





# MODELLO DI FORMAZIONE INSEGNARE NELL'ATTIVITÀ DI BASE

STAGIONE SPORTIVA 2025-2026













## CHI SIAMO







## ORGRANIGRAMMA SOCIETARIO



## PROPRIETA' FAMIGLIA PAMBIANCHI



DIREZIONE GENERALE
LUCA BATTISTINI - ROCCO MAGLIO



RESP. SCUOLA CALCIO EMANUELE SANELLI

RESP. AGONISTICA
MASSIMO MAROTTA





## Club Giovanile di Terzo Livello

"Un Club Giovanile di Terzo Livello, nel contesto sportivo italiano, è un riconoscimento ufficiale conferito dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC) a società sportive che operano nel settore giovanile e che dimostrano un elevato standard qualitativo nell'organizzazione, nella struttura e nell'attività svolta. Questo significa che il club ha raggiunto specifici requisiti e aderisce a un programma di tutela dei minori, garantendo un ambiente sicuro e di qualità per i giovani atleti".





- Il **Club** e i suoi **Valori** sono più importanti di tutto e devono essere compresi, condivisi e difesi da tutti i tesserati.
- La **Squadra** (Noi) è più importante di ogni singolo Giocatore (Io).
- Il risultato passa attraverso la proposta di una filosofia di calcio **propositiva** ed è secondario alla **prestazione**.
- Le selezioni agonistiche devono essere composte prevalentemente da giocatori cresciuti nell'**Attività di Base**.



- Insegnare il gioco del calcio in un ambiente professionale.
- Tracciare una metodologia comune condivisa e riconoscibile dall'esterno.
- Trasmettere ai ragazzi **valori** come fair play, onestà, rispetto ed ambizione.
- Favorire momenti di **confronto** per i ragazzi con le migliori realtà sia a livello regionale che nazionale.
- Creare **senso di appartenenza** ed evitare il fenomeno dell'abbando sportivo.



## MODELLO GIOCATORE DI RIFERIMENTO



- COMPETENTE
- EFFICACE
- SICURO



### 1. ETICA E DISCIPLINA

- CORRETTO
- AUTONOMO

### 3. PERFORMANCE

- CONTINUO
- INTENSO



## MODELLO GIOCATORE DI RIFERIMENTO





### COMPRENSIONE DEL GIOCO

CORRETTO: "Elemento fondamentale dell'etica di uno sportivo".

Rispetto delle regole del gioco, dei compagni di squadra, degli avversari, dell'allenatore e del pubblico.

**AUTONOMO**: "Autodeterminarsi e regolarsi senza l'intervento altrui". *Esempio: posizionarsi rapidamente in campo per l'inizio dell'attività, preparare i palloni attorno al campo, riordinare il materiale a fine all'allenamento.* 

**COMPETENTE**: "Saper utilizzare i principi nelle varie situazioni che il gioco richiede".

Esempio: ricevere il pallone orientandolo nella direzione di gioco desiderata.

**EFFICACE**: "Capacità di ottenere l'effetto voluto".

Esempio: differenziare la trasmissione a seconda del tipo di passaggio (sulla figura, sulla corsa)

SICURO: "Convinzione e determinazione". Esempio: avere il coraggio di gestire la palla in situazioni complesse (marcato stretto o pressato forte).



**CONTINUO**: "Mantenere un elevato livello di attenzione e prestazione". *Esempio: partecipa all'azione sia in fase di possesso che di non possesso.* 

INTENSO: "Impegno psicofisico con cui la prestazione si manifesta".

Esempio: mantenere l'equilibrio a seguito di un contatto fisico, eseguire azioni motorie ad un'elevata velocità esecutiva.



