



PLAY&GO! IL GIOCO AL CENTRO

PROPOSTA LUDICO-SPORTIVA DEL CSI
PER I BAMBINI DI 5-8 ANNI

SOMMARIO

Progettazione editoriale: Libri progetti educativi
Responsabile Progetto: Michele Marchetti
Coordinamento editoriale: Roberta Masselli
Supervisione per CSI: Giuseppe Basso
Consulenti scientifici e didattici: Giuseppe Cairolì, Carmine Di Pinto,
Renato Marino, Renato Piccolo, Gilberto Pilati, Paolo Zarzana
Testi: Andrea Angiolino, Enza Fontana
Illustrazioni: Maria Chiara Banchini
Progetto grafico e impaginazione: Bebung
Redazione: Fabio Leocata
Ufficio tecnico: Michele Andreuccetti

www.libriprogettieducativi.it
www.csi-net.it

© 2017 Libri progetti educativi srl, Firenze
Prima edizione: dicembre 2017

Stampato presso Varigrafica Alto Lazio srl

5 UNA NUOVA SCOMMESSA

- 6 Più sportivi, più sani
- 8 L'importanza di giocare muovendosi

10 L'ORGANIZZAZIONE

- 12 L'articolazione delle attività
- 15 L'attività formativa

17 IL REGOLAMENTO PLAY&GO

- 18 Gli sport portanti
- 20 I giochi polivalenti
- 22 Mettersi alla prova
- 23 Alla conquista del movimento

24 REGOLAMENTO TECNICO PER DISCIPLINA

- 24 Gioco-calcio
- 26 Gioco-volley
- 28 Gioco-basket

31 LA FASE COMPLEMENTARE

- 32 Giocatletica
- 36 Giocabici
- 42 Giocanuoto
- 47 Giocabasket
- 49 Giocahandball
- 52 Gioca in meta

56 CLASSIFICA E PUNTEGGIO

59 RECLAMI E GIUSTIZIA SPORTIVA

61 I BAMBINI, LO SPORT, LA FAMIGLIA

UNA NUOVA SCOMMESSA

Il percorso Play&GO! è la nuova scommessa del CSI, dedicata ai bambini tra i 5 e gli 8 anni, ma anche alle figure coinvolte nella loro crescita sportiva: dagli allenatori fino ai dirigenti, agli accompagnatori e agli arbitri, senza naturalmente dimenticare i genitori.

Tutto ruota intorno alla parola “gioco”, nella convinzione precisa che durante l’infanzia l’attività motoria debba sempre includere l’aspetto ludico: il gioco è spensieratezza, divertimento, partecipazione spontanea e senza costrizioni. La missione educativa di Play&GO! consiste proprio nell’aiutare i bambini a fare esperienza di “sport giocato”, avvicinandoli a un’attività sportiva che si fonde con il momento ludico per diventare potente strumento educativo. Con questo progetto il CSI vuole favorire processi di inclusione, partecipazione, cittadinanza e tutela della salute all’insegna del *life long learning*, l’apprendimento permanente: un’educazione che comincia prima dell’età scolare per prolungarsi per tutta la vita. Play&GO! si fonda sull’assunto che è doveroso educare i più piccoli a una corretta cultura sportiva, al sano confronto con gli altri, alla competizione leale, al fair play tra gli avversari e al divertimento, astenendosi dalle rigide proposte unilaterali destinate a una debole portata educativa e a un incerto percorso di crescita motoria e sportiva. Alla base di tutto, c’è la convinzione che, avvicinando i bambini allo sport attraverso il gioco, si possano evitare le eccessive anticipazioni della prestazione sportiva e l’exasperazione del gesto tecnico, che se prevalessero fin dall’inizio impedirebbero ai giovani di crescere nel più autentico spirito sportivo.

Le ultime statistiche dell'ISTAT sullo sport mettono in luce la tendenza alla scomparsa dell'attività motoria spontanea. I bambini delle generazioni passate giocavano a pallone in mezzo alle piazze, sapevano salire sugli alberi e non avevano certo bisogno degli impianti sportivi per correre, saltare e fare capriole, perché c'erano prati e cortili adeguati per l'uso. Pallone ed elastico, campana, guardia e ladri erano giochi che inventavano e trasformavano in continuazione, che li tenevano in perpetuo movimento, in una varietà di situazioni che rappresentavano un allenamento a tutto tondo. Queste esperienze di movimento, svolte in un ambiente aperto e divergente, rappresentavano un vero e proprio "esercizio fisico naturale"

Oggi i nostri ragazzi hanno sempre meno opportunità di muoversi se non nei pochi spazi appositamente predisposti: aree gioco, palestre, piscine, campi di calcio, piste di pattinaggio, pareti di arrampicata... Questa è una delle principali cause del problema dell'obesità e del sovrappeso che nell'età evolutiva sono sempre più diffusi. Si fa meno attività fisica di un tempo: perciò si bruciano meno calorie di quante se ne assumano, con la conseguenza che i ragazzini della nuova generazione sono mediamente meno snelli e agili dei loro genitori e dei loro nonni. Anche per colpa di un'alimentazione poco intelligente, sbagliata nelle quantità e nella qualità, troppo ricca di grassi saturi, zuccheri e sale. Se questo è il quadro, la conseguenza è logica: l'esercizio fisico è uno degli strumenti principali che dobbiamo promuovere per prevenire le patologie derivanti dalla scarsità di movimento, a partire proprio dal sovrappeso e dall'obesità fino ad arrivare, nei casi più gravi, al dia-

bete e alle malattie cardiache.

A peggiorare le cose, nei bambini di entrambi i sessi appartenenti alla fascia d'età 5-8 anni, si nota un impoverimento della motricità generale: un problema dovuto anche alla diffusa tendenza alla specializzazione delle attività. **Oggi solo il 5,8% dei maschietti e il 2,4% delle bambine della scuola primaria fanno giochi spontanei di movimento:** di conseguenza non sviluppano più la fantasia motoria, che è la capacità di improvvisare risposte creative alle necessità di movimento. A peggiorare le cose, anziché puntare sullo sviluppo del coordinamento e dell'equilibrio, le famiglie scelgono i minisport come il minibasket o il minivolley: fondamentalmente le stesse attività sportive degli adulti, mirate più al risultato finale che allo sviluppo armonico dei bambini. I quali, sottoposti alle pressioni di genitori e allenatori che si attendono da loro miglioramenti costanti, finiscono molto spesso per abbandonare l'attività sportiva. Ed è un vero peccato, un'occasione sprecata.

