



GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

ATTIVITA' PRIMI CALCI E PICCOLI AMICI

17-18 GENNAIO 2025

RADUNO "IL CALCIO E LA LEGALITA' "

DELEGAZIONE DI TRAPANI

TUTTI

Definisci
le regole delle
competizioni
in base alle
necessità dei
giovani giocatori

DI PIÙ

Concedi
maggiore
tempo
di impegno
motorio
in partita

MEGLIO

Varia
le esperienze
di gara per
garantire una
formazione
completa





IL CALCIO E LA LEGALITA'
ORGANIZZATO DAL SGS della DELEGAZIONE DI TRAPANI
In collaborazione con la società "La Cantera Marsala"

STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

RISERVATO alla Categoria Primi Calci e Piccoli amici

- ✚ Primi Calci venerdì 17 gennaio dalle ore 15,00 alle ore 19,30 presso la struttura di Pianto Romano di Marsala;
- ✚ Piccoli Amici sabato 18 gennaio ore 10,00 alle ore 13,00 presso la struttura di Pianto Romano di Marsala;

Potranno partecipare alla manifestazione esclusivamente calciatori e calciatrici tesserati per le società di seguito nominate per la stagione sportiva 2024/25:

Primi Calci venerdì 17 gennaio ore 15,00 presso la struttura Sportiva di Pianto Romano di Marsala;

SOCIETA' N° 13	STRUTTURA	CATEGORIA	GIORNO	REFERENTE
• LA CANTERA PIANTO ROMANO • GARIBALDINA MARSALA • BOEO MARSALA • MAZARA 2000 • ATLETICO MAZARA • PRIMAVERA MARSALA • AURORA MAZARA • KICK OFF • LIGNY TRAPANI • MARSALA FEMMINILE • ACADEMY MAZARA • DRIBBLING MARSALA • BONIFATO ALCAMO	STADIO PIANTO ROMANO MARSALA	PRIMI CALCI 2016-17	VENERDI 17 GENNAIO 2025 DALLE ORE 15,00 ALLE ORE 19,00	SOCIETA' REFERENTE • LA CANTERA PIANTO ROMANO



Piccoli Amici sabato 18 gennaio ore 10,00 presso la struttura di Pianto romano di Marsala

SOCIETA' N. 8	STRUTTURA	CATEGORIA	GIORNO	REFERENTE
• LA CANTERA PIANTO ROMANO • GARIBALDINA MARSALA • BOEO MARSALA • MARSALA • MAZARA 2000 • AURORA MAZARA • ATLETICO MAZARA • DRIBBLING MARSALA	PIANTO ROMANO	PICCOLI AMICI 2018-19	SABATO 18 GENNAIO 2025 RADUNO ORE 10,00	SOCIETA' REFERENTE LA CANTERA PIANTO ROMANO

- Documenti di partecipazione: Tutte le società presenti sono tenute a esibire la distinta gara e i cartellini dei partecipanti alla società referente, come verifica obbligatoria.
- Tipologia di attività: L'evento include giochi a confronto per la finalizzazione e giochi gara, con l'obiettivo di stimolare la partecipazione e la collaborazione tra i partecipanti.
- La manifestazione è pensata per educare e trasmettere valori importanti, attraverso il divertimento e la pratica sportiva
- Requisiti di tesseramento: Non saranno ammessi in campo calciatrici sprovviste di tesseramento e/o di tessera federale
- Un'opportunità di crescita: Questo evento sportivo rappresenta non solo un momento di condivisione, ma anche un'occasione educativa per formare le nuove generazioni al rispetto reciproco e alla responsabilità.

