

DISPOSITIVO TECNICO

Per poter consentire a tutte le classi partecipanti di affrontare con più facilità le prove di gioco abbiamo pensato di fare cosa gradita inviando una descrizione dei giochi che verranno svolti durante le fasi di qualificazione e durante la finale**.**

Saranno presenti un discreto numero di classi e, pertanto, si cercherà di organizzare i giochi in modo tale che più classi possano contemporaneamente giocare.

Ci saranno dei gruppi di studenti del Liceo Scientifico Sportivo "Bertolucci" di Parma che saranno incaricati di aiutare i gruppi nell'effettuazione dei giochi.

Tutti i bambini saranno protagonisti: invitiamo gli insegnanti a segnalare l'eventuale presenza di difficoltà in modo tale da permettere all'organizzazione di poter provvedere al meglio alla realizzazione più adeguata delle attività. Chiediamo a tutti la massima collaborazione ed il **fair play** nei criteri di punteggio: è un momento di divertimento e non di agonismo.

Chiediamo a tutte le classi partecipanti di organizzarsi al meglio per rispettare gli orari di arrivo indicati.

TUTTI I VIDEO DELLE PROVE DI GIOCO SONO VISIBILI SUL SITO: WWW.GIOCHIADI.IT

LE PROVE DI GIOCO

Abbiamo predisposto un percorso semplice e alcune prove di abilità e precisione: ogni classe dovrà cimentarsi in tutte le prove. **L'ordine dei giochi ed il numero delle prove possono essere variati.**

GIOCO N. 1: TUTTI ALL'ATTACCO

I giocatori di una squadra stando "fuori" dal campo, devono abbattere nel tempo più breve i birilli posizionati all'interno del campo di gara.

Per abbattere questi birilli si utilizzeranno tanti palloni.

GIOCO N. 2: TUTTI A CANESTRO

Nel campo di gara sono posizionati tanti cerchi ed ogni giocatore, due alla volta, sceglierà da quale cerchio tentare di fare canestro con la palla; se si fa canestro, si prende il cerchio e si consegna la palla al compagno.

Chi avrà più cerchi al termine del gioco avrà vinto.

GIOCO N. 3: TRASPORTO D'URGENZA

Ogni squadra avrà a disposizione un certo numero di bacchette; i bambini a coppia dovranno trasportare con due bacchette il numero maggiore di palline che andranno depositate dentro ad un cesto. Non è consentito recuperare le palline cadute o trattenere le palline con le mani. Vince la squadra che avrà depositato il numero maggiore di palline in un tempo prestabilito.

GIOCO N. 4: BIRILLO CHE AVANZA

La zona di gioco è composta da più righe. Si posiziona un birillo su una riga e questo deve essere abbattuto lanciando una palla dalla posizione di partenza; se questo avviene con successo, il birillo viene spostato sulla riga successiva.

Vincerà chi riuscirà ad abbattere il birillo posizionato sulla riga più distante dalla partenza.

GIOCO N. 5: TIRO A SEGNO

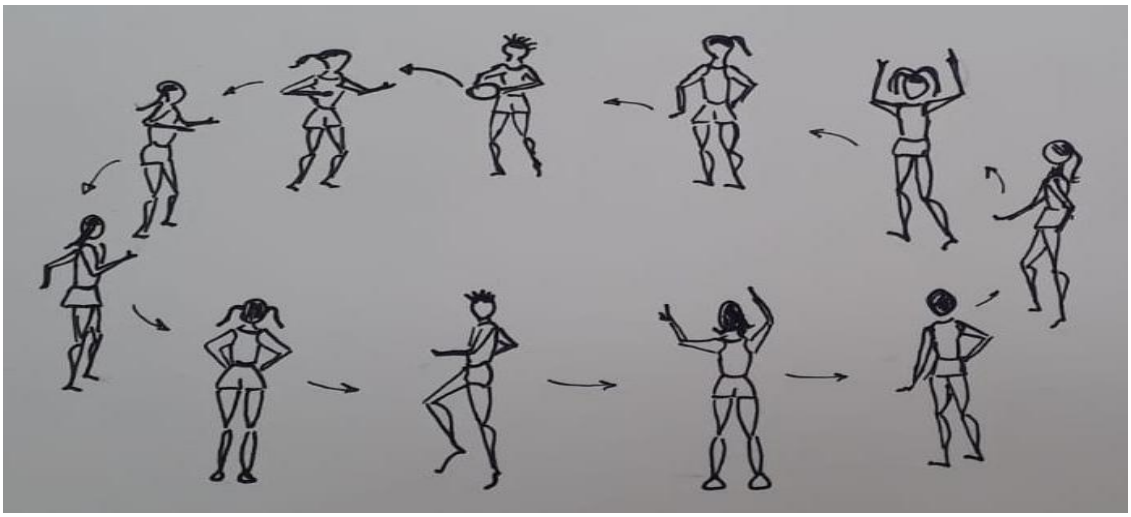
Le squadre si posizionano in fila indiana a circa tre metri di distanza, di fronte ad un bersaglio rappresentato da un cerchio appeso ad una adeguata altezza oppure da un cesto posizionato per terra.

