

CAMPIONATO PROVINCIALE DI SOCIETÀ 2018

ABiatletiCa 1[^] Giornata Esordienti "A" (anni 2007-2008, aperta ai 2009)

Giocainsieme Esordienti "B-C" (anni 2009-2012)

Il Comitato FIDAL di Treviso indice e l'Atletica Quinto Mastella (TV349) organizza la manifestazione in titolo, con ritrovo presso gli impianti sportivi Omobono Tenni alle ore 15,00.

PARTECIPAZIONE Possono partecipare tutti gli atleti della categoria Esordienti in regola con il tesseramento 2018 appartenenti a Società affiliate alla FIDAL o ad Enti di Promozione Sportiva convenzionati.

NORME DI PUNTEGGIO (Esordienti "A") Ad ogni atleta verrà assegnato un punteggio sommando i livelli acquisiti: "A"=3, "B"=2, "C"=1. Per ogni società si sommeranno i risultati dei migliori 8 maschi e 8 femmine.

CLASSIFICA DI CATEGORIA (Esordienti "A") La 1[^] Società classificata, per ogni Categoria, otterrà punti 200, la 2[^] p. 170, la 3[^] p. 150, la 4[^] p. 130, la 5[^] p. 110, la 6[^] p. 100, la 7[^] p. 90, l'8[^] p. 80 e così via a scalare di 5 punti.

ISCRIZIONI **ON LINE SUL SITO** tessonline.fidal.it entro le ore **21** di Venerdì 20 Aprile 2018. È comunque opportuno che le società partecipanti comunichino all'organizzazione, entro giovedì 19 Aprile, il numero approssimativo degli iscritti alla manifestazione all'indirizzo tv349@fidal.it.

Le Società affiliate ad Enti di Promozione Sportiva potranno comunicare i nominativi dei partecipanti direttamente al ritrovo, dopo aver comunque anticipato via mail il numero approssimativo degli iscritti.

PREMIAZIONI Saranno premiati tutti i partecipanti con un presente.

PROGRAMMA TECNICO E ORARIO

Esordienti "A": ABiatletiCa Esordienti "B-C": Giocainsieme

Sabato 21 Aprile 2018		
Ritrovo giurie e concorrenti	15:00	Ritrovo giurie e concorrenti
Chiusura Conferma Iscrizioni	15:15	Chiusura Conferma Iscrizioni
Inizio ABiatletiCa ES "A"	15.30	
	15:40	Inizio Giocainsieme ES "B-C"
	17:20	Premiazioni ES "B-C"
Premiazioni ES "A"	17:30	

Per quanto non previsto dal presente dispositivo valgono le Norme del Regolamento Attività Estiva Promozionale 2018, e a quanto stabilito sul Vademecum Attività 2018 e RTI 2016.

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

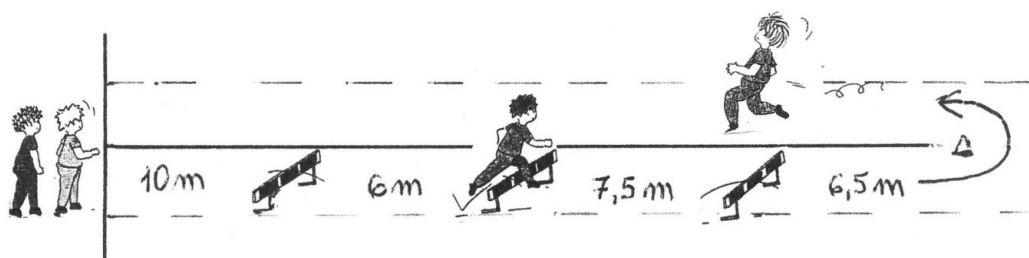
ABIATLETICA

CORSA CON OSTACOLI

Partenza in piedi. Al via dello starter il bambino corre superando tre ostacoli (h. 50 cm) posti a distanze diverse, effettua il giro di boa attorno ad un cono e ritorna in corsa veloce per altri 30m nella corsia adiacente.

ESORDIENTI M/F: Livello A: ottenere un tempo inferiore a 12"5.
 Livello B: ottenere un tempo tra 12"5 e 13"5.
 Livello C: ottenere un tempo superiore a 13"5.

