



**CENTRO
SPORTIVO
ITALIANO**
COMITATO DI CREMONA



MATERIALI PER L'ATTIVITÀ E PER LE FESTE

COMMISSIONE BAMBINI & RAGAZZI



Trofeo 
**don Eugenio
Mondini**

INDICE

1. Presentazione del Presidente provinciale CSI	3
2. Presentazione del Consulente provinciale CSI	4
3. Quale sport per l'educazione dei bambini e dei ragazzi?	5
4. Regolamento 11° TROFEO "DON EUGENIO MONDINI"	6
5. Calendario sinottico	13
6. Schede di iscrizione	14
7. "Una festa insieme": come organizzare una festa	17
8. Modulo documentazione della festa	20
9. Festa dell'Accoglienza	21
10. Festa di S. Lucia o di Natale	30
11. Festa della Pace	35
12. Festa di Primavera	41
13. Festa dell'Acqua	48
14. Feste Provinciali	50
15. Materiali, Sussidi, Schede giochi, Bibliografia	51

Materiale predisposto da
CENTRO SPORTIVO ITALIANO
Comitato di Cremona
Via S. Antonio del Fuoco 9/a
Tel 0372-23928
Fax 0372-460004
www.csicremona.it
csi@csicremona.it

È vietata la riproduzione senza autorizzazione

La coscienza del valore formativo dello sport è in continua crescita e sempre più bambini sono avviati alle attività sportive, sostenuti dalle famiglie, incentivati da esigenze di salute, di educazione e di socializzazione.

Lo sport di cittadinanza è aperto a tutti, senza alcuna discriminazione e selezione per motivi fisici, tecnici o sociali.

È tuttavia necessario proporre esperienze che mettano davvero al centro la "persona" del bambino, ritagliando attività a loro misura e non strumentalizzate a fini economici, di successo, di compensazione delle frustrazioni degli adulti, siano essi genitori o istruttori.

Il fascicolo che la commissione Bambini e Ragazzi del CSI di Cremona ha preparato e offre alle società sportive, agli oratori, agli animatori, alle famiglie rappresenta un prezioso strumento per rendere concreto l'impegno educativo sportivo. Un modo per passare dalle idee alla pratica quotidiana.

I bambini potranno così sperimentare il piacere e la gioia di uno sport fatto di passione, coinvolgimento e gioco, trovando animatori, allenatori, dirigenti e genitori preparati ed appassionati.

Claudio Ardigò
Presidente CSI di Cremona

Fare sport e tentare di farlo in termini educativi è la nobile e faticosa arte dell'onorare la creazione. Sì, quel "dogma" accusato di fissismo e di oscurantismo che in realtà – anche in termini molto laici – narra di un'origine ricevuta, parla di una materia fragile che sa di terra e di cielo, abbraccia quel paradosso che noi chiamiamo uomo. Lo sport non parla al corpo, ridotto meccanicisticamente ad un computer o alla somma di prestazioni-limite: lo sport vero è atto della persona e delle persone, coinvolge tutto l'uomo e tutti gli uomini che quella attività "trascina" nell'agone di un obiettivo da raggiungere. E come è vero tutto questo quando si ha davanti la delicata fragilità di un piccolo o l'esplosiva bellezza di un ragazzo, teso tra il "già" e il "non ancora" della sua originale biografia!

Fare sport è dunque onorare un'origine e celebrare una bellezza, olimpica, paralimpica, fanthatlon o da allievi regionali. Perché di una bellezza da onorare e da curare si tratta.

Insomma fare sport è questione antropologica, poiché in un approccio, in uno stile, anche in un esercizio scelto o in uno spogliatoio lasciato a se stesso traspare una visione di uomo, la si suppone, la si avvala.

Per noi del CSI fare sport è addirittura

- partecipare alla creazione, pro-creare, generare alla vita in termini non più biologici, ma culturali, umani e trattare l'uomo con gli strumenti della cultura: le parole, i gesti, il tempo, la fede.
- sapere con chi si ha a che fare: una storia che non possediamo né conosciamo per intero, nello spazio del mistero che è in ciascuno e che a noi si presenta nelle forme di un corpo e nei tratti di una intelligenza.
- quindi servire, promuovere, onorare, benedire.

A volte succede che dentro i corpi, oltre le borse che in spogliatoio si aprono e si chiudono vorticosamente, si nascondano storie di poveri presenti e di grandi futuri.

A volte succede che ci si debba sedere con loro e si possa condividere solo un po' di pane, qualche patata alla luce di pochi momenti.

E si scopre che si fa la differenza e ci si salva, per qualche tratto di strada, e si diviene specchio di una salvezza più grande, eterna, infinita.

don Paolo Arienti
Consulente provinciale CSI

Quale sport per l'educazione dei bambini e dei ragazzi?

I bambini hanno il "diritto di dedicarsi al gioco e ad altre attività". Il gioco costituisce un ambito di esperienze che aiuta il bambino nel suo sviluppo e lo spingono a crescere, a migliorare, a scoprire la realtà che lo circonda esplorandone limiti e possibilità. C'è infatti in ogni essere umano in evoluzione il bisogno profondo di conoscere, sperimentare, esplorare il mondo per arrivare a conoscere se stesso.

- Il gioco attiva l'immaginazione e spinge a fare cose nuove, a creare.
- Il gioco è un linguaggio che permette di esprimersi liberamente e di comunicare con gli altri.
- Il gioco è un fattore di socializzazione che educa al rispetto delle regole, al riconoscimento dell'abilità e del valore propri dell'altro.
- Il gioco è un fenomeno di totalità, perché coinvolge il bambino in tutte le sue attività: fisiologiche, psicologiche, sociali, affettive e morali.
- Il gioco è un mezzo di sviluppo della persona e di maturazione, perché aumenta le capacità di adattamento che aiutano l'uomo a cambiare rapidamente il quadro di vita in una società in continua evoluzione.

Il CSI si ispira ad una pedagogia fondata sul rispetto dei diritti del bambino e che dà al gioco la valenza di strumento educativo privilegiato.

A chi si chiede "Perché?", il C.S.I. risponde:

- 1) perché la motricità infantile non deve essere confusa con attività di addestramento, ma, a seconda dell'età deve offrire al bambino il gioco più adatto a sviluppare le sue potenzialità;
- 2) perché l'attività motoria deve essere coniugata con altre forme espressive, affinché il bambino, in palestra, possa percepire l'unicità della sua persona e sviluppare tutti gli aspetti della sua personalità - motori, cognitivi, affettivi, relazionali - i quali sono integrati e inscindibili;
- 3) perché è necessario offrire al bambino spazi autentici di creatività e di autonomia, in cui realizzi attività che gli consentano di scoprire sé stesso, il mondo degli altri e il mondo degli oggetti;
- 4) perché la famiglia, che è il luogo di riferimento primario dell'educazione del bambino, attraverso il coinvolgimento e l'informazione possa recepire che la proposta ludica è l'unica in grado di soddisfare e rispettare i bisogni del bambino.

Per chi?

Il progetto di attività sportiva del CSI è per tutti i bambini di qualsiasi realtà territoriale. È infatti un progetto estremamente ricco ed articolato, che risponde a tutti i bisogni e le esigenze di apprendere che i bambini hanno.

È uno spazio in cui ciascuno potrà trovare qualcosa di divertente e di interessante per sé.

È per tutti, perché tutti i bambini amano conoscere, amano muovere il proprio corpo e stare insieme agli altri, e nel CSI è possibile trovare sempre un gioco ed una attività per tutti e per ciascuno. Anche i bambini disabili trovano accoglienza e attività adeguate che li integrano nel gruppo con i loro amici.

L'attività è rivolta ai bambini che si trovano già nelle nostre società sportive, ma si possono, inoltre, aprire Centri e Società sportive nelle parrocchie, negli oratori, nelle scuole, nei quartieri, con programmi che possano servire progetti comuni di educazione e crescita dei bambini nei valori cristiani.

La proposta non mira al solo rapporto con il bambino, ma all'insieme della rete relazionale che il bambino ha anche con gli adulti. Per questo sono previsti giochi con e per le famiglie, perché gli adulti (i genitori, i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle più grandi) possano conoscere e condividere il percorso educativo, motorio, affettivo, cognitivo e sociale che il bambino ha fatto.

Vivere insieme alla propria famiglia, agli adulti di riferimento, alcuni momenti di festa e di gioco in mezzo agli altri diventa un momento forte e significativo nella vita di un bambino, altamente positivo e gioioso.

BAMBINI IN GIOCO & RAGAZZI IN SPORT
11° TROFEO "DON EUGENIO MONDINI"
15° Trofeo FANTATHLON
8° Trofeo IO GIOCO ALLO SPORT
29° Trofeo GIOCASPORT

Il Comitato Provinciale del CSI di Cremona organizza per l'anno 2016/2017 la 11° edizione del Trofeo "DON EUGENIO MONDINI", 15° edizione del Trofeo Fantathlon, 8° edizione del Trofeo Io Gioco allo sport, 29° edizione del Trofeo Giocasport, riservato a bambini/e e ragazzi/e in regola con il tesseramento CSI.

Premessa

Il Trofeo ha la finalità di promuovere attività sportive/educative nella condivisione dei valori più rilevanti dello Sport. Le manifestazioni proposte, avranno le caratteristiche per trasmettere ai bambini valori quali la crescita armonica, fisica, motoria e psichica, il miglioramento tecnico, la partecipazione, la conoscenza del prossimo, lo scambio reciproco d'esperienze e la competizione.

Per questo esso

- ✓ Mette al centro la "persona" del bambino
- ✓ Presta attenzione alla crescita globale, fisica, tecnica, psicosociale e relazionale
- ✓ Utilizza impegno, agonismo, passione per far crescere la persona in tutti i suoi valori
- ✓ Promuove l'incontro, il rispetto degli altri, la collaborazione, la socializzazione
- ✓ Non seleziona nessuno, per nessun motivo
- ✓ Non propone specializzazioni precoci

Per realizzare questi scopi è obbligatoria la partecipazione di dirigenti, allenatori e animatori alle attività formative organizzate dalla Commissione Formazione.

Art. 1: ISCRIZIONI E COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Si tratta di Tornei a SQUADRE: ogni società può iscrivere all' uno o all'altro torneo una o più squadre, aventi nomi diversi e formate da ragazzi diversi. Si suggerisce di dare alle squadre dei nomi "simpatici" magari scelti dai ragazzi stessi ed evitare nomi anonimi quali numeri o lettere. L'iscrizione di almeno una squadra ad uno dei trofei comporta automaticamente l'inserimento nel Trofeo "Don Eugenio Mondini"

Le squadre gareggeranno separatamente: i punteggi ottenuti da squadre diverse della stessa Società sportiva saranno cumulabili solo per la classifica generale del Trofeo "Don Eugenio Mondini". Un atleta s'intende vincolato ad una squadra dal momento in cui partecipa ad una gara di qualsiasi disciplina con tale squadra. Ogni squadra potrà essere composta da un numero illimitato d'atleti.

Il Torneo è POLISPORTIVO: ogni squadra parteciperà con lo STESSO GRUPPO di atleti/e a tutte le attività.

Art. 2: CATEGORIE ED ETÀ

La squadra disputerà gli incontri dello sport di squadra scelto contro le squadre della stessa categoria d'età; per ogni sport, infatti, è prevista la suddivisione nelle seguenti categorie di età, cui corrisponderanno altrettanti Tornei:

- ★ Categoria **"IO GIOCO-Trofeo FANTATHLON" (under 8)** – anni: 2009–2010–2011-2012-(2013)
 - Centri di formazione polivalente
 - Scuole di attività polivalente
 - Attività ludico-motoria delle Società sportive
 - Attività ludico-motoria degli oratori
 - Feste di sport individuali di base
 - Circuito di feste "Giocasport"
- ★ Categoria **"KIDS-IO GIOCO ALLO SPORT" (under 10) – MASCHILE E FEMMINILE** - anni 2007–2008-2009-2010
 - Centri di formazione sportiva polivalente
 - Attività ludico-motoria delle Società sportive
 - Attività ludico-motoria degli oratori
 - Scuole di attività presportiva
 - Attività presportiva delle Società sportive
 - Torneo polisportivo – sport di squadra (Calcio a 5 e a 7, Minivolley, Minibasket)
 - Torneo polisportivo - Sport individuali (corsa, atletica, tennis tavolo, uno sport nuovo)
 - Feste "Giocasport"

- ★ Categoria **GIOVANISSIMI-Trofeo GIOCASPORT (under 12) - MASCHILE E FEMMINILE** anni 2005-2006-2007-2008
 - Torneo polisportivo - Sport di squadra (Calcio a 5 e a 7; pallavolo con campo ridotto, minibasket). Possibilità di attività mista
 - Torneo polisportivo - Sport individuali (corsa, atletica, tennis tavolo, uno sport nuovo)
 - Feste "Giocasport"

ART. 3: SVOLGIMENTO DEL TORNEO - DISCIPLINE SPORTIVE

La formula di svolgimento dei tornei sarà determinata in base al numero di squadre iscritte.

Durante lo svolgimento delle attività la commissione Bambini e Ragazzi, in collaborazione con gli arbitri, svolgerà controlli al fine di verificare l'effettiva composizione delle squadre e il rispetto delle età. Nel caso queste non fossero rispettate, volontariamente o involontariamente, la squadra sarà sanzionata secondo quanto previsto dalla Commissione Giudicante.

Sono previste una fase autunnale ed una primaverile dei tornei degli sport di squadra, questo per rendere possibile l'inserimento di nuove squadre nella fase primaverile. Anche qualora si effettuasse un torneo unico annuale, alla ripresa primaverile saranno ammesse squadre nuove, con criteri e modalità decise dalla Commissione Bambini e Ragazzi. Le squadre, che intendono partecipare solo alla fase primaverile, sono, in ogni caso, invitate a partecipare alle altre attività proposte durante il periodo autunnale ed invernale.

Salvo per il Fantathlon (under 8), per il quale sono previste solo le feste, ogni squadra prenderà parte alle seguenti attività:

1. Uno **sport di squadra** da scegliere fra i seguenti:
 - a. CALCIO a 5 (7) – categoria KIDS
 - b. CALCIO a 7 (9) – categoria GIOVANISSIMI
 - c. MINIVOLLEY [4 giocatori] (Categoria KIDS)
 - d. PALLAVOLO a 6 giocatori su campo ridotto (categoria GIOVANISSIMI)
 - e. MINIBASKET

È prevista la possibilità di costituire squadre miste per sesso, cioè formate da ragazzi e da ragazze dello stesso arco d'età.

Sarà cura della commissione proporre eventuali altri sport di squadra, qualora si raggiunga un numero minimo, ma sufficiente di squadre partecipanti

2. **Sport individuali:**
 - a. TENNIS-TAVOLO (CATEGORIE KIDS, GIOVANISSIMI)
 - b. ATLETICA LEGGERA (TUTTE LE CATEGORIE): corsa su strada, corsa campestre, gare in pista...
I regolamenti del tennis tavolo e dell'atletica sono stilati dalle rispettive commissioni sportive provinciali.
3. **Feste "GIOCASPORT":** Si tratta di giornate durante le quali sono proposte attività ludico-motorie o nuove discipline sportive, senza classifica. Sono in programma:
 - a. FESTE PROVINCIALI: Festa con sport nuovi: (Ogni gruppo potrà imparare le basi di uno sport nuovo: indicativamente ginnastica acrobatica, calciobalilla, rugby, Judo, Karate, Danza, Capoeira, Scherma, e altri sport); Festa finale dei giochi sportivi.
 - b. FESTE LOCALI O ZONALI (organizzati dalle società, col supporto della commissione): Festa dell'amicizia (novembre), Festa di S.Lucia o Natale (dicembre), Festa della Pace (gennaio), Festa di primavera (aprile-solo Fantathlon).
4. Per le categorie Kids e Giovanissimi maschili, nel periodo invernale sarà proposta un'attività di calcio a 5.

Per ogni categoria sono previste le seguenti attività:

IO GIOCO-FANTATHLON:

Corsa su strada (ottobre), Festa dell'amicizia (novembre), Festa di S.Lucia o Natale (dicembre), Festa della Pace (gennaio), Corsa campestre (febbraio-marzo), Festa di primavera (aprile), Festa dei nuovi sport (aprile), Festa dell'atletica (maggio), Festa finale dei giochi (maggio).

IO GIOCO ALLO SPORT-KIDS:

Sport di squadra (calcio a 5 o 7, minivolley, minibasket): torneo autunnale, torneo primaverile
Sport individuali: Corsa su strada, Corsa campestre, atletica su pista, tennis tavolo
Feste Giocasport: Festa di S.Lucia o Natale (dicembre), Festa della Pace (gennaio), Festa dei nuovi sport (aprile), Festa finale dei giochi (maggio).

GIOCASPORT-GIOVANISSIMI

Sport di squadra: Pallavolo (6 giocatori in campo ridotto); Calcio a 5 o a 7 o a 9; Minibasket.
Sport individuali: corsa su strada, corsa campestre, atletica su pista, tennis tavolo
Feste Giocasport: Festa della Pace (gennaio), Festa dei nuovi sport (aprile), Festa finale dei giochi (giugno).

Art. 4: PUNTEGGI

Classifica di squadra

Per ogni categoria, sia maschile che femminile, sarà stilata una classifica, nella quale, per ogni squadra, saranno sommati i punteggi ottenuti nello sport di squadra, negli sport individuali e nelle feste, secondo i criteri riportati di seguito.

Punteggi per gli sport di squadra

Per ogni girone sono assegnati 10 punti alla 1° classificata nel torneo autunnale e 10 punti alla 1° classificata nel torneo primaverile, mentre alle altre squadre è assegnato un punteggio pari a quello ottenuto nella classifica del girone rapportato proporzionalmente a 10. (v. tabella). Qualora si svolga un solo torneo di durata annuale, verrà assegnato al 1° classificato un punteggio di 20 punti.

Classifica	Punti Classifica girone	Punti Classifica Trofeo
1°	A	10
2°	B	B/A x 10
3°	C	C/A x 10
4°	Ecc.	

Punteggi per gli sport individuali (corsa, atletica e tennis tavolo)

Per la categoria IO GIOCO è previsto il solo punteggio di partecipazione.

Per le altre categorie i risultati ottenuti dai singoli atleti saranno sommati per stilare una classifica di squadra. Qualora una società sportiva presenti due o più squadre nel torneo dello sport di squadra, il dirigente dovrà specificare l'appartenenza all'una o all'altra squadra all'atto dell'iscrizione alla gara dello sport individuale; qualora ciò non avvenisse, i punteggi ottenuti dagli atleti saranno divisi in parti uguali tra le squadre. Alla classifica si applicherà il criterio già previsto per gli sport di squadra, considerando un tetto massimo di 5 punti per ogni giornata di gara (v. tabella)

Classifica	Punti Classifica della giornata di gara	Punti Classifica Trofeo
1°	A	5
2°	B	B/A x 5
3°	C	C/A x 5
4°	Ecc.	