I bambini dovranno lanciare uno per volta, una pallina cercando di centrare il bersaglio, le squadre avranno un notevole numero di palline a disposizione e vincerà chi nel tempo stabilito sarà riuscito a totalizzare il maggior numero di punti.

GIOCO N. 6: GIRA LA PALLA

Tutti i bambini della classe formano un cerchio, posizionandosi a circa un metro e mezzo di distanza uno dall'altro. Al via devono passarsi la palla senza farla cadere. Se la palla cade, può essere ripresa e riprendere il conteggio.

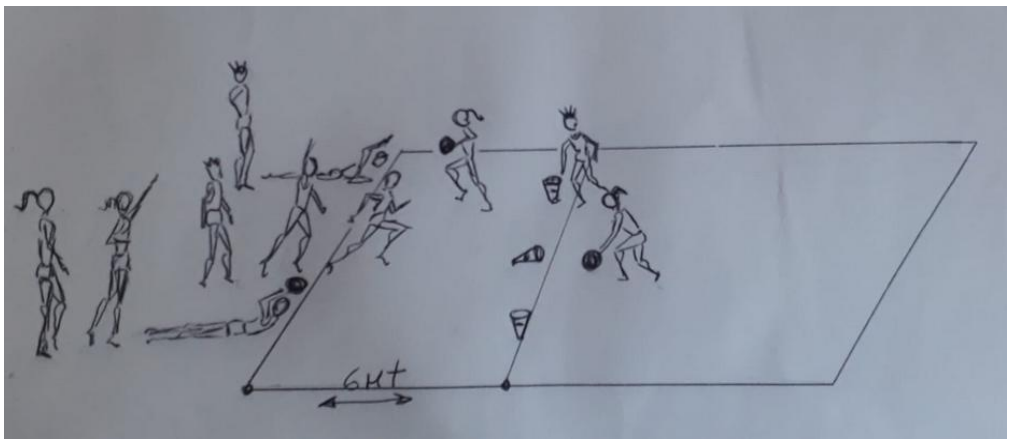
Vince chi ha effettuato più passaggi in un tempo stabilito.



GIOCO N. 7: BERSAGLI CONTINUI

Le squadre si posizionano in fila indiana; da una postazione fissa un bambino alla volta lancia la palla da una posizione prona cercando di abbattere un birillo posto a circa 6 metri di distanza. Un bambino dietro al birillo recupera la palla e la consegna al secondo bambino in fila. Chi ha lanciato, si rialza e si posiziona dietro al birillo, rimettendolo in piedi se è stato fatto cadere in precedenza.

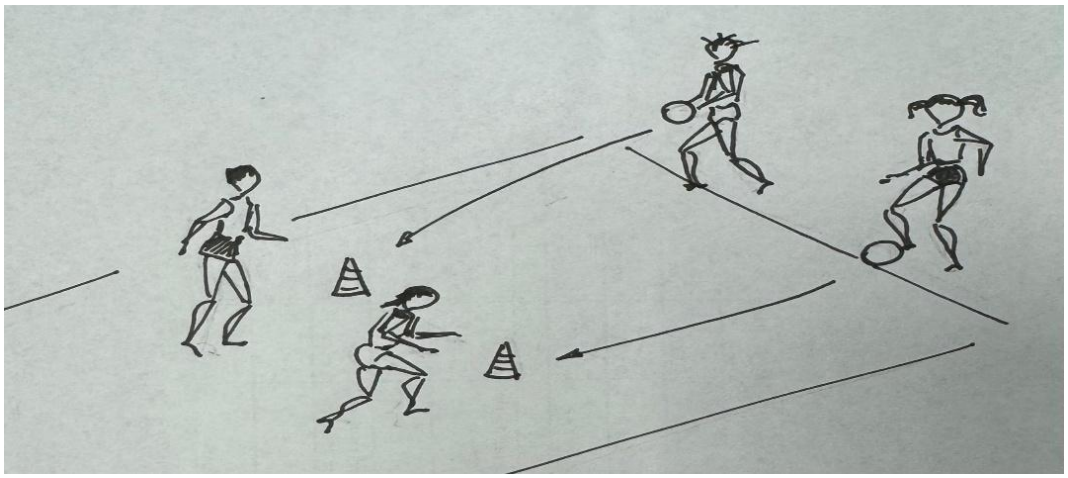
Vince chi abbatte più volte il birillo in un tempo stabilito.



