

MISSIONE VELOCITA'

SABATO 28 MARZO

Campo sportivo di Villa D'Arco

Ritrovo ore 14.30

ATTIVITA' PREVISTE

1. CACCIA AL TESORO

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
<p>Delimitare un'area di gioco nel campo in erba e all'interno vengono distribuiti numerosi oggetti leggeri (coni piccoli, palline, sacchetti colorati, nastri, ecc.), che rappresentano il "tesoro".</p> <p>Ogni squadra si dispone in fila dietro una linea di partenza, segnata con un cinesino.</p> <p>Al via: Parte il primo bambino della fila, che corre verso l'area del tesoro, raccogliere un solo oggetto alla volta, corre indietro fino alla base della squadra e deposita il tesoro, tocca la mano del compagno successivo che può partire. Il gioco continua a staffetta per tutta la durata dell'attività</p>	<p>Alla fine del tempo stabilito dal tutor si contano gli oggetti raccolti da ogni squadra. Gli oggetti possono avere colori diversi, e ogni colore corrisponde a un punteggio differente (ad esempio: giallo = 1 punto, blu = 2 punti, rosso = 3 punti).</p> <p>Il punteggio della squadra non viene calcolato sul numero totale di oggetti raccolti, ma sulla somma dei punti ottenuti in base al valore dei colori dei tesori recuperati. Vince la squadra che ottiene il punteggio complessivo più alto.</p>	<p>Il tutor ha il compito di:</p> <ul style="list-style-type: none">-spiegare il gioco e verificare che i bambini raccolgano un solo oggetto alla volta-assicurarsi che il cambio tra compagni avvenga con il tocco della mano-contare e registrare gli oggetti raccolti da ogni squadra sulla scheda punteggi	<p>oggetti da raccogliere (coni piccoli, palline, sacchetti, dischetti)</p> <p>8-10 cinesini o coni per delimitare area e linea di partenza</p> <p>1 cerchio o zona base per ogni squadra</p>

2. FORMULA UNO (percorso di circa 60 mt)

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
<p>La distanza del percorso è divisa in tre aree: una per lo sprint su terreno piano, una per lo sprint con slalom tra coni o bandierine e una per lo sprint con ostacoli.</p> <p>L'attività si svolge a staffetta con cambio di testimone; ogni partecipante comincia con una capovolta (o rotolamento) su un tappetino.</p>	<p>La classifica viene determinata in base numero di giri che l'intera squadra percorrerà.</p>	<p>1 tutor avrà il compito di:</p> <p>Controllare il regolare svolgimento del gioco</p> <p>Segnare e registrare i giri effettuati da ogni squadra sulla scheda punteggi.</p>	<p>3 ostacoli di altezza 40/ 50 cm.</p> <p>5 bandierine o coni</p> <p>1 tappetino</p> <p>1 testimone</p>

3. CORSA A NAVETTA

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
<p>Bambini sono disposti in fila dietro una linea di partenza. Davanti alla linea vengono posizionati 10 cerchi in fila retta. I cerchi sono distanti circa 1,5 metri uno dall'altro.</p> <p>All'interno di ogni cerchio vengono posizionati 3 cinesini. Dopo l'ultimo cerchio viene posizionato un cono di giro. Vicino alla linea di partenza viene posizionato un bastone verticale (o un paletto) su cui infilare i cinesini. Al segnale di partenza parte il primo bambino della fila. Correndo lungo la fila dei cerchi, prende un cinesino dal primo cerchio che incontra.</p> <p>Continua a correre fino alla fine della fila di cerchi. Una volta superato l'ultimo cerchio, aggira il cono di giro. Torna indietro correndo verso la linea di partenza. Arrivato alla partenza inserisce il cinesino nel bastone/paletto. Dopo aver infilato il cinesino batte il cinque al compagno successivo, che potrà partire.</p>	<p>La classifica viene determinata in base numero di cinesini inseriti nel bastone/paletto che l'intera squadra percorrerà</p>	<p>1 TUTOR avrà il compito di:</p> <p>Controllare il regolare svolgimento del gioco</p> <p>Segnare e registrare i cinesini inseriti all'interno del bastone/paletto e registrarne il numero nella scheda gioco</p> <p>Chiamare il CAMBIO POSIZIONE</p>	<p>20 cerchi</p> <p>30 cinesini</p> <p>2 coni</p> <p>2 bastoni/paletti</p> <p>.</p>

