

Calcio per bambini - Distinzioni ASF

Categoria

E

	Imparare a giocare a calcio	Vivere la molteplicità	Giocare a calcio
	<div data-bbox="310 725 410 886">Calcio mirato</div> <div data-bbox="435 725 535 886">Guardiano del ponte</div> <div data-bbox="560 725 660 886">Tigerball</div>	<div data-bbox="857 725 958 886">Percorso a ostacoli</div>	<div data-bbox="1278 725 1378 886">3 contro 3</div>
	<div data-bbox="310 952 410 1113">Calcio mirato</div> <div data-bbox="435 952 535 1113">Guardiano del ponte</div> <div data-bbox="560 952 660 1113">Tigerball</div>	<div data-bbox="857 952 958 1113">Percorso a ostacoli</div>	<div data-bbox="1278 952 1378 1113">3 contro 3</div>
	<div data-bbox="310 1212 410 1373">1 contro 1</div> <div data-bbox="435 1212 535 1373">Scuola della palla 1</div> <div data-bbox="560 1212 660 1373">Attacco in superiorità numerica</div>	<div data-bbox="857 1212 958 1373">Percorso a ostacoli</div>	<div data-bbox="1278 1212 1378 1373">5 contro 5</div>
	<div data-bbox="310 1439 410 1600">1 contro 1</div> <div data-bbox="435 1439 535 1600">Scuola della palla 1</div> <div data-bbox="560 1439 660 1600">Attacco in superiorità numerica</div>	<div data-bbox="857 1439 958 1600">Percorso a ostacoli</div>	<div data-bbox="1278 1439 1378 1600">5 contro 5</div>
	<div data-bbox="310 1699 410 1859">Portiere + 1 contro portiere + 1</div> <div data-bbox="435 1699 535 1859">Scuola della palla 2</div> <div data-bbox="560 1699 660 1859">4 contro 4 + 2 jolly</div>	<div data-bbox="857 1699 958 1859">Percorso a ostacoli</div>	<div data-bbox="1278 1699 1378 1859">6 contro 6</div>
	<div data-bbox="310 1926 410 2087">Portiere + 1 contro portiere + 1</div> <div data-bbox="435 1926 535 2087">Scuola della palla 2</div> <div data-bbox="560 1926 660 2087">4 contro 4 + 2 jolly</div>	<div data-bbox="857 1926 958 2087">Percorso a ostacoli</div>	<div data-bbox="1278 1926 1378 2087">6 contro 6</div>



Da calciatore ad artista del pallone

Le distinzioni ASF calcio per bambini rappresentano un importante pietra miliare nella filosofia di formazione del concetto di calcio per bambini ASF. Sono una conferma dei progressi di apprendimento delle giovani calciatrici e dei giovani calciatori.

Gli allenatori distribuiscono la distinzione a ogni bambino che si allena regolarmente e con grande impegno.

Le tre distinzioni

- «Calciatore» per la categoria G
- «Dribblomane» per la categoria F
- «Artista del pallone» per la categoria E

Dopo aver assolto con successo le consegne, i bambini ricevono la loro distinzione (member card ASF Calcio dei bambini personale e la relativa distinzione che può essere incollata nell'apposito spazio del libro «Laura e Simone»).

I bambini delle annate più giovani, nelle rispettive categorie (G, F o E), ottengono le distinzioni nella forma base (distinzione senza stella) e nel secondo anno nella forma per avanzati (distinzione con stella).

Obiettivo principale

Vogliamo ancorare la nostra filosofia di formazione negli allenamenti delle società sportive, e sostenere gli allenatori affinché possano applicarla nella loro programmazione annuale. In questo modo la nostra visione (ridere, imparare e realizzare prestazioni durante ogni allenamento o torneo) potrà essere portata a compimento.

Entro tre anni, il 50% di tutti i bambini registrati (categorie G-E) dovrebbero ottenere annualmente la propria distinzione.

Perché le distinzioni?

Attraverso le distinzioni vogliamo:

- Premiare l'impegno dei bambini durante gli allenamenti;
- Fornire agli allenatori un orientamento per il loro programma di allenamento;
- Ancorare la nostra filosofia di gioco e di formazione.

Le forme di gioco e di esercizio del «3per3» sono l'applicazione pratica della nostra filosofia di gioco e di formazione.

Sulla base del «3per3» vengono definiti gli obiettivi di apprendimento annuali per le categorie G, F ed E. Se al termine di ogni anno tutti gli obiettivi di apprendimento sono raggiunti e i bambini dimostrano le loro competenze nelle diverse consegne, essi ottengono la distinzione.

In che cosa consistono le consegne per ottenere le distinzioni?

Le consegne per ottenere le distinzioni si basano sul «3per3» e sono suddivise in tre ambiti: «imparare a giocare a calcio», «vivere la molteplicità» e «giocare a calcio».

Sono tre le consegne da assolvere nell'ambito «imparare a giocare a calcio». Le consegne si orientano alle situazioni di gioco:

- Segnare reti
- Preparare reti da soli
- Preparare reti in gruppo

Richiedono la messa in pratica di competenze tecniche e di gioco sia da soli che in gruppo.

Nell'ambito «vivere la molteplicità» i bambini possono mostrare nel percorso a ostacoli i progressi individuali raggiunti. Il percorso è composto da una serie di compiti motori, che possono essere anche allenati isolatamente per poi essere assemblati nel percorso.

Nell'ambito «giocare a calcio» i bambini organizzano autonomamente una partita senza arbitro rispettando le regole del fairplay. I bambini giocano in diversi ruoli e cercano di applicare i principi di gioco.

In questo modo è possibile sostenere lo sviluppo delle competenze sociali, della personalità e di gioco del bambino nel corso dell'anno.

Iscrizione e assolvimento

Come posso iscrivere la mia squadra?

In veste di allenatore, tramite login su clubcorner.ch. Registrare tutti i bambini e iscriversi.

Quali documenti sono a disposizione?

Per pianificare il mio allenamento:

- Pianificazione annuale (mostra il percorso per ottenere le distinzioni e può essere adattata alle esigenze individuali);
- Progressioni per le forme di gioco ed esercitazioni del «3per3»;
- Panoramica degli obiettivi di apprendimento delle tre categorie G, F ed E.

Per lo svolgimento delle distinzioni:

- Spiegazioni relative all'ottenimento delle distinzioni del calcio dei bambini;
- Descrizione delle singole consegne per categoria.

Come si ottengono le distinzioni?

Sono tre le possibilità:

- Durante una giornata speciale di dimostrazione che si tiene a fine stagione;
- Durante gli allenamenti: a tal fine sono necessarie due unità di allenamento consecutive;
- Nel corso della stagione: durante l'anno come «controllo continuo degli obiettivi di apprendimento».

Indicazione

La differenza tra la distinzione senza stella e con stella sarà evidenziata **in rosso** nella spiegazione degli esercizi.

