



## 2 APPUNTAMENTO

### CATEGORIA PRIMI CALCI – PICCOLI AMICI



#### CATEGORIA PRIMI CALCI 2014-2015

##### Girone A

<b>VILLABATE</b>	Giovedì 1 Dicembre - ore 16:30 - C.S. Villabate
ACADEMY CASTELDACCIA	
ACCADEMIA	
CIAKULLI CALCIO SSD Sq.B	
CITTA BAGHERIA MADRICE	
FORTITUDO BAGHERIA	

##### Girone C

<b>BUON PASTORE</b>	Sabato 26 Novembre - ore 15:00 - C.S. Buon Pastore
C.U.S. PALERMO	
BORGO NUOVO CALCIO sq.B	
FADA FOOTBALL CLUB SSDARL	
FLORIO	

##### Girone B

<b>PRATO VERDE</b>	Sabato 26 Novembre - ore 10:00 - C.S. Prato Verde
FORTITUDO BAGHERIA sq.B	
CIAKULLI CALCIO SSD S.R.L	
DON CARLO MISILMERI	
ACCADEMIA sq.B	

##### Girone D

<b>SPORT PALERMO</b>	Sabato 26 Novembre - ore 15,00 - C.S. Rinaldo in Campo
PARTINICAUDACE	
D.B.PARTINICO	
CITTA DI CARINI	
TERRASINI PAESE DI MARE	

**Girone E**

	Sabato 26 Novembre - ore 9:00 - C.S. Gazzara
<b>RENZO LOPICCOLO TERRASINI</b>	
CITTA DI CARINI sq.B	
ICCARENSE	
VALGUARNERA	

**Girone H**

	Domenica 27 Novembre - ore 9.30 - C.S. Team Calcio
<b>TEAM CALCIO</b>	
BORGO NUOVO CALCIO sq.C	
BUON PASTORE sq.B	
CALCIO CICCIO GALEOTO sq.B	
TIEFFE CLUB	
VALLE JATO CALCIO	

**Girone F**

	Sabato 26 Novembre - ore 15,30 - C.S. Garden Center
<b>ACADEMY RIBOLLA S.R.L.</b>	
CALCIO CICCIO GALEOTO	
CALCIO SICILIA sq.B	
FADA FOOTBALL CLUB SS sq.B	
GREEN PRATER	
PANORMUS S.R.L.	

**Girone I**

	Venerdì 25 Novembre - ore 15,30 - C.S. Trinakria
<b>SPORTING PALLAVICINO</b>	
S.ERNESTO CHRISTI ATHLETA	
RENZO LOPICCOLO TERRASINI sq.B	
TERZO TEMPO	
BORGO NUOVO CALCIO S.R.L.	
ACADEMY RIBOLLA sq.B	

**Girone G**

	Sabato 26 Novembre - ore 9,30 - C.S. Le Siepi
<b>MONREALE CALCIO</b>	
ACADEMY PANORMUS S.ALFONSO	
BORGO NUOVO CALCIO S.R.L. sq.D	
CALCIO SICILIA	
POLISPORTIVA GONZAGA	
VIS PALERMO	

## CATEGORIA PICCOLI AMICI 2016-2017

<u>Girone A</u>	
	Giovedì 1 Dicembre - ore 15,00 - C.S. Villabate
<b><u>VILLABATE</u></b>	
ACCADEMIA	
DON CARLO MISILMERI	
FORTITUDO BAGHERIA	
PRATO VERDE	

<u>Girone D</u>	
	Sabato 26 Novembre - ore 10.00 - C.S. Ribolla
<b><u>BORGNO NUOVO CALCIO S.R.L.</u></b>	
MONREALE CALCIO	
POLISPORTIVA GONZAGA	
RENZO LOPICCOLO TERRASINI	
S.ERNESTO CHRISTI ATHLETA	

<u>Girone B</u>	
	Domenica 27 Novembre - ore 9:30 - C.S. Ciakulli
<b><u>CIAKULLI CALCIO SSD S.R.L</u></b>	
BUON PASTORE	
C.U.S. PALERMO	
CALCIO SICILIA sq.B	
FADA FOOTBALL CLUB SSDARL	

<u>Girone E</u>	
	Sabato 26 Novembre - ore 10.30 - Villa S.Alfonso
<b><u>ACADEMY PANORMUS S.ALFONSO</u></b>	
ACADEMY RIBOLLA S.R.L.	
BORGNO NUOVO CALCIO S.R.L. sq.B	
PUNTO ROSA	
RENZO LOPICCOLO TERRASINI sq.B	
VIS PALERMO	

