



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

# MANIFESTAZIONE

## 2017 / 2018

### PICCOLI AMICI '2011 – '2012

*PROGETTO TECNICO*

## TUTTE LE DELEGAZIONI PROVINCIALI DEL TERRITORIO LOMBARDO

La categoria dei piccoli amici vede impegnati bambini di 5/6 anni ai quali, per intrinseche caratteristiche legate alla crescita, non è opportuno creare pressioni determinate da confronti diretti con una squadra avversaria dove il contesto ambientale tende a produrre eccessive pressioni finalizzate al raggiungimento del risultato. Ai bambini di questa fascia di età piace giocare divertirsi e confrontarsi anche cercando di primeggiare, ma da bambini, senza pressioni di alcun genere create dal contesto e dalla tipologia del confronto.

Per i motivi su esposti, sulla base dell'esperienza maturata nella scorsa stagione, cercando di applicare quanto contenuto nella carta dei diritti del fanciullo, nel decalogo UEFA, nel comunicato ufficiale n. 1 e nella circolare applicativa n.1 pubblicata sul comunicato n. 5 nazionale e loro allegati, per la corrente stagione sportiva è previsto che l'attività dei piccoli amici venga svolta in RAGGRUPPAMENTI.

**TUTTE LE DELEGAZIONI PROVINCIALI DEL TERRITORIO LOMBARDO DOVRANNO PREVEDERE PER L'ATTIVITA' DEI Piccoli amici L'ORGANIZZAZIONE DI GIRONI CON 16 SQUADRE CREATI A SECONDA DELLA VICINANZA PER LA FASE AUTUNNALE (sarà possibile formare raggruppamenti di 12 o 9 squadre a seconda delle specifiche esigenze territoriali). IN CIASCUN GIRONE LE 16 SQUADRE VERRANNO SUDDIVISE IN 4 RAGGRUPPAMENTI DA 4 SQUADRE PER CIASCUNA GIORNATA (da 3 squadre in caso di raggruppamento da 9 o 12 squadre).**

Per la formazione dei raggruppamenti di ciascun girone verrà fornito un file (con la spiegazione di utilizzo) che automaticamente assegna le squadre evitando che possano incontrarsi più volte in diversi raggruppamenti e nel caso dovesse capitare sarà cura della società indicata ad ospitare far in modo che non si incontrino squadre che già anno avuto modo di confrontarsi.

L'attività dei piccoli amici avrà una durata di 5/6 giornate con indicazione delle date e per ciascun raggruppamento verranno indicate delle società che dovranno occuparsi di ospitare la giornata e organizzarla secondo le indicazioni fornite.

Le società indicate come ospitanti dovranno contattare le altre società e accordarsi su eventuali spostamenti anche di campi e date. Nel caso non si riuscisse a trovare accordo con le altre società sarà cura della delegazione di competenza indicare una **data definitiva** di svolgimento del raggruppamento, che andrà rispettata pena assegnazione di sanzioni che verranno successivamente stabilite.

Nei raggruppamenti a 4 le squadre si dovranno incontrare contemporaneamente FORMANDO ALMENO DUE CAMPETTI DELLA

DIMENSIONE DI 10/15M PER 15/30 disputando due gare di due tempi da 10 minuti con formula  $A > B$  e  $C > D$ .

Nel caso in cui si disponga di spazio adeguato **I GIOCHI O LE PROVE TECNICHE OBBLIGATORIE** potranno svolgersi in contemporanea su altri campetti ricavati vicino a quelli utilizzati per i confronti gara.

**Qualora non si abbia lo spazio sufficiente, i giochi o le prove tecniche verranno disputati prima dello svolgimento del confronto gara.**

I giochi o le prove tecniche verranno liberamente scelte dalle delegazioni in collaborazione con i Collaboratori provinciali F.I.G.C. sgs tra quelle indicate nel progetto sotto riportato.

Nei raggruppamenti con 4 società verranno fatte giocare due partite in contemporanea  $A > B$  e  $C > D$  e successivamente  $A > D$  e  $B > C$  della durata di 2 mini tempi da 10 minuti ciascuna partita (contemporaneamente con i giocatori non impegnati nel confronto partita si faranno i giochi o le prove tecniche. In caso di mancanza di spazi i giochi o prove tecniche si faranno prima dei due mini tempi).