Calcio per bambini - Distinzioni ASF

Punto centrale dell'allenamento 1: imparare a giocare a calcio



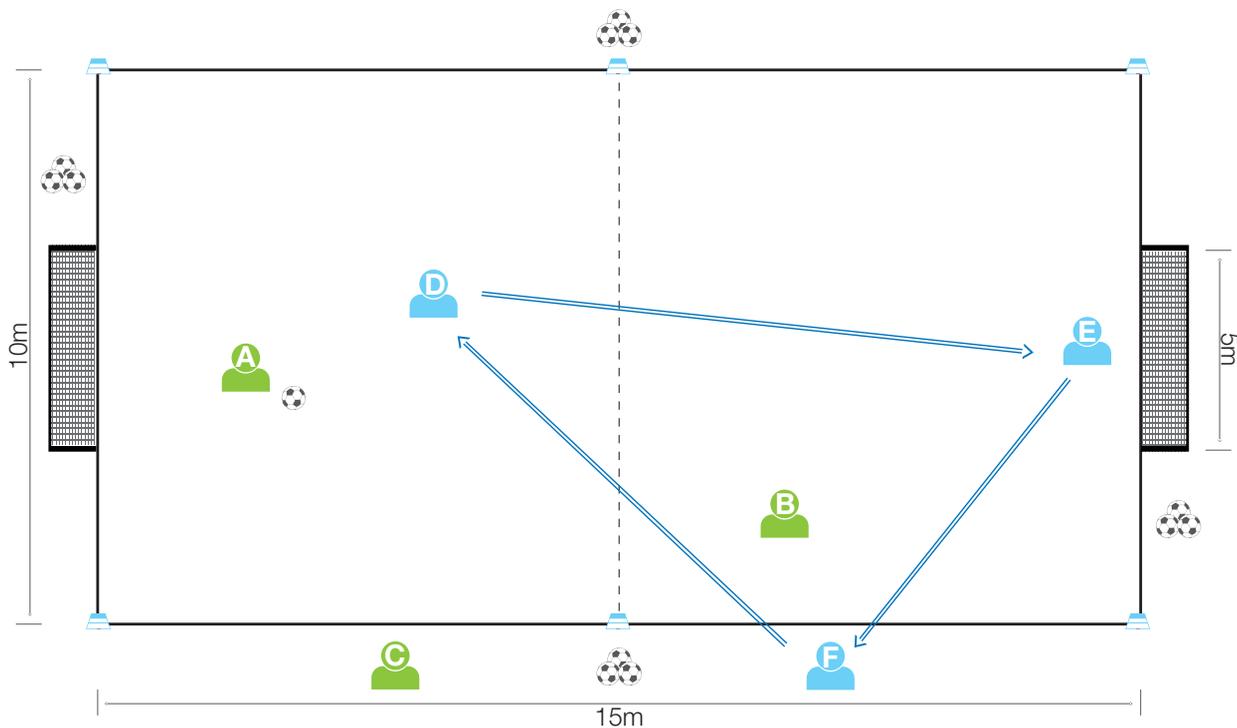
Situazione di gioco 1: segnare reti

Segnare reti

Portiere + 1 contro portiere + 1

Categoria

E



Svolgimento:

- Si gioca portiere + 1 contro portiere + 1 su una porta ciascuno.
- Si affrontano due squadre da tre (portiere, giocatori e cambio).
- Rotazione delle squadre dopo 3 minuti.
- 6 turni completi.
- Il portiere può toccare il pallone con le mani.
- Ai lati del campo e in porta vi sono altri palloni a disposizione.

Materiale:

- 2 porte
- 5 palloni
- 6 casacche (3 per ogni colore)
- 6-12 cinesini

Dimensioni:

Campo da gioco: 15 x 10m
Porte: 5m

Criteri di osservazione:

1. Tutti partecipano al gioco d'attacco? (Principio di gioco)
2. Ogni squadra segna almeno 3 reti?

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- **Il criterio di osservazione è stato raggiunto.**



	Nome	Criteri d'osservazione						Numero reti dopo 3 turni	Riuscito	Data
		1. Turno		2. Turno		3. Turno				
		Tutti partecipano al gioco d'attacco	Numero reti	Tutti partecipano al gioco d'attacco	Numero reti	Tutti partecipano al gioco d'attacco	Numero reti			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Situazione di gioco 1: segnare reti

Segnare reti

Portiere + 1 contro portiere + 1

Categoria
E



Svolgimento:

- Si gioca portiere + 1 contro portiere + 1 su una porta ciascuno.
- Si affrontano due squadre da tre (portiere, giocatori e cambio).
- Rotazione delle squadre dopo 3 minuti.
- 6 turni completi.
- Il portiere può toccare il pallone con le mani.
- Ai lati del campo e in porta vi sono altri palloni a disposizione.

Materiale:

- 2 porte
- 5 palloni
- 6 casacche (3 per ogni colore)
- 6-12 cinesini

Dimensioni:

Campo da gioco: 15 x 10m
Porte: 5m

Criteri di osservazione:

1. Tutti partecipano al gioco d'attacco? (Principio di gioco)
2. Ogni squadra segna almeno 3 reti?

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- **2 criterio di osservazione su 2 sono stati raggiunti.**



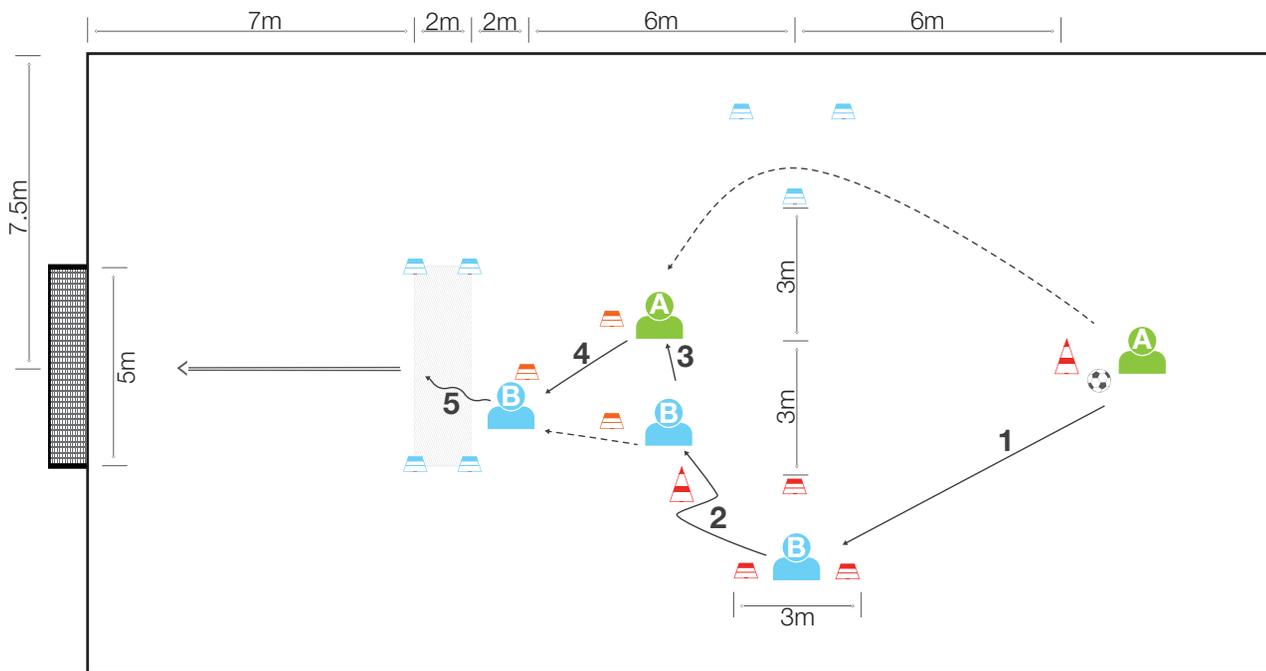
	Nome	Criteri d'osservazione						Numero reti dopo 3 turni	Riuscito	Data
		1. Turno		2. Turno		3. Turno				
		Tutti partecipano al gioco d'attacco	Numero reti	Tutti partecipano al gioco d'attacco	Numero reti	Tutti partecipano al gioco d'attacco	Numero reti			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Situazione di gioco 2a: preparare reti da soli

