



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico



# COORDINAMENTO REGIONALE S.G.S. SARDEGNA



## DELEGAZIONE PROVINCIALE L.N.D. NUORO



## PROPOSTA PROGETTUALE ATTIVITA' PICCOLI AMICI E PRIMI CALCI FASE PRIMAVERILE

F.I.G.C. - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Coordinamento Federale della Sardegna

Via Cocco Ortu, 32 - 09128 CAGLIARI - Tel. Fax 070/494601 - e-mail: [sardegna.sgs@figc.it](mailto:sardegna.sgs@figc.it)

Coordinatore Federale Regionale : Prof. Mauro Marras ; e-mail: [m.marras@figc.it](mailto:m.marras@figc.it) - cell.347 5310817



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

## F.I.G.C. – S.G.S. Coordinamento Regionale Sardegna

### MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLE GARE

#### PICCOLI AMICI

<b>Modalità di gioco</b>	2c2 o 3 c 3
<b>Tempi di gioco</b>	Tempi di gioco fino a 10' ciascuno
<b>Dimensioni campo</b>	In relazione al numero dei giocatori 25m x 15m nel 3c3 12m x 8m nel 2c2
<b>Dimensioni porte</b>	Non codificato-Orientativamente 2,00 x 1 m oppure, se con l'utilizzo dei portieri (possono non essere previsti), orientativamente 3,00 x 1,50m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
<b>Pallone</b>	n°3 in gomma doppio triplo strato o in cuoio
<b>Ammonizione</b>	Non sono previste ammonizioni
<b>Espulsione</b>	Non è prevista l'espulsione dal campo
<b>Rimesse Laterali</b>	Possono essere effettuate con le mani con i piedi.
<b>Fuorigioco</b>	Non è previsto il fuorigioco
<b>Retropassaggio al portiere</b>	E' concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può rendere la palla con le mani.
<b>Rimessa da fondo campo</b>	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi.
<b>Calci d'angolo</b>	Non presenti. Ogni volta che la palla esce dietro la porta ne segue una rimessa in gioco da parte del portiere.

#### PRIMI CALCI

<b>Modalità di gioco</b>	4c4 o 5c5
<b>Tempi di gioco</b>	Tempi di gioco fino a 10' ciascuno
<b>Dimensioni campo</b>	In relazione al numero dei giocatori 25m / 30m x 15/20m
<b>Dimensioni porte</b>	Non codificato-orientativamente 4,00-4,50 x1,60-2,00m (è concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte).
<b>Pallone</b>	n°3 in gomma doppio triplo strato o in cuoio
<b>Ammonizione</b>	Non sono previste ammonizioni
<b>Espulsione</b>	Non è prevista l'espulsione dal campo
<b>Rimesse Laterali</b>	Possono essere effettuate con le mani con i piedi.
<b>Fuorigioco</b>	Non è previsto il fuorigioco.
<b>Retropassaggio al Portiere</b>	E' concesso. Dopo retropassaggio del giocatore, il portiere può rendere la palla con le mani.
<b>Rimessa da Fondocampo</b>	Le rimesse dal fondocampo possono essere effettuate dal portiere con le mani o con i piedi.
<b>Calci d'angolo</b>	Come da regolamento del gioco del calcio

F.I.G.C. - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Coordinamento Federale della Sardegna

Via Cocco Ortu, 32 – 09128 CAGLIARI - Tel. Fax 070/494601 - e-mail: [sardegna.sgs@figc.it](mailto:sardegna.sgs@figc.it)  
Coordinatore Federale Regionale : Prof. Mauro Marras ; e-mail: [m.marras@figc.it](mailto:m.marras@figc.it) – cell.347 5310817



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

## **F.I.G.C. – S.G.S. Coordinamento Regionale Sardegna**

### **ATTIVITA' PICCOLI AMICI E PRIMI CALCI**

#### **1) INDICAZIONI ORGANIZZATIVE INDISPENSABILI DA SEGUIRE**

Al fine di organizzare le attività in esame riportiamo alcune indicazioni organizzative utili a svolgere nel miglior modo possibile le attività previste per categorie in esame

