



SCHEDE OPERATIVE

CATEGORIA PICCOLI AMICI



CATEGORIA PICCOLI AMICI

SOCIETÀ: _____

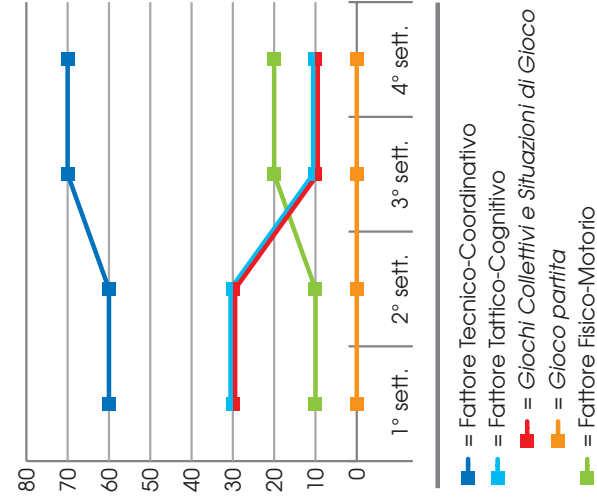
ISTRUTTORE: _____

STAGIONE SPORTIVA: _____

RICORDATI CHE

- La prima settimana di attività viene utilizzata per la conoscenza dei bambini; questo aspetto verrà favorito organizzando un mini-torneo 2c2 o 3c3 che tra l'altro faciliterà anche l'instaurarsi di nuove amicizie.
- Iniziare l'allenamento con un gioco crea sempre un clima positivo, predispone a nuovi apprendimenti e genera in genere entusiasmo.
- L'organizzazione delle attività si basa su una struttura a stazioni, che permette il totale e contemporaneo coinvolgimento di tutti i bambini.
- Il primo gioco della lezione 1 si chiama "Acchiapparella". Un gioco semplice che però sollecita il bambino a prendere decisioni in relazione al gioco ed alle sue regole, di compagni ed allo spazio a disposizione (correre velocemente, fare finte, trovare lo spazio libero - concetto di vicino-lontano, ecc.).

Grafico Mensile



MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE:

- FATTORE TECNICO-COORDINATIVO: correre con la palla: ampliamento della capacità di assumere informazioni.
- FATTORE TATTICO-COGNITIVO: correre e spostarsi: formazione e sviluppo della capacità di orientamento spaziotemporale.
- FATTORE FISICO-MOTORIO: sviluppo capacità di controllo motorio

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____

OSSERVAZIONI:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- **CORRERE CON LA PALLA:** ampliamento della capacità di assumere informazioni.
 - Guida nelle porte colorate **15'**
 - Guida nelle figure geometriche **15'**
 - Gioco libero: 2c2 o 3c3 **15'**

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Migliorare la capacità di muoversi nello spazio
- GIOCHI COLLETTIVI**
- Acchiapparella **10'**
 - Lo sparpiero **15'**
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Sviluppo capacità di controllo motorio
 - Attività di controllo motorio con e senza palla **10'**

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 1

LEZIONE 1

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Acchiapparella **10'**
 - Attività di controllo motorio con e senza palla **10'**
- ATTIVITÀ A STAZIONI:**
- Guida nelle porte colorate **15'**
 - Guida nelle figure geometriche **15'**
 - Lo sparpiero **15'**
- GIOCO LIBERO:**
- 2c2 o 3c3 (mini-torneo) **15'**

Numero bambini:

Durata: **80'**

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

MODULO 1

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Acchiapparella **10'**
 - Attività di controllo motorio con e senza palla **10'**
- ATTIVITÀ A STAZIONI:**
- Guida nelle porte colorate **15'**
 - Guida nelle figure geometriche **15'**
 - Lo sparpiero **15'**
- GIOCO LIBERO:**
- 2c2 o 3c3 (mini-torneo) **15'**

Numero bambini:

Durata: **80'**

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- controllo della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- superare/intercettare senza palla (Acchiapparella)

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

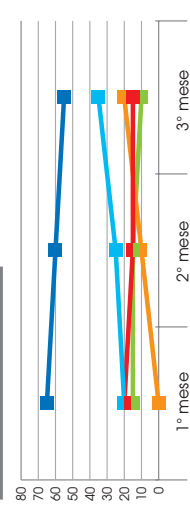


Grafico Mensile

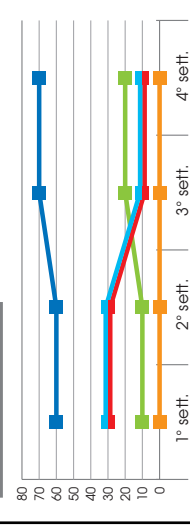
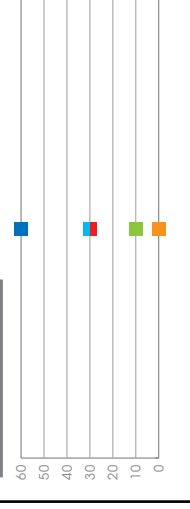
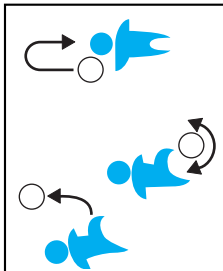


Grafico Lezione



attività di controllo motorio con e senza palla

Sviluppo sensoriperceptivo, guida della palla, sviluppo degli schemi motori di base. I bambini impareranno a conoscere il proprio corpo attraverso il contatto con la palla.



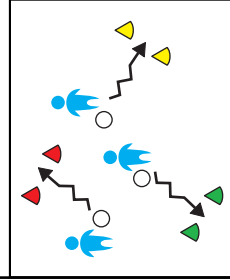
Ogni bambino con la palla svolge degli esercizi di coordinazione motoria: si cerca di sensibilizzare ogni parte del corpo del bambino con il contatto della palla, partendo dagli arti superiori (lanciare in aria - afferrare - rimbalzare a terra) fino a con quelli inferiori (toccare la palla con caviglia - piede esterno, interno, tacco, pianta, collo...)

varianti

- si usano palloni di peso e dimensioni diversi
- quando i bambini hanno una certa confidenza con la palla viene aumentata loro la difficoltà degli esercizi

guida nelle porte colorate

Le porte colorate accendono la fantasia dei bambini, correre nello spazio verso le porte colorate sollecita in forma semplice l'esplorazione di un ambiente stimolante per assumere informazioni di tipo visivo.



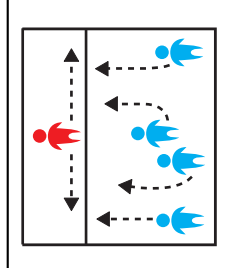
I bambini conducono liberamente la palla e devono entrare nelle porte colorate indicate dall'istruttore (utilizzando anche delle casacche). Possono essere indicati più colori ed i bambini scelgono liberamente il percorso e la sequenza.

varianti

- l'istruttore indica la porta colorata che deve essere attraversata
- a coppie i bambini tenendosi per mano attraversano le porte guidando un pallone
- i bambini chiamano colore corrispondente la porta colorata che andranno ad attraversare

lo sparpiero

Il bambino si orienta nello spazio di gioco cercando e muovendosi nello spazio libero.



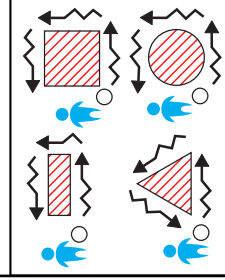
Un bambino, lo sparpiero, muovendosi sulla linea mediana dello spazio di gioco, cerca di toccare altri bambini che se toccati diventano a loro volta sparpieri, il gioco termina quando tutti sono stati toccati.

varianti

- lo sparpiero è in possesso di un pallone che deve lanciare per colpire gli avversari
- il bambino che supera per primo la linea mediana, conquista un punto, vince chi fa più punti
- lo sparpiero si può muovere all'interno di una zona più ampia

guida geometrica

Le diverse forme geometriche stimolano un comportamento "tecnico" regolato da forma e dimensione delle figure.



I bambini conducono la palla attorno a diverse figure geometriche

varianti

- vince chi per primo effettua le guide intorno alle figure
- i bambini si muovono in coppia, uno guida la palla intorno al perimetro delle figure, l'altro all'interno
- ogni bambino guida un pallone di forma e dimensioni diverse

MODULO 1

LEZIONE 1: INSEGUI LA PALLA E GIOCA

Obiettivo tecnico dominante:

GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Acchiapparella **10'**
 - Attività di controllo motorio con e senza palla **10'**
- ATTIVITÀ A STAZIONI:**
- Guida nelle porte colorate **15'**
 - Guida nelle figure geometriche **15'**
 - Lo sparpiero **15'**
- GIOCO LIBERO:**
- 2c2 o 3c3 (mini-torneo) **15'**

Numero bambini:

Durata: **80'**

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Chi trova un amico trova un tesoro... dal pallone alla squadra: il viaggio inizia"

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- CORRERE CON LA PALLA: ampliamento della capacità di assumere informazioni
 - Colpire per tirare
 - Guida in zona e tira 15'
 - Prendi la palla e tira 15'
 - Il traffico 15'
 - Gioco libero 10'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- controllo della palla

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- analisi e soluzione del compito motorio

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Sviluppo capacità di orientamento spaziotemporale e di adattamento e trasformazione del movimento

GIOCHI COLLETTIVI
Lo scalpo 10'

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Sviluppo capacità di controllo motorio
 - Attività motoria con la palla 15'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 1

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Lo scalpo 10'
 - Attività motoria con la palla 15'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Guida in zona e tira 15'
 - Muoversi nel Traffico 15'
 - Prendi la palla e tira 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite 2c2 o 3c3 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

Grafico Trimestrale

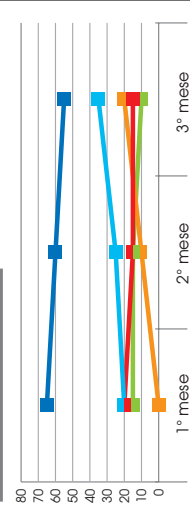


Grafico Mensile

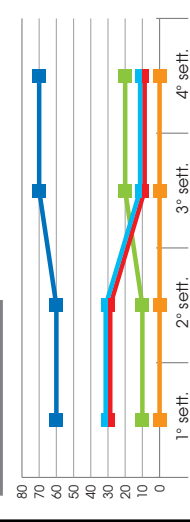
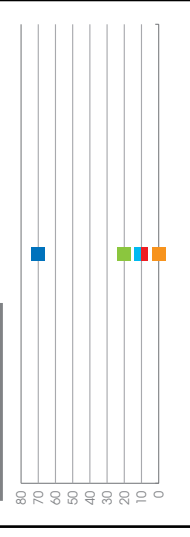
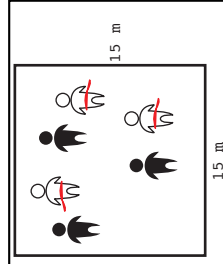


Grafico Lezione



lo scalpo

Questo esercizio sviluppa la capacità di orientarsi nello spazio favorendo la capacità di adattamento e trasformazione dello spostarsi in funzione del comportamento di altri giocatori.



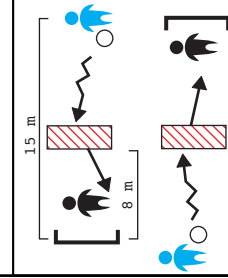
Due gruppi di bambini si affrontano in un quadrato di 15 mt per lato. Un gruppo indosserà un fazzoletto colorato all'altezza dei calzoncini (scalpo). I bambini senza lo scalpo dovranno toglierlo agli altri che lo indossano. Vince la squadra che in meno tempo sarà riuscita a togliere tutti gli scalpi.

varianti

- entrambe le squadre hanno lo scalpo
- aumento del numero dei bambini senza scalpo
- viene aumentato o diminuito lo spazio di gioco

guida in zona e tira

Questo esercizio oltre a sviluppare ulteriormente la capacità di controllo dell'attrezzo durante la corsa, favorisce nel bambino lo sviluppo della capacità di differenziazione nel colpire la palla (precisione e forza del tiro) generando grande entusiasmo per la realizzazione dei goal.



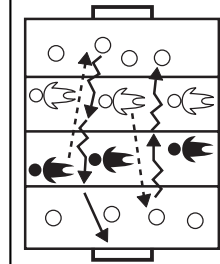
I bambini partono da una distanza di circa 15 mt. dalla porta, conducono la palla fino dentro l'area delimitata (a circa 8 mt dalla zona di partenza) e da lì effettuano il tiro in porta. Il bambino che al termine della serie di conduzioni e tiri avrà realizzato più reti risulterà vincitore.

varianti

- auto-passaggio nell'area delimitata
- utilizzo di un percorso prima della zona di tiro
- il gioco potrà essere effettuato, successivamente, utilizzando il portiere; ruolo che, a rotazione, svolge-

prendi la palla e tira

Favorisce la conoscenza del fondamentale tiro eseguito combinandolo a una azione di corsa.



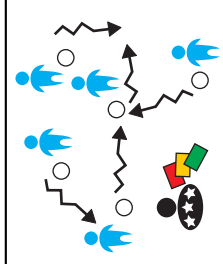
I bambini devono prendere i palloni degli avversari, condurli verso la linea di partenza; chi la oltrepassa per primo tira in porta dalla linea stessa.

varianti

- aggiungere un portiere
- aumentare la distanza della linea di tiro utilizzando palloni di peso e dimensione diverse

il traffico

Consente di regolare l'azione di guida attraverso la presa d'informazione visiva ed acustica, resa dinamica dal movimento dei giocatori e dai comandi dell'allenatore.



I bambini conducono la palla in un'area delimitata facendo attenzione a non scontrarsi. Variano l'andatura a seconda del comando dell'istruttore: ROSSO=STOP; VERDE=ANDATURA VELOCE; GIALLO=ANDATURA LENTA.

varianti

- dare altro significato ai comandi
- i comandi vengono disposti attraverso paletti o casacche colorate
- ridurre l'area delimitata

MODULO 1

Obiettivo tecnico dominante:

GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Lo scalpo 10'
 - Attività motoria con la palla 15'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Guida in zona e tira 15'
 - Muoversi nel Traffico 15'
 - Prendi la palla e tira 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite 2c2 o 3c3 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Ricordarsi di essere stato bambino significa comunicare senza parlare"

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Correre con la palla: ampliare la capacità di assumere informazioni

- Gioco del semaforo 15'
- Guida arcobaleno 15'
- 2c2 o 3c3 con le mani 15'
- Gioco libero 10'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- controllo della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di orientamento spaziotemporale

- GIOCHI COLLETTIVI 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di controllo motorio
- Percorso motorio 15'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 1

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Gioco del semaforo 15'
 - 14 cantoni 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Guida arcobaleno 15'
- Percorso motorio 15'
- 2c2 o 3c3 con le mani 15'
- GIOCO LIBERO 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Palletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- analisi e soluzione del compito motorio

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

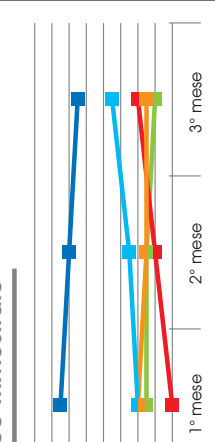


Grafico Mensile

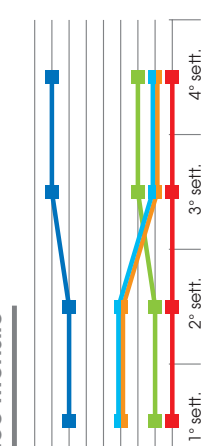
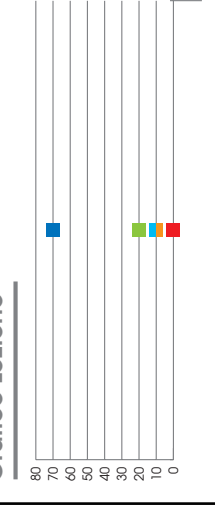
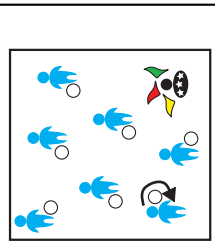


Grafico Lezione



gioco del semaforo

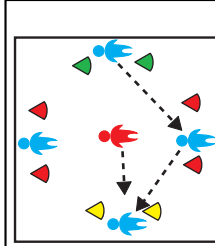
Consente ai bambini di regolare l'azione di guida con l'esecuzione di gesti e movimenti prestabiliti dall'istruttore o dalla fantasia degli allievi, sollecitando quindi sia la capacità di adattamento che l'assunzione di informazioni (memorizzazione), sia la creatività che il soddisfacimento della curiosità dei bambini.



In uno spazio delimitato, che varia a seconda del numero dei bambini coinvolti, il gruppo di "piccoli amici" si muove liberamente guidando la palla, facendo attenzione a non perderne il controllo (cioè senza scontrarsi e senza uscire dallo spazio a disposizione). Nel momento in cui l'istruttore mostra agli allievi un fazzoletto colorato, i bambini dovranno effettuare un movimento prestabilito (esempio: Rosso = un giro intorno alla palla; Verde = lasciare la propria palla per prenderne un'altra; Giallo = effettuare un rotolamento ecc.

i 4 cantoni

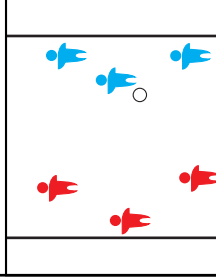
Attraverso questo gioco si consente al bambino di sviluppare le proprie capacità di orientamento spaziotemporale ed allo stesso tempo si sollecita la capacità di reazione motoria a segnali pre-stabiliti, sia di tipo acustico (parenza), sia di tipo visivo (spostamento). L'incertezza della situazione, inoltre, stimola il giovane a scegliere il tempo giusto per effettuare lo spostamento ("timing").



In un quadrato di m. 10x10, 4 bambini occupano inizialmente dei "cantoni" (ad es. porticine) posti sui lati, mentre un quinto bambino si trova al centro. Al segnale dell'istruttore tutti dovranno cambiare la loro posizione occupando quella del compagno che è alla propria sinistra (senso orario). Scopo del gioco è quello di occupare il cantone prima del bambino che si trova al centro (rosso). Se il "rosso" conquista uno dei "cantoni", prende il posto del capitano.

2c2 o 3c3 con le mani

In questa fase, in questo particolare gioco, l'attenzione dovrà essere posta esclusivamente verso la condotta motoria del lanciare la palla. La capacità di orientamento spazio-temporale e l'occupazione degli spazi liberi saranno sollecitati in particolare a livello percettivo (riconoscimento delle situazioni), utili nelle fasi successive.



Partita con le mani. Passaggio mani al petto, dietro la testa (tipo rimessa laterale) o dal basso. Linea di meta per fare punto. L'allevo con la palla può correre solamente per 3 passi; i compagni smarcati potranno realizzare il punto ricevendo la palla dentro la linea di meta

- varianti**
- definire il tipo di lancio da effettuare
 - utilizzare palloni di diversa dimensione o di altri sport

MODULO 1

Obiettivo tecnico dominante:

CONDUZIONE DELLA PALLA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Gioco del semaforo 15'
 - 14 cantoni 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Guida arcobaleno 15'
- Percorso motorio 15'
- 2c2 o 3c3 con le mani 15'
- GIOCO LIBERO 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Palletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

"Non c'è vera ricchezza al di là delle necessità dell'uomo"
K. Gibran

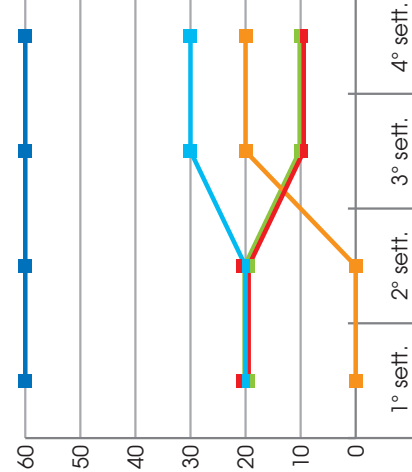
SOCIETÀ: _____ ISTRUTTORE: _____

STAGIONE SPORTIVA: _____

RICORDATI CHE

- Concluso il mese di "ambientamento" si può iniziare a sviluppare un lavoro più specifico, senza mai perdere di vista l'aspetto fondamentale di questa fascia d'età: quello ludico.
- I giochi proposti devono consentire al bambino di soddisfare la sua curiosità di esplorazione dello spazio e degli attrezzi, per sperimentare la propria motricità.
- L'attrezzo palla, il giocare con essa, sono gli strumenti per favorire quella formazione motoria, che risulterà successivamente indispensabile alla costruzione delle capacità tecnico-tattiche che il calciatore deve possedere.