Feste GIOCASPORT

Nelle feste provinciali (Festa dei nuovi sport, Festa finale dei giochi) si assegna 1 punto per atleta fino a 7 atleti e 10 punti a chi partecipa con più di 7 atleti. Nelle feste locali/zonali il punteggio è dimezzato.

Qualora una società sportiva presenti due o più squadre nel torneo dello sport di squadra, il dirigente dovrà specificare l'appartenenza all'una o all'altra squadra all'atto dell'iscrizione; qualora ciò non avvenisse, i punteggi saranno divisi in parti uguali tra le squadre.

Altre attività

- ★ Per le categorie IO GIOCO e IO GIOCO ALLO SPORT alle società che organizzano un centro di formazione polivalente saranno assegnati 10 punti.
- ★ Per il torneo invernale di calcio a 5 saranno assegnati un massimo di 2 punti di partecipazione ad ogni squadra partecipante, nel rispetto del tetto massimo di 20 punti complessivi per l'attività annuale di calcio.
- ★ Alle squadre partecipanti al meeting polisportivo regionale o alle finali regionali e nazionali di Sport & Go sarà assegnato un punteggio di 10 punti, ma a queste squadre non verrà assegnato il punteggio previsto per la festa degli sport nuovi.

Formazione dirigenti

Sarà assegnato alle squadre un punteggio di 1 punto per ogni ora di formazione per la partecipazione di ogni allenatore, dirigente e arbitro di società a corsi di formazione organizzati dal Comitato, fino ad un massimo di 5 punti per squadra.

La classifica del Trofeo "Don Eugenio Mondini" sarà calcolata sommando i punteggi ottenuti in tutte le categorie.

Il calcolo del punteggio sarà determinato attribuendo 30 punti alla 1° società classificata nella categoria IO GIOCO, 15 punti al 1° classificato in ciascuno dei tornei (maschile e femminile) delle categorie IO GIOCO

ALLO SPORT E GIOCASPORT. Per le altre società, il punteggio sarà pari a quello ottenuto nella classifica rapportato proporzionalmente a 30 per IO GIOCO e a 15 per i tornei IO GIOCO ALLO SPORT e GIOCASPORT. Qualora una società partecipi con più squadre in una categoria il punteggio delle squadre sarà sommato a formare il punteggio di società.

ART. 5: PREMIAZIONI

Alla classifica saranno ammesse:

FANTATHLON-IO GIOCO: tutte le società che abbiano partecipato ad almeno una attività.

KIDS-IO GIOCO ALLO SPORT: le società che abbiano partecipato ad almeno 3 attività, comprendendo lo sport di squadra, sport individuali e feste Giocasport.

GIOVANISSIMI-GIOCASPORT: le società che abbiano partecipato ad almeno 2 attività, comprendendo lo sport di squadra, sport individuali e feste Giocasport.

ATLETA POLISPORTIVO MASCHILE E FEMMINILE

Sarà stilata, per ogni categoria, una classifica dell'atleta polisportivo, sommando i punti ottenuti dalla partecipazione alle varie attività, con le seguenti precisazioni:

- ★ Fantathlon-lo gioco allo sport: 10 punti per ogni partecipazione (in caso di parità: il meno giovane)
- ★ Kids e Giovanissimi: ad ogni atleta viene attribuito il punteggio ottenuto dalla sua squadra nello sport di squadra. Negli sport individuali (atletica su pista [triathlon], tennis tavolo e corsa [sommando campestre e strada]) verrà stilata una classifica che assegna al 1° classificato 20 punti, al 2° 19, e così via. Per le feste saranno assegnati 20 punti per la partecipazione a 4 feste, 15 per la partecipazione a 3 feste, e così via.

Saranno premiati:

- ★ La prima società classificata del Trofeo "Don Eugenio Mondini", cui sarà assegnato il PALIO DON EUGENIO MONDINI, che sarà conservato per tutta l'annata sportiva presso la sede della società sportiva. L'anno successivo il PALIO sarà rimesso in gioco, mentre una riproduzione in piccolo formato sarà assegnata definitivamente alla società sportiva. Il PALIO sarà assegnato definitivamente dopo tre vittorie, anche non consecutive.
- ★ Un Dirigente della società sportiva vincente, che si è occupato maggiormente dell'attività dei bambini e dei ragazzi, cui sarà assegnata una riproduzione ridotta del Palio. Per concorrere a questo premio, il dirigente/animatore dovrà aver partecipato alle iniziative di formazione previste dal Comitato Provinciale. In presenza di più animatori cui può essere assegnato il premio, il Presidente della società sportiva indicherà l'animatore da premiare.
- ★ le prime 3 squadre maschili e femminili delle categorie Fantathlon-IO GIOCO, Kids-IO gioco allo sport, Giovanissimi-Giocasport
- ★ le società maschili e femminili prime nella classifica di sport di squadra (Kids-IO gioco allo sport, Giovanissimi-Giocasport), dell'atletica e del tennis tavolo.

Tutte le premiazioni saranno effettuate durante la festa finale dei giochi sportivi.

Art. 6: FUNZIONE DI DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE ED ALLENATORE

Può svolgere la funzione di dirigente accompagnatore ed allenatore un tesserato della società sportiva in possesso della qualifica e iscritto all'albo dei Dirigenti di società sportiva, o di allenatore, o di animatore.

È inoltre obbligatoria la partecipazione agli incontri formativi programmati dalla Commissione Bambini e Ragazzi.

La commissione verificherà il rispetto della presente regola, riservandosi di assumere provvedimenti in caso d'inadempienza.

Art. 7: GESTIONE DELLE ATTIVITÀ E COMUNICATO UFFICIALE

Le attività sono gestite dalla Commissione Provinciale Bambini e Ragazzi.

Le istanze di carattere disciplinare saranno esaminate dalla Commissione Provinciale Giudicante

Il calendario completo delle attività sarà comunicato una volta stabiliti i gironi dei tornei di squadra.

Il comunicato ufficiale, comprensivo di calendari, comunicazioni e decisioni della commissione, è affisso e consultabile all'albo presso la sede provinciale del CSI di Cremona, Via S. Antonio del Fuoco 9/A. Ufficiosamente il comunicato viene diffuso, anche per stralcio, sul notiziario settimanale pubblicato sul sito del CSI (www.csicremona.it) ed inviato per e-mail.

Art. 8: REGOLAMENTO NAZIONALE

Per quanto non contemplato si fa riferimento al regolamento nazionale "Sport in regola" e al regolamento "Sport&Go", per quanto compatibile.

REGOLE TECNICHE PARTICOLARI PER IL CALCIO (PER TUTTE LE CATEGORIE)

1. È **OBBLIGATORIO** presentare all'arbitro (o all'arbitro di società), prima della gara, la distinta e i cartellini vidimati. La distinta va compilata in duplice copia. L'arbitro (o l'arbitro di società) dovrà consegnare una copia delle distinte di entrambe le squadre alla segreteria del CSI (anche tramite fax), **ENTRO IL LUNEDÌ SERA**, con indicato il risultato ed eventuali annotazioni di gioco (ammonizioni, espulsioni, ecc.), altrimenti il risultato **NON SARÀ OMOLOGATO**. La copia restante della distinta va scambiata tra le due squadre.
2. Gli spostamenti delle gare in calendario devono rappresentare un'assoluta eccezione ed essere dovute a cause di forza maggiore. Eventuali richieste di spostamento devono essere formulate tempestivamente e giungere alla commissione bambini e ragazzi **almeno 7 giorni prima**. La **procedura obbligatoria** da seguire è la seguente:
 - a. Avvisare telefonicamente il responsabile della squadra avversaria.
 - b. Concordare con lui la data di recupero della gara.
 - c. Compilare una richiesta di spostamento gara da consegnare (almeno 7 giorni prima della data fissata in calendario) al CSI, che riporti: i motivi dello spostamento della gara, **la data di recupero concordata** con l'altro dirigente, la firma del dirigente della squadra richiedente. Tali moduli sono disponibili presso la segreteria del CSI o scaricabili dal sito del CSI di Cremona.
 - d. Lo **spostamento** può essere effettuato tassativamente **solo dopo aver ricevuto l'autorizzazione** da parte della Commissione bambini e ragazzi.
 - e. **NON SARANNO AUTORIZZATI SPOSTAMENTI DI GARA CHE NON PREVEDANO GIÀ LA DATA DEL RECUPERO.**

Il non rispetto della procedura comporterà il deferimento alla Commissione Provinciale Giudicante.

3. Ogni società, **per le categorie Kids e Giovanissimi**, dovrà disporre di un **arbitro di società**, che dovrà partecipare obbligatoriamente al mini-corso d'aggiornamento. Questi arbitrerà le partite della propria squadra, in qualità di arbitro ufficiale. In caso d'assenza dello stesso, la squadra di casa dovrà mettere a disposizione un dirigente adeguatamente preparato e concordato con l'altra squadra. L'accordo deve essere testimoniato dalla firma congiunta dei due dirigenti sul referto arbitrale.

Il referto arbitrale semplificato, da compilare obbligatoriamente, è reperibile presso la segreteria o sul sito.

Alle società dotate di un arbitro di società ufficiale ed effettivamente utilizzato sarà assegnato 1 punto nella classifica.

4. Ognuna delle due squadre che s'incontrano deve incaricare una persona competente a svolgere il compito di guardalinee. La società ospitante deve predisporre 2 bandierine per i guardalinee.
5. Si consiglia l'utilizzo di palloni n° 4
6. È obbligatorio l'uso di porte di dimensioni ridotte (mt. 3 x 2)
7. La partita si disputa in **3 tempi di 10 minuti ciascuno per la categoria IO GIOCO ALLO SPORT e 3 tempi di 15 minuti per le altre categorie, con intervalli obbligatori di 5 minuti.**
8. Sono assegnati 4 punti per la vittoria, 2 punti per il pareggio e 1 punto per la sconfitta.
9. Qualora la gara si disputi in un campo per calcio a 11, è possibile delimitare il campo di gioco con "cinesini".
10. Il n° di giocatori in campo è normalmente di 5 o 7. Tenendo conto delle dimensioni del campo e della consistenza delle squadre, il dirigente di una delle due squadre, in accordo con l'altro dirigente e l'arbitro, può chiedere una deroga al n° di giocatori, entro il limite da 3 (senza portiere) a 7 per la categoria KIDS-IO GIOCO ALLO SPORT, da 5 a 9 per la categoria GIOVANISSIMI-GIOCASPORT. In ogni caso deve essere privilegiata la squadra col minor numero d'atleti.
11. Qualora il n° dei giocatori scendesse sotto i 3 (calcio a 5), 4 (calcio a 7), 5 (calcio a 9), la gara ufficiale è da considerare conclusa con la sconfitta della squadra in difetto numerico. Previo accordo tra i dirigenti e l'arbitro la gara potrà proseguire come gara "amichevole" anche mischiando i giocatori delle due squadre.
12. La rimessa laterale si effettua con le mani o con i piedi. In caso d'errore nell'esecuzione della rimessa laterale, l'arbitro può far ripetere la rimessa al giocatore stesso, dopo aver fornito spiegazioni. In caso di nuovo errore la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria.
13. È consentito il retro-passaggio al portiere.
14. Di norma va segnata l'area di rigore, almeno con la delimitazione degli angoli (si può usare la segatura). In assenza dell'area di rigore, nel caso di un fallo, comportante un calcio di punizione diretto, ad una distanza inferiore a 9 metri dalla linea di porta, verrà battuto un calcio di rigore.
15. In caso di ripresa del gioco da fermo (calcio di punizione, calcio d'angolo, rimessa laterale) gli attaccanti non possono trattenersi a meno di 2 metri dal portiere.
16. I cambi si effettuano a gioco fermo. L'atleta sostituito può rientrare (come nel basket) non prima però che tutti gli atleti presenti inizialmente in panchina abbiano preso parte alla gara. Tutti gli atleti a referto devono obbligatoriamente prendere parte al gioco per almeno 10 minuti.
17. La squadra ospitante deve predisporre una merenda, da intendersi come un momento d'aggregazione e d'amicizia, con cui festeggiare, insieme alla squadra ospite e all'arbitro, la conclusione della gara.

REGOLE TECNICHE PARTICOLARI PER IL MINIVOLLEY E LA PALLAVOLO

MINIVOLLEY KIDS

1. L'incontro si disputa con quattro giocatori per squadra.
2. Per l'incontro va usato un pallone da Minivolley.
3. La dimensione del campo di Minivolley è di 6 metri per 9, corrispondenti alla seconda linea di un campo regolamentare. La rete è fissata ad un'altezza di 2,00 metri.
4. L'incontro si disputa al meglio dei 3 set secondo il Rally Point System. Il terzo set è obbligatorio.
5. Tutti e tre i set terminano al 25° punto se una delle due squadre si avvantaggia di almeno 2 punti, altrimenti si procede ad oltranza fino a quando una delle due si avvantaggia di 2 punti o raggiunge per prima il 27° punto.
6. Ogni società dovrà disporre di un **arbitro di società**, che dovrà partecipare obbligatoriamente al mini-corso d'aggiornamento. Questi arbitrerà le partite della propria squadra, in qualità di arbitro ufficiale. In caso d'assenza dello stesso, la squadra di casa dovrà mettere a disposizione un dirigente adeguatamente preparato e concordato con l'altra squadra. L'accordo deve essere testimoniato dalla firma congiunta dei due dirigenti sul referto arbitrale.
Il referto arbitrale semplificato, da usarsi obbligatoriamente, è reperibile presso la segreteria o sul sito.
Alle società dotate di un arbitro di società ufficiale ed effettivamente utilizzato sarà assegnato 1 punto nella classifica
la squadra di casa dovrà inoltre mettere a disposizione un **segnapunti preparato**.
7. Vengono assegnati 4 punti alla squadra che vince per 3 set a 0, 3 punti alla squadra che vince per 2 set a 1, 2 punti alla squadra che perde per 2 set a 1 e 1 punto alla squadra che perde per 3 set a 0.
8. Le sostituzioni avvengono a rotazione, nel senso che il giocatore che deve andare in battuta (zona 4) deve essere sostituito da un atleta in panchina ad ogni cambio palla. L'ordine d'entrata in campo dei giocatori deve essere presentato al segnapunti all'inizio del set e non può variare durante lo stesso set.
9. Il servizio va effettuato colpendo la palla nella parte inferiore (battuta da sotto). Alla prima battuta del giocatore (per ogni turno) è obbligatorio permettere di ripetere la battuta solo nel caso che la palla non abbia abbastanza forza per raggiungere il campo avversario (passa sotto la rete, cade nel proprio campo, impatta la rete, esce dalle linee laterali prima della rete). La battuta non va ripetuta se la palla, superata la rete, esce dal campo.
10. Dopo tre punti consecutivi effettuati dalla stessa squadra si effettua un cambio palla.
11. È depenalizzato il fallo di doppia o trattenuta sul primo tocco di palla.
12. Solamente le azioni che comportino un'invasione di campo che danneggi in modo evidente il gioco della squadra avversaria sono ritenute fallose.
13. Il ritardo in battuta dell'atleta al servizio non costituisce un'infrazione; è invece infrazione il fallo di piede.
14. Gli spostamenti delle gare in calendario devono rappresentare un'assoluta eccezione ed essere dovute a cause di forza maggiore. Eventuali richieste di spostamento devono essere formulate tempestivamente e giungere alla commissione bambini e ragazzi **almeno 7 giorni prima**. La **procedura obbligatoria** da seguire è la seguente:
 - a. Avvisare telefonicamente il responsabile della squadra avversaria.
 - b. Concordare con lui la data di recupero della gara.
 - c. Compilare una richiesta di spostamento gara da consegnare (almeno 7 giorni prima della data fissata in calendario) al CSI, che riporti: i motivi dello spostamento della gara, **la data di recupero concordata** con l'altro dirigente, la firma del dirigente della squadra richiedente. Tali moduli sono disponibili presso la segreteria del CSI o scaricabili dal sito del CSI di Cremona.
 - d. Lo **spostamento** può essere effettuato tassativamente **solo dopo aver ricevuto l'autorizzazione** da parte della Commissione bambini e ragazzi.
 - e. **NON SARANNO AUTORIZZATI SPOSTAMENTI DI GARA CHE NON PREVEDANO GIÀ LA DATA DEL RECUPERO.**
15. Il non rispetto della procedura comporterà il deferimento alla Commissione Provinciale Giudicante.
15. La squadra ospitante deve predisporre una merenda, da intendersi come un momento d'aggregazione e d'amicizia, con cui festeggiare, insieme alla squadra ospite e all'arbitro, la conclusione della gara.

PALLAVOLO GIOVANISSIMI

1. L'incontro si disputa con sei giocatori per squadra.
2. Si consiglia l'utilizzo del pallone "under 13".
3. La dimensione del campo è di 9 metri per 12. La rete è fissata ad un'altezza di 2,10 metri.
4. L'incontro si disputa al meglio dei 3 set secondo il Rally Point System. Il terzo set è obbligatorio.
5. Tutti e tre i set terminano al 25° punto se una delle due squadre si avvantaggia di almeno 2 punti, altrimenti si procede ad oltranza fino a quando una delle due si avvantaggia di 2 punti o raggiunge per prima il 27° punto.
6. Ogni società dovrà disporre di un **arbitro di società**, che dovrà partecipare obbligatoriamente al mini-corso d'aggiornamento. Questi arbitrerà le partite della propria squadra, in qualità di arbitro ufficiale. In caso d'assenza dello stesso, la squadra di casa dovrà mettere a disposizione un dirigente adeguatamente preparato e concordato con l'altra squadra.
Alle società dotate di un arbitro di società ufficiale ed effettivamente utilizzato sarà assegnato 1 punto nella classifica
La squadra di casa dovrà inoltre mettere a disposizione un **segnapunti preparato**.
7. Vengono assegnati 4 punti alla squadra che vince per 3 set a 0, 3 punti alla squadra che vince per 2 set a 1, 2 punti alla squadra che perde per 2 set a 1 e 1 punto alla squadra che perde per 3 set a 0.
8. In caso di squadre miste è ammesso un massimo di tre maschi in campo contemporaneamente.
9. Le sostituzioni avvengono a rotazione, nel senso che il giocatore che deve andare in battuta deve essere sostituito da un atleta in panchina ad ogni cambio palla. L'ordine d'entrata in campo dei giocatori deve essere presentato al segnapunti all'inizio del set e non può variare durante lo stesso set.
10. Il servizio va effettuato colpendo la palla nella parte inferiore (battuta da sotto). Alla prima battuta del giocatore (per ogni turno) è obbligatorio permettere di ripetere la battuta solo nel caso che la palla non abbia abbastanza forza per raggiungere il campo avversario (passa sotto la rete, cade nel proprio campo, impatta la rete, esce dalle linee laterali prima della rete). La battuta non va ripetuta se la palla, superata la rete, esce dal campo.
11. Dopo cinque punti consecutivi effettuati dalla stessa squadra si effettua un cambio palla.
12. È depenalizzato il fallo di doppia o trattenuta sul primo tocco di palla.
13. Solamente le azioni che comportino un'invasione di campo che danneggi in modo evidente il gioco della squadra avversaria sono ritenute fallose.
14. Il ritardo in battuta dell'atleta al servizio non costituisce un'infrazione; è invece infrazione il fallo di piede.
15. Gli spostamenti delle gare in calendario devono rappresentare un'assoluta eccezione ed essere dovute a cause di forza maggiore. Eventuali richieste di spostamento devono essere formulate tempestivamente e giungere alla commissione bambini e ragazzi **almeno 7 giorni prima**. La **procedura obbligatoria** da seguire è la seguente:
 - a. Avvisare telefonicamente il responsabile della squadra avversaria.
 - b. Concordare con lui la data di recupero della gara.
 - c. Compilare una richiesta di spostamento gara da consegnare (almeno 7 giorni prima della data fissata in calendario) al CSI, che riporti: i motivi dello spostamento della gara, **la data di recupero concordata** con l'altro dirigente, la firma del dirigente della squadra richiedente. Tali moduli sono disponibili presso la segreteria del CSI o scaricabili dal sito del CSI di Cremona.
 - d. Lo **spostamento** può essere effettuato tassativamente **solo dopo aver ricevuto l'autorizzazione** da parte della Commissione bambini e ragazzi.
 - e. **NON SARANNO AUTORIZZATI SPOSTAMENTI DI GARA CHE NON PREVEDANO GIA' LA DATA DEL RECUPERO.**Il non rispetto della procedura comporterà il deferimento alla Commissione Provinciale Giudicante.
15. La squadra ospitante deve predisporre una merenda, da intendersi come un momento d'aggregazione e d'amicizia, con cui festeggiare, insieme alla squadra ospite e all'arbitro, la conclusione della gara.

