

GIOCHI PER BAMBINI ADATTATI AL CALCIO

MAGO LIBERO: un bambino è il “mago” deve rincorrere e toccare i suoi compagni, quando viene preso ti devi fermare mantenendo una posizione decisa dall’istruttore. Se un compagno ti tocca vieni liberato e riprendi il gioco.

Sviluppo schema motorio dinamico, equilibrio, lateralità ecc...

STREGA COMANDA COLORI: un bambino è la “strega” ed al via dell’istruttore comanda un colore che dev’essere toccato nel più breve tempo possibile dagli altri bambini. Se si viene presi prima di aver toccato il colore designato si diventa “streghe”.

Sviluppo capacità senso percettive

MURATORE E MATTONI: un bambino è il “muratore” può correre sia avanti che indietro per cercar di prendere i compagni che scappano da una riga all’altra del campo al via dell’istruttore. Chi viene preso diventa “mattoni” e viene posizionato dal muratore. Se scappando dal muratore si va contro un mattone si è presi.

Sviluppo schema motorio dinamico, cap. senso percettive.

SPARVIERO: i bambini sono in riga sulla linea di fondo campo al via devono raggiungere la linea opposta senza farsi prendere dallo Sparviero, che può correre solo in avanti. Quando si viene presi si diventa sparviero.

Sviluppo schema motorio dinamico.

LEONE IN GABBIA: un bambino viene posto all’interno di un grande cerchio, e lui sarà il leone. Al via esce e cerca di prendere più compagni che può fino a quando l’istruttore urla “leoni in gabbia” e tutti quelli presi compreso il leone iniziale devono rientrare nel cerchio.

Sviluppo schema motorio dinamico.

SALTA IL FIUME: i bambini si mettono in fila dietro la riga di fondo campo, con due corde si delimitano i margini del fiume, al via i bambini devono correre e saltare il fiume senza toccare con i piedi i margini. Ogni giro si aumenta la larghezza del fiume.

Sviluppo schema motorio dinamico.

MIRA IL CONO: si posizionano coni a varia distanza dalla riga di fondo campo dove si vanno a posizionare i bambini con la palla in mano. Ad ogni cono viene assegnato un punteggio diverso a seconda della difficoltà. Al via un bambino alla volta deve cercare di colpire il cono con la propria palla.

Sviluppo capacità spazio temporali.

BOCCE: l'istruttore posiziona una palla diversa da quelle in uso ad una certa distanza dalla linea di fondo dove si trovano i bambini con la palla in mano. Al via dovranno lanciare il pallone e farlo avvicinare il più possibile al "boccino".
Sviluppo capacità spazio temporali, schema motorio dinamico.

PERCORSI VARI: Corsa dei canguri; Rotola e corri; il grande bruco (due squadre, bambini seduti uno dietro l'altro, si afferrano per le caviglie, al via strisciano fino alla linea d'arrivo); Corsa degli orsi(quadrupedia con gambe tese.)
Sviluppo schema motorio dinamico.

TUTTI QUESTI GIOCHI POSSONO ESSERE FATTI CON L'UTILIZZO DELLA PALLA.

GIOCHI CON PALLA

AUTOSCONTRI: si delimita lo spazio di gioco con dei cinesini, tutti i bambini con palla, Al via conduzione palla cercando di far scontrare la propria palla più volte possibile.

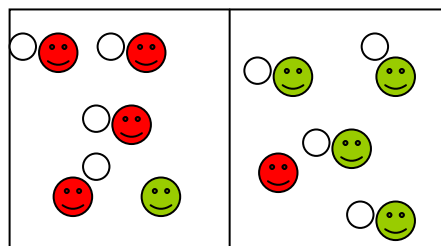
ALT: un pallone a testa, conduzione palla quando l'istruttore grida "alt" tutti i bambini si devono fermare (palla compresa).

LA DISPENSA: due squadre, palloni fermi sulla riga di fondo campo delle due squadre, al via si deve correre nel campo avversario e rubare un pallone alla volta per poi fermarlo sulla propria riga di fondo. Vince la squadra che al termine del gioco avrà più palloni.

