

SABATO 29 GIUGNO 2024
SACILE – POLISPORTIVO XXV APRILE – A. CASTENETTO

PRE - MEETING GIOVANILE DI SACILE
Attività Promozionale provinciale Esordienti maschili e femminili

REGOLAMENTO ATTIVITA' PROMOZIONALE "GIOCO – SPORT"

PROGRAMMA ORARIO

9.00 Riscaldamento collettivo di tutti i bambini
9.20 Formazione squadre
9.30 Inizio giochi a circuito
11.00 Gioco a squadre finale
11.30 Premiazioni

ORGANIZZAZIONE DEI GRUPPI

Verranno formate 8 squadre sulla base delle iscrizioni confermate, suddivise in gruppi misti di genere e Società Sportiva. Ogni squadra rappresenterà un colore (giallo, verde, blu, rosso, bianco, nero, arancione, viola; ogni bambino verrà colorato sul viso o sul braccio, con colori per la pelle, in base al gruppo a cui corrisponderà).

Ogni squadra sarà composta da un numero variabile di 5-8 bambini

Ad ogni gruppo verranno affiancati uno o più allenatori che avranno il compito accompagnare la squadra volta per volta nelle stazioni predisposte.

REGOLAMENTO GIOCHI A PUNTEGGIO

Verranno create 8 stazioni gioco, che prevedono esperienze motorie diversificate; ogni stazione sarà numerata e contrassegnata da un cartello.

Ogni squadra a rotazione, girerà tra le diverse stazioni predisposte, seguendo l'ordine numerico (squadra gialla :1-2-3-4...8; squadra verde: 2-3-4...1; squadra blu:3-4-5...2 ecc).

La durata di ogni stazione sarà di 7-8 minuti; concluso il tempo ci saranno circa 2 minuti per lo spostamento alla stazione successiva.

Un TUTOR centrale, scandirà con un fischio l'inizio e la fine dei giochi.

Ad ogni stazione ci saranno uno o due TUTOR, in base al tipo di gioco predisposto, che avranno il compito di controllare l'esatta esecuzione delle attività e segnare il punteggio di ogni singola squadra.

Agli allenatori/accompagnatori delle squadre verrà consegnato un *referto gioco* in cui saranno indicati il colore della squadra, il nome dei componenti e le tabelle punteggio delle singole attività. Il referto verrà consegnato ad ogni stazione al TUTOR di riferimento il quale segnerà i punti sulla base delle prestazioni svolte.

Al termine di tutte le stazioni i referti verranno consegnati al TUTOR Centrale, che avrà il compito di stilare la classifica finale sulla base dei punteggi ottenuti nei singoli giochi delle varie squadre.

PUNTEGGIO

Verrà creata una classifica parziale per ogni gioco

Es: 1^ Classificata 8 punti

2^ Classificata 7 punti

3^ Classificata 6 punti

E così via....

La classifica parziale di ogni gioco sommata al punteggio delle altre stazioni, stabilirà la classifica totale.

SQUADRA	1^ STAZIONE	2^ STAZIONE	3^ STAZIONE	4^ STAZIONE	5^ STAZIONE	6^ STAZIONE	7^ STAZIONE	TOTALE
GIALLA								
VERDE								
BLU								
.....								

In caso di parità dei singoli giochi, verrà fatta una media dei punteggi dei piazzamenti; in caso di parità del punteggio finale, verranno valutati i migliori piazzamenti.