Lo sport dovrebbe essere il mezzo e non il fine dell'attività motoria: per questo motivo è necessario proporre ai bambini un'attività che abbia come obiettivo primario lo sviluppo delle capacità coordinative e non la pura competizione con gli altri.

L'IMPORTANZA DI GIOCARE MUOVENDOSI

Sport, movimento e gioco sono strumenti indispensabili per promuovere stili di vita salutari, facilitando in bambini e ragazzi un percorso di educazione alla salute permanente.

L'integrazione tra sport, movimento e gioco aiuta anche a sviluppare l'autostima e la padronanza di sé. In più favorisce una maggiore integrazione sociale: i piccoli che hanno l'opportunità di praticare sport in un ambiente sano, in cui si divertono insieme ai coetanei anziché sentire il bisogno di primeggiare a tutti i costi sugli altri, tendono ad avere relazioni interpersonali migliori e riescono più facilmente a costruire le amicizie che aiutano a crescere. E il motivo è semplice: **l'esperienza ludico-sportiva facilita l'acquisizione di alcune competenze speciali che costituiscono il fondamento del rapporto con gli altri**, come il senso di solidarietà e la capacità di collaborare al raggiungimento di un obiettivo comune, l'accettazione della diversità e il rispetto per i compagni e gli avversari.

Detto in altri termini, **l'esperienza ludico-sportiva costituisce un momento di socializzazione importantissimo**. Ne deriva che fare sport giocando, o giocare mentre si fa sport, è fondamentale per l'intero processo di costruzione della personalità infantile; e tutto ciò, in questa fase, è più importante della prestazione sportiva in sé. La trasmissione dei giusti valori dello sport passa anche da qui, ed è per questo motivo che **nessun bambino dovrebbe essere escluso dalla possibilità di fare questa esperienza**: nell'interesse non solo suo, ma della società nel suo complesso.

ILLU

COME WITH US. L'APP PER GLI ADDETTI AI LAVORI

Come With Us (Vieni con noi) è l'app dedicata agli allenatori dei bambini: contiene schede gioco ed esercizi per la programmazione e l'organizzazione degli allenamenti. Inoltre serve a gestire le schede allenamento, il registro delle presenze e i test di verifica. L'app è gratuita e scaricabile da App Store e Play Store per tutti i dispositivi con sistema operativo iOS e Android.

L'ORGANIZZAZIONE

L'obiettivo del progetto Play&GO! è lo sviluppo della motricità di base attraverso attività multisportive di avviamento allo sport. Come già evidenziato, **la parola d'ordine è "gioco"**. La sfida di Play&GO! sta nella scelta di offrire ai più giovani l'opportunità di sperimentare in forma ludica i primi apprendimenti relativi alla gestualità tecnica della disciplina, contestualmente allo sviluppo di tutte le capacità motorie. Il modello organizzativo prevede il coinvolgimento di due fasce d'età:

A. CATEGORIA 5-6 ANNI - kids under 6 SMARTIES

B. CATEGORIA 7-8 ANNI - kids under 8 MOVERS

Il progetto contempla l'organizzazione di due tipologie di attività: sport PORTANTE (ad esempio calcio, volley, basket, o anche una disciplina individuale) sport COMPLEMENTARI (gare a gioco individuale o di squadra). Ogni Comitato può scegliere gli sport PORTANTI e quelli COMPLEMENTARI in base alle proprie necessità e caratteristiche territoriali. Le diverse discipline sono opportunamente regolamentate in base alle caratteristiche specifiche e all'età dei bambini. Ciascuna squadra porta con sé i propri punteggi, sia dei giochi portanti, sia di quelli complementari. Il principio che guida lo svolgimento del progetto è la massima partecipazione dei bambini. Occorre dunque facilitarne il coinvolgimento senza escludere nessuno.

Ogni squadra deve impegnarsi in due momenti di attività ludico-spor-

tiva differente: la fase sport PORTANTE e la fase sport COMPLEMENTARI. Vediamo nello specifico cosa vuol dire.

1) FASE SPORT PORTANTE

Questa fase prevede l'organizzazione di gare a concentramenti nei quali ogni squadra partecipa a UN GIOCO PARTITA + UN GIOCO POLIVALENTE.

Al termine della giornata, ogni squadra acquisisce il punteggio dato dalla somma dei punti parziali ottenuti nel gioco polivalente e nel gioco partita.

2) FASE SPORT COMPLEMENTARI

Nel corso della stagione sportiva, ogni squadra partecipa anche alle due prove complementari polisportive organizzate dal Comitato territoriale in due fasi: si consiglia dove possibile di prevedere una manifestazione indoor e una outdoor.

CLASSIFICA GENERALE

Il punteggio finale è ottenuto dalla somma dei punti della fase sport PORTANTE e della fase sport COMPLEMENTARI.

ILLUSTRAZIONE

L'ARTICOLAZIONE DELLE ATTIVITÀ

AMBITO TERRITORIALE

L'attività ludico-sportiva promossa a livello provinciale è organizzata dai Comitati Territoriali. Si consigliano formule di svolgimento "a concentramenti" in cui si calendarizzano incontri svolti tra squadre di più società sportive. Ogni Comitato può attuare e programmare le attività secondo moduli periodici (torneo autunnale/primaverile) o moduli estensivi/annuali, sviluppati in un unico torneo. In qualsiasi periodo dell'anno sportivo è possibile inserire nelle attività nuove squadre o società sportive, nel rispetto del regolamento di partecipazione. Inoltre i Comitati devono programmare due **prove di attività complementari** da inserire nel programma tecnico della stagione sportiva.

AMBITO REGIONALE

Il Comitato Regionale deve farsi carico di organizzare la fase regionale secondo il format di seguito proposto, a cui possono aderire le società che hanno svolto il percorso provinciale.

IL FORMAT: OLIMPIC PARK

La fase regionale prevede che tutti i bambini vivano due momenti: uno dedicato alla propria disciplina (sport portante) e uno dedicato alle attività complementari. Si consiglia di organizzare l'evento in impianti sportivi adeguati alla rotazione delle squadre tra diversi campi, in modo da evitare lunghe attese nelle varie aree di gioco.

