

MISSIONE SALTI

GIOVEDÌ 10 SETTEMBRE

STADIO COMUNALE DI AZZANO X

17.00 Ritrovo con riscaldamento collegiale

17.30 Inizio attività

18.30 Prova Passaporto

18.45 Premiazioni

REGOLAMENTO

1. FINALITÀ

La **Missione Salti** è dedicata allo sviluppo delle capacità di salto attraverso attività ludiche e motorie che permettono ai bambini di sperimentare diverse modalità di spinta, coordinazione, ritmo, equilibrio e controllo del corpo. Le attività proposte prendono spunto dalle principali specialità dell'atletica leggera, in particolare **salto in lungo, salto in alto e balzi**, adattandole all'età dei partecipanti. L'obiettivo è permettere a ogni bambino di vivere il salto come una **sfida personale e divertente**, valorizzando la partecipazione, il tentativo e il miglioramento.

2. PARTECIPAZIONE

Le attività sono rivolte agli **Esordienti 6-8 anni**, con eventuale partecipazione di atleti Esordienti 10 secondo quanto previsto dal regolamento generale del circuito. Le squadre saranno composte da **un massimo di 8 bambini**. Le squadre potranno essere miste per sesso e, qualora necessario, potranno essere formate anche unendo bambini appartenenti a società differenti.

3. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

La Missione Salti prevede **5 stazioni di gioco**, nelle quali il salto rappresenta l'elemento principale. Le attività previste sono:

1. **Salto in lungo a zona**
2. **Staffetta Salto nel Cerchio**
3. **Sempre più lontano**
4. **Hop, Step, Jump – Staffetta**
5. **Saltiamo più in alto**

Ogni stazione avrà una durata indicativa di **6-8 minuti**.

4. PUNTEGGIO DELLE STAZIONI

Ogni attività prevede un proprio sistema di punteggio.

Il punteggio potrà essere attribuito in base:

- al numero di salti corretti;
- alle zone raggiunte;
- ai percorsi completati;
- alla corretta esecuzione dei balzi;
- all'altezza raggiunta.

Al termine delle stazioni, i punteggi ottenuti dalle squadre verranno sommati per determinare la **classifica della Missione Salti**

ATTIVITA' PREVISTA

1. SALTO IN LUNGO A ZONA

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
Si crea una fila lungo la pedana del salto in lungo e ogni bambino esegue un salto staccando da un quadrato creato vicino alla zona di battuta. Successivamente in base al segno di caduta si definisce un valore da 1 a 4 per ogni singolo salto (sostituisce la distanza).	Viene definito in base alla zona di caduta con un punteggio da 1 a 4	1 tutor che avrà il compito di: Segnare il punteggio in base alla zona di caduta Dare il via ad ogni bambino con bandierina 1 volontario rastrellerà la sabbia ad ogni salto	Pedana salto in lungo 5 corde o nastri per segnare la zona 8 cinesini per delimitare le zone 1 pala 1 bandierina per gestire fila

2. CIRCUITO DEI BALZI

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
Vengono predisposte 3 corsie parallele , con cerchi posizionati a distanze progressivamente maggiori. CORSIA 1 : 3 piedi ; CORSIA 2: 4 piedi . CORSIA 3 : 5 piedi. Ogni bambino deve percorrere tutte e tre le corsie in successione , senza saltarne nessuna. Il bambino parte dalla corsia 1 e salta da un cerchio all'altro. Arrivato al cono posto al termine della corsia, lo aggira , cambia direzione e si porta nella corsia 2 , e così successivamente nella corsia 3 Terminata la corsia 3, il bambino corre all'esterno del percorso fino alla partenza e dà il cambio al compagno successivo.	Il punteggio viene assegnato per ogni corsia completata correttamente : Corsia 1: 1 punto Corsia 2: 2 punti Corsia 3: 3 punti Il bambino conquista i punti della corsia solo se riesce a completarla interamente senza toccare i cerchi con i piedi .	• controlla la corretta esecuzione dei salti; • verifica che il bambino completi ogni corsia senza toccare i cerchi; • assegna e registra il punteggio ottenuto; • incoraggia i bambini ad affrontare tutta la progressione.	• Cerchi; • 3 coni per delimitare i cambi di corsia; • coni per la partenza; • tabella per il punteggio.

