

FUN FOOTBALL 2024:

CIRCUITO A 8 STAZIONI PICCOLI AMICI



ELENCO DELLE STAZIONI DEL CIRCUITO PICCOLI AMICI

1. 1vs1 con due porticine
2. Fulmine
3. Partita
4. Fazzoletto con palla
5. I calci di rigore
6. Calciare con precisione
7. Il guastafeste
8. Partita 4 porte

SPIEGAZIONE GIOCHI:

- GIOCO N. 1 ***1VS1 con due porticine***
1vs1 con 2 porte. L'azione parte dal difensore che, posizionato tra le due porticine che dovrà in seguito difendere, passa la palla al compagno che si trova di fronte. Una volta ricevuta palla, l'attaccante avanza con la palla e decide liberamente se tirare in una delle due porte o dribblare il difensore prima di fare gol; se l'attaccante segna diventa difensore, se non riesce a fare gol invece si riposiziona in fila.
- GIOCO N. 2 ***I calci di rigore***
Due porte larghe 4 mt (possibile utilizzare paletti/coni) nelle quali si posizionano due bambini, gli altri si disporranno di fronte alle porte con un pallone a testa e effettueranno dei tiri in porta come calci di rigore: chi realizza un gol andrà in porta, chi non realizza un gol si riposiziona in una delle due file.
- GIOCO N. 3 ***Partita***
Si disputa una partitina 3vs3 o 4>4.
Dimensioni campo 25 x 20 m.
- GIOCO N. 4 ***Fazzoletto con palla***
I bambini sono suddivisi in due gruppi ed ognuno di loro ha un numero. Quando l'istruttore chiama il numero, i due bambini chiamati in causa, corrono per contendersi il pallone e sfidarsi in un 1vs1 cercando di portare il pallone nella rispettiva zona di partenza. Utilizzare anche la variante del 2vs2. Distanza dal pallone 10m per ogni squadra.
- GIOCO N. 5 ***Fulmine***
Un bambino è il "Fulmine" e deve rincorrere i compagni e toccarli, chi viene preso si ferma con le gambe aperte; è possibile liberare il compagno preso passandogli sotto le gambe. Si cambia chi fa il "Fulmine" quando tutti i bambini sono stati presi o dopo 2 minuti di gioco. Dimensione campo 20 x 25 mt. (comunque gli spazi possono essere variati in proporzione al numero dei bambini).
- GIOCO N. 6 ***Calciare con precisione***
Disposizione come da figura. n.1 pallone per ogni bambino.
Al via si calcia in porta senza oltrepassare la linea disposta a 7m dalla stessa, a seconda della zona in cui viene indirizzata la palla, viene assegnato il relativo punteggio, che si sommerà ai punti conquistati dai compagni di squadra. Se la palla finisce centralmente 1 punto, se finisce tra il cono e il palo 2 punti, se invece non entra in porta 0 punti. Il gioco finisce quando una squadra totalizza 10 punti. Si rinnova la sfida rimescolando le squadre. Chi ha calciato recupera la palla e si porta in coda.
Distanza dei coni dal palo di 1,5 mt
- GIOCO N.7 ***Il guastafeste***
"Il guastafeste". In uno spazio delimitato (15x10 mt, comunque gli spazi possono essere variati in proporzione al numero dei bambini) un gruppo di bambini guida la palla con i piedi; un ragazzo invece, senza la palla, tenterà di allontanare, sempre con i piedi, i palloni degli avversari. Dato che a turno ognuno diventerà "guastafeste", vincerà colui che in un tempo predeterminato (esempio: 30 secondi) riuscirà a calciare fuori dallo spazio di gioco più palloni.
- GIOCO N. 8 ***Partita 4 porte***
In un campo di 15x20 mt. (comunque gli spazi possono essere variati in proporzione al numero dei bambini) due squadre si affrontano in una partita a 4 porte di dimensione 1,5m.

ISTRUZIONI GENERALI:

- Ogni società dovrà essere provvista di 5 palloni n. 3/4 e di una muta di maglie ed una di casacchine;
- All'arrivo, le squadre si distribuiranno in gruppi che saranno la risultante delle squadre mescolate e suddivise sul posto (due in ogni stazione). Ogni istruttore delle società partecipanti sarà indirizzato verso una stazione e sarà fisso per tutto il raggruppamento;
- In ogni stazione di gioco si confronteranno due gruppi di bambini, assistiti da due dirigenti/tecnici, che spiegheranno, prima del fischio d'inizio, l'attività da svolgere;
- Al fischio d'inizio (UNICO PER TUTTI), da parte del tecnico della società ospitante (responsabile della manifestazione) in ogni stazione si svolgeranno i giochi/esercitazioni programmati;
- La durata di ogni gioco sarà di 8';
- Al fischio di fine gioco/esercitazione (egualmente unico per tutti), si cambierà stazione di gioco muovendosi ordine cronologico dalla 1 alla 2 ecc...;
- L'intervallo tra un gioco/esercitazione e l'altro sarà di 3', che saranno utilizzati per il cambio di stazione e per la spiegazione del gioco successivo da parte dei dirigenti/tecnici che accompagneranno i relativi gruppi.
- In tutte le stazioni gioco si possono applicare varianti (da parte dell'istruttore) per renderlo sempre "vivo".

