

Giochi Scuole Elementari

GENERALITA'

I Giochi si svolgeranno il 11 Maggio 2019 a Villa Pallavicini nel campo di calcio interno alla pista di Atletica, situato dietro l'edificio dove ha sede la palestra.

Il campo, completamente recintato, sarà accessibile soltanto a:

Squadre partecipanti

Insegnante e genitore accompagnatore di ciascuna classe

Genitori di servizio ai campi di gara

Staff delle Miniolimpiadi

I giocatori e tutti gli autorizzati saranno dotati di adeguati materiali per il riconoscimento (cappellini colorati, magliette, tesserino, etc.)

Per nessun motivo sarà consentito l'ingresso in campo a persone al di fuori dell'elenco di cui sopra.

Le prove saranno eseguite contemporaneamente da tutte le squadre iscritte, con un tempo di rotazione prestabilito, che prevede lo spostamento in campo delle squadre per campo di gara. Le squadre saranno guidate nei loro spostamenti da uno speaker dell'organizzazione, che fungerà anche da Commissario unico di gioco.

Ogni singolo campo di gioco sarà presieduto da 2 giudici di gioco della A.S.D. SCUOLA DI SPORT 5 CERCHI, coadiuvati dai genitori di servizio (in numero specificato nelle caratteristiche tecniche di ogni gioco).

Genitori di servizio:

		GENITORI DI SERVIZIO
1	STAFFETTA SLALOM	12
2	GIOCO DEI CERCHI	12
3	PIRAMIDE	10
4	SPAZZINO	12
5	PALLA IN META EVOLUTION	10
	TOTALE	56
6	CORSA CAMPESTRE	Stessi genitori di servizio sui campi di gioco
	TOTALE	56

Ogni squadra sarà accompagnata dal proprio insegnante e da un genitore accompagnatore, che dovrà essere designato anticipatamente per essere messo al corrente delle attività di propria competenza e per ricevere il materiale di riconoscimento.

L'organizzazione si riserva di accorpere 2 o più classi qualora l'esiguo numero di iscritti comporti difficoltà per i ragazzi nello svolgimento dei giochi.

Nel corso dei giochi sarà organizzato sul campo un posto di ristoro con accesso regolamentato.

Gli insegnanti e i genitori accompagnatori dovranno vigilare sui giocatori affinché nessuno acceda al posto di ristoro al di fuori dei modi e tempi che verranno indicati.

Gli insegnanti e i genitori accompagnatori provvederanno a far sì che i ragazzi consumino integralmente quanto prelevato al posto di ristoro (evitando di abbandonare bottigliette d'acqua semipiene per poi prelevarne delle nuove) e che i rifiuti vengano gettati negli appositi contenitori che verranno messi a disposizione dall'organizzazione

Oltre al punto di ristoro, verrà collocato all'interno del campo di gioco un punto di distribuzione di acqua, al quale potrà accedere solamente il genitore accompagnatore o la maestra di ciascuna classe.

Nel campo giochi saranno disponibili due postazioni di servizi igienici con accesso regolamentato.

Gli insegnanti e i genitori accompagnatori dovranno vigilare sui giocatori affinché nessuno acceda ai servizi igienici al di fuori dei modi e tempi che verranno indicati.

Al termine di ogni gioco i giudici di gioco comunicheranno i punteggi alle squadre ed al commissario unico di gioco, che provvederà ad aggiornare le classifiche sul tabellone generale.

La classifica finale verrà determinata dalla somma dei punti ottenuti da ogni classe in ciascun gioco (ad esclusione della corsa campestre).

STAFFETTA SLALOM

Caratteristiche tecniche

Campo di gioco: Rettangolare, suddiviso in 12 corsie di gara, lunghe 15 m ciascuna.

Materiale per ogni corsia:

N.3 coni piccoli posti ogni 4 m al centro della corsia

N.1 cartellone segnapunti

N.1 pennarello

Squadre contemporaneamente attive: tutte quelle della stessa classe d'età (massimo 12)

Tempo di gioco per manche: 10 minuti

Tempo di conteggio e riassetto campo di gara per manche: 10 minuti

N. genitori di servizio: 12

Controllo corsia

Controllo delle penalità

Ripristino campo di gara

Condizione iniziale

Le classi disposte in fila per uno in testa alla propria corsia, esternamente alla linea di fondo

campo. 3 alunni ciascuno in piedi a gambe leggermente divaricate sopra ai 3 coni posti ogni 4 m al centro della corsia (il primo a 4 m dalla partenza, il secondo a 8 m ed il terzo a 12 m).