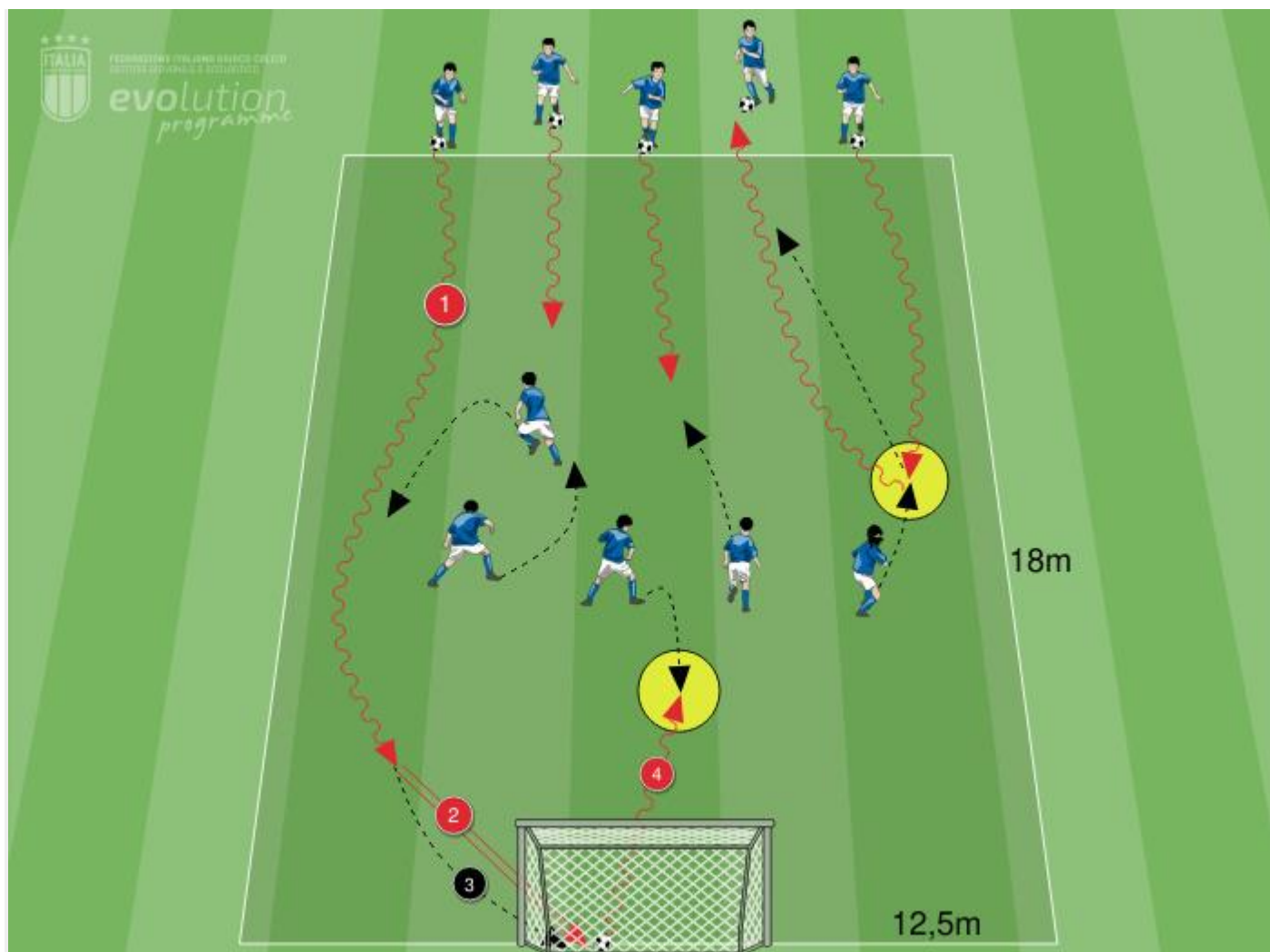
Si ringrazia la società La Cantera Marsala per la disponibilità nell'ospitare la manifestazione **“IL CALCIO E LA LEGALITA’”** e tutte le società partecipanti alla manifestazione per aver aderito al raduno.

Un ringraziamento speciale va a tutti i dirigenti, educatori, volontari e alle famiglie di tutti i ragazzi/e partecipanti che condividono i valori dello sport.

prof. Antonino Alagna e prof. Giuseppe Tallarita

GIOCO ATTACCO CONTRO LA DIFESA

PRIMI CALCI “FINALIZZAZIONE”



Materiale

5 palloni

Porta di 4x2 metri

Preparazione

Area di gioco: 18x12,5 metri

Giocatori: 10

Tempo di svolgimento: 15 minuti

•

Small-Sided Games atletici

Organizzazione

I giocatori vengono divisi in due squadre: attaccanti e difensori. Si gioca utilizzando un campo di forma rettangolare, su uno dei due lati corti del campo è posizionata una porta (4x2 metri), quello opposto viene definito linea di partenza. Gli attaccanti si schierano inizialmente oltre la linea di partenza, ognuno di essi è in possesso di un pallone. La squadra dei difensori si colloca all'interno del campo.