<u>Girone C</u>	
	Sabato 26 Novembre - ore 15.00 - C.S. Buon Pastore
<b><u>CALCIO SICILIA</u></b>	
SPORT PALERMO	
TEAM CALCIO	
TERZO TEMPO	

<u>Girone F</u>	
	Domenica 27 Novembre - ore 11.00 - C.S. Ground
<b><u>TERRASINI PAESE DI MARE</u></b>	
D.B.PARTINICO	
ICCARENSE	
PARTINICAUDACE	
VALGUARNERA	

**Girone G****SPORTING PALLAVICINO**

CITTA DI CARINI

BORGO NUOVO CALCIO S.R.L.  
sq.C

CALCIO CICCIO GALEOTO

TIEFFE CLUB

Giovedì 1 Dicembre - ore 15.30 - C.S. Trinakria

Le modalità di gioco applicate per queste categorie infatti devono essere realizzate utilizzando le esercitazioni proposte e che nel tempo, dopo un primo periodo di conoscenza e divulgazione del sistema, si moltiplicheranno dando opportunità alle società di spaziare su proposte diverse e di diverse tipologie, arricchendo considerevolmente il bagaglio di esperienze che il bambino porterà con sé negli anni successivi.

Nei confronti ufficiali, organizzati sotto forma di raggruppamenti con almeno 3-4 squadre coinvolte, la modalità di gioco con cui si confronteranno i giovani calciatori dovrà prevedere almeno 3 partite (in modalità 2:2 o 3:3 per i Piccoli Amici o 4:4 o 5:5 per i Primi Calci) alternati a 3 esercitazioni scelte tra le 6 proposte, ognuna con un contenuto diverso dall'altra (Collaborazione, Duello, Calcio di strada, Scoprire il movimento, Giochi di tecnica), variando le proposte di settimana in settimana, proponendo sempre abbinamenti diversi, sempre con l'obiettivo di arricchire le esperienze motorie e tecniche dei bambini.

Un percorso che sicuramente non sarà agevole ma che è necessario affrontare. Consapevoli che questo percorso ci porterà a risultati inaspettati ed i primi a sorprenderci saranno proprio i bambini e le bambine che ci coinvolgeranno con il loro entusiasmo.

Per far tutto ciò nel migliore dei modi occorre puntare sulla capacità dei Club e dei suoi dirigenti di mettersi in gioco, di investire nelle proprie società sportive e nel proprio staff, con particolare attenzione all'Allenatore: figura fondamentale che in questo percorso vogliamo valorizzare al massimo fornendo quanti più strumenti didattici possibili

### **CARATTERISTICHE DELL'ATTIVITÀ**

L'attività che le società vengono invitate a svolgere in campo è una proposta di allenamento sviluppata, nella struttura e nei contenuti, cercando di rispettare i 10 Presupposti metodologici dell'Evolution Programme  
- la durata complessiva è di 1 ora e 20 minuti circa;

- si compone di 3 stazioni della durata di 6/8' minuti ciascuna;
- ognuna delle 3 stazioni ha un tema e le tipologie di attività proposte sono:

Giochi di Tecnica,

Calcio di Strada;

il Duello;

Scoprire il Movimento;

Collaborazione;

- al termine della terza rotazione di gioco è prevista una pausa di 5 minuti per permettere ai bambini di ristorarsi e di prepararsi al gioco partita
- il format prevede attività tecniche che coinvolgono 10 giocatori per ogni stazione ma può essere adattato anche a numeri superiori od inferiori (indicativamente, da un massimo di 12 ad un minimo di 6 bambini/e);
- le stazioni sono condotte dai tecnici delle società coinvolte

### **MODALITA' DI GIOCO**

Prima parte dell'attività: 3 stazioni da scegliere tra le 6 di seguito proposte della durata di 6/8 minuti:

Seconda parte dell'attività: gioco partita 3 x 10 minuti (Piccoli amici 2c2 o 3c3), (Primi Calci 4c4 o 5c5)

