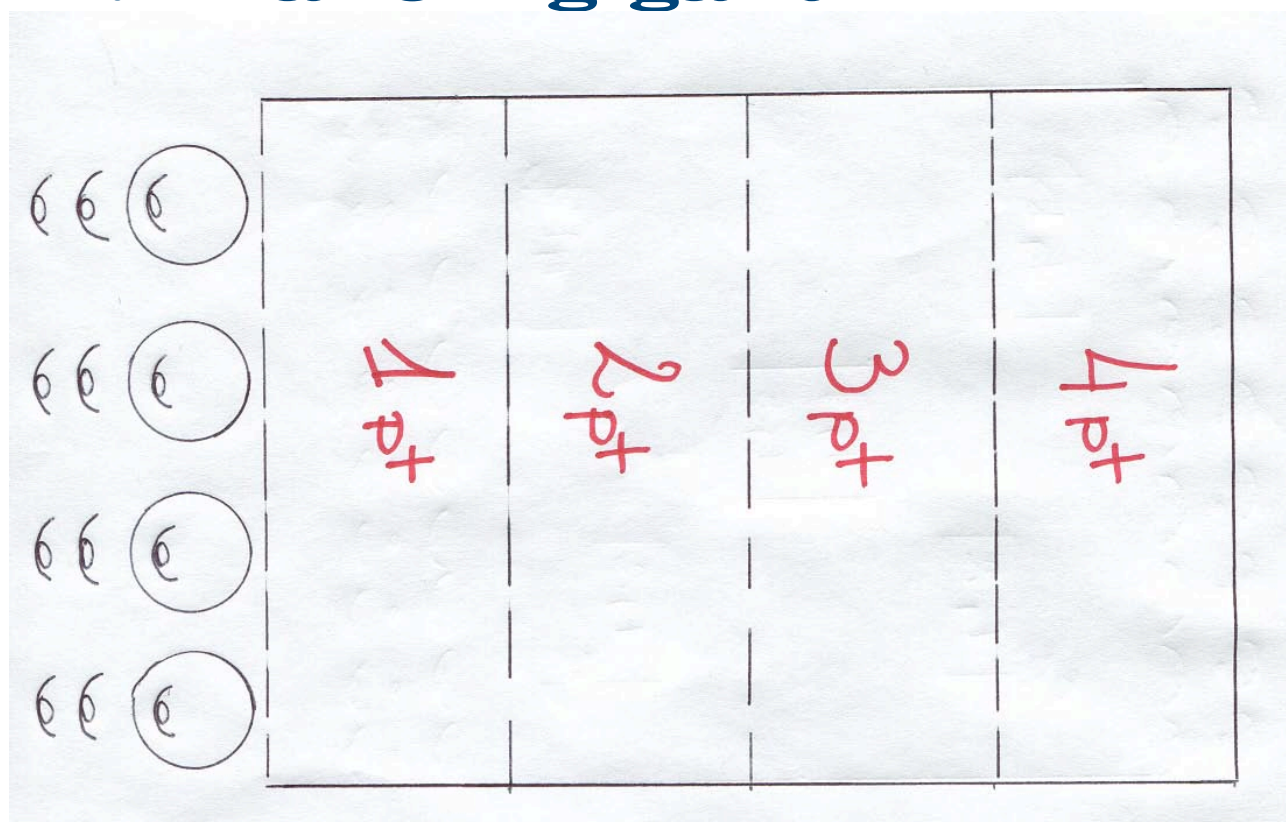




GIOCO SPORT 2011

17 MAGGIO - Verona Campo sportivo Gavagnin

1. Palloni giganti



Descrizione:

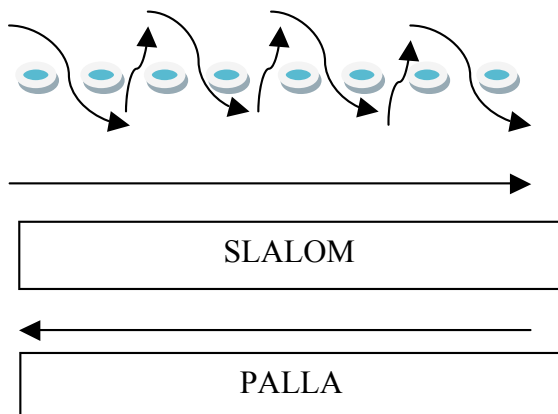
La classe viene suddivisa in due file; a turno un componente della classe alla volta fa un lancio, il più lungo possibile, nella zona di lancio.

Verrà utilizzata una fitball

La zona di lancio è suddivisa in settori, in base alla distanza il valore dei settori aumenta (da 1 a 4, settore 1=1.settore 2=2 etc).

Il punteggio viene calcolato in base al punto di caduta della palla (primo rimbalzo).

