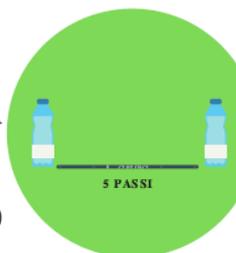




PREPARA UN PALLONE  
DA CALCIO E UN  
PALLONCINO

**1**

**2** DISPONI PER TERRA  
DUE BOTTIGLIE:  
UNA ALL'INIZIO E UNA  
ALLA FINE  
(5 PASSI DI DISTANZA)



PREPARATI VICINO ALLA  
BOTTIGLIA DI  
PARTENZA  
CON LA PALLA TRA I PIEDI  
E IL PALLONCINO IN MANO

**3**

## **OBIETTIVO**

CONDUCI LA PALLA  
CON I PIEDI MENTRE  
PALLEGGI  
MANUALMENTE CON  
IL PALLONCINO E  
GIRA INTORNO ALLA  
BOTTIGLIA



ATLETICA – ALLENAMENTO 1	BAMBINI DAI 6 AI 9 ANNI
<p><b>Titolo:</b> La capsula del tempo!</p>	<p><b>Materiale:</b> - 1 pallone per ciascun bambino; - 1 pallone per l'istruttore</p>
<p><b>Spiegazione attività:</b> il gioco viene mutuato dai popolari “1,2,3... Stella” e “le belle statuine” ma si gioca con il pallone. Dopo aver fatto disporre i bambini (ciascuno con il proprio pallone) a distanza di sicurezza, gli uni dagli altri, sulla linea del limite dell'area di rigore, il gioco potrà iniziare. L'obiettivo sarà quello di far raggiungere ai bambini la linea di fondo campo muovendosi in avanti secondo l'andatura indicata dall'istruttore. I bambini potranno muoversi solo quando il pallone (la capsula del tempo) in possesso dell'istruttore si troverà in volo, lanciato in alto, mentre dovranno fermarsi all'istante quando questi tornerà tra le mani dell'istruttore (“congelando il tempo”). I bambini trovati a muoversi dopo che il pallone sarà tornato tra le mani dell'istruttore dovranno fare un passo indietro come penalità. Vince il bambino che per primo riesce a raggiungere la linea di fondo o tutti i bambini che arrivano al traguardo senza aver mai commesso infrazioni. Il gioco si presta innumerevoli varianti nella conduzione del pallone (ad es. con le varie parti del piede) e nell'arresto (ad es. in piedi, seduti, sdraiati ecc...)</p>	<p><b>Spazio necessario:</b> un'area di rigore di un campo da calcio regolamentare. <b>Durata attività:</b> dai 15 minuti in avanti... <b>Immagine:</b></p>  <p>questo gioco si presta tantissimo per la conduzione del pallone a testa alta e per il calcolo delle traiettorie.</p>



Disciplina - Categoria

**CALCIO - ALLENAMENTI 5 (TIRO)**

Età dei giocatori

**≥ 6 anni**

Titolo

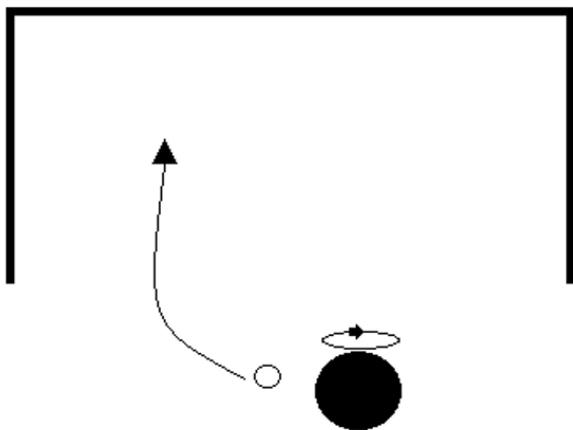
**RIGORI A TROTTOLA**

Materiale necessario

**1 Pallone - 1 Porta eventualmente costituita con due paletti verticali infilati in una base o piantati per terra.**

Spazio necessario/come organizzarlo

**Area di porta di un campo di calcio a 5 o 7 giocatori.**



Durata attività

**10 ÷ 15 minuti**

Spiegazione attività

**A turno i bambini effettuano cinque giri su sé stessi per poi calciare immediatamente verso la porta senza portiere eventualmente costituita anche da solo due paletti.**

**Ogni squadra ha a disposizione 20 rigori (il numero può essere adeguato al numero di bambini in gioco).**

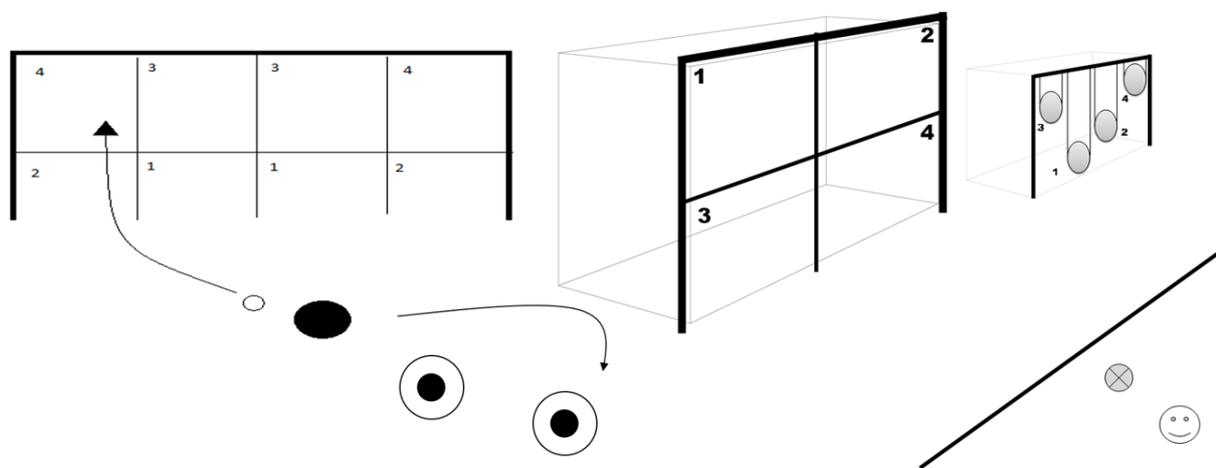
**Per l'eventuale classifica si considerano i rigori segnati.**