4. PORTE DI CORSA

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
<p>Sul campo vengono predisposte 10 piccole porte realizzate con due coni ciascuna.</p> <p>Ogni porta viene numerata da 1 a 10 tramite un cartellino posizionato accanto ai coni. Le porte sono disposte lungo il percorso e devono essere oltrepassate correndo nell'ordine numerico corretto.</p> <p>Al segnale di partenza il bambino parte dalla linea di partenza :corre verso la porta numero 1 e la attraversa; prosegue verso la porta numero 2, poi 3, e così via; continua fino a superare tutte le porte fino alla numero 10</p> <p>L'obiettivo è attraversare tutte le porte nel giusto ordine numerico mantenendo la corsa continua.</p>	<p>Viene assegnato un punto ad ogni giro effettuato nell'ordine corretto</p>	<p>Il tutor ha il compito di:</p> <p>controllare che le porte vengano superate nell'ordine corretto</p> <p>contare e registrare i punti</p> <p>aiutare i bambini a riconoscere il numero della porta successiva</p>	<p>20 coni (2 per ogni porta)</p> <p>10 cartellini numerati da 1 a 10</p> <p>eventuali cinesini per delimitare la partenza</p>

5. CORSA CON PALLA

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
<p>I bambini si posizionano dietro la linea di partenza con una palla fitness di circa 40–50 cm di diametro. Davanti a loro viene predisposto un percorso di circa 20 metri con alcuni coni disposti in fila, in modo da creare uno slalom. Al segnale di partenza il bambino deve avanzare lungo il percorso effettuando lo slalom tra i coni, scegliendo liberamente una delle due modalità: facendo rotolare la palla spingendola in avanti o palleggiando la palla a terra mentre si muove tra i coni</p> <p>Arrivato all'ultimo cono, il bambino aggira il cono di giro e ritorna verso la linea di partenza ripetendo lo slalom tra i coni.</p>	<p>Si conta il numero di giri completi effettuati sul percorso di circa 20 metri.</p>	<p>Il tutor ha il compito di:</p> <p>controllare che il bambino mantenga il controllo della palla durante il percorso</p> <p>contare i giri completati</p>	<p>palla fitness (diametro circa 40–50 cm)</p> <p>coni o cinesini per delimitare il percorso</p> <p>1 cono di giro alla fine del percorso</p>

6. ACCHIAPPA LA CODA Gioco jolly

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
<p>Ogni bambino indossa una cintura con due code (nastri) fissate con velcro sui fianchi. Le squadre si distinguono tramite colori diversi delle code (ad esempio giallo e blu). Al segnale di partenza i bambini si muovono correndo liberamente nello spazio di gioco cercando di staccare le code degli avversari. Quando un bambino riesce a prendere una coda:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. corre dal tutor della propria squadra 2. consegna la coda raccolta 3. il tutor registra il punto 4. la coda viene depositata all'interno di un cerchio posto accanto al tutor <p>I bambini che hanno perso una coda continuano comunque a correre nel campo di gioco. Se invece rimane senza coda può recuperarne una dal cerchio della propria squadra e indossarla nuovamente, rientrando subito nel gioco.</p>	<p>1 punto per ogni coda consegnata al tutor.</p> <p>Vince la squadra che raccoglie il maggior numero di code al termine del tempo.</p>	<p>I tutor hanno il compito di:</p> <p>ricevere le code conquistate dai bambini</p> <p>contare e registrare i punti della squadra</p> <p>depositare le code nel cerchio vicino alla propria postazione</p> <p>controllare che il gioco si svolga in modo corretto e sicuro</p>	<p>Cinture con velcro e due code per ogni bambino di due colori diversi (una per squadra)</p> <p>4 cerchi per raccogliere le code</p> <p>cinesini per delimitare lo spazio di gioco</p>

LA PROVA DA CAMPIONE – 30 METRI

Al termine del circuito di giochi e attività a stazioni svolte a squadre, tutti i bambini parteciperanno alla Prova da Campione. La prova consiste in una **corsa veloce sui 30 metri**.

I bambini verranno posizionati dietro la linea di partenza dei 30 metri, suddivisi in piccoli gruppi di 4–5 partecipanti per volta. Al segnale di partenza i bambini correranno fino alla linea di arrivo cercando di esprimere la massima velocità. Il tempo di ciascun bambino verrà rilevato con cronometro.

REGISTRAZIONE DEL RISULTATO

Il tempo ottenuto verrà registrato nel Passaporto dell'Atleta di ogni bambino nella sezione dedicata alla prova della giornata.

Durante l'ultimo appuntamento del circuito la prova verrà ripetuta nuovamente, così da permettere ai bambini di confrontare la Prima Prova con la Seconda Prova e osservare i propri miglioramenti.

CACCIA AL TESORO



FORMULA 1



CORSA A NAVETTA



PORTE DI CORSA



CORSA CON PALLA



ACCHIAPPA LA CODA