Nei raggruppamenti a 3 squadre si affronteranno tutte le squadre secondo l'ordine  $A > B$ ,  $A > C$ ,  $B > C$ , mentre si affrontano due squadre la terza farà i giochi o prove tecniche con i bambini non impegnati nel confronto gara.

I collaboratori figc sgs avranno cura di organizzare un momento dimostrativo sul campo dove verranno mostrate le modalità organizzative dei raggruppamenti e la loro semplicità applicativa.

Per quanto concerne le norme generali di svolgimento si fa riferimento oltre a quanto sotto riportato al comunicato ufficiale nazionale n. 1 e alla circolare applicativa n.1 pubblicata nel comunicato nazionale n. 5 con relativi allegati che è possibile vedere al seguente indirizzo [http://www.figc.it/it/3332/LastPress\\_3/ArchivioComunicatiSGS.shtml](http://www.figc.it/it/3332/LastPress_3/ArchivioComunicatiSGS.shtml) sfogliando l'archivio comunicati.

**Periodo di svolgimento:** OTTOBRE/NOVEMBRE 2017.

**Categoria:** Piccoli amici, nati dal 1 gennaio 2012 al 31 dicembre 2011, 2013 che hanno compiuto il 5° anno di età.

#### **PREMESSA**

#### **TUTTI MUNITI DI TESSERINO ASSICURATIVO DELLA FIGC.**

**Formula:** quadrangolare o triangolare.

**Numero di bambini:** minimo 9 - massimo 12/15.

**Squadre:** 2011 O 2012 oppure miste

**Iscrizioni:** Da effettuarsi presso la delegazione provinciale di competenza secondo le date indicate nei comunicati provinciali.

#### **Descrizione progetto tecnico:**

I piccoli amici dovranno effettuare attività in raggruppamenti di 3/4 società suddivise in gironi possibilmente a 16 squadre (gironi a 9 o 12 sono possibili a seconda del numero di società non inserite nei gironi da 16).

I confronti gara dovranno essere realizzati con la modalità del 3 > 3 (DUE O TRE CAMPETTI CON PARTITE IN CONTEMPORANEA) sempre alternati con giochi o prove tecniche utilizzando le proposte sotto riportate.

Compatibilmente con gli spazi a disposizione le prove tecniche o i giochi dovranno essere svolte in contemporanea al confronto partita in spazi appositamente ricavati adiacenti ai campetti (ALMENO DUE) per il 3 > 3.

Si consiglia di dividere le due annate realizzando gironi per i 2011 e per i 2012, fermo restando la possibilità di iscrivere delle squadre di età mista indirizzandole a seconda delle capacità verso l'età minore o superiore. Tutti i bambini che prenderanno parte al confronto partita dovranno eseguire la prova tecnica o gioco, nel successivo mini tempo o contemporaneamente allo svolgimento della gara.

In caso di ridotta disponibilità di spazio il gioco o la prova tecnica si dovrà far svolgere prima dell'inizio di ciascuno dei due mini tempi.

Nessun referto gara dovrà essere redatto ma unicamente un report con le attività svolte e la lista dei bambini coinvolti per verificare la regolarità dei tesseramenti e di effettuazione del raggruppamento o confronto (il report verrà successivamente pubblicato).

**TUTTE LE INFORMAZIONI SULLE NORME E REGOLE DI SVOLGIMENTO SONO INDICATE NEL C. U. N.1 E RELATIVI ALLEGATI (Pubblicato sul comunicato**

**ufficiale n.1 del 1.07.2017) E CIRCOLARE N. 1 E RELATIVI ALLEGATI  
(Pubblicati sul comunicato ufficiale n. 5 del 22.08.2017) STAGIONE  
SPORTIVA 2017/18**

## **DOMINIO PALLA**

### **“I rompiscatole”**

In uno spazio quadrato di 20 mt. per lato sono disposti 10 giocatori.