Nell'Olympic Park si dovranno allestire postazioni/aree di gioco attinenti gli sport portanti di squadra (pallavolo, pallacanestro, calcio...) e

individuali (karate, judo, ginnastica artistica, ginnastica ritmica...). Inoltre si dovranno allestire diverse postazioni di gioco (record-stand) all'interno delle quali ogni squadra possa cimentarsi nei vari stand alla ricerca del record: la squadra che realizzerà il record acquisirà un punteggio che confluirà nella classifica generale (sport portante + sport complementari).

La formula di svolgimento è definita in base alla partecipazione delle squadre e alle esigenze di carattere organizzativo. Il coordinamento tecnico nazionale attività sportiva si rende disponibile a supportare i comitati regionali CSI nella fase progettuale e organizzativa.

IMMAGINE OLIMPIC PARK

ILLUSTRAZIONE

L'ATTIVITÀ FORMATIVA

Il percorso formativo Play&GO! prevede che ogni Comitato territoriale debba organizzare, a supporto delle attività ludico-sportive, alcuni incontri formativi dedicati ai dirigenti e agli educatori (allenatori-istruttori) delle società sportive, con l'obiettivo di illustrare le modalità di attuazione del progetto e le sue finalità educative.

La Scuola Tecnici Nazionale è a disposizione per supportare i percorsi formativi territoriali. Naturalmente l'attività formativa potrà essere integrata dai corsi di qualifica e di aggiornamento organizzati dai Comitati nei diversi format:

- corso di formazione per allenatori/istruttori giovanili di base su programma specifico stabilito dalla Scuola Tecnici Nazionale;
- clinic di aggiornamento sul tema dell'attività polisportiva (3 ore) per gli istruttori già qualificati;
- workshop sul tema dell'attività polisportiva (6 ore) per istruttori già qualificati.

Tutte le attività formative dovranno essere inserite nella piattaforma CeAF per la validazione.

ILLUSTRAZIONE

IL REGOLAMENTO PLAY&GO!

ISCRIZIONE E DOCUMENTI

Le squadre potranno essere indifferentemente maschili, femminili e miste. Gli atleti dovranno essere tutti tesserati CSI e in regola con le norme di tutela sanitaria. Per partecipare alle gare, tutti gli atleti e gli accompagnatori dovranno essere muniti di un documento tra i seguenti:

- Tessera CSI con foto;
- TOL (Tesseramento on line) con fotografia;
- Carta d'identità o passaporto;
- Foto autenticata da un notaio o dal Comune di residenza;
- Libretto scolastico o dichiarazione della scuola frequentata con fotografia;
- Tessera federale con fotografia;
- Permesso di soggiorno.

Tutti i tornei dovranno essere registrati e inseriti nella **piattaforma DOAS**. Gli allenatori dovranno possedere un titolo di qualifica di base Q1, meglio se integrato con la specializzazione attività giovanile, e dovranno comunque essere inseriti nella **piattaforma CEAF**.

GLI SPORT PORTANTI

Una giornata tipo prevede tre incontri al gioco partita e uno al gioco polivalente. Il modello suggerito è quello dei **concentramenti** in cui si possono affrontare contemporaneamente squadre di più di società. È possibile consultare le schede dei giochi polivalenti al www.csi-net.it, sezione Play&GO!

IL CONCENTRAMENTO

A titolo esemplificativo si propone un modello di concentramento con otto squadre che giocano in un unico campo:

- Si divide il campo in quattro settori
- In tre settori si gioca lo sport portante, nel quarto il gioco polivalente.
- Ciascuna squadra ruota nei quattro settori in relazione al calendario della giornata (vedi figura).
- Per ciascun campo il gioco ha la durata di 10 minuti.
Tra una rotazione e la successiva si può prevedere un tempo di riposo di pochi minuti.
- Per ogni partita (ogni rotazione), ciascuna delle due squadre partecipanti riceve 3 punti in caso di vittoria, 2 punti se pareggia, 1 punto se è sconfitta: al termine dell'intera rotazione una squadra potrà quindi aver acquisito un numero massimo di 12 punti e un numero minimo di 4.



NOTE ORGANIZZATIVE

Totale tempo di gioco: 40 minuti + 15 (4/5 minuti per ogni rotazione) per il cambio di campo. In sintesi, in un'ora si completa la rotazione di tutti e quattro i settori. Se si hanno a disposizione 2 ore di palestra/campo si possono quindi organizzare 4 rotazioni con altre 8 squadre differenti, oppure cambiare le avversarie ricomponendo nuove accoppiate (ad esempio A-C; B-D; E-H; G-F). Naturalmente, se le ore di palestra/campo sono superiori, si potranno organizzare più partite e coinvolgere più squadre in base al calendario del campionato.

I GIOCHI POLIVALENTI

Riportiamo a titolo esemplificativo due proposte di giochi polivalenti che potranno essere ampliate e diversificate in base alle esigenze logistiche e organizzative. Il modello delle rotazioni, che prevede tre giochi partita e un gioco polivalente, dev'essere comunque rispettato, qualsiasi sia la scelta di gioco.

STAFFETTA AMERICANA

Le due squadre si dispongono su due file parallele, un bambino dietro l'altro. Il primo di ogni fila ha una palla. Davanti a lui, a 3 metri, c'è un cerchio. Seguono alcuni conetti e una porta delimitata da due paletti, davanti alla quale è tracciata una linea.

Al via, il primo bambino di ogni fila lancia la palla con le mani all'interno del cerchio. Poi, recuperata la palla, deve fare uno slalom spingendola con i piedi o palleggiandola con le mani (a scelta degli organizzatori, ma vincolante per tutta la giornata) tra i conetti, bloccare la palla ed effettuare una capovolta; recuperare la palla e tirare con i piedi da dietro la linea cercando di farla entrare all'interno dei due paletti, per fare goal. Terminato il tiro, recupera la palla con le mani e la porta al compagno in cima alla fila, che così può partire a sua volta. Il bambino si reca poi in fondo alla fila.

