



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SICILIA

FESTA DELL'ACCOGLIENZA



CATEGORIE P. AMICI / PRIMI CALCI

10 Ottobre 2020

Premessa

Lo sviluppo del calcio giovanile passa necessariamente attraverso l'impegno e le competenze che quotidianamente vengono messe in campo dai numerosi Istruttori e Tecnici coinvolti nelle oltre 9.000 società che svolgono attività giovanile in Italia.

“Il bambino non è un piccolo adulto”: questa frase rappresenta perfettamente il punto di partenza del percorso che si intende presentare e costituisce una risposta a molti dei fraintendimenti che condizionano, dal punto di vista metodologico, l'attività nei settori giovanili di molte società. Troppo spesso le logiche di allenamento che guidano l'attività sportiva degli adulti - di matrice quasi esclusivamente agonistica - vengono applicate incondizionatamente anche ai giovani giocatori in fase di formazione. Ogni fase dello sviluppo sportivo di un giovane calciatore deve, invece, essere tarata sulle caratteristiche dell'età a cui l'intervento didattico è rivolto.

Attraverso il Programma di Sviluppo Territoriale ci si propone per i bambini e le bambine di moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali.

Le problematiche legate all'emergenza Covid-19 ci impongono di restare cauti sullo svolgimento dell'Attività, nonostante ciò il Coordinamento Federale SGS Sicilia ha voluto ideare questa Manifestazione che si configura, nei confronti dei bambini coinvolti, come l'inizio ufficiale vero e proprio dell'attività federale.

In questo breve Manuale sono proposti 4 giochi da mettere in pratica presso il vs. Centro Sportivo con le vs. squadre appartenenti alle Categorie Piccoli Amici e Primi Calci. Contemporaneamente in tutta la Sicilia le Società dell'Attività di Base svolgeranno questo format così da creare un legame forte seppur a distanza.

La pubblicazione sulla pagina Facebook ed Instagram “Figc Sicilia” delle foto che invierete alla mail stampa.siciliasgs@figc.it rappresenterà un momento finale di condivisione, così che tutti i partecipanti possano rivedersi in quello che risulterà un momento di festa.

DUELLO

I BOMBER



15 minuti



18x14 metri



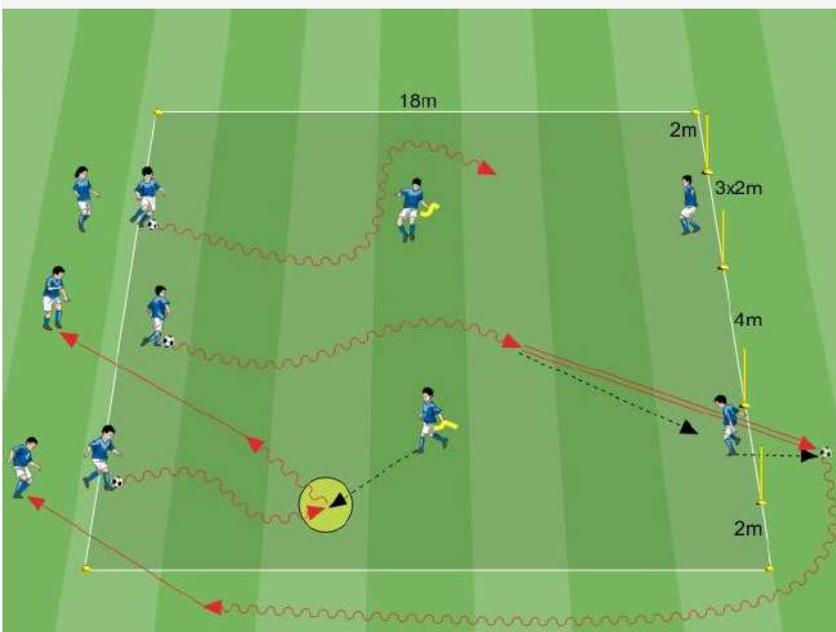
10 giocatori

Descrizione

Si gioca in un campo rettangolare (18x14m). Su uno dei lati lunghi del campo vengono definite due porte (3x2m) ognuna delle quali difesa da un portiere. Due giocatori (con una casacca in mano ciascuno) si posizionano all'interno del campo. Gli altri sei giocatori (tre dei quali in possesso di una palla), si collocano oltre il lato opposto alle porte. Si svolgono delle azioni di tiro in porta con contrasto da parte dei difensori e dei portieri.