Preparare reti da soli

Scuola della palla 2

Categoria
E



Svolgimento:

- 2 bambini si posizionano secondo lo schizzo.
- Svolgimento secondo lo schizzo.
- Max. tre tentativi per lato.
- 1 tentativo corretto per lato.
- Dopo 1 esecuzione corretta o al max. 3 tentativi, A e B invertono i ruoli.

Materiale:

- 1 porta (5m)
- 3 palloni
- 2 coni
- 13 cinesini

Dimensioni:

- Distanza porta – area di tiro = 7 m
- Area di tiro: 5 x 2 m
- **Lunghezza lati del triangolo:**
- **Distanza tra i triangoli: 6 m**

Criteri di osservazione:

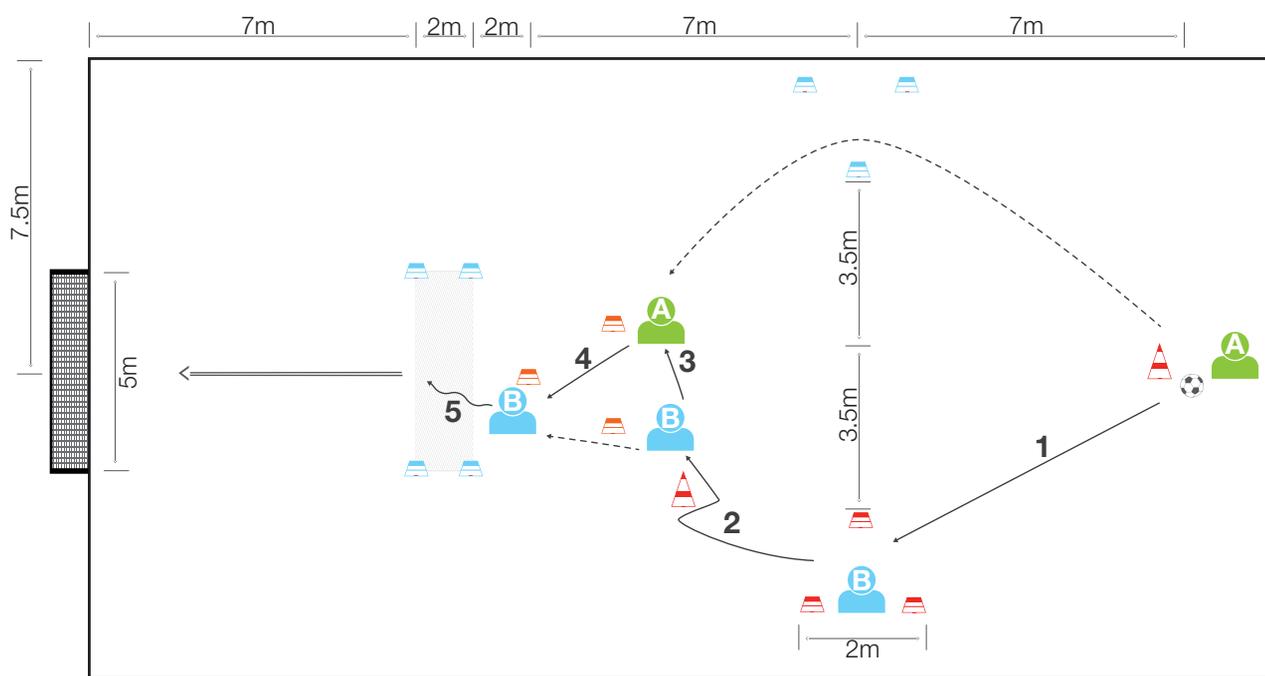
1. A passa il pallone a B nel triangolo.
2. Ricezione e passaggio del pallone con il piede offensivo all'interno del triangolo.
3. **Finta (avanzando) senza toccare i coni.**
4. **“Uno-due” attraverso il triangolo secondo lo schizzo con ricezione della palla.**
5. Tiro dall'interno dell'area di tiro.
6. Segnare (senza portiere).

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- Viene svolta un'esecuzione corretta per lato destro e sinistro.
(corretto = 4 su 6 punti d'osservazione raggiunti)



	Nome		Criteri d'osservazione						4 su 6 criteri raggiunti?	Data
			Passaggio nel triangolo	Controllo con il piede offensivo	Finta	„Uno- due“	Tiro dalla zona di tiro	Segnare reti		
			1	2	3	4	5	6		
1	sinistra									
	destra									
2	sinistra									
	destra									
3	sinistra									
	destra									
4	sinistra									
	destra									
5	sinistra									
	destra									
6	sinistra									
	destra									
7	sinistra									
	destra									
8	sinistra									
	destra									
9	sinistra									
	destra									
10	sinistra									
	destra									
11	sinistra									
	destra									
12	sinistra									
	destra									
13	sinistra									
	destra									
14	sinistra									
	destra									
15	sinistra									
	destra									
16	sinistra									
	destra									



Svolgimento:

- 2 bambini si posizionano secondo lo schizzo.
- Svolgimento secondo lo schizzo.
- Max. tre tentativi per lato.
- 1 tentativo corretto per lato.
- Dopo 1 esecuzione corretta o al max. 3 tentativi, A e B invertono i ruoli.

Materiale:

- 1 porta (5m)
- 3 palloni
- 2 coni
- 13 cinesini

Dimensioni:

- Distanza porta – area di tiro = 7 m
- Area di tiro: 5 x 2 m
- **Lunghezza lati del triangolo: 2 m**
- **Distanza tra i triangoli: 7 m**

Criteri di osservazione:

1. A passa il pallone a B nel triangolo.
2. Ricezione e passaggio del pallone con il piede offensivo all'interno del triangolo.
3. **Finta (avanzando) senza toccare i coni.**
4. **“Uno-due” di prima intenzione attraverso il triangolo secondo lo schizzo.**
5. Tiro dall'interno dell'area di tiro.
6. Segnare (senza portiere).