Materiale necessario

**1 Palla- 1 Porta - Corde per tracciare i settori – Fogli per indicare il punteggio del bersaglio (opzionali).**

Spazio necessario/come organizzarlo

**Area di porta di un campo di calcio a 5 o 7 giocatori.**



Durata attività

**10 ÷ 15 minuti**

Spiegazione attività

**I giocatori a turno dovranno calciare in porta il pallone dalla posizione di rigore.**

**Ogni giocatore avrà a disposizione cinque tiri (numero adattabile alle esigenze) da realizzare a turno verso la porta di calcio opportunamente suddivisa in bersagli.**

**Il punteggio viene assegnato in funzione del bersaglio centrato.**

**Lo scopo del gioco è di totalizzare il maggior numero di punti possibili nei tiri assegnati**

CALCIO – ALLENAMENTO 2	BAMBINI DAI 6 AI 9 ANNI
<p><b>Titolo:</b> LA CORSA DELLE MACCHININE</p>	<p><b>Materiale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 pallone per ciascun bambino;</li> <li>- 1 cerchio di plastica (o qualsiasi altro oggetto a forma di disco) per ciascun bambino;</li> <li>- 8 o più paletti;</li> <li>- 1 nastro bicolore per cantieri;</li> <li>- 1 cronometro (facoltativo);</li> </ul>
<p><b>Spiegazione attività:</b> La corsa delle macchinine è un gioco di conduzione che può svolgersi su un percorso singolo o più percorsi uguali e paralleli. I bambini si confronteranno affrontando un percorso delimitato dal nastro colorato e dai paletti ancorati a terra. Al “via!” dell’istruttore dovranno guidare in conduzione, con i piedi, il proprio pallone percorrendo uno o più giri completi del circuito assegnato, tenendo in mano un cerchio a mo’ di volante. In caso di perdita del pallone questi dovrà essere recuperato dal bambino stesso e la corsa andrà ripresa dal punto in cui il pallone era uscito. Si possono coinvolgere tutti i bambini creando delle batterie di qualificazione e le rispettive finali, oppure dividere i bambini in squadre e sommare i tempi di ciascun bambino. La squadra che avrà totalizzato la somma dei tempi inferiore vincerà la corsa.</p>	<p><b>Spazio necessario:</b> metà campo di campo da calcio regolamentare.</p> <p><b>Durata attività:</b> variabile</p> <p><b>Immagine:</b></p> 



Disciplina - Categoria

**CALCIO – ALLENAMENTO 2 (CONDUZIONE) e RIMESSA LATERALE**

Età dei giocatori

**≥ 6 anni**

Titolo

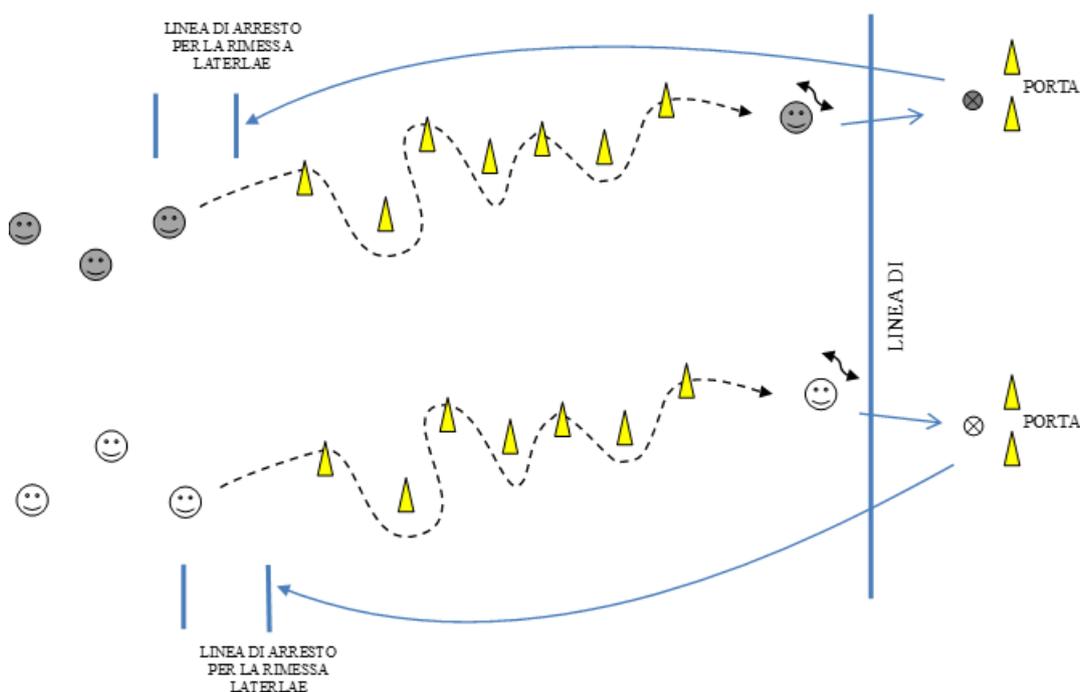
**CALCIO – SLALOM, TIRO E FORZA**

Materiale necessario

**1 pallone per ogni giocatore – 15 Coni o cinesini per ogni percorso.**

Spazio necessario/come organizzarlo

**Qualsiasi tipo di terreno compatto della dimensione di 6 x 15 metri.**



Durata attività

**10 ÷ 15 minuti**

Spiegazione attività

Ogni atleta a turno esegue uno slalom tra i cinesini con il proprio pallone ai piedi ed al limite pre-stabilito calcia il pallone cercando di centrare la porta. Recupera il pallone e corre fino al punto indicato ed effettua una rimessa laterale cercando di superare la distanza indicata, recupera il pallone e si rimette in fila dando così il cambio al compagno che parte a sua volta per effettuare il percorso.