## ALLENATORE INSEGNANTE

- Allenare è un concetto portato più al miglioramento delle capacità fisiche, tecniche e tattiche già conoscenti.
- Nel Settore Giovanile, ed in particolare modo nell'Attività di Base, il giocatore non ha conoscenze particolari del Gioco.
- **Insegnare** è un processo che permette di far **scoprire** al giocatore tecniche e tattiche a lui sconosciute.
- I canali di apprendimento sono soprattutto quello **visivo**, ma in modo particolare quello **esperienziale**.
- Insegnare significa dunque creare esercitazioni che permettano al giocatore di vivere esperienze che fanno **scoprire** nuove conoscenze ed interiorizzare nuove capacità.
- I giocatori imparano attraverso l'**esperienza pratica diretta**: tanto più le esercitazioni saranno simili alla **gara** tanto più il metodo sarà efficace.



### ATTIVITA' DI BASE

AREA **LUDICA** 



**FORMAZIONE** INDIVIDUALE



**FORMAZIONE COLLETTIVA** 

PROGETTO KIDS

2021-2022

**PICCOLI AMICI** 

2019-2020

2vs2 - 3vs3

PRIMI CALCI 1º ANNO

2018

5vs5

PRIMI CALCI 2° ANNO

2017

5vs5 - 7vs7

**PULCINI 2°ANNO** 

2015

7vs7 - 9vs9

**ESORDIENTI 1º ANNO** 

2014

9vs9

**PULCINI 1º ANNO** 

2016

7vs7

**ESORDIENTI 2º ANNO** 

2013

9vs9 - 11vs11



## PUNTI CHIAVE DELL'ALLENAMENTO



1. CONOSCENZA DELLA SEDUTA DI ALLENAMENTO



2. ACCOGLIENZA



3. PREPARAZIONE DEL CAMPO



4. INGRESSO IN CAMPO



5. CONDUZIONE DELL'ALLENAMENTO



6. USCITA DAL CAMPO



7. CONTROLLO DEGLI SPOGLOIATOI











## METODOLOGIA 🐲









## PRINCIPI NEUROFISIOLOGICI

- "Il calcio è un GIOCO complesso: Il GIOCATORE deve interagire con un AMBIENTE esterno mutevole dal quale PERCEPIRE informazioni che gli consentono di SCEGLIERE ed eseguire le migliori SOLUZIONI rispetto a ciò che in quel momento la SITUAZIONE DI GIOCO richiede".
- L'obiettivo dell'ALLENAMENTO è quello di mettere in condizione il giocatore di RISOLVERE le problematiche poste dal CONTESTO di gioco nel minor TEMPO possibile.
- La scelta che il giocatore compie durante una situazione di gioco si realizza nei 100-150 millisecondi iniziali e non è il risultato di calcoli o ragionamenti ma dipende solo e soltanto dalle sue **ESPERIENZE PREGRESSE**.
- L'esperienza di gioco è anche il fondamento dei processi inconsci che realizzano la **PRESA DI DECISIONE**.





AMBIENTE DI APPRENDIMENTO



## PRESUPPOSTI DELL'ALLENAMENTO

### **GIOCATORE PROTAGONISTA**

- Crescita individuale
- Autorganizzazione personale
- Stile di conduzione non direttivo

### ORGANIZZAZIONE DELL'ALLENAMENTO

- Pre-allenamento strutturato
- Rispetto della struttura dell'allenamento
- Briefing Debriefing

### **CLIMA SERENO**

- Rispetto delle regole
- Gestione positiva dell'errore
- Abbigliamento, posture e comportamenti professionali degli allenatori

### **ELEVATO IMPEGNO MOTORIO**

- Transizioni rapide all'interno della proposta e tra una proposta e l'altra
- Intensità
- Utilizzare spiegazioni brevi ed efficaci

### + GIOCO / - ESERCIZI

- Giocatori sempre attivi
- Continuità del gioco
- Obiettivi chiari in entrambe le fasi di gioco



### FASE DI POSSESSO

#### 1. COSTRUZIONE

"Situazione in cui la squadra in possesso di palla tenta di progredire verso la porta avversaria partendo dal proprio portiere e cercando di superare la prima pressione avversaria".

#### 2. FINALIZZAZIONE

"Situazione in cui si cerca di concretizzare il lavoro svolto in fase di costruzione: comprende la rifinitura, ovvero il passaggio che consente ad un giocatore di effettuare una conclusione verso la porta avversaria".