##### **PRIMA :**

- a) Entro e non oltre il giorno precedente la manifestazione i dirigenti/istruttori delle società si accordano definendo il numero dei partecipanti al raggruppamento ; ogni società comunicherà il numero di gruppi/squadra che intende proporre ( numero dei bambini presenti, divisi per gruppi )
- b) Il dirigente/istruttore responsabile della società ospitante definisce il programma tecnico in forma cartacea comprendente giochi , partite, rotazioni e momenti di intervallo con relativi orari di massima ;
- c) La società ospitante si occupa della predisposizione dei campi da gioco con congruo anticipo rispetto all'orario di inizio previsto;
- d) Le società ospiti si organizzano per arrivare al campo almeno 30' prima dell'inizio dell'attività in modo tale da permettere ai giovani giocatori di cambiarsi ed alla società ospitante di adempiere per tempo alla identificazione dei giocatori ovvero " all' appello"
- e) Prima dell'inizio sarà opportuno organizzare una breve riunione tra i referenti di ogni squadra partecipante dove viene illustrato il programma condiviso
- f) Ogni società ha il compito di redigere una lista gara completa in ogni sua parte
- g) Il responsabile organizzativo della società ospitante (ma si può condividere anche un dirigente di una squadra ospitata) esegue la verifica della carta assicurativa dei bambini tesserati e il riconoscimento dei tecnici e dirigenti presenti in lista ( artt.61 e 71 delle NOIF);
- h) Viene eseguito il saluto tra i tecnici e bambini presenti nella forma preferita dai dirigenti/istruttori presenti

##### **DURANTE**

- a) E' importante che gli orari delle rotazioni vengano fatti rispettare dal responsabile organizzativo che può essere denominato anche coordinatore del raggruppamento
- b) La regolarità degli incontri viene fatta rispettare dai dirigenti arbitro presenti in campo (un dirigente arbitro puo' seguire anche più incontri contemporaneamente)
- c) E' preferibile che ogni società abbia a seguito il *Vademecum per Allenatore e Dirigente* non appena il Coordinamento Regionale Sardegna lo avrà consegnato alle società

##### **DOPO**

- a) Viene dedicato il tempo opportuno per i saluti tra i giocatori e i dirigenti/allenatori (obbligo)
- b) Viene redatto il referto gara completo delle firme dei Dirigenti Accompagnatori Ufficiali
- c) La società ospitante è invitata ad organizzare il Tempo Supplementare Fair Play riservato ai bambini presenti ma è condivisa anche la collaborazione tra società
- d) Sono vivamente sconsigliate le bibite gasate e zuccherate mentre è auspicabile la frutta di stagione i panini , l'acqua ed eventualmente delle **"sane torte della mamma opportunamente fatte in casa"**

F.I.G.C. - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Coordinamento Federale della Sardegna

Via Cocco Ortu , 32 – 09128 CAGLIARI - Tel. Fax 070/494601 - e-mail: [sardegna.sgs@figc.it](mailto:sardegna.sgs@figc.it)  
Coordinatore Federale Regionale : Prof. Mauro Marras ; e-mail: [m.marras@figc.it](mailto:m.marras@figc.it) – cell.347 5310817



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

## INDICAZIONI ORGANIZZATIVE NEL CAMPO DA GIOCO PER ATTIVITA' CONTEMPORANEA FIGC - PICCOLI AMICI - PRIMI CALCI

### 2) INDICAZIONI DA SEGUIRE CON ROTAZIONE A 3 SQUADRE

Di seguito viene presentata la rotazione per una manifestazione con la partecipazione di 3 società. Ogni società può partecipare allo stesso raggruppamento con più gruppi/squadre che variano a seconda del numero dei giocatori in lista .