CALENDARIO SINOTTICO

2016-2017	IO GIOCO - FANTATHLON	KIDS (U. 10) - MASCHILE IO GIOCO ALLO SPORT	KIDS (U. 10) - FEMMINILE IO GIOCO ALLO SPORT	GIOVANISSIMI (U. 12) - GIOCASPORT MASCHILE	GIOVANISSIMI (U. 12) - GIOCASPORT FEMMINILE
3 SET	Corso per istruttori: 1° incontro	Corso per istruttori: 1° incontro	Corso per istruttori: 1° incontro	Corso per istruttori: 1° incontro	Corso per istruttori: 1° incontro
10 SETTEMBRE 2016: Assemblea di programmazione					
17 SET	Corso per istruttori: 2° incontro	Corso per istruttori: 2° incontro	Corso per istruttori: 2° incontro	Corso per istruttori: 2° incontro	Corso per istruttori: 2° incontro
19 SET	Chiusura definitiva iscrizioni	Chiusura definitiva iscrizioni	Chiusura definitiva iscrizioni	Chiusura definitiva iscrizioni	Chiusura definitiva iscrizioni
19/21 SET		Corso per arbitri di società di calcio e pallavolo (3 incontri)	Corso per arbitri di società di calcio e pallavolo (3 incontri)	Corso per arbitri di società di calcio e pallavolo (3 incontri)	Corso per arbitri di società di calcio e pallavolo (3 incontri)
21 SET		Corso per segnapunti di pallavolo	Corso per segnapunti di pallavolo	Corso per segnapunti di pallavolo	Corso per segnapunti di pallavolo
24 SET	Corso per istruttori: 3° incontro	Corso per istruttori: 3° incontro	Corso per istruttori: 3° incontro	Corso per istruttori: 3° incontro	Corso per istruttori: 3° incontro
26 SET		Consegna calendari	Consegna calendari	Consegna calendari	Consegna calendari
1/2 - 8/9 OTT		Torneo autunnale: 1° e 2° giornata	Torneo autunnale: 1° e 2° giornata	Torneo autunnale: 1° e 2° giornata	Torneo autunnale: 1° e 2° giornata
15 OTT	Corsa su strada	Corsa su strada	Corsa su strada	Corsa su strada	Corsa su strada
22/23 OTT 10/11 DIC		Torneo autunnale: 3°-10° giornata	Torneo autunnale: 3°-10° giornata	Torneo autunnale: 3°-10° giornata	Torneo autunnale: 3°-10° giornata
5/6 o 12/13 NOV	Festa dell'accoglienza				
10/11 DIC o 17/18 DIC	Festa di S. Lucia e di Natale: festa dei doni	Festa di S. Lucia e di Natale: festa dei doni	Festa di S. Lucia e di Natale: festa dei doni	Festa di S. Lucia e di Natale: festa dei doni	Festa di S. Lucia e di Natale: festa dei doni
16 DICEMBRE 2016: Natale dello Sportivo					
25 DICEMBRE 2016: S. Natale					
6 GEN - 18/19 FEB		Torneo di calcio a 5 in palestra		Torneo di calcio a 5 in palestra	
6-21/22 GEN			Torneo autunnale di volley: finali		Torneo autunnale di volley: finali
28/29 GEN	Festa della Pace: Amici per la pelle	Festa della Pace: Amici per la pelle	Festa della Pace: Amici per la pelle	Festa della Pace: Amici per la pelle	Festa della Pace: Amici per la pelle
4/5 FEB	Tennis tavolo	Tennis tavolo	Tennis tavolo	Tennis tavolo	Tennis tavolo
11/12 FEB - 14/15 MAG		Torneo primaverile di calcio	Torneo primaverile di volley	Torneo primaverile di volley	Torneo primaverile di volley
18/19 FEB	Corsa campestre provinciale	Corsa campestre provinciale	Corsa campestre provinciale	Corsa campestre provinciale	Corsa campestre provinciale
26 FEBBRAIO 2017: Ultima domenica di carnevale					
19 MAR	Festa di primavera				
9 APRILE 2017: Domenica delle Palme					
16 APRILE 2017: Pasqua					
23/25 APR o 29 APR-1 MAG	Meeting polisportivo regionale	Meeting polisportivo regionale	Meeting polisportivo regionale	Meeting polisportivo regionale	Meeting polisportivo regionale
25 APR	Alla scoperta di uno sport nuovo	Alla scoperta di uno sport nuovo	Alla scoperta di uno sport nuovo	Alla scoperta di uno sport nuovo	Alla scoperta di uno sport nuovo
7 MAG	Festa dell'atletica	Festa dell'atletica	Festa dell'atletica	Festa dell'atletica	Festa dell'atletica
28 MAGGIO 2017: Festa finale dei giochi sportivi e premiazioni					
4 GIU	Finali regionali Sport&Go	Finali regionali Sport&Go	Finali regionali Sport&Go	Finali regionali Sport&Go	Finali regionali Sport&Go
9/11 GIU	Finali nazionali Sport&Go	Finali nazionali Sport&Go	Finali nazionali Sport&Go	Finali nazionali Sport&Go	Finali nazionali Sport&Go

SCHEDA DI ISCRIZIONE
15° TROFEO FANTATHLON 2016-2017
(nati dal 2009-2010-2011-2012-(2013))

La società sportiva _____ di _____

iscrive al Trofeo FANTATHLON 2008-2009 la seguente squadra¹:

nome: _____ colore maglie: _____

La società sportiva organizza un CENTRO FANTATHLON SI NO

La squadra parteciperà alle seguenti giornate sportive:

15 ottobre 2016: ----- corsa su strada -----

5/6 o 12/13 novembre 2016: ----- Festa dell'Accoglienza -----

10/11 o 17/18 dicembre 2016: ----- Festa di S.Lucia o di Natale -----

28/29 gennaio 2017: ----- Festa della Pace -----

18/19 febbraio 2017: ----- Corsa campestre -----

18/19 marzo 2017: ----- Festa di primavera -----

23/25 aprile - 29aprile/1 maggio 2017: Meeting polisportivo regionale _____

25 aprile 2017: ----- Alla scoperta di uno sport nuovo (scegliere uno sport)

Rugby -----

Ginnastica -----

Hockey -----

Calciobalilla -----

7 maggio 2017: ----- Corri, salta, lancia: Giochiamo all'atletica leggera

28 maggio 2017: ----- Festa finale dei giochi sportivi -----

Nominativo e recapito del/dei responsabili della squadra:

1) _____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

2) _____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

Nominativo e recapito del Presidente della Società Sportiva:

_____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

Sede in cui si svolgeranno le eventuali feste in casa:

Palestra: _____ Via _____ Città _____

Campo: _____ Via _____ Città _____

Giorno e ora preferita per le feste in casa: giorno _____ ora _____

Il sottoscritto Presidente della società sportiva dichiara di essere a conoscenza delle normative vigenti che regolano la tutela sanitaria dell'attività sportiva. Dichiara inoltre di aver preso visione ed accettare le norme amministrative-contabili per l'attività 2016-2017.

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 Dlgs 196/2003 - Codice in materia di protezione dei dati personali- il sottoscritto, con la sottoscrizione del presente modulo, attesta il proprio libero consenso al trattamento dei propri dati personali

Firma del Presidente

¹ Nel caso in cui la società sportiva iscriva più squadre, deve essere compilata una scheda per ogni squadra

SCHEDA DI ISCRIZIONE
29° TROFEO GIOCASPORT 2016-2017
KIDS-10 GIOCO ALLO SPORT (under 10)
(nati nel 2007 2008-2009-2010)

La società sportiva _____ di _____

iscrive al **29° TROFEO GIOCASPORT 2016-2017** la seguente squadra²:

nome: _____ colore maglie: _____

Sesso M F

La squadra parteciperà alle seguenti attività sportive:

CAMPIONATO DI SPORT DI SQUADRA: CALCIO A 5 MINIVOLLEY MINIBASKET

15 ottobre 2016: ----- corsa su strada -----

10/11 o 17/18 dicembre 2016: ----- Festa di S.Lucia o di Natale -----

28/29 gennaio 2017: ----- Festa della Pace -----

4/5 febbraio ----- Giornata del tennis tavolo -----

18/19 febbraio 2017: ----- Corsa campestre -----

23/25 aprile - 29aprile/1 maggio 2017: Meeting polisportivo regionale _____

25 aprile 2017: ----- Alla scoperta di uno sport nuovo (scegliere uno sport)

Rugby -----

Ginnastica -----

Hockey -----

Calciobalilla -----

7 maggio 2017: ----- Corri, salta, lancia: Giochiamo all'atletica leggera

28 maggio 2017: ----- Festa finale dei giochi sportivi -----

Nominativo e recapito del/dei responsabili della squadra:

3) _____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

4) _____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

Nominativo e recapito del Presidente della Società Sportiva:

_____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

Sede in cui si svolgeranno le eventuali gare in casa:

Palestra: _____ Via _____ Città _____

Campo: _____ Via _____ Città _____

Giorno e ora preferita per le gare in casa: giorno _____ ora _____

Il sottoscritto Presidente della società sportiva dichiara di essere a conoscenza delle normative vigenti che regolano la tutela sanitaria dell'attività sportiva. Dichiara inoltre di aver preso visione ed accettare le norme amministrative-contabili per l'attività 2016-2017.

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 Dlgs 196/2003 - Codice in materia di protezione dei dati personali- il sottoscritto, con la sottoscrizione del presente modulo, attesta il proprio libero consenso al trattamento dei propri dati personali

Firma del Presidente

² Nel caso in cui la società sportiva iscriva più squadre, deve essere compilata una scheda per ogni squadra

SCHEDA DI ISCRIZIONE
29° TROFEO GIOCASPORT 2016-2017
GIOVANISSIMI-GIOCASPORT (under 12)
(nati nel 2005-2006-2007-2008)

La società sportiva _____ di _____

iscrive al **29° TROFEO GIOCASPORT 2016-2017** la seguente squadra³:

nome: _____ colore maglie: _____

Sesso M F

La squadra parteciperà alle seguenti attività sportive:

CAMPIONATO DI SPORT DI SQUADRA: CALCIO A 7 MINIVOLLEY MINIBASKET

15 ottobre 2016: ----- corsa su strada -----

10/11 o 17/18 dicembre 2016: ----- Festa di S.Lucia o di Natale -----

28/29 gennaio 2017: ----- Festa della Pace -----

4/5 febbraio ----- Giornata del tennis tavolo -----

18/19 febbraio 2017: ----- Corsa campestre -----

23/25 aprile - 29aprile/1 maggio 2017: Meeting polisportivo regionale _____

25 aprile 2017: Alla scoperta di uno sport nuovo (scegliere uno sport)

Rugby -----

Ginnastica -----

Hockey -----

Calciobalilla -----

7 maggio 2017: ----- Corri, salta, lancia: Giochiamo all'atletica leggera

28 maggio 2017: ----- Festa finale dei giochi sportivi -----

Nominativo e recapito del/dei responsabili della squadra:

5) _____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

6) _____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

Nominativo e recapito del Presidente della Società Sportiva:

_____ Tel. _____ Cell. _____ E-mail: _____

Sede in cui si svolgeranno le eventuali gare in casa:

Palestra: _____ Via _____ Città _____

Campo: _____ Via _____ Città _____

Giorno e ora preferita per le gare in casa: giorno _____ ora _____

Il sottoscritto Presidente della società sportiva dichiara di essere a conoscenza delle normative vigenti che regolano la tutela sanitaria dell'attività sportiva. Dichiara inoltre di aver preso visione ed accettare le norme amministrative-contabili per l'attività 2016-2017.

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 Dlgs 196/2003 - Codice in materia di protezione dei dati personali- il sottoscritto, con la sottoscrizione del presente modulo, attesta il proprio libero consenso al trattamento dei propri dati personali

Firma del Presidente

³ Nel caso in cui la società sportiva iscriva più squadre, deve essere compilata una scheda per ogni squadra

UNA FESTA INSIEME

suggerimenti per organizzare una festa

Pensando di accogliere a concentramenti un n° tra 20 e 40 bambini penserei la festa in questo modo:

- i bambini si devono divertire
- non devono annoiarsi
- essere soddisfatti.

Tra le iniziative che servono a stimolare e coinvolgere i bambini occorre prevedere le seguenti:

- 1) Sarebbe bene esporre dei cartelli col nome della festa, con frasi di benvenuto, ecc.
- 2) Ogni società sportiva ha il suo nome e porta la sua bandiera;
- 3) Se una società sportiva ha due o più squadre dovrà dare un nome ad ogni squadra, che rimarrà uguale per tutto l'anno. Sarebbe opportuno che il nome della squadra fosse scelto dai bambini stessi.
- 4) Ogni giocatore della squadra dovrebbe avere una maglietta uguale agli altri (meglio se col nome della società sportiva) o quanto meno dello stesso colore;
- 5) Ogni bambino dovrebbe essere dotato di un cartoncino col nome dei giochi cui parteciperà e su cui vengono riportati i risultati conseguiti.

PRIMA PARTE

Penserei di preparare 4 giochi di accoglienza perché i partecipanti non sono mai puntuali e pertanto i primi che arrivano vogliono iniziare a giocare e non vogliono attendere gli altri.

Penserei 4 stazioni periferiche di gioco:

Esempi:

1° gioco: **IL SACCO MAGICO**

Necessità: 1 conduttore, 1 sacco scuro, alcuni oggetti, 1 penna.

Svolgimento: Il conduttore mette un oggetto nel sacco, senza farlo vedere. Un bambino tocca l'oggetto nel sacco e risponde alle domande dei compagni, che con le domande devono capire le caratteristiche dell'oggetto e indovinare che cos'è.

Punteggio: Ogni oggetto indovinato 1 punto.

2° gioco: **LA MUMMIA VIVENTE**

Necessità: 1 conduttore, rotoli di carta igienica, orologio o cronometro, 1 penna.

Svolgimento: Con la carta igienica i bambini devono avvolgere il conduttore come una mummia.

Punteggio: Si calcola il tempo per concludere la "vestizione"

3° gioco: **IL SOTTOPASSAGGIO**

Necessità: 1 conduttore, 1 palla, orologio o cronometro, penna.

Svolgimento: I bambini si mettono a gambe larghe in fila. Il primo passa la palla al compagno sotto le gambe e così via fino alla fine. Si ritorna passando la palla sopra la testa. Sono possibili molte varianti: passare la palla di fianco, a destra e sinistra, alternando sopra e sotto, ecc.

Punteggio: Si calcola il tempo per ogni manche.

4° gioco: **IL SERPENTE MAGICO**

Necessità: 1 conduttore, 1 rotolo di spago, birilli o cerchi o altro, orologio o cronometro, penna.

Svolgimento: il 1° bambino inserisce lo spago nella manica destra e lo fa uscire dalla sinistra, passa il capo dello spago al successivo che fa la stessa cosa. Quando tutti sono "legati" dovranno percorrere un percorso (senza o con ostacoli – birilli, cerchi, ecc.).

Punteggio: si calcola il tempo.

SECONDA PARTE

La festa prosegue con i giochi specifici relativi al tema della giornata:

Pallavolo,

Calcio,

Pallacanestro.

Lo schema è il seguente:

La palestra (o il campo) è diviso in quattro settori (che a loro volta possono essere divisi in sottosettori, se il numero dei bambini lo richiedesse).

Ogni settore è dedicato allo sviluppo di una abilità:

1° settore: Gioco di abilità individuale su un fondamentale dello sport (dedicato alla capacità di controllo della forza e del tono muscolare);

- 2° settore: Gioco di tiro e precisione (dedicato alla coordinazione occhio-mano o occhio-piede);
- 3° settore: Gioco dei passaggi (dedicato alla capacità di collaborazione con i compagni);
- 4° settore: Gioco di squadra (dedicato alla collaborazione con i compagni e al confronto con gli avversari).

Abilità individuale ----- 	Tiro di precisione -----
Passaggi tra compagni ----- 	Gioco di squadra -----

Ogni postazione occupa 10 minuti. Al termine le squadre ruotano alla postazione successiva (in totale, col tempo degli spostamenti, circa 1 ora).

Per ogni postazione ci deve essere almeno un conduttore (due se si fanno due sottosettori), che funge da animatore, arbitro e registra i risultati. Il conduttore deve essere dotato di: casacca distintiva, fischietto, penna, orologio o cronometro.

ESEMPIO: CALCIO

1° settore: **Gioco di abilità individuale su un fondamentale.**

Slalom tra i birilli conducendo la palla con il piede. Le due squadre partono insieme. Vince chi arriva primo. Si possono creare varianti più elaborate, usando ostacoli da saltare o passare sotto, percorsi non lineari, usando il piede destro a destra e il sinistro a sinistra, usando l'interno del piede o l'esterno, spingendo la palla con la testa, ecc.

2° settore: **Gioco di tiro e precisione.**

Calci di rigore con portiere. Calci di precisione a colpire i birilli. Utilizzare varie distanze. Tirare da fermo, in corsa.

Variante può essere colpire la palla di testa.