OBIETTIVI: acquisire una struttura ritmica per superare ostacoli e correre veloci fra le barriere.

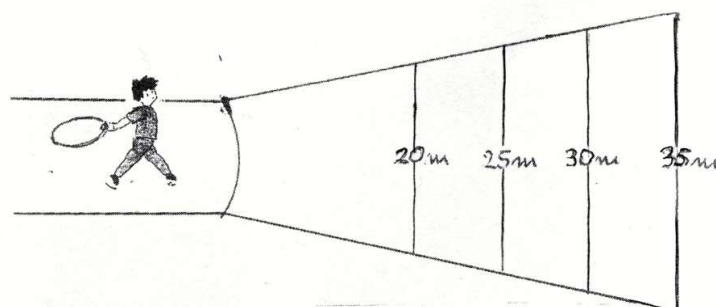


LANCIO DEL CERCHIO

Il bambino si posiziona di fianco al settore e lancia il cerchio (diametro 60 cm) il più lontano possibile, all'interno dell'area di caduta delimitata da coni.

ESORDIENTI M/F: Livello A: effettuare almeno un lancio superiore a 30m.
 Livello B: effettuare almeno un lancio tra 20m e 30m.
 Livello C: effettuare lanci inferiori a 20m.

OBIETTIVI: coordinazione oculo - manuale, controllo motorio generale.

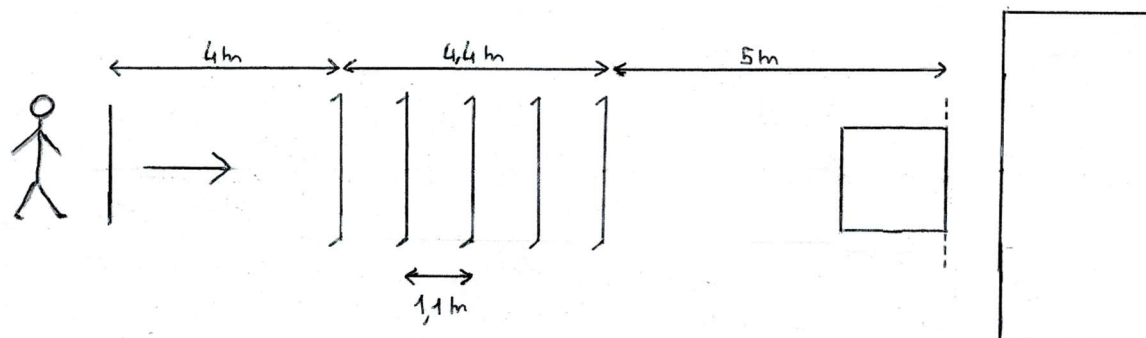


SALTO IN LUNGO CON CORSA A GINOCCHIA ALTE TRA GLI OVER

Dopo alcuni passi di avvio il bambino effettua una corsa a ginocchia alte tra 5 over posti a 1,1 m di distanza tra loro, quindi corre veloce gli ultimi 5 m e salta con arrivo nella sabbia a piedi pari. La buca del salto in lungo è suddivisa in tre settori. Per lo stacco è possibile utilizzare anche una tavola di stacco alta 5-10 cm.

ESORDIENTI M/F: Livello A: ottenere almeno un salto più lungo di 3,10 m.
 Livello B: ottenere almeno un salto lungo da 2,60 m a 3,10 m.
 Livello C: ottenere un salto lungo meno di 2,60 m.

OBIETTIVI: stimolare la capacità di salto sollecitando gli aspetti coordinativi (sensoperceptivi e ritmici).



500 m CON RITMO

Al via dello starter, i bambini divisi in serie di max 10-12, corrono seguendo il ritmo di un atleta adulto a 25" ogni 100m. Agli ultimi 200m l'adulto si sposta lasciando che ogni bambino corra veloce fino all'arrivo. Viene effettuata una sola prova. I bambini avranno un cartellino identificativo al petto che verrà tolto dopo il traguardo.