I GIOCHI

GIOCO SALTO: IL QUADRATO

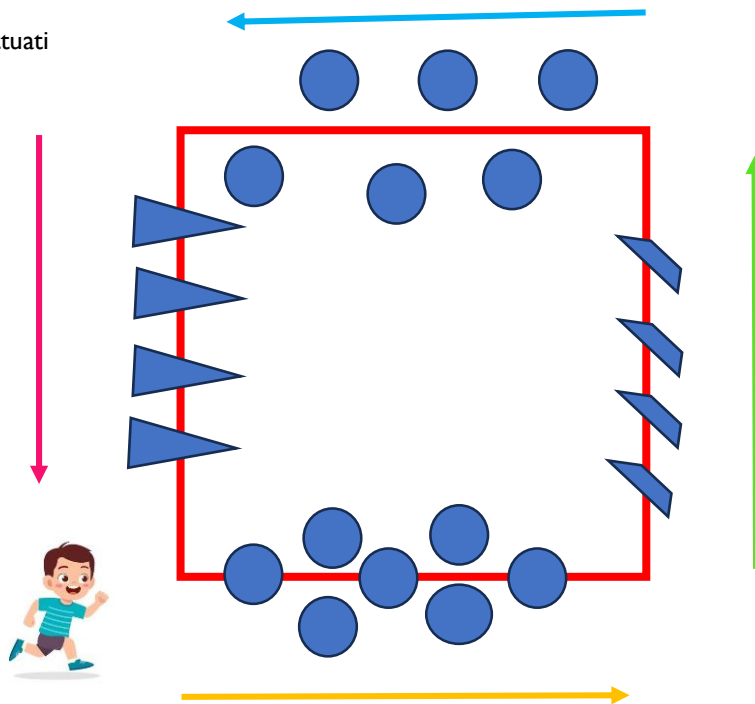
COME SI GIOCA

A terra verrà delimitato un quadrato di 8/10 mt di lato, con 4 cinesini posizionati nei 4 angoli. Saranno predisposti sui lati una serie di: 7 cerchi, 4 ostacolini, 6 cerchi alternati a dx e sx, 4 coni distesi a terra in modo da eseguire su ogni lato modi di saltare diversi.

Bambini in fila, uno alla volta dovranno: saltare dentro i cerchi con uno o due piedi; superare gli ostacoli, saltare a piedi alternati dentro i cerchi dx-sx, superare i coni con saltelli a piedi uniti.

PUNTEGGIO

Numero di giri effettuati



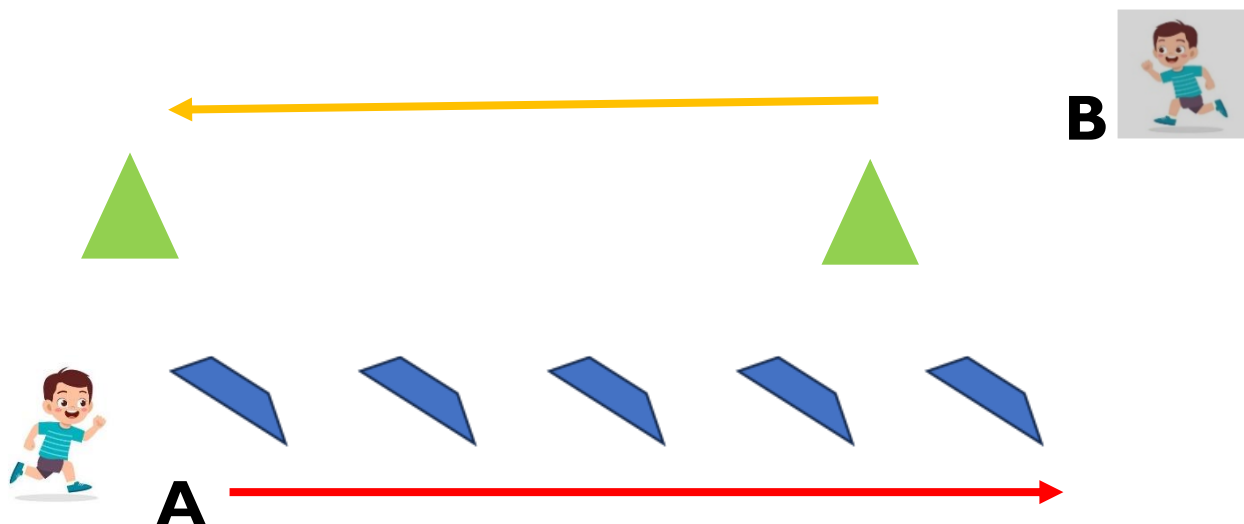
STAFFETTA CON OSTACOLI

COME SI GIOCA:

Verranno create due corsie, una con gli ostacoli e l'altra senza ostacoli; la squadra verrà disposta su due file opposte. Il primo della fila A con ostacoli al via partirà, supererà 5 ostacoli alla distanza di 5 mt uno dall'altro e consegnerà il testimone al primo della fila B, che a sua volta correrà nella corsia senza ostacoli. Chi consegna il testimone si posizionerà per ultimo nella fila opposta a quella di partenza.

PUNTEGGIO:

Viene assegnato un punto ogni volta che il testimone torna nella fila della corsia con hs.