PASSA LA PALLA A CHI NON CE L'HA: metà bambini con palla e gli altri senza. Al via i bambini con palla devono effettuare un passaggio a chi non ha palla assicurandosi che nessun altro abbia lo stesso bambino come obiettivo.

IL GUASTAFESTE:

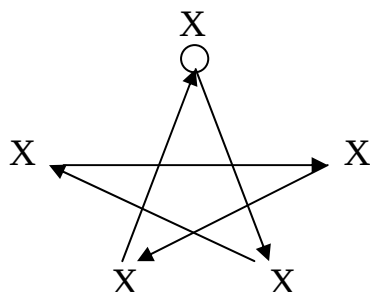
due squadre tutti i bambini eccetto due con palla, i due bambini senza palla si posizionano nella metà campo avversaria, al via devono cercar di



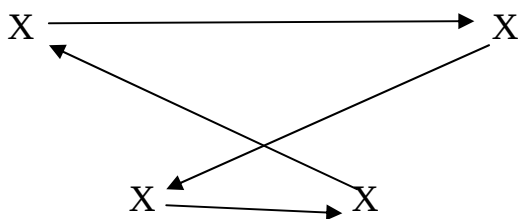
buttar fuori i palloni degli avversari nel più breve tempo possibile. Vince il primo che finisce.

DAGLI 8 ANNI IN SU

A)



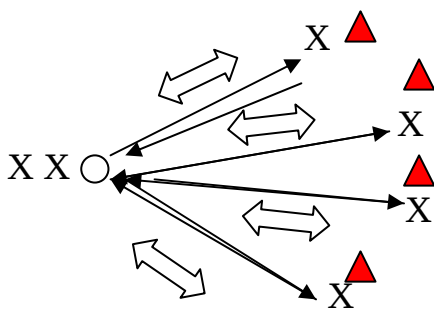
B)



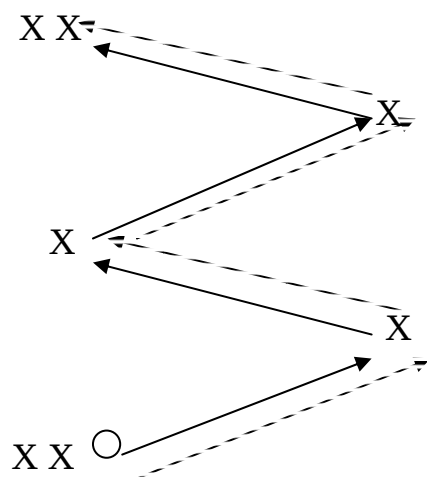
C)