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- Viene svolta un'esecuzione corretta per lato destro e sinistro.
(corretto = 4 su 6 punti d'osservazione raggiunti)



	Nome		Criteri d'osservazione						4 su 6 criteri raggiunti?	Data
			Passaggio nel triangolo	Controllo con il piede offensivo	Finta	„Uno- due“	Tiro dalla zona di tiro	Segnare reti		
			1	2	3	4	5	6		
1	sinistra									
	destra									
2	sinistra									
	destra									
3	sinistra									
	destra									
4	sinistra									
	destra									
5	sinistra									
	destra									
6	sinistra									
	destra									
7	sinistra									
	destra									
8	sinistra									
	destra									
9	sinistra									
	destra									
10	sinistra									
	destra									
11	sinistra									
	destra									
12	sinistra									
	destra									
13	sinistra									
	destra									
14	sinistra									
	destra									
15	sinistra									
	destra									
16	sinistra									
	destra									

Calcio per bambini - Distinzioni ASF

Punto centrale dell'allenamento 1: imparare a giocare a calcio



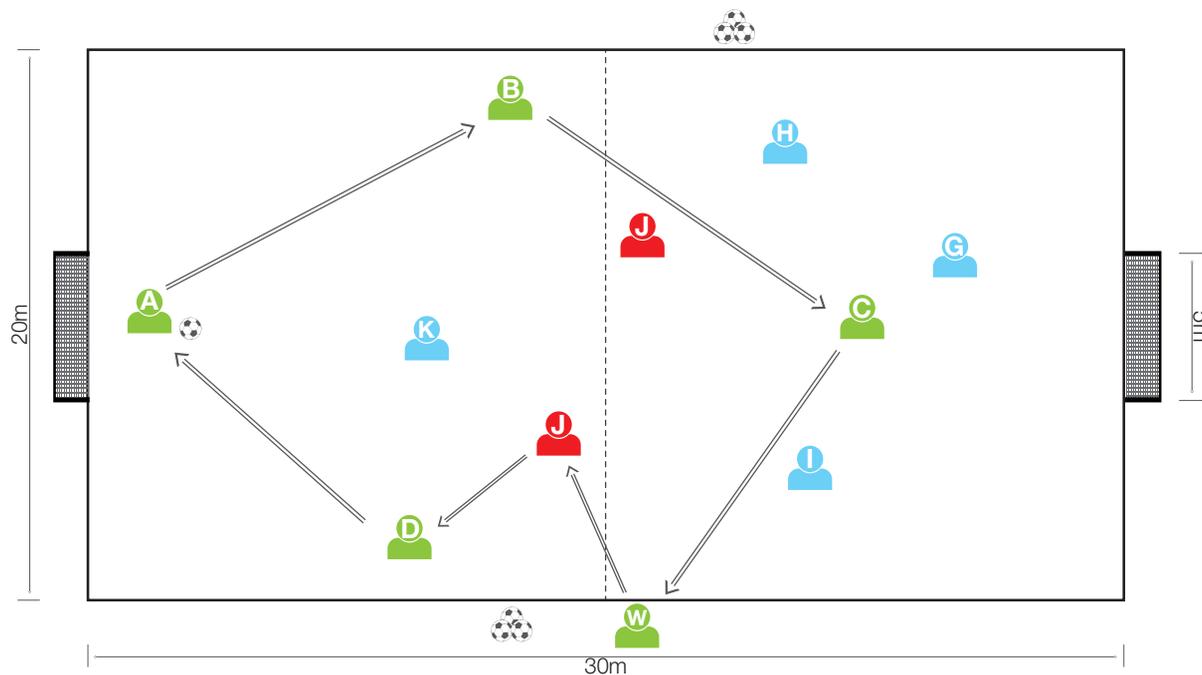
Situazione di gioco 2b: preparare reti in gruppo

Preparare reti in gruppo

4 contro 4 + 2 jolly

Categoria

E



Svolgimento:

- La squadra A affronta la squadra B.
- La squadra in possesso della palla può giocare con i due jolly.
- I portieri prendono parte attivamente al gioco.
- Rotazione dopo 3 minuti (portiere, 3 giocatori, ev. riserve e jolly).
- Un jolly ruota con la squadra A a uno con quella B.
- 5-6 turni completi.
- Distribuire i palloni intorno al campo.
- Rotazione secondo lo schizzo.

Materiale:

- 2 porte (5m)
- 5 palloni
- 10 casacche (3 colori)
- 6-12 cinesini

Dimensioni:

Campo da gioco: 30 x 20 m

Criteri di osservazione:

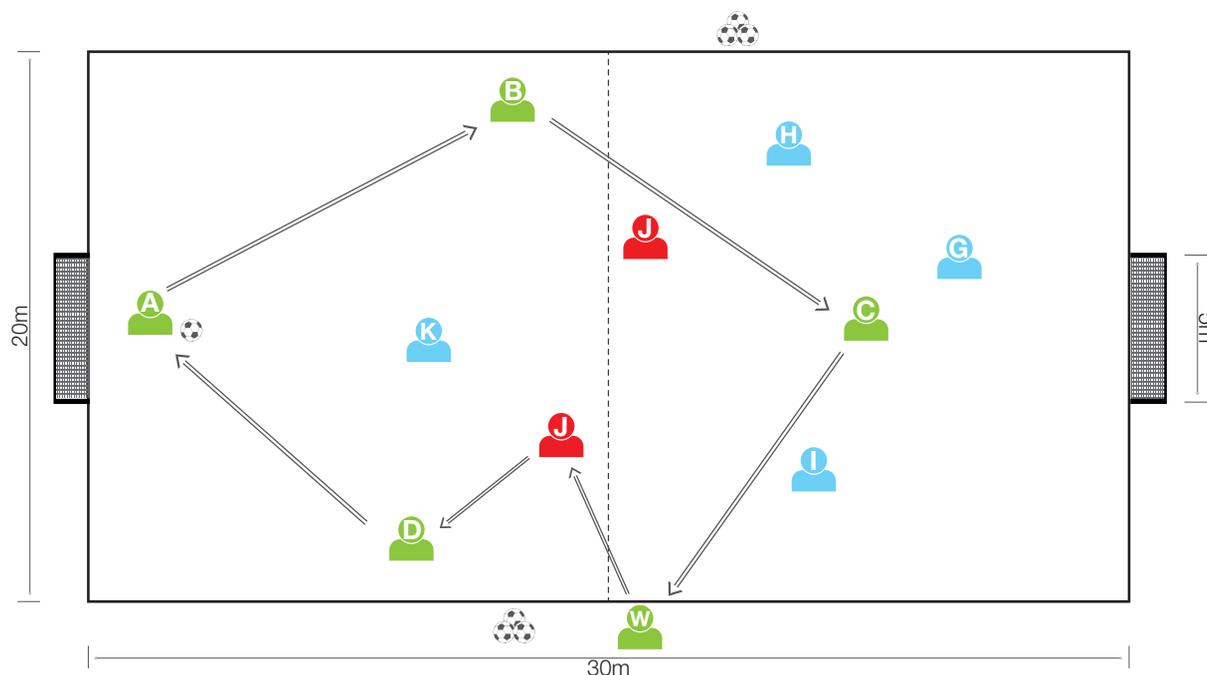
1. La squadra in possesso palla è in grado di sfruttare ampiezza e profondità?
2. Il portiere prende parte attivamente al gioco?
3. Ogni squadra segna almeno 3 reti dopo 6 turni.