I bambini delle due squadre si alternano nel ruolo di calciatore e portiere.

3° settore: **Gioco dei passaggi**

S un percorso reso ostacolato con birilli o altro, i bambini a coppie si passano la palla con i piedi.

Vince la squadra che impiega meno tempo.

4° settore: **Gioco di squadra**

2 contro 2 o 3 contro 3 in un campo ristretto e con porta delimitata da birilli o con l'obiettivo di colpire i birilli.

TERZA PARTE

I giochi terminano con un gioco collettivo finale da svolgere tutti insieme: bambini, accompagnatori e genitori.

Es: **IL RAGNO E LE MOSCHE**

I bambini corrono per la palestra, mentre gli adulti li rincorrono e li "catturano" con i cerchi. I catturati stanno fermi. Quando tutti sono catturati, si invertono i ruoli: i bambini catturano gli adulti.

Es: **COLPIRE IL CENTRO**

Ogni adulto, sparso nella palestra, tiene un cerchio e ogni bambino con una palla deve centrare il cerchio. Chi centra, esce. Quando tutti i bambini sono usciti i ruoli si invertono. I cerchi possono essere centrati con una battuta o palleggio (pallavolo), con un tiro dall'alto (tipo basket) o con i piedi (in questo caso i cerchi devono essere appoggiati a terra).

Es: **VUOTACAMPO**

Adulti in metà campo e bambini nell'altra. Con i piedi (per il calcio), con la rete in mezzo (per la pallavolo), con le mani (nel campo di basket) ognuno cerca di buttare le palle nel campo avverso. Allo scadere del tempo definito vince chi ha meno palloni nella propria metà campo.

QUARTA PARTE

Merenda finale.

MODULO DI DOCUMENTAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE

FESTA DI

Svoltasi a _____ Il _____

PARTECIPANTI

N°	Società/Gruppo/Oratorio	N° bambini 3-5 anni	N° bambini 5-7 anni	N° Ragazzi 8-10 anni	N° altri ragazzi	N° dirigenti e accom- pagnatori
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Elenco dei giochi:

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____

Firma del Responsabile della società/oratorio organizzatore:

P.S. – Inviare anche per fax entro 2 giorni alla segreteria del CSI

FESTA DELL'ACCOGLIENZA, DELL'AMICIZIA E DEL SORRISO



1° TRACCIA:
Festa dei Giochi

2° TRACCIA:
Festa dei Giochi tradizionali

3° TRACCIA:
Festa dei Giochi sportivi

1° TRACCIA: Festa dei giochi **PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)**

1) STAFFETTA DEL MAGO

Ogni squadra è disposta in fila con di fronte, ad una distanza stabilita, 3 bicchieri, di cui uno solo ha sotto un oggetto.

Compito di ciascun giocatore è quello di scoprire l'oggetto. Se lo indovina dà il cambio al compagno, se non indovina ritenta (massimo 3 volte).

2) GIOCO DELLO SCALPO

(tutti contro tutti).

Ognuno ha legato alla stringa delle scarpe un fazzoletto.

Compito di ciascun giocatore è quello di pestare e di recuperare il fazzoletto del compagno avversario.

3) PRENDI SVELTO

2 squadre: A/B: A ha in mano un oggetto.

Un giocatore della squadra A deve passare questo oggetto ad un suo compagno, da fermo. La squadra B deve cercare di recuperare l'oggetto. Vince la squadra che al termine del tempo possiede l'oggetto.

4) GLI APPOGGI

I giocatori corrono liberamente per la palestra.

Il primo numero che chiama l'animatore è il numero di giocatori necessari per la formazione di un gruppo. Quando tutti sono raggruppati, l'animatore chiamerà il secondo numero che indica il numero di appoggi a terra.

5) I QUATTRO CANTONI

Due squadre i cui componenti si accoppiano. Ci sono tanti cerchi sparsi per la palestra quante sono le coppie di una squadra. I giocatori a coppie corrono per la palestra sparsi e al segnale convenuto ogni coppia deve cercare di occupare un cerchio. Ogni volta si conta il numero delle coppie della stessa squadra eliminate e vince la squadra che al termine del gioco ha meno eliminati.

6) DUE + DUE = TRE GAMBE

Un fazzoletto ogni due giocatori. I giocatori si dispongono a coppie in cerchio. Ogni coppia lega insieme alla caviglia le gambe interne, mediante un fazzoletto, e riceve un numero. Quando l'animatore chiama il numero, le coppie devono correre una volta attorno al cerchio. Chi riesce a ritornare per primo al posto di partenza guadagna 1 punto per la propria squadra.

7) STAFFETTA

Ogni giocatore deve tenere in mano un cucchiaino con sopra una pallina e deve eseguire questo percorso:

- scavalco di due ostacoli.
- camminare sopra una panchina.
- slalom tra birilli.

8) STAFFETTA

Ogni giocatore deve condurre 1 bastone a terra con 2 tenuti in mano. Percorso rettilineo di andata e ritorno.

9) IL POZZO

A squadre divise in coppie.

Le coppie sono disposte in cerchio, alternate (A B C, A B C). Il componente esterno deve correre intorno al cerchio. Al fischio deve passare sotto le gambe del proprio avversario e impossessarsi di un oggetto posto al centro del cerchio. (Numero di oggetti inferiore alle coppie).

È eliminata la coppia rimasta senza oggetto.

10) FORMULA UNO

Staffetta. Ogni squadra ha a disposizione un palloncino gonfiabile e un cartoncino. Facendo vento col cartoncino, ogni giocatore deve spingere il palloncino attorno ad una boa e tornare.

SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1) PRENDI E CORRI

I gruppi sono disposti in cerchio mentre i componenti di ogni gruppo sono in fila.

I bambini devono passare sotto le gambe dei compagni e andare a prendere le clavette; fare un giro intorno al cerchio, passare sotto le gambe dei compagni e depositare le clavette.

2) SUPERA E VINCI

Staffetta a squadre.

Ogni giocatore supera le gambe dei compagni che sono disposti prona-supina. Al termine del superamento devono strisciare sotto un ostacolo e ritornare a sdraiarsi.

3) LASCIA E SCAPPA

Due file di fronte con in mano un oggetto.

Ad ogni giocatore si assegna un numero, si chiama il numero e quello chiamato corre avanti e indietro davanti alla fila avversaria; deposita l'oggetto e scappa per non essere preso dal compagno interessato.

4) STAFFETTA A COPPIE

Ogni coppia passa sopra e sotto i cerchi posti sopra la panca; prende un bastone e lo tiene dorso contro dorso, facendo lo slalom tra quattro clavette. Nel ritorno percorre un rettilineo seduti uno dietro e l'altro davanti. Poi disporsi alternativamente in posizione eretta e gambe aperte, il compagno deve passare sotto. prima di iniziare il passaggio alternato dare il via ai compagni.

5) IL MAGO CACCIATORE

Ci sono due o più cacciatori che hanno il compito di prendere i giocatori i quali corrono sparsi per la palestra; quando il mago tocca il compagno lo immobilizza. Gli altri giocatori liberi devono fare un giro intorno al proprio compagno per liberarlo.

6) RUBA NUMERI

Due squadre: i rossi e i blu. I rossi hanno il compito di rubare un bigliettino con scritto un numero e depositarlo nel proprio cerchio (un biglietto alla volta). I blu hanno il compito di rubare i biglietti agli avversari e depositarlo nel proprio cerchio.

7) TIRO ALLA FUNE CON OSTACOLI

Gioco tradizionale di tiro alla fune, l'ultimo della fila deve eseguire questo compito: scrivere su un cartellone la parola "FANTATHLON".

8) L'URLO DI TARZAN

Due squadre: ogni giocatore, a turno, deve lanciare un urlo ininterrotto durante il quale deve cercare di toccare più avversari possibili. Deve rientrare nel proprio campo prima di esaurire l'urlo.

9) AQUILA E PECORA

Due squadre: ciascuna è disposta in fila tenendosi per i fianchi. Compito del primo di ogni fila è quello di toccare l'ultimo della fila avversaria. Se entro un tempo stabilito non tocca nessun giocatore, vengono eliminate entrambe. Vince la squadra che ha eliminato il maggior numero di giocatori.

10) L'ACCALAPPIA CANI

Due squadre: A e B.

A è disposta a coppie mentre i componenti di B sono liberi.

A deve cercare di catturare con le braccia un giocatore della squadra B, che viene, così, eliminato. Vince la squadra che elimina più giocatori

2° TRACCIA: Festa dei giochi tradizionali

PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)

1) ACCHIAPPINO

Il gioco non prevede la formazione di squadre che si "battono" fra loro ma, se i bambini sono tanti, la suddivisione in più campi da gioco. Le regole sono semplicissime: un bambino è incaricato di rincorrere e toccare gli altri che fuggono; chi è toccato prende il posto del primo e così via. Molto valido come gioco di riscaldamento.

VARIANTI: Chi è preso sta fermo e può essere liberato dai compagni toccandolo oppure passandogli sotto le gambe; in tal caso è utile cambiare colui che insegue. Si possono anche incaricare più ragazzi di fare gli "acchiappini".

OSSERVAZIONI: la corsa e la libertà di movimento sono la base di questo gioco molto diffuso; per la sua semplicità di preparazione (non richiede materiale) e spiegazione è molto adatto anche come gioco per l'avviamento motorio.

2) PALLA ASINO

I bambini sono disposti in uno o più cerchi distanziati fra loro 1,5 o 2 metri e alternati per squadra. Il gioco consiste nel lanciarsi la palla senza farla cadere. Chi sbaglia lancio o ricezione acquista un punto di penalità. Vince la squadra che al termine del gioco (5 o 6 giri) ha meno punti.

OSSERVAZIONI: oltre ai giochi di movimento spesso nell'attività con i bambini, è importante utilizzare delle attività che, dal punto di vista organico siano meno impegnative per avere la possibilità di creare delle pause tra un'attività e l'altra. Il gioco proposto conosciutissimo e utilizzatissimo ha il pregio di potersi fare in molti e di essere, come il precedente, molto semplice. Richiede e sviluppa la capacità di percezione spazio-temporale e la coordinazione oculo-manuale.

3) BATTAGLIA DEI GALLI

Si disegnano a terra con del gesso o simile tanti piccoli rings della dimensione di 5 x 5 mt. Attorno ad ogni ring staranno due squadre che si affronteranno nella lotta. I bambini saranno in accosciata e con la sola spinta delle mani (non è possibile aggrapparsi) dovranno far sedere l'avversario. Vince la squadra che al termine del tempo stabilito (5 min.) avrà fatto cadere più bambini.

OSSERVAZIONI: classico gioco di abilità e destrezza, richiede anche doti di tattica per abbattere l'avversario. Essendo un gioco di combattimento richiede tempismo e ritmo nell'azione.

4) GIORNO E NOTTE

Due squadre di bambini disposti schiena contro schiena lungo la linea mediana del campo; una squadra è il giorno (o il sole, o il bianco), l'altra è la notte (o la luna, o il nero). Il capogioco racconta una storia inserendo di volta in volta "giorno" o "notte". La squadra chiamata dovrà fuggire e mettersi in salvo dietro la linea di fondo campo; al contrario l'altra squadra dovrà catturare quanti più avversari possibile. Chi è preso rimane in gioco e si contano i punti totalizzati dalla squadra.

OSSERVAZIONI: il gioco ha come requisito fondamentale la corsa, ma la capacità maggiormente messa in gioco è quella di reazione ad uno stimolo (reazione semplice: stimolo noto, risposta nota), lo stimolo oltre che uditivo può anche essere visivo.

5) BIANCA E ROSA

I bambini sono divisi per squadre in due file distanti fra loro 5 mt. e dietro una linea. I capofila hanno in mano un pallone di diverso colore, che dovranno lanciare il più lontano possibile e correre a riprenderlo. **ATTENZIONE** però: dovranno riprendere il pallone della squadra avversaria. Vince la squadra che termina per prima.

OSSERVAZIONI: correre e lanciare sono i due schemi motori di base utilizzati in questo gioco, uniti fra loro dalla capacità di reagire allo stimolo del lancio della palla.

6) ALTI E BASSI

I bambini sono disposti in ordine sparso di fronte all'animatore il quale darà indicazioni a voce e con il proprio corpo; all'ordine: "BASSI" i bambini dovranno abbassarsi, all' "ALTI" dovranno alzarsi; l'animatore stesso eseguirà gli ordini. **ATTENZIONE** però che gli ordini dell'animatore sono spesso contrastanti: ascoltare quello che dice e non guardare quello che fa.

OSSERVAZIONI: migliorare la capacità di reagire agli stimoli visivi e uditivi, non sempre concordanti, è l'obiettivo principale di questo gioco.

7) CACCIA AL CERCHIO

Si dispongono o disegnano nel campo di gioco tanti cerchi quanti sono i bambini meno 1. Si corre tutti quanti fuori dal campo di gioco e alla voce: "AL POSTO" si occupa ciascuno un cerchio. Chi non riesce a trovare un posto ha un punto di penalità per la sua squadra. Vince chi al termine del gioco ha meno punti di penalità.

OSSERVAZIONI: corsa, velocità di reazione e percezione spaziale sono i requisiti fondamentali che animano questo gioco molto utilizzato anche con le sue molteplici varianti sul tema.

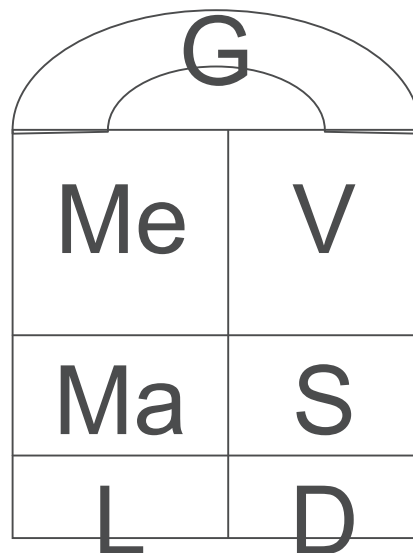
8) SETTIMANA

Si disegnano a terra tanti schemi come il seguente: attorno ad ogni schema si dispongono al massimo 5 bambini, ognuno di loro avrà un sasso. Si parte uno alla volta lanciando il sasso nel primo riquadro ("L" di lunedì) e saltando su un piede si cerca di raccogliere il sasso e continuare il giro. Nel giovedì si possono mettere 2 piedi a terra. Se il sasso non cade nel riquadro scelto, se il bambino pesta le righe o appoggia due piedi, tocca al bambino successivo lanciare il sasso.

Vince il giocatore che termina per primo il giro dell'intera settimana.

VARIANTI: una volta raccolto, si appoggia il sasso su un piede e si continua il giro senza farlo cadere e senza pestare le righe; oppure si bendano gli occhi e si continua, sempre senza pestare le righe, pena riprendere il giro da dove si ha sbagliato.

OSSERVAZIONI: questo gioco, povero di materiale, racchiude in sé una notevole ricchezza dal punto di vista motorio: coordinazione occhio-mano nel lancio del sasso, il dosaggio della forza, l'equilibrio e la capacità di salto, rendono questo gioco un ottimo esercizio.



9) STAFFETTA DELLA CANDELA E DEL SACCO

I bambini sono disposti per due file in squadre. Il capofila ha i piedi infilati in un sacco e, a piccoli salti, dovrà raggiungere una riga posta a 10 mt. di distanza; giuntovi lascerà il sacco e prenderà una candela accesa ritornando senza farla spegnere. Se si spegne dovrà attendere che il caposquadra gliela riaccenda.

OSSERVAZIONI: tra i giochi tradizionali le staffette sono tra i più utilizzati; l'agonismo che sempre le anima è notevole, ha come unico difetto quello di richiedere ad ogni singolo concorrente un impegno limitato nel tempo rispetto alla durata totale del gioco. In questa staffetta la capacità di salto e l'attenzione la fanno da padroni.

10) SCALPO - Gioco con i genitori

Un buon numero di adulti dovrà scorazzare libero per il campo con infilato dietro la schiena un fazzoletto o un cordino; essi però dovranno stare molto attenti all'assalto dei bambini che attraversano il campo. I bambini sono inviati a gruppi di quattro e hanno 30 secondi di permanenza nel campo. Si invertono le parti: i bambini si mettono la coda e i genitori corrono per strapparla. Vince la squadra che ha conquistato più scalpi.

OSSERVAZIONI: questo antico gioco molto adattabile alle situazioni, ha il pregio di potersi svolgere ovunque ma viene bene soprattutto nei grandi spazi. Richiede sicuramente un grande impegno di destrezza, di reazione e anche un pizzico di doti tattiche. La coordinazione dinamica generale ne trarrà vantaggio.

SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1) C'È E NON C'È

Si disegnano 3 grossi cerchi nel campo da gioco; si stabilisce chi fra i bambini farà il fantasma. All'ordine "NON C'E" i bambini corrono liberamente per il campo (fuori dai cerchi), all'ordine "C'E" il fantasma può rincorrere i bambini mentre tentano di rientrare nei cerchi, nei quali egli non può però entrare. Chi è preso diventa fantasma assieme al primo bambino.

OSSERVAZIONI: È un gioco dall'apparenza infantile che richiede invece oltre al prerequisito della corsa, anche una buona dose di capacità di reazione e di attenzione. I cambi di direzione e la velocità affinano inoltre la capacità di corsa stessa.

2) INFILA CERCHIO

Le squadre sono disposte in fila dietro ad una linea prestabilita; a distanza di 2,5 mt. vi sarà un bastone da ombrellone nel quale i bambini dovranno infilare dei cerchi. Vince la squadra che avrà infilato più cerchi dopo 3 tiri.

OSSERVAZIONI: questo gioco si adatta bene come attività di recupero dopo un grande gioco di movimento. L'impegno profuso per infilare il cerchio richiede coordinazione oculo-manuale e percezione spaziale innanzitutto.

3) ARIETE

All'inizio del gioco i bambini sono disposti in squadre sui lati corti opposti del campo di gioco, al centro del quale vi è un pallone. Scopo del gioco è portare il pallone oltre la linea di fondo del campo avversario; è permesso tutto ma non atterrare gli avversari o fare delle zuffe in campo. La partita dura 5 minuti per tempo (2 tempi).

OSSERVAZIONI: è tra i giochi con la palla che richiamano più da vicino il rugby; l'ariete richiede notevole impiego di agilità e resistenza ma soprattutto grande collaborazione per raggiungere lo scopo di fare il punto. Lo spirito di squadra ne trarrà vantaggio. È importante avere più giudici che facciano rispettare le regole eventualmente squalificando chi usa metodi troppo violenti e pericolosi.

4) BANDIERA GENOVESE

Il campo è diviso da una linea centrale e delimitato da due linee di fondo campo oltre le quali vi è una zona neutra nella quale è posta la bandiera (un birillo o una clavetta). Scopo del gioco è riportare la propria bandiera dal campo avversario nel proprio; chi viene toccato nel campo avversario deve rimanere fermo fino a quando non sarà liberato dai compagni con un semplice tocco. Dietro la linea di fondo, cioè nella zona neutra non si può essere presi. La bandiera non può essere lanciata fra i compagni. Effettuare più manches.

