



PICCOLI AMICI 2019 – 2020

GIRONE A

ACADEMY CORONA
POLISPORTIVA GONZAGA SQ.B
SPORTING PALLAVICINO
TIEFFE CLUB
VIS BORGO NUOVO

GIRONE B

CITTA BALESTRATE TRAPPETO
CITTA DI CARINI SQ.B
CITTA DI CINISI
RENZO LO PICCOLO TERRASINI

GIRONE C

CITTA DI CARINI
D.B. PARTINICO
PARTINICAUDACE
RENZO LO PICCOLO TERRASINI SQ.B

GIRONE D

ACADEMY PANORMUS S.ALFONSO
ACADEMY PALERMO CALCIO
ATHLETIC CLUB PALERMO
PANORMUS
VIS PALERMO

GIRONE E

90011 BAGHERIA
ACCADEMIA
PRATO VERDE
SPORT CENTER TORRACCHIO
SPORTING VILLABATE

GIRONE F

CIAKULLI CALCIO
DON CARLO LAURI MISILMERI
FADA FOOTBALL CLUB
FORTITUDO BAGHERIA
TEAM CALCIO
VILLABATE

GIRONE G

C.U.S. PALERMO
CALCIO CICCIO GALEOTO
CALCIO SICILIA
POLISPORTIVA GONZAGA
VILLAUREA

GIRONE H

BUON PASTORE
FLORIO
PALERMO CALCIO A 5
SPORT PALERMO
VALLE JATO CALCIO

Calendario Incontri

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
1	Raggruppamento A	Sporting Pallavicino	Lunedì 10/11	15:15	Trinakria
1	Raggruppamento B	Città di Cinisi	Giovedì 13/11	16:00	Comunale
1	Raggruppamento C	Renzo Lo Piccolo Terrasini	Sabato 15/11	9:00	Gazzara
1	Raggruppamento D	Ac. Panormus S.Alfonso	Sabato 15/11	9:30	Villa S.Alfonso
1	Raggruppamento E	90011 Bagheria	Sabato 15/11	10:00	Comunale
1	Raggruppamento F	Ciakulli Calcio	Mercoledì 12/11	15:30	Ciakulli
1	Raggruppamento G	Cus Palermo	Giovedì 13/11	15:30	CUS
1	Raggruppamento H	Florio	Lunedì 10/11	16:00	Florio

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
2	Raggruppamento A	Tieffe Club	Venerdì 21/11	15:15	Mickey Club
2	Raggruppamento B	Renzo Lo Piccolo Terrasini	Mercoledì 19/11	16:00	Gazzara
2	Raggruppamento C	Città di Carini	Sabato 22/11	8:30	Pasqualino Stadium
2	Raggruppamento D	Athletic Club Palermo	Giovedì 20/11	15:15	Mickey Club
2	Raggruppamento E	Prato Verde	Sabato 22/11	10:00	Prato Verde
2	Raggruppamento F	Villabate	Martedì 18/11	16:45	C.S. Villabate
2	Raggruppamento G	Calcio Ciccio Galeoto	Sabato 22/11	9:00	Plesso Rizzo
2	Raggruppamento H	Buon Pastore	Giovedì 20/11	15:00	Pisani

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
3	Raggruppamento A	Vis Borgo Nuovo	Giovedì 27/11	16:00	Garden Center
3	Raggruppamento B	Città di Carini	Sabato 29/11	8:30	Pasqualino Stadium
3	Raggruppamento C	Partinicaudace	Sabato 29/11	10:00	Sporting Club
3	Raggruppamento D	Panormus	Sabato 29/11	9:30	Villa S.Alfonso
3	Raggruppamento E	Accademia	Lunedì 24/11	15:00	Ramacca
3	Raggruppamento F	Team Calcio	Martedì 25/11	15:30	Big Sport
3	Raggruppamento G	Polisportiva Gonzaga	Sabato 29/11	9:30	Gonzaga
3	Raggruppamento H	Sport Palermo	Martedì 25/11	16:00	Buon Pastore

