



**FEBBRAIO 2020**

Domenica 16

**CASTELFRANCO**

Palazzetto dello Sport  
Piazza Donatori di Sangue, 1

## **GIOATLETICA INDOOR ESORDIENTI "B"- "C" 2020 (anni 2011-2014) "GIOCA- CORRI- LANCIA"**

Il C.P. FIDAL di Treviso indice e il Gruppo Atletica Vedelago (TV359) organizza a Castelfranco la manifestazione in titolo, con ritrovo presso il Palazzetto dello Sport, in Piazza Donatori di Sangue, 1 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 e dei lanci. Non saranno stilate classifiche..

**NORME DI PARTECIPAZIONE:** Sono ammesse tutte le Società regolarmente affiliate F.I.D.A.L. ed Enti di Promozione Sportiva (EPS) per il 2020 e aderenti alle Categorie Esordienti "B"- "C". Ogni Società può partecipare con un numero illimitato di atleti/e regolarmente tesserati/e per il 2020 alla F.I.D.A.L. o Ente di Promozione Sportiva.

**ISCRIZIONI:** **ON LINE SUL SITO [tessonline.fidal.it](http://tessonline.fidal.it) entro le ore 24 di Giovedì 13 Febbraio 2020.** Le società affiliate ad EPS potranno consegnare direttamente al ritrovo l'elenco dei nominativi partecipanti alla manifestazione redatto su carta intestata della società, dopo aver comunque anticipato via mail il numero approssimativo degli iscritti. **entro le ore 24 di Giovedì 13 Febbraio 2020, all'indirizzo [tv359@fidal.it](mailto:tv359@fidal.it).**

La conferma della presenza degli Atleti iscritti dovrà essere fatta il giorno della manifestazione, alla segreteria o al personale preposto al momento del ritrovo e comunque non oltre all'orario di "chiusura conferma iscrizioni" indicato nel dispositivo, da parte di un tecnico o di un dirigente di Società partecipante, che verserà contestualmente la tassa di iscrizione pari a € 0.50 per ogni Atleta confermato.

**PREMIAZIONI:** Saranno premiati tutti i partecipanti con un presente.

### **PROGRAMMA ORARIO E TECNICO:**

|   |
|---|
| 09.30 - Ritrovo concorrenti                         |
| 09.45 - Chiusura conferma iscrizioni                |
| 10.00 - Inizio giochi 1 – 2 – 3 – 4 a rotazione     |
| 11.10 - Corse in corsia 20 m                        |
| 11.30 - Staffettone finale                          |
| 11.50 - Premiazioni e chiusura della manifestazione |

**Federazione Italiana di Atletica Leggera**

**Comitato Provinciale di Treviso [www.fidaltreviso.it](http://www.fidaltreviso.it) [cp.treviso@fidal.it](mailto:cp.treviso@fidal.it)**

Viale della Repubblica 22 • 31020 Villorba (TV) • tel 0422/412313 • fax 0422/412313

**Le Società partecipanti sono gentilmente invitate di mettere a disposizione 1 – 2 persone per la durata della manifestazione, onde supportare il lavoro della Società organizzatrice.**

**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.**



## **4 GIOCHI A STAZIONI**

Gli atleti sono divisi in quattro grandi gruppi che si dispongono nelle quattro stazioni di gioco. Ad ogni bambino verrà dato un braccialetto colorato per poter identificare la propria squadra. I giochi sono:

1. I CERCHI MAGICI
2. LA GIOSTRA
3. CACCIA AL CONO
4. L'OROLOGIO DELLE LEPRI E DELLE MARMOTTE

### **1. I CERCHI MAGICI**

All'interno del campo da gioco si delimita un corridoio e si dispongono alcuni cerchi lungo questo; si formano due squadre: una gioca in attacco, l'altra in difesa (poi si cambiano i ruoli). La squadra in attacco si dispone ai lati del corridoio, con in mano delle palline di spugna, mentre la squadra in difesa si posiziona all'inizio del corridoio, in fila indiana.