Regole

- I giocatori in possesso di palla si dirigono verso le due porte dando inizio ad un'azione con l'obiettivo di realizzare un gol.
- A seconda del modo in cui termina l'azione si effettuano delle rotazioni nei ruoli di gioco:
 - in caso di gol, l'attaccante va in porta ed il portiere recupera la palla trasmettendola ad uno dei compagni in attesa, andando a sua volta ad aspettare il passaggio da parte di un compagno;
 - in caso di tiro, l'attaccante recupera la palla calciata e la trasmette ad uno dei compagni in attesa, andando a sua volta ad aspettare il passaggio da parte di un compagno;
 - in caso di riconquista da parte del difensore, questo prende palla e la trasmette ad uno dei compagni in attesa, andando a sua volta ad aspettare il passaggio da parte di un compagno.
- Il gioco si svolge con tre soli palloni ma è possibile inserirne un quarto per aumentare la densità di esperienze tecniche concesse ai giocatori.



Possibile ambientazione

Gli attaccanti sono i "bomber" a cui si propone di interpretare un attaccante attuale o del passato.

Variante per i Piccoli Amici

- Tutti i sei bambini oltre il lato lungo del campo hanno un pallone e possono intraprendere l'azione di tiro (anche contemporaneamente). Per riprendere una nuova azione di tiro in porta è necessario entrare in campo attraverso una porta definita sul lato corto opposto a quello sul quale vengono collocati i portieri.

Comportamenti privilegiati

- Ricercare lo spazio libero da difensori per andare ad effettuare il tiro senza opposizione.
- Attendere il proprio turno di gioco in modo attivo muovendosi nello spazio e dando una soluzione al difensore che conquista palla.
- Ricercare con continuità la riconquista della palla degli attaccanti andando a prendergliela lontano dalla porta.



Presupposti rappresentati



1. Fornire indicazioni tecniche in seguito all'esecuzione dell'azione
2. Definire in modo chiaro gli spazi di gioco
3. Dedicare del tempo ad una battuta oppure ad un sorriso
4. Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco
5. Inserire nell'attività la presa di decisione
6. Formare i giocatori alla modalità dell'auto-arbitraggio
7. Evitare punizioni attraverso attività fisiche
8. Evitare alibi
9. Premiare l'impegno profuso da un giocatore
10. Programmare attività secondo complessità progressiva

COLLABORAZIONE

I GUARDIANI DEL TESORO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

Descrizione

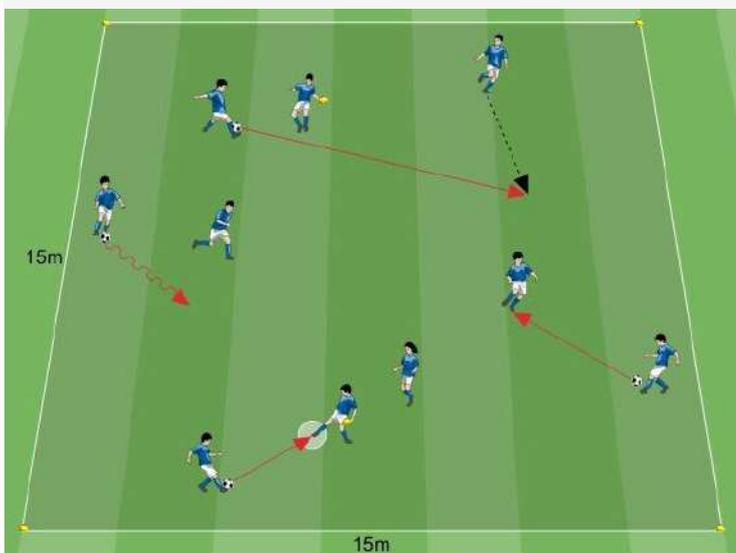
All'interno di un quadrato (lato 15m) si dispongono 4 coppie, un pallone per coppia. All'interno dello stesso spazio di gioco sono presenti 2 giocatori che tengono una casacca in mano.

Regole

- Ogni giocatore con la casacca in mano deve cercare di conquistare il pallone ad una delle 4 coppie all'interno del quadrato, se ci riesce, inverte il proprio ruolo con quello del giocatore che ha perso il possesso dello stesso (prendendo inoltre in mano la casacca lasciata dal compagno). Per cambiare il ruolo di gioco è necessario che la palla non venga solo toccata dal giocatore con la casacca ma conquistata. Il pallone può essere conquistato solo all'interno del quadrato e non all'esterno dello stesso.
- Il giocatore che ha perso palla non può cercare di riconquistarla alla coppia di cui faceva precedentemente parte ma ha l'obbligo, prima di provare a riconquistarla a quella coppia, di effettuare almeno un tentativo di riconquista con un altro gruppo.

