



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme



## RADUNI “IL PULCINO DI PASQUA”

RISERVATO AI PICCOLI AMICI E PRIMI CALCI  
STAGIONE SPORTIVA 2024/2025

Prenderanno parte le società che hanno aderito e che sono in regola con i tesseramenti

CLICCA O INQUADRA  
I QR CODE PER APPROFONDIRE



# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

**SEMPLIFICAZIONE DEI FORMAT DI COMPETIZIONE  
PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE**

A partire dalla stagione 2023/2024 verrà rinnovata la struttura delle competizioni nella fascia dai 5 ai 12 anni, scopri valori e opportunità di questa iniziativa interagendo con i titoli di questa locandina esplicativa.

### TUTTI

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

Scopri di più



### DI PIÙ

Concedi maggiore tempo di impegno motorio in partita

Scopri di più



### MEGLIO

Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa

Scopri di più



VERSIONE 1 | LUGLIO 2023



**SEI UN ALLENATORE?**  
Approfondisci regole, struttura e varianti delle proposte pre-gara





**SEI UN DIRIGENTE?**  
Ottimizza i tempi nella costruzione dei campi da gioco





**SEI UN GENITORE?**  
Scopri il valore di questa modalità di gioco per tuo figlio



In occasione della settimana dedicata ai raduni “IL PULCINO DI PASQUA” le società si riuniranno in sedute di allenamento con riferimenti metodologici dell’Evolution Programme.

Caratteristiche dell’attività:

- durata complessiva di 1 ora e 20’ minuti circa;
- si compone di 2 stazioni pre-gara della durata di 10 minuti ciascuna;
- più quattro tempi di gioco- partita (cambiando ogni tempo i giocatori avversari);
- il format prevede attività tecniche che coinvolgono da 8 a 10 giocatori per ogni stazione, ma può essere adattato a numeri superiori o inferiori (indicativamente, da un massimo di 12 ad un minimo di 6 bambini/e);
- le stazioni sono guidate dai tecnici delle società coinvolte.

**Per i Piccoli Amici:**

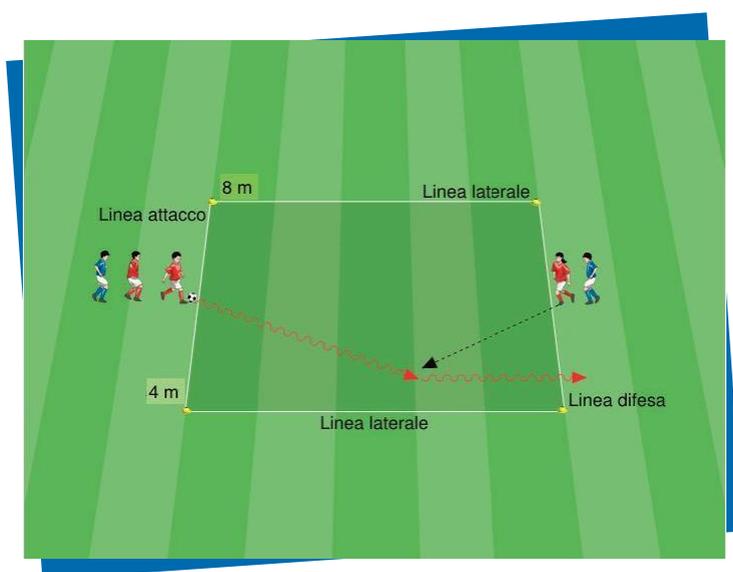
**1) Giochi di abilità tecnica “DUELLO” (supero l’avversario o mantengo il possesso della palla);**

**2) Motorio “LE POLTRONE” come gioco di abilità motoria;**

**3) 4 tempi da 8/10 minuti di Gioco partita.**

**Titolo: 1 contro 1 “Supero l’avversario”**

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come la figura.



## DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una “linea di attacco”, una “linea di difesa” e “due linee laterali”. All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.

## REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

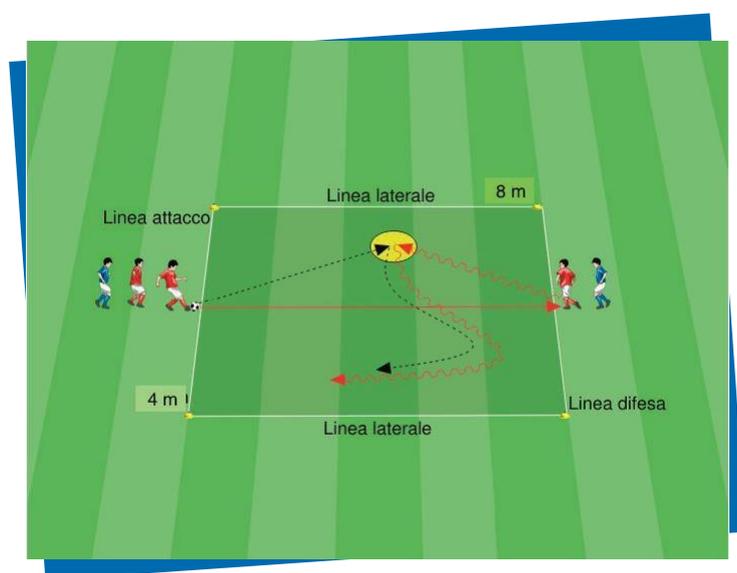
L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo

### Titolo: 1 contro 1 “Mantengo il possesso della palla”

**Numero di giocatori impiegati.** Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come la figura.



## DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

## REGOLE

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso

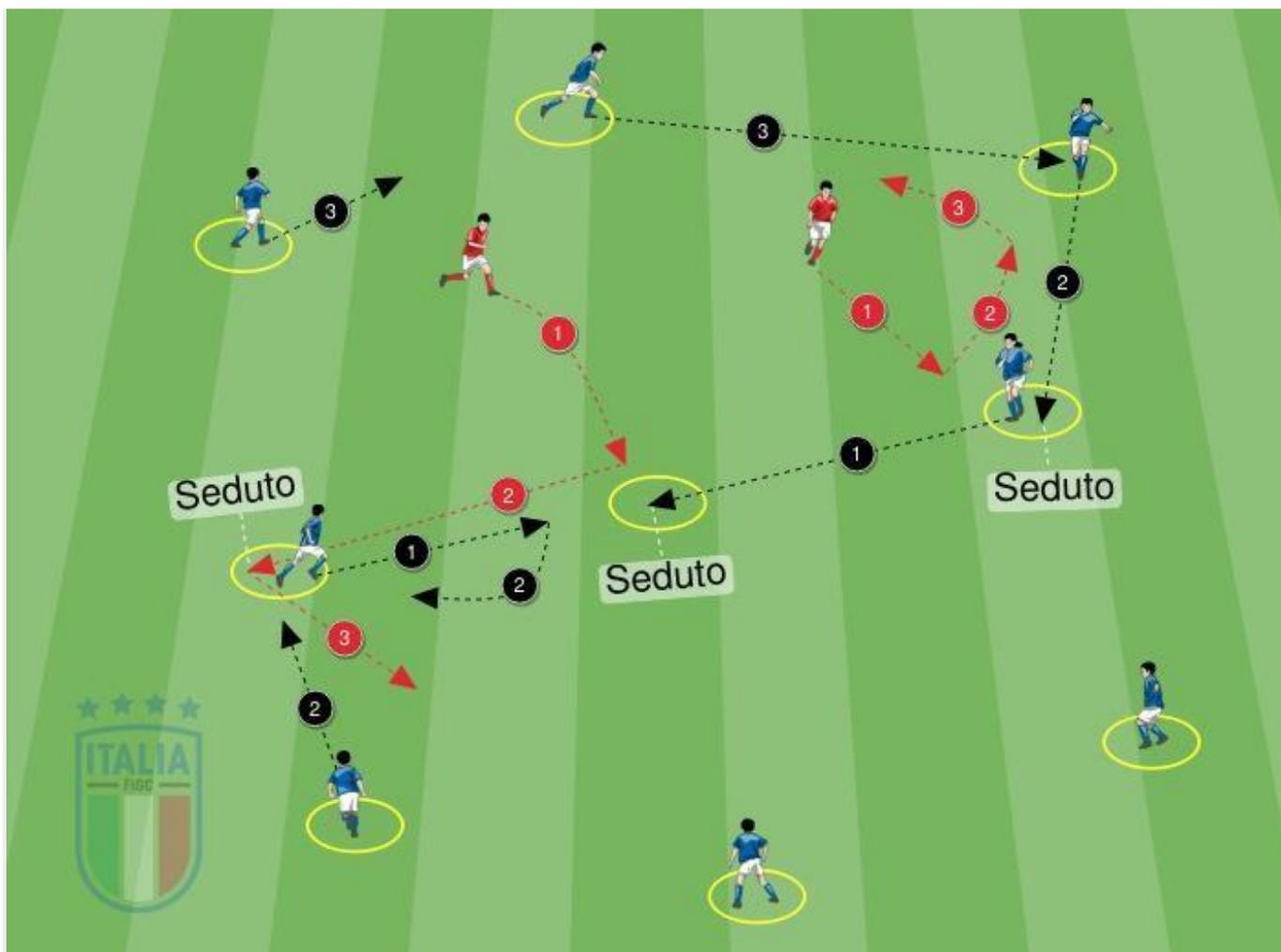
della palla, totalizza un punto.