3.CACCIA AI TESORI

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
I bambini sono disposti in fila, dietro una linea di partenza. All'estremità opposta del campo viene predisposta una zona dei tesori, nella quale sono collocati numerosi oggetti di diverso tipo. Tra la linea di partenza e la zona dei tesori vengono disposti diversi cerchi, creando un percorso che i bambini dovranno attraversare saltando da un cerchio all'altro a piedi uniti. Sul percorso di ritorno vengono posizionate dei supporti, su cui dovranno camminare/ correre, senza appoggiare i piedi a terra fino alla linea di partenza. Al via, il primo bambino: 1. attraversa il percorso saltando da un cerchio all'altro; 2. raggiunge la zona dei tesori e sceglie un oggetto; 3. torna verso la partenza camminando/correndo su; 4. consegna il tesoro alla propria squadra; 5. si rimette in fila e parte il compagno successivo.	Ogni oggetto recuperato e portato correttamente alla propria squadra vale: 1 punto Al termine del tempo stabilito, si contano tutti i tesori raccolti.	. Il tutor ha il compito di: controllare che il percorso nei cerchi venga effettuato correttamente, con salti a piedi uniti controllare il passaggio sopra i supporti ; contare e registrare i tesori conquistati da ogni squadra;	• 10–15 cerchi • supporti (river stone) • numerosi oggetti/tesori di forme e dimensioni diverse • coni per delimitare la partenza e la zona dei tesori • cinesini per delimitare gli spazi delle squadre • scheda per la registrazione del punteggio

4. SALTIAMO PIU' IN ALTO

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
Verranno effettuati 2 salti per ogni misura, ogni bambino sceglierà se dal lato destro o sinistro rispetto al tappetone. in modo che indipendentemente dal numero di componenti della squadra, si abbiano lo stesso numero di tentativi prima di passare alla misura successiva. I bambini devono saltare sempre nello stesso ordine di partenza. La rincorsa può iniziare quando il bambino precedente è sceso dal materasso lateralmente. Progressione indicativa: 70-75-80-85-90-93-96-99.....	Viene assegnato un punto per ogni salto senza toccare l'elastico.	1 TUTOR che avrà il compito di: Controllare il regolare svolgimento del gioco. Segnare i punti per ogni salto riuscito. 2. TUTOR: fermano l'elastico dopo ogni salto e lo alzano alla misura successiva	Tappetone del salto in alto Ritti elastico

4. HOP, STEP, JUMP – LA STAFFETTA DEL MEMORY

SVOLGIMENTO	PUNTEGGIO	TUTOR	MATERIALE
La squadra si dispone in un'unica fila dietro la linea di partenza. Il bambino parte ed esegue la sequenza Hop, Step, Jump: destro – destro – sinistro – salto a piedi uniti nei cerchi gialli. Terminata la prima sequenza, il bambino prosegue e affronta la seconda sequenza in senso inverso, utilizzando l'altro piede: sinistro – sinistro – destro – salto a piedi uniti nei cerchi gialli. Al termine del percorso, il bambino recupera una carta del Memory e torna di corsa alla propria squadra, consegnando il cambio al compagno successivo. Il gioco prosegue fino allo scadere del tempo stabilito. Le carte raccolte vengono conservate dalla squadra e solo al termine della prova vengono girate per cercare di formare il maggior numero possibile di coppie.	Il punteggio finale è dato dalla somma di: 1. PUNTI STAFFETTA 1 punto per ogni giro completato correttamente. Il giro è valido solo se entrambe le sequenze vengono eseguite correttamente, rispettando il piede indicato e rimanendo all'interno dei cerchi. Se il bambino sbaglia un piede o esce dai cerchi, il giro non viene conteggiato. 2. BONUS MEMORY Al termine della staffetta, la squadra gira le carte raccolte e prova a formare le coppie. +2 punti per ogni coppia correttamente formata.	Il TUTOR avrà il compito di: controllare il corretto svolgimento del percorso; verificare la corretta esecuzione delle due sequenze; conteggiare e registrare i giri validi; gestire le carte del Memory; al termine, verificare le coppie formate e assegnare il bonus.	cerchi carte Memory; contenitore per le carte; cinesini per delimitare la partenza; scheda per la registrazione del punteggio.

6. SALTO DEL FOSSO

PROVA DIMOSTRATIVA SALTO CON L'ASTA

STAZIONE EXTRA – IL SALTO DEL FOSSO

- Prova **non competitiva** e senza punteggio.
- I bambini sperimentano il salto con l'asta, utilizzando un'asta adeguata e atterrando sul **tappetone**.
- Esecuzione **uno alla volta**, con assistenza del tutor.
- L'obiettivo è sperimentare **rincorsa, spinta, volo e atterraggio** in modo giocoso e sicuro.
- Gli altri bambini attendono fuori dalla zona di caduta.