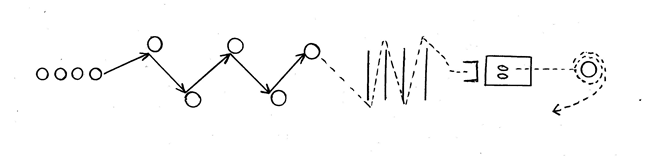
**2.A FESTA PROVINCIALE: CONTROLLO DEGLI SPOSTAMENTI**

**GIOCO N.1 - GRAN PREMIO FORMULA 1**

**Finalità:** percorrere più velocemente possibile la staffetta

**Descrizione:** 2 squadre si affrontano in una staffetta. I giocatori di ogni squadra sono in fila indiana dietro la linea di partenza (linea di fondo del campo di basket). Al via parte il primo giocatore di ogni squadra:

* Tocca con la mano esterna 6 coni posti su due file distanti 3 metri
* Esegue una corsa laterale a passi accostati tra 4 bastoni posti a terra
* Salta un ostacolo di circa 30 cm. Atterrando su un materassino con 2 piedi
* Corre verso una boa (cono) facendo 1 giro e ½ attorno
* Per poi tornare di corsa alla fila, dare il cinque al compagno successivo e mettersi in coda



**Giocatori:** 10 per squadra (o numero equivalente)

**Campo:** una fascia del campo di basket

**Materiale: 12** coni, 8 bastonio corde, 2 ostacoli 30 cm., 2 materassini

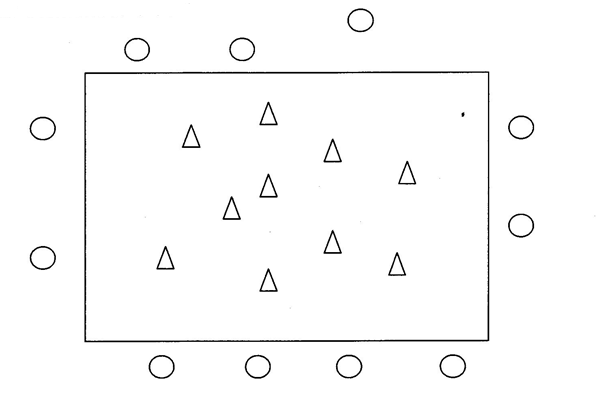
**Durata:** il tempo termina quando tutti i giocatori hanno eseguito il percorso.

**Punteggio:** vince la squadra che impiega meno tempo

**GIOCO n. 2 - PESCIOLINI NELLA RETE**

**Finalità:** eliminare dal gioco più velocemente possibile gli avversari

**Descrizione:** 2 squadra: una disposta intorno al perimetro del campo di gioco (i pescatori) e l’altra disposta all’interno del campo in modo libero (i pesciolini). Ogni giocatore della squadra esterna ha una palla piccola in mano e deve cercare di colpire i giocatori dell’altra squadra all’interno. I giocatori colpiti devono uscire dal campo di gioco e sono eliminati. Al termine si invertono i ruoli.



**Giocatori:** n. 10 per squadra

**Campo:** un rettangolo largo mt. 9 e lungo mt. 6

**Regole:** I pesciolini: possono correre liberamente senza uscire dal perimetro di gioco

Non possono calciare con i piedi o allontanare le palle all’interno del campo

I pescatori: devono mirare alle gambe e al tronco (non la testa)

Devono recuperare le palle e tornare sul perimetro di gioco per tirare ancora

Possono anche entrare nel campo di gioco per recuperare una palla senza

Disturbare gli avversari.