In questo modo si permette ai bambini un adeguato tempo di coinvolgimento delle partite e nelle attività previste; è opportuno non porre limiti al numero dei bambini partecipanti ( ad esempio qualora una società portasse quattro soli bambini dei piccoli amici e si volesse organizzare due gruppi squadra ci si organizzerà con un 2 contro 2 anziché con un 3 contro 3 ) .

La griglia sotto indicata permette di svolgere 2 giochi e 2 partite ; con la partecipazione di tre società le partite si svolgeranno con 2 minitempi da 10' divisi da una brevissima pausa nella quale si invertiranno le metà campo di gioco. I giochi ( 1 e 2 ) avranno una durata di circa 15 minuti.

Una volta spiegate le rotazioni agli Allenatori ed ai Dirigenti delle società partecipanti, ai responsabili organizzativi della società ospitante non rimane che la supervisione dell'attività programmata.

Il raggruppamento, se debitamente illustrato nel suo svolgimento, necessita di poche persone per il suo regolare svolgimento.

I giochi possono essere gestiti direttamente dagli istruttori delle squadre che si trovano a svolgerlo . il dirigente arbitro incaricato di seguire l'attività delle partite può essere uno di qualsiasi società, quindi non per forza tesserato per la società ospitante. Tuttavia più saranno gli adulti *competenti* a disposizione , per svolgere le funzioni di dirigente arbitro e controllare le rotazioni delle squadre e lo svolgimento regolare dei giochi , più organizzata sarà l'attività.

#### RAGGRUPPAMENTO A 3 SOCIETA' DELLA CATEGORIA PICCOLI AMICI

<b>Turno</b>	<b>Orario</b>	<b>Gioco 1</b>	<b>Gioco 2</b>	<b>Partita Campo 1</b>
1°	10.00/15.30	A – B – C		
2°	10.20/15.50		A	B – C
3°	10.50/16.20		B	A – C
<b>Pausa the ore 11.20/16.50</b>				
4°	11.30/17.00		C	A – B
<b>Tempo supplementare Fair Play</b>				

#### **PARTITA : 3 CONTRO 3**

( il numero del gruppo/squadra potrà essere al max di 4-5 giocatori e le dimensioni del campo 25/35 x 15/20 – le porte non codificate di norma mt 4,50 x 1,60 )

#### **GIOCO 1 : PERCORSO LIBERO**

#### **GIOCO 2 : GIOCO DEL NASTRO O CORDA**

F.I.G.C. - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Coordinamento Federale della Sardegna

Via Cocco Ortu , 32 – 09128 CAGLIARI - Tel. Fax 070/494601 - e-mail: [sardegna.sgs@figc.it](mailto:sardegna.sgs@figc.it)

Coordinatore Federale Regionale : Prof. Mauro Marras ; e-mail: [m.marras@figc.it](mailto:m.marras@figc.it) – cell.347 5310817