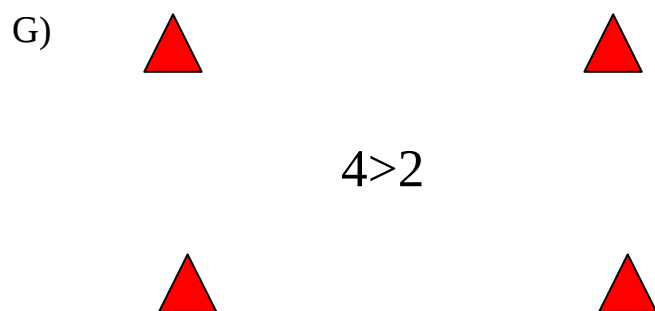
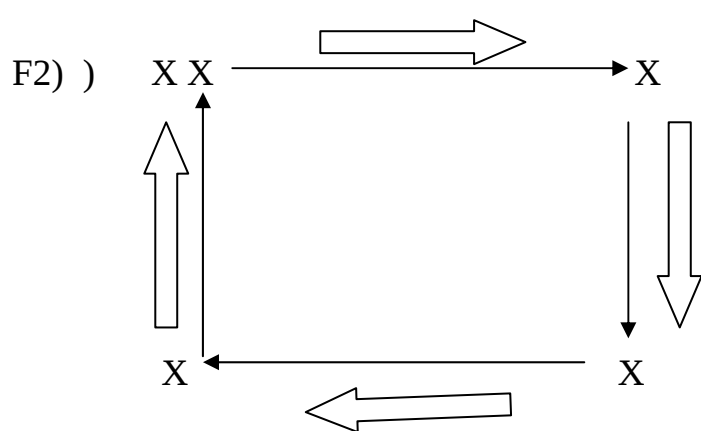
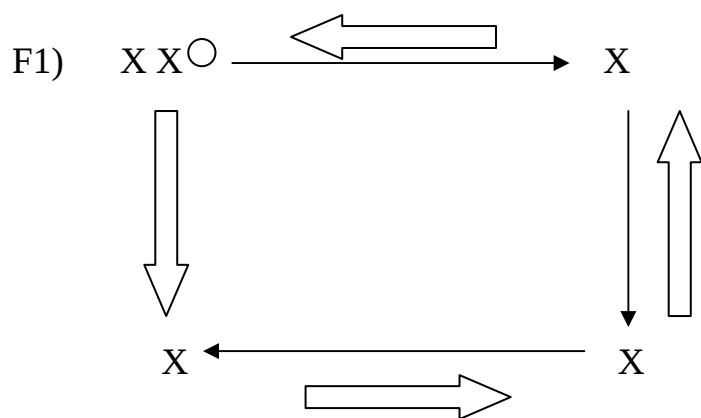


D)

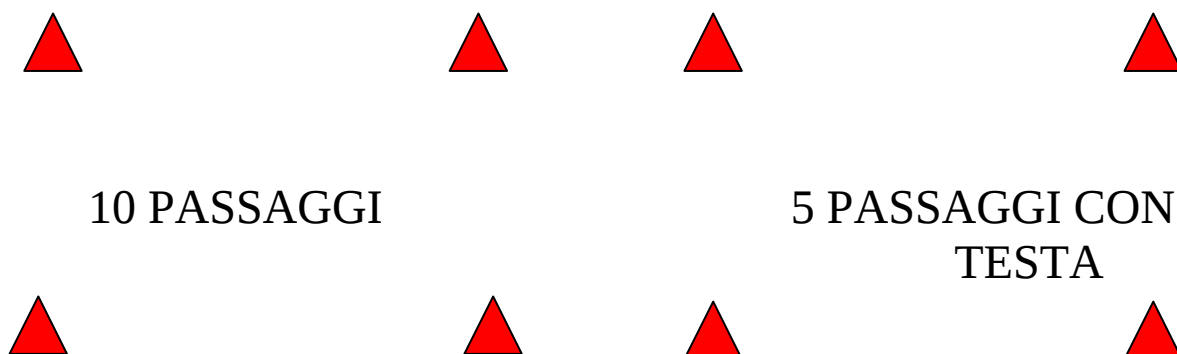


E)