Si prosegue ad oltranza per il tempo stabilito ed al termine si contano i percorsi completi “andata e ritorno” (ogni tre goal verrà conteggiato come un percorso così come la corretta rimessa laterale).

Le squadre verranno classificate in funzione del numero di percorsi completi realizzati.

## CALCIO – ALLENAMENTO 2 (CONDUZIONE) e 4 (COLPO DI TESTA)

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

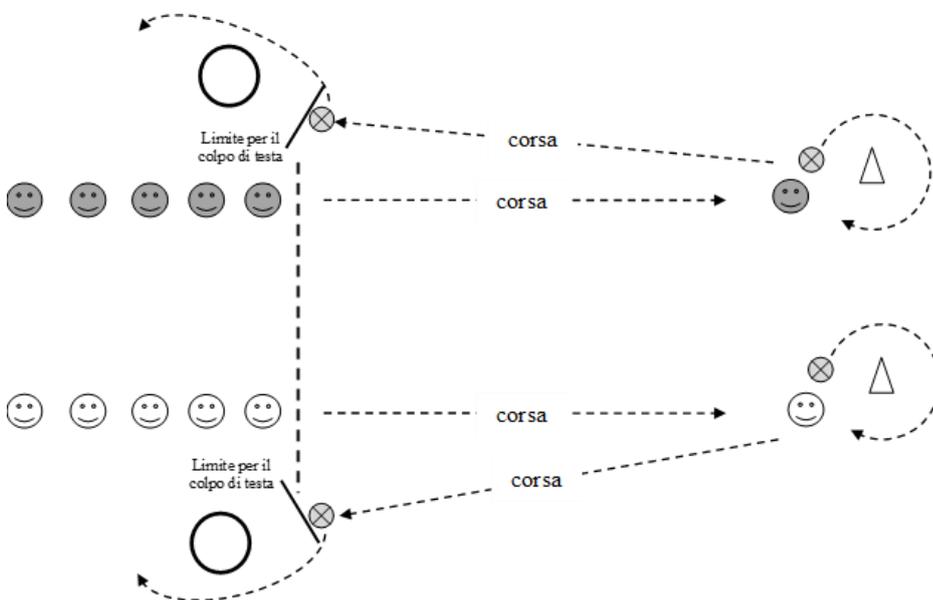
### CALCIO – STAFFETTA GIRANDOLA

Materiale necessario

**1 pallone per ogni giocatore – 12 Coni o cinesini per percorso.**

Spazio necessario/come organizzarlo

**Qualsiasi tipo di terreno compatto della dimensione di 6 x 15 metri.**



Durata attività

**10 ÷ 15 minuti**

Spiegazione attività

**Ogni atleta a turno corre con la propria palla fino al cinesino/boa, la blocca gira intorno al cinesino e ritorna verso i compagni ed al punto prestabilito raccoglie e colpisce di testa la propria palla cercando di mirare il bersaglio (cerchio). Si prosegue ad oltranza per 5 minuti.**

**Si contano i percorsi completi “andata e ritorno” (ogni centro verrà conteggiato un percorso)**

**Le squadre verranno classificate in funzione del numero di percorsi completi realizzati.**



Disciplina - Categoria

**CALCIO - ALLENAMENTO 5 (TIRO)**

Età dei giocatori

**≥ 6 anni**

Titolo

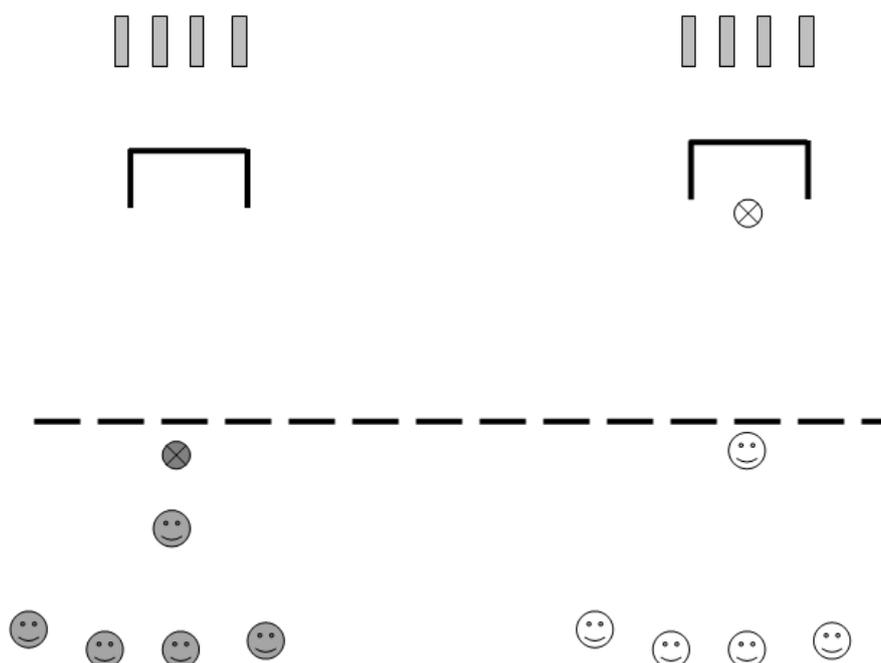
**CALCIO BOWLING**

Materiale necessario

**1 pallone per ogni giocatore - 4 Birilli / Clavette - Nastro o cinesini per segnalare il punto di tiro**

Spazio necessario/come organizzarlo

**Terreno con fondo compatto, piatto e livellato della dimensione minima di 4 x 10 mt.**



Durata attività

**10 ÷ 15 minuti**

Spiegazione attività

**Ogni squadra dispone di N tiri che i componenti effettueranno a turno colpendo il pallone con i piedi e cercando di abbattere i birilli posti a varie distanze dalla linea di tiro.**