OSSERVAZIONI: classico grande gioco di movimento, vede nelle doti tattiche il suo grande obiettivo: infatti

la corsa e le sue varianti (cambio di direzione, di fronte e di velocità) sono requisiti fondamentali.

5) PALLA RILANCIATA

Le squadre sono disposte una per ogni metà campo. Scopo del gioco è fare punto facendo cadere la palla nel campo avversario. La palla va lanciata sempre dal basso verso l'alto.

OSSERVAZIONI: capacità di lancio, percezione spaziale, coordinazione oculo-manuale, visione periferica ... penso che bastino per un solo gioco, no?!

6) CACCIA ALLE BALENE

Si sceglie tra i bambini un cacciatore di balene il quale avrà a disposizione un pallone col quale cercherà di colpire i fuggitivi. Chi è preso diventa a sua volta cacciatore di balene insieme all'altro, allora il pallone potrà essere passato tra i vari cacciatori.

OSSERVAZIONI: il gioco prevede la combinazione della corsa con il lancio della palla utilizzando le doti viste in precedenza, è anche molto utile per sviluppare la collaborazione tra i bambini.

7) IL POZZO

Al centro di un cerchio formato dai componenti delle squadre stesse (disposti in modo alterno) sono posti alcuni barattoli, o bottiglie, o clavette. Scopo del gioco è quello di spingere, senza lasciare la presa delle mani, gli avversari contro gli ostacoli posti al centro del cerchio. Chi tocca gli ostacoli è eliminato. Vince la squadra il cui componente rimane ultimo.

OSSERVAZIONI: forza e agilità sono indispensabili per "uscire vivi" da questa vera e propria lotta per la sopravvivenza.

8) FARE STRADA CON 3 SEDIE

I bambini sono disposti in fila per squadre; davanti ad ognuna di esse vi sono 3 sedie con le quali ogni componente dovrà percorrere un tratto di strada di andata e ritorno di complessivi 10 mt. senza scendere dalle sedie; la gara si svolge a staffetta.

OSSERVAZIONI: gioco che richiede equilibrio e velocità di esecuzione per poter raggiungere in breve lo scopo prefissato.

9) STAFFETTA DEL LIBRO E DEL SACCO

Semplice staffetta in cui l'andata si esegue con un libro in equilibrio sulla testa (se cade si ricomincia da capo) e il ritorno dentro ad un sacco.

OSSERVAZIONI: rimane valido quanto detto in precedenza sulle staffette; capacità di salto ed equilibrio con un attrezzo sono le doti richieste per questa staffetta in particolare.

10) PALLA PRIGIONIERA O GABBIA DEI LEONI - GIOCO CON I GENITORI

La palla prigioniera si svolge dividendo il terreno di gioco come segue:



All'inizio del gioco le due squadre porranno un loro ostaggio nella zona di prigionie loro assegnata; l'ostaggio ritornerà nel proprio campo solo quando un compagno verrà colpito dagli avversari. Scopo del gioco è eliminare tutti gli avversari colpendoli con il pallone; è considerato preso chi viene colpito dal pallone al volo (dunque non si è colpiti se la palla rimbalza prima a terra). Una volta colpiti si passa nella zona di prigionie.

Per il gioco della gabbia dei leoni si predisporrà un campo come il seguente:

B

10 mt.

A

I giocatori della squadra A si devono difendere, respingendo il pallone con le mani, dai tiri della squadra B (formata dai genitori). Chi viene colpito è eliminato. Vince la squadra che una volta invertiti i ruoli, sarà resistita di più nella gabbia dei leoni.

OSSERVAZIONI: gioco fra i più noti, la palla prigioniera è un concentrato di capacità motorie: coordinazione occhio-mano, visione periferica, percezione spaziale, capacità di lancio, coordinazione dinamica generale, velocità di reazione, fantasia motoria e tattica. Anche i genitori più esigenti sono serviti.

3° TRACCIA: Festa dei giochi sportivi **PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)**

1) LOTTA LIBERA

I bambini divisi in squadre dovranno applicarsi su varie parti del corpo dei fiocchetti (che possono essere di vario materiale ad esempio di carta, di carta crespa, di tela, ecc.) facilmente strappabili. Il gioco consiste nel cercare di fare il maggior numero di prede. Vince la squadra che alla fine del tempo stabilito avrà più fiocchetti. È possibile difendersi solo scappando.

OSSERVAZIONI. Si tratta di una variante di uno dei giochi più classici, quello del prendersi; la corsa e la libertà di movimento sono i prerequisiti di questo semplice gioco, che nel momento della difesa dagli avversari; permette di lavorare per lo sviluppo della coordinazione spaziale.

2) CORSA DEI SACCHI

È il tradizionale gioco della gara fatta dentro i sacchi. Si può fare a staffetta, a squadre oppure come una vera e propria corsa di velocità con eliminatorie, cronometro e finali.

OSSERVAZIONI. La capacità di salto e la coordinazione dinamica generale unite all'equilibrio sono le capacità maggiormente sollecitate in questo divertente gioco che vede nella competitività uno degli stimoli più eloquenti. È possibile aumentare la difficoltà della gara usando piccoli ostacoli (slalom tra birilli, cerchi, ecc.) nel percorso.

3) INFILA CERCHIO

È un gioco di abilità che consente di affinare le capacità di coordinazione oculo-manuale; scopo del gioco è infilare, da una distanza di 1,5-2 mt., dei cerchi in un ritto per il salto in alto o simile.

OSSERVAZIONI: lo schema motorio di base del lanciare è il prerequisito per questo gioco; la capacità motoria che si vuole sollecitare è la coordinazione oculo-manuale che vede nel mirare un bersaglio una delle espressioni più classiche.

4) PALLONI IN PISTA

I giocatori di due squadre si dispongono in cerchio alternati (un A e un B) con un pallone per squadra. Le palle partono da due punti opposti: il pallone deve passare di mano in mano (da A ad A e da B a B). Vince la squadra il cui pallone viene a superare l'altro.

OSSERVAZIONI: si tratta di un semplice gioco adatto ai bambini più piccoli ai quali è richiesta la capacità di lanciare e afferrare un oggetto, per cui la capacità motoria sollecitata è la coordinazione oculo-manuale.

5) LA FUNE DISPETTOSA

I bambini delle varie squadre sono disposti in fila di fronte a due animatori disposti ai due capi di una fune. Il gioco inizia sempre con un ordine dei capi squadra quali di volta in volta possono dire: "giù la testa o su le gambe"; a tali ordini corrispondono rispettivamente il passaggio a corda alta e a corda radente il suolo. I bambini devono saltare o abbassarsi a seconda dell'ordine; chi viene toccato dalla corda è eliminato. È possibile anche dare ordini discordanti rispetto alle azioni.

OSSERVAZIONI: saltare, correre, evitare, prevedere ecc. sono gli ingredienti che rendono molto interessante questo gioco motorio.

SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1) PALLA META

Gioco simile al rugby, si svolge in un campo diviso in due metà. Scopo del gioco è portare la palla oltre la linea di fondo avversaria. Il pallone può essere portato correndo ma ogni volta che si è toccati da un avversario bisogna fermarsi e lanciare il pallone ad un compagno posto dietro di sé. Si gioca in due tempi da 5 minuti. È possibile fare un mini torneo.

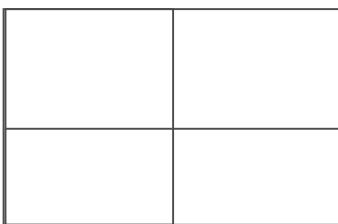
OSSERVAZIONI: essendo un gioco di squadra richiede doti tattiche che i bambini sono chiamati ad inventarsi. I prerequisiti sono la corsa e la capacità di lanciare; visione periferica (percezione spaziale) e coordinazione dinamica generale completano il tutto. È molto importante avere due arbitri che sappiano far rispettare rigorosamente le regole del gioco per evitare che i bambini si facciano male saltandosi addosso.

2) POZZO

È una prova di forza in cui i concorrenti si dispongono all'esterno di un cerchio che si restringe man mano che diminuisce il numero dei giocatori. Scopo del gioco è eliminare gli avversari facendoli finire nel pozzo (cioè nel cerchio). È eliminato anche chi molla la presa del proprio avversario. I bambini devono disporsi alternativamente uno per squadra.

OSSERVAZIONI: è un gioco in cui la capacità di forza e la possibilità di saperla dosare fanno la parte maggiore, la coordinazione dinamica generale è il completamento.

3) PALLA 4 CAMPI



Si tratta di una palla prigioniera in cui ci sono 4 campi disposti come in figura: le quattro squadre devono cercare di strapparsi i giocatori colpendoli. Si gioca con 2 palloni contemporaneamente. Quando si è presi si passa nel campo da cui proviene la palla. Vince la squadra che al termine del tempo assegnato (es. 10 minuti) ha più giocatori. È possibile liberare i propri compagni passando loro la palla al volo.

OSSERVAZIONI: la coordinazione oculo-manuale, nel lancio della palla, nella presa e nella cura degli avversari, la percezione spaziale nel disporsi nel campo, la coordinazione dinamica generale nello schivare i palloni e nei movimenti in generale sono le capacità motorie interessate in questo gioco.

4) HOCKEY CON LE SCOPE

È una partita di hockey che si gioca 5 contro 5 con i cambi volanti, dove al posto delle mazze vi sono le scope. Le porte si possono realizzare a piacimento con una larghezza e una altezza variabili a seconda del bisogno o dell'obiettivo da raggiungere. Si giocano 5 minuti per tempo a torneo.

OSSERVAZIONI: è una parodia dell'hockey, molto divertente, in cui sono richieste la coordinazione oculo-manuale, l'equilibrio e la capacità di corsa.

5) STAFFETTA DEI LADRI

I bambini saranno disposti in due squadre poste una di fronte all'altra. Ogni squadra avrà di fronte a sé 2 birilli. Al via del gioco i 2 capisquadra partono in corsa e prendono uno dei birilli del campo avversario, poi tornano nel proprio e lo depositano. Parte il 2° e così via, vince la squadra che riuscirà per prima ad avere 3 birilli nel proprio campo.

OSSERVAZIONI: Le capacità sollecitate in questa staffetta sono la corsa e la resistenza.

FESTA DI S.LUCIA O DI NATALE



1° TRACCIA:
Festa della pallacanestro

2° TRACCIA:
Percorsi e giochi con la palla

1° TRACCIA: Festa della pallacanestro

PREPARAZIONE PER LA FESTA DELLA PALLACANESTRO

Esercitazioni da farsi prima della festa.

Orientamento Corpo/Spazio

- Palleggiando, spostarsi seguendo un tracciato sul terreno,
- Idem ad occhi chiusi
- Lanciare in alto il pallone, toccare terra e riprenderlo.
- Lo stesso esercizio, compiendo un giro di 360°.
- Palleggiare a gambe divaricate con la mano destra e sinistra, spostando il peso del corpo alternativamente sul piede destro e sinistro.

Strutturazione Spazio/Tempo

- Battere un ritmo col palleggio.
- Far rotolare la palla, correre più forte della stessa, fermarsi, farla passare sotto le gambe divaricate e riprenderla.
- Lanciare la palla contro il muro e
 - * girarsi a riprenderla
 - * battere le mani dietro e riprenderla
 - * toccare terra e riprenderla.

Lateralità

- Palleggio con la mano destra saltellando sul piede destro e poi con la mano sinistra sul piede sinistro.
- Palleggiare con la mano destra e toccare il suolo con l'altra mano.
- Buttare la palla in alto con la mano destra e riprenderla con la sinistra.
- Camminare, buttare in alto la palla con la mano preferita e prenderla con due mani.

Coordinazione motoria

- Camminare, la palla dietro la testa, lasciarla cadere e riprenderla prima che cada in terra.
- Camminando, lanciare di seguito la palla dietro la schiena in avanti e viceversa.
- Coricati di fianco, palleggiare di destra, poi di sinistra.
- Gambe divaricate, battere la palla in terra in mezzo alle gambe, girarsi e riprenderla.
- Lanciare la palla in alto e colpirla con il gomito

- A coppie palleggiare e, al segnale, scambiarsi di posto e continuare il palleggio.
- A coppie: x con la palla, y seduto; x passa la palla a y e si siede, y si alza e passa la palla a x.
- A coppie:
 - passaggio a due mani all'altezza del petto
 - passaggio schiacciato a terra
 - passaggio laterale destra/sinistra
 - bowling
 - passaggio con due mani sopra il capo.
- A coppie di fronte: x passa la palla all'altezza del petto, y passa la palla in alto. Al segnale cambia.
- A coppie: x passa la palla all'altezza del petto, y schiacciato a terra.

GIOCHI PER IL PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)

1) TANTI CERCHI.

Correre palleggiando, al fischio tutti dentro un cerchio seduti a gambe incrociate.

2) GLI STREGONI.

Corrono palleggiando, sono divisi in due squadre (segni distintivi) Cercano di toccare più persone possibili, quelle toccate si fermano a braccia incrociate.

3) PALLA-BOCCIA

Due squadre dentro le linee. Al via un giocatore per volta va in corrispondenza della linea e con la palla cerca di colpire il pallone posto a mezzo campo e cerca di farlo rotolare oltre la linea avversaria.

4) TIRO ALLE LEPRI.

Una squadra è disposta dietro due linee con i palloni in mano. L'altra al via cerca di attraversare tutto il corridoio senza farsi prendere. Chi viene colpito resta seduto.

5) SVUOTA CAMPO.

6) STAFFETTA

Correre palleggiando, arrivare in prossimità di un cerchio, depositare il pallone, recuperarne uno nuovo, toccare il muro e tornare indietro.

7) STAFFETTA.

- Palleggio a slalom tra birilli.
- Passare sotto un ostacolo
- Arrivare in prossimità di un cerchio appoggiato sulle panche, tiro e cercare di fare centro.
- Torno palleggiando.

8) STAFFETTA.

Avanzare da seduti tenendo il pallone fra le ginocchia. Spostarsi come un serpente tenendo il pallone tra le mani con braccia in alto, palleggiare facendo un giro tra i cerchi e arrivare in prossimità di un cerchio appeso verticalmente: tiro, recupero la palla, tocco il muro e torno palleggiando.

GIOCHI PER IL SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1° REGOLA: Non camminare con la palla in mano.

1) TOCCA.

Due o più squadre, ciascuna squadra ha la palla, parte il primo giocatore, palleggiando tocca il muro e senza interrompere il palleggio ritorna cambiando di mano.

2) CANI E LEPRI.

Due squadre di uguale numero di giocatori, un pallone a testa. Cani dentro il cerchio di mezzo campo, la squadra delle lepri spazia liberamente entro lo spazio operativo. Al via i cani partono in palleggio e cercano di prendere le lepri che scappano sempre in palleggio.

3) STAFFETTA CON I BIRILLI,

2° REGOLA: Mandare la palla nel canestro.

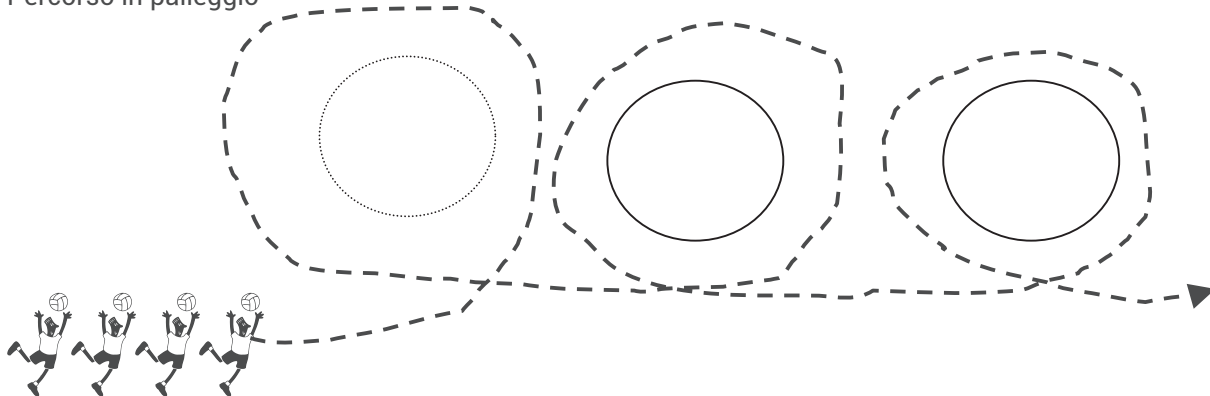
1) **GARA DI TIRO DI FRONTE.** (Con punti diversi a seconda del bersaglio.)

2) **TUTTI INSIEME A CANESTRO.**

Due squadre a mezzo campo, le squadre partono in palleggio e vanno verso il canestro, chi fa canestro ritorna a posto, chi non fa canestro ha a disposizione tre tentativi; vince chi ha tutti I bambini seduti.

3) **GIOCO DEI TRE CERCHI.**

Percorso in palleggio



Tira, recupera e torna in linea retta.

3° REGOLA : Occorre collaborare

1) **GARA DI PASSAGGIO A SQUADRE A ZIG ZAG.**

Disporre i bambini a zig-zag, il 1° passa al 2° e via di seguito. Poi ritorno. Vince la squadra che fa percorrere alla palla un numero prestabilito di giri (1, 2, 3 o 4 giri); passaggio a 2 mani al petto, 2 mani sopra il capo, schiacciato a terra.

2) **GARA A SQUADRE DI PASSAGGIO IN MOVIMENTO.**

Due squadre, al segnale parte la prima coppia e si passa la palla; arrivata ad un segnale ritorna sempre passandosi la palla, fino a quando arriva di fronte alla seconda coppia. Tocca il pallone della seconda coppia che parte. Vince chi termina per prima.

3) **GARA DI TIRO, PALLEGGIO E PASSAGGIO.**

Due squadre, un pallone per squadra.

Il 1° della fila tira (a 2 mani, 1 mano sopra il capo, in elevazione), se fa canestro prende un punto, va a rimbalzo, prende la palla poi, in palleggio va in coda e passa la palla sopra la testa a quello davanti, e così di seguito fino a farla arrivare davanti.

Vince la squadra che per prima, arriva ad un numero prestabilito di canestri.

4° REGOLA: Far segnare pochi canestri.

1) **TUTTI CONTRO TUTTI.**

Palleggiare liberamente per tutto il campo e cercare di far perdere e uscire la palla agli avversari. Viene eliminato chi non riesce a controllare la palla nel campo. Restringere successivamente lo spazio operativo.

2) **GIOCO DEL PALLEGGIO-PASSAGGIO-DIFESA.**

2 file - 3 difensori nei cerchi.

A e B si devono passare la palla e X1, X2, X3, senza uscire dai cerchi, devono cercare di intercettare la palla. Se intercettano la palla prendono il posto dell'attaccante.