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
4	Raggruppamento A	Polisportiva Gonzaga	Sabato 13/12	9:30	Gonzaga
4	Raggruppamento B	Città Balestrate Trappeto	Sabato 13/12	10:00	S. Militello
4	Raggruppamento C	DB Partinico	Sabato 13/12	9:00	C.S. Don Bosco
4	Raggruppamento D	Vis Palermo	Venerdi 12/12	15:30	Green Prater
4	Raggruppamento E	Sporting Villabate	Giovedì 11/12	15:15	C.S. Villabate
4	Raggruppamento F	Fortitudo Bagheria	Martedì 9/12	15:00	Ramacca
4	Raggruppamento G	Calcio Sicilia	Venerdi 12/12	16:30	Pisani
4	Raggruppamento H	Valle Jato Calcio	Martedì 9/12	16:00	Comunale

Giornata	Raggruppamento	Ospitante	Giorno	Orario	Campo
5	Raggruppamento A	Academy Corona	Mercoledì 21/01	15:00	L.Ribolla
5	Raggruppamento B	Renzo Lo Piccolo Terrasini	Mercoledì 21/01	16:00	Gazzara
5	Raggruppamento C	Città di Carini	Sabato 24/01	8:30	Pasqualino Stadium
5	Raggruppamento D	Academy Palermo Calcio	Sabato 24/01	11:00	Le Siepi
5	Raggruppamento E	Sport Center Torracchio	Sabato 24/01	9:00	Torracchio
5	Raggruppamento F	Don Carlo Lauri Misilmeri	Venerdì 23/01	16:00	Da concordare
5	Raggruppamento G	Villaurea	Martedì 20/01	15:15	Don Bosco Center
5	Raggruppamento H	Palermo Calcio a 5	Martedì 20/01	15:00	Tocha



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution
programme*

GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO
PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE

Scopri i valori e le opportunità delle modalità di gioco
per l'Attività di Base interagendo con i titoli di questa locandina

TUTTI

Adatta le modalità di
gioco 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



CLICCA O INQUADRA
I QR CODE PER APPROFONDIRE



SEI UN ALLENATORE?

Approfondisci regole,
struttura e varianti
delle modalità di gioco



SEI UN DIRIGENTE?

Ottimizza i tempi
nella costruzione
dei campi da gioco



SEI UN GENITORE?

Scopri il valore
di queste modalità
di gioco per tuo figlio



VERSIONE 2

CLICCA O INQUADRA
I QR CODE PER
APPROFONDIRE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

CONSULTA I DETTAGLI
DEL REGOLAMENTO
DI GIOCO



REGOLAMENTO DI GIOCO

U6 UNDER U7

REGOLE BASE

- ✓ 2 CONTRO 2 o 3 CONTRO 3
(con o senza portieri)
- ✓ 2 o 3 TEMPI PER INCONTRO:
DA MIN 5' A MAX 10'
- ✓ PALLONE: N°3
(cuoio o gomma doppio strato)
- ✓ MODALITÀ DI GIOCO:
Raggruppamenti con partite e giochi.
I Club di Calcio e Futsal giocano
insieme con le stesse modalità.



IL PUNTEGGIO NON SI CALCOLA
E NON VIENE REGISTRATO SUL REFERTO GARA.

N.B. PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA GLI ALLENATORI
DECIDONO SE GIOCARE O MENO CON IL PORTIERE.

CALCI DI PUNIZIONE

Sì, solo diretti.

DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE

Sì, 3 metri.

RIMESSA DA FONDO CAMPO

Il portiere può effettuarla
con le mani o con i piedi.

PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO

Concessa.

CALCIO DI RIGORE

No.

RIMESSE LATERALI

Con le mani o con i piedi
(anche partenza in conduzione
palla, senza obbligo
di passaggio).

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Concesso, il portiere può
prendere la palla con le mani.

RILANCIO CON LE MANI E CON I PIEDI

Nel minor tempo possibile.

ARBITRAGGIO

Dirigente arbitro
che supervisiona
anche più partite gestite
da allenatori.

CARTELLINI

Non previsti.

EXTRA GIOCATORE

Previo accordo tra
gli allenatori può essere
inserito un giocatore in più in
una sola delle 2 squadre.

TIME OUT

Non necessario.

SOSTITUZIONI

Chi non ha giocato
il 1° tempo, gioca tutto il 2°.
3° tempo sostituzioni libere.

ABBIGLIAMENTO

Non è previsto
l'utilizzo di scarpe
con tacchetti di ferro.

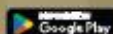
SALUTI

Obbligatori ad inizio
e fine gara.

FUORIGIOCO

Non presente.

PER CONOSCERE IL REGOLAMENTO DI GIOCO NELLA CATEGORIA U6/U7 DEL FUTSAL, CONSULTA I POSTER DEDICATI.