**Ogni birillo abbattuto vale 1 punto. Se tutti i birilli vengono abbattuti prima dell'esaurimento dei tiri, i birilli verranno rimessi tutti in posizione per consentire la conclusione della prova.**

**Le squadre verranno classificate in funzione del numero complessivo di birilli abbattuti.**



Disciplina - Categoria

**CALCIO - ALLENAMENTO 4 (COLPO DI TESTA) E 5 (TIRO)**

Età dei giocatori

**≥ 6 anni**

Titolo

**CALCIO BERSAGLIO MULTIPLO**

Materiale necessario

**1 Pallone per ogni giocatore - 3 Bersagli da realizzare con cinesini, coni, paletti e/o nastro segnalatico - Nastro o cinesini per segnalare i punti di tiro.**

Spazio necessario/come organizzarlo

**Terreno con fondo compatto, piatto e livellato della dimensione minima di 6 x 10 mt.**

.....

Durata attività

**10 ÷ 15 minuti**

Spiegazione attività

**Ogni giocatore a turno deve effettuare tre tiri usando alternativamente i piedi, la testa e le mani (rimessa laterale).**

**Stando dietro la linea di tiro, attraverso i tre lanci, il giocatore deve cercare di centrare il bersaglio corrispondente. La distanza e la dimensione del bersaglio deve essere adattata all'età dei giocatori.**

**Per ogni bersaglio centrato viene assegnato un punto.**

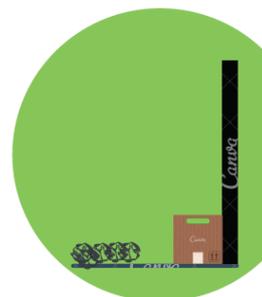


**PREPARA DIECI  
PALLINE DI CARTA E  
UNO SCATOLONE**

**1**

**2**

**DISPONI LO  
SCATOLONE CONTRO  
IL MURO E LE  
PALLINE PER TERRA  
A CIRCA 3/4 PASSI**

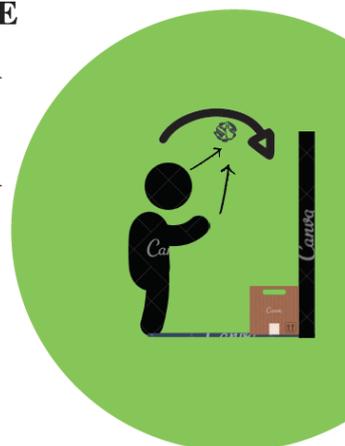


**DISPONITI DI FRONTE  
ALLO SCATOLONE  
CON UNA PALLINA DI  
CARTA IN MANO**

**3**

## **OBIETTIVO**

**LANCIA LEGGERMENTE  
IN ARIA UNA PALLINA  
DI CARTA.  
COLPISCILA DI TESTA  
CON L'OBIETTIVO DI  
FARLA ENTRARE  
ALL'INTERNO DELLO  
SCATOLONE!**





**PREPARA UN PALLONE  
DA CALCIO E UNA  
PALLINA DA TENNIS**

**1**

**2** **DISPONITI DI FRONTE  
A UN MURO (A CIRCA  
5/6 PASSI) CON IL  
PALLONE TRA I PIEDI  
E LA PALLINA IN  
MANO**



**CALCIA LA PALLA  
CONTRO IL MURO  
CON IL TUO PIEDE  
PREFERITO**

**3**

## **OBIETTIVO**

**DOPO CHE LA PALLA  
HA TOCCATO IL MURO,  
FAI RIMBALZARE LA  
PALLINA DA TENNIS  
PER TERRA,  
RIPRENDILA AL  
VOLO E STOPPA IL  
PALLONE CON  
QUALSIASI  
PARTE DEL PIEDE**



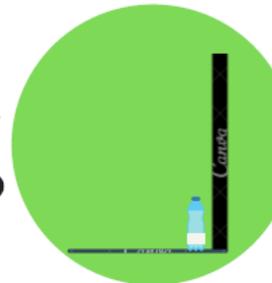


UN PALLONE E UNA  
BOTTIGLIA DI  
PLASTICA

1

2

DISPONI LA  
BOTTIGLIA DI  
PLASTICA A CIRCA 6/7  
PASSI DAL TUO PUNTO  
D'INIZIO

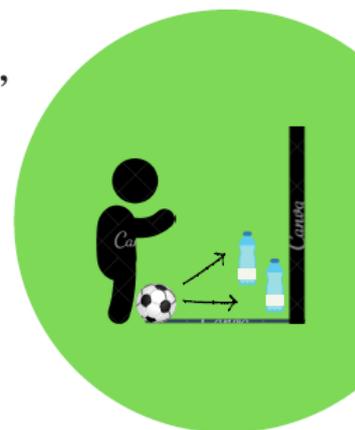


DISPONITI DI FRONTE  
AL MURO CON IL  
PALLONE TRA I PIEDI

3

## OBIETTIVO

EFFETTUA CINQUE  
PASSAGGI FRONTALI,  
AL MURO.  
DOPO IL QUINTO  
PASSAGGIO, FERMA  
LA PALLA E  
CERCA DI  
ABBATTERE LA  
BOTTIGLIA DI PLASTICA



**ATTIVITA' LUDICO-MOTORIA**

**SCHEDA CALCIO**

**CATEGORIA 6-9 Anni TEMA: La conduzione**

**TITOLO**

**Passaggio del confine**

**DESCRIZIONE**

Il gioco si sviluppa tra coppie di bambini posti uno di fronte all'altro alla distanza di circa 8/10 mt. Tra ogni bambino, disposto in riga, ci sarà una distanza di circa mt.2 opportunamente segnalata con conetti.

Tra le coppie di bambini, posti uno di fronte all'altro, sono collocati a terra una fila di n.3 cerchi in contatto uno con l'altro, successivamente una palla depositata a terra, una fila di 5 cinesini e successivamente altri 3 cerchi in contatto tra loro.