Grafico Mensile



- = Fattore Tecnico-Coordinativo
- = Fattore Tattico-Cognitivo
- = Giochi Collettivi e Situazioni di gioco
- = Gioco partita
- = Fattore Fisco-Motorio

MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE:

- **FATTORE TECNICO-COORDINATIVO:** correre con la palla - capacità di controllo, sollecitazioni coordinative
- **FATTORE TATTICO-COGNITIVO:** spostarsi con e senza palla: capacità di orientamento spazio-temporale
- **FATTORE FISCO-MOTORIO:** sviluppo capacità di controllo motorio rapidità

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____

OSSERVAZIONI:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- **Obiettivo:**
 - Correre con la palla: capacità di controllo, sollecitazioni sensorie e coordinative
 - Spostarsi per evitare e per intercettare: sollecitazione analizzatori sensorie
 - Pirati all'arrembaggio
 - Assalto al castello
 - Gioco libero

20'
15'
15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- **Obiettivo:**
 - Sviluppo capacità di orientamento

GIOCHI COLLETTIVI
E SITUAZIONI DI GIOCO

• Le tre tane

GIOCHI PARTITA

15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISCO-MOTORIO

- **Obiettivo:**
 - Capacità di controllo motorio
 - Rapidità

FISCO CON PALLA

• Ruba palla

15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:**FATTORE TECNICO COORDINATIVO**

- lanciare

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- superare e contrastare l'avversario con e senza palla

FATTORE FISCO-MOTORIO

- rapidità

MODULO 2**Successione della seduta:**

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Pirati all'arrembaggio
- Ruba palla

20'
15'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Assalto al castello
- Le tre tane

15'
15'

GIOCO LIBERO:

- Partite su campo ridotto 2c2, 3c3 o 4c4

15'

Numero bambini:**Durata:****Materiali:**

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

80'

Grafico Trimestrale

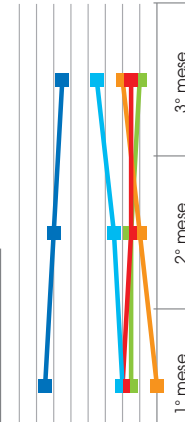


Grafico Mensile

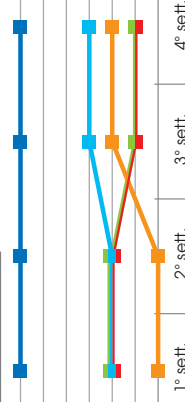
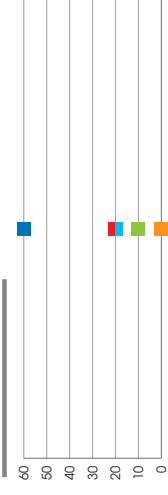
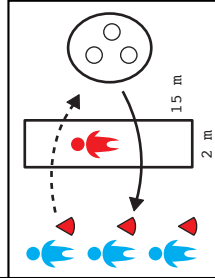


Grafico Lezione



pirati all'arrembaggio

Le innumerevoli sollecitazioni sensoriperceptive (spazio a disposizione, zona del guardiano, posizione dei palloni, regole del gioco, ecc.) consentono al bambino di ricevere informazioni che determinano risposte motorie che favoriscono lo sviluppo della reattività e della velocità del movimento.



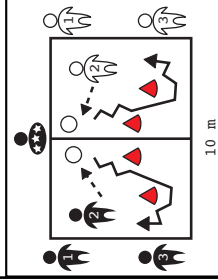
Gli allievi, partendo dalla linea di fondo, devono recuperare più palloni possibili (il grande tesoro!). Bisogna però fare attenzione al guardiano che si trova nella sua zona di guardia (di mt. 2 x 1,5). Chi viene toccato torna indietro e riparte dal punto di partenza.

varianti

- ampliamento della zona di azione del guardiano
- gli attaccanti partono tutti insieme
- i guardiani diventano 2
- i bambini si dividono in due squadre (pirati rossi e pirati verdi), vince chi porta per primi il tesoro sulla nave.

ruba palla

Migliora la capacità di reazione ed il controllo della palla in regime di rapidità



Due squadre, numerate in ordine progressivo, si dispongono una di fronte all'altra a distanza di 10 mt. con due palloni posti al centro (uno per squadra). Al segnale (numero), i bambini corrono (uno per squadra) dovranno correre per raggiungere la palla, guidarla in un percorso e portarla oltre la linea di partenza. Vince la squadra che raggiunge per prima il punteggio stabilito.

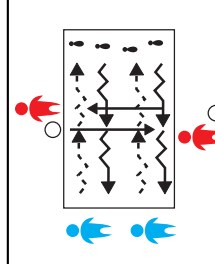
varianti

- l'azione si conclude con un tiro in porta
- un solo pallone da conquistare

assalto al castello

Anche questo gioco ha lo scopo di sollecitare nel bambino una elaborazione delle informazioni sensoriperceptive che durante lo svolgimento del gioco gli

pervergono (posizione dei birilli, compito e posizione delle guardie, velocità dei palloni, spazio a disposizione, ecc.), determinando risposte motorie che favoriscono lo sviluppo della reattività e della velocità del movimento. Viene inoltre sollecitato un altro schema motorio, il lanciare, che verrà ampiamente esplorato nei successivi cicli.



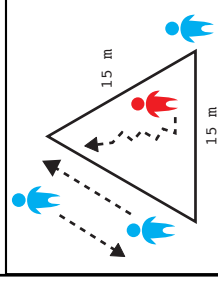
2 bambini partono dalla linea di fondo e devono cercare di recuperare i birilli sferrati dalla parte opposta, portandoli alla "base". Si può portare solo un birillo alla volta facendo attenzione alle guardie che cercano di colpire gli assaltatori con i palloni (lanci con le mani). Chi viene colpito riparte dalla linea di partenza.

varianti

- gli assaltatori devono condurre una palla
- aumenta il numero degli assaltatori
- si confrontano 2 squadre contemporaneamente nello stesso campo, con guardie di una e dell'altra squadra

le tre tane

Sviluppo sensoriperettivo, sviluppo della reattività e velocità del movimento, capacità di orientamento: con questo esercizio i bambini ricevono un gran numero di informazioni che a livello sensoriperettivo gli consentono di relazionarsi con lo spazio circostante e con gli altri compagni, trovando soluzioni motorie efficaci nelle situazioni che si vengono a creare.



In uno spazio di gioco di mt. 1,5x1,5, 3 bambini (le volpi), partendo dalle tane, devono cercare di scambiarsi le posizioni per 3 volte. Nella tana non si può sostare in più di uno. Attenzione al cane: chi viene toccato è eliminato... e si trasforma in canelli!

varianti

- aumento o diminuzione dello spazio di gioco
- il cane possiede un pallone col quale può colpire le volpi
- aumento del numero delle volpi

MODULO 2

LEZIONE 4: CONQUISTIAMO IL TESORO

Obiettivo tecnico dominante:

GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:
 • Pirati all'arrembaggio 20'
 • Ruba palla 15'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

• Assalto di castello 15'
 • Le tre tane 15'

GIOCO LIBERO:

• Partite su campo ridotto 2c2, 3c3 o 4c4 15'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paleffi
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Il bambino impara dagli esempi più che dai rimproveri!"

MODULO 2

LEZIONE 5

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:
 • Guardia e ladri 10'
 • Ruba palla con percorso motorio e tiro 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

• Percorso motorio 15'
 • Campo minato 15'

GIOCO LIBERO:

• Partite su campo ridotto 2c2, 3c3 o 4c4 15'
 • Partita con meta 15'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paleffi
- Ostacolini
- Casacche colorate

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di controllo motorio
- Rapidità

FISICO CON PALLA

- Ruba palla con percorso motorio e tiro 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Spostarsi con e senza palla: sviluppo capacità di orientamento spazio temporale

GIOCHI COLLETTIVI

- Guardia e ladri 10'
- Partita con meta 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- colpire per tirare con palla ferma o in movimento

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- superare l'avversario e spostarsi per contrastare

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

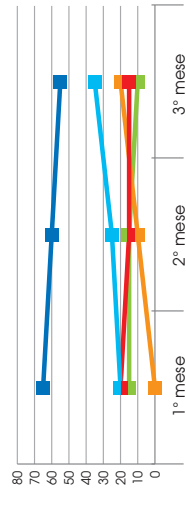


Grafico Mensile

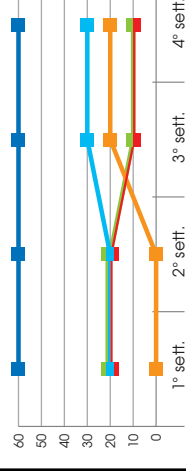
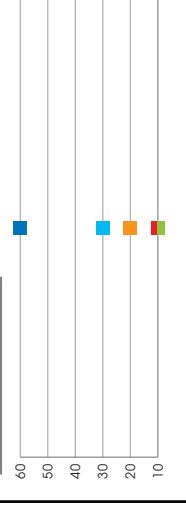
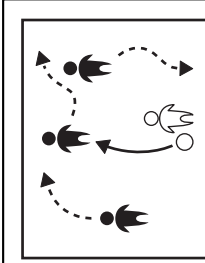


Grafico Lezione



guardia e ladri

Consolidamento del tiro motorio e coordinativo. Le sollecitazioni sensoriali, relativamente alla gestione dello spazio di gioco, determinano un conseguente adattamento alle regole del gioco (spazio a disposizione, evitare di farsi colpire dalla palla - percepire velocità e direzione della palla, ecc.) che favoriscono lo sviluppo della reattività, della velocità del movimento e un adattamento coordinativo nel lancio/re/calcare la palla verso un bersaglio mobile.



Il bambino con la palla è la guardia e deve colpire i ladri che scappano nell'area delimitata; chi viene colpito diventa la guardia.

varianti

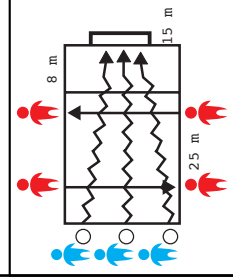
- ridurre l'area delimitata
- aggiungere una guardia
- la guardia guida la palla e la calcia per colpire i ladri
- anche i ladri guidano una palla

percorso motorio

Il percorso motorio può avere il duplice scopo di

campo minato

Attraverso questo esercizio viene sollecitato il controllo della palla, variando la conduzione in relazione alla frequenza e alla velocità dei lanci della palla degli avversari, vengono così sollecitate le capacità di orientamento e di gestione dello spazio a disposizione. Nel gioco viene anche sollecitata la capacità di colpire da palla ferma, obiettivo dominante del successivo ciclo (avversari).

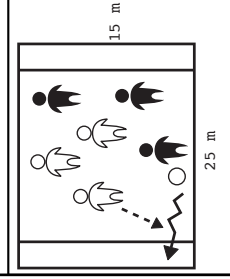


In un campo di 25m x 15m, i bambini con la casacca blu tenteranno, in conduzione, di portare la palla fino ad una linea di tiro posta a 8m da una porta di 3m, posizionata al centro del lato minore. Sul lato maggiori, 2 per parte, si posizioneranno 4 giocatori avversari che, una volta tentato di colpire gli attaccanti, l'attaccante che viene colpito dovrà tornare indietro. Vince la squadra che dopo un tempo prestabilito avrà realizzato più gol.

- varianti
- diminuire il numero degli attaccanti
 - aumentare il numero degli avversari
 - la porta viene difesa da un portiere
 - un difensore difende la zona di tiro
 - variazione della larghezza del campo (avversari più vicini)

partita con meta

Attraverso questa gara, i bambini vengono sollecitati ad applicare le abilità apprese in situazioni di gara. Viene sollecitata una elaborazione mentale del compito motorio, con la ricerca di una risposta idonea alla situazione di gioco (ricerca dello spazio libero, velocità di conduzione in rapporto alla propria capacità di controllo, ecc.) ed in relazione ai compagni ed agli avversari (passaggio o guida, contrasto o temporeggiamento ecc.).



I bambini si confrontano, in un campo di gioco di mt. 25x15, in una gara 3c3: il gioco consiste nel condurre la palla oltre la linea di meta. Ogni meta vale un punto. Vince chi realizza il maggior numero di punti.

MODULO 2

LEZIONE 5: GIOCHIAMO DI PRECISIONE

Obiettivo tecnico dominante:

GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Guardia e ladri 10'
- Ruba palla con percorso motorio e tiro 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Percorso motorio 15'
- Campo minato 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite su campo ridotto 2c2, 3c3 o 4c4 15'
- Partita con meta 15'

Numero bambini:

80'

Durata:

80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Imparare significa scoprire.

Fare significa che lo sai"

R. Bach

MODULO 2

LEZIONE 6

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Rapidità
- Percorso parallelo 10'

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Spostarsi con e senza palla; sviluppo capacità di orientamento spaziotemporale

GIOCHI COLLETTIVI

- Corri e porta a casa 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- 3C3 - GIOCO LIBERO 15'

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Miglioramento capacità di combinazione motoria
- 4 cantoni con la palla 15'
- Corri con la palla nel corridoio 15'
- Attività di controllo motorio con la palla 15'

Osservazioni:

Varianti:

Osservazioni:

Varianti:

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- tiro in porta

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- soluzione sintetica del compito motorio

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

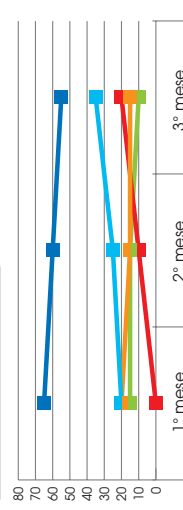


Grafico Mensile

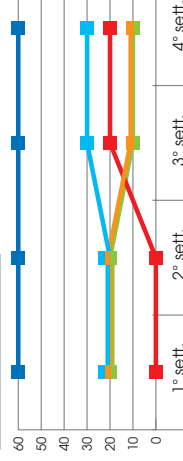
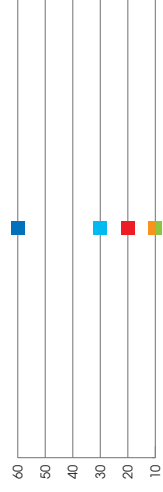
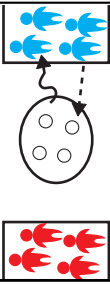


Grafico Lezione



corri e porta a casa

Anche in questo gioco lo spostamento del bambino è in relazione all'analisi di una situazione estremamente semplificata, finalizzata allo sviluppo di coordinate spazio-temporali definite (posizione della palla, posizione di partenza, obiettivo da raggiungere).



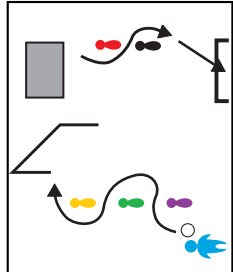
In una zona posta al centro di un campo di 20m x 15 m vengono posizionati dei palloni di numero pari ai componenti di una squadra. Al via entrambe le squadre correranno verso il centro cercando di impossessarsi dei palloni e condurli nella rispettiva "casa". Durante la conduzione si può contrastare e conquistare la palla, si creano così continui 1 contro 1. Ottiene un punto la squadra che porterà a casa più palloni.

varianti

- prima di raggiungere i palloni i bambini dovranno superare una zona occupata da giocatori avversari che tenteranno di fermarli (tipo gioco dello "sparviero").

percorso motorio - tecnico

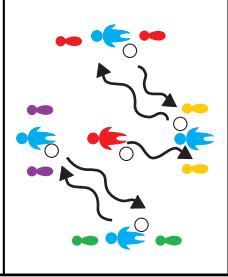
Con questo esercizio si sollecita lo sviluppo della motricità generale, stimolata in particolare dal gioco a confronto che accresce ancor più la motivazione dei bambini. Il tiro in porta e la realizzazione del goal consentono di non trascurare l'aspetto della gratificazione, altro fattore da tenere in considerazione per gli effetti sull'apprendimento.



Il percorso viene effettuato con tali modalità: il bambino effettua in guida uno slalom tra i birilli, dopodiché, con la palla in mano, esegue dei saltelli bilaterali sopra il nastro, quindi lancia la palla lungo il materassino posto a terra sul quale esegue una capovolta in avanti o un semplice rotolamento. Riprende poi la palla con i piedi e la guida nuovamente in slalom tra i birilli per concludere con un tiro nella porta. Chi realizza per primo la rete si aggiudica un punto.

i 4 cantoni con la palla

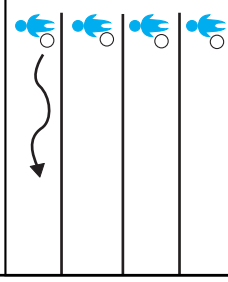
Si tratta dell'evoluzione del gioco proposto nella terza lezione del modulo 1, inserendo l'attrezzo palla. In questo caso le sollecitazioni a cui il bambino verrà sottoposto, oltre che negli aspetti decisionali e di orientamento spaziotemporale, riguarderanno soprattutto l'aspetto tecnico della conduzione che dovrà trovare il giusto compromesso tra precisione del gesto e velocità di esecuzione, in risposta a stimoli acustici o visivi e ai comportamenti degli altri compagni di gioco.



I bambini situati nei "cantoni" (angoli) dovranno scambiarci la posizione evitando che il giocatore posto al centro del quadrato (rosso) vada ad occupare l'angolo lasciato temporaneamente libero. La coppia che riesce a cambiare di posto guadagna un punto.

corri con la palla nel corridoio

Tramite questo esercizio viene sollecitata la capacità di differenziare la guida della palla nelle varie forme e velocità di esecuzione, favorendo quindi anche lo sviluppo della capacità di equilibrio.



I bambini si posizionano sulla linea di partenza ed effettuano una conduzione della palla lungo la zona delimitata da due linee fisse (larghezza 2 metri) con un numero di tocchi indicato (3-4-5) dall'istruttore. Durante la conduzione i bambini sperimentano nuove e fantasiose andature, guidando la palla in maniera sempre diversa. Ciò consentirà di percepire i diversi modi di controllare la palla, di provare nuovi gesti (ad esempio finte di vario genere, movimenti coordinati, ecc.).

varianti

- effettuare gare di velocità
- guida all'indietro.
- gioco del golf lungolinea (attenzione a non far uscire la palla...!!!).

MODULO 2

LEZIONE 6: GUIDA LA PALLA CON RAPIDITÀ

Obiettivo tecnico dominante:

GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE: 10'
- Corri e porta a casa 10'
- Percorso parallelo 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- 4 cantoni 15'
- Corri con la palla nel corridoio 15'
- Attività motoria con la palla 15'
- 3c3 GIOCO LIBERO 15'

Numero bambini:

80'

Durata:

- Materiali:
 - Palletti e coni colorati
 - Delimitatori colorati
 - Palloni in gomma colorati e di varie misure
 - Casacche colorate
 - "Coordinatore di frequenza"
 - "Meduse"
 - Materassino
 - Porte di dimensioni ridotte

"Le domande più semplici sono le più profonde"
R. Bach

CATEGORIA PICCOLI AMICI

SOCIETÀ: _____

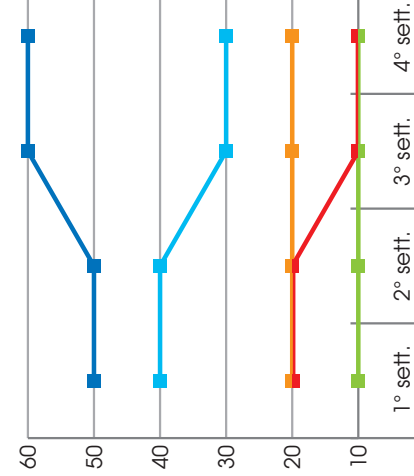
ISTRUTTORE: _____

STAGIONE SPORTIVA: _____

RICORDATI CHE

- Le attività proposte stimolano il bambino a mettere in pratica le abilità apprese, sperimentandole in situazioni di gioco da risolvere.
- In questo periodo vengono anche inseriti nuovi elementi didattici che introducono al ciclo successivo.
- Si sta sviluppando sempre più la socializzazione dei bambini all'interno del gruppo.
- Il gioco-orologio (D'ottavio S., "Giochi di confronto per lo sviluppo della rapidità tecnica nel calcio" - Didattica del Movimento 1989) è un confronto tra 2 o più squadre, in cui un esercizio (prova a tempo) determina la durata di tutti gli altri esercizi.
- La partita 3c3 che nelle settimane precedenti dava modo al bambino di percepire lo sviluppo del gioco e mettere in pratica quasi individualmente le abilità apprese, ora sollecita il bambino in maniera diversa, visto che il confronto è realizzato attraverso un torneo a squadre.
- Al termine di questo periodo è bene proporre giochi, esercizi ed attività che consentono di valutare il bambino (TEST TECNICI), verificandone gli apprendimenti e la validità del programma didattico fin qui svolto ("...bisogna rivedere qualcosa?").