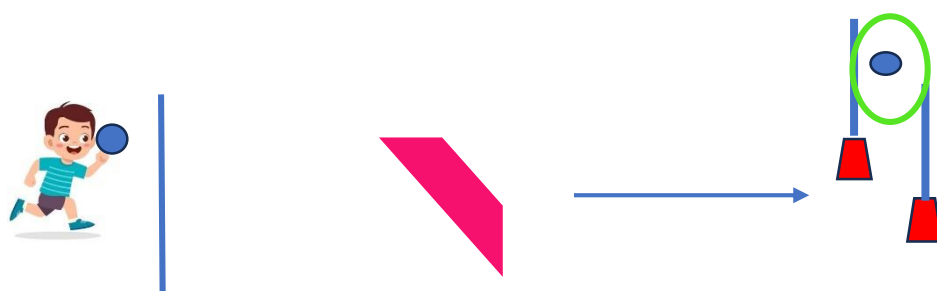
CENTRA IL CERCHIO

COME SI GIOCA

Bambini in fila dietro ad una linea di partenza; i primi due con palla in mano; al via il primo della fila prende la rincorsa, salta un ostacolo/pedana e al volo (o dopo essere atterrato) lancia la palla cercando di centrare il cerchio posto a 5 mt di distanza. Poi va a recuperare la palla e la porta al terzo giocatore in fila. Il secondo con la palla partirà quando il primo ha lanciato.

PUNTEGGIO

Ogni volta che si centra il cerchio viene assegnato 1 punto.



DUELLO DEI DADI

COME SI GIOCA

Creare due file di bambini poste una fronte l'altra; i capofila giocano ai dadi; chi ha il numero più alto vince, l'altro percorre un numero di giri di un percorso predisposto (quadrato 10x10) equivalente al totale dei due numeri. Il vincitore gioca contro il prossimo bambino posto in fila. Chi ha finito di correre si rimette in fila.

PUNTEGGIO

Viene contato il numero di giri percorsi; la squadra con meno giri avrà il punteggio più alto.



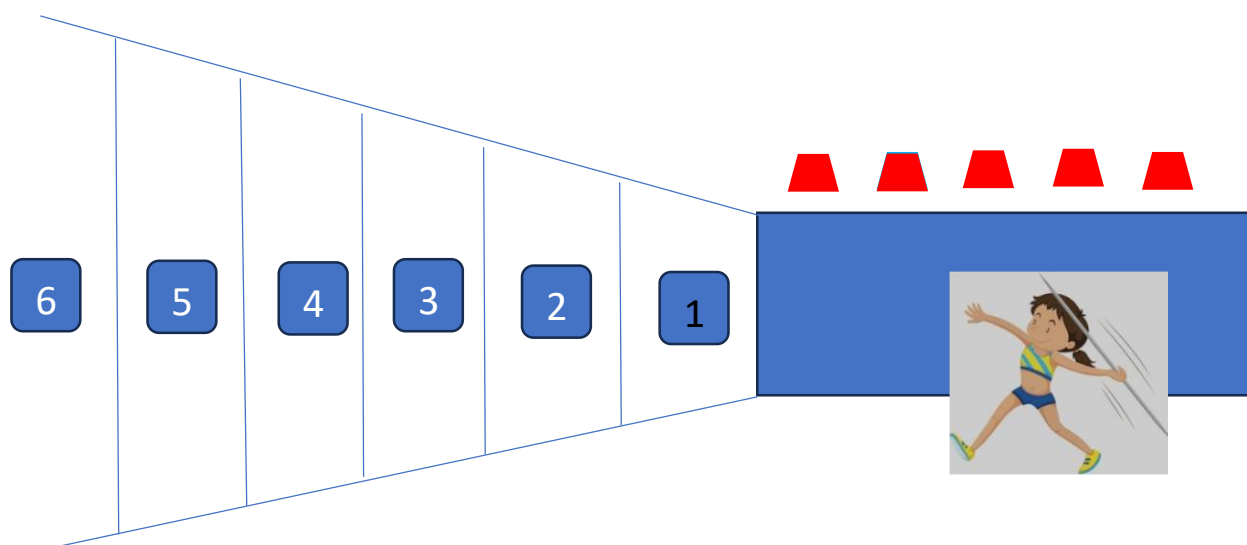
LANCIO VORTEX A ZONA

COME SI GIOCA

Bambini in fila ognuno in corrispondenza di un cinesino; i primi 4 avranno in mano il vortex e a rotazione lo lanceranno. Al termine tutti e quattro andranno a recuperarli e successivamente consegnarli ad altri componenti della squadra.

