

AVVISO A TUTTE LE SOCIETA'

Proposte tecniche per l'attività Primi Calci e Piccoli Amici

In relazione all'attività **ludica motoria** da svolgere prima del gioco partita nei raggruppamenti dei **Piccoli Amici e Primi calci**, la commissione tecnica del Settore giovanile e scolastico dell'Emilia Romagna composta dai diversi responsabili provinciali all'attività di Base, presenta a tutte le società una proposta tecnica specifica.

Tale proposta **non vincolante nei contenuti** vuole favorire una omogeneità progettuale in tutte le nove delegazioni provinciali e semplificare la scelta dell'attività da svolgere settimanalmente nei vari concentramenti.

Come indicato l'attività non è vincolante nei contenuti proposta ma **è obbligatorio (per le due categorie in oggetto) predisporre sempre** almeno una proposta ludica motoria prima del gioco partita.

Si sottolinea a tutte le società la possibilità di segnalare eventuali proposte tecniche utilizzate nei vari concentramenti. Tali segnalazioni vanno nella volontà del SGS dell'Emilia Romagna di raccogliere e definire **Buone Prassi condivise** da rendere nel tempo patrimonio di tutte le società delle regione. Ringraziando per l'attenzione le eventuali segnalazioni corredate dal nome della società e del tecnico possono essere inviate a base.emiliaromagnasgs@figc.it

PRIMI CALCII (CATEGORIA 2009 E CATEGORIA 2008)

PICCOLI AMICI (2010/2011)

PROPOSTA PER RAGGRUPPAMENTI DI 3\4 SOCIETÀ

PRIMI CALCII (2008/2009)

- 5c5 su tre o quattro tempi da 10 minuti.
- Almeno un gioco tra i seguenti (da svolgere prima, o durante il 5c5)

PICCOLI AMICI (2010/2011)

- 3c3 su tre o quattro tempi da 10 minuti.
- Almeno un gioco tra i seguenti (da svolgere prima, o durante il 3c3)

SI CONSIGLIA VIVAMENTE DI PREPARARE PIU' CAMPI DI GIOCO (ANCHE CON PORTE DI PALETTI) E STAZIONI GIOCO IN MODO DA SISTEMARE IN CAMPO TUTTI I BAMBINI DEL RAGGRUPPAMENTO).

Proposte ludico motorie

- **Gioco punteggio: Slalom e tiro di precisione**

- Descrizione:

- Ogni squadra effettua una serie di slalom tra 3 conetti con tiro di precisione in una porta che misura mt. 1,5 circa; la linea di partenza dello slalom viene indicata da due cinesini, altri due cinesini indicano la linea entro la quale occorre effettuare il tiro.