5 di loro, in possesso della palla eseguono palleggi fermando dopo ogni palleggio la palla con le mani. 5 sono senza palla. Questi ultimi hanno il compito di infastidire, senza toccare la palla e i palleggiatori, per indurli all'errore nel palleggio. Una volta che la palla cade per terra dovranno a loro volta iniziare a palleggiare disturbati dal rompiscatole della squadra opposta. Il gioco dura 3 minuti vince chi al terzo minuto sta palleggiando. Si eseguono due manche. Viene assegnato 1 punto per ogni giocatore che al termine del tempo sta palleggiando.

Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

## **2° ANNO**

### **“Palleggio a coppie o terne”**

I bambini della stessa squadra si dispongono a coppie (se sono cinque una coppia e una terna) uno di fronte all'altro. Uno di loro in possesso di una palla tenta di calciare la palla indirizzandola verso il compagno che dovrà tentare di fermarla con le mani. Il gioco si svolge in contemporanea al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

### **“LA BOMBA”**

Il gioco si svolge con 5 ragazzi disposti all'interno di un quadrato di 15 metri per lato. Ciascun ragazzo, in possesso di un pallone, esegue dei palleggi con 1 rimbalzo. Al segnale dell'istruttore (alza un cinesino) ciascun ragazzo deve eseguire un palleggio con palla oltre l'altezza della testa, lasciare immediatamente il pallone, dirigersi verso un altro pallone, lasciato libero da un avversario che lo ha posizionato a suo piacimento nel quadrato di gioco, recuperare la palla con le mani e tornare a palleggiare con il proprio pallone. Se durante lo spostamento il pallone smette di rimbalzare la bomba scoppia e il ragazzo è eliminato e deve lasciare il campo. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

### **“FERMA LA PALLA”**

Si gioca a coppie uno dei due compagni lancia la palla oltre un cono al proprio compagno che deve cercare di fermarla con i piedi a terra. Poi recupera la palla e a sua volta la lancia al compagno che la deve fermare e così via. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti cambiando il compagno.

## **CONDUZIONE**

### **1° ANNO**

#### **“Le api”**

Si posizionano due palloni al centro di uno spazio 15 x 15 con porticine su ogni lato larghe 2 m. Al via i bambini partono e in forma libera ognuno di loro deve tentare di portare la palla all'interno di una delle porticine. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

### **2° ANNO**

#### **“Conduzione veloce a staffetta”**

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri con una palla e davanti ad ogni fila viene posizionati due cerchio uno a 15 metri dall'altro. Al via dell'istruttore il primo bambino parte in conduzione veloce e deve consegnare la palla al primo compagno della fila opposta fermandola all'interno del cerchio per poi mettersi in coda. Le due squadre partono contemporaneamente, viene assegnato 1 punto ogni volta che viene completata la conduzione da parte di tutti i componenti della squadra. In caso di squadre con componenti dispari ci sarà un bambino che esegue due volte la conduzione. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

#### **“Conduzione in slalom”**

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri (due e due oppure due e tre). All'interno dello spazio tra le due file si posizionano n.8 coni/cinesini/paletti a distanza di 1 metro uno dall'altro, lasciando 3 metri dall'inizio e dalla fine. Al via dell'istruttore il primo bambino parte in conduzione veloce e deve consegnare la palla al primo compagno della fila opposta fermandola all'interno del cerchio per poi mettersi in coda. Le due squadre partono contemporaneamente. La palla può essere passata una volta completato lo slalom. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

#### **“SVUOTA PORTA”**

Ogni bambino con una palla che deve essere posizionata all'interno di una porta o porticina. I bambini dovranno andare a prendere una palla nella porta avversaria e condurla all'interno della propria porta per poi andare a prenderne un'altra.

Si esegue un turno da 2 minuti.

Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

## **2° ANNO**

### **“Bandiera”**

Istruttore con due palloni al centro chiama un numero che corrisponde a un bambino per ciascuna squadra. Il bambino una volta recupera la palla deve condurla fino ad una porticina larga 1m posizionata a 5/7 metri dalla porta (m4x1,8/2) divisa a metà da un paletto centrale e deve calciare nella metà di porta indicata dall'istruttore (destra o sinistra). Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

### **“Conduci sotto pressione”**

Si utilizza il campo già predisposto per il confronto partita.

