



PICCOLIAMICI2018- 2019

Raggruppamento 1
ACCADEMIA
CASTELDACCIA
CIAKULLI CALCIO
NIKE AURORA ROSSA
SPORT CENTER TORRACCHIO

Raggruppamento 2
ACADEMY PALERMO CALCIO
CALCIO SICILIA
PIANA SPORT
POLISPORTIVA GONZAGA
VILLAUREA

Raggruppamento 3
FORTITUDO BAGHERIA
GIANTS
PRATO VERDE
TERZO TEMPO
TIEFFE CLUB

Raggruppamento 4
ATHLETIC CLUB PALERMO
CITTA DI CARINI
RENZO LO PICCOLO TERRASINI
S.ERNESTO CHRISTI ATHLETA
SPORT PALERMO SQ.B

Raggruppamento 5
CUS PALERMO
FADA FOOTBALL CLUB
TEAM CALCIO
VILLABATE

Raggruppamento 6
BORGO NUOVO CALCIO
BUON PASTORE
FLORIO
VIS PALERMO

Raggruppamento 7
CALCIO CICCIO GALEOTO
CITTA DI CARINI sq.B
PALERMO CALCIO A5
SPORT PALERMO
SPORTING PALLAVICINO

Raggruppamento 8
CITTA DI CINISI
DB PARTINICO
PARTINICAUDACE
RENZO LO PICCOLO TERRASINI SQ.B
TERRASINI

Calendario Incontri

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
1	Raggruppamento1	Torracchio	Sabato 22/03	10.00	Torracchio Center
1	Raggruppamento2	Calcio Sicilia	Domenica 23/03	11,30	BuonPastore
1	Raggruppamento3	Prato Verde	Sabato 22/03	10.00	Prato Verde
1	Raggruppamento4	Citta di Carini	Sabato22/03	09.00	Pasqualino
1	Raggruppamento5	Villabate	Martedi25/03	15.00	Villabate de Gasperi
1	Raggruppamento6	Borgo Nuovo Calcio	Lunedì 24/03	16.30	Ribolla
1	Raggruppamento7	Sport Palermo	Giovedì20/03	15.30	Buon pastore
1	Raggruppamento8	Citta di Cinisi	Martedi25/03	16.00	Ground

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
2	Raggruppamento1	Ciakulli Calcio	Martedi 01/04	15.30	Ciakulli
2	Raggruppamento2	Academy Palermo Calcio	Sabato 29/03	10.00	Le Siepi
2	Raggruppamento3	Tieffe Club	Lunedì 31/03	15.00	Garden Center
2	Raggruppamento4	Sant'ErnestoChristi	Sabato 29/03	11.30	CONCORDARE
2	Raggruppamento5	CUS Palermo	Sabato 05/04	09.00	Cus Palermo
2	Raggruppamento6	Vis Palermo	Martedi 01/04	15.30	Green Prater
2	Raggruppamento7	CittadiCarini	Sabato29/03	09.00	Pasqualino
2	Raggruppamento8	Terrasini	Mercoledì02/04	16.00	Gazzara

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
3	Raggruppamento1	Accademia	Martedi08/04	16.20	Ramacca
3	Raggruppamento2	Polisportiva Gonzaga	Sabato12/04	10.00	Gonzaga
3	Raggruppamento3	Fortitudo Bagheria	Lunedì 14/04	15.00	La Terrazza
3	Raggruppamento4	Athletic Club Palermo	Lunedì 07/04	16.30	CONCORDARE
3	Raggruppamento5	Fada Football Club	Lunedì 07/04	15.30	CONCORDARE
3	Raggruppamento6	BuonPastore	Domenica13/04	11.30	BuonPastore
3	Raggruppamento7	Sporting Pallavicino	Lunedì 07/04	15.15	Trinakria
3	Raggruppamento8	Partinicaudace	Sabato 12/04	11.30	Sport. Borgetto

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
4	Raggruppamento1	Nike Aurora Rossa	Sabato10/05	10.30	C.S Incandela
4	Raggruppamento2	Piana Sport	Domenica11/05	10.00	Stazzi Cuccia
4	Raggruppamento3	Terzo Tempo	Lunedì 05/05	15.15	Sparta Village
4	Raggruppamento4	Renzo lo Piccolo Terrasini	Mercoledì 07/05	15.30	Gazzara
4	Raggruppamento5	Team Calcio	Lunedì 05/05	15.00	Concordare
4	Raggruppamento6	Florio	Lunedì 05/05	15.00	CONCORDARE
4	Raggruppamento7	Palermo Calcio a 5	Martedì06/05	15.00	Tocha Stadium
4	Raggruppamento8	DB Partinico	Sabato 10/05	11.30	C.S Don Bosco