Il punteggio è determinato dal numero di lanci dentro al cerchio (il punto è valido anche se la palla esce dopo esservi entrata) e dal numero di goal effettuati nella porta. Ai fini del torneo, al termine della prova la squadra che ha totalizzato un punteggio maggiore acquisisce 3 punti e la perdente 1. In caso di pareggio vengono assegnati 2 punti a

ogni squadra. Poiché il gioco è a tempo, è permesso qualsiasi numero di partecipanti.

RACE TO BASKET

A ciascuna delle due squadre viene assegnato un compito motorio da sviluppare nel minor tempo possibile, lungo un percorso identico per le due squadre.

Le due squadre si dispongono su due file parallele, un bambino dietro l'altro. Al via, il primo di ogni fila deve svolgere dei saltelli a piedi uniti dentro cinque cerchi, una capovolta sopra un materassino, strisciare sotto un ostacolo, saltare alcuni ostacolini (max 20 cm di altezza), raggiungere un cerchio dove si trova un pallone ed effettuare un tiro a canestro o, nel caso non ci siano canestri, lanciare la palla dentro un quadrato di 70x70 cm tracciato su una parete. Effettuato il tiro, il bambino deve rimettere la palla nel cerchio e ritornare velocemente alla propria fila per dare il "via", toccandolo, al compagno successivo.

Ai fini del torneo, al termine della gara la squadra che ha totalizzato più canestri acquisisce 3 punti e la perdente 1. In caso di pareggio vengono assegnati 2 punti a squadra.

ILLUSTRAZIONE

METTERSÌ ALLA PROVA... PER GIOCO

Giocare è un'attività importantissima a cui si dedicano anche i grandi, non soltanto i bambini. Sin dall'infanzia, il gioco ci abitua innanzitutto a rispettare le regole: i bambini imparano subito che senza di esse non si può giocare a nulla, neppure a nascondino o a palla avvelenata. Si gioca per divertirsi e per svagarsi, ma anche per mettersi alla prova. E alla fine ci si accorge di essere più abili: nel linguaggio, grazie ai giochi di parole, nei conti, grazie ai giochi matematici, a muoversi, grazie ai giochi dinamici. Nel gioco si può fare finta di essere un altro, ci si può sfidare e combattere, si può vincere o perdere: poi si torna alla quotidianità, senza conseguenze e amici come prima. Proprio come avviene nello sport, con il quale il gioco ha molti punti in comune. Anche facendo attività motoria e sportiva i bambini imparano a riconoscere i propri limiti nel confronto con gli altri, e anche qui l'esperienza dell'approvazione e la gioia del successo costituiscono fondamentali opportunità educative da offrire ai piccoli per migliorarne la disposizione all'affrontare le sfide, favorendo così l'apprendimento e l'autostima.

ALLA CONQUISTA DEL MOVIMENTO

Il **primo obiettivo** degli educatori sportivi per l'infanzia consiste nel far acquisire ai bambini l'alfabeto fondamentale del linguaggio motorio. Il **secondo obiettivo** è di arricchire progressivamente questo alfabeto per sviluppare nei piccoli allievi capacità coordinative sempre maggiori e piena padronanza dei gesti. Il **terzo obiettivo** è di andare oltre lo sport per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive che possano aiutare i bambini a realizzarsi, a conoscersi, a comunicare e a relazionarsi con gli altri.

Quest'ultimo è evidentemente l'obiettivo più importante, ma forse anche il più disatteso per l'impreparazione di molti educatori. Ed è un vero peccato, perché le esperienze di avvicinamento dei bambini all'attività motoria non dovrebbero mai risentire di interventi metodologici casuali, estemporanei e occasionali. Se decidiamo di occuparci della formazione sportiva dei più piccoli, dobbiamo aver chiare le strategie formative per organizzare un contesto di apprendimento in cui ogni bambino possa rendersi costantemente protagonista ed essere sempre più consapevole nell'acquisizione delle proprie competenze motorie e sociali. È una sfida educativa importante: raccogliamola e facciamo in modo che i luoghi e le occasioni in cui i bambini possono maturare esperienze significative di movimento insegnino loro a stare bene con se stessi e con gli altri e li formino alla cittadinanza attiva.

REGOLAMENTO TECNICO PER DISCIPLINA

GIOCO-CALCIO

CATEGORIA PRIMI CALCI - kids under 6 (5-6 anni) SMARTIES

Si gioca in

3 contro 3 con portiere volante (ogni giocatore può trasformarsi in portiere con l'unica regola di trovarsi nell'area di porta delimitata).

Campo e attrezzature

Pallone: 3, di gomma.

Dimensioni campo: orientativamente 15x25 o 10x15 m, con due porte di 3x2 m.

Materiali: i campi possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. In caso di necessità le porte possono essere allestite anche utilizzando paletti e nastro segnaletico.

Numero di giocatori

Ogni squadra è composta da un minimo di 3 e un massimo di 5 giocatori, di cui 3 scenderanno in campo contemporaneamente.

Formula di svolgimento

Ogni gara in ciascun settore dura 10 minuti. La giornata prevede minimo 3 gare da 10 minuti più un gioco polivalente da 10 minuti.

Partecipazione di tutti e sostituzioni

Tutti i giocatori della squadra dovranno obbligatoriamente partecipare alla gara in tutti e tre i tempi e al gioco polivalente. Ogni 5 minuti (a metà di ogni tempo di gioco) dovranno essere effettuati i cambi dei giocatori in panchina.

Punteggi di torneo

Per ogni gara vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Altre indicazioni

- La rimessa laterale può essere effettuata indifferentemente con le mani o con i piedi.
- È ammesso il retropassaggio al portiere.
- I falli commessi vengono sempre sanzionati con un calcio di punizione indiretto.
- La palla uscita da fondo campo viene rimessa in gioco da un qualsiasi avversario della squadra che l'ha fatta uscire.

CATEGORIA SUPER CALCI - kids under 8 (7-8 anni) MOVIER

Si gioca in

4 contro 4 con portiere fisso (che può cambiare a ogni tempo di gioco o con sostituzione di metà gara)

Campo e attrezzature

Pallone: 3 di gomma o 4 soft.

Dimensioni campo: orientativamente 15x25 o 10x15 m, con due porte di 3x2 m.