Qualora il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.

### GIOCO MOTORIO LE POLTRONE



#### Materiale

9 cerchi o utilizzare dei piccoli quadrati 1mx1m formati da 4 cinesini

o da evidenziatore di campo 2 casacche

#### Preparazione

Area di gioco: 20x20 metri

Giocatori: 10

Tempo di svolgimento: 15 minuti

## Organizzazione

All'interno di uno spazio di gioco non definito vengono posizionati nove cerchi. All'interno di otto dei nove cerchi si colloca un giocatore. Due giocatori cominciano l'attività prevista all'esterno dei cerchi.

## Descrizione

Si svolge un'attività nella quale i giocatori all'interno dei cerchi devono coprire quello libero impedendo così ai due avversari di entrarvi.

## Regole

- I due giocatori all'esterno dei cerchi (gli "attaccanti", riconoscibili dagli altri in quanto vestono una casacca) totalizzano un punto ogni volta che riescono a entrare in un cerchio libero. Sia gli attaccanti che i difensori, nell'ingresso all'interno dei cerchi, devono eseguire dei compiti motori predefiniti che cambiano a ogni turno di gioco.
- Alcune azioni motorie da abbinare all'ingresso nei cerchi nei vari turni di gioco, possono essere:
  - Eseguire un rotolamento.
  - Toccare terra con la pancia.
  - Sedersi a terra con il sedere.
  - Effettuare un salto all'indietro.
  - Entrare attraverso un salto che simula un colpo di testa per fare gol.
- Ogni turno di gioco dura 3 minuti, tempo al termine del quale vengono cambiati gli attaccanti.
- L'obiettivo del Contenitore è di tipo prevalentemente motorio pertanto si invitano gli allenatori a dare un maggior peso a tali aspetti piuttosto che alle strategie per coprire il cerchio libero.
- Tra i vari turni di gioco, vengono previsti anche dei momenti in cui i giocatori possono sperimentare liberamente ed "allenare" le gestualità motorie previste durante il turno successivo.