ESORDIENTI M/F: Livello A: tempo ottenuto sotto i 2'00".
 Livello B: tempo ottenuto da 2'00" a 2'10".
 Livello C: tempo ottenuto sopra i 2'10".

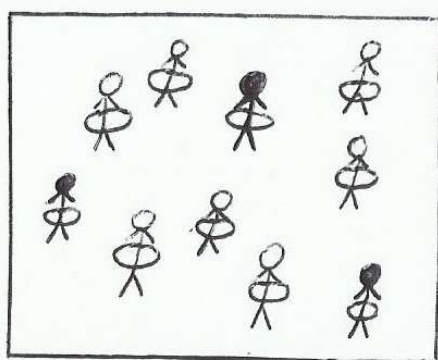
OBIETTIVI: uso del corpo come primo naturale strumento ritmico - giusta alternanza tra contrazione e decontrazione.



GIOCATLETICA GIOCA, CORRI, LANCIA

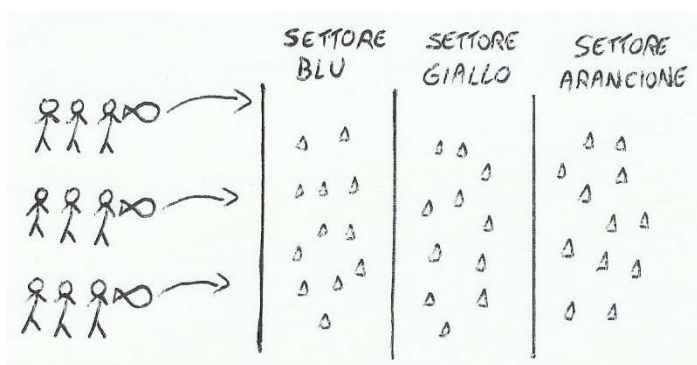
1) ASTRONAVI

Tutti i bambini avranno un cerchio in mano e dovranno correre con il proprio corpo all'interno di questo cerchio. 3-4 bambini (cacciatori), che indosseranno una casacca colorata per farsi riconoscere, avranno il compito di cercare di prendere tutti gli altri bambini che scappano toccando una loro parte del corpo o il loro cerchio. I bambini che saranno stati presi andranno dall'istruttore che darà loro una nuova astronave (cerchio) in cambio di quella che possedeva prima.



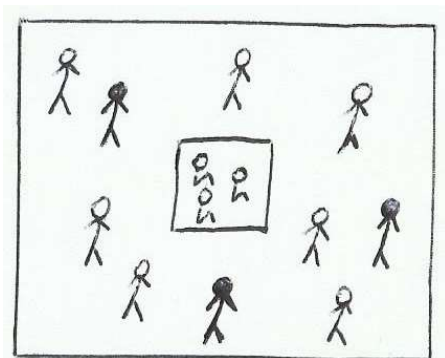
2) LANCIO DEL VORTEX CON SETTORI

Il bambino lancerà il vortex il più lontano possibile. A distanze regolari di 5 metri dalla linea di lancio ci saranno delle linee che delimitano i vari settori. In ogni settore saranno disposti tanti cinesini dello stesso colore. Ad ogni colore sarà attribuito un punteggio (Settore 1 colore Blu = 10 punti. Settore 2 colore Giallo = 20 punti. Settore 3 colore Arancione = 30 punti). Dopo aver lanciato il vortex il bambino correrà a prendere un cinesino che si troverà all'interno del settore corrispondente al suo lancio.



