

GENNAIO 2017

Domenica 22

VEDELAGO

Pal. Via A. Manzoni 8

GIOCAINSIEME ESORDIENTI "B"-“C” 2017 CORRINSIEME

Il C.P. FIDAL di Treviso indice e il Gruppo Atletica Vedelago organizza la manifestazione in titolo, con ritrovo presso la Palestra di Via Manzoni alle ore 09.30.

SCOPO DELLA MANIFESTAZIONE: l'obiettivo di questi giochi è di contribuire a consolidare nei bambini le conoscenze e le competenze della CORSA veloce. Nelle corse in corsia non saranno stilate classifiche.

NORME DI PARTECIPAZIONE: Sono ammesse tutte le Società regolarmente affiliate F.I.D.A.L. ed Enti di Promozione Sportiva per il 2017 e aderenti alle Categorie Esordienti "B"-“C”. Ogni Società può partecipare con un numero illimitato di atleti/e regolarmente tesserati/e per il 2017 alla F.I.D.A.L. o Ente di Promozione Sportiva.

ISCRIZIONI: Le iscrizioni saranno effettuate sul modulo allegato, da consegnare in segreteria entro il termine indicato nel dispositivo. Non saranno accettate iscrizioni incomplete di n. di tessera degli Atleti/e.

Per motivi organizzativi le società sono pregate di comunicare il numero presumibile di partecipanti all'indirizzo seguente tv359@fidal.it entro giovedì 19 gennaio.

PROGRAMMA ORARIO E TECNICO:

Esordienti "B e C" CORRINSIEME

09.30 Ritrovo concorrenti

09.45 Chiusura iscrizioni

10.00 Inizio giochi 1 – 2 – 3 – 4 a rotazione

11.15 Corse in corsia 20 m cronometrati

11.45 Staffettone finale

12.00 Termine manifestazione

PREMIAZIONI: Saranno premiati tutti gli atleti partecipanti con un presente.

NORME CAUTELATIVE

Per quanto non previsto nel presente regolamento valgono le norme tecnico-statutarie della FIDAL e del GGG.

Gli organizzatori declinano ogni responsabilità per quanto possa accadere a persone e/o cose prima, durante e dopo la manifestazione.

N.B. Gli atleti/tecnici/accompagnatori/giudici dovranno utilizzare scarpe con suola di gomma pulita, indossata negli spogliatoi.



Campagna del CR FIDAL Veneto contro il fumo nei luoghi dello sport
“Fumare è una cattiva abitudine che contagia anche chi non vorrebbe essere contagiato.”

L'ATLETICA LEGGERA RENDE LIBERI DA SOSTANZE, LIBERI NELLA VITA

Campagna educativa e di sensibilizzazione contro il doping promossa dal Comitato Provinciale Treviso

4 GIOCHI A STAZIONI

Gli atleti sono divisi in 4 grandi gruppi che si dispongono nelle 4 stazioni di gioco. In ogni stazione viene proposto un gioco diverso che durerà 15 minuti circa. I giochi sono:

1. FAZZOLETTO
2. CACCIA ALLA CODA
3. VAI E TORNA
4. SOTTOPASSAGGIO

1. FAZZOLETTO: è una sfida tra due squadre che si contendono la conquista di un “fazzoletto” tenuta dall’allenatore di riferimento a metà strada fra i contendenti. Ogni bambino è abbinato ad un avversario tramite un numero e deve riportare il fazzoletto alla propria base senza farsi toccare, oppure toccare l’avversario una volta che lui ha preso possesso del fazzoletto e tenta di tornare nella propria zona di partenza. *Punteggio:* ogni atleta che riesce a portare il fazzoletto alla propria base conquista un punto. Vince la squadra che al termine del tempo ha conquistato più punti.

2. CACCIA ALLA CODA: ogni atleta cerca di impossessarsi della coda degli avversari evitando di farsi rubare la propria. La coda è simbolizzata da un nastro e viene infilata nei pantaloni o nella maglietta (dietro la schiena) in modo che sia ben visibile. L’atleta che riesce a impossessarsi di un nastro lo indossa a tracolla (come riserva) e continua a giocare. L’atleta al quale viene rubata la coda deve effettuare una penitenza (ad es.: saltare su un piede lungo un breve percorso). Una volta compiuta la penitenza si procura un’altra coda (attingendo anzitutto alla sua eventuale riserva) e rientra in gioco. *Punteggio:* l’atleta che conquista una “coda” prende un punto. Vince l’atleta che al termine del tempo ha conquistato più punti.

3. VAI E TORNA: 3 squadre disposte in fila, ogni atleta di ogni squadra deve compiere un percorso correndo e saltando dentro 3 cerchi disposti in fila in questo ordine: partenza cerchio iniziale (n°1) e corsa saltando dentro il cerchio n° 2 , poi corsa tornando indietro sul cerchio n° 1 e di nuovo corsa fino al cerchio n°3 , infine si torna al punto di partenza battendo un cinque al compagno successivo. *Punteggio:* la squadra che finisce il percorso per prima prende un punto. Vince la squadra che al termine del tempo ha conquistato più punti.

4. SOTTOPASSAGGIO: a coppie, uno dietro l’altro, in cerchio con fronte al cerchio, chi è davanti è a gambe divaricate. Al centro del cerchio vi sono tanti coni quanto il numero delle coppie meno uno. Al segnale i bambini in seconda linea partono di corsa attorno ai compagni, tutti nello stesso senso, e uno alla volta ritornano dietro ai compagni passando velocemente sotto le sue gambe e cercando di prendere un cono. Ad ogni prova la coppia si scambia di ruolo. *Punteggio:* un punto per ogni cono conquistato, un punto di penalizzazione per ogni cono non conquistato. Vince la coppia che alla termine del tempo ha conquistato più punti.

CORSA 20 M IN CORSIA CRONOMETRATI

Ogni atleta si dispone in una corsia e si mette nella posizione di partenza. Al suono del giudice l’atleta inizia a correre per 20 metri. Ogni prova sarà cronometrata.

STAFFETTONE FINALE IN CERCHIO

I bambini si dividono nei 4 grandi gruppi dei giochi iniziali e si dispongono in posizioni diverse del cerchio ma equidistanti tra loro. Ogni atleta ha in mano un testimone e corre lungo la linea di circonferenza compiendone un giro completo poi appena arrivano sul punto di partenza passano il testimone al compagno successivo.