Grafico Mensile



- = Fattore Tecnico-Coordiativo
- = Fattore Tattico-Cognitivo
- = Giochi Collettivi e Situazioni di gioco
- = Fattore Fisco-Motorio

OSSERVAZIONI:

MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE:

- FATTORE TECNICO-COORDINATIVO: correre con la palla - sviluppo in regime di rapidità
- FATTORE TATTICO-COGNITIVO: colpire per tirare con palla in movimento: approccio abilità tecnica
- FATTORE FISICO-MOTORIO: correre con la palla, capacità di superare un avversario in superiorità numerica (rapporto bambino/palla= 1:1)
- FATTORE FISICO-MOTORIO: rapidità

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA MODULO 3

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- Corriere con la palla - sviluppo in regime di rapidità
 - Colpire per tirare con palla in movimento
 - L'isola del tesoro 10'
 - Il gioco orologio 15'
 - Gioco libero 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Superamento dell'avversario
- GIOCHI COLLETTIVI E SITUAZIONI DI GIOCO
- Il doganiere 15'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- 3c3 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Rapidità
 - Staffette con la palla 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

MODULO 3

LEZIONE 7

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- L'isola del tesoro 10'
 - Staffette con la palla 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Il gioco orologio 15'
- Il doganiere 15'
- 3c3 15'

GIOCO LIBERO:

(gioco scelto dai bambini) 15'

Numero bambini:

80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- guida della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- sviluppo capacità di orientamento spazio-temporale

FATTORE FISICO-MOTORIO

Grafico Trimestrale

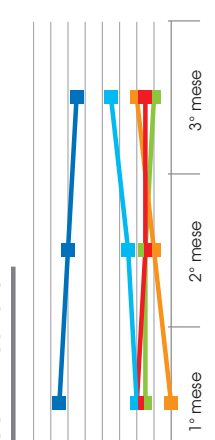


Grafico Mensile

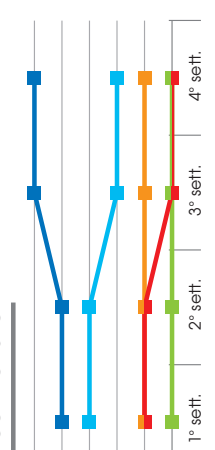
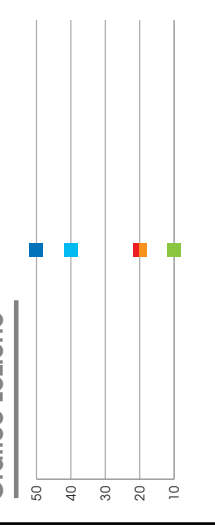
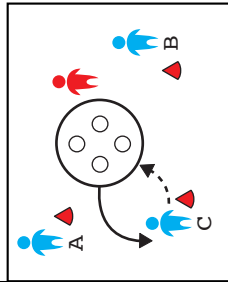


Grafico Lezione



L'isola del tesoro

Con questo esercizio-gioco, attraverso un'attività prettamente ludica, favoriramo l'elaborazione di informazioni sensoriali che sollecitano uno sviluppo della reattività e della velocità del movimento.



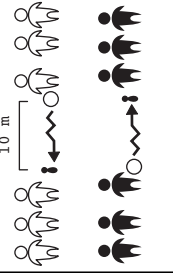
I Bambini (A,B,C) devono prendere i palloni posti sull'isola e portarli nella tana facendo attenzione allo squalo, il quale (essendo un pesce) non può andare sull'isola, e ogni volta che li tocca obbliga loro a tornare al punto di partenza. Il bambino che riesce a prendere più palloni risulta vincitore, diventando "squalo" per la gara successiva

varianti

- stesso esercizio con i piedi
- aggiungere uno squalo
- lo "SQUALO" possiede una palla per colpire i "cercafori d'oro"

staffette con la palla

Migliora la capacità di reazione, guida della palla in regime di velocità



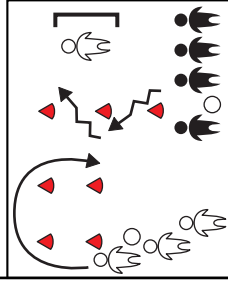
Due squadre disposte in due file. Il primo di ogni fila corre fino ad un birillo posto a circa 10 mt. di distanza, guidando la palla per poi lasciarla al bambino che segue nella fila.

varianti

- effettuare il percorso con condotte ed andature diverse (es. rotolando sulla palla, indietro, ecc.)
- Inserirne nel percorso elementi (materiali ed attrezzi) che determinano un maggior controllo della palla (es. giro intorno ad un cerchio, ecc.)

il gioco orologio

Grazie ad un gioco di questo tipo, che mette insieme l'aspetto tecnico e quello competitivo, favoriramo lo sviluppo della guida della palla in regime di velocità e sollecitiamo l'analisi percettiva del tiro (colpire con palla in movimento



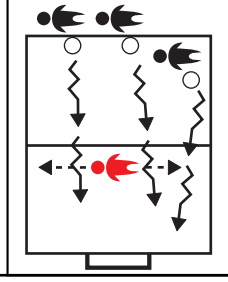
Il gioco consiste in un confronto tra due squadre che, alternativamente, eseguono un compito diverso. Una squadra deve cercare di fare più goal possibili nella porta, protetta dal portiere dell'altra squadra, dopo aver fatto un piccolo slalom. Il tempo a disposizione è legato al tempo che impiegherà l'altra squadra a condurre la palla attorno all'orologio, partendo una volta, per 10 giri. Al termine dei 10 giri le squadre si scambiano i compiti e vincerà la squadra che avrà realizzato più reti.

varianti

- inserire un difensore posto su una linea, al termine dello slalom
- inserire un difensore all'interno dell'orologio che tenta di contrastare l'azione dell'avversario (può uscire solo con un piede)

il doganiere

Questo tipo di gioco da al bambino la possibilità di esplorare le abilità esercitate in questo periodo in presenza di un avversario, determinando scelte in relazione allo spazio a disposizione per superare, allo spazio da percorrere, alla velocità di percorrenza, al lato preferito, alla modalità di superamento dell'avversario, ecc., in una situazione estremamente facilitata.



3 bambini partono contemporaneamente con una palla ciascuno, tentando di superare il doganiere, che si muove solo lungo la linea di dogana, e fare gol nella porta libera. Chi viene intercettato prende il posto del doganiere. Si contano il numero di goal realizzati.

varianti

- creare un'area delimitata al posto della linea di dogana
- variare il numero degli attaccanti che partono contemporaneamente
- variare le dimensioni della palla

MODULO 3

LEZIONE 7: CORRIAMO VELOCI E FACCIAMO GOAL

Obiettivo tecnico dominante:

GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- L'isola del tesoro 10'
 - Staffette con la palla 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Il gioco orologio 15'
- Il doganiere 15'
- 3c3 15'

GIOCO LIBERO:

(gioco scelto dai bambini) 15'

Numero bambini:

80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Dove non arrivano le parole esistono altre vie per comunicare"

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Correre con la palla: dalla condotta all'abilità specifica
- Colpire la palla per tirare con palla in movimento
- Percorso motorio con tiro in porta e parata
- Corri e segna
- Gioco libero

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Superamento dell'avversario
- Organizzazione dello spazio di gioco: sviluppo capacità di orientamento spazio-temporale

GIOCHI COLLETTIVI

- Recupera il tesoro

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

- 3c3 con portiere fisso quando si difende

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di controllo motorio
- Attività motoria con palla (sensibilizzazione e mobilità articolare)

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 3

Successione della seduta:

- 10'
- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Recupera il tesoro
- 10'
- ATTIVITÀ MOTORIA CON PALLA: (sensibilizzazione e mobilità articolare)
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Percorso motorio con tiro in porta e parata
 - Corri e segna
 - 3c3 con portiere fisso quando si difende
- 15'
- GIOCO LIBERO: (gioco scelto dai bambini)
- 15'
- Numero bambini:
- 80'
- Metodi

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- tiro in porta, intercettare (parata)

FATTORE TATTICO COGNITIVO

FATTORE FISICO-MOTORIO

Grafico Trimestrale

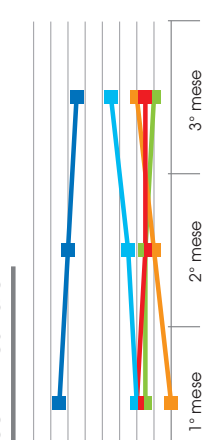


Grafico Mensile

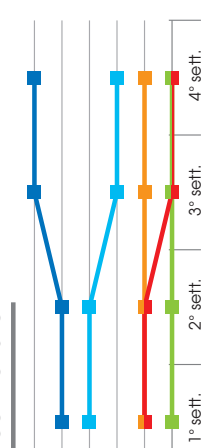
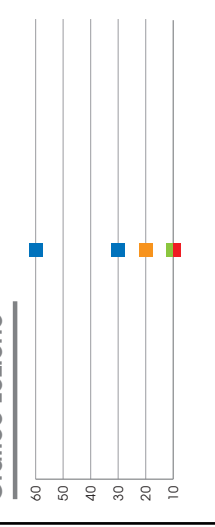


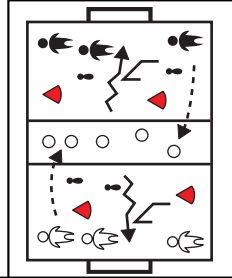
Grafico Lezione



LEZIONE 8

recupera il tesoro

Sollecita il bambino a sviluppare e migliorare le capacità coordinative generali di adattamento e trasformazione, orientamento spazio-temporale, ecc., in particolare nel correre con la palla in mano (tipo rugby) o ai piedi (conduzione/guida)



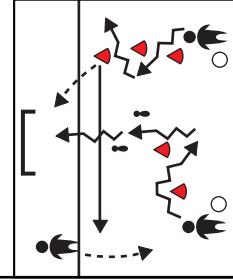
I bambini vengono divisi in due squadre di mattina (o pomeriggio, come volete). Carano verso l'isola attraversando una zona con diversi ostacoli (birilli, palloni sgonfi, aste, casacchine, ecc.), recuperano il tesoro e lo portano verso la base navale. Naturalmente il tesoro è molto prezioso, per cui bisognerà portare solo un lingotto alla volta (pallone). Vince la squadra che ha recuperato più lingotti... "d'oro" (palloni)

varianti

- l'isola viene difesa da alcuni vecchi pirati che tentano di catturare i marinai, chi viene catturato può essere liberato dai compagni portando gli lingotto d'oro

percorso motorio con tiro in porta

In questo gioco viene sollecitata la guida ed il controllo della palla in forma rapida attraverso la gara che si viene a realizzare e mette a confronto i due bambini. Nel tiro in porta inoltre si sviluppa la capacità di differenziazione, di precisione e di forza.



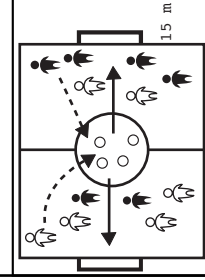
Un bambino effettua un percorso e tira in porta dalla linea di tiro. Un altro bambino effettua un altro percorso, posto dalla parte opposta, e va in porta. Ad ogni tiro in porta si effettuerà la rotazione il bambino che tira, quello che passa e para e quello che riceve.

varianti

- il giocatore che riceve la palla, ferma la palla e va a difendere
- variare il percorso del difensore e/o dell'attaccante
- conduzione della palla con le diverse parti del piede

corri e segna

Con questo tipo di gioco si vuole favorire il miglioramento della guida della palla attraverso condotte motorie rapide e tiro in porta



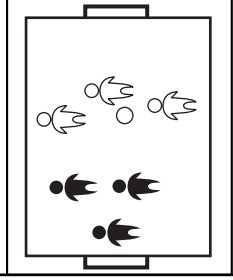
In uno spazio di mt. 15x20, i giocatori della squadra "A" e della squadra "B" partono dalla linea di porta avversaria contemporaneamente per prendere i palloni posti al centro del campo e fare goal nella porta difesa da due avversari. Terminati i palloni, va effettuata la rotazione con i compagni che difendevano.

varianti

- al via gli attaccanti debbono effettuare un percorso prima di andare verso i palloni
- gli attaccanti tirano liberamente in porta, in assenza di difensori
- i difensori difendono su una linea

3c3 con portiere fisso quando si difende

In questo gioco si creano situazioni di superiorità numerica che facilitano l'azione di attacco e permettono alla squadra in possesso di palla il riconoscimento di una possibile collaborazione.



Il gioco è una normale partita 3c3 in cui la squadra non in possesso di palla deve difendere con un portiere fisso, stabilendo così un confronto tra 3 attaccanti e 2 difensori ed un portiere. Appena la squadra torna in possesso di palla il portiere esce dalla porta, mentre uno dei giocatori avversari andrà ad occupare la propria, invertendo così la superiorità/inferiorità numerica.

varianti

- il gol segnato dal portiere vale due punti
- per fare uscire il portiere dalla porta uno dei compagni deve passarli obbligatoriamente la palla

MODULO 3

Obiettivo tecnico dominante:

GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

- 10'
- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Recupera il tesoro
 - Attività motoria con palla 10' (sensibilizzazione e mobilità articolare)
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Percorso motorio con tiro in porta e parata
 - Corri e segna
 - 3c3 con portiere fisso quando si difende
- 15'
- GIOCO LIBERO: (gioco scelto dai bambini)
- 15'
- Numero bambini:
- 80'
- Materiali:
- Birilli colorati
 - Delimitatori colorati
 - Palloni di gomma colorati e di varie misure
 - Paletti
 - Ostacolini
 - Casacche colorate

LEZIONE 8: AIUTIAMO LA SQUADRA A FARE GOAL



"La pietra più solida dell'intera struttura è quella posta più in basso nelle fondamenta"

K. Gibran

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- Capacità di tiro con palla ferma
 - Ruba palla con tiro in porta
 - Gioco del bowling
 - Gioco libero

15'
15'
15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Organizzazione dello spazio di gioco: sviluppo capacità di orientamento spazio-temporale

GIOCHI COLLETTIVI
• Recupera il tesoro
SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
• Partita hockey

10'
15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Rapidità
 - Vai veloce al gol

10'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 3

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
• Recupera il tesoro 10'
• Vai veloce al goal 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Ruba palla con tiro 15'
 - Gioco del bowling 15'
 - Partita hockey 15'
- GIOCO LIBERO 15'

Numero bambini:

80'

Durata:

Materiali:

- Palletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- tiro con palla in movimento
- guida della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- risoluzione di compiti motori semplici

FATTORE FISICO-MOTORIO

- sviluppo capacità di controllo motorio

Grafico Trimestrale

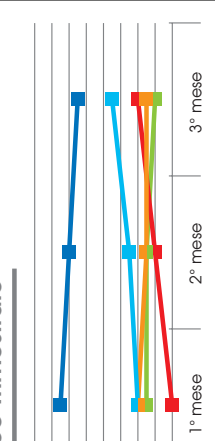


Grafico Mensile

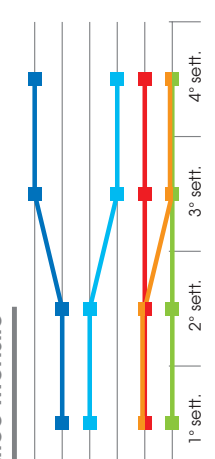
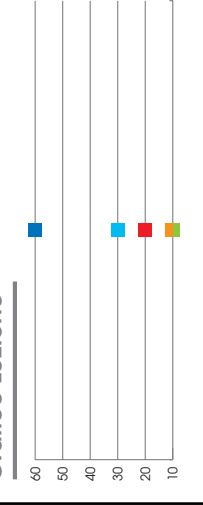
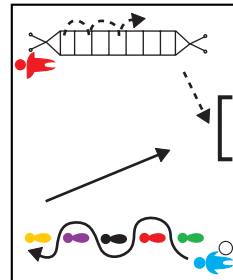


Grafico Lezione



vai veloce al goal

Con questo esercizio viene sollecitata la velocità di movimento e lo sviluppo delle abilità tecniche in regime di rapidità, in particolare nella guida della palla e dell'esecuzione del tiro con palla in movimento.



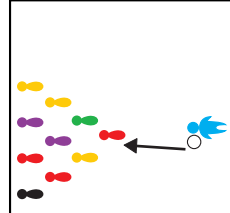
Si dispongono due percorsi ai lati di una porta, ciascuno della lunghezza di circa 10 m. A sinistra sarà posizionato il percorso per il bambino che effettuerà il tiro in porta con palla in movimento, dall'altra invece quello destinato al portiere. Al "via" dell'istruttore il bambino che ricopre la funzione di attaccante conduce la palla nel percorso effettuando uno slalom, al termine del quale effettuerà un tiro. Nello stesso momento il "portiere" supera rapidamente il "coordinatore di frequenza", con i reflangoli posti a terra per andare poi a parare il tiro del compagno.

varianti

- gioco a squadre, vince la squadra che dopo 10 azioni realizza il maggior numero di reti.

gioco del bowling

Con questo esercizio-gioco viene sollecitata la precisione del tiro con palla ferma, o di lancio se il tiro viene effettuato con le mani. L'aumento graduale delle difficoltà, dovuto al sempre minor numero di birilli da colpire, dipenderà esclusivamente dalle abilità del bambino.



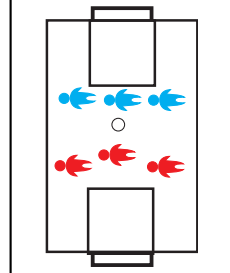
Si posizionano 6-10 birilli come indicato in figura e a distanza di circa 7-8 metri si posiziona invece la zona di tiro. Il gioco consiste nell'abbattere con un singolo tiro il maggior numero di birilli possibile. Vince colui che riesce a far cadere più birilli con un solo tiro (record), oppure, sommandoli, chi ne farà cadere per terra di più, ad esempio dopo 10 tiri. Il tiro può essere effettuato sia con le mani che con i piedi.

varianti

- variare la distanza del tiro.
- variare l'angolazione del tiro.
- variare le modalità di tiro.

3c3 partita Hokey

Attraverso questo gioco viene sollecitata l'esecuzione del tiro in porta con palla in movimento in situazioni di gara. La delimitazione dell'area di rigore inoltre favorisce l'esecuzione del tiro da lontano. La situazione gara, in particolare, sviluppa la capacità di orientamento spazio-temporale nella ricerca dello spazio libero e della relativa capacità di smarcamento.



