



# UNIONE SPORTIVA VILLAGNEDO

ORGANIZZA PER TUTTI GLI ATLETI E LE ATLETE DAL 1999 AL 2003 UN

# GIOCASPORT PROVINCIALE

LA GARA SI DISPUTA IL GIORNO SABATO 15 OTTOBRE 2011 CON  
RITROVO ALLE ORE 14,30. PRESSO IL CENTRO SPORTIVO DI VILLA  
AGNEDO IN CASO DI MAL TEMPO IL TUTTO VIENE SPOSTATO A SABATO  
22 OTTOBRE CON LO STESSO ORARIO

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

SEGUE REGOLAMENTO E GIOCHI PREVISTI.



## GIOCASPORT

Il giocasport è destinato ai bambini di ambo i sessi nati negli anni - 1999 - 2000 - 2001 - 2002 - 2003 .

**Ogni squadra sarà composta da 8 O 6 giocatori si raccomanda alle società se possibile di comporre squadre miste con bambini e bambine. In ogni squadra può essere presente al massimo 1 atleta dell'anno 1999 per**

**gioco eventualmente intercambiabili nei vari giochi. Per maggior equilibrio si consiglia la partecipazione di atleti della categoria cuccioli ed esordienti, la presenza dei ragazzi e' subordinata alla presenza di tali atleti anche nella squadra**

**avversaria.** 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.

Nel caso di giochi in cui le squadre non si scontrano una contro l'altra ma si calcolano tempi o penalità per i punteggi la squadra vincitrice riceve i punti del numero di squadre presenti ( es, 5 squadre presenti la 1° 5 punti la 2° 4 punti la 3° 3 punti .....)



### **1. La corsa dei vestiti**

Su un campo delimitato le due squadre sono poste sugli angoli opposti. Al via i primi bambini di ogni fila devono infilare un paio di pantaloncini, eseguire un giro attorno al campo e completato il giro devono sfilarsi i pantaloncini e passarli al secondo staffettista e così via.

### **2. Caccia alla coda a squadre**

Ogni componente delle due squadre porterà dorsalmente, infilato nei pantaloncini o fissato alla cintura, un fazzoletto. Al segnale del giudice 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 di gioco. Vince la squadra che riuscirà a conquistare il maggior numero di code nel tempo stabilito.

### **3. Pallabersaglio**

Il gioco si svolge tra 2 squadre disposte all’interno di un settore di gioco circolare e l’altro 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 colpiti 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 sui 2 set.

### **4. Corsa con i sacchi**

Formare due squadre di uguale numero di componenti. La partenza verrà data una squadra per volta. Tutta la squadra deve infilarsi il sacco, raggiungere a balzi o a saltelli l’arrivo dopo aver effettuato l’intero percorso. La gara sarà sulle tre manche e il tempo di manche sarà preso all’ultimo componente della squadra.

### **5 Partita a calcio o pallamano.**

Su un mini campo si fronteggiano due squadre con le classiche regole del calcetto semplificate, si svolge un tempo unico prestabilito (circa 5 min.) al termine della partita vince chi ha fatto + goals, in caso di parità, verranno calciati dei rigori con le mani da ognuno dei componenti della squadra, e in porta per la squadra avversaria deve alternarsi sempre un avversario diverso.

### **6. 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. La gara sarà in sulle tre manche

### **7 Gioco destrezza.**

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

NB: i giochi potranno variare a seconda delle esigenze e del materiale presente al campo e alla eventuale presentazione di giochi da parte delle società’.