## GIOCHI DI ABILITÀ' TECNICA

# DUELLO

## LE STATUE



15 minuti



12X12 metri



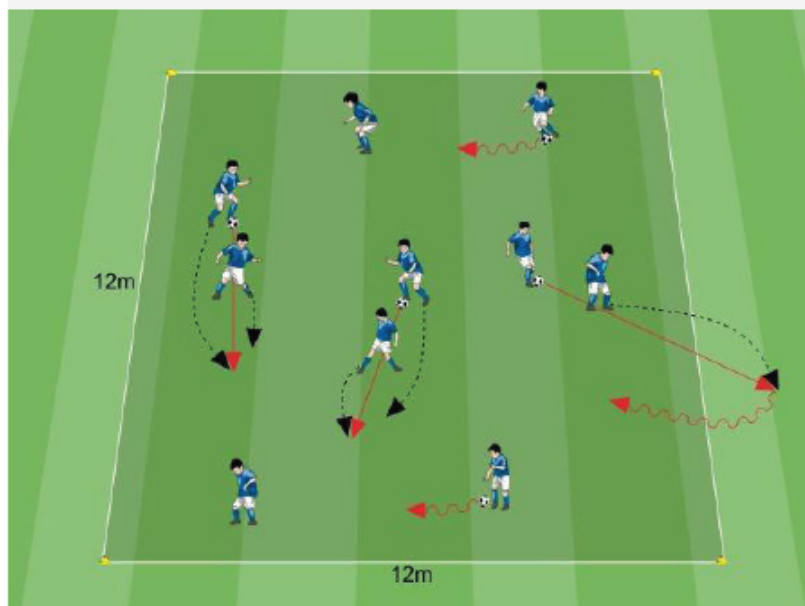
10 giocatori

### Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

### Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

### Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.



# GIOCHI DI TECNICA

## GLI AUTOSCONTRI



15 minuti



18x18 metri



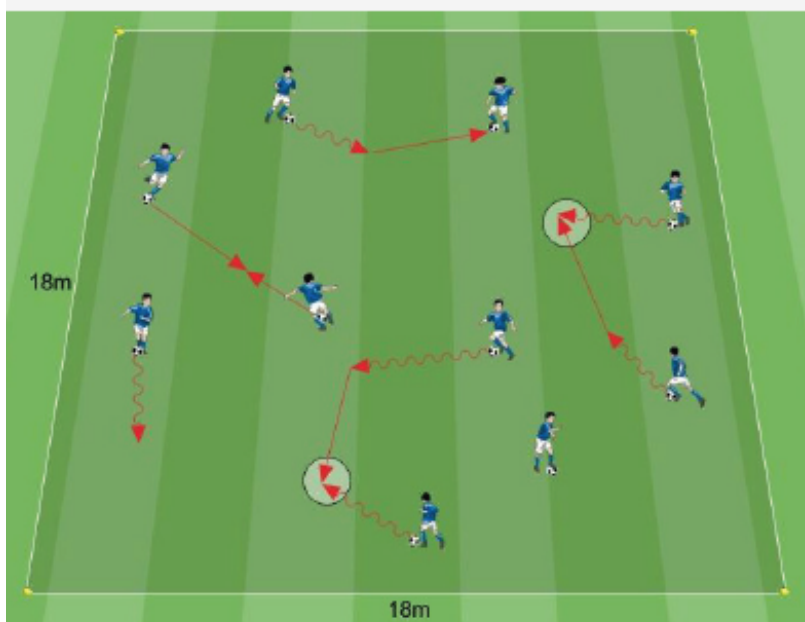
10 giocatori

### Descrizione

10 giocatori conducono palla all'interno di uno spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

### Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscano tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente.
- **Varianti:**
  - se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario;
  - per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulti meno abile dell'altro).



### Possibile ambientazione

Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri ed il pallone è l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto.