In un campo di gioco di dimensioni ridotte di m 30x20, si confrontano due squadre composte ciascuna da 3 giocatori. All'interno del campo di gioco, di fronte alle due porte, vengono delimitate due aree la cui grandezza è di m 4x4. La gara si svolge come una normale partita, salvo che nessuno dei giocatori ricopre il ruolo del portiere. L'obiettivo di questa speciale partita è di realizzare il goal con un tiro da fuori area.

varianti

- possibilità di utilizzare i portieri volanti

"Tu insegna meglio ciò che più ami"
R. Bach

MODULO 3

Obiettivo tecnico dominante:

TIRO IN PORTA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
• Recupera il tesoro 10'
• Vai veloce al goal 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Ruba palla con tiro 15'
 - Gioco del bowling 15'
 - Partita hockey 15'
- GIOCO LIBERO 15'

Numero bambini:

80'

Materiali:

- Palletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

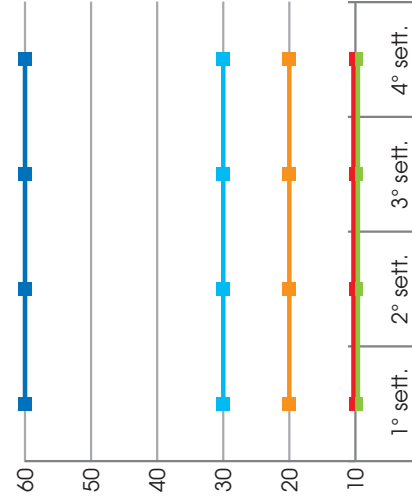
SOCIETÀ: _____

ISTRUTTORE: _____

STAGIONE SPORTIVA: _____

RICORDATI CHE

- Il 2° ciclo del programma didattico, che segue con gradualità il ciclo precedente, ha inizio con il proseguimento del torneo.
- Il programma didattico prevede che vengano raggiunti nuovi apprendimenti, ma non bisogna dimenticare assolutamente di sollecitare quelli già appresi, anzi è opportuno stimolarli ancora combinandoli con le nuove abilità.
- In questo periodo viene ulteriormente sviluppato il tiro ed il passaggio di precisione, che vengono sollecitati attraverso attrezzi e mezzi di grandi dimensioni (bersaglio, palla, ecc.) per favorire maggiormente l'apprendimento e gratificare conseguentemente il bambino.

Grafico Mensile

- = Fattore Tecnico-Coordiativo
- = Fattore Tattico-Cognitivo
- = Giochi Collettivi e Situazioni di gioco
- = Gioco partita
- = Fattore Fisico-Motorio

OSSERVAZIONI:

MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE:

- **FATTORE TECNICO-COORDINATIVO:** colpire la palla: approccio all'abilità tecnica e sviluppo capacità di differenziazione
- **FATTORE TATTICO-COGNITIVO:** correre con la palla: capacità superare l'avversario in forte superiorità numerica spostarsi: capacità di orientamento spazio-temporale
- **FATTORE FISICO-MOTORIO:** analisi e soluzione del compito motorio
- **FATTORE FISICO-MOTORIO:** sviluppo capacità di controllo motorio

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Colpire da palla ferma o in movimento: sviluppo capacità di differenziazione
- Gioco del golf (capacità di differenziazione) 15'
- Tiro con auto-passaggio 15'
- Colpisci il bersaglio 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- **Obiettivo:**
 - Correre con la palla: capacità di superare l'avversario e di spostarsi in direzione di spazi liberi
 - Riconoscere la collaborazione dei compagni
- GIOCHI COLLETTIVI
- 4 porte con palla gigante (Jumbo n°8) 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE 15'
- Partita 3c3

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISICO-MOTORIO

- **Obiettivo:**
 - Sviluppo capacità di controllo motorio
 - Giochi di sensibilizzazione con la palla 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

MODULO 4**Successione della seduta:**

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Partita 4 porte con palla gigante (Jumbo n°8) 10'
 - Giochi di sensibilizzazione con la palla 10'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Gioco del golf 15'
 - Tiro con auto-passaggio 15'
 - Colpisci il bersaglio 15'
- GIOCO LIBERO:
- Partita 3c3 15'

Numero bambini:

80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paleffi
- Ostacolini
- Casacche colorate

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:**FATTORE TECNICO COORDINATIVO**

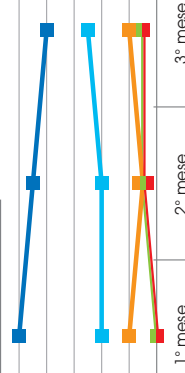
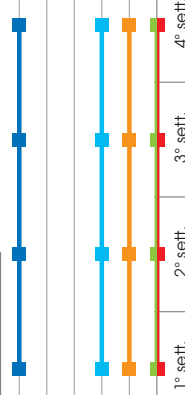
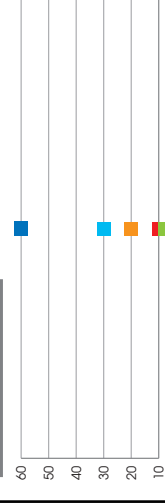
- tiro in porta

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- spostarsi per contrastare

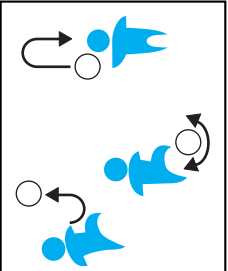
FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale**Grafico Mensile****Grafico Lezione**

giochi di sensibilizzazione con la palla

Attraverso questa attività con la palla avviene uno sviluppo della sensibilizzazione nel controllo dell'atteggiamento, l'apprendimento degli schemi motori di base e una sollecitazione della mobilità articolare. Potranno pertanto essere sperimentati diversi giochi, andature e movimenti con la palla.



I bambini eseguono esercizi specifici con la palla, sollecitando movimenti articolari di anca, caviglia, spalle, bacino, ecc.: ad ogni palpata la palla deve essere ripresa con le mani (precisione del gesto tecnico nel colpire/lanciare). Es. lanciare la palla in alto, colpire la palla con il piede, con l'interno del piede, ecc.; impareranno inoltre a conoscere sempre meglio il proprio corpo

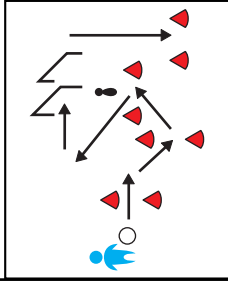
varianti

- si chiede ai bambini di imitare animali che sono in grado di fare determinati movimenti
- combinare diversi movimenti al lancio della palla

(es. lancio e rotolamento a terra, ecc.)

gioco del golf (capacità di differenziazione)

Con questo gioco si sollecita nel bambino la capacità di colpire la palla con precisione imprimendo la giusta forza. L'approfondimento avverrà continuamente attraverso le sollecitazioni sensoriali ricevute nelle prove effettuate e negli errori commessi, aggustando continuamente la risposta motoria data.



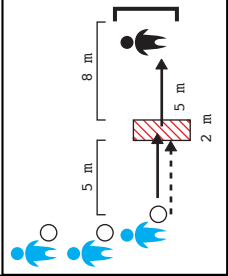
I bambini seguono un percorso guidando un pallone di grandi dimensioni (palla jumbo n°8 in gomma), il percorso presenterà molteplici situazioni in cui il bambino viene sollecitato a calciare la palla di precisione, cercando di concludere il percorso con il numero minore di tocchi possibile.

varianti

- gara con percorsi paralleli
- dare un punteggio al percorso (una penalità ad ogni errore)

firo con auto-passaggio

Anche in questo gioco la riuscita del compito è determinata dal miglioramento della capacità di differenziare la forza impressa e la precisione del passaggio. Nel tiro successivo la precisione del gesto e la forza con cui si colpirà la palla ne determineranno il successo.



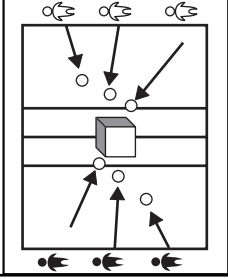
Un allievo effettua un auto-passaggio con il pallone jumbo n°8 in una zona di mt. 2x5, posta a 5 mt. dalla parenza e ad 8 mt. dalla porta. Il bambino potrà tirare in porta solamente dalla zona delimitata, nel caso in cui l'autopassaggio sia troppo corto o troppo lungo, il tiro non è valido.

varianti

- la porta è difesa da un portiere (scambio dei ruoli)
- lancio con le mani (libero, a parabola o radente) e tiro con i piedi con palla ferma o al volo o con le mani
- variare le dimensioni della palla

colpisci il bersaglio

Questo tipo di gara sollecita il bambino ad effettuare degli aggiustamenti nel colpire la palla ferma ricercando la massima precisione. Le dimensioni del bersaglio, notevolmente grandi, le dimensioni della palla e la distanza di tiro aiutano il bambino a trovare gratificazione nell'esecuzione del gesto. Successivamente le coordinate varieranno ed il bambino sperimenterà nuove abilità. (maggiore difficoltà)



I bambini, posti sulle linee di fondo campo, dovranno colpire il bersaglio (scatolone o altro bersaglio grande), vince la squadra che riesce a spingere il bersaglio nel campo dell'altro gruppo. I palloni che si fermano nella propria metà campo possono essere recuperati, riportati sulla linea di fondo campo e calciati.

varianti

- potranno essere utilizzati più bersagli
- prevedere di colpire i bersagli lanciando la palla con le mani

MODULO 4

LEZIONE 10: SCOPRIAMO LA GRANDE PALLA

Obiettivo tecnico dominante: PASSAGGIO - TIRO DI PRECISIONE

Successione della seduta: GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- partita 4 porte con palla gigante (jumbo n°8) 10'
- Giochi di sensibilizzazione con la palla 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Gioco del golf 15'
- Tiro con auto-passaggio 15'
- Colpisci il bersaglio 15'

GIOCO LIBERO:

- Partita 3c3 15'

Numero bambini: 15'

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paleffi
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Non costa nulla essere gentili e ricevi molto in cambio."

MODULO 4

LEZIONE 11

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- L'isola del tesoro 10'
- Attività pre-acrobatica 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Percorso motorio (equilibrio) 15'
- Gara di tiri radenti (si para con i piedi) 15'
- Re dei rigori con portiere 15'

GIOCO LIBERO:

- Partita 3c3 15'

Numero bambini: 80'

Durata:

Metodi

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paleffi
- Ostacolini
- Casacche colorate

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Sviluppo capacità di controllo motorio
- Attività pre-acrobatica 10'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Sviluppo capacità di orientamento spaziale temporale
- Spostarsi con la palla: capacità di orientamento e di adattamento e trasformazione

GIOCHI COLLETTIVI

• Assalto al castello con 10'

• Partita 3c3 15'

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Colpire di precisione/intercettare; sollecitazione dei canali sensoriali
- Sviluppo della capacità di equilibrio 15'
- Percorso motorio (equilibrio) 15'
- Gara di tiri radenti (si para con i piedi) 15'
- Re dei rigori 15'

Osservazioni:

Varianti:

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- tiro in porta

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- spostarsi per intercettare

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Gráfico Trimestrale

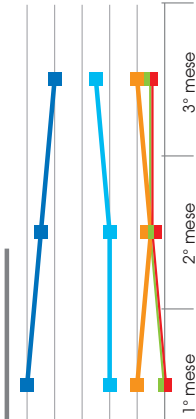


Gráfico Mensile

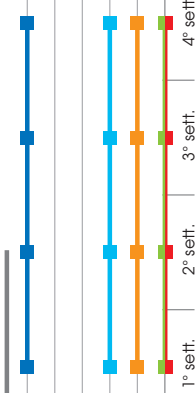
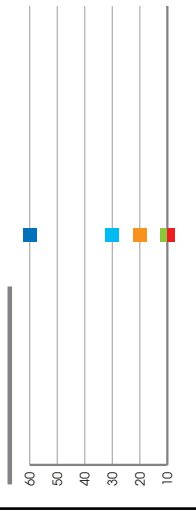
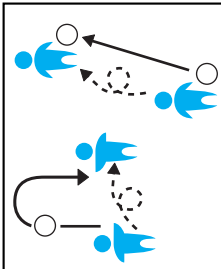


Gráfico Lezione



attività pre-acrobatica

Con questa attività vengono sollecitati ulteriormente gli analizzatori sensoriali e propriocettivi, favorendo lo sviluppo degli schemi motori di base attraverso movimenti rotatori del corpo attorno ai diversi assi ed in fase di volo (è opportuna un'assistenza specifica e possibilmente l'utilizzo di materassi paracadute, o altro).



I bambini svolgono esercizi specifici con o senza palla (salti, capovolte, balzi), ad esempio: "lancia la palla in alto; ...fai un rotolamento passando sotto la palla e riprendi la palla dopo un rimbalzo; ...fai rotolare la palla; fai la capovolta avanti e riprendi la palla; la prima possibile"; tuffi di vario genere sul "materassone"; ecc.

varianti

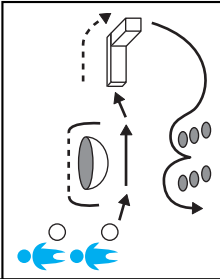
- far proporre eventuali esercizi ai bambini
- attraverso giochi a terra

con la palla fatti dai bambini favorire i diversi movimenti

- esplorare in forma varia gesti calcistici di volo (rovesciata, colpo di testa in tutto, ecc.)

percorso motorio (equilibrio)

Il percorso così composto sollecita gli analizzatori sensoriali, sviluppando le capacità coordinative generali (capacità di differenziazione) e la capacità di equilibrio in particolare



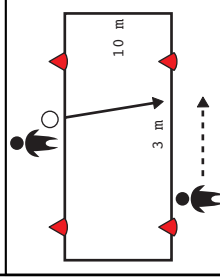
I bambini seguono un percorso guidando la palla, il percorso presenterà elementi che sollecitano in particolare la capacità di equilibrio (es. tavole propiocettive, asse di equilibrio, nastri posati a terra su cui camminare, vari tipi di saltelli, ecc.)

varianti

- gara con percorsi paralleli
- dare un punteggio al percorso (una penalità ad ogni errore)

gara di tiri radenti (si para con i piedi)

Questo esercizio sviluppa la differenziazione nel colpire la palla (precisione e forza del tiro) e sollecita gli analizzatori sensoriali per determinare lo spostamento per intercettare la palla.



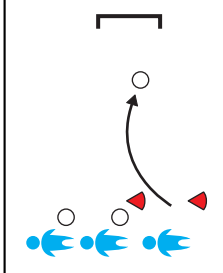
Due bambini si confrontano in una gara di tiri in porta radenti al suolo. Le porte hanno una larghezza di 3 mt e sono situate una di fronte all'altra a circa 8-10 metri di distanza. Si tira con i piedi dalla linea di porta, segnalata da due conetti. Il tiro dovrà essere radente e non potrà superare l'altezza dei conetti. Ogni goal realizzato vale un punto, ogni parata/intercettamento con i piedi vale due punti.

varianti

- variare la lunghezza della linea di tiro
- delimitare l'area di ricezione, se la palla rimane nell'area il portiere guadagna il punto, viceversa non vengono assegnati punti
- variare la distanza tra le porte

re dei rigori

Questo esercizio, oltre a sviluppare la differenziazione nel colpire la palla (precisione e forza del tiro), genera entusiasmo e spirito di emulazione



I bambini effettueranno una serie di tiri in porta da una distanza prestabilita. Il bambino (o i bambini, in caso di parità) che al termine della serie di tiri avrà realizzato più reti verrà decretato "il RE dei rigori"

varianti

- il gioco potrà essere effettuato, successivamente, utilizzando il portiere: ruolo che, a rotazione, svolgeranno tutti i bambini.
- utilizzo di porte di diverse dimensioni e forme
- utilizzo di palloni di peso e dimensioni diverse

MODULO 4

Obiettivo tecnico dominante:
TIRO IN PORTA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
 • L'isola del tesoro 10'
 • Attività pre-acrobatica 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Percorso motorio (equilibrio) 15'
- Gara di tiri radenti (si para con i piedi) 15'
- Re dei rigori con portiere 15'

GIOCO LIBERO:

- Partita 3c3 15'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"L'entusiasmo è un vulcano sulla cui cima non cresce mai l'erba dell'esitazione"

K. Gibran

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Colpire per tirare con precisione: combinazione tecnico/coordinativa

- Il videogame 15'
- Tiro al bersaglio 15'
- Gioco libero 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Sviluppo della capacità di orientamento spazio-temporale in situazioni di gara

- GIOCHI COLLETTIVI
- Partita con palle di dimensioni diverse 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- PARTITA CON 4 PORTE 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità controllo motorio
- Percorso motorio 10'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 4

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
 • Partita con palle diverse 10'
 • Percorso motorio 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Partita con 4 porte 15'
 - Il videogame 15'
 - Tiro al bersaglio 15'
- GIOCO LIBERO

Numero bambini:

Durata: 80'

Metodi:

Materiali:

- Paletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- guida e controllo della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- spostarsi per contrastare

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

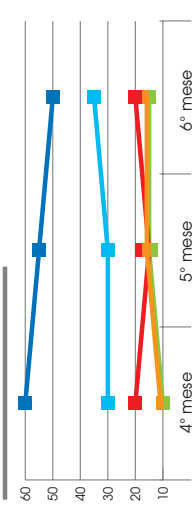


Grafico Mensile

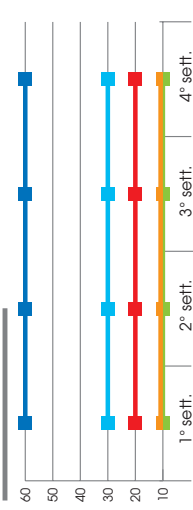
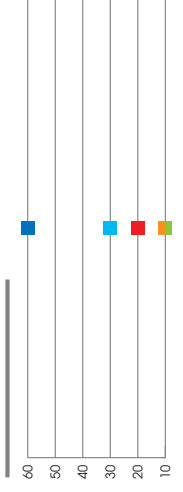
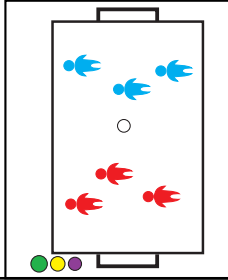


Grafico Lezione



partita con palle diverse

Il gioco proposto sollecita la capacità di adattamento a diversi strumenti di gioco, riferita in particolare alle dimensioni del pallone. Il controllo della palla e delle conseguenze azioni durante la gara, come la guida della palla, il passaggio o il tiro in porta, favoriranno anche lo sviluppo della capacità di differenziazione.



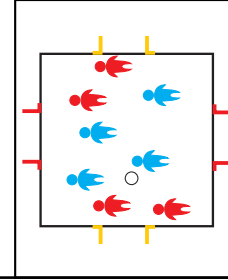
In uno spazio di gioco di m 30x20, gli allievi giocano una classica partita 3 contro 3. Ogni 3 minuti, o dopo 3-4 azioni di gioco viene sostituito il pallone con un altro di diverso peso e misura (es n. 3-4-5-8 jumbo).

varianti

- inserimento del portiere.
- ad ogni pallone, in caso di realizzazione di un goal, viene assegnato un punteggio diverso.
- giocare contemporaneamente con 2 palloni di diversa dimensione.

partita con 4 porte

In questo gioco viene sollecitato il bambino a gestire lo spazio ed orientarsi in modo funzionale alla situazione di gioco sviluppando la capacità di guidare la palla e di colpire la palla per tirare (fare goal). Viene inoltre favorito il decentramento (passaggio al compagno meglio posizionato).



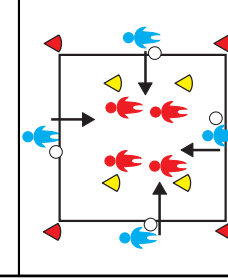
In uno spazio di m 25x25 si confrontano due squadre composte ciascuna da 4 giocatori. Ogni squadra deve difendere due porte poste su due lati opposti come in figura. Ciascuna squadra, quindi, potrà realizzare i goal nelle due porte avversarie.

varianti

- le porte vengono posizionate sugli angoli.
- i goal non potranno essere realizzati per 2 volte consecutive nella stessa porta.

il videogame (o palla avvelenata)

In questo gioco invece la capacità di colpire con precisione dei bersagli, viene resa ancora più difficile dal fatto che i bersagli sono in movimento. Vengono così sollecitati gli analizzatori sensoriali che favoriranno lo sviluppo del "timing", scegliendo il momento giusto per colpire...



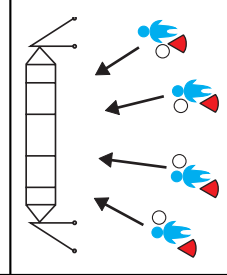
4 bambini si posizionano a circa 6 m di distanza da un quadrato in cui sono situati altri 4 giocatori di una seconda squadra. Ai vari giocatori con la palla dovranno cercare di colpire gli altri bambini al centro, tirando la palla con i piedi o con le mani (pallone di gomma). Dopo un tempo prefissato si invertono i ruoli.

varianti

- si gioca con un solo pallone.
- se la palla viene fermata all'interno del quadrato o bloccata da uno dei bambini al centro, si può guadagnare una vita o eliminare uno degli avversari.

tiro al bersaglio

Questo esercizio stimola il bambino, attraverso la competizione, ad eseguire il gesto tecnico del "colpire con precisione", indirizzando la palla verso punti ben precisi. La struttura dell'attrezzo favorisce inoltre la gratificazione nell'ottenimento dei punti, vista la contiguità delle zone-bersaglio.