Al "via" del gioco il primo bambino di ogni coppia dovrà raggiungere di corsa i tre cerchi, effettuare tre saltelli a piedi uniti al loro interno, uscire dai cerchi e raggiungere la palla per condurla a slalom tra i conetti.

Terminato lo slalom, fermare la palla in prossimità degli altri tre cerchi e ritornare di corsa al punto di partenza. Raggiunta la propria posizione, il compagno di fronte eseguirà il percorso con le stesse modalità. Potrà essere assegnato un punteggio alle varie coppie di bambini in relazione al n. di giri (andata/ritorno) che ogni coppia effettuerà in un tempo stabilito.

**SPAZIO GIOCO**

Cortile, prato, superficie polivalente.

**MATERIALE**

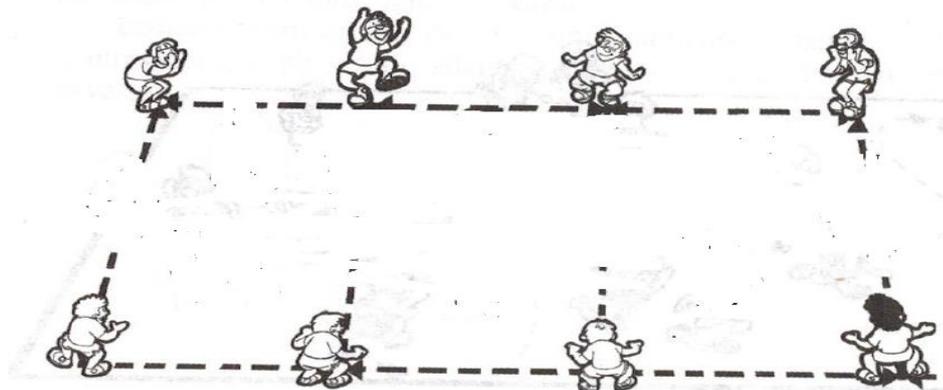
Cerchi, palloni vari, cinesini

**DURATA**

Il tempo del gioco è flessibile. Valuterà l'Educatore il tempo necessario affinché tutti i bambini abbiano la possibilità di svolgere più giri durante l'attività.

**OSSERVAZIONI**

Il gioco consente di utilizzare la palla esclusivamente tramite contatto con i piedi, evitando pertanto la condivisione dell'attrezzo attraverso l'uso delle mani.



**ATTIVITA' LUDICO-MOTORIA**

**SCHEDA CALCIO**    **CATEGORIA 6-9 Anni**    Tema: Il tiro

**TITOLO**    **Palla Goal**

**DESCRIZIONE**

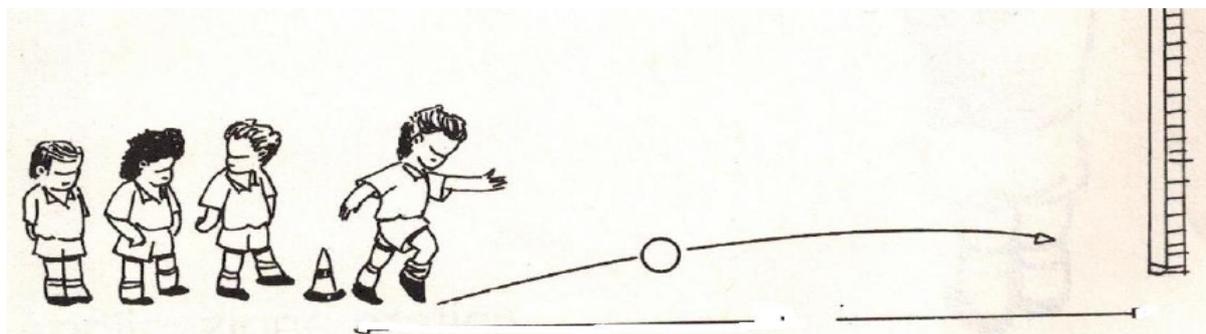
Il gioco si svolge tra due o più squadre disposte parallelamente rispetto alla linea di partenza. I componenti di ogni squadra sono posizionati in fila, uno dietro all'altro, in corrispondenza dei cinesini, posizionati a terra ad una distanza di mt.1.50 tra di loro. Ogni componente della squadra dovrà, durante l'attività, svolgere un percorso in velocità attraverso una serie di passaggi:  
 effettuare in corsa uno slalom tra coni, superare in velocità n.3 ostacolini posti ad una distanza di mt.2 circa tra di loro (hz. 30/40 cm.), strisciare sotto ad un ostacolo, arrivare in prossimità di un cerchio dentro al quale è depositata una palla (distante dalla porta circa mt.5 ) ed effettuare un tiro cercando di far entrare la palla in una piccola porta, delimitata da due paletti/coni (larghezza mt.2.50/3.00). Effettuato il tiri-goal, recuperare la palla con i piedi, condurla nel cerchio e ritornare velocemente per dare il "via" al compagno successivo. Quando il bambino sarà arrivato in prossimità della propria fila, andrà a collocarsi nel cinesino dietro, lasciato libero dai compagni, i quali nel frattempo hanno scalato di un posto in avanti la propria posizione. Come il compagno arriva in posizione del proprio cinesino dietro, parte il successivo davanti.  
 Vincerà la squadra che nel tempo stabilito avrà effettuato più goal. Nel caso durante il percorso non vengano rispettati i compiti motori assegnati, alla squadra verranno tolti alcuni punti dal conteggio totale.

**SPAZIO GIOCO**    Cortile, prato, superficie polivalente.

**MATERIALE**    Cerchi, palloni vari, cinesini, paletti oppure coni alti

**DURATA**    Il tempo del gioco è flessibile. Valuterà l'Educatore il tempo necessario affinché tutti i bambini abbiano la possibilità di svolgere più tiri durante l'attività.