Descrizione

Si svolge un gioco di duello nel quale le squadre si alternano all'attacco e alla difesa della porta.

Regole

- Gli attaccanti entrano in campo con l'obiettivo di realizzare un gol eludendo l'intervento dei difensori. Dopo ogni tentativo di realizzazione, la palla va riportata oltre la linea di partenza prima di intraprendere una nuova azione di attacco. Le azioni degli attaccanti si svolgono in modo individuale, in simultanea e in contemporanea con quelle dei compagni (non è prevista nessuna alternanza o attesa da parte degli attaccanti).
- I difensori, una volta recuperata palla, hanno il compito di condurla oltre la linea di partenza avversaria. Il difensore può rubare il pallone agli attaccanti anche nella loro fase di rientro oltre la linea di partenza. Qualora gli venga rubata la palla, l'attaccante può cercarne la riconquista prima che il difensore riesca a portarla oltre la linea di partenza.
- Quando la palla esce dal terreno di gioco il possesso della stessa si considera sempre degli attaccanti, questi effettuano la ripresa dell'azione di gioco dal punto nel quale la palla è uscita dal campo. All'esterno del campo di gioco l'azione si considera interrotta e non è quindi possibile ricreare situazioni di duello.
- I turni di gioco possono avere una durata predeterminata, ad esempio 2 minuti ciascuno, oppure possono essere gestiti in base al punteggio raggiunto dalle squadre: la prima squadra che arriva a 10 gol realizzati o palloni condotti oltre la linea di partenza fa terminare il turno e invertire i ruoli di gioco.

Varianti

Varianti per i piccoli amici

- Vista la semplicità della proposta non sono previste varianti per la categoria Piccoli Amici

Temi per l'allenatore

POSSIBILE AMBIENTAZIONE

- I giocatori delle squadre in attacco e difesa rappresentano giocatori famosi, a ogni gol/punto realizzato viene realizzato un "Mbappè" o un "Bastoni".

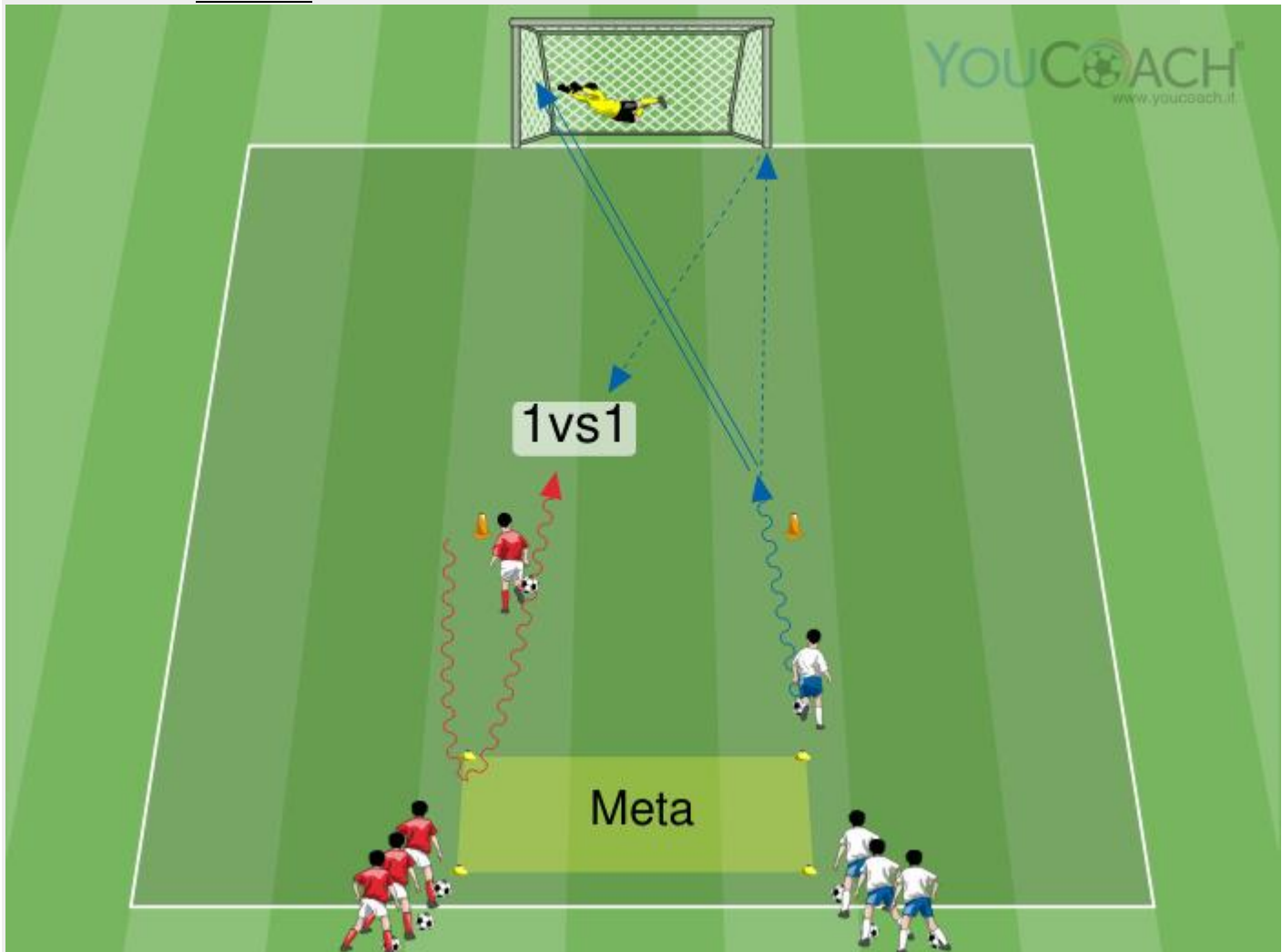
COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI

- Riconoscere il giusto momento nel quale cercare la realizzazione verso la porta avversaria: sufficiente spazio libero di fronte a sé; vicinanza all'obiettivo; dimensione dello specchio della porta che si riesce a visualizzare dalla propria posizione.
- Cercare di recuperare il pallone non appena questo è stato perso, senza pause o tentennamenti.
- Riconoscere gli spazi di gioco e rientrare in posizione per la partenza di un nuovo turno rientrando all'esterno del campo di gioco.

PICCOLI AMICI

Obiettivo

SITUAZIONI DI 1 contro 1



Materiale

Cinesini

2 coni

Casacche

1 porta

Palloni

Preparazione

Area di gioco: 20x20 metri

Giocatori: almeno 6 + 1 portiere

Durata: 20 minuti

Numero di serie: 2 da 9 minuti con 2 minuti di recupero e correzioni tra le serie

Small-Sided Games atletici

Organizzazione

Creare un campo di 20×20 metri e collocare una porta a metà di un lato. Collocare due coni al centro del campo, in linea con i pali della porta. Nei pressi del lato opposto a quello in cui è situata la porta formare un rettangolo (zona di meta). Dividere i giocatori in due squadre e posizionarle nei rispettivi punti di partenza. Un portiere si colloca a difesa della porta.

Descrizione

- L'esercitazione inizia con i primi giocatori di ciascuna squadra che svolgono un esercizio tecnico
- Nell'esempio in figura il giocatore dei bianchi guida la palla oltre il cono, calcia in porta e, prima di difendere nell'1 contro 1, corre a toccare il palo della porta; nel frattempo il giocatore dei rossi esegue un esercizio tecnico di guida della palla, prima di giocare l'1 contro 1. Il rosso attacca la porta e il bianco la difende
- Se il difendente bianco recupera palla può fare meta nel rettangolo
- **Dopo tre minuti invertire i ruoli.**

Regole

- Il giocatore che svolge il ruolo di difendente, prima di difendere, deve correre a toccare il palo della porta
- Se l'attaccante supera il difendente con una finta e realizza un gol questo vale doppio
- Se il difendente recupera palla e collabora con il portiere per realizzare una meta questa vale doppio

Varianti

1. Il difendente, anzichè toccare il palo, deve battere il cinque al portiere
2. Variare la modalità e il piede da utilizzare nella guida della palla

Temi per l'allenatore

- Incentivare il duello e l'utilizzo di finte e dribbling
- Se l'attaccante perde il possesso, incentivare il coraggio nel recuperare la palla
- Porre attenzione sugli aspetti che si vuole lavorare