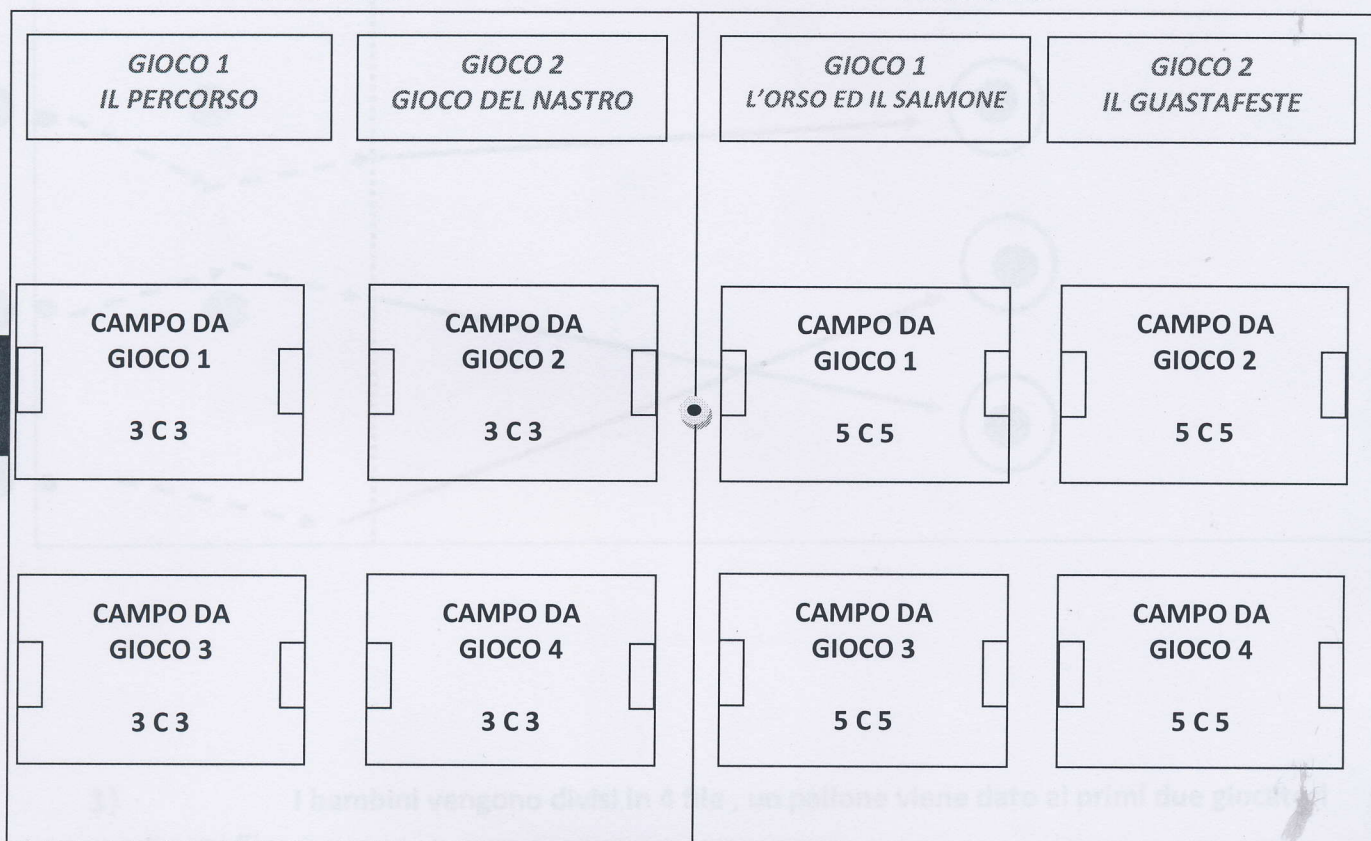


FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

## INDICAZIONI ORGANIZZATIVE NEL CAMPO DA GIOCO CON ATTIVITA' CONTEMPORANEA PICCOLI AMICI - PRIMI CALCI

### PICCOLI AMICI

### PRIMI CALCI



**TRIBUNE**

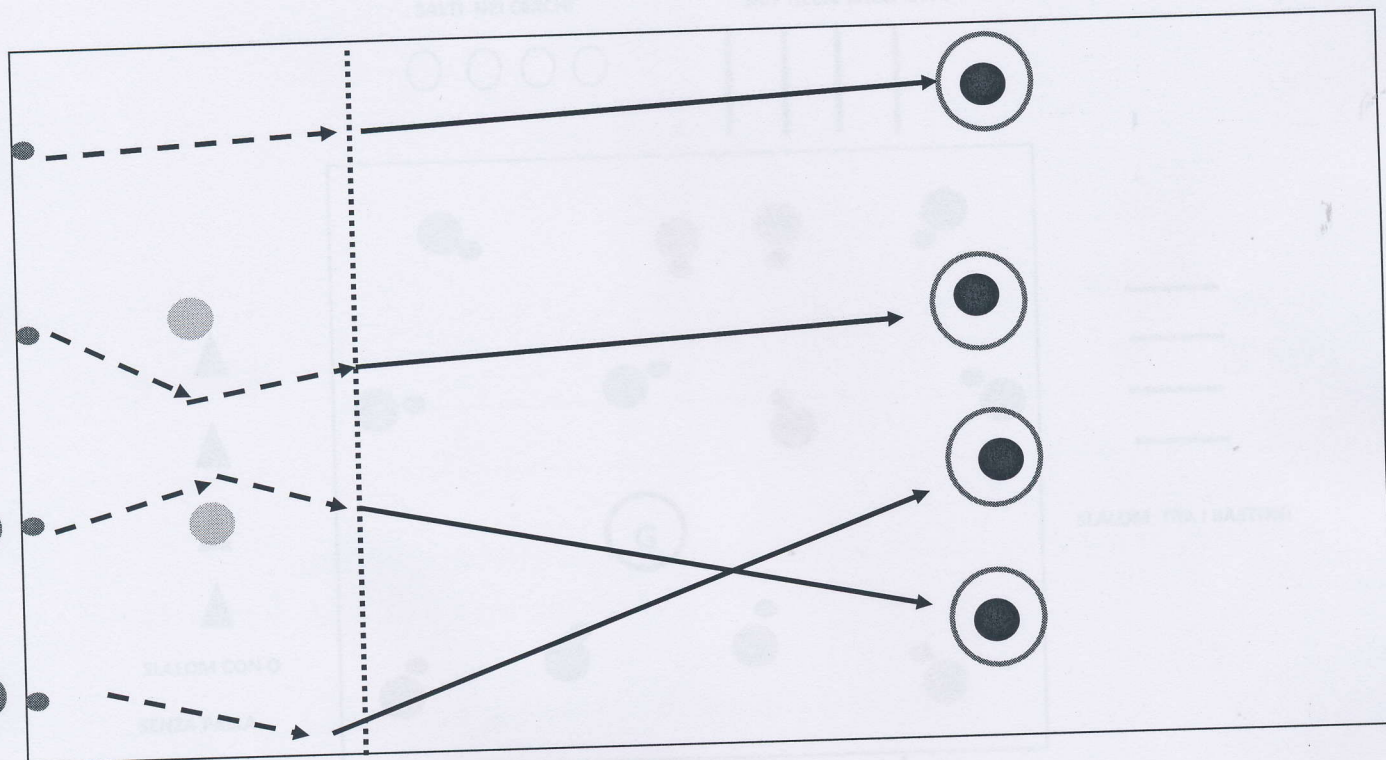
F.I.G.C. - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Coordinamento Federale della Sardegna

Via Cocco Ortu, 32 - 09128 CAGLIARI - Tel. Fax 070/494601 - e-mail: [sardegna.sgs@figc.it](mailto:sardegna.sgs@figc.it)  
Coordinatore Federale Regionale : Prof. Mauro Marras ; e-mail: [m.marras@figc.it](mailto:m.marras@figc.it) - cell.347 5310817

## GIOCO N 1 PRIMI CALCI

### L'ORSO E IL SALMONE



- 1) I bambini vengono divisi in 4 file , un pallone viene dato ai primi due giocatori di ogni fila.
- 2) Uno alla volta , i giocatori dovranno condurre la palla verso la linea di tiro e calciare il pallone in direzione di uno qualsiasi dei 4 giocatori posizionati all'interno di un cerchio.
- 3) Il giocatore all'interno del cerchio (l'orso) dovrà prendere il pallone (il salmone) senza uscire dal cerchio, totalizzando così un punto per lui e per chi lo ha calciato.
- 4) Se il pallone non viene preso dall'orso , il giocatore che ha tirato dovrà recuperarlo e portarlo al compagno che attende in fila il proprio turno di gioco
- 5) Nello spazio che separa le file dalla linea di tiro c'è un disturbatore che cercherà di rubare la palla ai giocatori che entrano nel loro campo . Vince il giocatore che arriva ad un predefinito numero di punti