GIOCO N. 8: PIEDE-MANO CONTINUO

I bambini si dispongono su due file a loro piacimento. In una fila si dovrà utilizzare il piede, nell'altra le mani. L'obiettivo è quello di abbattere il numero maggiore di birilli posizionati a 3 metri di distanza. Un bambino sarà posizionato dietro il birillo per ricevere la palla e riconsegnarla al primo della fila; chi ha effettuato il lancio/tiro, dovrà andare a sostituire il compagno dietro il birillo rimettendo in equilibrio il birillo se lo avrà abbattuto.

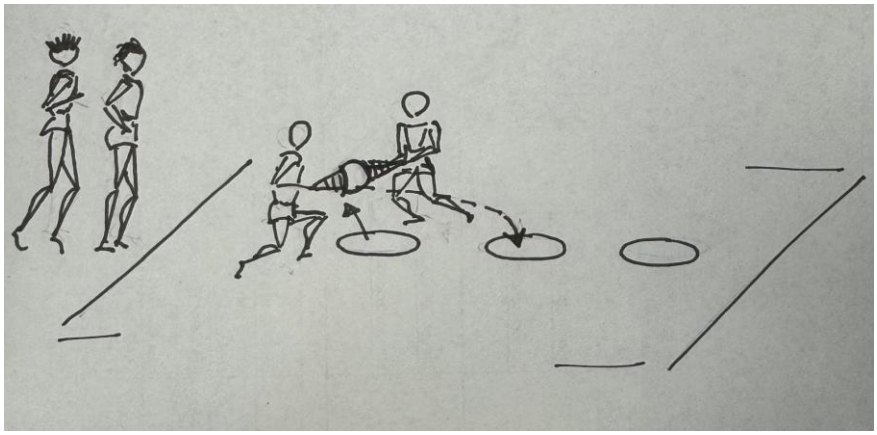
Vince chi abbatte più volte il birillo in un tempo stabilito.



GIOCO N. 9: SPOSTA IL SASSO

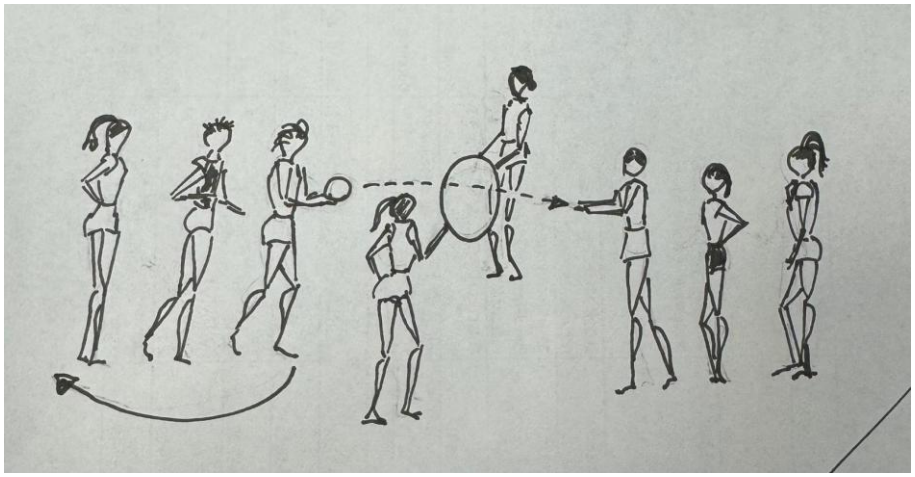
I bambini si dispongono in fila per due, avranno a disposizione due birilli (per coppia) che dovranno utilizzare tenendolo con le mani rovesciato per spostare una palla da un cerchio al cerchio successivo. Ogni coppia effettuerà solo uno spostamento poi tornerà a consegnare i birilli alla coppia successiva. Nel caso dovesse "perdere" la palla durante il tragitto, si dovrà riporre la stessa nel cerchio dove era stata prelevata e tornare a consegnare i birilli alla coppia successiva.