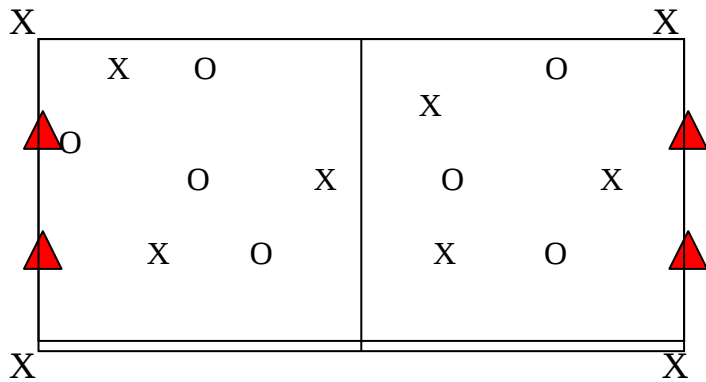




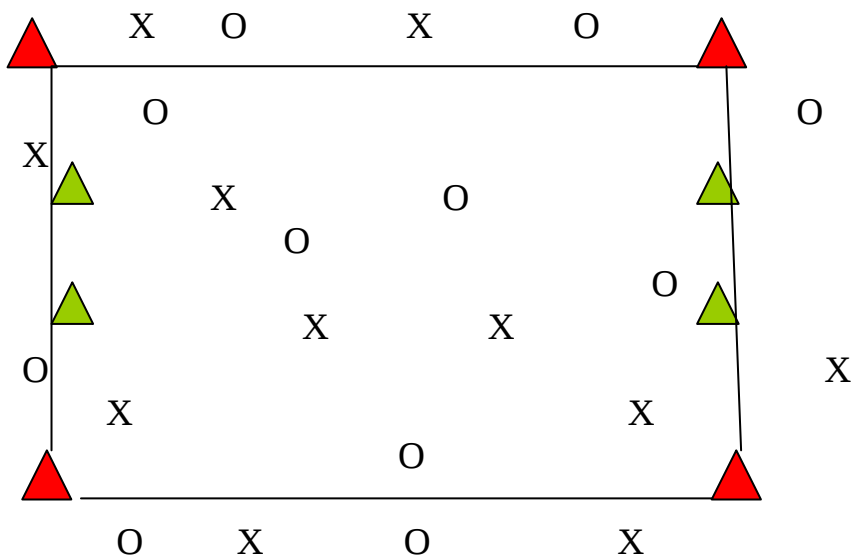
GIOCHI CON PALLA



SUPERIORITA' NUMERICA

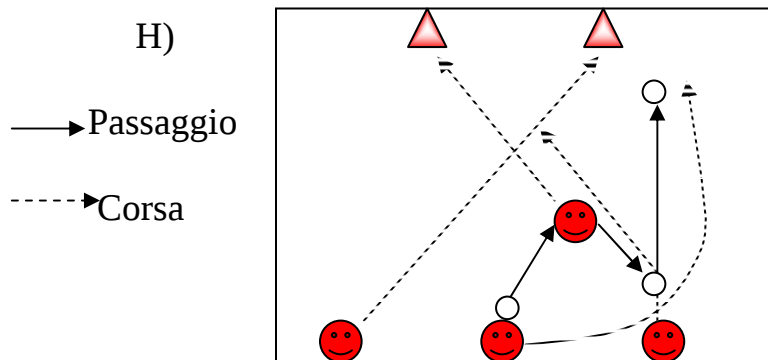


PARTITA CON SPONDE

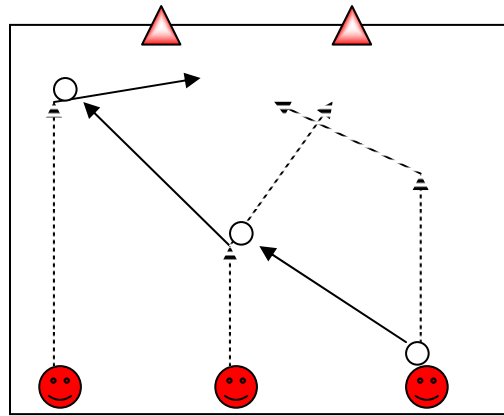


PARTITA CON GOAL DI TESTA

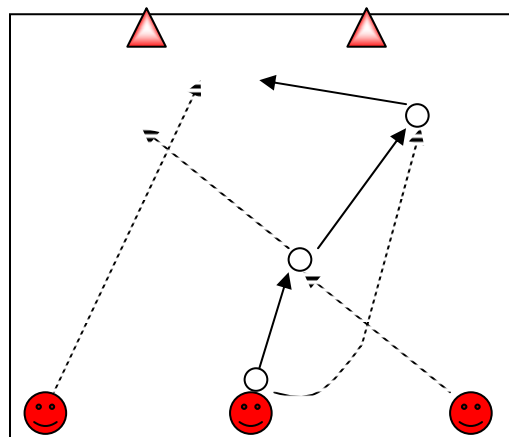
SCHEMI ESORDIENTI



I)



L)