### FASE DI RICONQUISTA

- "Non esiste una fase di non possesso", ma esclusivamente una fase di riconquista".
- Stimolare la voglia di possedere il pallone.
- Aggredire gli avversari più in alto possibile.
- Più in alto si recupera la palla e più si ha la possibilità di far goal.
- 1. PRIMA PRESSIONE
- 2. **DIFESA DELLA PORTA**



## COSTRUZIONE NELL'ATTIVITA' DI BASE





### MACROBIETTIVI DIDATTICI

FASE DI POSSESSO	FASE DI RICONQUISTA
COSTRUZIONE	PRIMA PRESSIONE
SVILUPPO (MANTENIMENTO + AVANZAMENTO)	AGGRESSIONE
FINALIZZAZIONE	DIFESA DELLA PORTA

### PRINCIPI DIDATTICI GENERALI

SCAGLIONAMENTO OFFENSIVO	SCAGLIONAMENTO DIFENSIVO
AMPIEZZA MASSIMA - AMPIEZZA RELATIVA	CONCENTRAZIONE IN ZONA PALLA
PROFONDITA' - VERTICALIZZAZIONE	PRESSIONE/PRESSING



### **OBIETTIVI TECNICO-TATTICI INDIVIDUALI**

FONDAMENTALI TECNICI	PRINCIPI TATTICI INDIVIDUALI	
RICEZIONE + TRASMISSIONE	FASE DI POSSESSO	FASE DI NON POSSESSO
TIRO IN PORTA	SMARCAMENTO	PRESA DI POSIZIONE
CONDUZIONE	DIFESA DELLA PALLA	MARCAMENTO - DUELLO
GIOCO AEREO	FINTA E DRIBBLING	RECUPERO DEL PALLONE