SCARICA L'APPLICAZIONE EVOLUTION
PROGRAMME PER ACCEDERE AI CONTENUTI
DELLA METODOLOGIA FIGC - SGS



SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

 15 minuti

 15x15 metri

 10 giocatori

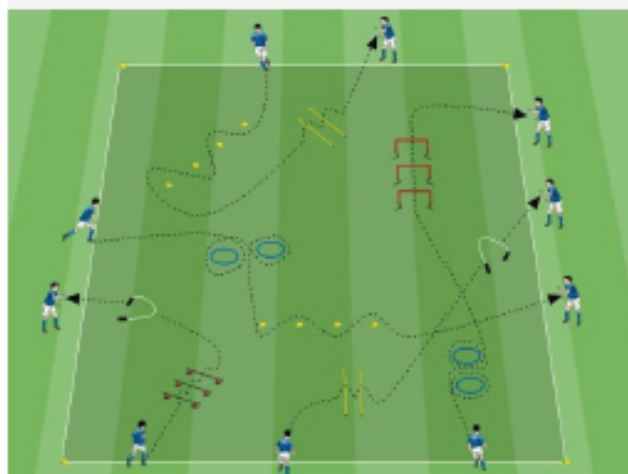
Descrizione

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.

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.

Variente 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 in 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

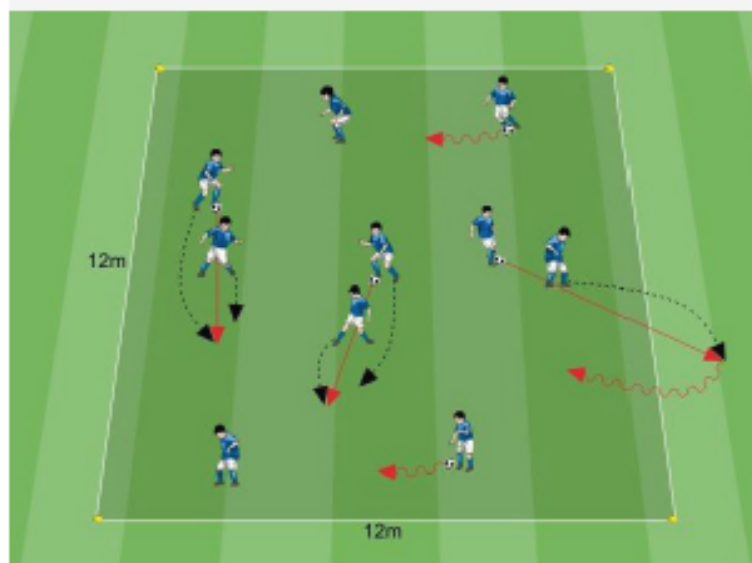
10 giocatori

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 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).

Variente 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



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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
CENTRI FEDERALI TERRITORIALI

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

15 minuti

15x15 metri

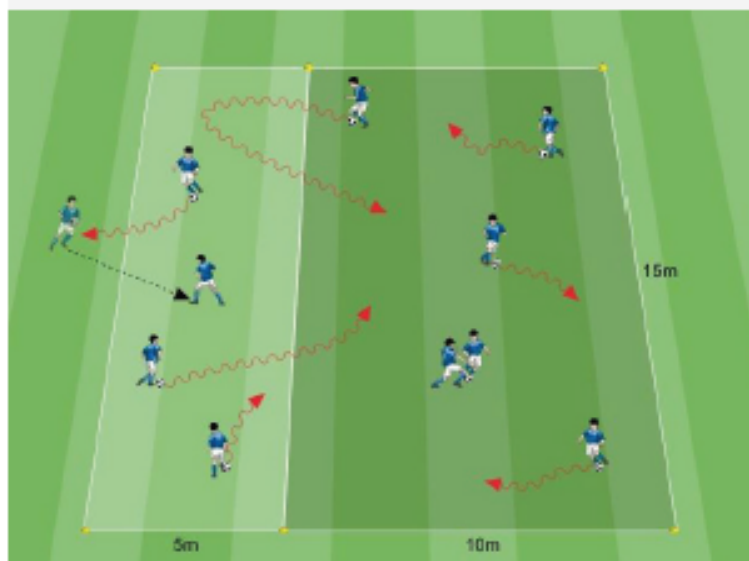
10 giocatori

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