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto:

- **2 criteri d'osservazione su 3 raggiunti.**



Nome	Squadra	Criteri d'osservazione	Dopo 3 minuti ruotare le posizioni						Totale numero di reti per squadra (min 3)	2 su 3 criteri raggiunti?	Data
			Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6			
	1	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									
	2	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									
	3	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									
	4	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									



Svolgimento:

- La squadra A affronta la squadra B.
- La squadra in possesso della palla può giocare con i due jolly.
- I portieri prendono parte attivamente al gioco.
- Rotazione dopo 3 minuti (portiere, 3 giocatori, ev. riserve e jolly).
- Un jolly ruota con la squadra A a uno con quella B.
- 5-6 turni completi.
- Distribuire i palloni intorno al campo.
- Rotazione secondo lo schizzo.

Materiale:

- 2 porte (5m)
- 5 palloni
- 10 casacche (3 colori)
- 6-12 cinesini

Dimensioni:

Campo da gioco: 30 x 20 m

Criteri di osservazione:

1. La squadra in possesso palla è in grado di sfruttare ampiezza e profondità?
2. Il portiere prende parte attivamente al gioco?
3. Ogni squadra segna almeno 3 reti dopo 6 turni.

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto:

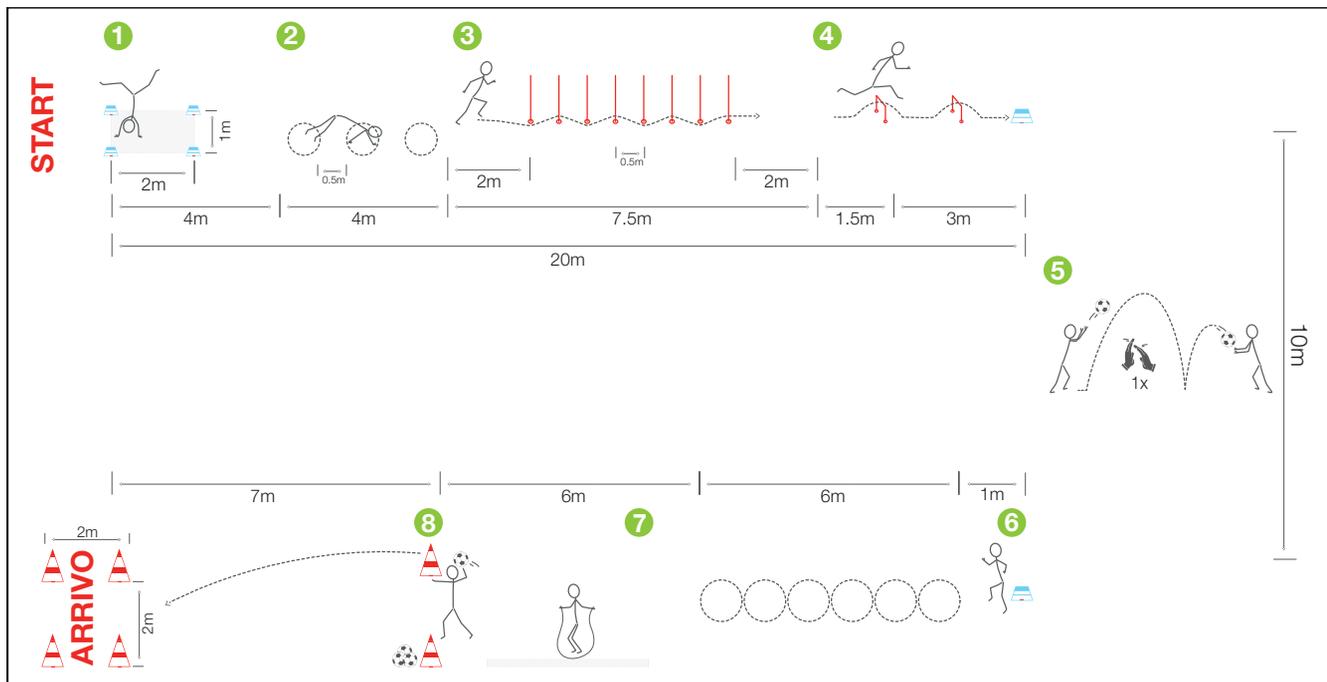
- **3 criteri d'osservazione su 3 raggiunti.**



Nome	Squadra	Criteri d'osservazione	Dopo 3 minuti ruotare le posizioni						Totale numero di reti per squadra (min 3)	3 su 3 criteri raggiunti?	Data
			Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6			
	1	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									
	2	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									
	3	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									
	4	Larghezza e profondità									
		Portiere attivo									
		Numero reti									

Percorso a ostacoli

Categoria
E



Svolgimento:

- I compiti del percorso (1-8) vanno svolti uno dopo l'altro e senza interruzioni.

Materiale:

- 6 coni
- 6 cinesini
- 9 cerchi
- 8 paletti per lo slalom
- 2 ostacoli
- 6 palloni
- 1 corda

Criteri di osservazione:

- 1. Ruota:** Fare 2 volte la ruota (1x sx, 1x dx). Le mani e i piedi devono rimanere all'interno di un'area di 50 cm di larghezza e 5 m di lunghezza.
- 2. Forza:** Cominciare avanzando con le mani e poi fare seguire i piedi nel cerchio. Le gambe devono rimanere sempre tese = movimento del bruco. Il compito è concluso quando mani e piedi sono giunti nel terzo cerchio. (distanza = 0.5 m)

- 3. Slalom:** Senza toccare i paletti (8 paletti, distanza 50 cm).
- 4. Ostacoli:** Superare i 2 ostacoli (alti 25-30 cm) con una gamba sola e senza toccarli (atterrare con la stessa gamba con la quale si è saltato).
- 5. Palleggio:** Fare un palleggio con il pallone, toccare il suolo con entrambe le mani, battere le mani una volta e riafferrare il pallone. (1x sx e 1x dx)
- 6. Percorso con cerchi:** Saltare dentro 6 cerchi senza toccarli. In ogni cerchio effettuare tre salti con un piede secondo lo schizzo (dentro, fuori, dentro).
- 7. Salto con la corda:** 10 volte su un piede alternando dx e sx.
- 8. Passaggi precisi:** Lanciare il pallone con la mano destra e poi con la sinistra da una distanza di 7 m in un'area di 2 x 2 m. 2 centri, max. 5 tentativi.