Si affrontano due squadre una conduce la palla e tenta di segnare l'altra tenta di prendere chi conduce la palla. Ogni squadra verrà divisa in due gruppi uno che conduce e calcia l'altro che insegue.

Ciascuna squadra sarà su una metà campo e dovrà tentare di segnare nella porta della squadra opposta difesa dal portiere. Al via dell'istruttore i due conducenti partiranno contemporaneamente (5 metri davanti alla porta) palla al piede con 5 metri di vantaggio rispetto all'inseguitore, cercando di andare a segnare nella porta difesa dal portiere. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

## **CALCIARE**

## **1° ANNO**

### **“Calcio bandiera “**

Si dispongono le squadre su una linea una di spalle all'altra e ciascun bambino è un animale. Vengono posizionate due porte ciascuna di fronte ad ogni squadra a circa 10/15 m con una palla a metà tra la squadra e la porta. L'istruttore mima l'animale e il bambino corrispondente deve partire e tentare di andare a segnare. Chi segna sta in porta o chi vuole sta in porta. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

### **“Calcio nelle 4 porte”**

Si realizzano 4 porticine (2 metri) con paletti e coni e uno spazio di 4 metri per 4 al centro del campo, ogni porta dovrà essere collocata a 5/7 metri dal quadrato 4 x 4. Ogni bambino con un pallone dovrà andare all'interno del quadrato e calciare in una delle 4 porte dovrà poi andare a recuperare la palla tornare nel quadrato e calciare in una porta differente così fino a calciare in tutte e 4 le porticine.

Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

## **2° ANNO**

### **“Tiro a bersaglio”**

Si divide una porta delle dimensioni normali (quelle utilizzate per il confronto partita m 4x1,8/2) con un nastro in 4 parti e si assegnano 1 punto alla fascia bassa 2 punti a quella alta. Si gioca contemporaneamente su due porte si contano i punti. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

### **“La mitraglia”**

Si gioca su due porte normali o di dimensione ridotta. Ogni squadra ha disposizione 5 palloni che vanno collocati su una linea posta a 10 m di distanza dalla porta e calciati in rapida successione dal primo al quinto da 5 giocatori differenti. Una volta calciati i palloni si devono recuperare e posizionare sulla linea di tiro per eseguire la seconda scarica. Se un giocatore non manda la palla in porta deve andare a recuperare la palla e calciare fino a che non è riuscito a segnare. Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

### **“Il duello”**

Si affrontano due squadre composte dalla stesso numero di giocatori. Vengono realizzate porte della larghezza di m 3 con paletti sulla metà campo, una per ciascun duellante. I duellanti si collocano di schiena ognuno con una propria palla al centro della porta al via dell'istruttore partono in conduzione fino a raggiungere una linea posta a 8 metri dal punto centrale per poi girarsi e calciare nella porta Si gioca o contemporaneamente al confronto gara con i giocatori non impegnati nel 3>3 due turni da 3 minuti con pausa, oppure prima dell'inizio di ogni mini tempo per due turni da 2 minuti.

**I giochi o prove tecniche a confronto sopra riportate dovranno essere adattate a seconda del livello delle squadre e dell'età.**

**In ogni caso ciascuna delegazione provinciale tramite i suoi esperti dell'attività di base potrà decidere a seconda dei periodi quale tipo di gioco o prova tecnica dovrà essere svolta.**

**Nel caso in cui in altre giornate della fase autunnale/primaverile si troveranno inserite nello stesso raggruppamento, sarà cura del responsabile tecnico della società ospitante fare in modo che si incontrino squadre che non si sono ancora incontrate.**

**E' prevista una riunione organizzativa per ciascuna delegazione provinciale sul campo per dimostrare a tutte le società come organizzare l'attività in occasione dei raggruppamenti.**

Il Coordinatore Regionale F.I.G.C.  
F.I.G.C. sgs Lombardia  
G. Terraneo

Il Resp. Tec. Regionale  
sgs Lombardia  
D. Trombello