## I NOSTRI MEZZI DI ALLENAMENTO

### GIOCHI DI POSSESSO

#### **Controllo del Gioco**

Proposte basate sul mantenimento del possesso

**GDP** 

## ATTIVAZIONE TECNICA

### **Propedeutica al Gioco**

Perfezionamento dei fondamentali tecnici

### MINI PARTITE

#### Gioco

Partite in forma ridotta 2vs3 - 3vs3 - 4vs4



#### Comprensione del Gioco

lvsl - 2vsl - 2vs2 - 3vs2 - 3vs3 Costruzione Finalizzazione

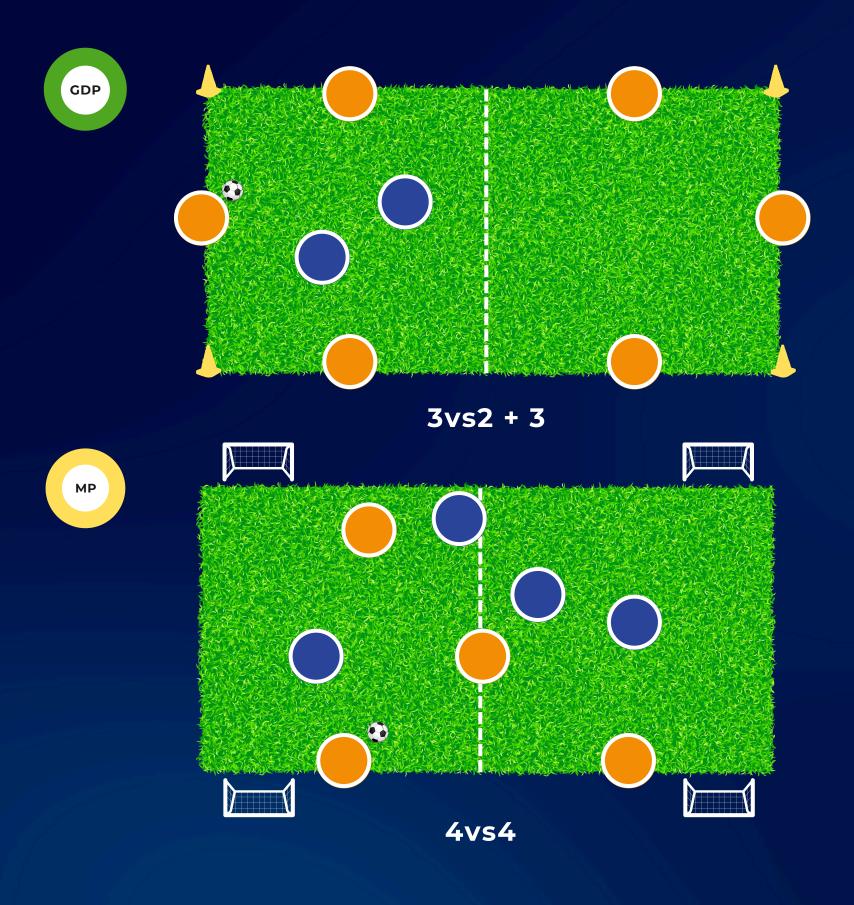


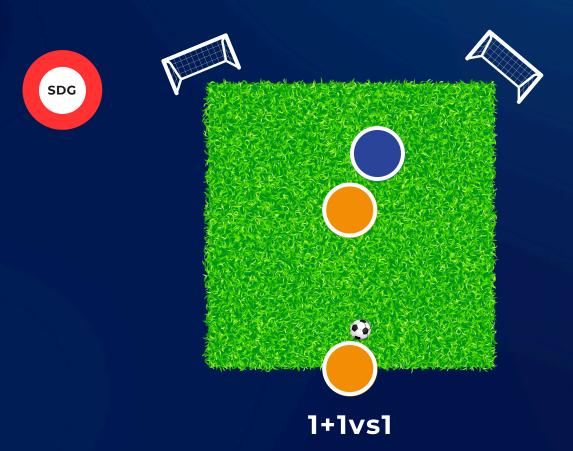
#### Gioco

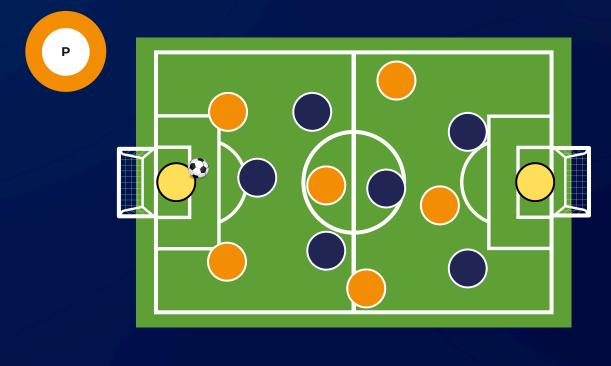
Partita modello gara 5vs5 - 7vs7 - 9vs9



## LA SEDUTA DI ALLENAMENTO







7vs7







## STILE DI CONDUZIONE 💮









## LO STILE DI CONDUZIONE

Lo stile di conduzione è uno strumento che impatta profondamente sulla qualità della relazione tra Allenatore e Giocatore e sul clima motivazionale.

## DIRETTIVO (O DEDUTTIVO)

- Fornisce soluzioni.
- Impartisce indicazioni e prescrizioni.
- Da un riscontro immediato e preciso sull'azione svolta dall'allievo o dalla squadra.



### NON DIRETTIVO (O INDUTTIVO)

- Cerca di stimolare nel giocatore la ricerca di **soluzioni personali**.
- Lascia provare in autonomia.
- Propone domande che aiutino ad acquisire consapevolezza degli apprendimenti.



### I FEEDBACK

### **GENERICI**

- Rinforzo positivo: "Bravo! Ottimo!"
- Rinforzo negativo: "Nooooo, non così!"

### **SPECIFICI**

- **Prescrittivo**: "3 contro 1, giocala a Luca che è libero dall'altra parte!"
- Descrittivo: "Hai aspettato il momento giusto per passare la palla, guardandoti attorno e cercando compagni smarcati"
- Interrogativo: "Marco, avevi altre soluzioni?"



## STILE DI CONDUZIONE: Attivazione Tecnica

### DIRETTIVO



- "Calciala bene"
- "Non così!
- No! Anticipa il cinesino!"
- "Bene quel passaggio!"
- "STOP! Non così!"