Materiali: i campi possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. In caso di emergenza le porte possono essere allestite anche utilizzando paletti e nastro segnaletico.

Numero di giocatori

Ogni squadra è composta da un minimo di 4 e un massimo di 7 giocatori.

Formula di svolgimento

Ogni minipartita in ciascun settore dura 10 minuti. La giornata prevede 3 minipartite da 10 minuti più un gioco polivalente da 10 minuti.

Partecipazione di tutti e sostituzioni

Tutti i giocatori della squadra dovranno obbligatoriamente partecipare alla gara in tutti e tre i tempi e al gioco polivalente. Ogni 5 minuti (a metà di ogni tempo di gioco) dovranno essere effettuati i cambi dei giocatori in panchina.

Punteggi di torneo

Per ogni minipartita vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a

quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Altre indicazioni

- La rimessa laterale può essere effettuata indifferentemente con le mani o con i piedi.
- È ammesso il retropassaggio al portiere.
- I falli commessi vengono sempre sanzionati con un calcio di punizione indiretto.
- La palla uscita da fondo campo viene rimessa in gioco tramite calcio di rinvio effettuato da un qualsiasi avversario della squadra che l'ha fatta uscire.

GIOCO-VOLLEY

CATEGORIA PRIMI CALCI - kids under 6 (5-6 anni) SMARTIES

Si gioca in

2 contro 2, disposti in un campo diviso in due settori da una rete di pallavolo.

Campo e attrezzature

Pallone: minivolley, soft touch o simili.

Dimensioni campo: orientativamente 4x8 m, con una rete posta a un'altezza di circa 1,80 m.

Materiali: i campi possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. La rete può essere da minivolley o un nastro segnaletico, una cordicella o simili.

Numero di giocatori

Ogni squadra è composta da un minimo di 2 e un massimo di 3 giocatori, di cui 2 scenderanno in campo contemporaneamente.

Formula di svolgimento

Ogni minipartita in ciascun settore dura 10 minuti. Al termine del tempo si finisce comunque l'azione di gioco iniziata. La giornata prevede 3 minipartite da 10 minuti più un gioco polivalente da 10 minuti.

Partecipazione di tutti e sostituzioni

Tutti i giocatori della squadra dovranno obbligatoriamente ruotare a ogni punto in senso orario.

Punteggi di torneo

Per ogni minipartita vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Altre indicazioni

- Scopo del gioco è quello di inviare la palla, attraverso il lancio a due mani, nel campo opposto, cercando di eludere la presa degli avversari e farla cadere a terra.
- tro campo, può essere bloccata con le mani, ma è consentita anche la trattenuta e il colpo al volo. (si consiglia comunque di trattenere il meno possibile la palla tra le mani)
- La palla può essere inviata direttamente nel campo avversario o passata al compagno: sono consentiti un numero massimo di 2 tocchi, poi, al terzo, occorre lanciare nell'altro campo.
- Il giocatore che riceve la palla dovrà cercare di tenerla il meno possibile (palla che "scotta").
- Si realizza un punto ogni volta che la palla cade nella metà campo avversaria: vince la squadra che nel tempo stabilito totalizza più punti.

CATEGORIA PROMOVOLLEY - kids under 8 (7-8 anni) MOVIERS

Si gioca in

3 contro 3, disposti in un campo diviso in due settori da una rete di pallavolo.

Campo e attrezzature

Pallone: minivolley, soft touch o simili.

Dimensioni campo: orientativamente 4,5x9 m, con una rete posta a un'altezza di circa 1,80/2 m.

Materiali: i campi possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. La

rete può essere da minivolley o un nastro segnaletico, una cordicella o simili.

Numero di giocatori

Ogni squadra è composta da un minimo di 3 e un massimo di 5 giocatori, di cui 3 scenderanno in campo con-temporaneamente.

Formula di svolgimento

Ogni minipartita in ciascun settore dura 10 minuti. Al termine del tempo si finisce comunque l'azione di gioco iniziata. La giornata prevede 3 minipartite da 10 minuti più un gioco polivalente da 10 minuti.

Partecipazione di tutti e sostituzioni

Tutti i giocatori della squadra dovranno obbligatoriamente ruotare a ogni punto. La battuta può essere effettuata anche da giocatore che è fuori campo (nel caso la squadra sia composta da 4-5 giocatori)

Punteggi di torneo

Per ogni minipartita vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Altre indicazioni

- Scopo del gioco è quello di inviare la palla, attraverso il bagher, un palleggio trattenuto (o auto alzata e palleggio) a due mani, nel campo opposto, cercando di eludere la presa degli avversari e farla cadere a terra.
- Il gioco inizia possibilmente da fuori campo con un lancio che può essere effettuato in qualsiasi modo (anche con la battuta dal basso).
- La palla può essere inviata direttamente nel campo avversario o passata al compagno: sono consentiti un numero massimo di 3 tocchi, poi occorre lanciare nell'altro campo.
- È consentito, oltre che consigliato, trattenere la palla, anche in modo accentuato, nell'esecuzione del palleggio (non vale invece fermare la palla).
- Si realizza un punto ogni volta che la palla cade nella metà campo avversaria: vince la squadra che nel tempo stabilito totalizza più punti.

GIOCO-BASKET

CATEGORIA FLASH MATCH - kids under 6 (5-6 anni) SMARTIES

Si gioca in

2 contro 2, con un canestro.

Campo e attrezzature

Pallone: easybasket.

Dimensioni campo: orientativamente 5x8 m, con un canestro posto a un'altezza di circa 2/2,5 m.

Materiali: i campi possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. Si può usare un canestro mobile.

Numero di giocatori

Ogni squadra è composta da un minimo di 2 e un massimo di 3 giocatori, di cui 2 scendono in campo con-temporaneamente.

Formula di svolgimento

Ogni minipartita in ciascun settore dura 10 minuti. La giornata prevede 3 minipartite da 10 minuti più un gioco polivalente da 10 minuti.

Partecipazione di tutti e sostituzioni

Tutti i giocatori della squadra devono obbligatoriamente partecipare ad almeno una delle tre minipartite e al gioco polivalente. Sono consentiti in ogni tempo di gioco cambi liberi a rotazione.