I bambini si posizionano con la palla ad una distanza di circa 8-10 m. dall'attrezzo "coordinatore di frequenza" (vedi il paragrafo "gli attrezzi della scuola calcio") suddiviso in settori. Ogni settore equivale ad un punteggio. I bambini dovranno calciare la palla in direzione del coordinatore cercando naturalmente di indirizzare la palla verso il settore con il punteggio più alto (settore più lontano).

varianti

- modificare la posizione (angolo di tiro)

MODULO 4

LEZIONE 12: GIOCHIAMO CON PALLE DI DIMENSIONI DIVERSE

Obiettivo tecnico dominante:

TIRO IN PORTA

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Partita con palle diverse 10'
- Percorso motorio 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Partita con 4 porte 15'
- Il videogame 15'
- Tiro al bersaglio 15'

GIOCO LIBERO

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Paletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

"La vita non è una candela. È una specie di meravigliosa forcia che ho preso in mano e luminosa che posso"
G. B. Shaw

CATEGORIA PICCOLI AMICI

SOCIETÀ: _____

ISTRUTTORE: _____

STAGIONE SPORTIVA: _____

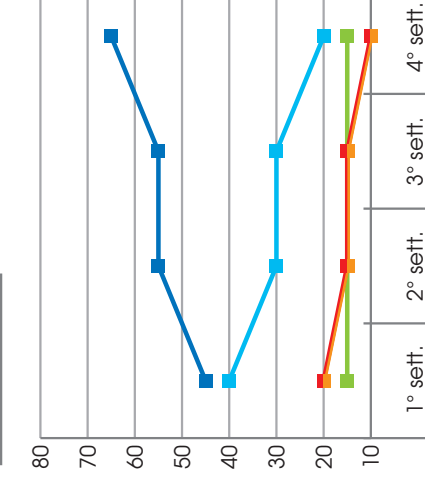
RICORDATI CHE

- In questa fase il bambino è sollecitato continuamente a migliorare la coordinazione del gesto, esplorando e sperimentando le abilità apprese in giochi collettivi e situazioni di gioco nuove e via via sempre più complesse. Ciò favorirà la conoscenza di altri elementi del gioco, che si muovono intorno a lui, e con i quali può raggiungere i risultati sperati: i compagni.

- Durante queste esercitazioni è importante che l'istruttore osservi le reazioni degli allievi ai problemi incontrati ed al modo con cui, a livello individuale, essi rispondono a tali sollecitazioni.

- Uno dei giochi che viene proposto nelle lezioni è il "Rubbapalla e tira", gioco incontrato nelle prime lezioni e riproposto in una nuova veste. Infatti in questo caso il bambino che vince il confronto ha diritto ad un tiro in porta per ottenere il punto in più.

Grafico Mensile



- = Fattore Tecnico-Coordinativo
- = Fattore Tattico-Cognitivo
- = Giochi Collettivi e Situazioni di gioco
- = Fattore Fisico-Motorio

OSSERVAZIONI:

MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE: _____

- FATTORE TECNICO-COORDINATIVO: controllo della palla in regime di difficoltà (pressione)
- FATTORE TATTICO-COGNITIVO: collaborare per tirare spostarsi per contrastare
- FATTORE FISICO-MOTORIO: combinazione motoria, miglioramento della coordinazione generale in regime di velocità

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA MODULO 5



FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- Calciare/lanciare per colpire/raggiungere un bersaglio fermo o in movimento
 - Palla prigioniera 10'
 - Gioco delle bocce 15'
 - Gioco libero 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- tiro in porta

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Riconoscere una collaborazione
 - Spostarsi per contrastare
- GIOCHI COLLETTIVI
- Palla al prigioniero 15'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- Mini partite 2c1 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- spostarsi per contrastare

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Rapidità e sviluppo capacità di controllo motorio in regime di rapidità
 - Ruba la palla e fira 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

MODULO 5

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Palla prigioniera 10'
 - Ruba la palla e fira 15'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Gioco delle bocce 15'
- Mini partite 2c1 15'
- Palla al prigioniero 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite in spazi ridotti 3c3 o 4c4 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate



LEZIONE 13

Grafico Trimestrale

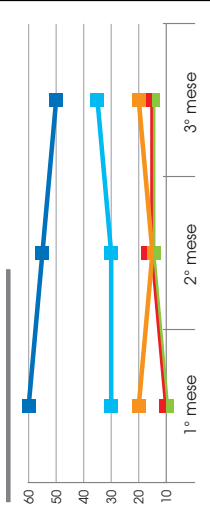


Grafico Mensile

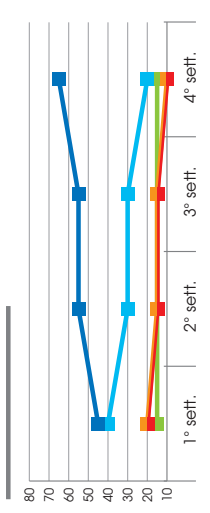
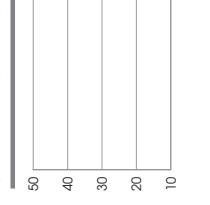
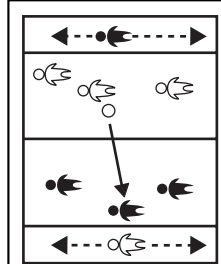


Grafico Lezione



palla prigioniera

Capacità di spostamento per evitare la palla ed essere colpiti. Sollecita inoltre lo spostamento per ricevere (prigioniero che si libera) e intercettare (squadra non in possesso di palla). Coordinazione oculo-manuale, lancio e ricezione della palla.

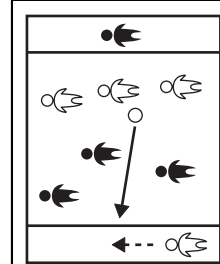


È una sfida tra due squadre, in cui ciascuna squadra ha a disposizione una "prigione" situata posteriormente. Lo scopo del gioco è quello di catturare tutti gli avversari colpendoli con la palla, o bloccando al volo, con le mani, la palla lanciata dall'avversario. Il lancio viene effettuato con le mani. Se un lancio viene fatto la palla passa all'altra squadra. Se il lancio riesce, il giocatore catturato va nella prigione della squadra avversaria (altrove la linea dei birilli). Il prigioniero può essere liberato se riceve la palla da uno dei suoi compagni. Vince la squadra che cattura per prima tutti i giocatori o quella che al termine del tempo ha fatto più prigionieri.

- differenziare le porte di chi gioca da solo rispetto a chi gioca in 2

palla al prigioniero

Sollecita il bambino a spostarsi per ricevere la palla e a colpirla/lanciarla per indirizzarla in uno spazio libero



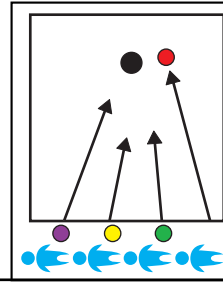
Il gioco è una variante al gioco iniziale (palla prigioniera). Gli allievi iniziano a giocare tutti all'interno dello spazio di gioco. Due allievi (uno per squadra) si posizionano all'esterno, dietro la linea stabilita. Vince la squadra che riesce a passare più volte la palla al proprio prigioniero.

I prigionieri potranno essere cambiati a rotazione o ad ogni punto ottenuto

- varianti**
- variazione della grandezza della prigione
 - variazione delle dimensioni della palla
 - variazione del numero di prigionieri

gioco delle bocce

Con questo gioco i bambini vengono sollecitati a tirare di precisione e con una forza misurata, sviluppando la capacità di differenziazione e migliorando la sensibilità nel colpire la palla.



4 allievi, calciando il proprio pallone, un pallone di colore diverso per ciascuno, lo devono far avvicinare il più possibile al pallone grande (boccino). Come il gioco tradizionale vince chi raggiunge per primo un punteggio prestabilito (es. 15).

varianti

- aumentare la distanza della linea di tiro
- ciascun giocatore ha 2 o più tiri a disposizione
- si gioca a squadre
- chi si avvicina al pallino sboccando la palla di un avversario conquista un punto

MODULO 5

Obiettivo tecnico dominante:

PASSAGGIO - TRASMISSIONE

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Palla prigioniera 10'
 - Ruba la palla e fira 15'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Mini partite 2c1 15'
- Palla al prigioniero 15'
- Gioco delle bocce 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite in spazi ridotti 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Da un bambino ad un adulto: non fare per me le cose che posso fare da solo, questo mi farebbe sentire come un bambino e non farmi crescere mai"
L'Erbavoglio



LEZIONE 13: PASSA LA PALLA E VINCI

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Colpire per tirare in regime di difficoltà
- Percorso con tiro in pressione temporale 10'
- Gioco libero 15'
- Tira sotto il cordino 10'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Collaborare per tirare
- GIOCHI COLLETTIVI
- La partitissima 15'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- 2c2 con 6 porte 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo controllo motorio in regime di rapidità
- Staffetta con percorso parallelo 15'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 5

LEZIONE 14

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- La partitissima 15'
 - Percorso con tiro in pressione temporale 10'
 - Tira sotto il cordino 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- 2c2 con 6 porte 15'
- Staffetta con percorso parallelo 15'

GIOCO LIBERO

Numero bambini:

15'

15'

80'

Materiali:

- Paletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- guida della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- spostarsi per contrastare

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

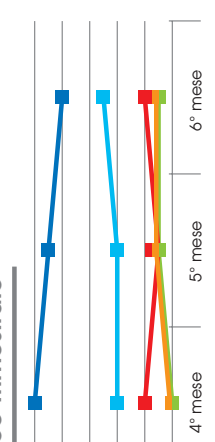


Grafico Mensile

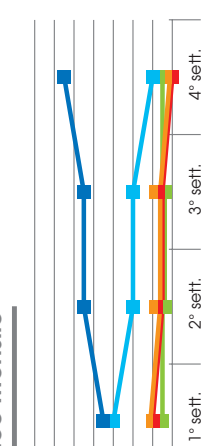
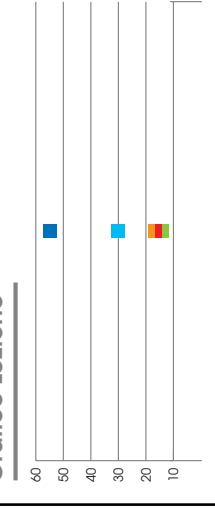
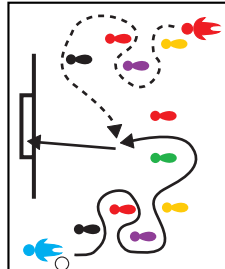


Grafico Lezione



percorso con tiro in pressione temporale

Questo esercizio sollecita la capacità di condurre la palla in regime di velocità e di effettuare il tiro sotto la pressione di un avversario che tenta di impedire l'esecuzione.



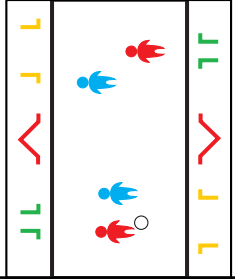
In questo tipo di percorso si affrontano due bambini che, da lati contrapposti, partono effettuando uno slalom, uno con la palla (l'attaccante) e l'altro senza. L'attaccante, quindi, dopo la conduzione in slalom tra i birilli, conclude con un tiro in porta, mentre il difensore, dopo aver effettuato lo slalom, va' in pressione sull'attaccante. Al termine dell'azione si cambiano i ruoli.

varianti

- la porta viene difesa da un portiere.
- il difensore parte dallo stesso lato dell'attaccante con un leggero handicap (esempio: percorre lo slalom con 2 birilli in più da superare).

2 contro 2 con 6 porte

Con questo tipo di gioco viene sollecitata la capacità di collaborazione finalizzata al tiro in porta. Il fatto di avere a disposizione un numero così alto di porte ne favorisce l'esecuzione, mentre i differenti tipi di porta sollecitano il bambino a discriminare e differenziare forma e dimensione che determineranno la successiva realizzazione.



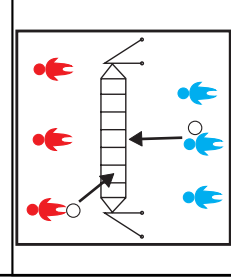
In uno spazio di m. 20x20 due squadre composte ciascuna da due giocatori, si affrontano in una partita in cui sono posizionate 3 porte per ciascuna squadra. Le porte dovranno essere di forme e dimensioni diverse una dall'altra.

varianti

- il goal nella porta più piccola vale 2 punti.
- goal ad eliminazione della porta: non si può segnare alla stessa porta se non si è fatto goal anche alle altre.

tiro sotto il cordino

Questo gioco consente al bambino di sviluppare gli analizzatori senso-percettivi nella stima della direzione e velocità della palla. Anche la capacità di anticipazione viene coinvolta per eseguire al meglio l'esercizio.



Il gioco si svolge con 6 bambini suddivisi in due squadre, in uno spazio di gioco di m 15x15. Sulla metà del campo viene sistemata, in posizione orizzontale parallelamente al terreno e ad un'altezza di circa 1 m., il "coordinatore di frequenza". Ciascuna squadra è in possesso di una palla che i bambini dovranno calciare sotto il "coordinatore" con lo scopo di superare la linea di fondo della squadra avversaria. I bambini dalla parte opposta dovranno quindi fermare la palla utilizzando le diverse parti del corpo, escluse le mani. Vince la squadra che supera più volte la linea di fondo avversaria.

MODULO 5

LEZIONE 14: FAI GOAL IN COLLABORAZIONE

Obiettivo tecnico dominante:

TIRO IN PORTA

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- La partitissima 15'
 - Percorso con tiro in pressione temporale 10'
 - Tiro sotto il cordino 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- 2c2 con 6 porte 15'
 - Staffetta con percorso parallelo 15'
- GIOCO LIBERO

Numero bambini:

15'

15'

80'

Materiali:

- Paletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

"Solo i bambini sanno quello che cercano; perdono tempo per una bambola di pezza, e lei diventa così importante che se gli viene tolta piangono"
A. De Saint Exupery

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- Corriere per guidare in regime di rapidità
 - Colpire per tirare con pressione temporale
 - Gara di tiri con autopassaggi palla
 - 5 passaggi palla in méta
 - Gioco libero

10'
15'
15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- trasmissione della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Analisi e soluzione del compito motorio in situazioni di gara

GIOCHI COLLETTIVI

- Guardia e ladri con pallone jumbo

10'
10'

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

- Partita con 4 porte

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Controllo motorio in regime di rapidità

Staffetta con percorso parallelo

15'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 5

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Guardia e ladri con pallone jumbo **10'**
 - Staffetta con percorso parallelo **15'**
 - Gara di tiri con autopassaggio **10'**

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- 5 passaggi palla in méta **15'**
- Partita con 4 porte **15'**

GIOCO LIBERO:

(gioco scelto dai bambini) **15'**

Numero bambini:

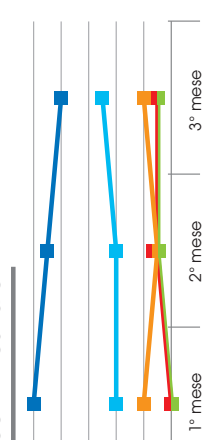
80'

Metodi

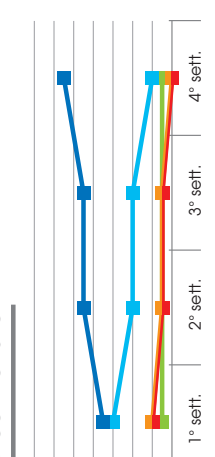
Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolli
- Casacche colorate

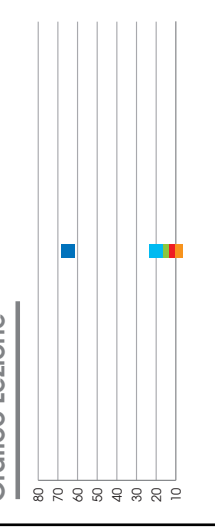
Gráficoo Trimestrale



Gráficoo Mensile



Gráficoo Lezione



ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

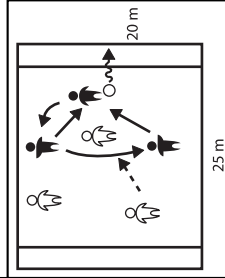
- spostarsi per contrastare/intercettare

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

5 passaggi palla in méta

In questo gioco i bambini vengono sollecitati a ricercare la collaborazione dei compagni, favorendo lo spostamento dei bambini che non sono in possesso di palla, per ricevere (smarcamento) o per intercettare, e per effettuare combinazioni motorie (ricevere e guidare in zona méta).



In un campo di dimensioni di mt. 25x20 si confrontano due squadre di 3 elementi ciascuna. Il gioco consiste nel realizzare il maggior numero di mete possibili (linea di méta = linea di fondo). Per realizzare le mete però ciascuna squadra dovrà effettuare 5 passaggi consecutivi con le mani, mentre la méta dovrà essere effettuata tramite conduzione della palla con i piedi. Chi ha la palla in mano non può muoversi e non può essere toccato (quindi non è possibile togliergli la palla dalle mani). La méta è valida se tutti i compagni di squadra hanno giocato la palla nella stessa azione.

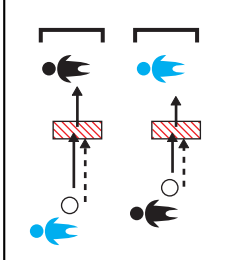
varianti

- variare il numero di passaggi

- gli da effettuare con le mani (aumentare o diminuire)
- variare le dimensioni del campo
- aumentare o diminuire la larghezza della linea di méta.

gara di tiri con autopassaggio

Questo esercizio, proposto sotto forma di gara, sollecita la capacità di correre con la palla in un regime di pressione temporale (confronto) e favorisce il miglioramento della capacità di colpire la palla per tirare in porta.



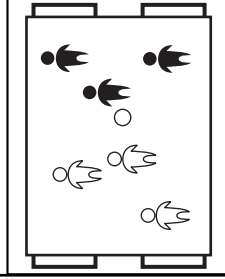
Due squadre si confrontano in una gara di tiri in porta con autopassaggio (vedi gioco della lezione 10). I tiri in porta devono essere effettuati in un tempo determinato dall'istruttore (es. 5'). Vince la squadra che ha realizzato il maggior numero di reti.

varianti

- vince la squadra che arriva per prima a 15 goal
- la porta è difesa da un portiere

partita con 4 porte

Questo gioco, finora proposto in diverse varianti, in particolare con il pallone Jumbo n° 8, viene proposto in questa fase per sollecitare il bambino a gestire lo spazio ed orientarsi in modo funzionale alla situazione di gioco sviluppando la capacità di colpire la palla per tirare (fare goal) e favorendo il decentramento (passaggio al compagno meglio posizionato).