### Variante per i Piccoli Amici

- Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

# CALCIO DI STRADA

## SFIDE A COPPIE



15 minuti



12x20 metri



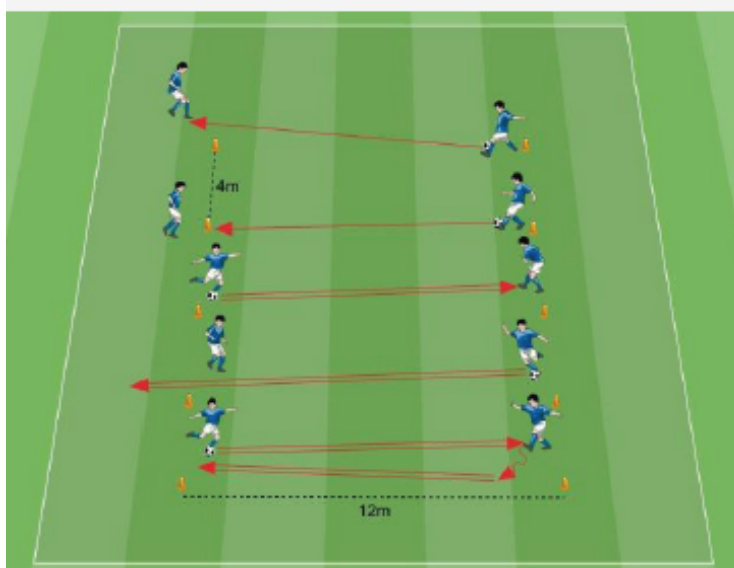
10 giocatori

### Descrizione

L'attività è suddivisa in 2 diverse sfide tecniche di tiro tra coppie di giocatori: "Abbattiamo il castello"; "I Bomber". Le attività si svolgono una di seguito all'altra ed hanno una durata di 7 minuti ciascuna. Entrambe le proposte utilizzano la stessa preparazione del materiale (nella figura sono riportate entrambe). L'utilizzo degli spazi risulta differente nelle 2 proposte presentate ed segue le indicazioni fornite nella spiegazione. Ogni coppia ha un pallone. Il campo prevede 2 righe di 6 coni (distanziati 4 metri l'uno dall'altro) posizionate a 12 metri di distanza tra di loro.

### Regole

- **Gioco 1 - COLPISCI IL BERSAGLIO:** ogni giocatore della coppia si posiziona in prossimità di un cono (i 2 coni con i quali gioca ogni coppia sono posizionati uno di fronte all'altro). A turno, uno dei due giocatori, calcia la palla in direzione del cono avversario cercando di abbatterlo. Chi riesce ad abbattere il cono avversario, totalizza un punto. L'avversario non può difendere il proprio cono ma deve posizionarsi in attesa dietro allo stesso, predisponendosi al controllo di palla per effettuare rapidamente il proprio turno di tiro.
- **Gioco 2 - I BOMBER:** ogni giocatore si posiziona in mezzo a due coni che delimitano la porta da difendere. Ogni coppia gioca con un pallone. I giocatori devono alternarsi al tiro cercando di realizzare un gol nella porta difesa dall'avversario. I portieri possono parare il tiro dell'avversario con la mani. Il tiro va effettuato in prossimità della propria linea di porta. L'altezza della porta viene considerata pari all'altezza del giocatore che la difende.
- Le porte sono adiacenti (il palo di una corrisponde con quello della porta vicina). Dopo alcuni minuti si cambiano le coppie di giocatori.



### Possibili ambientazioni

- In entrambe le situazioni i giocatori si trovano di pomeriggio, in due, nel giardino di casa di uno di questi ed hanno a disposizione un pallone e 4 bottiglie di plastica (utilizzate per definire i bersagli nella prima proposta ed i pali della porta nella seconda).

### Variante per i Piccoli Amici

- Data la semplicità dell'attività proposta non sono previste varianti regolamentari per i Piccoli Amici. L'unica modifica consigliata riguarda le dimensioni del campo, le due righe di coni vengono posizionate ad 8 metri di distanza ed i coni a 3 metri l'uno dall'altro.