Variante:

- Se durante la pressione di un avversario la palla esce dal quadrato e, prima di uscire è stata toccata da uno dei due giocatori della coppia che ne ricercava il possesso, chi l'ha persa inverte il proprio ruolo di gioco con il compagno che ha cercato di conquistare palla, prendendo la sua casacca in mano e cercando di rubare il pallone di un'altra coppia.



Possibile ambientazione

I giocatori con la palla sono i guardiani del "tesoro" (pallone) mentre i giocatori con la casacca sono i pirati che devono cercare di conquistarlo.

Varianti per i Piccoli Amici

- È previsto un solo giocatore che deve cercare di conquistare palla (sono quindi previste 3 coppie ed un gruppo da 3 giocatori), il gioco prende quindi una connotazione maggiormente orientata alla trasmissione del pallone al proprio compagno piuttosto che alla ricerca di strategie per difenderla dall'avversario.
- La conquista della palla del giocatore con casacca può avvenire con modalità semplificate a discrezione del tecnico che segue l'attività.

Comportamenti privilegiati

- Mantenere il possesso del pallone quando non c'è l'avversario e trasmetterlo al compagno quando sotto pressione.
- La coppia orienta il possesso della palla verso una posizione di campo in cui non ci sono avversari.
- Ricercare una posizione utile in cui si può ricevere la trasmissione del compagno senza che la palla possa essere intercettata da un avversario.



Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Prediligere trasmissione di principi
6. Dare strumenti per risolvere incomprensioni
7. Parlare di eventi sportivi e giocatori
8. Evitare alibi
9. Premiare l'impegno profuso nel gioco
10. Inserire varianti

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL LABORATORIO DEL MOVIMENTO



15 minuti



22x15 metri



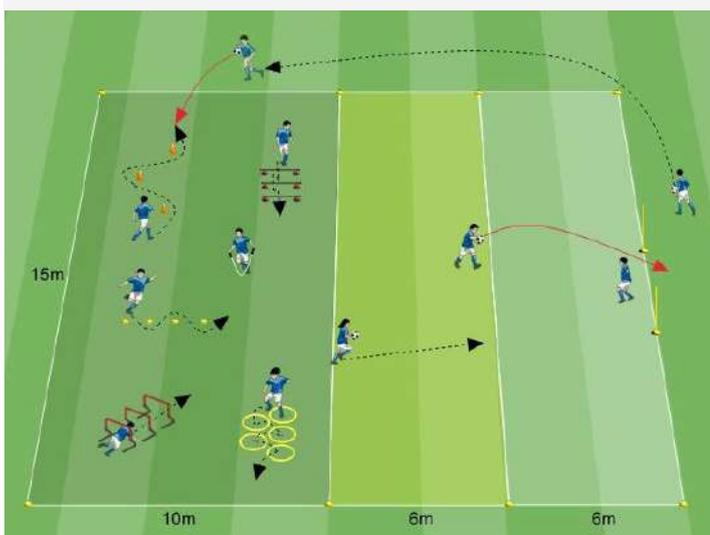
10 giocatori

Descrizione

I giocatori si dispongono all'interno di un rettangolo dove sono posizionate alcune stazioni in cui è previsto lo svolgimento di azioni motorie: skip; slalom; salti con la corda; salti alternati; strisciare sotto gli ostacoli ecc. A 12 metri da questo spazio è delimitata una porta difesa da un portiere. A metà tra la porta e lo spazio delimitato viene definita una "linea di tiro". 6 giocatori iniziano l'attività all'interno del rettangolo scegliendo autonomamente in quali stazioni interagire. 3 giocatori partono con il pallone in mano. 1 giocatore inizia l'attività interpretando il ruolo del portiere.

Regole

- I 6 giocatori che cominciano l'attività nel rettangolo hanno il compito di muoversi all'interno dello stesso andando a ricercare delle stazioni con le quali interagire attraverso azioni motorie di vario tipo: skip; slalom; salti con la corda; salti alternati; strisciare sotto gli ostacoli; ecc. Le stazioni vengono scelte a piacimento da parte dei giocatori.
- I 3 giocatori che cominciano l'attività con la palla si dirigono verso la porta per cercare di realizzare una rete attraverso un lancio effettuato con le mani. Se, chi effettua il lancio, riesce a realizzare un gol, prende il posto del portiere, in caso contrario riprende il pallone lanciato e va a consegnarlo ad uno dei compagni impegnati nelle azioni motorie entrando poi nel rettangolo delimitato per svolgere le attività previste. Chi riceve il pallone dal compagno si dirige a sua volta verso la porta ricercando la realizzazione di una rete.
- Il giocatore a cui passare la palla viene scelto in base all'impegno profuso nello svolgimento dei percorsi motori, la decisione spetta al giocatore che rientra con la palla in mano dalla zona di tiro (se necessario, questo può fermarsi alcuni secondi ad osservare i comportamenti dei compagni impegnati nell'interazione con le varie stazioni predisposte).
- Il portiere che ha subito il gol, esce dalla porta, prende il pallone che è entrato in rete e si dirige verso i compagni che stanno eseguendo i percorsi individuandone uno a cui passare la palla ed andando poi ad interagire con le stazioni predisposte.