Il gioco consiste in un confronto tra due squadre in cui ciascuna squadra ha a disposizione due porte per realizzare il goal, ma anche due porte da difendere... vince chi fa il maggior numero di goal.

varianti

- utilizzo di uno o due portieri per squadra
- dimensioni delle porte diverse, diversificando i punteggi a seconda della porta

MODULO 5

Obiettivo tecnico dominante: PASSAGGIO - TIRO DI PRECISIONE

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Guardia e ladri con pallone jumbo **10'**
 - Staffetta con percorso parallelo **15'**
 - Gara di tiri con autopassaggio **10'**

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- 5 passaggi palla in méta **15'**
- Partita con 4 porte **15'**

GIOCO LIBERO:

(gioco scelto dai bambini) **15'**

Numero bambini:

80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolli
- Casacche colorate

"Da un bambino ad un adulto: non proteggermi dalle conseguenze, ho bisogno di imparare dalle conseguenze"
L'Erbavoglio

SOCIETÀ: _____

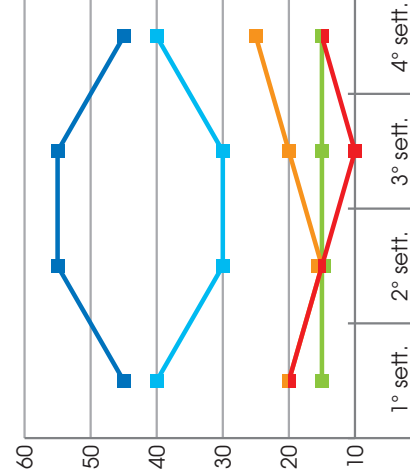
ISTRUTTORE: _____

STAGIONE SPORTIVA: _____

RICORDATI CHE

- Il gioco-orologio (D'Ottavio S., "Giochi di confronto per lo sviluppo della rapidità tecnica nel calcio" - Didattica del Movimento 1989) consiste in una gara in cui le squadre che si confrontano eseguono compiti diversi. Infatti una o più squadre cercheranno di ottenere il maggior numero di punti possibili, mentre una squadra determinerà, attraverso l'esecuzione di un altro esercizio, il tempo disponibile.
- Gli esercizi di precisione vengono ora proposti con un tasso di difficoltà maggiore, ed inseriti in situazioni di gioco e gare che danno modo al bambino di sperimentare le abilità apprese.
- Nel caso in cui non tutti i bambini riescono a realizzare efficacemente l'esercizio, è opportuno facilitare il compito proponendo apposite varianti che lo rendono più semplice.
- Il "colpire" per "tirare" ed il "correre" per "tirare", sono obiettivi ricercati nei giochi - partita per favorire la realizzazione. Per esempio l'utilizzo di "Porte grandissime", faciliterà tali apprendimenti.
- Al termine di questo periodo è opportuno riproporre i test tecnici per verificare gli apprendimenti dei bambini e la validità del programma didattico fin qui svolto.

Grafico Mensile



- = Fattore Tecnico-Coordinativo
- = Fattore Tattico-Cognitivo
- = Giochi Collettivi e Situazioni di gioco
- = Giochi partita
- = Fattore Fisco-Motorio

OSSERVAZIONI:

MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE:

- **FATTORE TECNICO-COORDINATIVO:** controllo tecnico in regime di rapidità
- **FATTORE TATTICO-COGNITIVO:** capacità di tiro in situazioni di gara, capacità di ricezione in situazione di gara
- **FATTORE FISICO-MOTORIO:** combinazione motoria, miglioramento coordinazione generale in regime di rapidità

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Colpire la palla per passare e per tirare
- Corriere per superare in superiorità numerica
- Gioco orologio - Gara di tiri con auto-passaggio 10'
- Il doganiere con tiro in porta 15'
- Gioco libero 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- **Obiettivo:** Capacità di tiro in situazioni di gara
- **GIOCHI COLLETTIVI**
 - Porte grandissime 15'
- **SITUAZIONI DI E PARTITE**
 - 4 porte 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISICO-MOTORIO

- **Obiettivo:** Sviluppo capacità di controllo motorio
- Attività pre-acrobatica 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:**FATTORE TECNICO COORDINATIVO**

- guida della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- capacità di orientamento spazio-temporale

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

MODULO 6**LEZIONE 16****Successione della seduta:**

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Porte grandissime 15'
 - Attività pre-acrobatica 15'
 - Gioco orologio - Gara di tiri con auto-passaggio 10'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- 4 porte 15'
 - Il doganiere con tiro in porta 15'
- GIOCO LIBERO (gioco scelto dai bambini) 10'
- Numero bambini:** _____
- Durata:** 80'

Metodi: _____**Materiali:** _____

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paleffi
- Ostacolini
- Casacche colorate

Grafico Trimestrale

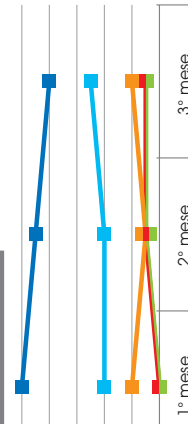


Grafico Mensile

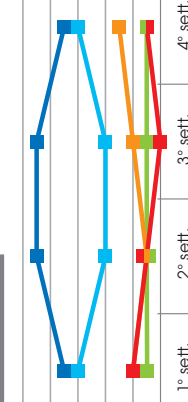
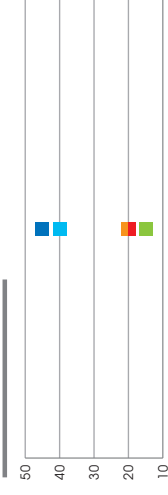
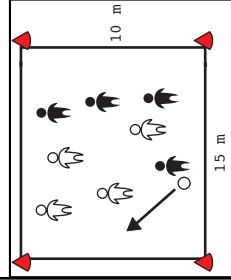


Grafico Lezione



porte grandissime

Con questo gioco viene sollecitata la capacità di tiro in molteplici situazioni di gioco e la sensibilità di controllo motorio nel ricercare il tiro rasoterra



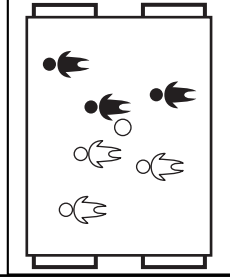
Due squadre, composte ciascuna da 4 giocatori, si confrontano in uno spazio di mt. 1,5x1,0. Obiettivo del gioco consiste nel realizzare il maggior numero di goal nelle porte larghe quanto la larghezza del campo e delimitate da birilli. Goal valido se l'altezza del tiro non supera quella del birillo.

varianti

- tiro preceduto da numero prefissato di passaggi
- variare le dimensioni del pallone di gioco
- possibilità di tiro dopo aver superato la linea di metà campo

partita a 4 porte

Il bambino, a conclusione del secondo ciclo, sta sviluppando in maniera funzionale le abilità che sta apprendendo e sperimentando ed è in continua ricerca di soluzioni efficaci a compiti motori conosciuti. In questo caso, nel gioco partita con 4 porte, si favorisce la finalizzazione in porta nelle fasi di attacco, attraverso la presenza di maggiori soluzioni di attacco (numero di porte e numero dei collaboratori)



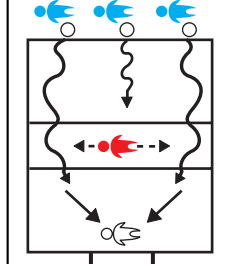
Il gioco consiste in un confronto tra due squadre in cui ciascuna squadra ha a disposizione due porte per realizzare i goal, ma anche due porte da difendere... vince chi fa il maggior numero di goal.

varianti

- variazione della dimensione delle porte, della loro forma e del loro posizionamento
- assegnare punteggi diversi ad ogni porta

il doganiere con tiro in porta

In questo gioco viene sollecitata ulteriormente la capacità di superare l'avversario in situazioni semplici e con forte superiorità numerica. A differenza di altre situazioni simili incontrate precedentemente, il doganiere (doganiere) si trova ora in una zona con maggiori possibilità di movimento.



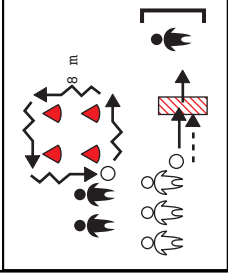
Tre bambini guidano la palla per superare un difensore (il doganiere) posto in una zona delimitata. Una volta superato il doganiere i bambini tirano in una porta difesa dal portiere. Al termine dell'azione partono altri 3 bambini.

varianti

- variare il numero dei giocatori che partono in simultanea
- variare lo spazio d'azione del difensore e le possibilità d'intervento del portiere

gioco orologio-gara di tiri con auto-passaggio

Attraverso questo gioco vengono esercitate contemporaneamente le capacità di tiro e di guida della palla in pressioni temporale e la rapidità di movimento, sollecitando il bambino a risolvere un compito motorio semplice con la massima rapidità e la massima precisione possibile.



Due squadre si confrontano in un gioco-orologio. Mentre una squadra effettua dei tiri in porta dopo aver effettuato un autopassaggio nel quadrato, l'altra squadra determina la durata del gioco guidando la palla attorno ad un quadrato di mt. 8 per lato.

varianti

- differenziare le forme di autopassaggio
- inserimento di un disturbo-tore nell'orologio

MODULO 6



LEZIONE 16: SUPERIAMO L'AVVERSARIO E TIRIAMO IN PORTA

Obiettivo tecnico dominante:
TIRO IN PORTA

Successione della seduta:

- Giochi di attivazione: 15'
- Porte grandissime 15'
- Attività pre-acrobatica 15'
- Gioco orologio - Gara di tiri con auto-passaggio 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- 4 porte 15'
- Il doganiere con tiro in porta 15'

GIOCO LIBERO
(gioco scelto dai bambini) 10'

Numero bambini: 80'

Durata: 80'

Materiale:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Palletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"I bambini che si trovano in condizione di svantaggio sono prima di tutto bambini!"
UNICEF

FATTORE TECNICICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Passaggio e ricezione palla radente

- Svuotiamo la nave 15'
- Gara dei triangoli 15'
- Gioco libero 10'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Ricerca di soluzioni di gioco alternative: superare o collaborare

- GIOCHI COLLETTIVI**
- La grande battaglia 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE**
- Segna e gioca 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo controllo motorio in regime di rapidità
- Percorso motorio parallelo 5'
- Attività di sensibilizzazione con la palla 10'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 6



LEZIONE 17

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- La Grande battaglia 10'
 - Percorso motorio parallelo 5'
 - Attività di sensibilizzazione con la palla 10'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:**
- Svuotiamo la nave 15'
 - Gara dei triangoli 15'
 - Segna e gioca 15'

GIOCO LIBERO:

- Partita in spazi ridotti 3c3 o 4c4 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Metodi:

Materiale:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Palletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- tiro in porta

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- spostarsi per ricevere

FATTORE FISICO-MOTORIO

Gráfico Trimestrale

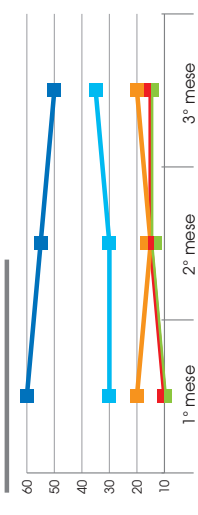


Gráfico Mensile

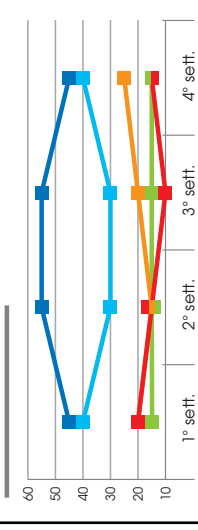
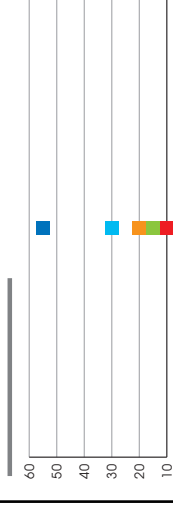
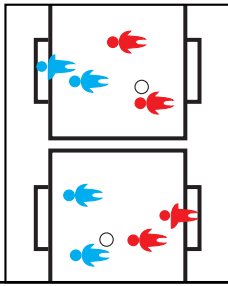


Gráfico Lezione



2 contro 2 attacco in superiorità numerica

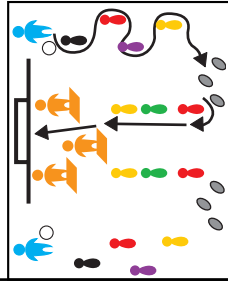
Con questa fase di gioco si propone costantemente il 2c1, vengono sollecitate così sia la capacità di spostamento in situazione di gara che la capacità di prendere decisioni. Potranno infatti susseguirsi azioni in dribbling o con la ricerca della collaborazione del compagno.



La partita si disputa tra 2 squadre composte da 2 giocatori ciascuna. In fase difensiva uno dei 2 giocatori deve andare in porta, favorendo così un confronto "2 contro 1" con portiere. Quando la difesa intercetta la palla bisogna ricominciare dal portiere, dando così la possibilità alla squadra che ora difende, di riorganizzare il proprio assetto: un giocatore in porta e uno a difendere.

percorso motorio con autopassaggio ed "ostacoli"

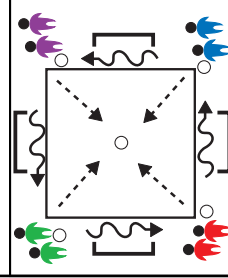
Con questo esercizio viene sollecitata la combinazione di gesti tecnici e motori favorendo lo sviluppo della capacità di differenziazione, il superamento degli ostacoli e la presenza delle sagome nel tiro finale, renderanno maggiormente difficoltosa l'esecuzione del percorso.



Ai lati di una porta, si dispongono due percorsi simmetrici in cui è previsto che il bambino effettui, conducendo la palla, uno slalom, superi degli ostacoli di vario genere, dopodiché calci la palla con un autopassaggio verso la zona circoscritta da alcuni delimitatori. Una volta effettuato l'autopassaggio il bambino dovrà colpire la palla per tirare, evitando le sagome poste tra la zona di tiro e la porta.

staffetta nel quadrato

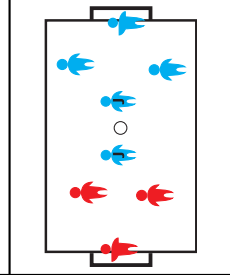
In questo gioco più si è rapidi ed abili più possibilità ci saranno di calciare il pallone per realizzare il punto o il goal. Verranno in questo modo sollecitate le capacità di combinazione motoria e di esecuzione della guida della palla in regime di rapidità.



Quattro squadre, ciascuna con un pallone, formate da più bambini, si dispongono ai vertici di un quadrato. Al segnale dell'istruttore il primo bambino di ciascuna squadra dovrà condurre la palla intorno al quadrato per riportarla al punto di partenza in modo da far partire il successivo compagno della propria squadra. L'ultimo bambino di ciascuna squadra, dopo aver percorso il suo quadrato, correrà verso il centro per calciare la palla verso una delle porte poste all'esterno, determinando la vittoria della propria squadra. Dopo ogni gara prevedere la rotazione delle posizioni.

4 contro 4 con jolly

Confronto gara in continua superiorità numerica da parte della squadra che attacca. Verrà favorito lo sviluppo della capacità di orientamento spazio-temporale, ottimizzando così l'utilizzo degli spazi in fase offensiva. La situazione di gioco, che prevede una forte superiorità numerica, metterà in condizione il giocatore jolly di adattarsi continuamente alle nuove situazioni di gioco.



La partita si svolge come un normale confronto 4 contro 4 con portiere fisso. Due giocatori, con casacca di colore diverso dalle due squadre, svolgono il ruolo del jolly e collaborano con la squadra in possesso di palla, determinando un confronto 5 contro 3, affermando quindi chiaramente la situazione di superiorità/inferiorità numerica. Prevedere il cambio dei ruoli (sia del jolly che del portiere).

MODULO 6

LEZIONE 18: GIOCHIAMO CON I JOLLY

Obiettivo tecnico dominante:
GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:
GIOCO DI ATTIVAZIONE:
• La grande battaglia 10'
• Percorso motorio 5'
• 2c2 attacco in superiorità numerica 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

• Percorso motorio 15'
• Staffetta nel quadrato 15'
• Gioco libero 15'
• 4c4 CON JOLLY 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Palletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- Coordinatore
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

*"Al genio non dovete dare,
ma attingere..."
K. Gibran*

CATEGORIA PICCOLI AMICI

SOCIETÀ: _____

ISTRUTTORE: _____

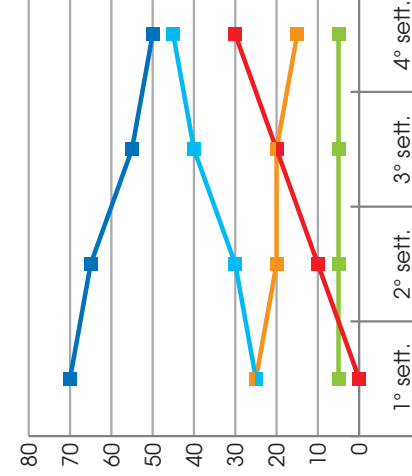
STAGIONE SPORTIVA: _____

RICORDATI CHE

- Durante il periodo della Scuola Calcio è opportuno che i bambini abbiano la possibilità di confrontarsi con i propri coetanei delle altre Scuole di Calcio, incontrandosi nelle varie Feste e Manifestazioni organizzate dai Comitati Provinciali o, privatamente, dalle Società. L'attività proposta in queste Manifestazioni dovrà essere comunque sempre varia, con la possibilità di sperimentare il gioco attraverso una molteplicità di proposte.

- In questo nuovo ciclo il bambino si dovrà relazionare sempre di più con i compagni giocando con gli altri e sperimentando nuove forme di collaborazione. Sarà bene controllare l'evoluzione della fase egocentrica verso il decentramento, rispettando i tempi di apprendimento di ciascuno.

Grafico Mensile



- = Fattore Tecnico-Coordiativo
- = Fattore Tattico-Cognitivo
- = Giochi Collettivi e Situazioni di gioco
- = Fattore Fisico-Motorio

OSSERVAZIONI:

MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE:

- FATTORE TECNICO-COORDINATIVO: correre e spostarsi preceduto e seguito da altre forme di movimento (capacità di combinazione)
- FATTORE TATTICO-COGNITIVO: capacità di controllo della palla; capacità di spostamento per effettuare combinazioni tecniche in situazioni di gioco
- FATTORE FISICO-MOTORIO: combinazione motoria, miglioramento coordinazione generale in regime di velocità

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA MODULO 7

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- Capacità di ricevere/afferrare in giochi semplici
 - Palla rilanciata
 - Ferma la palla
 - Gioco libero
 - Quadrato di smarcamento

15'
15'
10'
15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Sviluppo della capacità di risolvere situazioni di gioco in collaborazione (con superiorità numerica)

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
10'
10'

- Porte grandissime
- Mini partite 3 contro 2

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Mobilità articolare
 - Attività di sensibilizzazione e controllo motorio con la palla

5'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 7

LEZIONE 19

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
10'
- Porte grandissime
 - Attività di sensibilizzazione e controllo motorio con la palla
- 5'**
- ATTIVITÀ A STAZIONI:**
15'
15'
15'
10'
- Quadrato di smarcamento
 - Ferma la palla
 - Palla rilanciata
 - MINI PARTITE 3 CONTRO 2
- GIOCO LIBERO:**
10'
- Partite in spazi ridotti 3c3 o 4c4

Numero bambini:

80'

Durata:

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

FATTORE TECNICO COORDINATIVO	FATTORE TATTICO COGNITIVO	FATTORE FISICO-MOTORIO
Obiettivo:	Obiettivo:	Obiettivo:
Capacità di ricevere/afferrare in giochi semplici	Sviluppo della capacità di risolvere situazioni di gioco in collaborazione (con superiorità numerica)	Mobilità articolare
15'	10'	5'
15'	10'	
10'		
15'		
Quadrato di smarcamento	Porte grandissime	Attività di sensibilizzazione e controllo motorio con la palla
	Mini partite 3 contro 2	
Osservazioni:	Osservazioni:	Osservazioni:
Varianti:	Varianti:	Varianti:

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- lanciare/ffirare, ricevere per passare

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- capacità di gestire lo spazio in relazione all'avversario

FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

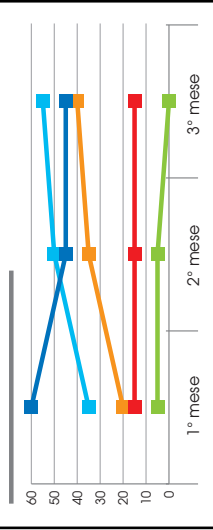


Grafico Mensile

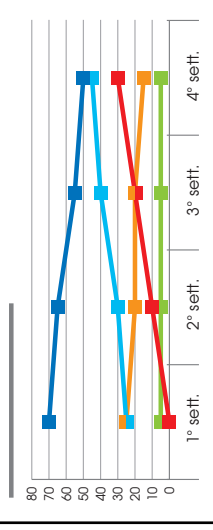
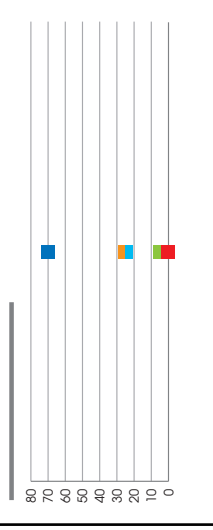
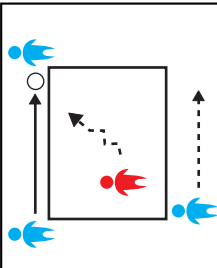


Grafico Lezione



quadrato di smarcamento

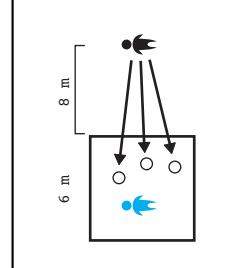
È una situazione di gioco in cui viene sollecitato lo smarcamento del giocatore lontano dalla palla (spostarsi per ricevere). Infatti il bambino che non ha la palla, volendo partecipare al gioco, dovrà posizionarsi su uno degli angoli liberi del quadrato. Viene inoltre sollecitata la precisione del passaggio (e quindi anche della ricezione) in quanto l'avversario che è dentro il quadrato potrebbe intercettare la palla con un piede (spostarsi per intercettare).