#### VARIANTI POSSIBILI :

Variano il numero dei Disturbatori

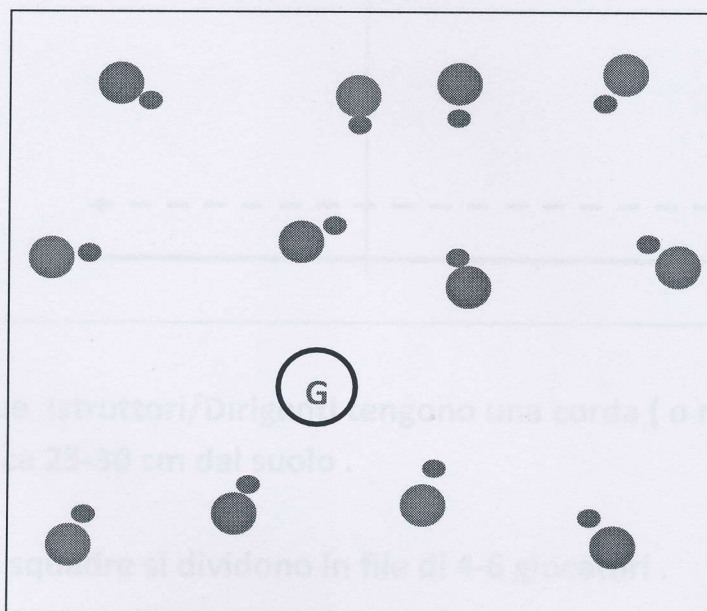
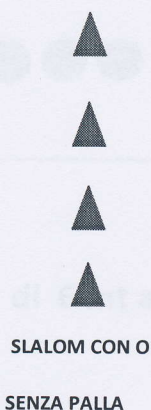
## GIOCO N 2 PRIMI CALCI