**OSSERVAZIONI**    Il gioco consente di utilizzare la palla esclusivamente tramite contatto con i piedi, evitando pertanto la condivisione dell'attrezzo attraverso l'uso delle mani.



CATEGORIA -> 10-11 ANNI



GONFIA IL  
PALLONCINO AL  
MASSIMO **1**

**2** SIEDITI PER TERRA



LANCIA CON LE MANI  
IL PALLONCINO  
IN ARIA **3**

**OBIETTIVO**

FAI IL MAGGIOR  
NUMERO DI  
PALLEGGI DI FILA  
CON IL  
PIEDE DEBOLE  
SENZA FAR MAI  
CADERE IL PALLONCINO



CATEGORIA -> 6-9 ANNI



GONFIA IL  
PALLONCINO AL  
MASSIMO **1**

**2** SIEDITI PER TERRA



LANCIA CON LE MANI  
IL PALLONCINO  
IN ARIA **3**

**OBIETTIVO**

FAI IL MAGGIOR  
NUMERO DI  
PALLEGGI DI FILA  
CON IL  
PIEDE FORTE  
SENZA FAR MAI  
CADERE IL PALLONCINO



CATEGORIA -> 12-17 ANNI



GONFIA DUE  
PALLONCINI AL  
MASSIMO **1**

**2** SIEDITI PER TERRA

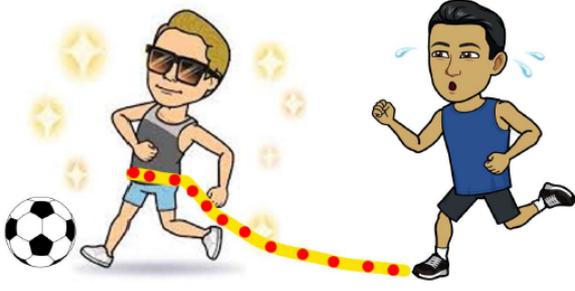


LANCIA CON LE MANI  
I PALLONCINI  
IN ARIA **3**

**OBIETTIVO**

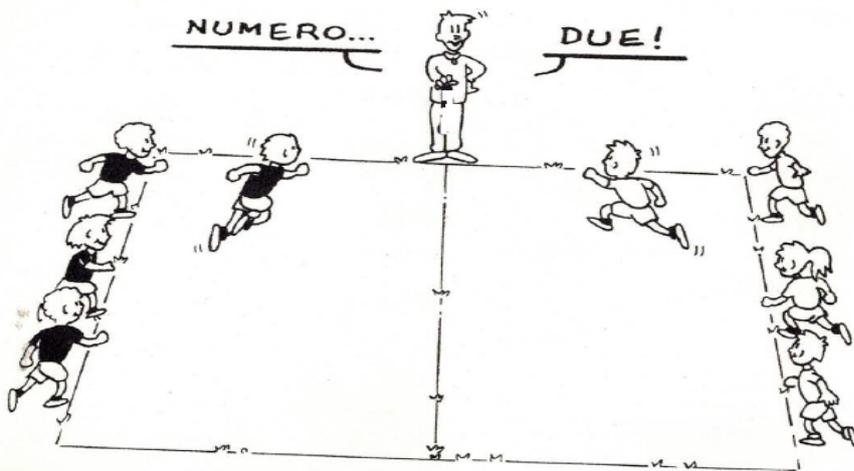
FAI IL MAGGIOR  
NUMERO DI  
PALLEGGI DI FILA  
CON ENTRAMBI  
I PIEDI  
SENZA FAR MAI  
CADERE I PALLONCINI



ATLETICA – ALLENAMENTO 2	BAMBINI DAI 6 AI 9 ANNI
<p><b>Titolo:</b> PESTA LA CODA</p>	<p><b>Materiale:</b> - 1 pallone per ciascun bambino; - 1 rotolo di nastro biancorosso da cantiere.</p>
<p><b>Spiegazione attività:</b> il gioco prevede che vi sia un “cacciatore” e una o più “prede”. Le prede dovranno indossare un nastro della lunghezza di almeno 3 metri, infilandolo nell’elastico del pantaloncino a mo’ di coda e muovere un pallone in conduzione durante la fuga. Il cacciatore si muoverà a corpo libero oppure con un pallone tra le mani per creare un minimo svantaggio. Al “via!” dell’istruttore il cacciatore dovrà mettersi sulle tracce delle prede per pestar loro le code, cercando di staccarle. Una volta persa la propria coda la preda dovrà uscire dal campo. Se entro 2 minuti il cacciatore riuscirà a staccare tutte le code delle prede in gioco vincerà la sfida, diversamente vinceranno il gioco tutte le prede che saranno riuscite a proteggere la propria coda. Le prede che durante la fuga perderanno il controllo del proprio pallone uscendo dal campo andranno considerate eliminate.</p>	<p><b>Spazio necessario:</b> un’area di rigore di un campo da calcio regolamentare.</p> <p><b>Durata attività:</b> variabile</p> <p><b>Immagine:</b></p> 