Possibile ambientazione

Il rettangolo di gioco è una "laboratorio del movimento" in cui gli scienziati più diligenti ed operosi vengono premiati con un viaggio (lancio del pallone verso la porta).

Variante per i Piccoli Amici

- Non è previsto alcun limite di lancio della palla per realizzare il gol.
- I giocatori vanno aiutati nella scelta del compagno a cui passare il pallone dopo il rientro dalla zona di lancio.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare impegno e continuità nell'esecuzione delle attività motorie previste all'interno del rettangolo.
- Sperimentare nuove modalità di interazione con le stazioni previste variando: arto utilizzato per affrontare gli ostacoli; velocità esecutiva; schema motorio di base impiegato; ecc.
- Lanciare la palla con forza, indirizzandola verso la porta con l'intenzione di ricercare la realizzazione del gol in un punto preciso.



Presupposti rappresentati



1. "Uscire" dalla conduzione dell'allenamento
2. Definire in modo chiaro gli spazi di gioco
3. Relazionarsi con atleti in modo propositivo
4. Ridurre tempi morti
5. Inserita presa di decisione
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Far scoprire potenzialità proprio corpo
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



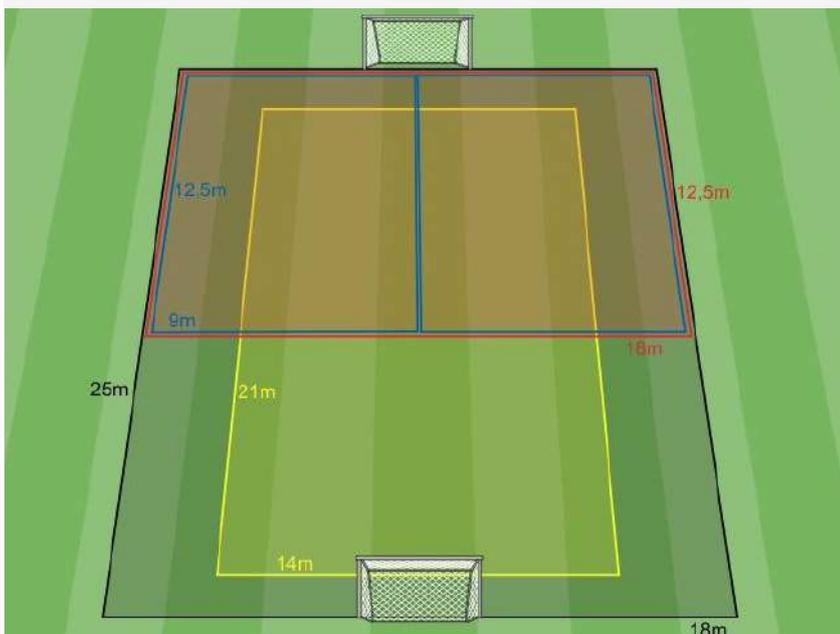
10 giocatori

Descrizione

A seconda del numero e dell'età dei giocatori a disposizione lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

Regole

- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema "modulare". La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3; una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



Spazio di gioco: variabili

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m
- 4vs4: 1 campo da 14x21m
- 5vs5: 1 campo da 18x25 m

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa personale nei duelli sia in fase offensiva che difensiva; cercare, con determinazione, di non farsi superare
- Iniziare a relazionarsi, tecnicamente e verbalmente con il compagno.
- Dimostrare capacità di realizzare gesti motori efficaci e fluidi; accelerare e frenare in spazi e tempi ristretti; abbinare rapidamente azioni motorie.
- Dimostrare di saper dominare il pallone utilizzando diverse gestualità tecniche e superfici del corpo; abbinare un'idea all'esecuzione.
- Conoscere le regole del gioco ed applicarle in autonomia applicando l'autoarbitraggio.



Presupposti rappresentati



- Fornire indicazioni in seguito all'azione
- Gestire efficacemente imprevisti
- Evidenziare comportamenti positivi
- Favorire elevata densità esperienze
- Prediligere acquisizione principi di gioco
- Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio
- Stimolare conoscenza del calcio
- Sperimentare esperienze in diverse zone di campo
- Individualizzare l'intervento didattico
- Sviluppare sedute di allenamento destrutturate