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- 6 (su 8) criteri sono stati raggiunti.
- Il percorso può essere svolto senza limite di tempo
- Max 3 tentativi per postazione.

Percorso a ostacoli

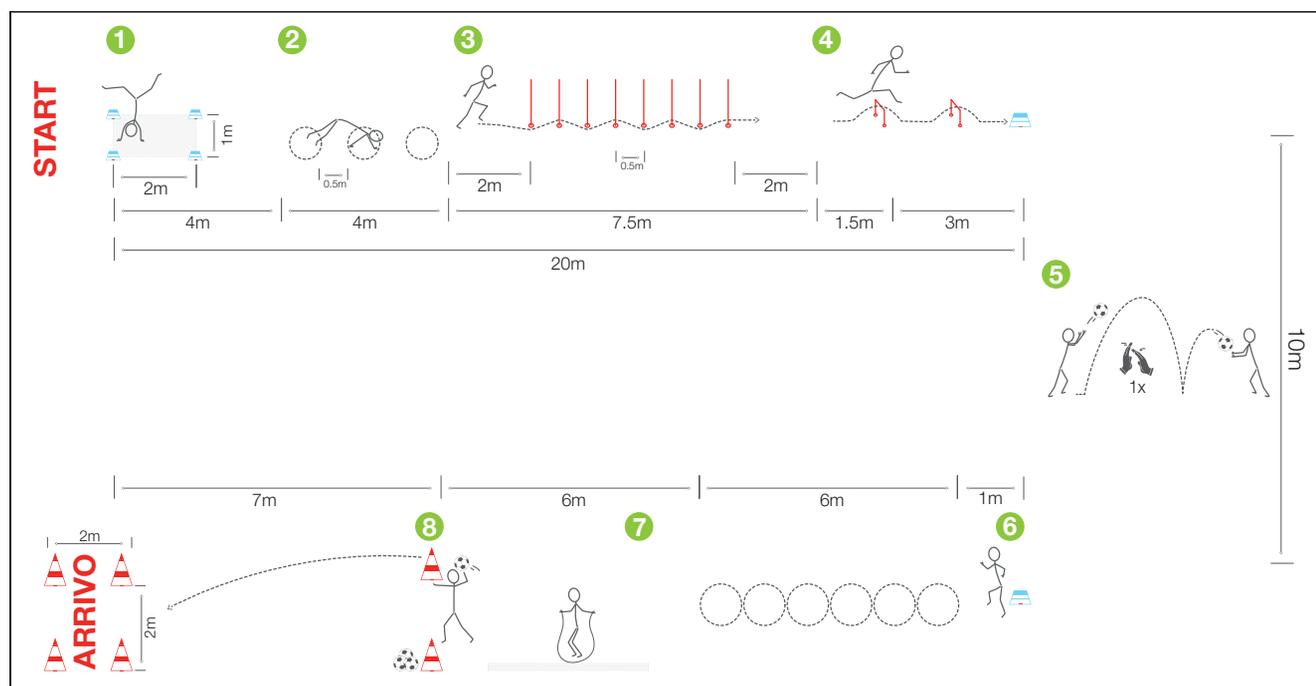
Categoria
E



	Nome	Criteri d'osservazione								Tempo	Rius- cito	Data
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Ruota dx/sx	Forza	Slalom	Ostacoli	Palleggio	Saltelli	Corda	Precisi- one			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

Percorso a ostacoli

Categoria
E



Svolgimento:

- I compiti del percorso (1-8) vanno svolti uno dopo l'altro e senza interruzioni.

Materiale:

- 6 coni
- 6 cinesini
- 9 cerchi
- 8 paletti per lo slalom
- 2 ostacoli
- 6 palloni
- 1 corda

Criteri di osservazione:

- 1. Ruota:** Fare 2 volte la ruota (1x sx, 1x dx). Le mani e i piedi devono rimanere all'interno di un'area di 50 cm di larghezza e 5 m di lunghezza.
- 2. Forza:** Cominciare avanzando con le mani e poi fare seguire i piedi nel cerchio. Le gambe devono rimanere sempre tese = movimento del brucco. Il compito è concluso quando mani e piedi sono giunti nel terzo cerchio. (distanza = 0.5 m)

- 3. Slalom:** Senza toccare i paletti (8 paletti, distanza 50 cm).
- 4. Ostacoli:** Superare i 2 ostacoli (alti 25-30 cm) con una gamba sola e senza toccarli (atterrare con la stessa gamba con la quale si è saltato).
- 5. Palleggio:** Fare un palleggio con il pallone, toccare il suolo con entrambe le mani, battere le mani una volta e riafferrare il pallone. (1x sx e 1x dx)
- 6. Percorso con cerchi:** Saltare dentro 6 cerchi senza toccarli. In ogni cerchio effettuare tre salti con un piede secondo lo schizzo (dentro, fuori, dentro).
- 7. Salto con la corda:** 10 volte su un piede alternando dx e sx.
- 8. Passaggi precisi:** Lanciare il pallone con la mano destra e poi con la sinistra da una distanza di 7 m a un'area di 2 x 2 m. 2 centri, max. 5 tentativi.

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- 7 (su 8) criteri sono stati raggiunti.
- Il percorso è terminato in 2 minuti.
- 1 tentativo per esercizio.

Percorso a ostacoli

Categoria
E



	Nome	Criteri d'osservazione								Tempo	Riuscito	Data
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Ruota dx/sx	Forza	Slalom	Ostacoli	Palleggio	Saltelli	Corda	Precisione			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

Calcio per bambini - Distinzioni ASF

Punto centrale dell'allenamento 3: giocare a calcio



6 contro 6

Categoria
E



Svolgimento:

- Partita senza arbitro
- Durata: 20-25 min
- Prima, durante e dopo la partita agire autonomamente come squadra.
- L'allenatore da un segnale ogni 4 min per cambiare le posizioni (6x4 min = 24 min).
- I compiti devono essere svolti senza l'aiuto dell'allenatore.

Materiale:

- 14 casacche (7 per colore)
- 1 set di cinesini
- 10 palloni
- 2 porte (5m)

Situazione di partenza:

- 2 porte (5m) già posizionata; distanza 30m
- Materiale: 2 x 6 casacche, 1 set di cinesini, 10 palloni.

Compiti per i bambini:

- Segnare il campo e distribuire i palloni sul campo (3 per ogni linea laterale, 2 a ogni porta).
- Formare squadre equilibrate.
- Creare le regole di base/gli schieramenti e dare il via al gioco autonomamente.
- Giocare autonomamente per 24 minuti rispettando il fairplay.
- Al segnale ruotare le posizioni di gioco.
- Al fischio finale stringere la mano agli avversari.

Criteri di osservazione:

Prima di giocare: (5min)

1. Segnare il campo autonomamente e distribuire i palloni (3 a ogni linea laterale, 2 in ogni porta).
2. Formare le squadre da soli.
3. Creare le regole di base/gli schieramenti all'interno della squadra.
4. Dare il via al gioco da soli.