N.1 cartellone segnapunti sistemato sul lato opposto della corsia

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore parte di corsa effettuando lo slalom fra i 3 compagni in piedi, fino a superare con entrambi i piedi la linea di fine corsia. Ogni volta che un giocatore supera la linea il giudice segna una "X" sul foglio del tabellone segnapunti. Dopo aver superato la riga il giocatore deve tornare indietro sempre di corsa fino a raggiungere il primo compagno fermo sul cono; una volta raggiunto il compagno, gli tocca la spalla e prende il suo posto. Il compagno toccato corre da quello successivo e ripete la stessa operazione. Idem anche per il cono successivo. A questo punto l'ultimo compagno va a dare il cambio al primo della fila che era in attesa. Quest'ultimo ricevuto il cambio e riparte per fare lo slalom.

I giocatori successivi compiono la stessa operazione, fino al completo esaurimento del tempo di gioco.

Al termine della manche i genitori di servizio contano le "X" sul foglio e comunicano il risultato alla maestra della classe e al commissario di gioco.

Regole:

I giocatori in corsa al momento del fischio di fine gioco, NON potranno completare il proprio turno.

Nel caso che un giocatore fermo sul cono si muova prima di aver ricevuto il tocco dal compagno, l'eventuale punto effettuato non verrà considerato valido e il giudice cancellerà la "X" sul cartellone segnapunti.

Nel caso che un giocatore non effettui correttamente lo slalom fra i compagni o non superi con entrambi i piedi la linea di fine corsia, il punto effettuato non verrà considerato valido e il giudice non marcherà la "X" sul cartellone segnapunti.

Classifica finale:

Vince la classe che avrà più "X" marcate sul suo cartellone segnapunti

GIOCO DEI CERCHI

Caratteristiche tecniche

Campo di gioco: rettangolare, suddiviso in 12 corsie di gara. Le corsie, lunghe 15 m. ciascuna.

Materiale per ogni corsia:

N. 3 cerchi, posti a terra uno attaccato all'altro ad inizio corsia.

N. 1 cartellone segnapunti

Squadre contemporaneamente attive: tutte quelle della stessa classe d'età (massimo 12)

Tempo di gioco per manche: 10 minuti

Tempo di conteggio e riassetto campo di gara per manche: 5 minuti

N. genitori di servizio: 8

Controllo corretto svolgimenti dei movimenti da parte degli alunni impegnati

Conteggio conetti segnaletici portati all'arrivo

Condizione iniziale

Le classi disposte in fila in testa alla propria corsia, esternamente alla linea di fondo campo.

N. 3 cerchi, posti a terra uno attaccato all'altro ad inizio corsia

N. 1 cartellone segnapunti a fine corsia

Svolgimento del gioco

I giocatori partono tre alla volta: entrano ciascuno coi piedi dentro ad un cerchio. Il giocatore nel cerchio più arretrato, lo sfilava con le mani da sopra la testa; il cerchio passa di mano in mano sopra le teste degli altri due compagni e viene posato a terra. Il giocatore che era rimasto senza cerchio, corre e rimette i piedi dentro al cerchio vuoto. Si ripete l'operazione sino a superare la riga di fondo corsia con almeno un cerchio. Il giudice a quel punto segna una X sul tabellone, ed i tre bimbi col cerchio in mano tornano ad inizio corsia; posano i tre cerchi a terra come erano all'inizio, e danno il cambio ai 3 compagni successivi.

Regole:

I giocatori devono effettuare il passaggio del cerchio sempre da sopra le teste. I cerchi vanno sempre appoggiati a terra con i bordi che si toccano uno con l'altro. Nel caso il cerchio non passi sopra le teste o i cerchi non siano a contatto, il giudice segnalerà la penalità e al momento del conteggio finale cancellerà tante X, quante penalità verranno commesse. Anche la partenza anticipata di un terzetto (prima di ricevere il cambio dai compagni) verrà considerata penalità e comporterà la medesima sanzione.

Classifica finale:

Vince la classe che avrà più "X" sul tabellone.