**ATTIVITA' LUDICO-MOTORIA**

<b>SCHEMA CALCIO</b>	<b>CATEGORIA 6-9 Anni TEMA: La conduzione e lo stop</b>
<b>TITOLO</b>	<b>Palla numerata</b>
<b>DESCRIZIONE</b>	<p>Il gioco si sviluppa a coppie disposte in riga uno di fronte all'altra sulle linee laterali di un campo rettangolare. Ogni bambino della squadra è distanziato di circa mt.2 rispetto ai compagni posti lateralmente di fianco ad esso. Ad ogni componente della squadra viene attribuito un numero corrispondente a quello posto di fronte appartenente al gruppo avversario. Al centro del campo, alla distanza di circa mt.8, sono posti a terra due cerchi contenenti una palla di diverso colore. Ad ogni squadra verrà assegnato un colore della palla che dovrà utilizzare. Alla chiamata di un numero da parte dell'Educatore entreranno in gioco i due bambini corrispondenti allo stesso numero cercando di raggiungere velocemente la propria palla disposta nel rispettivo cerchio e con quest'ultima cercare di condurla con i piedi, il prima possibile, dentro al cerchio avversario, seguendo ciascuno un percorso stabilito, distanziato uno dall'altro, in cui dovranno svolgere un passaggio della palla fra due coni. Il bambino che avrà arrestato per primo la palla dentro all'altro cerchio, acquisirà un punto. Nel caso in cui i bambini non riescano entro breve tempo (max. 60'') a concludere l'azione, l'educatore provvederà a sospendere l'azione di gioco passando alla successiva chiamata di numeri ed in questo caso non verrà attribuito nessun punto alle rispettive squadre. Vincerà la squadra che, dopo la chiamata di tutti i numeri, avrà totalizzato più punti.</p>
<b>SPAZIO GIOCO</b>	Cortile, prato, superficie polivalente.
<b>MATERIALE</b>	Cerchi, palloni vari, cinesini
<b>DURATA</b>	Il tempo del gioco è flessibile. Valuterà l'Educatore il tempo necessario affinché tutti i bambini abbiano la possibilità di essere chiamati almeno due volte ciascuno durante l'attività.
<b>OSSERVAZIONI</b>	Il gioco consente di utilizzare la palla esclusivamente tramite contatto con i piedi, evitando pertanto la condivisione dell'attrezzo attraverso l'uso delle mani.



# Er Cucchiaio

ETA' CALCIATORI 6 - 17



**NUMERO DI PARTECIPANTI 2**



## MATERIALE NECESSARIO

**Porta da calcio gonfiabile e non Palloni da calcio**

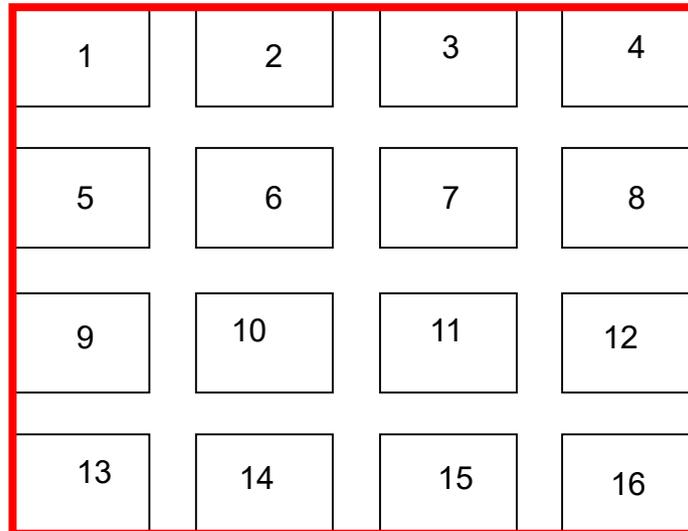
## INFO SPAZIO e ORGANIZZAZIONE

**Ove non preesistenti creare dei target point con nastro all'interno della porta assegnando punteggi piu' alti alle sezioni piu' difficili da colpire**

**L'operatore avrà quindi cura di posizionare il pallone alla distanza desiderata rispetto alla linea di porta**

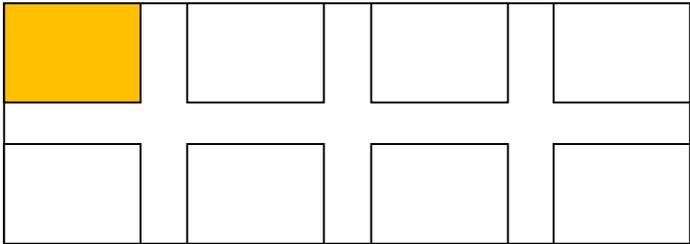
**Il partecipante che avrà fatto registrare il miglior punteggio dopo 3 tiri avrà vinto la sfida**

**IMPORTANTE:** lo spazio deve essere suddiviso in 16 aree di 4x3m con un corridoio di 1m per un totale di **19x15m**



**SCHEDA 1**

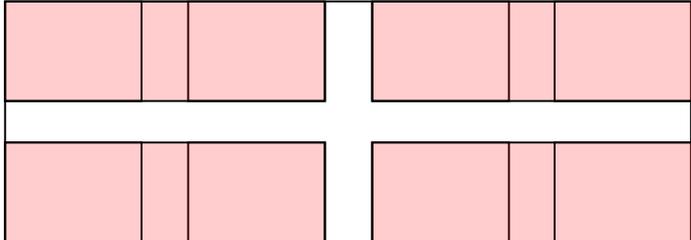
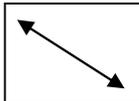
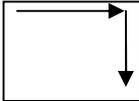
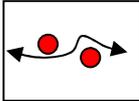
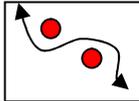
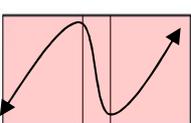
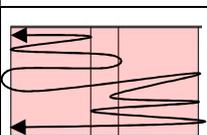
**IL PIEDE E LA PALLA**

<b>OBIETTIVO</b>		<b>Familiarizzazione con l'attrezzo</b>
<b>SPAZIO DI LAVORO</b> rettangolo 4x3 con corridoi di 1m 		
<b>1</b>		liberamente ogni bambino fa rotolare la palla in uno spazio delimitato da fermi, far rotolare il pallone avanti-dietro con la pianta del piede
<b>2</b>		
<b>3</b>		da fermi, con la pianta del piede far rotolare la palla da destra verso sinistra e viceversa, descrivere traiettorie circolari, ...
<b>4</b>		da fermi, far rotolare il pallone sul piede tenuto in estensione con la punta rivolta verso il basso in modo che salga dalla stessa fino a tutto il collo del piede
<b>5</b>	 	<b>4)</b> cercare di mantenere il pallone in equilibrio sul piede, sulla coscia,

sulla testa e su altre parti del corpo che i bambini vorranno sperimentare

con palla ferma, saltare alternando il tocco sul pallone con l'avampiede destro e sinistro