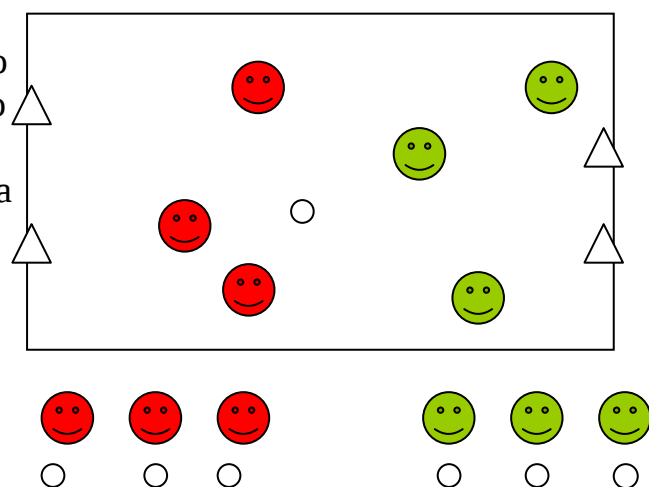


LEZIONE DEL 19/03/2012

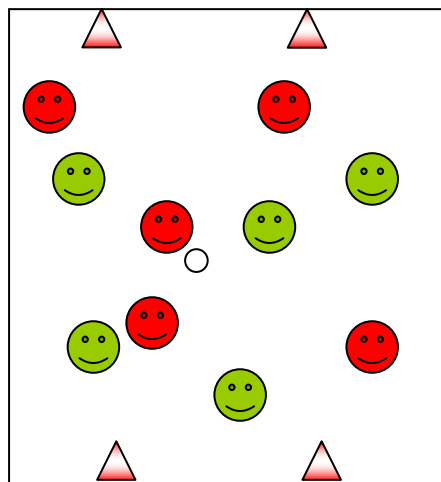
GIOCHI

A) PALLEGGIO

I giocatori in campo giocano 3>3, quelli fuori palleggiano raggiunto il numero di palleggi stabilito si può entrare in campo.