LA PIRAMIDE

Caratteristiche tecniche

Campo di gioco: rettangolare, suddiviso in massimo 12 corsie (15 x 2 m di lato ciascuno)

Materiale:

N. 6 conetti segnaletici (cinesini) per ogni corsia

N. 12 cartelloni segnapunti

Squadre contemporaneamente attive: tutte quelle della stessa classe d'età (max 12)

Tempo di gioco per manche: 10 minuti

Tempo di conteggio e riassetto campo di gara per manche: 5 minuti

N. genitori di servizio: 12

Controllo della corsia di gara

Conteggio punti sul cartellone segnapunti e comunicazione al commissario unico di gioco

Ripristino campo di gara

Condizione iniziale:

Squadre disposte in fila indiana esternamente alla linea di inizio

N. 5 cinesini in pila, a metà della corsia di ciascuna classe.

Il primo concorrente della fila con 1 cinesino in mano

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore di ogni classe parte di corsa e va a sistemare il cinesino che ha in mano, in fondo alla corsia; poi mentre torna, prende un altro cinesino dalla pila e lo va a dare al compagno, che dopo aver ricevuto il cinesino (che funge da testimone), parte di corsa per posizionarlo in fondo alla corsia. I cinesini dovranno essere posizionati mano a mano, in modo da formare una PIRAMIDE (3 cinesini alla base, 2 in mezzo, e 1 in cima). Il giocatore che mette l'ultimo cinesino della piramide, dopo che il giudice avrà segnato il punto sul tabellone, avrà il ruolo di distruggere la costruzione e recuperare tutti i cinesini per riportarli sulla linea di metà corsia, tranne uno che terrà in mano e ripoterà al compagno in partenza per dargli il cambio. A quel punto si ripartirà con i concorrenti successivi, per ricostruire una nuova piramide.

Il giudice segnerà una "X" sul cartellone segnapunti, tutte le volte che una piramide da 6 cinesini viene completata.

Regole

Ogni 3 volte che un giocatore della squadra parte davanti alla riga di partenza, il giudice cancellerà una "X" dal tabellone segnapunti.

Classifica finale

Vince la classe che avrà più "X" sul cartellone segnapunti

SPAZZINO

Caratteristiche tecniche

Campo di gioco: rettangolare, suddiviso in 12 corsie di gara (lunghe 15 m., larghe 2m).

Materiale per ogni corsia:

N. 3 “cinesini” posti ogni 4 m al centro della corsia

N. 3 palle da tennis poste sulla linea di partenza della corsia

Squadre contemporaneamente attive: tutte quelle della stessa classe d'età (massimo 12)

Tempo di gioco per manche: 10 minuti

Tempo di conteggio e riassetto campo di gara per manche: 5 minuti

N. genitori di servizio: 7

Controllo corsia e correttezza del percorso

Conteggio palline nel contenitore e comunicazione al Commissario unico di gioco

Ripristino campo di gara

Condizione iniziale

Le classi disposte in fila indiana in testa alla propria corsia, esternamente alla linea di fondo campo. Ai piedi della primo partente, ci sono 3 palle da tennis.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa con una palla da tennis in mano e senza farla cadere la va a sistemare sul “cinesino” più lontano posto a 12 m dalla partenza. Dopo aver eseguito la procedura, torna di corsa e da il cambio al compagno in attesa. Quest'ultimo prende una seconda palla da tennis e la va a porre sul cinesino a 8 m dalla partenza; poi rientra di corsa a dare il cambio. Il compagno successivo prende l'ultima pallina rimasta in partenza e la va a porre sul cinesino posto a 4 m dalla partenza. A questo punto con tutte le 3 palle poste sui cinesini, il giocatore in partenza (“spazzino”) deve correre a raccogliere tutte e tre le palle e riportarle sulla linea di partenza. Quando le 3 palle vengono poste sulla riga, il giudice segna una X sul tabellone segnapunti.

Si prosegue poi , fino all'esaurimento del tempo di gioco, ripetendo la medesima procedura.

Regole:

Nel caso la palla cada dalle mani durante il tragitto di corsa, il concorrente potrà fermarsi a raccoglierla e ripartire. Verrà considerato penalità dai giudici il cambio effettuato davanti alla linea di partenza. Nel caso di penalità, il giudice toglierà una “X” dal tabellone segnapunti.

Classifica finale:

Vince la classe che avrà il maggior numero di “X” sul tabellone segnapunti.

PALLA IN META EVOLUTION

Caratteristiche tecniche

Campo di gioco: rettangolare, suddiviso in 12 corsie di gara (lunghe 15 m.)