Punteggi di torneo

Per ogni minipartita vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Altre indicazioni

- Scopo del gioco è quello di fare più canestri possibili nel tempo stabilito.
- Durante il gioco non è consentito toccare la palla con i piedi, né toccare l'avversario in possesso di palla, né camminare con la palla in mano.

- È consentito il palleggio a due mani.
- La rimessa in gioco dopo un canestro viene effettuata dalla squadra avversaria dal fondo del campo.
- Si assegna 1 punto se la palla tocca il ferro e 2 punti se si realizza il canestro: vince la squadra che fa più punti. Il canestro è valido solo se nell'arco dell'azione è avvenuto almeno un palleggio.

CATEGORIA EASY BASKET - kids under 8 (7-8 anni) MOVIERI

Si gioca in

3 contro 3, con un canestro.

Campo e attrezzature

Pallone: easybasket o minibasket.

Dimensioni campo: orientativamente 6x10 m, con un canestro posto a un'altezza di circa 2/2,5 m.

Materiali: i campi possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. Si può usare un canestro mobile.

Numero di giocatori

Ogni squadra è composta da un minimo di 3 e un massimo di 5 giocatori, di cui 3 scendono in campo con-temporaneamente.

Formula di svolgimento

Ogni minipartita in ciascun settore dura 10 minuti. La giornata prevede 3 minipartite da 10 minuti più un gioco polivalente da 10 minuti.

Partecipazione di tutti e sostituzioni

Tutti i giocatori della squadra devono obbligatoriamente partecipare alla gara in tutti e tre i tempi e al gioco polivalente. È consigliabile effettuare i cambi ogni 3-5 minuti. Le sostituzioni sono libere e si devono effettuare a gioco fermo.

Punteggi di torneo

Per ogni minipartita vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Altre indicazioni

- Scopo del gioco è quello di fare più canestri possibili nel tempo stabilito.
- Durante il gioco non è consentito toccare la palla con i piedi, né spingere l'avversario in possesso di palla, né camminare con la palla in mano.
- Sono consentiti il palleggio a due mani e l'accompagnata.
- La rimessa in gioco dopo un canestro viene effettuata dalla squadra avversaria dalla linea di fondo opposta al canestro.
- Dopo una rimessa la palla, per essere considerata in gioco, deve essere passata a un compagno (si può tirare a canestro solo dopo aver effettuato un passaggio ad un compagno). Naturalmente, se la palla viene presa all'avversario è consentito tirare e/o andare direttamente a canestro anche senza il passaggio.
- I falli intenzionali su tiro o entrata a canestro sono puniti con un tiro libero, indicativamente da 3 m dal canestro.
- Si assegnano 2 punti se si realizza il canestro: vince la squadra che fa più punti. Non vale il tiro da 3 punti. Il canestro è valido solo se, nell'arco dell'azione, è avvenuto almeno un palleggio.

LA FASE COMPLEMENTARE

La fase complementare può essere organizzata prima, durante o dopo la fase dello sport PORTANTE in almeno due o in più manifestazioni a carattere polivalente durante le quali i bambini svilupperanno esperienze multisportive facilmente accessibili a tutti in qualsiasi ambiente. Si consiglia di organizzare le fasi complementari nell'arco di almeno mezza giornata, per esempio sabato o domenica pomeriggio.

Le attività proposte fanno riferimento ai **giochi sportivi a carattere individuale** e ai **giochi a squadre**: meglio sarebbe se fossero utilizzate entrambe le tipologie. Si suggerisce, per le squadre che nella fase portante hanno scelto uno sport a squadre, di confrontarsi nella fase complementare nei giochi individuali e viceversa. A titolo esemplificativo si riportano alcuni giochi che i comitati potranno proporre.

GIOCHI A CARATTERE INDIVIDUALE:

- Giocatletica
- Giocabici
- Giocanuoto

GIOCHI A SQUADRE:

- Giocabasket
- Giocahandball
- Palla in meta

L'organizzazione delle attività consente di far partecipare tutte le squadre contemporaneamente nei moduli previsti, evitando tempi di attesa. Se le squadre sono numerose, è possibile organizzare più moduli paralleli che consentano di sviluppare le attività contemporaneamente. Se le squadre sono in numero ridotto si possono organizzare più rotazioni.

Luogo: impianto di atletica leggera.

Spazio 1: rettilineo corse di velocità

Gioco 1: corsa a ostacoli (6 squadre partecipanti).

Spazio 2: rettilineo corse di velocità

Gioco 2: passaggio del testimone (6 squadre partecipanti).

Spazio 3: area verde interna pista

Gioco 3: multilanci (6 squadre partecipanti).

Al termine di ogni gioco le squadre ruotano nel settore di attività successivo. Tutte le squadre presenti nella giornata dovranno svolgere i tre giochi di attività previsti.

GIOCO 1 - CORSA A OSTACOLI

Il gioco si svolge tra due squadre. Ogni bambino deve affrontare in corsa veloce un percorso a ostacoli in sola andata. Superato l'ultimo ostacolo, torna velocemente a dare il via al compagno successivo, toccandolo. Il gioco si svolge a staffetta in un tempo stabilito entro il quale ogni squadra cerca di effettuare il numero massimo di giri. Ogni giro compiuto da un bambino (andata e ritorno) dà un punto alla propria squadra. Al termine, la squadra con più punti vince.

Se l'ambiente o l'attrezzatura non consentono due percorsi paralleli, il gioco si può svolgere a turno. Mentre una squadra svolge la staffetta a ostacoli, l'altra può rimanere in sosta oppure eseguire un altro compito motorio a

punteggio, per esempio una staffetta a slalom tra conetti. Mentre una squadra esegue il percorso a ostacoli, la seconda cerca di totalizzare il numero più alto di giri nello slalom. Al termine della prima fase di gioco si invertono i compiti. Ai fini della vittoria si sommano tra loro i giri delle due prove.

Regole operative

Si consiglia di distribuire gli ostacoli su una distanza di almeno 30 m, a distanze tra loro standard oppure variabili; sarebbe opportuno inoltre collocare gli attrezzi alternando altezze diverse, rapportate sempre e comunque alle effettive capacità motorie di bambini e ragazzi (altezza variabile over tra 20, 30, 40 cm). Il tempo operativo del gioco deve essere tarato in modo da permettere a tutti i bambini della squadra di effettuare più volte il percorso sugli ostacoli.