### IL GUASTAFESTE

SALTI NEI CERCHI

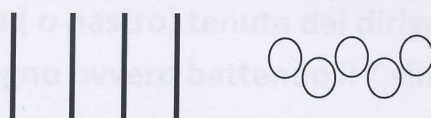


SKIP NELLE BACCHETTE



SLALOM TRA I BASTONI

CORSA TRA LE BASTONI E PASSAGGI SUI CERCHI



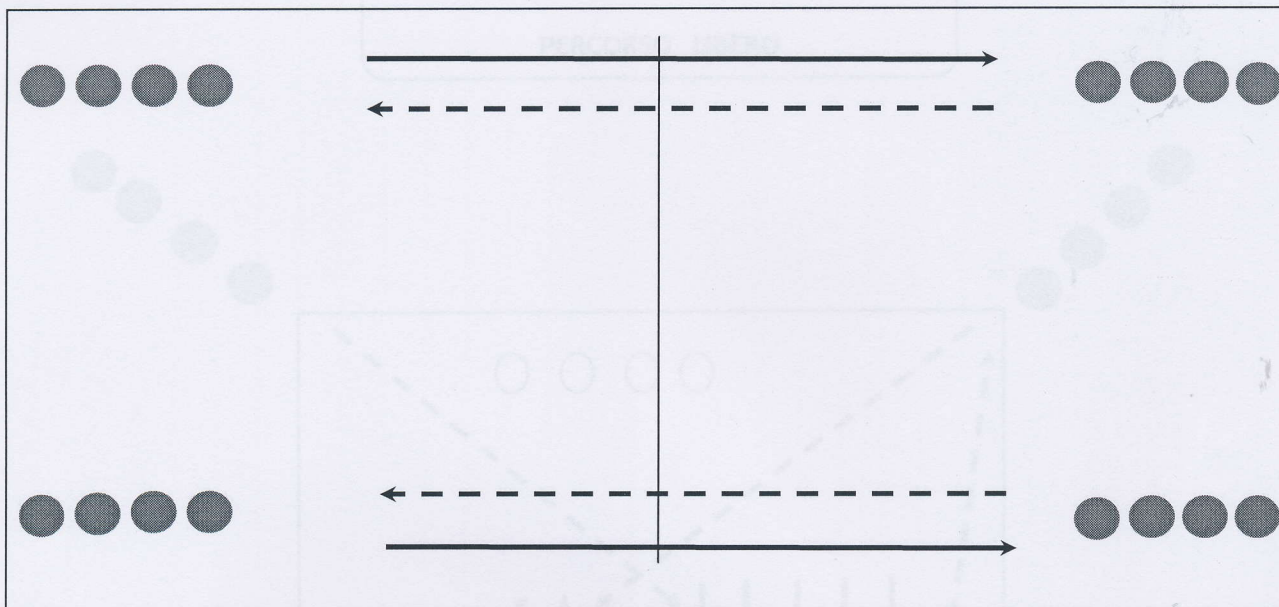
- 1) Il gioco si svolge all'interno di un quadrato o rettangolo delimitato. Tutti i bambini/e tranne il "Guastafeste", guidano la palla con i piedi. Il Guastafeste ha il compito di calciare i palloni degli altri bambini all'esterno del quadrato.
- 2) Il giocatore a cui viene calciato il pallone fuori dal campo, deve eseguire una penalità prima di entrare di nuovo nel campo da gioco.
- 3) La penalità da eseguire dipenderà dal lato nel quale esce la palla (all'esterno di ogni lato c'è una penalità).
- 4) Penalità: salto nei cerchi, corsa tra i bastoni, slalom con e senza palla, corsa tra bastoni.

#### VARIANTI POSSIBILI:

Variano il numero dei Guastafeste

N.B. Sarà importante che i compiti motori non creino difficoltà eccessive alla motricità in possesso dai bambini/e

**GIOCO N 1 PICCOLI AMICI**  
**GIOCO DEL NASTRO ( O DELLA CORDA)**



- 1) **Due Istruttori/Dirigenti tengono una corda ( o nastro segnaletico) di 6 mt a circa 25-30 cm dal suolo .**
- 2) **Le squadre si dividono in file di 4-6 giocatori .**
- 3) **Il gioco inizia con il bambino/a che parte verso i suoi compagni di fronte , salta la corda ( o nastro) tenuta dai dirigenti/istruttori e “passa il testimone” al compagno ovvero battendo il “ cinque”**