Materiale per ciascuna corsia:

N. 1 cartellone segnapunti

N. 1 cerchio da ginnastica artistica

N. 1 pallone da rugby

Squadre contemporaneamente attive: tutte quelle della stessa classe d'età (massimo 12)

Tempo di gioco per manche: 10 minuti

Tempo di conteggio e riassetto campo di gara per manche: 2 minuti

N. genitori di servizio: 8

Controllo che vengano effettuati correttamente i passaggi

Conteggio delle mete e comunicazione al Commissario di gioco

Condizione iniziale

Le classi disposte in fila per 3 in testa alla propria corsia, esternamente alla linea di fondo campo.

Un giocatore col pallone da rugby, uno col cerchio in mano (nel mezzo) e uno senza niente in mano.

Lungo la corsia, 4 righe orizzontali fissate a terra ogni 3 m.

Svolgimento del gioco

Al via partono i primi tre alunni di ogni classe: quello con in mano il pallone arrivato alla prima riga si ferma, effettua un passaggio al compagno a mani vuote; la palla deve passare in mezzo al cerchio sostenuto verticalmente rispetto al terreno dal compagno che sta in mezzo. L'operazione si ripeta per ognuna delle righe successive. Il giocatore con palla in mano, dopo il passaggio dell'ultima riga, corre fino a schiacciare l'ovale in zona di meta in fondo alla corsia. Il giudice di ogni corsia marcherà una DOPPIA "X" sul cartellone segnapunti ad ogni meta.

Una volta marcata la meta, i 3 alunni impegnati tornano indietro correndo, senza passarsi la palla. Quello dei due che ha in mano la palla, la consegnerà al primo dei compagni della fila in attesa del cambio dietro la linea di partenza. Quello col cerchio lo passerà al compagno sistemato nel mezzo.

Regole:

Il giocatore che nella fase del cambio non consegnerà la palla in mano al compagno, ma la lancerà per guadagnare tempo, verrà sanzionato con una penalità. Anche il giocatore che dovesse ricevere il cambio davanti alla linea di partenza, verrà sanzionato con una penalità. Ad ogni penalità il giudice cancellerà una "X" dal cartellone segnapunti.

Nel caso che la palla cada durante i passaggi tra gli alunni in avvicinamento alla meta, i giocatori potranno proseguire e continuare il loro avvicinamento alla meta, che però varrà solamente una SINGOLA "X". In caso che il pallone ovale non cada mai, la meta varrà invece una DOPPIA "X".

Classifica finale:

Vince la classe che avrà più "X" sul cartellone segnapunti.

CORSA CAMPESTRE

Terminati i giochi sul campo di calcio, tutte le classi dovranno rimanere ferme nella postazione dove hanno svolto l'ultimo gioco (le classi quinte si posizioneranno nella postazione vuota chiamate dallo speaker). Le classi effettueranno la corsa non tutte in contemporanea: lo speaker darà lettura delle classifiche finali iniziando dalle classi I; le classi si dovranno recare alla zona di partenza della corsa campestre mano a mano che lo speaker le citerà nel leggere la classifica.

Sul traguardo sarà consegnata a ciascun concorrente la medaglia di partecipazione.

N.B. Con la medaglia al collo gli alunni dovranno poi tornare nella postazione dove avevano terminato l'ultimo gioco, dove sarà rimasta ad attenderli la loro maestra. Dovranno restare lì obbligatoriamente fino a che tutte le altre classi terminino la campestre.

Al termine lo speaker guiderà le classi verso l'uscita, permettendo un deflusso molto rapido e ordinato.

TABELLA ORARIA RIEPILOGATIVA:

orario	Classi I	Classi II	Classi III	Classi IV	Classi V
8,30 – 9,30	Cerimonia apertura	Cerimonia apertura	Cerimonia apertura	Cerimonia apertura	Cerimonia apertura
9,30 – 9,50	Palla in meta evolution	Piramide	Gioco dei cerchi	Staffetta Slalom	Spazzino
9,50 – 10,15	Merenda	Palla in meta evolution	Piramide	Gioco dei cerchi	Staffetta Slalom
10,15 – 10,40	Spazzino	Merenda	Staffetta Slalom	Piramide	Gioco dei cerchi
10,40 – 11,05	Gioco dei cerchi	Spazzino	Merenda	Palla in meta evolution	Piramide
11,05 – 11,30	Staffetta Slalom	Gioco dei cerchi	Spazzino	Merenda	Palla in meta evolution
11,30 – 11,55	Piramide	Staffetta Slalom	Palla in meta evolution	Spazzino	Merenda
12,05 – 12,30	Campestre	Campestre	Campestre	Campestre	Campestre
12,30 – 12,40	Uscita dal campo	Uscita dal campo	Uscita dal campo	Uscita dal campo	Uscita dal campo