3) PATATINE FRITTE

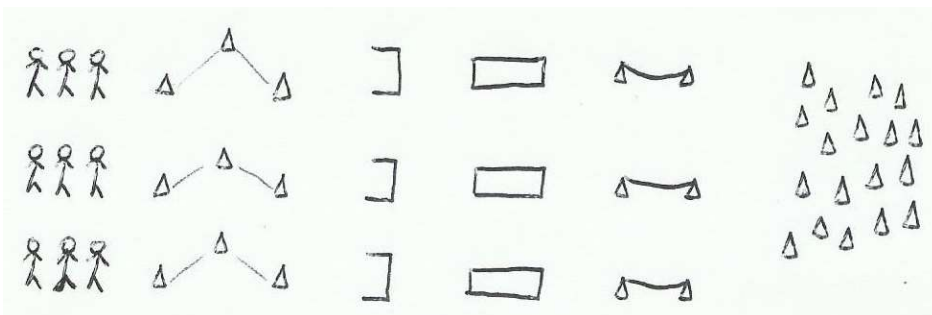
Tutti i bambini (patatine) correranno all'interno del campo di gioco. 3-4 bambini (i cuochi), che indosseranno una casacca colorata per farsi riconoscere, cercheranno di prendere le patatine che scappano. I bambini presi andranno al centro del campo all'interno della pentola (materassino) e rimarranno lì fino al termine del turno di gioco. Allo scadere del tempo i cuochi conteranno le patatine presenti all'interno della pentola e poi potranno aggiungere utilizzando la fantasia vari condimenti a piacere (maionese, ketchup...).



4) PERCORSO CON TESORI SOTTO I CONI

I bambini divisi in più file dovranno eseguire il percorso motorio. Corsa laterale toccare con la mano i coni, saltare un ostacolino, camminare con le gambe divaricate senza toccare il materassino, saltare a piedi uniti a destra e sinistra di una cordicella alta 20 cm.

Al termine del percorso il bambino alzerà un cono a piacere recuperando il tesoro (palline) che troverà sotto lo stesso cono. Alcuni coni avranno 3 tesori, altri 2, 1, 0.

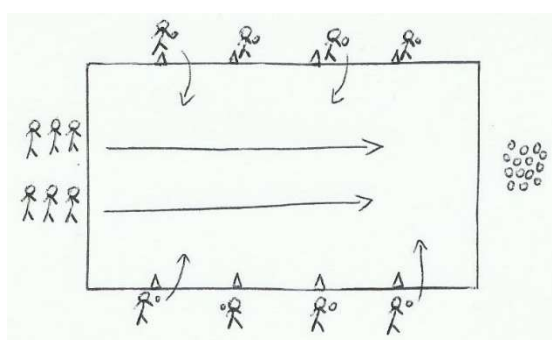


5) COCCODRILLI E CACCIATORI

2-3 file di bambini (coccodrilli) sulla linea di fondo campo. Gli altri bambini (cacciatori) disposti sulle linee laterali del campo in possesso di una pallina ciascuno.

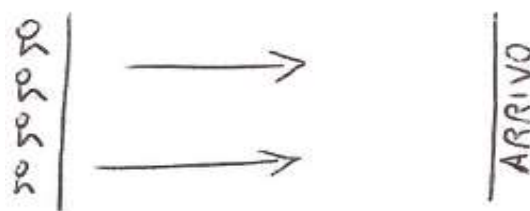
I coccodrilli molto affamati di uova dovranno attraversare la palude per poter mangiare le uova.

I cacciatori però cercheranno di impedirlo lanciando le palline e colpendo i coccodrilli. I bambini colpiti dalla pallina dovranno tornare alla propria squadra e dare il "cinque" ad un compagno. I coccodrilli che invece riusciranno ad attraversare tutto il campo senza essere mai colpiti potranno recuperare un uovo e portarlo alla propria squadra.



6) PARTENZE PAZZE

Dietro la linea di partenza i bambini in riga uno vicino all'altro partiranno da varie posizioni (in piedi, seduti, distesi...). L'istruttore dirà la frase "Partono tutti quelli che..." (es: hanno gli occhi marroni) e soltanto i bambini con gli occhi marroni dovranno correre fino alla linea del traguardo. I primi due bambini ad arrivare guadagneranno un punto.



STAFFETTA A CANGURO

I bambini divisi in 6 squadre eseguiranno la seguente staffetta: il primo bambino della fila con palla tra le ginocchia eseguirà dei salti a piedi uniti fino al cono posto a 5 metri dalla linea di partenza. Raggiunto il cono prenderà la palla in mano e correrà velocemente fino al secondo cono che sarà alla distanza di 20 metri dalla linea di partenza, girerà attorno a questo cono e correrà velocemente indietro fino alla propria squadra consegnando il pallone al compagno.

La prima squadra che completerà la staffetta con tutti i componenti avrà vinto.