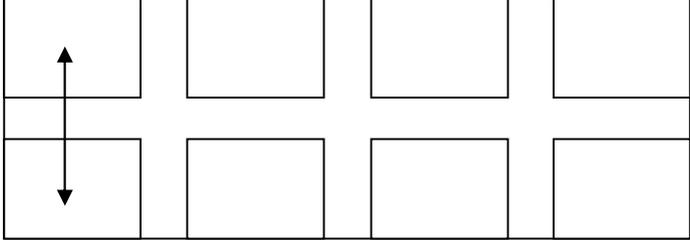
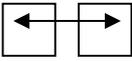
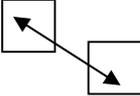
7	Colpire il pallone verso l'alto con il collo del piede, con la coscia, con la testa e prenderlo in mano prima che cada a terra
8	Colpire il pallone verso l'alto con una qualsiasi altra parte del corpo e prenderlo in mano prima che cada a terra
9	BALL MASTERY esempio <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DU7gky-gew&amp;t=85s">https://www.youtube.com/watch?v=DU7gky-gew&amp;t=85s</a>
10	Creare una coreografia, anche con musica, con gli esercizi proposti

<b>CONTROLLO DELLA PALLA</b>	
<b>OBIETTIVO</b>	<b>La conduzione della palla</b>
<p><b>SPAZIO DI LAVORO</b> rettangolo 9x3 con corridoi di 1m</p> 	
1	liberamente ogni bambino conduce la palla in uno spazio delimitato
2	 Guidare la palla da un estremo all'altro del proprio spazio con le varie parti del piede ed eseguire un cambio senso in vari modi e tornare
3	 Guidare la palla da un angolo all'angolo opposto ed eseguire un cambio senso in vari modi e tornare
4	 Guidare la palla da un angolo all'angolo di fronte del proprio spazio, eseguire un cambio di direzione e andare sull'angolo opposto a quello di partenza, cambio senso e ritorno
5	 Guidare la palla da un estremo all'altro del proprio spazio con le varie parti del piede facendo uno slalom tra cinesini posti a metà del percorso, eseguire un cambio senso in vari modi e tornare
6	 Guidare la palla da un angolo all'angolo opposto facendo uno slalom tra cinesini posti a metà del percorso, eseguire un cambio senso in vari modi e tornare
7	 Guidare la palla sulle diagonali ed eseguire un cambio senso in vari modi e tornare
8	 Guidare la palla a navetta, con anche slalom nel percorso più lungo

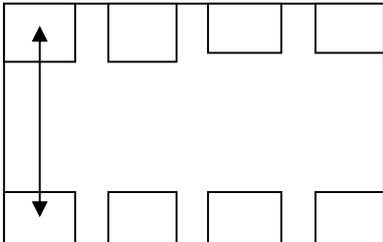


**IMPORTANTE:** essendo il passaggio il fondamentale tecnico legato trasmissione della palla tra compagni (è anche definito come il mezzo tecnico di comunicazione) si può attuare solo se la palla viene inviata verso un altro atleta. L'alternativa è, se l'attività è svolta in palestra e lo spazio lo consente, che si usi il muro come compagno: passo la palla contro il muro in tutte le sue forme

### COLPIRE LA PALLA

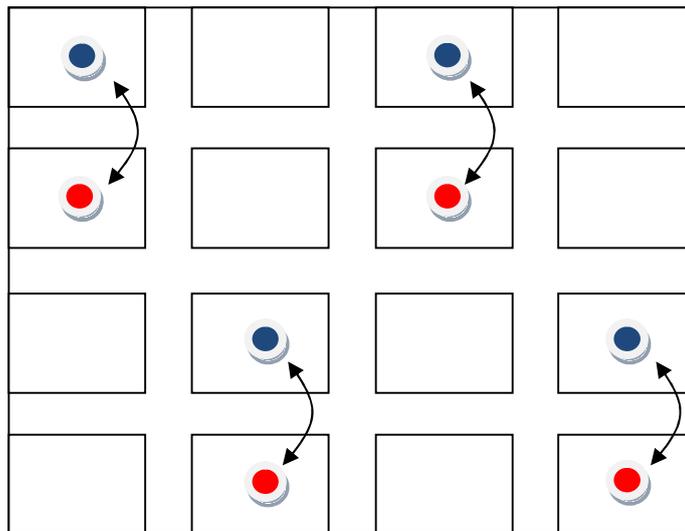
OBIETTIVO	Il passaggio	
<b>SPAZIO DI LAVORO</b> rettangolo 4x3 con corridoi di 1m		
1		liberamente ogni atleta passa la palla in uno spazio al compagno o al muro
2		Passaggio di Interno piede, Mezzo-collo, Collo, Esteno
3		Come esercizio precedente ma con passaggio in diagonale
4		Gare di numero passaggi consecutivi a due, a tre e a quattro
5		Tutti gli esercizi precedenti su distanze diverse

### COLPIRE LA PALLA

OBIETTIVO	Il colpo di testa	
<p><b>IMPORTANTE:</b> per effettuare un colpo di testa si ha bisogno di un cross o di un passaggio alto di un compagno, perciò se non è possibile avere il passaggio del compagno si potrà semplicemente palleggiare da fermo o in movimento, fare n. palleggi e poi cercare di far cadere o indirizzare la palla verso un cono o un cerchio. Nel caso in cui si potesse ricevere la palla varranno gli esercizi per il tiro</p>		
OBIETTIVO	Il tiro	
	<p><b>(sempre e solo rasoterra per impedire che il compagno possa prenderlo con le mani: per aiutare a fare ciò si può legare un cordino su tutta la lunghezza del campo e la palla deve sempre passare sotto)</b></p>	
<b>SPAZIO DI LAVORO</b> rettangolo 4x3 con corridoi di 1m distanza tra i compagni 1/13		

## POSSIBILI GIOCHI SE VI È LA POSSIBILITÀ DI PASSARSI LA PALLA

### CALCIO TENNIS



### CALCIO BALILLA