2. Apri-Chiudi



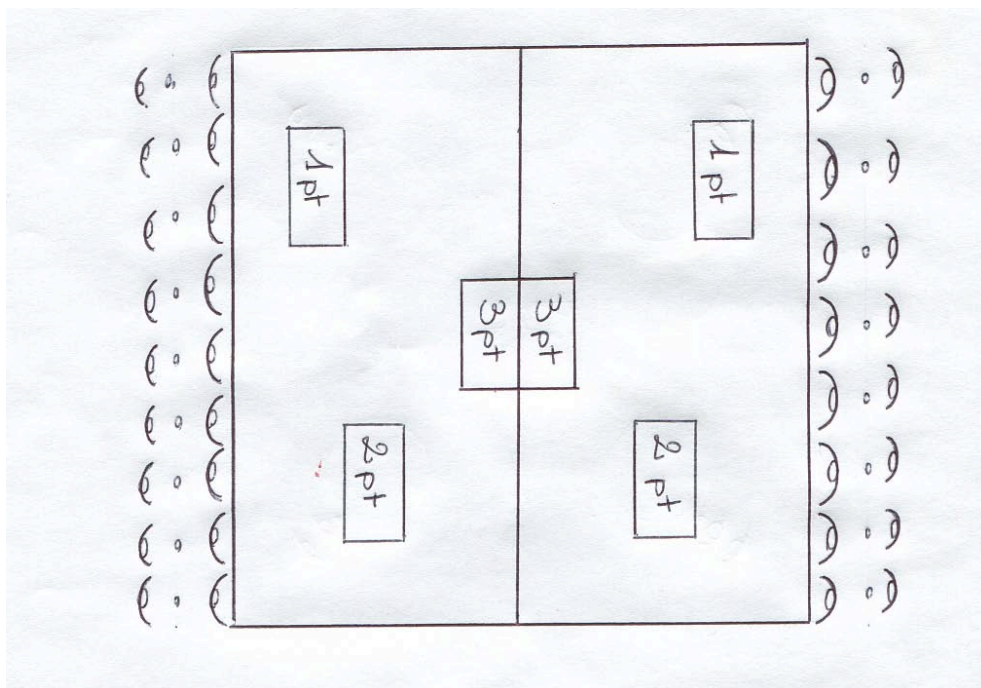
Descrizione:

Tutti i componenti della classe sono disposti in fila indiana (deve esserci una distanza di circa 1 mt tra un bambino e l'altro).

Il primo della fila ha la palla, dice, ad alta voce, "APRI", tutti gli altri divaricano le gambe. Il primo fa rotolare la palla sotto le gambe degli altri (che possono aiutare il rotolamento del pallone). L'ultimo riceve la palla e, ad alta voce, dice "CHIUDI", tutti gli altri chiudono le gambe e mettono le braccia lungo i fianchi. L'ultimo parte e fa uno slalom tra tutti i compagni, portando la palla all'inizio della fila. Quando arriva davanti, diventa il primo, dovrà dire "APRI" e fa rotolare la palla... E così via.

Il punteggio viene acquisito in base al numero di bambini che completano l'esercizio: andate (lancio sotto il tunnel) e ritorno (slalom con la palla) .

3. Fai centro!



Descrizione:

Le due squadre sono disposte in riga agli estremi del campo di gioco. Il campo di gioco è diviso a metà, i centri del campo A danno punteggio alla squadra A, mentre i centri del campo B danno punteggio alla squadra B.

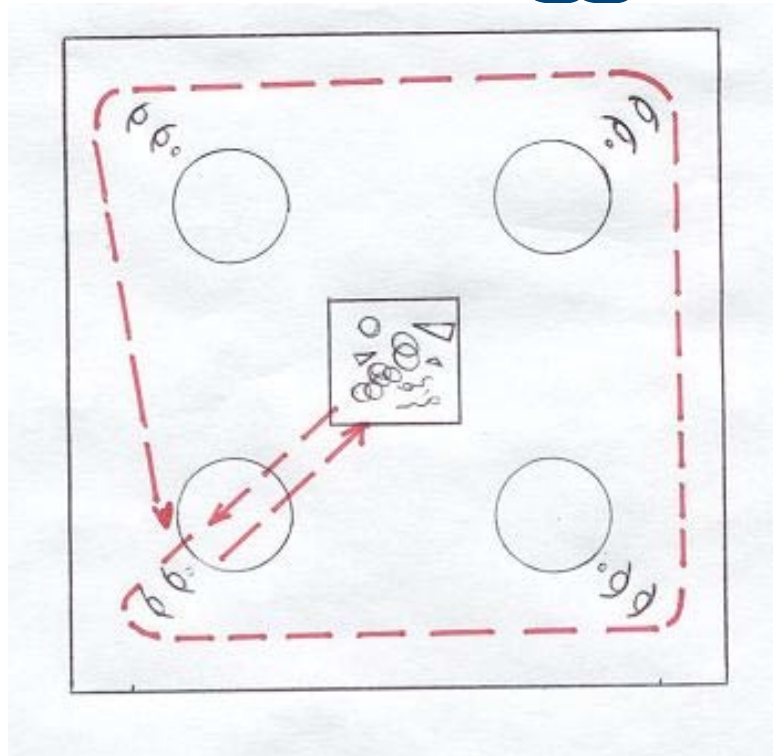
All'interno di ogni metà campo sono posizionate 3 scatole:

- 3 metri (1 PUNTO)
- 6 metri (2 PUNTI)
- 9 metri (3 PUNTI)

Ci saranno turni di lancio in base al numero di componenti della classe (lanciano 10 bambini alla volta). Ogni componente della classe avrà una pallina con la quale dovrà centrare una delle scatole per acquisire punteggio e che lancerà al segnale dell'istruttore.

Il punteggio verrà calcolato in base al numero di centri che verrà effettuato da ogni squadra

4. Pesca oggetti



Descrizione:

Ai 4 angoli del quadrato sono posizionate le 4 casette equidistanti dal centro (ogni gruppo ha una casetta); al centro del quadrato si trova la zona oggetti, dove sono contenuti oggetti di vario genere (palloni, cerchi, coni, cinesini, funicelle, etc.).

Al "Via" il primo di ogni squadra, tenendo il testimone in mano, parte, va nella zona oggetti, prende un oggetto, lo porta nella propria casetta e, sempre tenendo il testimone in mano, fa un giro antiorario attorno a tutte le 4 squadre. Alla fine del giro consegna il testimone al successivo componente della squadra che ripeterà la sequenza di azioni e così via per tutti i componenti della squadra.

Il punteggio verrà calcolato in base al numero di oggetti contenuti all'interno delle casette.

5. Corsa in curva m 150