## VARIANTI:

1. Modificare il numero di cerchi liberi, si consiglia di lasciarne liberi al massimo due.

## Varianti

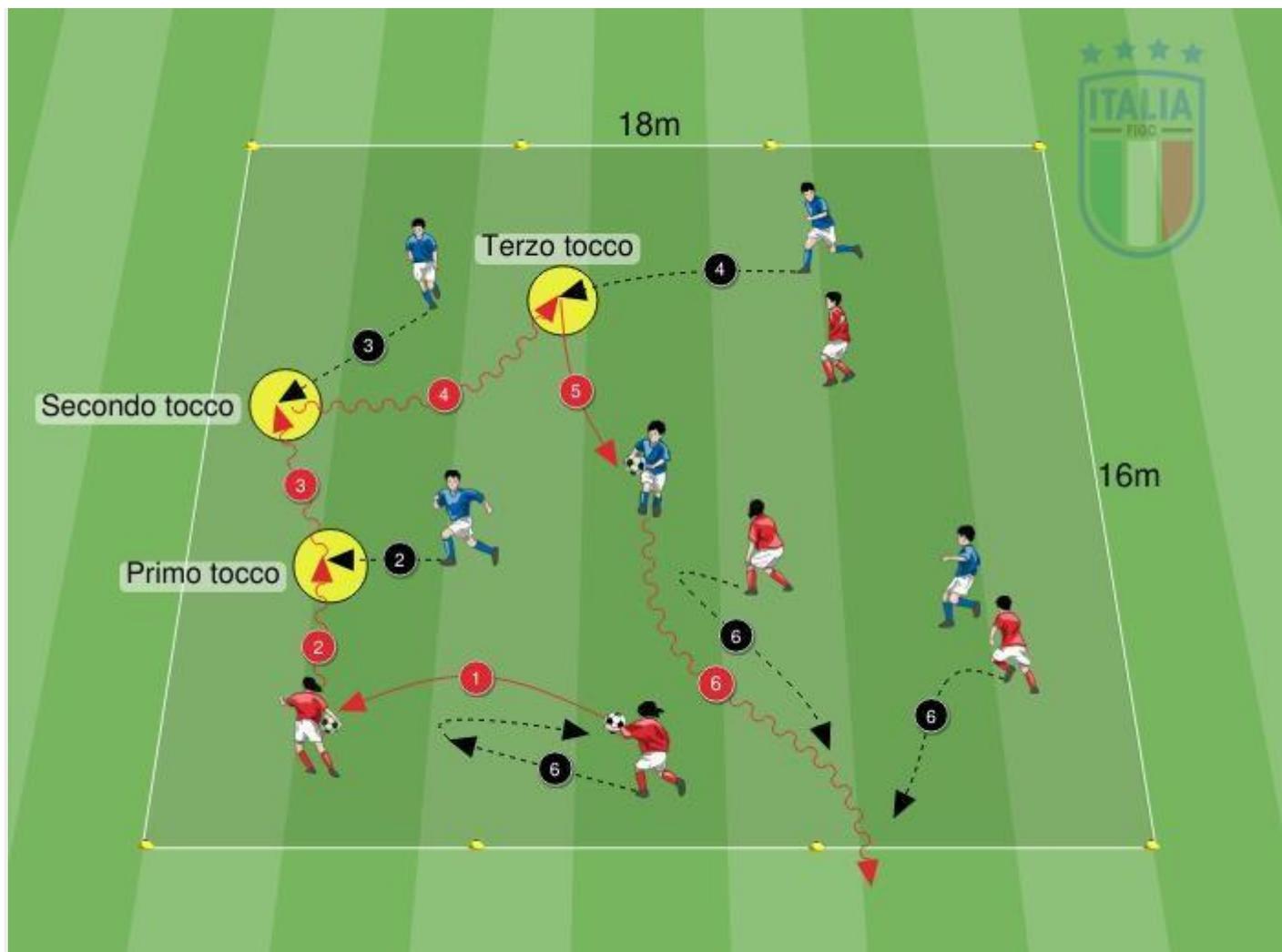
Varianti per i Piccoli Amici:

- Vista la semplicità della proposta, non sono previste varianti rispetto alle modalità presentate per la categoria Primi Calci.

## Temi per l'allenatore

- POSSIBILE AMBIENTAZIONE
  - I cerchi rappresentano le "poltrone" che possono essere "occupate" quando c'è un giocatore al suo interno o "libere" quando non c'è nessuno. I giocatori all'esterno dei cerchi rappresentano gli "zii andati a Roma" che rivogliono la poltrona.
- COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI
  - Frenare rapidamente con tempi di arresto corretti che permettano l'ingresso all'interno dei cerchi senza andare "lunghi".
  - Abbinare rapidamente la corsa all'interno del cerchio con la gestualità motoria prevista nel turno di gioco.
  - Comunicare ai compagni l'intenzione di gioco favorendo così la copertura del cerchio lasciato scoperto.

## GIOCO MOTORIO “CALCIO – RUGBY”



### Materiale

Delimitatori

5 casacche

Palloni

### Preparazione

Area di gioco: 18x16 metri

Giocatori: 10

Tempo di svolgimento: 15 minuti

Organizzazione

Si gioca utilizzando un campo di forma rettangolare dove le due linee più lunghe vengono considerate linee di meta.

### Descrizione

Due squadre si sfidano in una partita che mescola le regole del calcio e del rugby.

### Regole

Le regole del Calcio-rugby sono:

- Ogni squadra difende una linea di meta e attacca quella degli avversari.
- Lo scopo del gioco è realizzare una meta (appoggiare la palla a terra) oltre la linea di meta difesa dagli avversari.
- La palla può essere portata e passata solo con le mani ma può essere toccata con tutto il corpo, senza limitazioni.
- Il passaggio può essere realizzato in ogni direzione di campo: avanti; dietro; orizzontale.
- Per cambiare il possesso del pallone da una squadra all'altra, tre giocatori della squadra in non possesso di palla devono toccare chi la sta portando con entrambe le mani (il tocco deve avvenire sotto l'altezza delle spalle). I tocchi possono ovviamente avvenire anche in momenti diversi, al terzo giocatore che tocca correttamente l'avversario in possesso del pallone l'azione si interrompe e il gioco riprende con una rimessa laterale a favore della squadra che è entrata in possesso di palla.
- Il cambio di possesso della palla tra una squadra e l'altra, oltre che attraverso i tre tocchi precedentemente descritti, può cambiare anche in seguito a: un fallo o una scorrettezza (con conseguente rimessa laterale a favore degli avversari, effettuata dal punto nel quale è stata realizzata); all'uscita della palla dal terreno di gioco; attraverso l'intercetto di un passaggio tra avversari (in questo caso il gioco continua senza interruzioni).
- Qualora la palla esca dai limiti laterali del campo, il gioco riprende con una rimessa laterale effettuata dal punto nel quale è uscita.
- Al termine del gioco vince la squadra che totalizza il maggior numero di mete (ognuna delle quali vale un punto).
- Una delle due squadre veste delle pettorine al fine di favorire il riconoscimento dei propri compagni e degli avversari.

### POSSIBILI VARIANTI:

1. Qualora la palla venga portata all'interno di una porta (collocata al centro di ogni linea di meta), la meta vale doppio.

### Varianti

Varianti per i Piccoli Amici:

- Ridurre il numero di giocatori (e le dimensioni del campo) svolgendo la stessa proposta in condizioni di 3 contro 3.

### Temi per l'allenatore

#### POSSIBILE AMBIENTAZIONE

- Abbiamo fatto un viaggio nel passato. Una volta il calcio si giocava con regole diverse, immaginiamo quindi di essere i primi giocatori di calcio della storia!

#### COMPORAMENTI PRIVILEGIATI

- Affrontare con coraggio il contatto con l'avversario ricercandolo in fase di non possesso palla e accettandolo in fase di possesso senza polemiche o lamentele.
- Immaginare lo sviluppo dell'azione di attacco dell'avversario anticipando gli spazi da chiudere.

- Utilizzare più parti del corpo per entrare in contatto con la palla in modo efficace: passare; intercettare; toccare l'avversario; schiacciare la palla a terra ecc.

## Per 1) PRIMI CALCI-

1) PROPOSTE “PRE-GARA” .....“Situazione di gioco 2 contro 2;

2) PROPOSTE “PRE-GARA” .....“Situazione di gioco 3 contro 3.

1) Primi Calci 4 tempi da 10 minuti di Gioco partita,

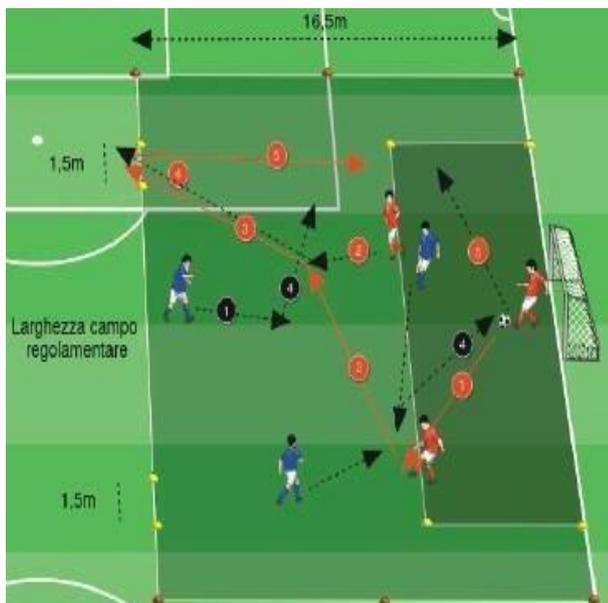
### 2 CONTRO 2

**Descrizione:** Una squadra ha il compito di segnare nella porta mentre l'altra totalizza un punto ogni qualvolta un suo giocatore riesce a superare la linea di meta conducendo palla. La squadra che raggiunge il proprio obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla



### Gioco 3 CONTRO 3

- **Descrizione:** Una squadra ha il compito di segnare nella porta mentre l'altra ha come obiettivo quello di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (1,5m). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla.



