

L'UNIONE SPORTIVA VILLAGNEDO

ORGANIZZA PER TUTTI GLI ATLETI E LE ATLETE DAL 2007 AL 2003 UN

GIOCASPORT PROVINCIALE

LA GARA SI DISPUTA IL GIORNO SABATO 17 OTTOBRE 2015 CON
RITROVO ALLE ORE 14.30 PRESSO IL CENTRO SPORTIVO DI VILLA AGNEDO

IN CASO DI PIOGGIA VERRA' EFFETTUATA IL GIORNO DOMENICA 18
OTTOBRE SEMPRE PRESSO IL CENTRO SPORTIVO INIZIO ORE 14.30.

SEGUIRA' PER TUTTI I RAGAZZI E I PRESENTI UNO SPUNTINO !

SEGUE REGOLAMENTO E GIOCHI PREVISTI.

ISCRIZIONI ENTRO GIOVEDI 15/10/2015 A

lucasandri1968@libero.it



GIOCASPORT

Il giocasport è destinato ai bambini di ambo i sessi nati negli anni 2007 - 2006 - 2005 - 2004 - 2003.

Ogni squadra sarà composta da 6 o 8 giocatori si raccomanda alle società di comporre squadre miste con bambini e bambine. In ogni squadra può essere presente al massimo 2 atleti dell'anno 2003 eventualmente intercambiabile con altri del 2003 nei vari giochi. Ogni gioco vinto comporta l'assegnazione di 3 punti alla squadra vincitrice e di 1 punto alla squadra perdente, in caso di parità alle due squadre verranno assegnati 2 punti ciascuno, in caso di giochi effettuati in contemporanea da tutte le squadre il punteggio per il primo è uguale al numero delle squadre per l'ultima sempre 1 punto. Ogni squadra può giocare un jolly e per quel gioco ha un'aggiunta di 3 punti sul punteggio realizzato in quel gioco.

Verranno scelti dei giochi dalla lista sotto riportata da fare in base al tempo possibile cercando di rimanere entro le 2 ore di gioco, tutti faranno un numero uguale di giochi e soprattutto gli stessi, possono non essere eseguiti tutti.

1. Gioco destrezza.

Due o più squadre corrono contemporaneamente a staffetta su un percorso composto da ostacoli, cerchi, bastoni, correndo avanti o indietro oppure saltando ecc.. Vince la squadra che dopo aver fatto compiere il percorso a tutti i propri componenti arriva prima.

2. Il guado.

Le due squadre si trovano in fila dietro la linea di partenza. In campo vengono sistemati in fila un numero di cerchi pari al numero dei partecipanti più uno. Al via del giudice devono correre e sistemarsi nei cerchi. L'ultimo cerchio rimasto libero deve essere passato al primo della fila (passamano) che lo depone davanti a sé. Con un balzo tutti si spostano in avanti così l'ultimo cerchio libero viene passato sempre al primo. Vince la squadra che passa il traguardo con tutti i componenti.

3 La corsa dei vestiti.

Su un campo delimitato le due squadre (o più usando un campo più grande) sono poste agli angoli opposti. Al via i primi bambini di ogni fila devono infilare un paio di pantaloncini o altro indumento, eseguire un giro attorno al campo e completato il giro devono sfilarsi l'indumento e passarlo al secondo staffettista e così via. Vince la squadra che nel minor tempo possibile termina il percorso.

4 Gioco di forza.

Le due squadre si posizionano una di fronte all'altra, i due giocatori designati si afferrano per la mano, cercando di tirare l'altro dalla propria parte oltre la linea. Vince la squadra che ha eliminato più giocatori.

5 Caccia alla coda a squadre.

Ogni componente delle due squadre porterà dorsalmente, infilato nei pantaloni o fissato alla cintura, un fazzoletto. Al segnale dell'arbitro ogni partecipante cercherà di afferrare la "coda" degli avversari e di depositarla in un'apposita custodia (cesto o scatolone) posta al di là del limite del campo di gioco. Vince la squadra che riuscirà a conquistare il maggior numero di code nel tempo stabilito.

6 Corsa con i bicchieri d'acqua.

Il gioco consiste in un tracciato che i ragazzi percorrono con un bicchiere pieno d'acqua al raggiungimento sul lato opposto di una bottiglia posizionata per terra devono cercare di riempire la bottiglia nel minor tempo possibile. Vince chi impiega il minor tempo possibile a riempire la bottiglia facendo uscire l'acqua per testimoniare l'avvenuto riempimento.

7 Pallabersaglio.

Il gioco si svolge tra 2 squadre disposte una all'interno di un settore di gioco circolare e l'altra all'esterno. I giocatori "interni" dovranno evitare di essere colpiti con la palla dagli avversari distribuiti sulla circonferenza del cerchio. Durante il gioco i giocatori dagli "esterni" dovranno uscire dal campo in quanto eliminati. La partita si svolge in 2 tempi di gioco; al termine del primo tempo c'è l'inversione dei ruoli. Vince il gioco la squadra che elimina nel minor tempo gli avversari oppure su un tempo stabilito elimina il maggior numero di avversari nei due set.

8 Tiro alla fune.

I concorrenti delle due squadre si dispongono dietro le rispettive linee e impugnano la fune con le mani. Al via ogni squadra tirerà con forza la fune, cercando di trascinare il primo concorrente avversario con i piedi fuori dal proprio campo, vincendo così il confronto.

9 Corsa con i sacchi.

Formare due squadre di uguale numero di componenti. Il primo di ogni squadra deve infilarsi il sacco, raggiungere a balzi o a saltelli l'altro compagno, il quale dovrà infilarsi il sacco e raggiungere l'altro compagno. Vince la squadra che impiegherà il minor tempo possibile a percorrere l'intero percorso.

10 Gioco a punti

Le squadre si posizionano tutte su una riga e davanti a loro hanno tre cerchi posti a distanze crescenti, gli atleti devono lanciare una palla e cercare di fare centro dentro i vari cerchi. I punteggi variano da 10, 20, 30 punti a seconda della distanza. Dopo aver lanciato tutti 2 volte il pallone si sommano i punteggi effettuati dai giocatori e chi ha fatto il punteggio più alto vince a scendere gli altri.

11 Corsa dei canguri senza mani

Le squadre si posizionano tutte su una riga al via il primo della fila parte con il pallone fra le ginocchia. Quando raggiunge la fila di fronte lascia cadere il pallone a terra, il compagno che entra in gioco deve stringerla tra le ginocchia senza toccarla con le mani. Anche nel caso in cui la palla cada durante lo spostamento bisogna riprenderla senza usare le mani-