Dopo 4 giochi, se concordata, può essere prevista una pausa di 5' per il ristoro.

In alternativa ci sono due giochi che possono sicuramente far divertire i Vostri bambini:

IL GIOCO DELLA BANDIERA E IL GIOCO DELLO STAFFETTONE

MINIPARTITA (vedi Schema Campi)

Mini-Partita classica con possibilità di cambi volanti dei calciatori in qualunque momento.
Nel 2° tempo devono comunque entrare in campo i calciatori non utilizzati nel 1° tempo.

BANDIERA (vedi Schema Campi)

Il Gioco si svolge in più Fasi successive e i calciatori devono ricalzare la maglietta dietro i pantaloncini.
I giocatori attendono il loro turno nel cerchio di metà-campo, nel settore riservato alla propria squadra (A o B).

Al via inizia la prima Fase:

Il 1° calciatore in Distinta di gara di ogni squadra si porta sul Punto di Partenza, dove sarà stato collocato il pallone, e cerca di condurlo, attraverso uno slalom tra i birilli, verso il **Punto di Bandiera (B)** seguendo la direzione prevista.

Il calciatore delle due squadre che vi arriva per primo strappa la Bandiera (fazzoletto colorato), la infila dietro la cintura dei pantaloncini e cerca di ritornare velocemente al **Punto di Partenza** seguendo la slalom di andata.

L'altro calciatore, aggirato il **Punto di Bandiera (B)**, insegue il primo calciatore nel suo slalom cercando di sottrargli la bandiera dietro i pantaloncini.

Mette a segno un punto la squadra che "salva" la Bandiera o quella che la "ruba", portandola sul Punto di Partenza.

Si succedono quindi Fasi successive avvicinando i calciatori secondo l'ordine della Distinta di gara, riprendendo dal primo quando tutti hanno eseguito una Fase e così via.

Al fischio di pausa o finale, la Fase in corso va comunque completata.

STAFFETTONE (vedi Schema Campi)

Il Gioco si svolge in più Fasi successive.

I giocatori attendono il loro turno nel cerchio di metà-campo, nel settore riservato alla propria squadra (A o B).

Al via inizia la prima Fase:

Il 1° calciatore in Distinta di gara di ogni squadra si porta sul Punto di Partenza, dove sarà stato collocato il pallone, e cerca di condurlo, attraverso il superamento dell'**Ostacolo (H)**(strettoia) verso la **Porticina (P)** seguendo la direzione prevista dentro la corsia.

Il pallone deve essere condotto mantenendolo vicino ai piedi entro una distanza non superiore a 2 metri.

Superato l'**Ostacolo (H)**, arresta il pallone nel **Punto di Tiro (T)** e lo calcia verso la **Porticina (P)** cercando di segnare.

Quindi lo recupera e compie il percorso di ritorno come all'andata fino al **Punto di Partenza** dove l'attende il 2° calciatore in Distinta di gara che verrà preso e tenuto per mano in modo da ripetere insieme il primo percorso fino al ritorno al **Punto di Partenza**, dove li attende il 3° calciatore in Distinta di gara che verrà anche lui preso e tenuto per mano in modo da ripetere tutti e tre insieme lo stesso percorso e ritornare alla fine al **Punto di Partenza**.

La conduzione del pallone sarà fatta insieme senza mai staccare le mani, mentre calcerà chi è partito per ultimo.

Mette a segno un punto la squadra che per prima taglia l'ultima linea di partenza al ritorno.

Si succedono quindi Fasi successive avvicinando i calciatori secondo l'ordine della Distinta di gara, riprendendo dal primo quando tutti hanno eseguito una Fase e così via.

Al fischio di pausa o finale, la Fase in corso va comunque completata.

Se i compagni perdono tra di loro il contatto con le mani, oppure il pallone esce dalle corsie o non viene segnata la rete nella **Porticina (P)**, l'azione va ripresa dal punto dove è successo.

TRIBUNA