Durante la partita:

5. Principio di gioco «giocare in larghezza e profondità» visibile min. 3 volte da parte di ogni squadra.
6. Al segnale si scambiano le posizioni da soli (compreso il portiere)
7. Tutti i bambini giocano con fairplay.

Al termine della partita:

8. Stringersi la mano.

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- **6 criteri di osservazione su 8 sono stati raggiunti.**

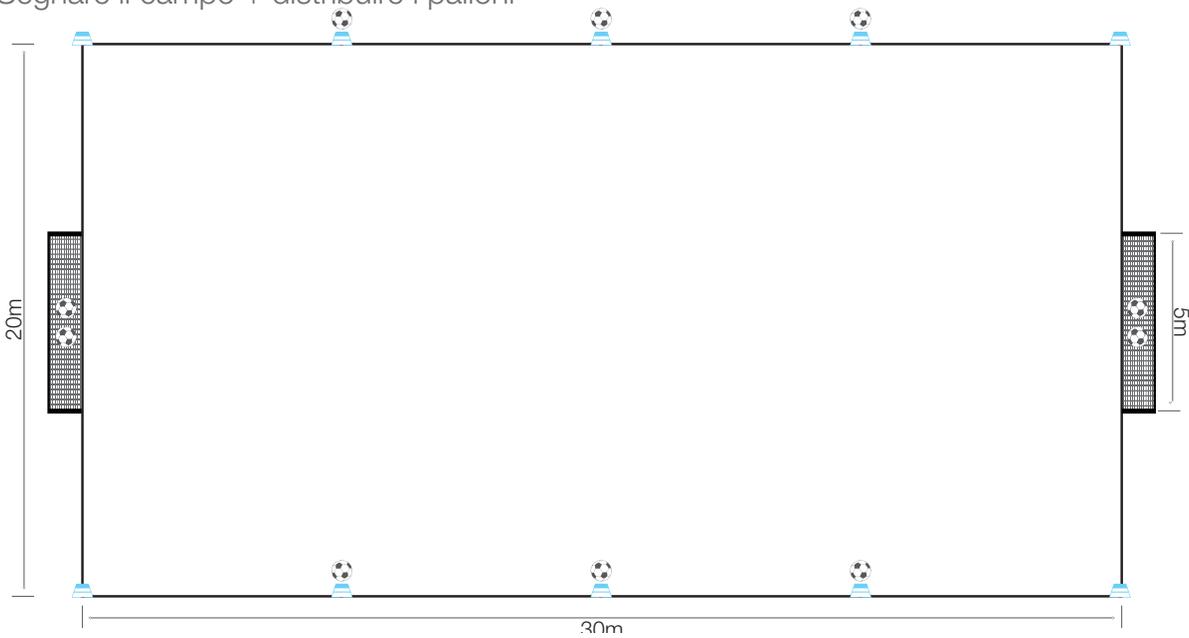
6 contro 6 Categoria **E**



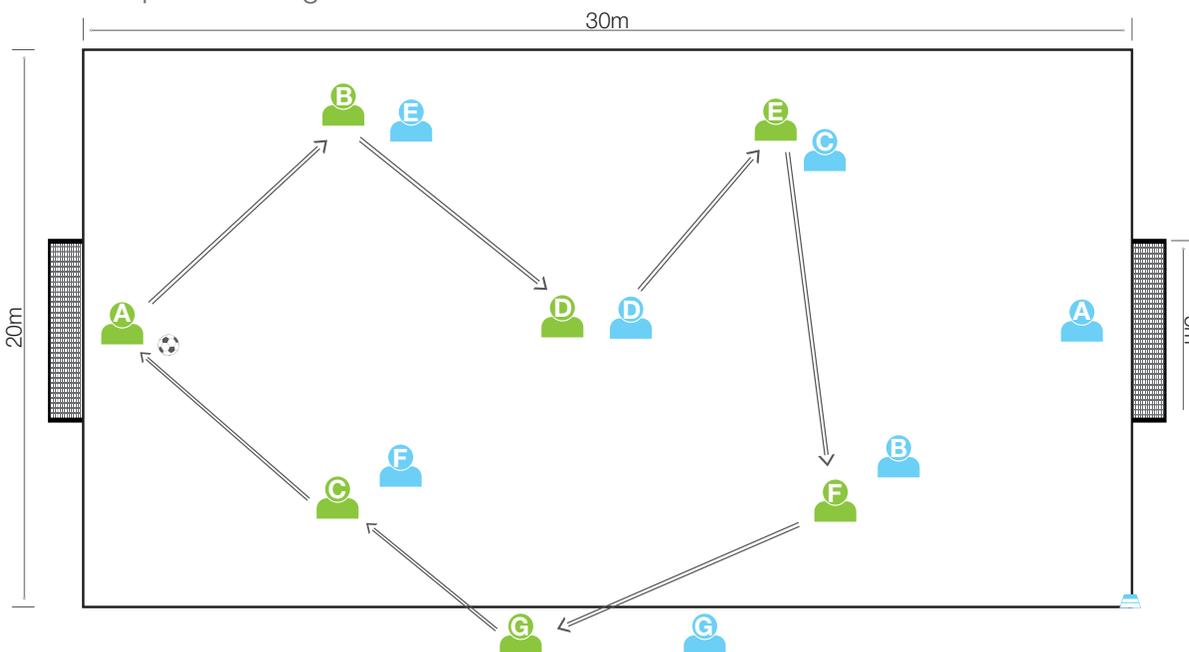
Situazione di partenza



Segnare il campo + distribuire i palloni



Rotazione posizioni di gioco



6 contro 6

Categoria
E



Squadre	Criteri d'osservazione								Riuscito	Data		
	Prima della partita				Durante la partita			Dopo la partita				
	1	2	3	4	5			6			7	8
	Preparare il campo e distribuire i palloni	Fare le squadre	Schieramenti	Dare il via al gioco	Principio di gioco „larghezza e profondità“ (mind. 3x osservabile per squadra)			Da cambiare			Fairplay	Stretta la mano
1					2	3						
Squadra 1												
Squadra 2												
Squadra 3												
Squadra 4												

Squadra 1

Squadra 2

Squadra 3

Squadra 4

6 contro 6

Categoria
E



Svolgimento:

- Partita senza arbitro
- Durata: 20-25 min
- Prima, durante e dopo la partita agire autonomamente come squadra.
- L'allenatore da un segnale ogni 4 min per cambiare le posizioni (6x4 min =24 min).
- I compiti devono essere svolti senza l'aiuto dell'allenatore.

Materiale:

- 14 casacche (7 per colore)
- 1 set di cinesini
- 10 palloni
- 2 porte (5m)

Situazione di partenza:

- 2 porte (5m) già posizionata; distanza 30m
- Materiale: 2 x 6 casacche, 1 set di cinesini, 10 palloni.