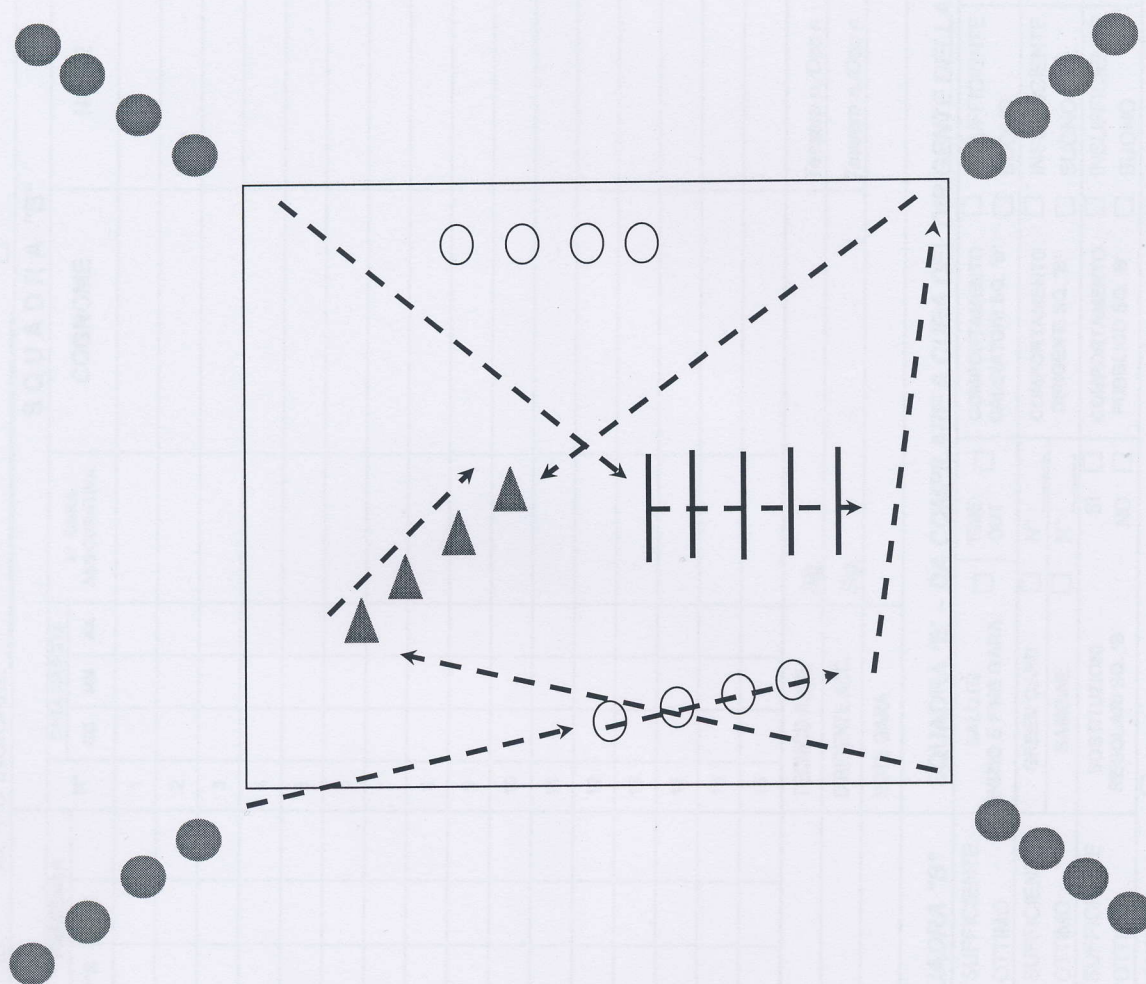
**VARIANTI POSSIBILI :**

Il testimone può essere il pallone che può essere trasmesso nella forma più diversa ovvero attraverso un lancio o dando un calcio prima o dopo aver compiuto i compiti motori che coinvolgono la corda ( o il nastro) ovvero saltandola , strisciandoci sotto , valicarla , saltarla e strisciarci sotto , saltarla due volte ecc.

**N.B. Sarà importante che i compiti motori non creino difficoltà eccessive alla motricità in possesso dai bambini/e**

## GIOCO N 2 PICCOLI AMICI

### PERCORSO LIBERO



- 1) Le squadre si dividono in file di 4-6 giocatori . Il primo giocatore di ogni fila entra all'interno del campo e svolge due stazioni a scelta tra quelle delimitate : slalom tra i coni , skip tra le bacchette , salti all'interno dei cerchi ecc.
- 2) Terminato il percorso prescelto il bambino/a sceglie una fila dietro la quale andare a posizionarsi ( salvo quella della sua partenza) . Prima di mettersi in fondo alla fila scelta , da il " cinque" al compagno in prima posizione così da entrare in gioco . I bambini verranno invitati a cercare le file dove ci sono meno bambini .

#### VARIANTI POSSIBILI :

Effettuare una gara tra squadre ; il gioco può essere eseguito portando la palla in mano (che quindi diventerà il testimone ) da consegnare al proprio compagno e permettergli di entrare in campo Il

**N.B.** Sarà importante che i compiti motori non creino difficoltà eccessive alla motricità in possesso dai bambini/e