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
5	Raggruppamento1	Casteldaccia	Giovedì22/05	15.00	ComunaleFiorilli
5	Raggruppamento2	Villaurea	Domenica 18/05	10.00	Paladonbosco
5	Raggruppamento3	TieffeClub	Lunedì19/05	15.00	GardenCenter
5	Raggruppamento4	Sport Palermo	Giovedì 22/05	15.30	Buon Pastore
5	Raggruppamento5	Villabate	Martedì20/05	15.00	Villabate De Gasperi
5	Raggruppamento6	Buon Pastore	Domenica 25/05	11.30	BuonPastore
5	Raggruppamento7	Sporting Pallavicino	Lunedì 19/05	15.15	Trinakria
5	Raggruppamento8	Renzo lo Piccolo Terrasini	Mercoledì 21/05	15.30	Gazzara



GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODELLO DI ATTIVITÀ'

Stagione 2024/2025

CATEGORIE

"PICCOLI AMICI" E "PRIMI CALCI"

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

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



15 minuti



15x5 metri



10 giocatori

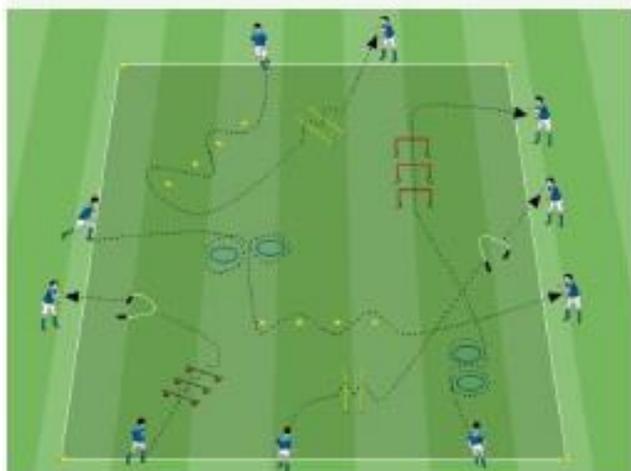
Descrizione

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 condurre 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 svogliono 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.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi



COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



Presupposti rappresentati



- Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
- Favorire comprensione degli spazi di gioco
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
- Favorire la comunicazione tra pari
- Stimolare conoscenza dello sport
- Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
- Ambiente permette a tutti il successo
- Inserire varianti



DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



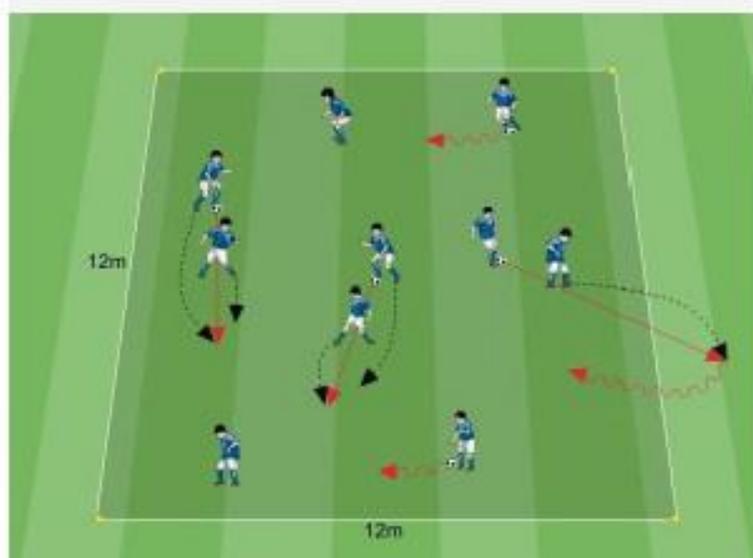
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano 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 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.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



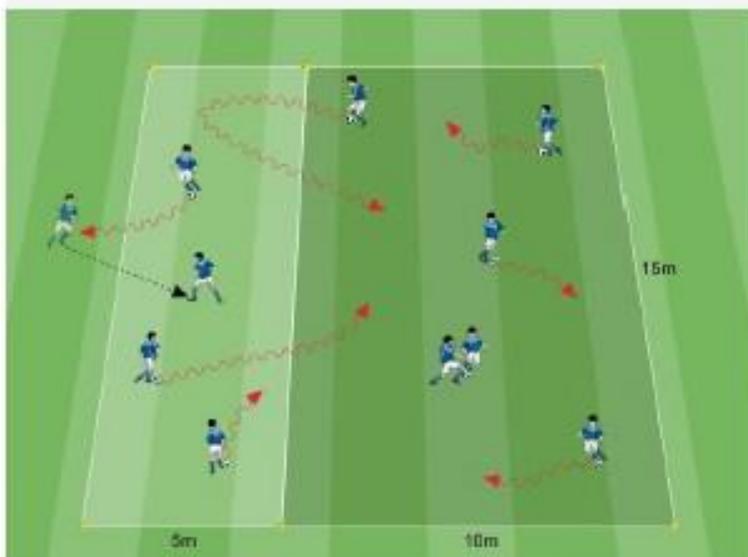
10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conoscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri esecutivi sono variabili