3) **MINI PARTITA.**

Si inizia con un salto a 2 a mezzo campo per decidere quale squadra inizia in attacco e quale in difesa.

Eventuali varianti, soprattutto all'inizio di attività:

- a) Al posto dei canestri si possono porre dei bambini (1 per squadra) con cerchi. Il bambino si può spostare per agevolare i compagni a segnare il canestro.
- b) I giocatori non si muovono, ma devono passarsi la palla da fermi.
- c) I giocatori non possono fare più di tre passi con la palla in mano.

1° TRACCIA: Percorsi e giochi con la palla

1°) PERCORSO

Salto a piedi uniti nei cerchi → passare sopra, sotto, sopra la trave → Slalom fra i birilli → passaggio sopra l'asse di equilibrio.

2°) PERCORSO

Palleggio tipo basket → slalom tra i birilli palleggiando → salto dell'asta col pallone in mano → palleggiare attorno al cerchio → tiro a canestro

3) PERCORSO

Corsa → Capovolta in avanti → Salto tra i bastoni → Saltare sopra il 1° ostacolo, passare sotto il 2°, saltare sopra il 3° → Passare sopra i ceppi senza cadere → capovolta dietro → corsa per ritornare.
OSSERVAZIONI: questi tre percorsi sollecitano e "mettono in difficoltà" gli schemi motori di base, nel senso che vengono svolte le normali azioni del saltare, lanciare, correre ecc. in situazioni particolari. Ciò richiede un maggior controllo del proprio corpo e permette di modificare ed affinare i propri interventi.

4) PALLE CHE SCOTTANO

I bambini devono trasportare i palloni oltre la linea di fondo campo avversario ma attenzione perché contemporaneamente fanno ciò anche gli avversari. Al termine del tempo vince la squadra che ha meno palloni nel proprio campo.

OSSERVAZIONI: correre con un oggetto è il tema dominante di questo gioco, sostanzialmente viene quindi sollecitata la capacità di corsa e la velocità.

5) MURO CINESE

Una squadra si deve spostare da una parte all'altra del campo senza essere toccata dal giocatore avversario posto al centro. Chi viene toccato viene posizionato a piacere da tale giocatore: questi non possono prendere ma servono da disturbo. Vince la squadra che alla fine ha più bambini rimasti in gioco (il "cacciatore" dovrebbe essere un ragazzo più grande).

OSSERVAZIONI: questo gioco serve a migliorare la capacità di corsa unita alla possibilità di modificare direzione, con uno stimolo a migliorare la velocità per evitare il muro.

6) GIMCANA DI ABILITA' CON LA PALLA

Palleggio basket tra i birilli → Palla tra i piedi: far passare la palla sotto l'ostacolo e saltarlo → Palla tra i piedi: far passare la palla sopra l'asta, passarvi sotto e riprendere la palla. Se l'asta cade ripetere fino alla buona riuscita → Palla tra i piedi: slalom tra i birilli → Palla in mano: far rotolare la palla di fianco al materasso, effettuare una capovolta e riprendere la palla → Ritornare palleggiando tipo basket.

Far giocare più squadre su percorsi uguali a staffetta.

OSSERVAZIONI: l'utilizzo della palla viene mandato in crisi da varie difficoltà seminate lungo il percorso: tutto ciò affina le capacità coordinative della coordinazione occhio-mano e occhio-piede oltre alla coordinazione spaziale.

7) SVUOTA CAMPO COL BASTONE

È il classico gioco in cui bisogna cercare di rinviare il pallone nel campo avversario con la particolarità che la palla si gioca con un bastone e i palloni sono diversi per dimensione e peso (palloni da calcio, da basket, da tennis, da ping-pong ecc.).

OSSERVAZIONI: la particolarità di questo gioco è quella di dover utilizzare un attrezzo per colpire i palloni, per cui il bambino deve imparare a coordinare i propri movimenti col bastone. La difficoltà è aumentata dalla varietà dei palloni.

8) I DUE RE

Il gioco si svolge palleggiando come a pallacanestro, le due squadre devono scegliere al loro interno un re che deve essere protetto dall'attacco degli avversari. Per catturare il re, che come gli altri giocatori può girare libero per il campo, è sufficiente toccarlo con le mani. Per difendersi è sufficiente toccare gli attaccanti i quali dovranno rimanere fermi fino a quando un compagno non venga a liberarli. Non vi è limitazione di spazio tra i due campi.

GIOCHI DI SQUADRA

1) MINICALCIO

Numero di giocatori ridotto (da 3 a 5), con sostituzioni volanti. Porte di dimensioni ridotte, eventualmente molto piccole se si gioca senza portiere. Tutti devono giocare. Si può giocare senza portiere o comunque i ruoli devono essere cambiati e non rigidi. Non è ammessa la carica del portiere.

2) PALLAMANO

La palla viene giocata con le mani. Campo di gioco (di massima 25 x 15 mt.) da adattare al numero di giocatori partecipanti. A tre mt. dalle linee di fondo si delimitano le aree di difesa entro le quali non possono entrare né attaccanti (pena passaggio della palla agli avversari) né difensori (pena la sanzione di un calcio di rigore, che viene battuto da 7 mt. dalla linea di fondo). Sulle linee di fondo si dispongono dei birilli: ogni squadra ha l'obiettivo di colpire i birilli (ogni birillo colpito vale un punto). Il portatore di palla non può fare più di tre passi consecutivi, pena commettere fallo. Si commette fallo anche se si spinge, si trattiene l'avversario o gli si toglie la palla dalle mani.

3) PALLABASE

Campo di gioco a forma di rombo, i cui vertici sono le basi (la base di partenza si chiama casa-base). Ogni squadra in difesa ha 5 giocatori di cui uno ricevitore presso casa-base. Un giocatore a turno della squadra attaccante "batte" (lancio o palleggio tipo pallavolo, o bagher, ecc.) la palla da casa-base e corre per passare dalle basi in sequenza (in senso antiorario). Ottiene un punto se arriva a casa-base. I difensori hanno il compito di recuperare la palla e farla giungere al "ricevitore". Quando la palla giunge al ricevitore il gioco si interrompe e gli attaccanti che si trovano fuori dalle basi vengono eliminati. Ogni squadra ha a disposizione un attacco per ogni giocatore.

FESTA DELLA PACE



1° TRACCIA:
Festa della Pallavolo

2° TRACCIA:
Festa dei Giochi acrobatici

3° TRACCIA:
Festa dei Grandi Giochi di Animazione

1° TRACCIA: Festa della pallavolo

ESERCIZI - GIOCHI INDIVIDUALI PER I FONDAMENTALI

1. Andatura a gambe semipiegate: palleggiare.
2. Saltelli pari, divaricati: palleggiare.
3. Palleggiando spostarsi a sinistra, destra, avanti e indietro.
4. Corsa sul posto palleggiando.
5. Palleggio ritmato sul posto:
 - o due palleggi alto-lenti,
 - o tre palleggi bassi-veloci.
6. Palleggiare In piedi, poi in ginocchio, seduti e Infine ritornare alla posizione di partenza.
7. Decubito supino: palleggiare.
8. In ginocchio, al muro: palleggiare.
9. Voltarsi palleggiando, continuare a camminare, rivoltarsi sempre palleggiando.
10. Palleggiando far passare la palla attraverso il cerchio di diverse grandezze e a diversa distanza.
11. Centrare un cerchio in oscillazione, palleggiando.
12. Camminare colpendo la palla con il bagher, seguendo un tracciato a zig-zag.
13. Camminare alternando ad un bagher un palleggio.
14. Palleggiare contro un muro con diverse combinazioni:
 - o 2 palleggi - 2 bagher;
 - o 3 palleggi - 1 bagher;
 - o 2 palleggi - 3 bagher.
15. (a coppie):
 - o uno di fronte all'altro, uno palleggia e l'altro risponde in bagher;
 - o uno palleggia al compagno e immediatamente si siede e si rialza (o tocca terra o fa un salto a ginocchia raccolte o un salto di 360° su se stesso); il compagno fa lo stesso esercizio;
 - o uno palleggia o a destra o a sinistra, o avanti o indietro e il compagno deve adattarsi alla situazione;
 - o gli stessi esercizi in bagher.

GIOCHI PER IL PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)

1) IL PASSAMANO

Ciascuna squadra si dispone in riga, gambe divaricate, caporiga in possesso della palla. Al via il primo, eseguendo una torsione di busto, consegna la palla al secondo e così via fino all'ultimo della riga il quale fa un giro correndo intorno ad una clavetta per mettersi poi all'inizio della fila.

2) IL PASSAMANO 2

Lo stesso gioco facendo passare la palla sopra la testa, disposti però uno dietro l'altro.

3) IL PALLONE VOLANTE

I partecipanti, divisi in squadre, sono seduti a gambe divaricate, in circolo a leggero contatto di gomito. Al via tutti portano le braccia in alto e si passano il pallone facendolo circolare il più rapidamente possibile evitando di farlo cadere. La squadra che fa cadere la palla perde il giocatore responsabile dell'errore. Vince la formazione che, nel tempo stabilito, riesce a mantenere il numero più alto di partecipanti.

4) SOTTOGAMBA

2 o più squadre disposte in circolo con gambe divaricate, un pallone per squadra. Al via i compagni devono colpire il pallone con il baggher, rasoterra, cercando di farlo passare in mezzo alle gambe del compagno. Chi non riesce è eliminato. Vince la squadra che dopo un tempo stabilito ha minori giocatori in campo.

5) STAFFETTA COL CAPORALE

Si dividono i partecipanti in due o più gruppi e si dispongono in fila dietro una linea di base. Di fronte ad ogni fila, alla distanza di circa tre metri, in un cerchio tracciato a terra, prende posto un membro del gruppo (Il caporale) in possesso della palla. Al via i caporali lanciano la palla ai capifila che restituiscono prontamente. Il secondo lancio è indirizzato al secondo della fila ed il primo si abbassa piegandosi sulle gambe, e così via fino all'ultimo. Il gioco può essere ripetuto per diverse volte. Vince la squadra che per prima termina gli scambi.

6) GARA A PUNTI

Giocano tre o quattro squadre per volta.

I componenti sono disposti uno dietro all'altro. Al via il primo di ogni fila lancia il pallone cercando di mandarlo il più lontano possibile (oltre la terza linea tracciata sul terreno). Recupera il pallone e lo consegna al compagno.

1°linea: 1 punto; 2°linea: 2punti; 3°linea: 3punti.

7) CANGURO

Si delimitano una linea d'arrivo e una di partenza. Due o più squadre. I giocatori partono con un pallone ed avanzano saltellando e contemporaneamente palleggiando. (È possibile anche lanciarla a due mani sopra la testa e riprenderla).

Ogni volta che un concorrente si lascia sfuggire il pallone, deve riprenderlo e ricominciare il gioco da dove era arrivato oppure dalla linea di partenza.

8) GARA

Due o più squadre.

Ogni squadra ha un numero di birilli davanti a sé.

Con una schiacciata devono cercare di abbattere più birilli possibili.

GIOCHI PER IL SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1) PALLA ROTOLATA.

I bambini, in possesso di una palla vengono disposti dietro una linea di partenza in numero proporzionale allo spazio disponibile. Al via i concorrenti, divisi in gruppi, devono far rotolare la palla, accompagnandola con le mani, sino alla linea di traguardo.

Vince chi per primo giunge alla fine senza staccare mai le mani dalla palla. Chi viene meno a tale norma torna indietro e ricomincia il percorso.

(Eseguito sotto forma di staffetta).

2) IL BERSAGLIO

Due o più squadre.

I partecipanti sono disposti in fila, il primo dietro una linea che non deve essere superata durante il lancio.

Due a turno, disposti ad una certa distanza, si terranno per le mani formando un cerchio con le braccia. Il capofila lancerà il pallone cercando di far centro, poi lo recupererà andando ad accodarsi.

3) IL BERSAGLIO

Lo stesso gioco, ma ci sono dei cerchi a terra ognuno con un punteggio proporzionale alla distanza. Vince chi totalizza il maggior numero di punti.

4) IL PALLONE VOLANTE.

I partecipanti, divisi in squadre, sono seduti a gambe divaricate, in circolo.

Alla volta tutti portano le braccia in alto e si passano il pallone facendolo circolare il più rapidamente possibile, evitando di farlo cadere, pena la sottrazione di 10 punti.

Vince chi riesce a totalizzare il maggior numero di passaggi.

5) I DUE FORTINI

2 squadre.

Si tracciano sul terreno due quadrati contigui.

I partecipanti si dividono in due gruppi e occupano l'interno dei quadrati. La palla viene passata tra i componenti, sempre con un lancio a 2 mani sopra la testa, e al momento opportuno viene lanciata contro gli avversari. I giocatori colpiti non escono dal campo, ma viene conteggiato un punto a favore della formazione avversaria. La squadra che per prima raggiunge un punteggio prestabilito vince.

6) PASSAGGI IN CIRCOLO

Più squadre che giocano a turno o contemporaneamente.

I partecipanti sono disposti in circolo. Il gioco consiste nel passare la palla rapidamente e senza ordine da uno all'altro.

Vince chi raggiunge un numero di passaggi stabilito.

Tutte le volte che la palla cade, si ricomincia da capo.

7) PALLA SOPRA LA CORDA

Si usano palle cosiddette "al rallentatore" (palloni più grandi e più leggeri che eliminano la prima e maggiore difficoltà del palleggio: l'eccessiva velocità della palla).

Il campo di gioco è diviso a metà da una corda tesa tra due ritti alti due metri.

I bambini formano due squadre, che cercano di far toccare al pallone il terreno avversario. Il numero dei passaggi è libero: libero è anche il numero dei giocatori. Il campo di gioco deve essere grande.

8) GIOCO DELLE PORTICINE

Si dividono i ragazzi in due o più squadre e si dispongono sui lati della palestra dei centri piuttosto grossi. Il gioco consiste nel riuscire a mettere con palleggio la palla nel cesto.

9) PALLA RILANCIATA

Si gioca come il minivolley, ma la palla viene afferrata e rilanciata.

1° TRACCIA: Festa dei giochi acrobatici

GIOCHI PER IL PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)

1° Stazione: CAPOVOLTA IN AVANTI

I bambini, disposti per file, devono dimostrare di saper eseguire una capovolta correttamente senza sbandate laterali appoggiando sia le mani che la testa (appoggio sulla parte posteriore).

PUNTEGGIO: 5 punti = esercizio corretto
 3 punti = esercizio con errori
 1 punto = esercizio non eseguito

2° Stazione: CAPOVOLTA DIETRO SUL PIANO INCLINATO

I bambini devono eseguire una capovolta all'indietro sul piano inclinato correttamente senza sbandate laterali

Stesso punteggio dell'esercizio precedente.

3° Stazione: SALTI SULLA PANCA

Posizioni

IL SOLDATO in posizione di attenti

DIVARICATO. sotto a gambe divaricate

PALLA. sotto raccolta

I bambini devono raggiungere la posizione durante la fase di volo e atterrare a piedi uniti senza sbilanciarsi.

PUNTEGGIO: 5 punti = esecuzione corretta
3 punti = arrivo con scarso equilibrio
1 punto = posizione errata in volo

4° Stazione: SALTO CAPOVOLTA

I bambini devono, previa una rincorsa, saltare nel cerchio ed uscire da esso compiendo una capovolta.

PUNTEGGIO: 5 punti = esecuzione corretta e senza soste
3 punti = sosta dopo il primo salto o la capovolta è storta
1 punto = mancata esecuzione



5° Stazione: CAPOVOLTA DALLA PANCA

La panca è posta più in alto del materasso; i bambini devono saltare dall'alto e ricadendo effettuare una capovolta. Il salto e la conseguente capovolta devono essere eseguiti sia in avanti che indietro

PUNTEGGIO: 5 punti esecuzione corretta
3 punti salto senza equilibrio e capovolta sbagliata
1 punto mancata esecuzione

6° STAZIONE: EQUILIBRIO

I bambini devono camminare sopra un asse di equilibrio per tutta la sua lunghezza senza cadere. Se l'esecuzione risultasse troppo semplice si può richiedere a scelta di effettuare un giro di 360° gradi sopra l'asse di equilibrio.

PUNTEGGIO: 5 punti = passaggio completo (+1 col giro di 360° gradi)
3 punti = massimo due cadute
1 punto = più di due cadute

GIOCHI FINALI

1) TRASPORTO DEI TRONCHI

I bambini, divisi per squadre, si mettono a coppie; uno fa il tronco e si dispone coricato supino. mentre l'altro lo fa rotolare per una distanza di 6/10 metri. Al ritorno si invertono i ruoli.

2) FIDARSI È BENE

I bambini, divisi in squadre, saranno disposti alternati, uno coricato prono e l'altro in piedi a gambe divaricate (distanza di 2 metri l'uno dall'altro). È consigliabile fare dei segni per terra. Il primo di ogni fila dovrà saltare i compagni distesi e passare sotto quelli in piedi; arrivato in testa alla fila, passerà un testimone (un piccolo oggetto) che dovrà arrivare (tramite i compagni in piedi) al primo della fila. Vince la squadra che termina per prima.

3) SCAMBI

I bambini divisi in due squadre dovranno a turno eseguire sopra il primo materasso una capovolta in avanti, sopra il secondo materasso una capovolta indietro.

GIOCHI PER IL SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1° Stazione: SUCCESSIONE DI SALTI E CAPOVOLTE

I bambini devono eseguire delle capovolte con conseguente salto a pennello (corpo disteso e braccia in alto) sopra una fila di materassini.

PUNTEGGIO: 5 punti = esecuzione corretta
3 punti = poco equilibrio
1 punto = capovolte errate

2° Stazione: **CAPOVOLTA TUFFATA** (con pedana, dove disponibile)

I bambini saranno posti dietro un materassino e con o senza rincorsa dovranno effettuare una capovolta previo un tuffo in avanti saltando degli ostacoli di varia altezza o lunghezza (es: palloni, fustini)

Si può anche saltare un cerchio in verticale e alzarlo di volta in volta.

PUNTEGGIO: 5 punti = esecuzione corretta
3 punti = capovolta storta
1 punto = non esecuzione

3° Stazione: **SALTO AVANTI** (Con pedana)

I bambini prendono una rincorsa dalla panca, saltano sulla pedana ed effettuano una capovolta senza le mani. Dove non ci sia la pedana elastica, è possibile effettuare la capovolta direttamente dalla panca.

PUNTEGGIO: 5 punti = esecuzione corretta
3 punti = capovolta non in volo
1 punto = esecuzione non corretta

4° Stazione: **EQUILIBRISTI**

I bambini dovranno passare sopra un breve percorso di abilità in equilibrio senza eseguire errori (non conta la velocità). Utilizzare gli appoggi Baumann, i ceppi e l'asse di equilibrio.