# DUELLO

## I BOMBER



15 minuti



18x14 metri



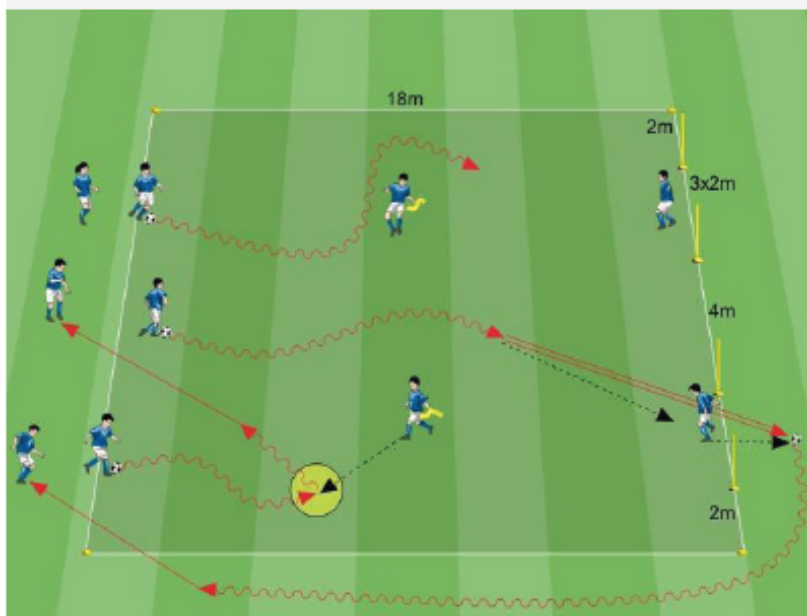
10 giocatori

### 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.

# SCOPRIRE IL MOVIMENTO

## IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

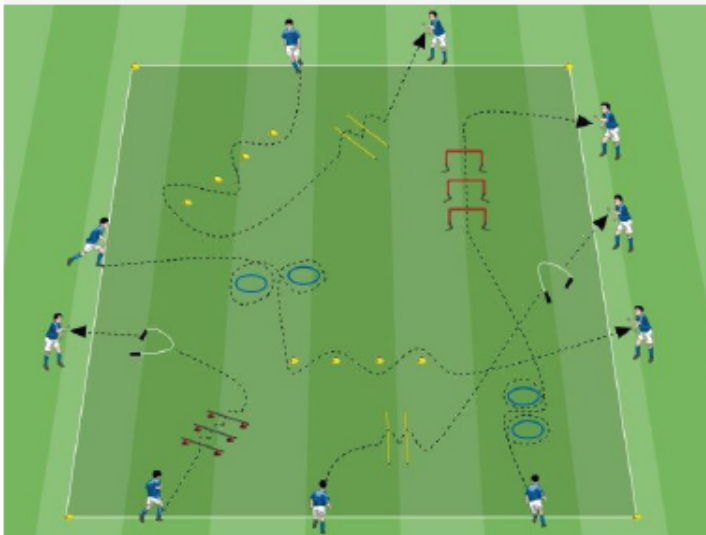
### Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



### Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

### Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svolgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.



# COLLABORAZIONE

## LA CACCIA



15 minuti



14x18 metri



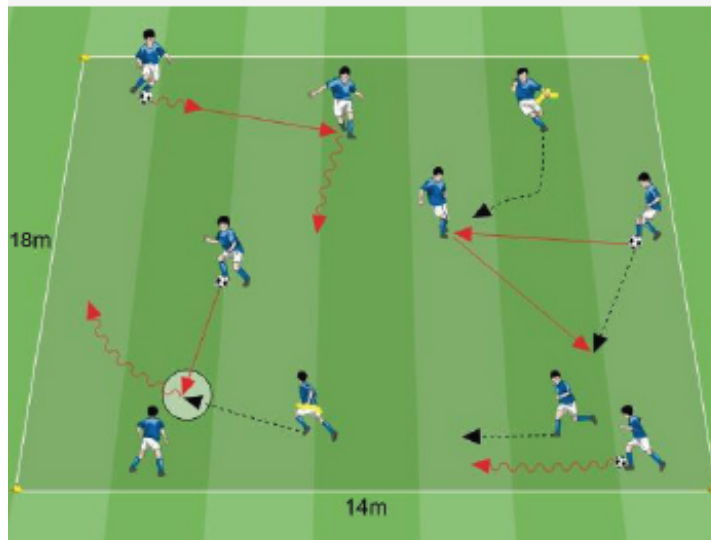
10 giocatori

### Descrizione

All'interno dello spazio di gioco definito si collocano 4 coppie di giocatori (un pallone per coppia) oltre ad altri due giocatori con una casacca in mano. Si svolge un'attività in cui le coppie di giocatori cercano di mantenere il possesso della palla evitando l'intervento degli avversari.

### Regole

- Ogni coppia cerca di mantenere il possesso del proprio pallone evitando l'intervento da parte dei giocatori con la casacca in mano, se questi ultimi riescono a conquistare un pallone lasciano la casacca a terra ed effettuano un cambio di ruolo con l'ultimo giocatore che ha perso il possesso della palla.
- Dopo aver effettuato il cambio di ruolo, il giocatore che ha perso palla raccoglie la casacca e cerca la conquista del pallone di un'altra coppia.
- Se nel tentativo di eludere l'intervento dell'avversario ad una coppia esce il pallone dal campo, l'ultimo giocatore che l'ha toccato effettua un cambio di ruolo con il compagno con la casacca più vicino a lui (questa regola può essere inserita in un secondo momento, dopo aver effettuato alcuni turni di gioco).
- Si raccomanda di variare la modalità di riconquista della palla che determina il cambio di ruolo semplificandolo o rendendolo più complesso a seconda delle necessità, in particolare la palla:
  - va solo toccata;
  - deve essere calciata fuori dal campo;
  - deve esserne mantenuto il possesso per un determinato numero di secondi evitando la riconquista da parte della coppia a cui la si è rubata;
  - deve essere calciata in una delle porte delimitate ai lati del campo evitando la riconquista della coppia a cui la si è rubata.



### Possibile ambientazione

I giocatori con la casacca sono i "cacciatori" che vanno a caccia delle loro "prede".

### Varianti per i Piccoli Amici

- Nel tentativo di scappare non viene preso in considerazione uno spazio di gioco predeterminato.
- La riconquista della palla può avvenire anche con le mani.