Punteggi di gara

Alla squadra vincente vengono assegnati 3 punti, a quella che perde 1. In caso di pareggio si danno 2 punti a squadra.

Osservazioni didattiche

Inserire in un'azione di corsa veloce il superamento di ostacoli posti a distanze uguali o diverse e ad altezze variabili stimola i bambini a mettere in atto alcune capacità motorie: capacità coordinative e condizionali. Lo sviluppo di queste ultime permette a ogni bambino di affrontare con sufficiente padronanza e sicurezza le barriere che implicano difficoltà esecutive più o meno complesse a seconda di come viene strutturato il percorso:

- acquisire una struttura ritmica per superare l'ostacolo con facilità e mantenere una velocità alta tra le barriere;
- capacità di ritmizzazione;
- capacità di differenziazione spazio temporale;
- capacità di combinazione motoria;
- capacità di rapidità.

GIOCO 2 – MULTILANCI

Il gioco si svolge tra due squadre disposte parallelamente all'interno di un settore di gioco. I componenti di ogni squadra sono posizionati in fila uno dietro all'altro sulla linea di partenza. Al via il primo concorrente effettua a due mani un lancio in avanti della palla medica da 0,5 kg cercando di farla atterrare in uno dei settori delimitati progressivamente di fronte alla linea di lancio. Poi il concorrente recupera la palla e la riporta di corsa al compagno successivo, che effettua il suo lancio con le stesse modalità. La zona di arrivo della palla è divisa trasversalmente in settori di larghezza variabile ai quali è attribuito un punteggio progressivo a seconda della distanza di lancio ottenuta. Vince la squadra che, in un tempo stabilito, totalizza più punti.

Regole operative

Dopo il lancio, ogni concorrente deve recuperare la palla e consegnarla di corsa al compagno successivo che resta in attesa sulla linea di partenza insieme ai compagni di squadra.

Il lancio a due mani può essere effettuato indipendentemente dall'alto o dal basso. Non sono permessi lanci a una mano, pena la ripetizione del lancio. In caso di mancanza della palla medica è possibile utilizzare la palla da basket.

Punteggi di gara

Alla squadra vincente vengono assegnati 3 punti, a quella che perde 1. In caso di pareggio si danno 2 punti a squadra.

Osservazioni didattiche

Le esperienze motorie del “giocare lanciando” permettono a tutti i bambini di conoscere in forma grezza i primi gesti tecnici del tiro attraverso una situazione altamente ludica e motivante, dove ogni bambino ha la possibilità di “esprimere” i propri lanci.

Inoltre il gioco consente di consolidare, sviluppare e al tempo stesso analizzare alcune capacità motorie coordinative e relative alla condizione fisica tra cui la capacità di combinazione motoria, di differenziazione spazio temporale e in modo complementare la capacità di rapidità e forza rapida. Dopo

questa esperienza si potrebbe introdurre il lancio di un attrezzo “più tecnico” come il vortex, con le stesse modalità esecutive.

GIOCO 3 – IL PASSAGGIO DEL TESTIMONE

Il gruppo è suddiviso in più squadre composte da un minimo di quattro bambini disposti alle estremità del campo da gioco o del rettilineo della pista di atletica, secondo il seguente schema: due o più bambini su un lato e gli altri sull'altro. Al via dell'educatore, il primo concorrente di ogni squadra parte velocemente con il testimone (tubo di plastica, clavetta o simili) incrociando nella cosiddetta zona di cambio (fascia centrale del campo o rettilineo, opportunamente delimitata) il compagno corrispondente che è partito nello stesso istante.

Regole operative

I componenti della coppia, incrociandosi, si devono scambiare il testimone all'interno della zona di cambio, continuando la corsa per raggiungere il lato opposto dove è situato l'altro compagno di squadra. A sua volta, il compagno che ha ricevuto il testimone parte dando il segnale di avvio al compagno posto di fronte. Il gioco continua per il tempo stabilito; vince il gruppo che effettua più cambi del testimone. Se il testimone cade, il punteggio acquisito fino a quel momento viene azzerato.

Punteggi di gara

Alla squadra vincente vengono assegnati 3 punti, a quella che perde 1. In caso di pareggio si danno 2 punti a squadra.

Osservazioni didattiche

Nell'ambito del gioco si migliorano gli aspetti di anticipazione motoria in quanto il bambino deve trovarsi nella zona di cambio mentre arriva il compagno di fronte e quindi deve modulare il proprio spostamento in relazione reciproca a quello del compagno. Inoltre si tende a migliorare la rapidità di spostamento, dato che la situazione è altamente competitiva.

GIOCO 1 - LO SLALOM PARALLELO

Il gioco si svolge fra tre corridori che si fronteggiano in tre corsie parallele lunghe 35 m e larghe 3, in ciascuna delle quali sono posti 6 coni con bastone inserito. Al via tutti e tre partono in bici e corrono più veloci che possono facendo uno slalom fra i 6 coni. I primi due che tagliano il traguardo superano il turno. Si procede così in più campi in modo da esaurire la prima fase, per la quale si redige una classifica in base all'ordine di arrivo di ogni terzetto (1° - 2° - 3°). Nella seconda fase tutti i primi classificati si confronteranno tra loro e così anche i secondi e i terzi classificati.

Regole operative

La distribuzione dei 6 coni con bastone inserito, sui 35 m della pista, prevede una distanza di 5 m tra un cono e l'altro: il primo va collocato a 5 m dalla linea di partenza. Il traguardo è 5 m dopo l'ultimo cono. Per far gareggiare tanti bambini occorrono numerosi campi gara da 3 corsie ciascuno: ad esempio un primo turno di eliminatorie di 90 bambini in 3 campi gara si esaurisce con 10 partenze; se i campi gara sono 10 bastano tre partenze. Occorrono 18 coni o bastoni tipo slalom da sci per campo. La partenza avviene con la ruota anteriore posta prima della linea di partenza e almeno un piede a terra; l'arrivo è determinato quando la ruota anteriore supera la linea finale. In caso di evidente disparità di biciclette si può variare la posizione delle bici rispetto alla linea di partenza. Se il Comitato è in grado di fornire bici uguali a sufficienza, il problema non si pone. In caso di falsa partenza, si può ripetere una sola volta la gara.