- Dieto la porta alla distanza di 2 mt. circa (indicata da 2 cinesini) prende posto un giocatore che recuperata la palla calciata dal compagno la conduce velocemente verso la zona di partenza, mentre chi ha effettuato lo slalom si posiziona dietro alla porta.
- Il compagno successivo può partire quando il precedente ha preso posto dietro alla porta.
- Vengono conteggiate le reti segnate entro il tempo concesso dal gioco orologio.
- **Gioco orologio**
- Posizionare sulla stessa linea a alla distanza massima di 1 mt. 3 o 4 cinesini sopra i quali vengono appoggiati altrettanti palloni.
- Dieto la linea dei cinesini, alla distanza di 2 mt. circa, prende posto un componente della squadra, mentre gli altri si dispongono alla distanza di almeno 4 mt. e a non più di 6 mt. davanti ai palloni.
- Il gioco consiste nel cercare di colpire i palloni, facendoli cadere dai cinesini.
- Modalità di svolgimento:
 1. Al via dell'istruttore il primo elemento della squadra, in possesso di palla, dovrà calciare la sfera per cercare di abbattere uno dei palloni;
 2. dopo aver calciato dovrà velocemente prendere il posto del compagno dietro la linea dei palloni;
 3. il compagno posizionato dietro ai 3 palloni, sulla linea definita da due conetti posti esternamente ai palloni laterali recupera la palla e, passando dietro a uno dei conetti, la conduce al compagno di fronte, oppure calcia a sua volta verso i palloni;
 4. variante: invece di condurre la palla la trasmette velocemente dalla parte opposta fino al compagno successivo;
 5. quando tutti i palloni vengono fatti cadere, oppure dopo il tempo massimo di 5', viene interrotta l'attività del gioco slalom e tiro di precisione
- In caso di raggruppamento a 3 società con disponibilità di ¼ di campo nel gioco partita 1 squadra resta ferma; nel gioco didattico 1 squadra è al gioco orologio mentre le altre due svolgono lo slalom e tiro su due campi.
- In caso di disponibilità di 1/2 campo nel corso del gioco partita la terza squadra effettua il gioco orologio mentre i giocatori non impiegati nella partita disputano lo slalom e tiro.
- In caso di raggruppamento a 4 società mentre due svolgono il gioco partita le altre si affrontano nel gioco didattico.
- **Il Doganiere** (tre bimbi, ciascuno con una palla, partono appaiati per andare a calciare la palla in una porta vuota. A metà del percorso è posto il "doganiere" (DIFENSORE g), che presidia una linea e cerca di non far passare i bimbi (il doganiere si può spostare sola a destra e sinistra per intercettare i palloni degli attaccanti che devono attraversare la linea conducendo la palla). Se il doganiere tocca una palla degli attaccanti si libera e diventa attaccante egli stesso (il bimbo che è stato fermato diventa doganiere e consegna la sua palla al nuovo attaccante che prosegue l'azione). Gli attaccanti che passano la linea del doganiere faranno goal in una porta vuota.
- **Goal Sprint** : sfida a di velocità tra 2 o più bimbi (dipende da quanti percorsi appaiati si preparano) che partono appaiati al via dell'istruttore, superano due ostacoli, raggiungono ciascuno una palla posta in altrettanti ..cerchi..o altro, e calciano nella porta vuota, il prima possibile. Chi segna per primo fa 2 punti chi segna per secondo ne fa 1.;
- **1 contro il portiere**: (simile allo shot out).. il portiere parte dalla propria fila sistemata sulla linea di fondo campo, esegue un esercizio coordinativo senza palla (a scelta tra slalom, speed trainer, capovolta, rotolamento, salti nei cerchi... e si posiziona in porta. Contemporaneamente alla partenza del portiere,

l'attaccante avanza con la palla e, dopo uno slalom tra soli due coni (es.: **S** con cambio piede) attacca la porta e decide liberamente se tirare o dribblare il portiere per fare goal. Al termine dell'azione si fa cambio ruoli: il portiere raccoglie la palla e va nella fila degli attaccanti e l'attaccante senza palla si sposta nella fila dei portieri.

Nella presentazione in delegazione dei **referenti dell'attività** si chiede di utilizzare il nuovo modulo allegato.

Si ricorda anche l'importanza di segnalare eventuali **GREEN CARD** assegnati durante i confronti (come indicato nel comunicato nazionale N.6)

Per informazioni e delucidazioni contattare :

- ☐ **Responsabile Regionale Attività di Base**

Prof. Nicola Simonelli Tel. 393 9519607

base.emiliaromagnasgs@figc.it

- ☐ **I Responsabili Provinciali dell'attività di Base**

AVVISO A TUTTE LE SOCIETA'

Il Settore Giovanile e Scolastico in collaborazione con le componenti federali e con le Società che svolgono attività femminile sul territorio **organizza nel week end del 1 e 2 ottobre 2016** una iniziativa denominata:

Girl's Football Open Days

Tutte le società che svolgono attività femminile sul territorio regionale sono invitate a partecipare a tale iniziativa, al fine di promuovere tutte attività e le proposte afferenti il calcio femminile.

Tale iniziativa, per quanto riguarda la **Regione Emilia Romagna** si svolgerà nelle giornate e nei luoghi sotto indicati:

- > **1 Ottobre dalle 15.30 alle 18.30 e 2 Ottobre dalle 10.00 alle 12.30**

c/o Viale Ceccarini Riccione (RN)

per le Società operanti nelle provincie di Ferrara, Ravenna, Forlì - Cesena e Rimini;

- > **2 Ottobre dalle 10.00 alle 13.00**

c/o Stadio Ricci SASSUOLO Piazza Risorgimento 47.

per le Società operanti nelle provincie di Piacenza, Parma, Reggio, Modena e Bologna.

In allegato le locandine di riferimento

Per informazioni contattare :

- ☐ **Responsabile Regionale Attività di Base**

Prof. Nicola Simonelli Tel. 393 9519607 base.emiliaromagnasgs@figc.it

**IL RESPONSABILE A.D.B.
(N. SIMONELLI)**

**COORDINATORE F.I.G.C. -S.G.S. E.R.
(M. RIZZELLO)**