Al via, tutti i giocatori in difesa hanno 2 minuti di tempo per attraversare il corridoio. I "pericoli" arrivano dagli avversari che cercano di colpirli con le palline. I giocatori in difesa possono però rifugiarsi temporaneamente nei cerchi disposti all'interno del corridoio e non essere così eliminati. Chi viene colpito fuori dal cerchio è invece eliminato.

Vince la squadra che attraversa il corridoio con il maggior numero di giocatori salvi.

VARIANTE: Chi viene colpito non è eliminato ma passa con la squadra in attacco e può colpire con la pallina i compagni.

## 2. LA GIOSTRA (propedeutica lancio del disco):

I bambini saranno divisi in cinque squadre disposte in fila sulla la linea di bordo campo mentre un compagno per squadra sarà disposto sulla linea di metà campo di fronte alla propria fila di compagni e rimarrà fermo con una pallina di spugna in mano tenendo le braccia ben distese all'altezza delle spalle. Al via il primo atleta di ogni fila correrà verso il proprio compagno di squadra al centro del campo e batterà sua la mano "libera" (ovvero quella senza la palla). Quest'ultimo, appena ricevuto il battito di mano, dovrà girarsi e lanciare la palla cercando di colpire il suo avversario, ovvero il bambino che lo ha toccato che nel frattempo scappa. L'atleta che riesce a colpire conquisterà un punto. A turno tutti gli atleti dovranno compiere entrambi i ruoli: ovvero sia lanciare la palla per colpire il compagno sia battere la mano e scappare. Vince l'atleta che riesce a colpire più compagni della sua fila.

VARIANTE: L'atleta lancia la palla con la mano non dominante oppure lancia la palla con gli occhi chiusi.

## 3. CACCIA AL CONO:

I bambini saranno divisi in quattro squadre disposte in fila, ogni atleta di ogni squadra deve compiere un percorso correndo (facendo slalom tra i cinesini) fino a saltare dentro un cerchio posizionato a terra. Lì si fermerà e dovrà lanciare un cerchio con due mani cercando di centrare il cono posizionato circa a 2 metri dal punto di lancio. Se il bimbo riesce a "fare centro" conquisterà un punto, altrimenti no. Vince la squadra che riesce a totalizzare più punti. Appena il bambino ha terminato il suo lancio va a recuperare il cerchio e lo porta al compagno seguente fino a che non termina il tempo a disposizione.

VARIANTE: Il cerchio viene lanciato solamente con una mano (dx o sx).

## 4. L'OROLOGIO DELLE LEPRI E DELLE MARMOTTE:

I bambini saranno divisi in due squadre, lepri e marmotte: le lepri si disporranno in cerchio con una palla e le marmotte si disporranno in fila a qualche metro di distanza. Le lepri dovranno consegnare la palla al compagno di fianco, finché la palla torna al bambino che ha iniziato e tutta la squadra conquista 1 punto,; i bambini continuano a passarsi la palla e a contare i punti ad ogni giro completato e cercando di realizzarne il più possibile mentre le marmotte, al via, partiranno uno alla volta correndo attorno al cerchio formato dalle lepri e dando il cambio al compagno successivo battendogli la mano, come per una staffetta. Quando tutte le marmotte avranno effettuato la corsa l'orologio si fermerà e si invertiranno i ruoli, vince la squadra che ha ottenuto più punti.

VARIANTE: le lepri cambiano la direzione dei passaggi (senso orario e antiorario) oppure le marmotte corrono palleggiando un pallone a terra.

## 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 fila, ai 4 angoli del campo di pallavolo. Il primo atleta di ogni squadra ha in mano un testimone e, al via, corre in senso orario all'esterno del campo di pallavolo, compiendo un giro completo; appena arriva al punto di partenza passa il testimone al compagno successivo e va a sedersi lungo il muro della palestra.



**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*