Vince il gioco la classe che terminerà per prima il percorso di andata e ritorno con un numero prestabilito di cerchi.



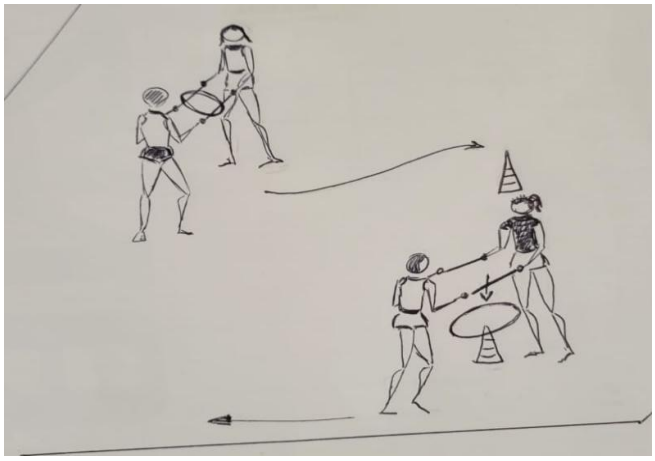
GIOCO N. 10: MIA – TUA

I bambini si dispongono su due file per uno, una di fronte all'altra. Tra le due file, due compagni terranno un cerchio perpendicolare al pavimento con le mani. Passandosi uno alla volta la palla che deve attraversare il cerchio si dovranno fare il numero maggiore di passaggi. Se la palla tocca il cerchio o cade, non rappresenta penalità ma comporterà una perdita di tempo alla squadra. Dopo aver effettuato il passaggio il bambino deve velocemente rimettersi in coda alla PROPRIA fila. Vincerà la classe che raggiungerà il numero maggiore di passaggi in un tempo prestabilito.



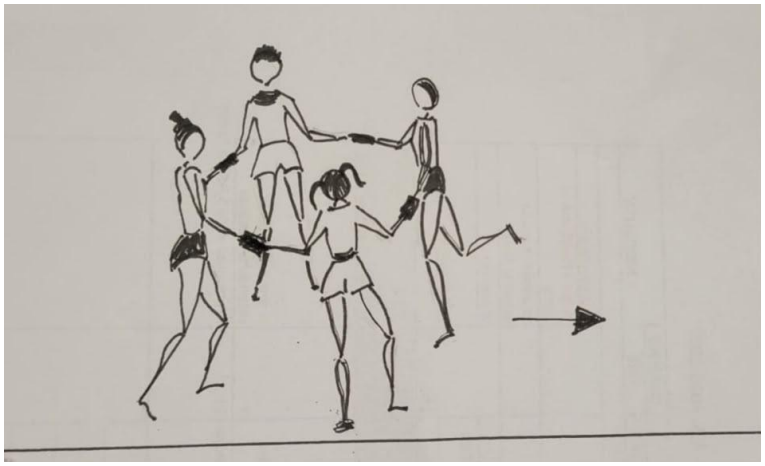
GIOCO N. 11: PORTA LA PIZZA

I bambini si dispongono in fila per due. Ogni coppia dovrà trasportare un cerchio appoggiato su due bacchette impugnate dai bambini alle estremità. Il cerchio dovrà essere fatto cadere sopra un birillo. Se il cerchio cade durante il percorso potrà essere recuperato dai bambini che torneranno a consegnare le bacchette alla coppia successiva. Vincerà la classe che sarà riuscita a trasportare correttamente il numero maggiore di cerchi nel tempo prestabilito. Si potranno utilizzare anche un numero maggiore di bacchette per squadra.