PUNTEGGIO: 5 punti = percorso senza cadute
3 punti = percorso con tre cadute
1 punto = più di 3 cadute

5° STAZIONE: **SALTI**

Con pedana: i bambini devono effettuare delle posizioni in volo dopo aver battuto sulla pedana. Le posizioni sono:

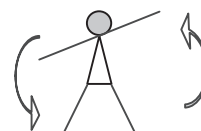
Pennello:



A raccolta:



Giravolta di 360° gradi:



Si controlla la corretta posizione in volo e l'arrivo in equilibrio.

senza pedana: le posizioni sono le stesse, ma la rincorsa si effettua sopra una panca arrivando a terra sopra un materassino.

PUNTEGGIO: 5 punti = esecuzione corretta
3 punti = esecuzione con una posizione scorretta
1 punto = esecuzione con due posizioni scorrette

GIOCHI FINALI

1) STAFFETTA SEMPLICE

Staffetta con capovolta, salto e capovolta.

2) STAFFETTA SEMPLICE-2

Si salta la trave, si effettua una capovolta avanti e si ritorna passando sotto la trave e ritornando nella propria fila.

3) GARA DI SALTO IN ALTO IN CAPOVOLTA.

Si esegue con le stesse modalità del salto in alto. Bisogna eseguire però delle capovolte. Chi sbaglia l'altezza viene eliminato

3° TRACCIA: Festa dei grandi giochi di animazione

1) MA CHE BEL CASTELLO

Si tratta di cercare di impilare degli scatoloni (il castello) sotto l'azione di disturbo della squadra avversaria che con delle palle di stoffa (o palloni di spugna) cerca di abbattere ciò che si sta costruendo. Vince la squadra che, allo scadere del tempo stabilito, sarà riuscita a costruire il castello più grande.

OSSERVAZIONI: capacità di lancio e organizzazione della difesa rendono questo gioco molto interessante

2) A CAVALLO DEL DRAGO

Per questo gioco servono delle scope con delle teste di cavallo in cima al manico (eventualmente preparate in precedenza dai bambini). Lo scopo del gioco è quello di realizzare dei goal in porte molto piccole sparse lungo il perimetro del campo. I bambini dovranno, montando la scopa, fare centro con dei palloni che di volta in volta vengono rilanciati nel campo. Vince la squadra che nel tempo stabilito (5 minuti) fa più centri.

OSSERVAZIONI: la capacità di corsa viene sollecitata e modificata dall'impegno di cavalcare il drago. La palla rende altamente interessante il gioco per la difficoltà di colpire il pallone e centrare la porta rimanendo "a cavallo del drago".

3) BRISCOLA

I bambini divisi in squadre avranno un nastro con un palloncino in fondo infilato nei calzoni. Dentro ogni palloncino vi è un biglietto con un numero da 1 a 10. I bambini vengono mandati uno alla volta a combattere nel ring. Chi riesce a strappare il palloncino al compagno ne guadagna i punti. A chi perde verrà assegnato un nuovo palloncino col biglietto. Per mandare i bambini in campo è possibile usare il metodo delle numerazioni tipo bandierina.

OSSERVAZIONI: correre liberamente in spazi ristretti, evitare gli avversari e rincorrere rendono questo gioco molto interessante. L'elemento uno contro uno affina le capacità tattiche.

4) CHE FACCIA HAI?

Si disegna su un pannello di polistirolo una grossa faccia senza i particolari (occhi, naso, ecc.) che vengono assegnati ai bambini. I bambini sono bendati e attraverso le indicazioni dei compagni di squadra devono raggiungere il pannello e aggiungere i particolari loro assegnati. Risulteranno delle belle composizioni. È possibile disporre semplici ostacoli lungo il percorso (clavette da evitare, panche da scavalcare ecc.).

OSSERVAZIONI: la mancanza del senso della vista rende questo gioco molto interessante perché va a sollecitare molte capacità (come l'equilibrio) ad essa collegato.

5) L'URLO DI TARZAN

I bambini divisi in due squadre si dispongono nelle due metà di un campo rettangolare non eccessivamente grande (es. pallavolo). Scopo del gioco è catturare il maggior numero di bambini toccandoli. Parte un bambino per squadra che si porta nel campo avversario emettendo un suono che deve essere ininterrotto, dalla partenza al rientro nel proprio campo. Nel tragitto egli dovrà toccare il maggior numero di bambini possibile. Vince la squadra che, esauriti i propri bambini ha il maggior numero di prede. Se l'urlo viene interrotto la prova è nulla.

OSSERVAZIONI; la corsa e la sensibilità delle proprie forze fanno di questo gioco un buon esercizio fisico anche per la respirazione.

6) QUEST'ANNO MI VESTO DA...

Lungo il perimetro di un campo rettangolare sono poste le parti di un costume buffo con indumenti ingombranti (es. pantaloni molto grandi, stivaloni, cappello ecc.) in numero uguale ai bambini. Ad ogni frazione di gioco corrisponde un bambino il quale dovrà indossare l'indumento a sua disposizione e quindi spostarsi nella seconda frazione dove dovrà spogliarsi per far vestire il secondo frazionista e così via. Vince la squadra che impiega meno tempo per fare tutto il giro e quindi presentare il bambino completamente vestito.

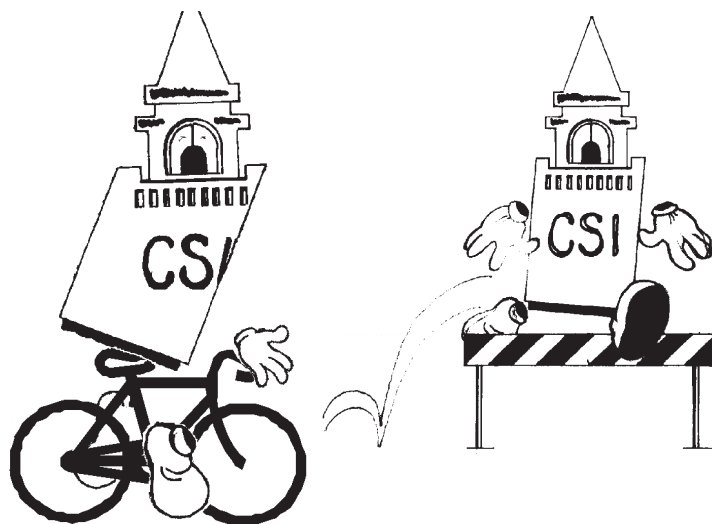
OSSERVAZIONI; si tratta di una staffetta dove la corsa e l'agilità di movimento sono strettamente connesse.

7) IL GATTO E LA VOLPE

Ogni squadra divide i propri bambini a coppie all'interno delle quali uno è bendato e legato per la caviglia al proprio compagno. Si tratta di una staffetta seminata di ostacoli nella quale il cieco è guidato dall'altro con delle indicazioni. Al ritorno si invertono le parti.

OSSERVAZIONI: la capacità di camminare viene messa in crisi dal fatto di essere legato ad un compagno, la mancanza della vista rende ancor più difficile il gioco.

FESTA DI PRIMAVERA



1° TRACCIA:
Festa dell'Atletica

2° TRACCIA:
Festa della Bicicletta

3° TRACCIA:
Festa del Rugby educativo

4° TRACCIA:
Orienteeing

1° TRACCIA: Festa dell'atletica **GIOCHI PER IL PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)**

1. Corsa: 40 mt.
2. Corsa con ostacoli vari
3. Salto in lungo a battuta libera
4. Salto triplo con i cerchi (i primi due salti si fanno nei cerchi. Si misura il terzo balzo).
5. Lancio della pallina (o del vortex)
6. Tiro al birillo
7. Staffetta a navetta

GIOCHI PER IL SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1. Corsa: 60 mt.
2. Corsa con ostacoli vari
3. Salto in lungo a battuta libera
4. Salto triplo
5. Lancio della pallina (o del vortex)
6. Lancio del peso in avanti dal basso
7. Staffetta a navetta

2° TRACCIA: Festa della bicicletta

GIOCHI PER IL PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)

1) IMPORTANTE È... PARTIRE

Ogni squadra è divisa due metà, una di fronte all'altra, alla distanza di 10-20 mt. Ogni squadra ha una bicicletta.

Il primo della fila parte in bici e, arrivato al compagno, gli cede la sua bici e così di seguito fino al termine dei giocatori.

2) ACCIDENTI, HO BUCATO!

Semplice gimcana (vedi figura) in cui ogni concorrente dovrà superare alcune difficoltà accompagnando per mano la propria bicicletta.



3) HO PERSO LE CHIAVI!

Due squadre sono poste in riga su un lato del campo entro il quale sono disseminati piccoli oggetti (es: caramelle). Al segnale convenuto i bambini, senza scendere dalla bicicletta, iniziano la ricerca di quanti più oggetti sarà loro possibile. Vince la squadra che trova più oggetti.

4) PUZZLE-BIKE

Due squadre sono poste ai lati opposti di un campo sulla cui metà viene tesa una corda a cui sono appesi, con delle mollette, i pezzi di un puzzle. I bambini di ogni squadra passeranno sotto la corda strappando un tassello del proprio colore, quindi cercheranno di ricomporre il puzzle insieme ai compagni.

5) LA SPESA DELLA MAMMA

Staffetta semplice in cui ogni bambino trasporta un pallone che poi deve depositare in uno scatolone. Ritournerà sempre in bicicletta a dare il cambio ai compagni.

6) LADRI DI BICICLETTE

Ogni squadra fungerà prima da guardia e poi da ladro. I ladri si pongono in fila dietro ad una linea e cercano di attraversare il campo senza essere colpiti dalle due guardie della squadra avversaria (che si cambiano per ogni ladro che scappa).

7) GIOCO CON I GENITORI

I genitori con le bici fanno a staffetta a trasportare i bimbi da un punto all'altro del campo.

GIOCHI PER IL SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1) UNA STRADA DIFFICILE

Gimcana con varie difficoltà (Es: passare in un corridoio formato da bastoni per terra, passare sotto un'asticella, slalom tra i birilli, portare un pallone in mano, calciare un pallone dalla bici, ecc.)

2) BOWLING-BIKE

I giocatori di ogni squadra partendo da una linea cercheranno di abbattere, dalla bici, il maggior numero di birilli sparsi per il campo, in un tempo stabilito.

3) EL LIMBO

I giocatori delle due squadre si alternano a passare sotto una fune tesa che si abbassa gradualmente. Chi tocca la fune o mette i piedi a terra è eliminato.

4) IL RODEO

I bambini di ogni squadra sono fermi ai lati opposti di un campo. Al centro del campo è posta una clavetta che i bambini cercheranno di abbattere con un pallone. Chi ha tirato si accoda.

5) RACCOLTA DEI FUNGHI

Gioca una squadra per volta. I giocatori devono cercare di racimolare il maggior numero di oggetti da terra senza appoggiare i piedi per terra. Alla fine del tempo prestabilito si conteranno i punti totalizzati da ogni squadra, conteggiando un punteggio crescente in proporzione al rimpicciolirsi degli oggetti (es: 1 punto per un pallone, 2 punti per la clavetta, 3 punti per una caramella, ecc.).

6) COPRIFUOCO

Ogni squadra è in fila dietro ad un adulto che la guida. Al fischio tutti i bambini devono rincasare (oltrepassano una linea). Gli ultimi due bambini che rientrano perdono il diritto di uscire dalla casa. Dopo un certo numero di manches vince la squadra con più bambini rimasti in gioco.

7) HANDBALL-BIKE

Il Gioco è come la pallamano, ma si gioca in bicicletta

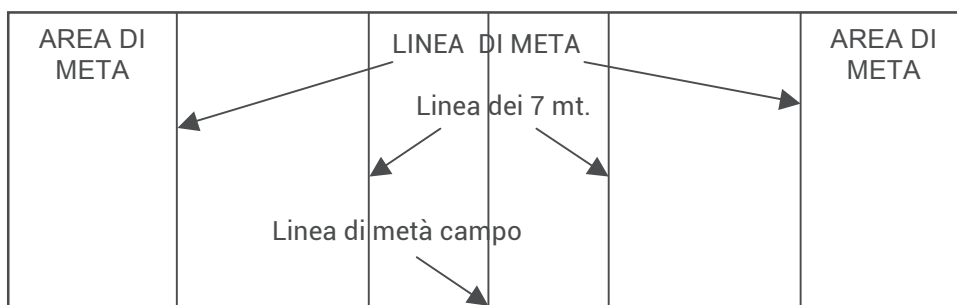
8) GIOCO CON I GENITORI

I genitori avranno appeso dietro la loro bicicletta dei palloncini colorati, contenenti dei bigliettini. I bambini dovranno fare scoppiare i palloncini e prenderne il contenuto. Mettendo insieme i biglietti è possibile leggere una frase (es. FANTATHLON È ALLEGRIA).

3° TRACCIA: Festa del rugby educativo

IL CAMPO DA GIOCO

L'area di gioco è costituita da un terreno erboso lungo 58 metri e largo 38, tracciato nel seguente modo:



GIOCATORI: I giocatori sono 10 per squadra e si suddividono in due ruoli ben distinti: la **Mischia**, denominata anche gruppo degli Avanti in quanto sono sempre in prima linea per conquistare la palla e i **Tre Quarti**, denominati anche **Linee arretrate** in quanto attendono i palloni conquistati dagli avanti per giocarli in velocità.

LA MISCHIA: I numeri 1-2-3 costituiscono la Prima Linea dello schieramento di mischia. I numeri 1 e 3 vengono chiamati **Piloni**, perché sono "le colonne" della mischia. Il numero 2 è il **tallonatore** in quanto nelle mischie deve tallonare la palla; è lui che di solito lancia la palla nelle touches (rimesse laterali). I numeri 4 e 5 rappresentano la Seconda Linea, spingendo dietro la Prima, sono i "giganti" della mischia. Il numero 6 (il **Mediano di Mischia**) è uno dei due "boss" della squadra: è lui che comanda la mischia e decide cosa fare dei palloni che questa gli fornisce (se giocare personalmente, con la Mischia o con i Tre Quarti).

I TRE QUARTI: il numero 7 detto anche **Mediano di Apertura** è l'altro "boss". È lui che, ricevuta la palla dall'altro mediano, decide come far giocare il proprio reparto, come "aprire" il gioco con i Tre Quarti. I numeri 8 e 9 sono gli "assistenti" del Mediano di Apertura. Hanno la libertà di giocare individualmente ma spesso, giocano rapidamente la palla per trasmetterla ai giocatori più veloci della squadra. Il numero 10 (detto **Estremo**) è l'ultimo baluardo difensivo: è lui che deve difendere la propria area di meta da fughe solitarie degli avversari, ma spesso è anche il giocatore in più della linea di attacco e sovente i suoi inserimenti tra i Tre Quarti fruttano la meta.

I PUNTI: Nel rugby educativo, non essendo previste porte sul campo, si possono fare punti solo con la Meta, che vale 5 punti.

REGOLE DI GIOCO

Il rugby educativo si gioca tra due squadre di 10 giocatori e consiste nel passarsi la palla tra componenti di squadra al fine di mettere uno in condizione di depositarla in meta. Il passaggio è l'elemento basilare dell'a-

zione: se effettuato con le mani può essere fatto solo all'indietro, se si calcia con i piedi, può essere fatto anche in avanti. L'incontro ha inizio con un calcio di avvio, che deve superare una linea posta a 7 metri e parallela alla linea di centro campo, dopo il quale qualsiasi giocatore può prendere il pallone al volo, calciarlo, raccogliarlo, correre con il pallone, caderci sopra o arrestare un avversario che ne sia in possesso, tranne che in mischia o in caso di tenuto. Gli incontri si svolgono in due tempi di 15' ciascuno con 5' di intervallo.

Si registra un fuori gioco quando:

- a) in caso di passaggio in avanti con i piedi a uno o più compagni più lontani dalla propria meta rispetto a chi ha calciato, salvo che il pallone non sia toccato da un avversario;
- b) se un giocatore entra in una mischia dal lato degli avversari. L'infrazione di fuorigioco viene penalizzata con una mischia.

Si verifica il **trattenuto** quando un giocatore in possesso del pallone è trattenuto da uno o più avversari per cui non può passarlo né giocarlo in qualsiasi modo, o quando il pallone viene trattenuto a terra.

La mischia è un'azione caratteristica del rugby che serve a rimettere la palla in gioco in caso di:

- a) gioco fallosi, pugni, sgambetti, spinte, tenuta o qualsiasi scorrettezza;
- b) azione che non può proseguire perché il pallone, rimasto sotto i corpi, non è giocabile;
- c) rimessa laterale sbagliata;
- d) passaggio del pallone in avanti con le mani.

Il mediano di mischia della squadra sfavorita dall'evento ha il diritto di introdurre il pallone nel corridoio lasciato libero dagli opposti schieramenti. Una volta introdotto il pallone, il "tallonatore", coadiuvato dai "piloni", deve cercare di portarlo dalla propria parte con i piedi. Il mediano di mischia poi, uscita la palla dalla mischia, ha il compito di giocarla e di impostare un'azione.

La **touche** è la seconda caratteristica azione del rugby. Quando un pallone va fuori campo lateralmente deve essere rimesso in gioco; gli avanti di entrambe le squadre si dispongono su due file perpendicolari alla linea di rimessa laterale sul punto in cui è uscito il pallone, un giocatore della squadra che non ha messo fuori campo il pallone, lo lancia esattamente in mezzo alle due linee dei giocatori.

Il **placcaggio** è sostituito dalla possibilità dei giocatori della squadra in difesa di toccare il portatore di palla con le due mani nella zona del corpo compresa tra il bacino e le spalle. Se il portatore di palla viene toccato tre volte, la squadra in difesa guadagna la palla e diviene attaccante, con ripresa del gioco dal punto del campo in cui è stato toccato il terzo giocatore.

La **presa al volo** si verifica quando un giocatore ferma un pallone proveniente direttamente dall'avversario, in seguito a un calcio o a un passaggio in avanti e gridando "mark", segna col tallone sul terreno il punto in cui la presa è avvenuta. In questo caso la squadra ha diritto a un tiro libero.

GIOCHI PER IL PRIMO CICLO (5, 6, 7 anni)

1) LE STATUE

Si formano due squadre: una è la squadra dei pietrificatori e l'altra è quella degli spietrificatori. I primi possono "pietrificare" quelli che toccano (rimangono così immobili sul posto) i secondi possono liberare i compagni senza farsi pietrificare a loro volta; vince la squadra che pietrifica tutti in meno tempo. Invertire poi i ruoli.

OSSERVAZIONI: capacità di corsa con le sue molteplici variazioni sono la base di questo semplice gioco.

2) CARRIARMATI

I giocatori divisi in due squadre si pongono schiena contro schiena. Scopo del gioco è spingere gli avversari oltre una linea posta a 3 metri dalla linea centrale di partenza.

OSSERVAZIONI: nel confronto diretto con l'avversario viene sollecitata particolarmente la capacità di forza.