I tre giocatori esterni si passano la palla al di fuori del quadrato. Il giocatore in possesso palla deve avere sempre due soluzioni di passaggio laterali, affinché ciò avvenga il giocatore che si trova all'angolo opposto rispetto alla palla, dovrà sostituirsi all'angolo libero per ricevere la palla. Il giocatore che riceve la palla, dopo averla controllata, la rilancia verso uno dei due compagni. Successivamente si inserisce un difensore.

ferma la palla

Questo tipo di gioco favorisce l'acquisizione di informazioni sensoriali relative allo spostarsi per intercettare la palla provengono da una posizione frontale, radente al terreno, sollecitando un'organizzazione spazio-temporale adeguata in relazione alla distanza ed alla velocità della palla.



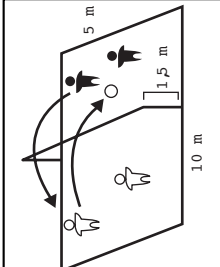
Un giocatore posto all'interno di un quadrato di 6 mt. di lato deve cercare di fermare i palloni lanciati dal compagno, posto a 8 mt di distanza, all'interno dello stesso quadrato.
Dopo cinque tentativi si conta il numero di passaggi effettivamente fermati.

varianti

- lancio della palla a parabola
- lancio di una palla alla volta
- lancio di una palla alla volta in presenza di un avversario posizionato davanti al bambino

palla rilanciata

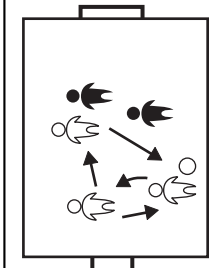
Questo tipo di gioco favorisce nel bambino l'assunzione di informazioni sensoriali che gli consentono di muoversi per intercettare la palla, avendo a disposizione degli elementi spaziali e temporali che ne facilitano il compito, come la parabola della palla (più è alta, maggiore sarà il tempo di valutazione), la frontalità dell'azione (ha la possibilità di avere una visuale di ampio raggio d'azione), ecc.



Il gioco consiste nel lanciare la palla con le mani nel campo avversario, cercando di farla cadere a terra senza che nessun giocatore avversario la intercetti. Il gioco si svolge in uno spazio di mt. 10x5 in cui si confrontano 4 o 6 bambini, divisi in due squadre (2c2 o 3c3). Il campo di gioco è diviso, al centro, da una rete o da un nastro che ne limitano l'altezza a 1,50 mt.

mini partite 3c2

Ci troviamo ora in una situazione leggermente più complessa degli altri tipi di gioco partita affrontati nelle precedenti lezioni. In questo caso la squadra in superiorità numerica è sollecitata a collaborare per guadagnare il tiro di rigore, riconoscendo nel compagno quel collaboratore che in altre situazioni non vedeva. I bambini della squadra in inferiorità numerica sono sollecitati a spostarsi per intercettare e per contrastare, per concludere in porta (capacità di tiro in situazione di gara).



I bambini si sfidano in gare di 3 contro 2. I 3 compagni per segnare devono fare 4 passaggi dopodiché possono tirare un calcio di rigore. La squadra composta da 2 giocatori può realizzare il goal nella porta piccola.

LEZIONE 19: RIGIOCHIAMOCELA CON L'AVVERSAIO

MODULO 7

Obiettivo tecnico dominante: PASSAGGIO E RICEZIONE

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
10'
- Porte grandissime
 - Attività di sensibilizzazione e controllo motorio con la palla
- 5'**
- ATTIVITÀ A STAZIONI:**
15'
- Quadrato di smarcamento
- 15'**
- Ferma la palla
- 15'**
- Palla rilanciata
- 10'**
- MINI PARTITE 3 CONTRO 2
- GIOCO LIBERO:**
10'
- Partite in spazi ridotti 3c3 o 4c4

Numero bambini:

80'

Durata:

- Materiali:**
- Birilli colorati
 - Delimitatori colorati
 - Palloni di gomma colorati e di varie misure
 - Paletti
 - Ostacolini
 - Casacche colorate

"Non si può essere bambini senza giocare, non si può crescere senza giocare."
UNICEF

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Dalle condotte motorie all'abilità tecnica: passaggio, ricezione e tiro (in presenza di avversari)
- Disturba il passaggio 15'
- Gioco orologio: gira la palla e passa la palla e vai al tiro 15'
- Gioco libero 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Sapersi relazionare nel 3c3; analisi e soluzione del compito in collaborazione
- GIOCHI COLLETTIVI
- Il guastafeste 15'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- 5 passaggi e palla in mèta 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di controllo motorio in regime di rapidità
- Gare a staffetta in un percorso 5'

Osservazioni:

Varianti:

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- ricevere per passare e per tirare

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- risoluzione di compiti motori in relazione a nuovi elementi

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

MODULO 7

LEZIONE 20

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Il guastafeste 15'
 - Gare a staffetta in un percorso 5'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Disturba il passaggio 15'
 - Gioco orologio 15'
 - 5 passaggi e palla in mèta 15'
- GIOCO LIBERO:
- Partite in spazi ridotti 3c3 o 4c4 15'

Numero bambini:

Durata: 80'

Metodi

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Palletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

Grafico Trimestrale

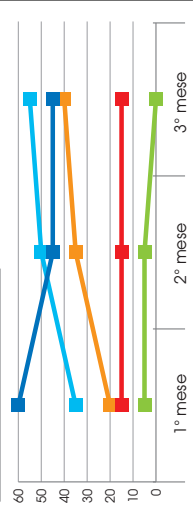


Grafico Mensile

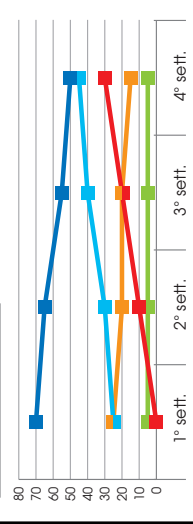
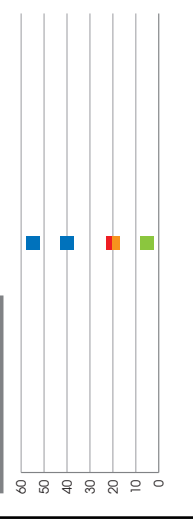
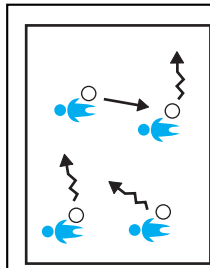


Grafico Lezione



il guastafeste

Questo gioco consente di migliorare il controllo della palla in situazione, favorendo il dominio dell'attrezzo e la protezione della palla.



Ciascun bambino guida una palla nello spazio delimitato e, nello stesso tempo, deve tentare di colpire la palla degli altri bambini per mandarla fuori dal campo di gioco, senza farsi colpire la propria. Si gioca a squadre: vince la squadra che resta in campo con più giocatori.

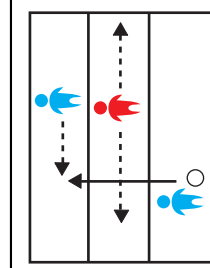
varianti

- variare le dimensioni della palla
- variare le dimensioni dello spazio di gioco
- variare il numero dei guastafeste

disturba il passaggio

Questo esercizio sollecita nel bambino che difende la capacità di spostarsi per intercettare la palla (anticipazione) trasmessa da una zona all'altra dai

due avversari, che, nello stesso tempo, vengono sollecitati ad una precisione del gesto tecnico.



L'esercizio consiste nell'effettuare una serie di passaggi frontali ostacolati da un avversario situato in una zona delimitata (quadrato). Dopo un numero di passaggi definito (es. 20) si effettua la rotazione dei ruoli.

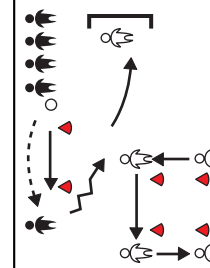
varianti

- aumenta il numero degli attaccanti
- aumenta il numero dei difensori
- difensore posto sulla linea o nella zona

gioco orologio: "gira la palla" e "passa la palla" e vai al tiro"

Questo gioco esercita nel bambino un certo tipo di pressione, inducendolo ad eseguire il compito tecnico con rapidità e con la migliore precisione possibile. Vengono sollecitati in questo caso il passaggio, sia per

l'orologio che per il gioco che determina il punteggio, la guida della palla ed il tiro in porta.



Come negli altri giochi orologio, l'attività prevede che un esercizio determini il tempo (in questo caso il "Gira la palla" e vai al tiro") mentre l'altro ("Passa la palla e vai al tiro") il punteggio. Nell'orologio bisogna effettuare 15 passaggi consecutivi corretti (la palla non deve entrare nel quadrato), prima di determinare la fine del gioco avversario. Nello spazio di gioco avversario invece i bambini si dispongono in stazioni diverse e attraverso il passaggio danno la possibilità al compagno che è situato ad una certa distanza dalla porta, di condurre la palla e andare al tiro. La porta è difesa da un portiere della squadra avversaria. Vince la squadra che realizza il maggior numero di gol.

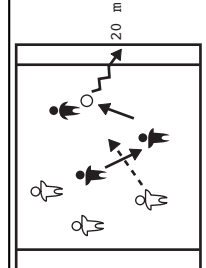
varianti

- un difensore ostacola il tiro
- un difensore ostacola i passaggi

5 passaggi palla in mèta

In questo gioco i bambi-

ni vengono sollecitati a ricercare la collaborazione dei compagni, favorendo lo spostamento dei bambini non in possesso di palla per ricevere (smarcamento) o per intercettare, e per effettuare combinazioni motorie (ricevere e guidare in zona mèta). Questa volta il passaggio può avvenire in movimento.



In un campo di dimensioni di mt. 25x20 si confrontano due squadre di 3 elementi ciascuna. Il gioco consiste nel realizzare il maggior numero di mete possibili (linea di mèta = linea di fondo). Per realizzare la mèta però ciascuna squadra dovrà effettuare 5 passaggi consecutivi con le mete, mentre la mèta dovrà essere effettuata tramite conduzione della palla con i piedi. I passaggi possono essere effettuati anche in movimento, facendo attenzione alle seguenti regole: quando si corre con la palla in mano bisogna farla rimbalzare a terra (tipo basket, pallamano, ecc.); la palla può essere conquistata solo tramite intercettazione (chi ha la palla non può essere toccato).

LEZIONE 20: GIOCHIAMO INSIEME PER FARE GOAL

MODULO 7

Obiettivo tecnico dominante: PASSAGGIO E RICEZIONE

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Il guastafeste 15'
 - Gare a staffetta in un percorso 5'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Disturba il passaggio 15'
 - Gioco orologio 15'
 - 5 passaggi e palla in mèta 15'
- GIOCO LIBERO:
- Partite in spazi ridotti 3c3 o 4c4 15'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Palletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"C'è sempre qualcuno che vorrebbe decidere chi può fare una cosa e chi no. Tutti i bambini hanno diritto alle stesse opportunità."

UNICEF

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Obiettivo:**
- Correre con la palla in regime di rapidità
 - Percorso con la palla in circuito
 - Gioca il più veloce
 - Gioco libero

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Sviluppo capacità di orientamento
 - Soluzione di compiti motori in situazioni di gara
- GIOCHI COLLETTIVI**
- Palla rilanciata
 - Dai la palla al colore diverso
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE**
- Passa la palla al confine 15'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISICO-MOTORIO

- Obiettivo:**
- Capacità di controllo motorio
 - Attività preacrobatica 5'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

MODULO 7

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Palla rilanciata 10'
 - Attività Preacrobatica 5'
 - Percorso con la palla in circuito 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Gioca il più veloce 15'
 - Dai la palla al colore diverso 15'
 - Passa la palla al confine 15'
- GIOCO LIBERO**

Numero bambini:

Durata: 80'

Metodi:

Materiali:

- Palletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- tiro in porta
- ricezione e passaggio

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- smarcamento

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

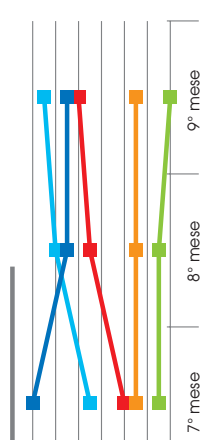


Grafico Mensile

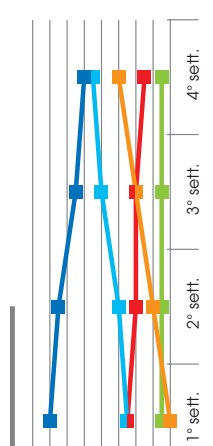
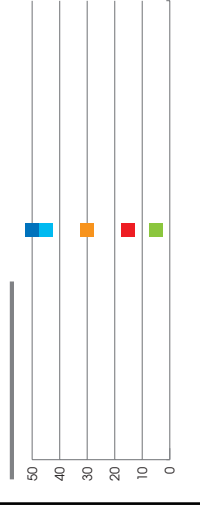
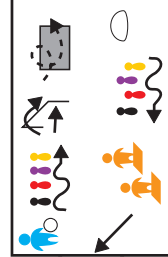


Grafico Lezione



percorso motorio in circuito

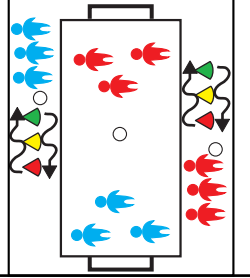
Questo esercizio viene proposto per favorire il costante dominio della palla, sviluppando le varie componenti tecnico-coordinative incontrate nel percorso didattico e che ora vengono combinate tra loro, in successione. Correre con la palla, saltare, rotolare, restare in equilibrio, colpire per passare e per tirare, sono le varie condotte motorie che vengono sollecitate.



l'allievo parte con la palla, effettua uno slalom tra i birilli, fa passare la palla sotto l'ostacolo e combina il movimento con un salto. Superata questa fase, effettua una capovolta su un materassino, un giro su, stesso sulla "medusa" (vedi paragrafo "gli attrezzi della scuola calcio"), quindi uno slalom diagonale, effettua infine una finita su ciascuna sagoma, per poi concludere a rete.

gioca il più veloce

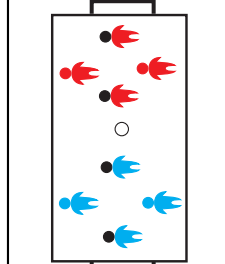
Questo esercizio sviluppa l'abilità di guidare rapidamente, e stimola il bambino a migliorare il controllo della palla. Nella gara, la possibilità di giocare in superiorità/inferiorità numerica favorisce lo sviluppo della capacità di orientarsi nello spazio e della condotta motoria dello spostarsi (per smarcarsi, per intercettare, per contrastare, ecc.).



All'interno di uno spazio di m 30x20 si gioca una partita 3 contro 3. All'esterno, altri giocatori appartenenti a ciascuna squadra effettuano una staffetta che consiste in una corsa a slalom con conduzione della palla attorno a dei conetti. Ogni volta che si completerà un turno il vincitore avrà la possibilità di entrare all'interno del campo per giocare la partita con i propri compagni e creare opportune superiorità numeriche.

dai la palla al colore diverso

Attraverso questo gioco-partita, viene sollecitata la capacità di occupare lo spazio in situazione di gara, in particolare si favorisce l'acquisizione di informazioni visive e lo sviluppo delle capacità attentive dei due giocatori che devono ricevere la palla.



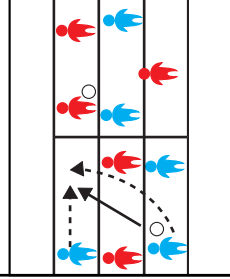
La partita viene disputata come una normale partita tra 4 calciatori, con portieri volanti. Ciascuna squadra indossa casacche di due colori diversi. Infatti il gioco prevede che il giocatore in possesso di palla, qualora voglia passare la palla, dovrà farlo in direzione del compagno di colore diverso.

varianti

- goal valido se tutti i giocatori sono entrati in possesso di palla, durante la stessa azione di gioco.
- il colore verso cui passare la palla viene stabilito dall'istruttore ("stesso colore" o "colore diverso").

passa la palla al confine

È l'evoluzione dell'esercizio delle lezioni precedenti, in cui viene sollecitata ulteriormente la capacità di orientarsi nello spazio, in particolare viene sviluppata la condotta motoria dello "spostarsi per ricevere".



Uno spazio di gioco di m 15x10 viene suddiviso in tre zone. Due intercettatori si trovano nella zona centrale del campo di gioco. Altri 3 bambini invece si dispongono nelle altre due zone. Scopo del gioco è quello di far passare la palla oltre la zona centrale ("confine"), il bambino in possesso palla, infatti, dovrà passare la palla al compagno posto dalla parte opposta, oltre il "confine", difeso dai 2 difensori (intercettatori). Chi riesce a passare la palla potrà passare al compagno. Ogni passaggio del confine equivale ad un punto. Al termine si inventano i compiti. Vince la squadra che ottiene più punti.

MODULO 7

Obiettivo tecnico dominante:

PASSAGGIO

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Palla rilanciata 10'
 - Attività Preacrobatica 5'
 - Percorso con la palla in circuito 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Gioca il più veloce 15'
 - Dai la palla al colore diverso 15'
 - Passa la palla al confine 15'
- GIOCO LIBERO**

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Palletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

"Se un bambino vive volendosi bene impara a trovare amore ed amicizia nel mondo"

SOCIETÀ: _____

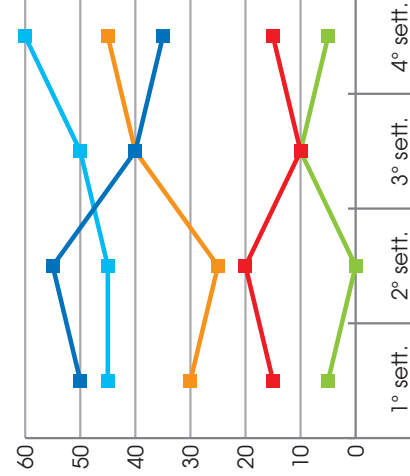
ISTRUTTORE: _____

STAGIONE SPORTIVA: _____

RICORDATI CHE

- In quest'ultima fase della programmazione è opportuno ampliare le esperienze contraddistinte da confronti, giochi e manifestazioni, anche con altre società.
- La verifica dei progressi e degli apprendimenti del bambino in questo mese potrà essere realizzata attraverso i test tecnici suggeriti nella guida.
- Gli incontri con bambini di altre Società, potranno essere di aiuto per osservare gli aspetti socio-relazionali, sia all'interno del gruppo, sia nei confronti degli altri.
- Una delle attività che potrebbe essere organizzata durante la lezione è la "CACACCIA AL TESORO", in cui vengono proposti giochi, domande e indovinelli da risolvere, mettendo, nell'occasione, un premio a disposizione per tutti (magari uno scrigno dorato con tante monete d'oro... al cioccolatolo!). Per organizzare tutto questo lasciamo che la tua fantasia ti permetta di realizzare "come" e "dove" meglio credi la preparazione e l'allestimento di questa fantastica "CACACCIA... AL GOAL!!!"