**Materiale:** 10 palle abbastanza piccole (vanno tenute nella mano) e **morbide.**

**Durata: 3’** al massimo oppure quando tutti i pesciolini sono stati catturati. Fare 2 o 3 manches.

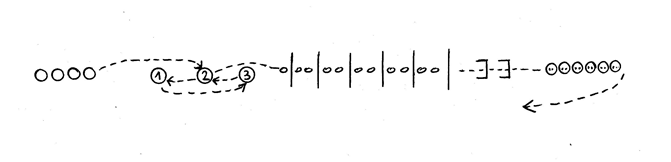
**Punteggio:** vince la squadra che elimina più velocemente possibile tutti i pesciolini o chi allo scadere dei 3’ ha eliminato più avversari.

**GIOCO N. 3 - PERCORSO DI GUERRA**

**Finalità:** percorrere più velocemente possibile la staffetta

**Descrizione:** 2 squadre si affrontano in una staffetta. I giocatori di ogni squadra sono in fila indiana dietro la linea di partenza (linea di fondo del campo di basket). Al via parte il primo giocatore di ogni squadra:

* Corre al cono n. 2, si siede toccando il cono con il sedere, poi si gira e torna al cono n.1, si siede, si gira e corre al cono n. 3, si siede, si gira e torna al cono n.2, si siede e poi corre verso (i coni sono distanti circa 2,5 mt. uno dall’altro)
* 8 over (ostacolini di 10/15 cm) o bastoni distanti fra loro 2 mt. in modo che si facciano due appoggi in ogni spazio (**far trovare ai bambini il ritmo giusto: tam/ta-tam/ta-tam/ta-tam…..)**
* **Poi** strisciare sotto 2 ostacoli ravvicinati (1 metro) alti 50 cm. Poi rialzarsi e
* **Andare** a una fila di 8 cerchi facendo due appoggi veloci dentro ogni cerchio
* Poi tornare di corsa verso la propria fila, dare il 5 al compagno successivo e mettersi in coda



**Giocatori: n. 10 per squadra (o numero equivalente)**

**Campo:** una fascia del campo di basket

**Materiale:** 6 coni, 16 over, 4 ostacoli di ca 50 cm., 16 cerchi

**Durata:** **il tempo** finisce quando tutti i giocatori di una squadra hanno eseguito il percorso

**Punteggio:** vince la squadra che impiega meno tempo per fare la staffetta.

**GIOCO N. 4 - DUELLO 1 CONTRO 1**

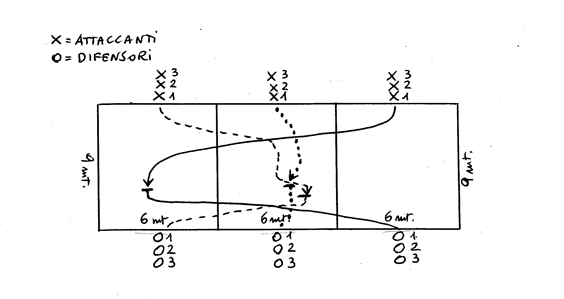
**Finalità:** imparare a marcare l’attaccante e i suoi spostamenti

**Descrizione:** gli attaccanti sono posti su un lato lungo del campo AB e i difensori sull’altro lato CD (vedi figura). Il campo è diviso in tre settori di mt. 6x9.

Al segnale di “via”, gli attaccanti ( numeri 1) cercano di attraversare cercando di non farsi toccare dai loro corrispondenti difensori (numeri 1). **Può essere utilizzato tutto il terreno di gioco ABCD.** Però gli attaccanti devono superare la riga d’arrivo del proprio settore.

La seconda ondata parte al segnale dell’arbitro, mentre i giocatori della prima tornano ai loro posti.

Quando tutti hanno fatto l’esercizio si invertono i ruoli (gli attaccanti diventano difensori e viceversa).



**Giocatori:** numero indifferente

**Campo:** campo di pallavolo (18x9) diviso in tre settori di mt. 6x9

**Punteggio:** ogni attaccante che riesce a superare la riga d’arrivo ottiene 1 punto. Vince la

Squadra che ottiene più punti nelle varie manches.

**Durata:** fare 2 o 3 manches. Ogni manche comprende sia l’attacco che la difesa, a turno.