3) SAETTE

I bambini sono disposti in cerchio. Un bambino possiede una palla, questi la cede al compagno di fianco dopo di che inizia a correre esternamente al cerchio e recupera la propria posizione; stessa cosa farà il compagno e così fino ad esaurimento dei bambini.

OSSERVAZIONI: anche in questo caso la corsa (in curva) costituisce la base di questo gioco.

4) RECUPERO DEL PALLONE ALTO

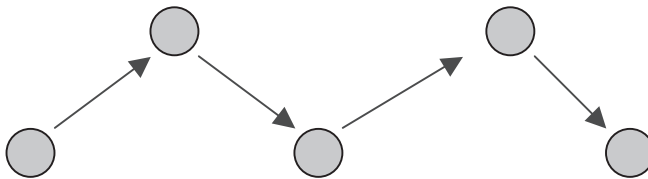
I giocatori sono disposti in fila con un pallone: al via il capofila lancia in alto il pallone poi corre dietro; il secondo dovrà prendere il pallone senza farlo cadere e ripetere la stessa operazione. Vince la squadra che finisce per prima il giro.

OSSERVAZIONI: la capacità di coordinazione oculo-manuale viene sollecitata nel lancio e nella presa della palla ovale, la forma del pallone rende altamente difficoltoso il gioco.

5) STAFFETTA ZIG-ZAG

I giocatori divisi in due squadre si sdoppiano in modo che una metà sia disposta di fronte all'altra. Il pallone dovrà passare fra tutti i compagni senza cadere, in caso contrario si ripete da capo. Si conta il numero di passaggi consecutivi fatti senza far cadere il pallone.

OSSERVAZIONI: il passaggio della palla ovale e la sua presa stimolano la coordinazione oculo-manuale.



6) PALLA META FACILE

I bambini sono divisi in due squadre: una attacca e l'altra difende. Gli attaccanti hanno tre minuti di tempo per cercare di realizzare una meta. Il portatore di pallone deve passare ad almeno tre giocatori della squadra, i difensori devono bloccare la strada al portatore. Passati i tre minuti si invertono i ruoli, dopo ogni meta si ritorna a fondo campo.

OSSERVAZIONI: si tratta di un gioco di tattica in cui la corsa, il passaggio della palla, la coordinazione spaziale sono stimolati in modo interessante.

GIOCHI PER IL SECONDO CICLO (8, 9, 10 anni)

1) PADRONE DI CASA

I giocatori divisi in squadre devono cercare di spingere fuori da un cerchio tracciato per terra il maggior numero di avversari. La squadra guadagna un punto per ogni giocatore spinto fuori casa

OSSERVAZIONI: in questa sfida a squadre vengono sollecitate la forza e la tattica.

2) 5 PASSAGGI

I giocatori sono divisi in squadre: una con la palla, l'altra senza. Al via i giocatori in possesso di palla devono cercare di fare 5 passaggi ininterrottamente, se la squadra avversaria intercetta la palla ha diritto di fare i 5 passaggi. Ogni volta che si riesce a fare 5 passaggi di fila si guadagna 1 punto; vince la squadra che nel tempo stabilito guadagna più punti.

OSSERVAZIONI: la visione periferica (e quindi la coordinazione spaziale), la capacità di lanciare e afferrare la palla ovale, la corsa sono solo alcune delle capacità che vengono interessate da questo gioco.

3) CALCIO NEI CERCHI

Due squadre si dispongono lungo due cerchi distanziati 5-6 metri fra loro. I giocatori di una squadra devono calciare il pallone all'interno del cerchio avversario; se la palla cade dentro, guadagna un punto, se cade fuori perde un punto.

OSSERVAZIONI: finalmente anche la coordinazione occhio-piede viene interessata grazie a questo gioco. Anche in questo caso lo stimolo è reso maggiore dalla forma del pallone.

4) CALCIO LUNGO

Lo scopo del gioco è segnare punto calciando la palla nel campo avversario. Il giocatore che recupera la palla dovrà calciare da quel punto.

OSSERVAZIONI: gioco simile al precedente per le capacità interessate.

5) BANDIERA RUGBISTA

Le due squadre sono disposte una di fronte all'altra, ad ogni bambino viene assegnato un numero. Il conduttore del gioco chiama il numero corrispondente ad un attaccante, questo parte, gira attorno alla bandie-

rina, recupera il pallone e cerca di realizzare una meta. Quando l'attaccante è in possesso del pallone, viene chiamato un numero corrispondente a un difensore il quale cercherà di impedire la meta.

OSSERVAZIONI: la capacità di correre velocemente evitando gli avversari e la velocità di reazione sono le principali capacità interessate.

6) LOTTA PER LA PALLA

Un gruppo di giocatori si dispone in cerchio a difesa di parecchi palloni posti all'interno: i bambini hanno la fronte rivolta verso l'esterno; l'altro gruppo tenta di penetrare nel cerchio e di portare fuori il maggior numero di palloni nel tempo stabilito (es. 3 min.)

OSSERVAZIONI: è un gioco di squadra e come tale, oltre ai prerequisiti della corsa e della coordinazione spaziale, richiede capacità tattiche discrete per poter organizzare sia la difesa che l'attacco.

7) PALLONI RUBATI

Una squadra si dispone sul lato corto del campo di gioco con un certo numero di palloni. L'altra squadra è posta al centro del campo liberamente. I giocatori con la palla devono attraversare il campo per fare meta; i difensori cercano di trattenere il portatore di palla o di intercettare gli eventuali passaggi fino alla scadenza del tempo (es. 5 min.).

OSSERVAZIONI: come nel gioco precedente sono richieste buone capacità di organizzare la difesa e l'attacco.

8) PALLA META

I bambini sono divisi in due squadre: una attacca e l'altra difende. Gli attaccanti hanno tre minuti di tempo per cercare di realizzare una meta. I difensori possono arrestare solo il portatore di pallone; questi, una volta bloccato, dovrà arrestarsi e cedere il pallone a un compagno posto dietro di lui. Passati i tre minuti si invertono i ruoli, dopo ogni meta si ritorna a fondo campo.

OSSERVAZIONI: corsa, abilità tattiche, capacità di collaborazione e rispetto delle regole ma soprattutto degli avversari rendono il gioco un utile strumento educativo.

4° TRACCIA: Orienteering

Orienteering è una parola inglese; in italiano si traduce con orientamento. Sul dizionario della lingua italiana, orientamento viene definito come quel procedimento che permette di trovare la posizione dei punti cardinali sull'orizzonte del luogo in cui ci si trova. I punti cardinali, nord, sud, est e ovest, sono quei punti fondamentali dell'orizzonte, ai quali si riferisce ogni sistema di orientamento. Orientarsi significa perciò disporsi in un certo modo rispetto a questi punti fondamentali. In realtà ognuno di noi compie ogni giorno azioni che implicano orientamento, ma non richiedono attenzione per i punti cardinali. Ma orienteering è anche sport: la corsa ad orientamento in questo caso consiste nel raggiungere nel minor tempo possibile un numero determinato di posti di controllo (o lanterne), scegliendo liberamente il tragitto da percorrere tra i vari percorsi individuabili su una carta topografica.

L'orienteering è utile:

- agli sportivi, che uniscono così impegno fisico (la corsa per completare il percorso nel minor tempo possibile) ed intellettuale (la lettura della carta topografica per scegliere il percorso più breve).
- ai giovani come preziosa attività di sviluppo corporeo e della personalità.
- alla famiglia come sana e divertente occupazione per tutti i suoi componenti.
- a tutti come modo per conoscere direttamente la geografia ed acquisire capacità logico-matematiche, per lo sviluppo del senso civico e di rispetto dell'ambiente.

Più in particolare l'orienteering è una prova a cronometro su terreno vario, in cui il concorrente, servendosi della mappa della zona di gara, deve raggiungere nel minor tempo possibile il traguardo, passando attraverso una serie di punti di controllo.

Il tracciato di gara è stampato sulla cartina ed è composto da:

- a) triangolino equilatero indicante il luogo di partenza;
- b) una serie di cerchietti indicanti i posti di controllo;
- c) due cerchi concentrici indicanti l'arrivo.

I posti di controllo sono numerati progressivamente ed uniti con linea retta, ad indicare l'ordine da seguire per il passaggio ai posti di controllo. Questi posti sono segnalati sul terreno dalla cosiddetta lanterna, segnale bianco-arancione, che viene posata in corrispondenza dell'oggetto che viene utilizzato come posto di

controllo. Sembra una caccia al tesoro, ma non lo è. Nella caccia al tesoro prevalgono l'abilità nello sciogliere indovinelli o rebus e la fortuna di trovare cose nascoste; nella gara ad orientamento i migliori vincono in base a capacità atletiche, ma soprattutto ad abilità orientistica. Le lanterne non vengono nascoste, vengono semplicemente posate nel punto segnalato in cartina. Il concorrente in gara non troverà mai percorsi segnalati con nastri, bandierine o frecce direzionali, è la cartina con tutti i suoi simboli che trasmette tutte le informazioni necessarie. Il concorrente dovrà elaborare i dati e operare le scelte di percorso che egli riterrà più veloci o più vantaggiose.

Come si prepara il campo di gara

Nella definizione di un percorso si devono stabilire i seguenti punti:

- la scelta del punto di partenza;
- il dislivello (non superiore al 5% della lunghezza totale del percorso);
- i punti di controllo (dove collocare le lanterne);
- le scelte di percorso (lasciando la possibilità di scegliere tra due o più percorsi);
- le linee di riferimento.

Per organizzare

- procurare una carta di gara utilizzando come base una carta topografica 1:10.000, opportunamente corretta e rilevata;
- il tracciatore disegna il percorso sulla carta evidenziando i punti di controllo, poi si reca sul percorso e attacca dei pezzetti di nastro bianco nei punti dove andranno le lanterne.
- il controllore si reca sul percorso per controllare che i punti segnati sulla cartina corrispondano ai nastri sul terreno.

In questo modo si possono evitare errori che pregiudicherebbero la gara. Le lanterne verranno sistemate solo qualche ora prima della gara.

Svolgimento della gara

- ricevere le iscrizioni degli atleti cui verrà consegnato il pettorale di gara e il cartellino per segnare i controlli;
- stabilire un'ordine di partenza nel quale ogni atleta della stessa categoria parta distanziato di almeno 1 minuto dal successivo. L'ordine di partenza sarà consegnato ad ogni concorrente che si presenterà alla partenza 1 minuto prima dell'orario stabilito.
- il giudice di partenza farà partire i concorrenti al momento stabilito.
- completato il percorso i concorrenti si portano all'arrivo dove sul cartellino di controllo verrà segnato l'orario di arrivo e verrà quindi calcolato il tempo impiegato. Evidentemente i cronometri dei giudici di partenza e di arrivo saranno sincronizzati.
- finita la gara verrà stilata la classifica finale divisa per categorie.
- è importante che il percorso che va dall'ultima lanterna al traguardo sia chiaramente segnalato in modo che tutti i concorrenti arrivino al traguardo tutti dalla stessa direzione.

ATTIVITÀ PROMOZIONALE PER I PIU' PICCOLI

CORSA LUNGO LA CORDA

È un metodo ideato appositamente per i bambini fino a 10-12 anni. Consiste nel segnalare tutto il percorso di gara con fettucce o bandierine, in modo che l'allievo non abbia possibilità di perdersi e si senta rassicurato dalla presenza di queste indicazioni. Lungo il percorso sono posti dei punti di controllo che dovranno essere punzonati solo se segnati sulla propria carta. Una variante consiste nel non segnare la posizione dei punti di controllo sulla carta ma di farla indicare dagli allievi con un pennarello.

FESTA DELL'ACQUA IN PISCINA



1) LA COLLEZIONE

Staffetta a squadre. Ogni bambino deve trasportare degli oggetti da un lato della piscina, toccare il bordo, ritornare e depositarlo dalla parte opposta in un cesta; a questo punto parte il successivo e così di seguito. Lo spostamento avviene nuotando o camminando.

2) AL SUPERMERCATO

Il gioco è individuale; al via i giocatori, disposti sul lato lungo della piscina, si dirigono verso il lato opposto dove ognuno troverà sul fondo oggetti dello stesso colore (es: birilli). I concorrenti dovranno raccogliarli, porli su una tavoletta e, senza farli cadere, trasportarli fino al punto di partenza. Vince chi esaurisce il percorso per primo senza perdere oggetti durante il trasporto.

3) L'ANGUILLA

Staffetta a slalom tra diversi salvagenti o galleggianti messi a zig-zag.

4) INFILA L'AGO

Ogni squadra deve fare un percorso sul quale ogni bambino troverà tre ciambelle, il bambino deve infilarle dalla testa e sfilarle dai piedi

5) LE FOCHE

Disposti sul lato corto della piscina, ogni giocatore ha di fronte a sé un pallone. Al via i concorrenti dovranno avanzare verso il lato opposto della vasca spingendo il pallone solo con il capo. Vince il giocatore che per primo tocca il bordo opposto.

6) IL VENTO

Come il gioco precedente. La differenza consiste nell'avanzare soffiando su una pallina da ping-pong anziché spingere il pallone con la testa.

7) MI PRESTI IL SALVAGENTE?

Il gioco si svolge a staffetta. Quattro (o più) sono i componenti di ogni squadra, disposti due (o più) per parte da ogni lato corto della piscina, ognuno con un salvagente. Al via il primo concorrente parte verso il 2° compagno al quale consegnerà il suo salvagente. Il 2° partirà con i due salvagenti per consegnarli al 3° compagno il quale partirà a sua volta per consegnarli all'ultimo compagno che dovrà terminare il percorso senza perdere nemmeno un salvagente. Vince la squadra che termina il percorso per prima.

8) TRASPORTIAMO IL FERITO

Il gioco si svolge a squadre di tre. Disposti sul lato lungo della piscina, al via i vari gruppi si sposteranno verso il lato opposto dove troveranno ognuno un materassino sul quale uno dei tre concorrenti dovrà salire e farsi trasportare dagli altri due compagni verso il punto di partenza. Vince la squadra che termina per prima il percorso senza che nessuno dei giocatori abbia perso il contatto con il materassino.

9) OGGI MI VESTO DA...

Il gioco è individuale. Al via i concorrenti, disposti sul lato lungo della piscina, dovranno dirigersi verso il lato opposto dove troveranno una calotta da indossare, ritornano al lato opposto per infilare una maglietta, poi un paio di pantaloncini e quindi ritornare al punto di partenza. Vince chi termina per primo il percorso correttamente vestito.

10) VESTI IL PAGLIACCIO

Da un lato della piscina è posta una persona con il costume, la quale deve essere vestita dagli indumenti che i bambini a turno portano senza farli bagnare. Vince la squadra che veste la persona nel minor tempo possibile.

11) I GEMELLI SIAMESI

A coppie si trasporta un pallone tenuto fra la testa dei due bambini, all'arrivo si corre e si consegna il pallone alla coppia successiva.

12) TIRA-MOLLA

Nella piscina si trova un gommone legato a una corda. Il gioco si svolge a squadre. Il 1° bambino tira la corda facendo avanzare il gommone sul quale c'è un pallone che non deve essere fatto cadere in acqua. Il 2° bambino entra nell'acqua e con la mano trascina il gommone fino a quando la corda è di nuovo tesa. A questo punto il 3° bambino ricomincia a tirare e così via. Vince la squadra che fa giocare i suoi componenti nel minor tempo.

13) CHI TARDI ARRIVA..

Il gioco è individuale. Vengono sistemate in mezzo alla piscina tante palline da tennis quanti sono i concorrenti meno uno. Al via i concorrenti, disposti sul lato corto della vasca, partono cercando di impossessarsi di una pallina da tennis. Chi resta senza pallina viene eliminato. Ad ogni turno successivo viene tolta una pallina ed eliminato un altro concorrente. Vince l'ultimo giocatore rimasto. (Il gioco può essere eseguito togliendo 2 o più palline per volta eliminando quindi 2 o più concorrenti per volta).

14) IL BURATTINO

Il gioco è a coppie. Uno dei due componenti è in acqua bendato, l'altro fuori dalla vasca. In acqua sono sistemate tante palline da tennis meno una (o più) rispetto alle coppie partecipanti. Al via il giocatore fuori dall'acqua, per mezzo di indicazioni orali, dovrà dirigere il proprio compagno verso la pallina più vicina e fare in modo che se ne impossessi. Ad ogni turno viene tolta una pallina ed eliminata una coppia. Vince la coppia che resta in gara.

15) PALLAVOLACQUA

Ogni squadra si dispone a cerchio nella piscina, i bambini palleggiando, si passano il pallone tra loro. Vince la squadra che fa più palleggi senza far cadere la palla nell'acqua.

16) PALLANUOTO

Partita di pallanuoto con le due squadre disposte sui lati corti della piscina; ogni tempo dura 10', poi si cambiano le squadre. Successivamente si fa il secondo tempo.

17) VUOTA CAMPO

La piscina è divisa in due parti nel senso della larghezza, le due squadre, poste ciascuna in metà campo, mandano più palloni possibili nel campo avversario.

FESTE PROVINCIALI

Corsa su strada	15 ottobre 2016
Corsa campestre	18/19 febbraio 2017
Alla scoperta di uno sport nuovo	25 aprile 2017
ginnastica	
hockey	
rugby	
calciobalilla	
Corri, salta, lancia: Giochiamo all'atletica leggera	7 maggio 2017
Festa finale dei giochi sportivi	28 maggio 2017

I giochi per le feste provinciali sono predisposti direttamente dalla Commissione provinciale per i Bambini e i Ragazzi.

MATERIALI, SUSSIDI, GIOCHI, BIBLIOGRAFIA

Tutti i materiali sono reperibili presso la segreteria del CSI di Cremona

1. Atletikarate (di Vittorio Chiavazzoli)
2. Fantathlon feste (a cura del CSI Cremona)
3. Fantathlon feste 1990-1991 (a cura del CSI Cremona)
4. Fantathlon: guida organizzativa (CSI Editore)
5. Fantathlon: programmiamo insieme l'attività motoria dei centri (a cura di Bianchessi Gianluigi – Insegnante di scienze motorie)
6. Giochi dell'Atletica (a cura di Treccani Fabio – Animatore Fantathlon)
7. Giochi della festa finale 2005
8. Giochi della festa finale 2006
9. Giochi per festa sulla neve
10. Giochi per feste locali
11. Giramondo - giochi dei 5 continenti (CSI Cremona)
12. I bambini dall'A alla Z (appunti per animatori del GREST)
13. Il gioco: aspetti pedagogici (Tosca Roberto – Insegnante di scienze motorie)
14. L'educazione motoria del bambino (Mosella Donato – Insegnante di scienze motorie)
15. Lo sviluppo fisiologico del bambino da 5 a 10 anni (Badocchi Silvia – neuropsichiatra infantile)
16. Minibasket (a cura di Soresinetti Ermes – Insegnante di scienze motorie)
17. Progetto educazione psicomotoria (Pilati Gilberto – Docente nazionale Fantathlon)
18. Progetto sportivo scolastico: scuola materna (CSI editore)