Grafico Mensile



- = Fattore Tecnico-Coordinativo
- = Fattore Tattico-Cognitivo
- = Giochi Collettivi e Situazioni di gioco
- = Gioco partita
- = Fattore Fisco-Motorio

OSSERVAZIONI:

MESE DI: _____

OBIETTIVI PRINCIPALI DEL MESE:

- FATTORE TECNICO-COORDINATIVO: correre spostarsi e colpire preceduto e seguito da altre forme di movimento
- FATTORE TATTICO-COGNITIVO: capacità di spostamento per effettuare combinazioni tecniche
- capacità di tiro in porta e passaggio al compagno
- capacità di ricezione per indirizzare la palla in uno spazio libero

- FATTORE FISCO-MOTORIO: combinazione motoria, miglioramento coordinazione generale in regime di rapidità

N° LEZIONI: _____

N° SETTIMANE: _____

N° GARE/MANIFESTAZIONI: _____

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- Colpire per passare
- Tiri radenti 2c2 15'
- Svuotiamo la nave 15'
- Gioco libero 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Superare l'avversario in situazioni di superiorità numerica
 - Capacità di risolvere situazioni in collaborazione
- GIOCHI COLLETTIVI**
- Palla al capitano 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE**
- Palla al capitano 10'
 - Segna e gioca 15'
 - Partita 3c3 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISCO-MOTORIO

- Sviluppo e consolidamento controllo motorio
- Attività pre-acrobatica 5'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

MODULO 8**Successione della seduta:**

- GIOCO DI ATTIVAZIONE:**
- Palla al capitano 10'
 - Attività pre-acrobatica 5'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:**
- Tiri radenti 2c2 15'
 - Svuotiamo la nave 15'
 - Segna e gioca 15'
- PARTITA 3c3**
- 10'

GIOCO LIBERO:

- Partite in spazi ridotti 3c3 o 4c4 15'

Numero bambini:**Durata:** 80'**Metodi****Materiali:**

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:**FATTORE TECNICO COORDINATIVO**

- ricevere per passare

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- spostarsi per ricevere in relazione all'avversario (smarcamento)

FATTORE FISCO-MOTORIO

- rapidità

Grafico Trimestrale

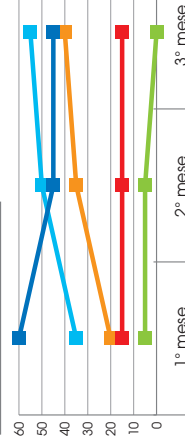


Grafico Mensile

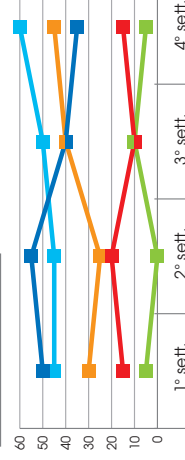
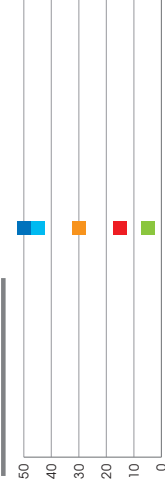
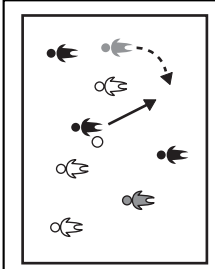


Grafico Lezione



palla al capitano

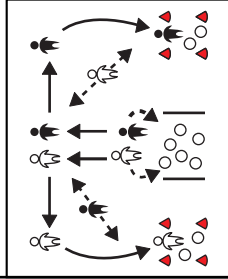
In questo gioco viene sollecitata la capacità di collaborazione e favorito il decentramento (passaggio, spostarsi per ricevere - smarcamento - ricezione, orientamento, ecc.).



Due gruppi di bambini giocano tra di loro con una palla, in un ampio spazio delimitato. A rotazione un componente di ogni squadra assume il ruolo di capitano. Ogni passaggio al proprio capitano vale un punto. Vince la squadra che per prima raggiunge il punteggio stabilito in partenza (p.e. 5 volte). La squadra che momentaneamente non è in possesso di palla dovrà cercare di recuperare la palla per effettuare i passaggi al proprio capitano. Per favorire il passaggio e gli altri elementi che caratterizzano e rendono possibile questo gesto (spostarsi per ricevere - smarcamento - ricezione, orientamento, ecc.) il gioco deve essere proposto prima con le mani, per evitare scartri o infortuni, e successivamente con i piedi.

svuotiamo la nave, con intercettatore

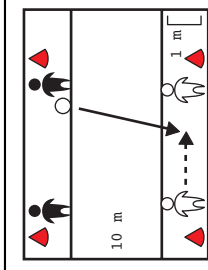
Questo tipo di esercizio sollecita la capacità di colpire la palla per passare, in regime di rapidità e precisione, in una situazione di pressione temporale dovuta al tempo (gara) e all'avversario. Vengono così stimolate forme di collaborazione diverse (gioco di squadra). Altri elementi che vengono sollecitati sono la ricezione e lo spostamento per intercettare la palla da parte del difensore.



Il confronto avviene tra due squadre che hanno il compito di portare i palloni dalla nave ai rispettivi magazzini attraverso passaggi di compagni posti nella stazione successiva. Vince chi raccoglie più palloni. L'azione in questo caso viene disturbata da un avversario che ha il compito di intercettare più palloni possibili.

tiri radenti 2c2

Questo esercizio sviluppa la differenziazione nel colpire la palla (precisione e forza del tiro) e sollecita gli analizzatori sensoriali per determinare lo spostamento per intercettare la palla. In questo caso particolare avviene anche una divisione dello spazio e dei compiti, sollecitando lo spirito di collaborazione.



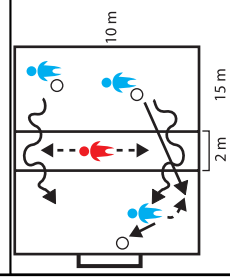
Il gioco consiste nell'effettuare un tiro rasoterra da circa 8-10 mt nelle porte grandi. Il goal è valido se il tiro entra nella porta delimitata dai coni e non supera la loro altezza. I bambini sono disposti sulle linee della porta e devono parare/intercettare i tiri con i piedi. Se l'arresto della palla rimane entro il limite dell'area (profondità 1 mt.) si guadagna 1 punto. Tiro alternato tra i giocatori.

varianti

- tiro effettuato con palla in movimento (passaggio al compagno)

segna e gioca

Questo tipo di gioco vuole sollecitare il bambino a riconoscere nel compagno di gioco un compagno con cui collaborare per raggiungere l'obiettivo preposto, che in questo caso è il goal. Inoltre il bambino che riesce a completare il compito con successo viene indotto a spostarsi per ricevere la palla ed aiutare il compagno in difficoltà. Il bambino ora, con molta probabilità, è curioso di sperimentare le nuove soluzioni, ricercando la collaborazione dei compagni con cui ha fatto amicizia.



3 bambini con una palla ciascuno ed uno senza, in uno spazio di mt. 15x10. I bambini con la palla partono dalla linea di fondo campo e dopo aver superato l'avversario, posto in uno spazio delimitato di 2 mt di profondità al centro del campo, vanno a fare goal.

MODULO 8

LEZIONE 22: PASSIAMO LA PALLA PER SUPERARE L'AVVERSAIO

Obiettivo tecnico dominante:

PASSAGGIO E RICEZIONE

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE: Palla al capitano 10'
- Attività pre-acrobatica 5'
- ATTIVITÀ A STAZIONI: Svuotiamo la nave 15'
- Tiri radenti 2c2 15'
- Segna e gioca PARTITA 3c3 10'

GIOCO LIBERO:

- Partite in spazi ridotti 3c3 o 4c4 10'

Numero bambini:

80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Giocare è la prima ed unica occupazione della nostra fanciullezza e per tutta la nostra vita rimane quella più piacevole"
Wieland

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Colpire la palla per passare in regime di rapidità
- Il doppio doganiere 15'
- 2c1, doganiere in libertà 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Collaborazione e risoluzione di situazioni di gioco collettivo
- GIOCHI COLLETTIVI
- Palla al capitano 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- 3c3 - 5 passaggi palla in rete 15'
- Partita 3c3 (torneo) 15'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Rapidità
- Staffette con la palla 10'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 8

Successione della seduta:

- GIOCO DI ATTIVAZIONE: Palla al capitano 10'
- Staffette con la palla 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Doppio doganiere 15'
- 3c3 - 5 passaggi palla in rete 15'
- 2c1 doganiere in libertà 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite 3c3 (Torneo) 15'

Numero bambini:

80'

Metodi

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate



LEZIONE 23

Grafico Trimestrale

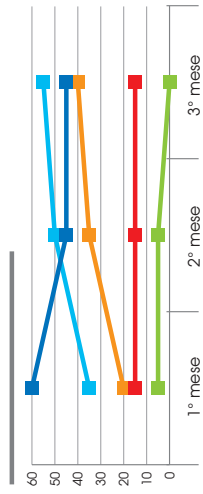


Grafico Mensile

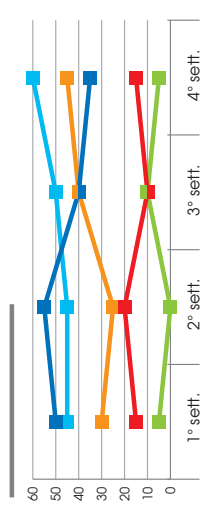
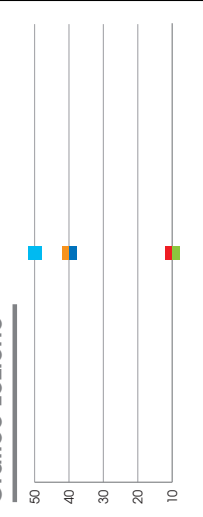
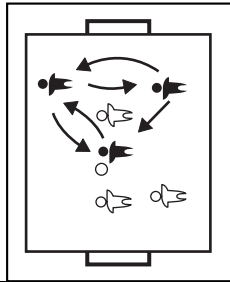


Grafico Lezione



3c3 - 5 passaggi palla in rete

È un gioco che deriva dal gioco dei 5 passaggi palla in meta, solitamente che questa volta la finalità del gioco è il goal. Come nell'altro gioco si sollecitano le abilità apprese durante l'anno e la loro applicazione in un gioco partita, favorendo la collaborazione e stimolando il decentramento.



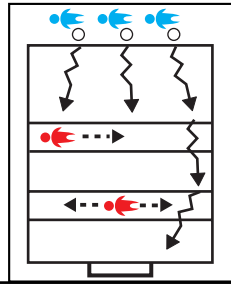
Due squadre si confrontano in una partita effettuando passaggi con le mani. Il gioco consiste nel realizzare il maggior numero di reti. La rete però può essere realizzata solo dopo aver effettuato 5 passaggi con le mani. La palla può essere conquistata solo intercettandola: non è consentito nessun contatto fisico.

varianti

- gioco effettuato con le mani/piedi
- gioco con le mani, goal effettuato con i piedi con auto-passaggio (al volo o a terra)

doppio doganiere

In questo esercizio viene sollecitato il superamento dell'avversario con un aumento graduale della difficoltà (prima è un 3c1, poi un probabile 2c1), mantenendo alta la necessità egocentrica dell'allievo che da solo conduce, supera e tira in porta, lasciandolo scegliere lato, modo di guidare e di superare l'avversario.



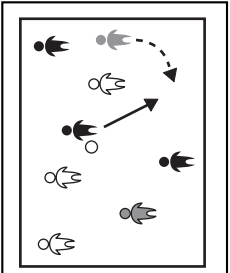
L'azione si sviluppa come nel normale doganiere. Partono 3 bambini, ciascuno con la propria palla, in direzione della porta. Per effettuare il tiro in porta devono però superare due avversari ("doganieri") che si trovano in due zone, una successiva all'altra. Si conta il numero di goal realizzati ed il numero di superamenti riusciti.

varianti

- le zone dei doganieri sono divise a metà, il difensore sceglie il lato da difendere

palla al capitano

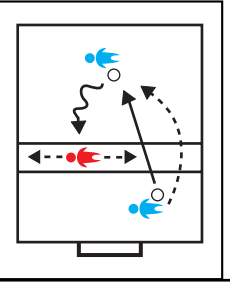
In questo gioco viene sollecitata la capacità di collaborazione e favorito il decentramento (passaggio, spostarsi per ricevere - smarcamento - ricezione, orientamento, ecc.). Ora il gioco è proposto con i piedi, sollecitando la capacità di passare la palla in situazione di gara



Due gruppi di bambini giocano tra di loro con una pallina. A rotazione un componente di ogni squadra assume il ruolo di capitano. Vince la squadra che per prima raggiunge un determinato punteggio, stabilito in precedenza, tenendo presente che ogni passaggio di proprio capitano vale un punto. La squadra che momentaneamente non è in possesso di palla dovrà cercare di recuperare la palla per effettuare i passaggi di proprio capitano.

2c1 - doganiere in libertà

Si vuole sollecitare e verificare le abilità dei bambini nel superare un avversario con o senza la collaborazione del compagno. Favorisce il decentramento ma lascia spazio alla creatività e alla possibilità di applicare i gesti e le abilità tecniche apprese. Sollecita smarcamento, ricezione e tiro.



Il gioco si svolge in tre e può essere prevista anche la presenza del portiere. Ci si dispone come nel gioco "il disturbo" con i compagni posizionati in due zone tra le quali è situato il difensore (doganiere). L'attaccante posizionato nella zona della porta deve passare la palla al compagno evitando che la palla venga intercettata. Appena la palla viene ricevuta dal secondo attaccante, il "doganiere" viene "attivato" e può contrastare l'attaccante entro il suo spazio d'azione. L'attaccante può scegliere se superare il difensore o cercare la collaborazione del compagno (situazione di 2c1). Prevedere la rotazione dei compiti.

MODULO 8

LEZIONE 23: GIOCHIAMO DI SQUADRA

Obiettivo tecnico dominante:

PASSAGGIO E RICEZIONE

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Palla al capitano 10'
 - Staffette con la palla 10'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Doppio doganiere 15'
 - 3c3 - 5 passaggi palla in rete 15'
 - 2c1 doganiere in libertà 15'

GIOCO LIBERO:

• Partite 3c3 (Torneo) 15'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Il gioco è il lubrificante che diminuisce gli attriti della vita, in particolare il gioco con i fanciulli, che sono i "maestri" dei maestri di gioco"
E. Brunner

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Colpire per tirare 15'
- La sfida goal 10'
- Dentro il quadrato

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Spostarsi per ricevere in relazione all'avversario (smarcamento)

GIOCHI COLLETTIVI

- Tutti in gioco 15'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE
- Partita con goal al volo 15'
 - Torneo 4c4 20'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Rapidità
- Staffetta con palla 5'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 8

LEZIONE 24

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Dentro il quadrato 10'
- Staffetta con palla 5'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- La sfida goal 15'
- Tutti in gioco 15'
- Partita con goal al volo 15'
- Torneo 4c4 20'

Numero bambini:

Durata: 80'

Metodi:

Materiali:

- Paletti e conici colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

Grafico Trimestrale

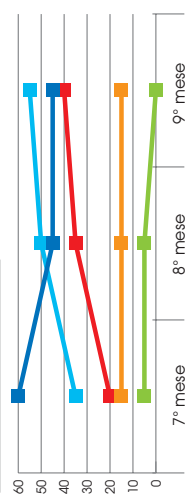


Grafico Mensile

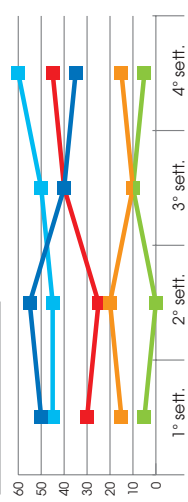
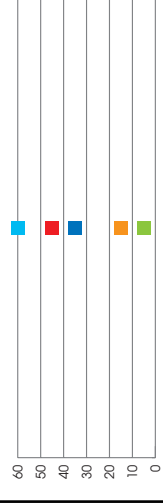


Grafico Lezione



ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

- ricezione e passaggio

FATTORE TATTICO COGNITIVO

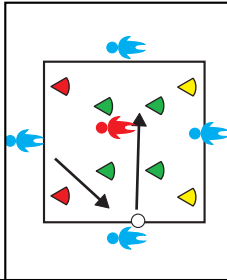
- collaborazione e risoluzione di situazioni di gioco collettivo

FATTORE FISICO-MOTORIO

- capacità di controllo motorio

dentro il quadrato

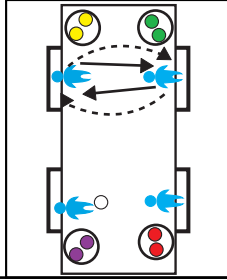
In questo esercizio viene favorito in particolare lo sviluppo di due condotte motorie: il colpire, per passare o per tirare, e lo spostarsi, per ricevere o intercettare. Viene quindi sollecitata la capacità di anticipazione per il bambino che si trova al centro del quadrato, mentre per chi effettua il tiro diventa indispensabile essere il più preciso possibile.



Un gruppo di allievi si dispone a cerchio, esternamente ad un quadrato di m. 3x3, effettuando dei passaggi e dei tiri. All'interno del quadrato un allievo deve difendere i quattro lati, come se fossero altrettante porte, dai tiri rapidi degli avversari. Naturalmente il tiro dei giocatori esterni dovrà essere effettuato verso il lato opposto (porta) alla propria posizione. Vince il bambino che subisce meno goal.

la sfida goal

Il gioco crea notevole entusiasmo poiché si realizzano un gran numero di goal. Si favorisce inoltre lo sviluppo dell'abilità di calciare per tirare con precisione e rapidità. La direzione e la posizione della palla saranno le varianti per rendere l'esercizio più o meno complesso.



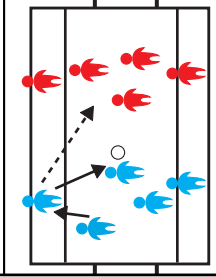
In uno spazio di gioco di m. 15x8, si dispongono quattro porte. A fianco di ogni porta vengono posizionati alcuni palloni colorati (ad esempio all'interno di un cerchio). In ogni porta si posiziona un bambino che nel frattempo avrà sistemato una palla sulla riga di porta. Al segnale di partenza, i giocatori, corrono velocemente verso la porta opposta ed effettuano un tiro verso quella da cui erano partiti. Ogni bambino effettuerà 5 tiri, al termine vince la squadra con più goal.

varianti

- prima di raggiungere la palla si dovrà passare per un percorso.

tutti in gioco

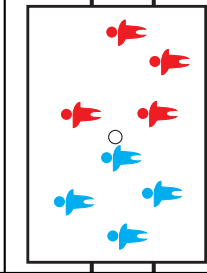
Il gioco proposto favorisce la collaborazione tra i compagni, inducendoli, attraverso le regole del gioco, ad avvalersi dei compagni esterni (diversità) che contemporaneamente vengono sollecitati a spostarsi per ricevere la palla.



All'interno di uno spazio di gioco di m. 25x20, si svolge una mini-partita 3c3. All'esterno del campo di gioco (nei corridoi laterali) si posizionano altri 4 bambini (due per lato) che aspettano di entrare in gioco. Ciascuna squadra non potrà effettuare il goal se prima non saranno entrati all'interno del campo tutti i giocatori appartenenti alla propria squadra. Per far entrare i compagni sarà sufficiente passare loro la palla (avvevansi per metendo). Nel momento in cui saranno "tutti in gioco" si potrà realizzare il goal. Al termine dell'azione si tornerà nelle condizioni di partenza. Prevedere la rotazione dei ruoli.

partita con goal al volo

questo gioco-partita, effettuato con le mani, consente di sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio, in particolare per spostarsi per ricevere la palla. Inoltre, il gesto tecnico richiesto per raggiungere l'obiettivo del gioco (colpire al volo), sollecita il bambino a combinare gesti motori tra loro, come l'autopassaggio e il tiro, favorendo, tra l'altro, lo sviluppo della capacità di equilibrio.



Anche questo gioco, si svolge come una normale partita 4 contro 4 con le mani. In questo caso però il goal sarà valido solamente se realizzato colpendo la palla al volo con auto-passaggio. Non è necessario quindi che la palla venga colpita direttamente dopo il passaggio di un proprio compagno.

MODULO 8

LEZIONE 24: LA SFIDA GOAL

Obiettivo tecnico dominante:

RICEZIONE E PASSAGGIO

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Dentro il quadrato 10'
- Staffetta con palla 5'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- La sfida goal 15'
- Tutti in gioco 15'
- Partita con goal al volo 15'
- TORNEO 4C4 20'

Numero bambini:

80'

Materiali:

- Paletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

"Se un bambino vive vergognandosi impara a sentirsi colpevole"