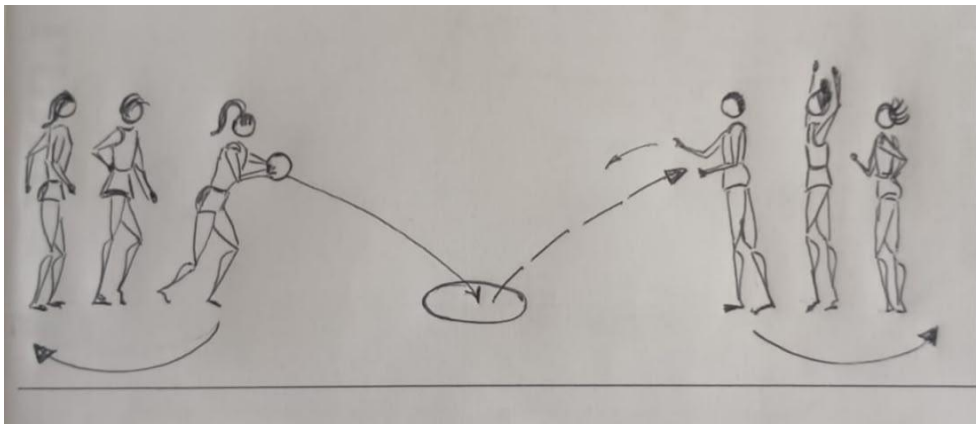
GIOCO N. 12: IL POLPO

I bambini di ogni classe si preparano a gruppi di quattro: dovranno trasportare utilizzando soltanto il dito INDICE, 4 bacchettine di legno. Dovranno percorrere un tratto di palestra con alcuni ostacoli da superare e dovranno far cadere all'interno di una cesta il maggior numero di bacchettine. Le bacchettine che cadono durante il tragitto non saranno conteggiate. Vince la classe con il numero maggiore di bacchettine nella cesta in un tempo prestabilito.



GIOCO N. 13: CERCO IL CENTRO

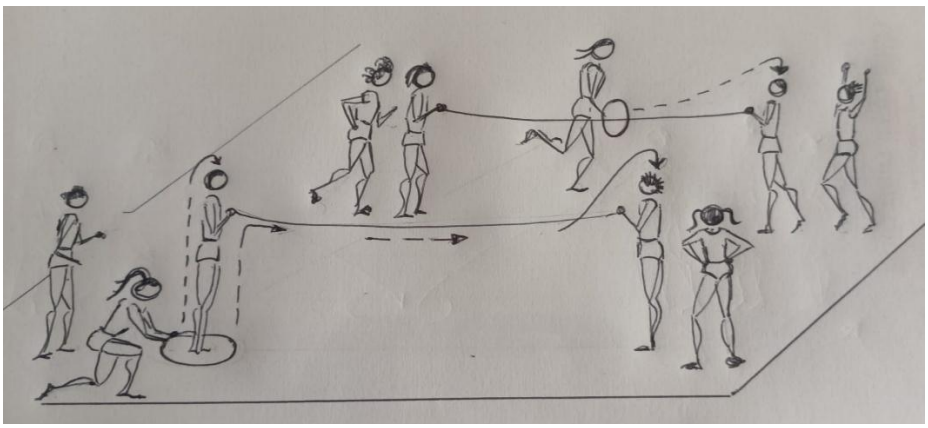
I bambini si dispongono in due file indiane una di fronte all'altra ad una distanza ognuna di circa 3 metri da un cerchio posto al centro. Uno alla volta, dovranno lanciare la palla al compagno cercando di farla rimbalzare nel cerchio. Se la palla rimbalza fuori o tocca il cerchio, non viene conteggiato. Vincerà la classe che avrà totalizzato più rimbalzi perfetti in un tempo prestabilito.



GIOCO N. 14: SFILA-INFILA

I bambini si dispongono in due file indiane una di fronte all'altra. I primi della fila tengono una corda tirata. Gli altri bambini dovranno far scorrere un cerchio sfilandolo dal corpo del primo della fila e facendolo scorrere per tutta la lunghezza della corda fino ad infilarlo dall'altro lato. Il cerchio deve toccare a terra prima di essere ripreso.

Vince la classe che ha fatto scorrere più volte il cerchio in un tempo prestabilito.



CRITERI DI CLASSIFICA

In ogni gioco, a tempo o a punteggio, verranno attribuiti i punti utilizzando un criterio che di volta in volta verrà comunicato ai partecipanti e dipenderà dal numero delle classi aderenti ad ogni tappa.

IMPORTANTE!

L'organizzazione si riserva la possibilità di scegliere la tipologia ed il numero di giochi che verranno effettuati in ogni tappa.

Per qualsiasi informazione: info@giochiadi.it

GIOCHIADI