### **NON DIRETTIVO**



- "Ottimo passaggio, dato forte come vogliamo!"
- "Come dobbiamo trasmettere la palla?"
- "Bravo Andrea, problema risolto! Sei andato al posto di Antonio anche se toccava a lui!"
- Bravo Maurizio, sulla ricezione anticipo il cinesino"



## STILE DI CONDUZIONE: Gioco di Possesso

### DIRETTIVO



- "Siamo 5vs3, mantieni il possesso!"
- "Siete in inferiorità! Fate densità dentro la porta"
- "Vai veloce a recuperare il pallone"
- "STOP! Il jolly per far capire le proprie intenzioni in fase di possesso deve posizionarsi così, vedete?"

### NON DIRETTIVO



- "La palla è uscita come dimostro di volerla rimettere in gioco?"
- "Iniziativa interessante del jolly, può anche venire a giocare dentro!"
- "In quanti siete?"
- "Come ti comporti in superiorità numerica?"









## NORME DI COMPORTAMENTO









## **ALLENATORI - Generale**

- Arrivare al Centro Sportivo **in orario** conoscendo già l'allenamento o la/le stazioni da condurre.
- Salutare le persone presenti.
- Partecipare alle riunioni mensili di confronto.
- Collaborare con tutti gli Allenatori della Società al fine di avere un'organizzazione logistica lineare e senza alcun tipo di attrito.
- **Comunicare** con largo anticipo eventuali assenze in allenamento e nel week end.
- **Non instaurare** rapporti confidenziali con le Famiglie: essere sempre comunque disponibili senza argomentare questioni tecniche, didattiche o di gestione.
- Utilizzare i social in modo responsabile.
- Massima cura del materiale.



## **ALLENATORI - Gara**

- Portare con se: palloni, delimitatori, casacche (per attivazione) e ghiaccio.
- Indossare indumenti di **rappresentanza** e presentarsi 10 minuti prima rispetto l'orario di convocazione dei bambini.
- Verificare che ogni bambino si presentarsi in tuta di rappresentanza e scarpe da ginnastica (no già cambiati, no scarpini).
- Entrare nello spogliatoio tutti insieme.
- Svolgere l'attivazione pre-gara rispettando le linee guida.
- Gestire la gara utilizzando una linea di condotta consona.
- Far partecipare ogni bambino ad almeno metà della gara: **1 tempo e mezzo** se la gara prevede 3 tempi, 1 tempo se sono previsti 2 tempi. Tranne che in rari casi le sostituzioni dovranno avvenire tra i tempi e non durante i tempi di gioco ("no sostituzioni volanti").
- Durante la gara assicurarsi che i bambini siano seduti composti in panchina e guardino la gara.

## ALLENATORI - Feedback gara

### 2014

### Dabliu - Campus Eur 7-3

"Avversario di livello medio, partita abbastanza equilibrata hanno fatto la differenza alcuni nostri singoli.

Siamo andati molto bene in costruzione, riuscivamo a progredire abbastanza puliti partendo dal portiere.

Non occupiamo ancora bene tutto il campo in ampiezza.

Dei nostri molto bene Luca, ha fatto molta fatica invece Francesco.

Difensore loro molto bravo: alto e biondino, mi sembra si chiamasse Francesco.

Da segnalare un nostro papà che durante la gara richiamava continuamente il figlio".



## GIOCATORI: Educare a..

- **Salutare** tutti gli Allenatori/Responsabili/Dirigenti che fanno parte del Dabliu, quando si arriva e quando si va via.
- **Vestirsi da Giocatore**: maglia nei pantaloncini, calzettoni tirati su (poco sotto il ginocchio) e parastinchi obbligatori sempre.
- Sistemare negli spogliatoi gli zaini sugli attaccapanni.
- Comunicare eventuale assenze/ritardi agli allenamenti/gare tramite messaggio all'Allenatore di riferimento (responsabilizzare i bambini ed educare le Famiglie).
- Massima puntualità.
- **Collaborare**: rispetto sia per l'Allenatore che per i compagni di squadra (aiutare/sostenere il compagno in ogni situazione di difficoltà).









# 