Compiti per i bambini:

- Segnare il campo e distribuire i palloni sul campo (3 per ogni linea laterale, 2 a ogni porta).
- Formare squadre equilibrate.
- Creare le regole di base/gli schieramenti e dare il via al gioco autonomamente.
- Giocare autonomamente per 24 minuti rispettando il fairplay.
- Al segnale ruotare le posizioni di gioco.
- Al fischio finale stringere la mano agli avversari.

Criteri di osservazione:

Prima di giocare: (5min)

1. Segnare il campo autonomamente e distribuire i palloni (3 a ogni linea laterale, 2 in ogni porta).
2. Formare le squadre da soli.
3. Creare le regole di base/gli schieramenti all'interno della squadra.
4. Dare il via al gioco da soli.

Durante la partita:

5. Principio di gioco «giocare in larghezza e profondità» visibile min. 3 volte da parte di ogni squadra.
6. Al segnale si scambiano le posizioni da soli (compreso il portiere)
7. Tutti i bambini giocano con fairplay.

Al termine della partita:

8. Stringersi la mano.

L'obiettivo di apprendimento è raggiunto se:

- **8 criteri di osservazione su 8 sono stati raggiunti.**

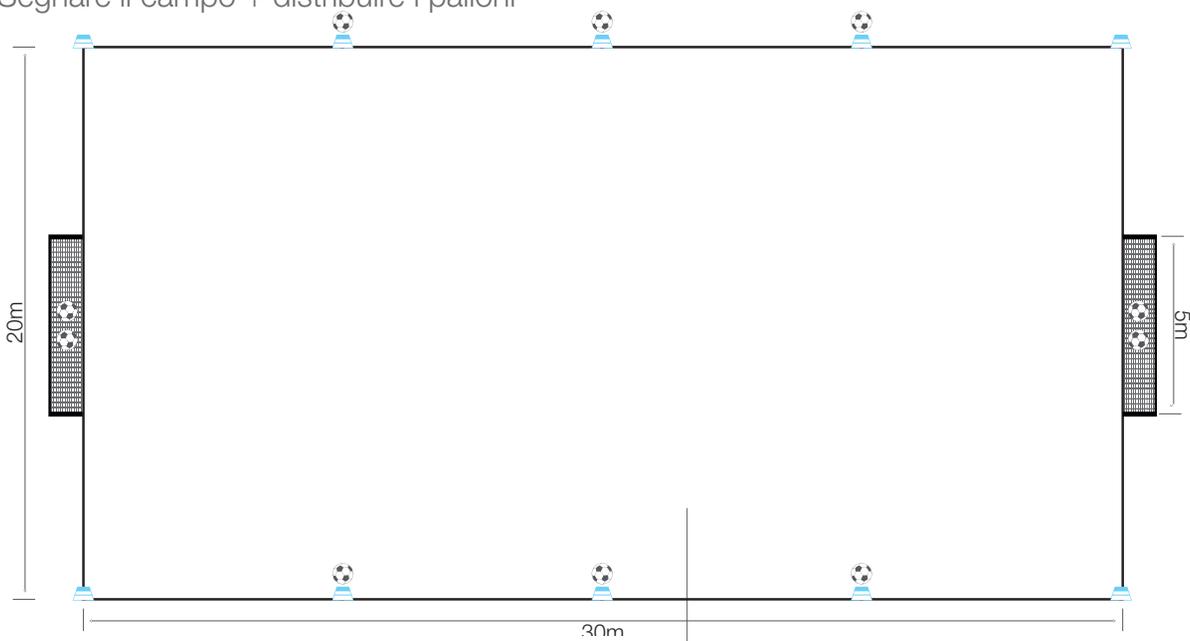
6 contro 6 Categoria **E**



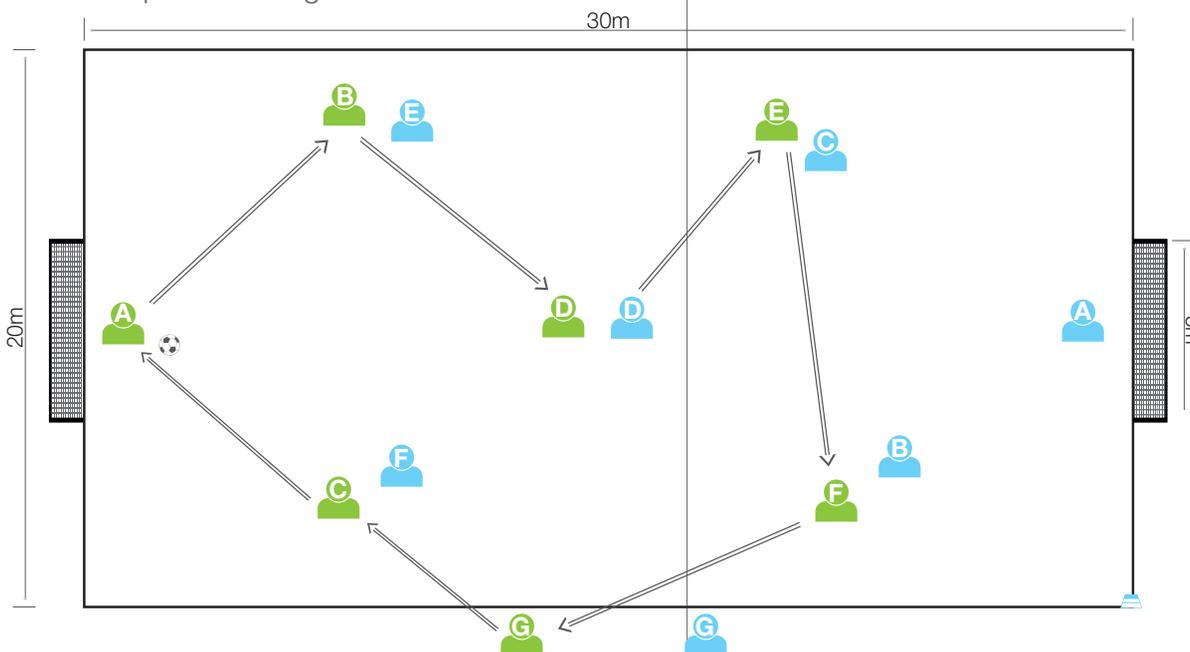
Situazione di partenza



Segnare il campo + distribuire i palloni



Rotazione posizioni di gioco



6 contro 6
E



Squadre	Criteri d'osservazione								Riuscito	Data		
	Prima della partita				Durante la partita			Dopo la partita				
	1	2	3	4	5			6			7	8
	Preparare il campo e distribuire i palloni	Fare le squadre	Schieramenti	Dare il via al gioco	Principio di gioco „larghezza e profondità“ (mind. 3x osservabile per squadra)			Da cambiare			Fairplay	Stretta la mano
Squadra 1					1	2	3					
Squadra 2												
Squadra 3												
Squadra 4												

Squadra 1

Squadra 2

Squadra 3

Squadra 4