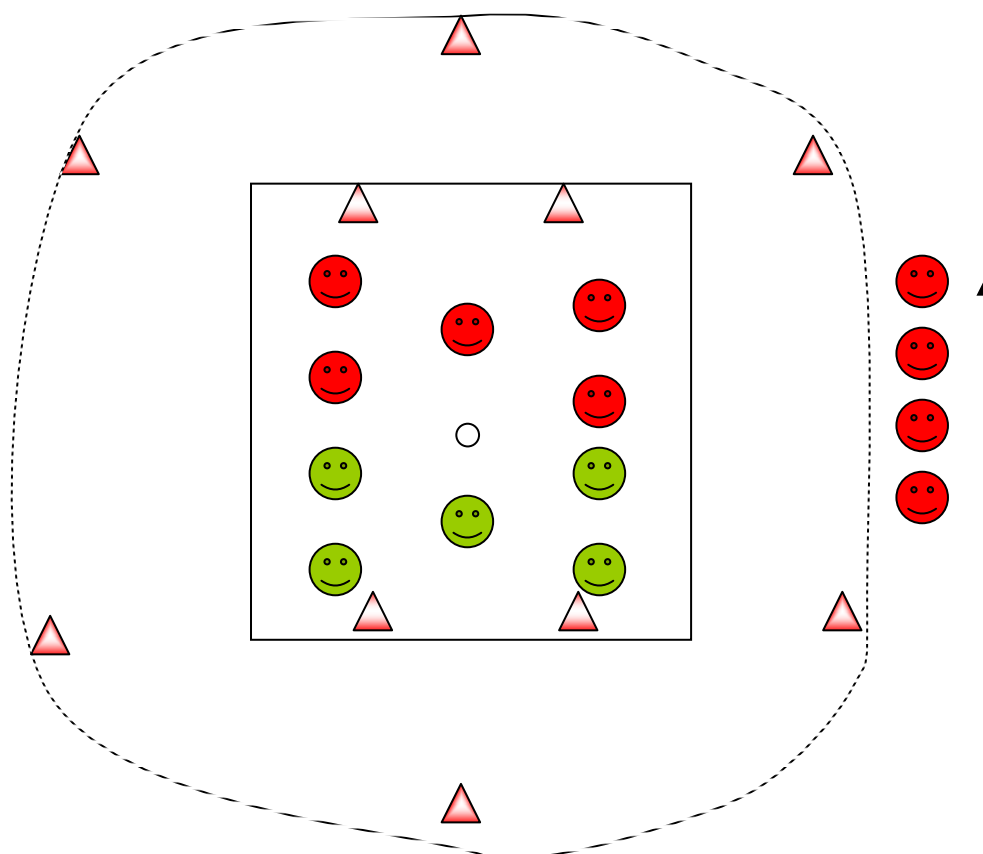


B) TIRO IN MOVIMENTO



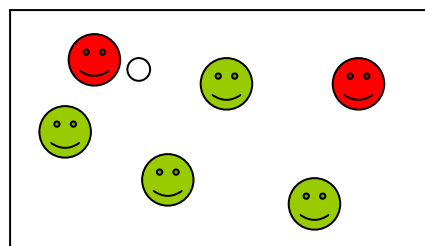
Partita a tema. La squadra che segna può mandare due giocatori al tiro libero, due palloni per giocatore, si calcia di destro e sinistro.

C) Sviluppo tema e attacco a due porte Capacità aerobica giovanissimi, allievi ripetute

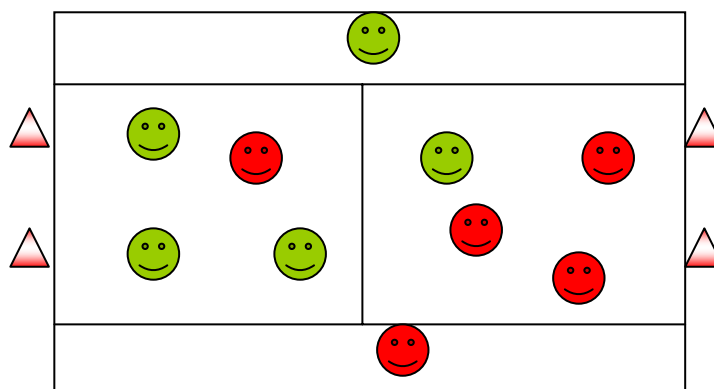


D) Superiorità numerica in attacco.

4>2 possesso palla



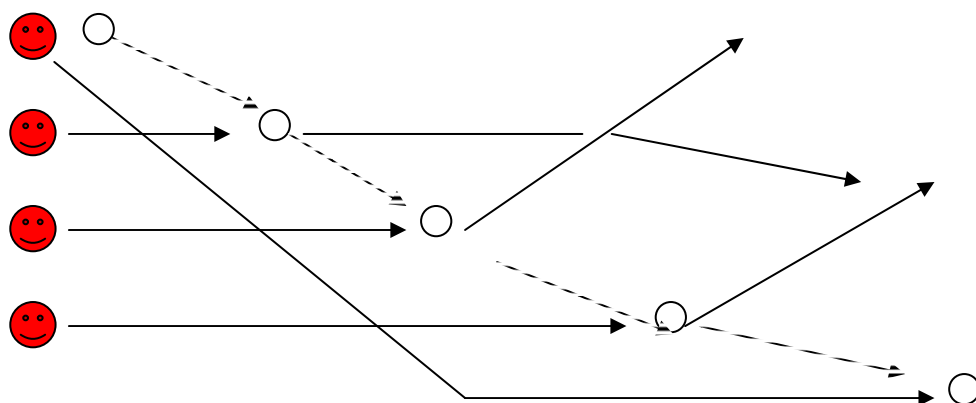
E) Schema per lo sviluppo del cross



F) Partita a tema con tocchi limitati nelle diverse zone del campo.



G) Schemi di gioco a 4 sovrapposizioni orizzontali o diagonali



H) Vari percorsi con tema principale il tiro

PROF. SOVERNA BRUNO