### I Raduni dei PICCOLI AMICI 2018-2019 e PRIMI CALCI 2016-2017

| CITTA' DI MAZARA   | SOCIETA'REFERENTE                    | DATA                 | CAMPO     | CATEGORIA E ORARIO                         |
|--|--------------------------------------|----------------------|-----------|--|
| <b>PARTECIPANTI:</b><br><b>Girone A</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Cantera Bianca</li> <li>• Mazara 2000 Verde</li> <li>• Dribbling Marsala</li> </ul> <b>Girone B</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aurora Mazara</li> <li>• Adelskam</li> <li>• Garibaldina</li> </ul> | VIS MAZARA 2000 / LA CANTERA MARSALA | MERCOLEDI 16/04/2025 | GIKE CLUB | <b>PICCOLI AMICI 2018 ORE 15,30 /17,00</b> |

| CITTA' DI MAZARA   | SOCIETA'REFERENTE                    | DATA                 | CAMPO     | CATEGORIA E ORARIO                             |
|--|--------------------------------------|----------------------|-----------|--|
| <b>PARTECIPANTI:</b><br><b>Girone A</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Cantera Marsala</li> <li>• Vis Mazara 2000</li> <li>• Garibaldina Marsala</li> </ul> | VIS MAZARA 2000 / LA CANTERA MARSALA | MERCOLEDI 16/04/2025 | GIKE CLUB | <b>PICCOLI AMICI 2019-2020 ORE 17,00/18,30</b> |

| CITTA' DI MAZARA   | SOCIETA'REFERENTE                    | DATA                 | CAMPO     | CATEGORIA E ORARIO                       |
|--|--------------------------------------|----------------------|-----------|--|
| <b>PARTECIPANTI:</b><br><b>Girone A</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Cantera Bianca</li> <li>• Mazara 2000 Verde</li> <li>• Garibaldina Rossa</li> </ul> <b>Girone B</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Cantera Blu</li> <li>• Mazara 2000 Gialla</li> </ul> | VIS MAZARA 2000 / LA CANTERA MARSALA | MERCOLEDI 16/04/2025 | GIKE CLUB | <b>PRIMI CALCI 2017 ORE 15,30 /18,30</b> |

|  |  |                                      |                         |  |
|--|--|--------------------------------------|-------------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garibaldina Bianca<br/><b>Girone C</b></li> <li>• Boeo Marsala</li> <li>• Aurora Mazara Viola</li> <li>• Dribbling<br/><b>Girone D</b></li> <li>• Adelskam</li> <li>• Aurora Mazara<br/>Gialla</li> <li>• Garibaldina Verde<br/><b>Girone E</b></li> <li>• Mazara 2000 bianca</li> <li>• La Cantera Rossa</li> <li>• Junior Calatafimi</li> </ul>   |  |                                      |                         |  |
| <p><b>PARTECIPANTI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Girone A</b></li> <li>• La Cantera Bianca</li> <li>• Mazara 2000 Verde</li> <li>• Dribbling Rossa</li> <li>• <b>Girone B</b></li> <li>• Mazara 2000 Gialla</li> <li>• Ligny Trapani<br/>Granata</li> <li>• Garibaldina Bianca<br/><b>Girone C</b></li> <li>• Ligny Bianca</li> <li>• Aurora Mazara Viola</li> <li>• Dribbling Bianca</li> <li>• <b>Girone D</b></li> <li>• La Cantera Blu</li> <li>• Academy Mazara<br/>Gialla</li> <li>• Garibaldina Verde<br/><b>Girone E</b></li> <li>• Mazara 2000 bianca</li> <li>• Primavera Marsala</li> <li>• Junior Calatafimi</li> </ul> | <p><b>VIS MAZARA 2000 / LA<br/>CANTERA MARSALA</b></p> | <p><b>GIOVEDI<br/>17/04/2025</b></p> | <p><b>GIKE CLUB</b></p> | <p><b>PRIMI CALCI<br/>2016 ORE<br/>9,30 /12,30</b></p> |

#### SUGGERIMENTI

- **CONTATTARE LE SOCIETA' CHE PARTECIPRANNO AL RADUNO;**
- **EFFETTUARE UNA RIUNIONE ORGANIZZATIVA CON I TECNICI DELLE SOCIETA' PARTECIPANTI;**
- **CHIEDERE UNA COPIA DELLA DISTINTA DEI GIOCATORI;**
- **EFFETTUARE IL RICONOSCIMENTO DEI BAMBINI;**
- **SVOLGERE UN BRIEFING INIZIALE DANDO INDICAZIONI AI PROTAGONISTI DELLA GIORNATA;**
- **EFFETTUARE IL SALUTO ALL'INIZIO E ALLA FINE;**
- **OTTIMIZZARE I TEMPI DI GIOCO;**
- **CREARE UN CLIMA SERENO;**
- **CREARE UN MOMENTO MAGICO CON IL TERZO TEMPO.**