PUNTEGGIO

Il punteggio di ogni singolo lancio verrà dato in base al settore di caduta del vortex (da 1 a 6)



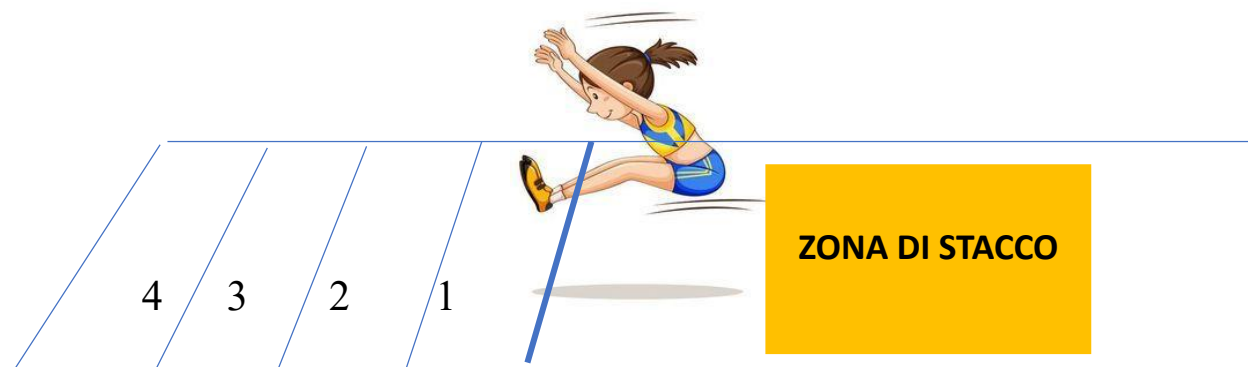
SALTO IN LUNGO A ZONA

COME SI GIOCA

I bambini si disporranno in fila da un punto prestabilito contrassegnato da un birillo; ognuno eseguirà un salto con stacco libero. In base alla zona di caduta verrà dato un punteggio da 1 a 4 per ogni singolo salto.

PUNTEGGIO

Il punteggio di ogni singolo salto verrà dato in base al settore di caduta (da 1 a 4)



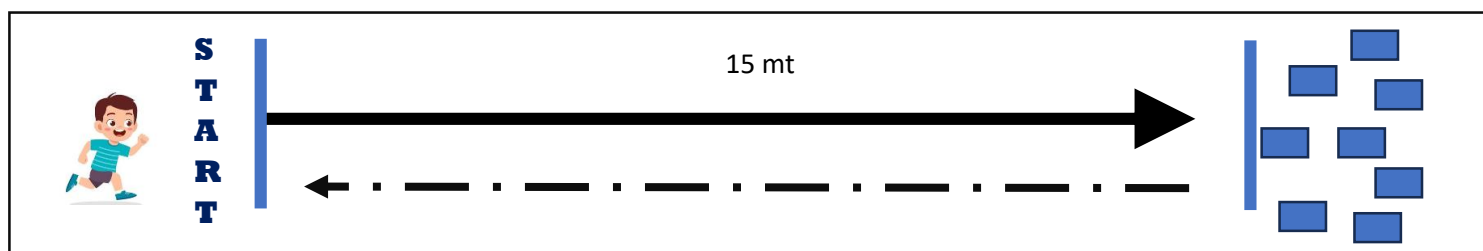
MEMORY SPRINT

COME SI GIOCA

I bambini vengono disposti in fila dietro ad una linea di partenza; al via il primo della fila corre veloce verso delle tessere poste in uno spazio prestabilito a 15 mt di distanza, e ne gira due a scelta; se le tessere hanno lo stesso disegno le porta velocemente alla linea di start e batterà il 5 al compagno secondo della fila, Se le tessere non sono uguali, tornerà comunque indietro e il gioco continua.

PUNTEGGIO

Viene calcolato un punto per ogni coppia di tessere uguali consegnata all'arrivo.



GIOCO LANCIO: IL CERCHIO

COME SI GIOCA

A terra, con delle corde verrà formato un cerchio di 10 mt di diametro, con al centro uno scatolone. Lungo la circonferenza, verranno posizionati 3 punti con un cerchio a terra.

Bambini posizionati in fila; il primo partirà con 3 palline in mano, raggiungerà il primo cerchio ed eseguirà il lancio cercando di centrare lo scatolone. Idem per le postazioni 2 e 3. I nuovi capofila partiranno quando il compagno sarà nella postazione 2.

PUNTEGGIO

Un punto per ogni pallina che entra nello scatolone.