Punteggi di gara

Al termine del primo turno di gara ciascuno dei bambini che si è classificato primo guadagna 3 punti, ciascuno di quelli che si è classificato secondo 2 e ciascuno di quelli che si è classificato terzo 1. Al secondo turno di gare si sommano i nuovi punti acquisiti in base alla posizione (3 punti al primo, 2

punti al secondo e 1 punto al terzo), e via di seguito se si ha la possibilità di fare più di due turni.

Osservazioni didattiche

Questo gioco sportivo consente di esprimere la massima potenza relativa all'età. Ma conta anche la voglia di competere, che non in tutti i bambini si esprime al medesimo livello. Inoltre la modalità a eliminazioni successive richiede un impegno di concentrazione non indifferente: occorre non drammatizzare mai le eventuali debacche prestative. Nello specifico, in questo gioco:

- sul piano delle capacità motorie si affina l'equilibrio dinamico e, in parte, si gioca la velocità di esecuzione;
- sul piano degli schemi motori si stimola l'adattamento di uno schema ciclico come il pedalare e si lavora sulla conduzione ottimale del mezzo;
- sul piano relazionale, essendo una gara individuale, si lavora solo su di sé ma si gareggia in presenza degli avversari diretti: così lo stimolo a esprimere tutto se stesso nel gioco è decisamente maggiore, soprattutto per alcuni. Inoltre, dato che il tutto non si esaurisce con una sola performance (ci sono i ri-pescaggi) e ci sono più possibilità di farcela (passano 2 su 3) è più facile accettare la "non vittoria".

Punteggi di gara

Nel caso che il gioco preveda punteggi individuali, i punti attribuiti alla squadra sono determinati dalla somma dei punti individuali.

Esempio:

Squadra A

- Giocatore 1: punti 3
- Giocatore 2: punti 2
- Giocatore 3: punti 2

TOTALE: 7 punti

Squadra B

- Giocatore 1: punti 2
- Giocatore 2: punti 1
- Giocatore 3: punti 2

TOTALE: 5 punti

Squadra A vince con 7 punti e prende 3 punti in classifica.

Squadra B perde 5 punti e prende 1 punto in classifica.

In caso di pareggio vengono assegnati 2 punti ad ogni squadra.

GIOCO 2 – GIMKANA

I bambini corrono su circuiti predisposti, che prevedono una selezione delle prove sotto indicate in base al grado di difficoltà. Il gioco consiste nel realizzare il percorso netto, cioè senza commettere errori, entro un tempo massimo stabilito. Si consiglia di prevedere curve larghe e dolci, nonché di costruire il percorso a U, con partenza e arrivo adiacenti così da favorire il controllo del tempo massimo. In alternativa, può essere in linea con la partenza da un lato e l'arrivo sul lato opposto per poter predisporre più percorsi paralleli e uguali. In entrambi i casi occorre predisporre zone di sgombero alla partenza e all'arrivo per evitare intasamenti.

In tutte le gimkane vanno usati i coni bassi.

Regole operative

La gimkana base (5/6 anni) deve prevedere:

- Slalom sfalsato: i coni sono posti alternatamente su due linee e il corridore passa da destra a sinistra zigzagando tra essi; la distanza tra le due linee deve essere di almeno 3 m e tra un cono e l'altro di 6, per dare la possibilità di fare la curva dolce e non a gomito.
- Slalom in linea: i coni sono posti su un'unica linea a distanza di circa 5 m l'uno dall'altro.
- Cancellotto: occorre passare tra una coppia di coni distanti tra loro circa 1 m posta perpendicolare alla linea di corsa.
- Corridoio: occorre passare tra 4 coppie di coni distanti tra loro circa 1 m poste perpendicolarmente alla linea di corsa; la distanza tra i coni della stessa coppia è di 1,5 m.
- Girocerchi: si costruiscono con 3 cerchi legati con nastro adesivo: uno a terra, gli altri due posti in verticale, appoggiati e fissati tra loro,

messi in modo da toccare il cerchio di base come da figura;

ci si deve compiere un giro attorno.

La gimkana complessa (7/8 anni) può prevedere, oltre alle prove precedentemente descritte:

- Asse: si pone a terra un asse da ponte da 2 m lungo la linea di corsa, il ciclista deve passarci sopra.
- Porta: costituita da 2 ritti del salto in alto posti uno di fronte all'altro a 1,20 m, con i poggia asta rivolti all'interno, e sopra poggiato un bastone da ginnastica ad altezza superiore a 1,80 m; la coppia è messa trasversalmente alla linea di corsa, il corridore deve passarci attraverso descrivendo una linea retta e non in curva.
- La V: una serie doppia di conetti posti uno accanto all'altro su due linee convergenti, a formare una specie di V in cui la parte più aperta (0,5 m) è quella che il corridore incontra per prima; poi le due linee si restringono fino a lasciare tra gli ultimi due coni solo 10 cm.

La gimkana semplificata, a differenza delle altre due che andrebbero realizzate su prato, va eseguita su superficie dura per consentire l'uso di bici con le rotelle. In questo percorso si possono mettere solo slalom in linea, slalom sfalsato e girocerchio.

Punteggi di gara

Si stila una classifica in base alla somma delle penalità totalizzate. Le penalità sono riportate in tabella per ogni tipo di prova.

In base alla classifica, ogni bambino riceve il punteggio di torneo:

Dal 1° al 10° posto: 3 punti

Dal 10° al 20° posto: 2 punti

Dal 20° al 30° posto: 1 punto

Se i partecipanti fossero più di 30 si possono progressivamente aumentare i punti, sempre suddividendoli a decine. Ad esempio, con 50 partecipanti si danno 5 punti a ciascuno dei primi 10, 4 punti a ciascuno dei secondi 10 e così via.

TIPO DI PROVA	DESCRIZIONE DELL'ERRORE	PENALITÀ
Slalom in Linea	Tocca i coni indipendentemente se cadono o no	3
Slalom Sfaltato	Tocca i coni indipendentemente se cadono o no	3
Cancelletto	Tocca i coni indipendentemente se cadono o no	3
Porta	Tocca i ritti o fa cadere il bastone	2
Corridoio	Tocca i coni indipendentemente se cadono o no	2
Girocerchio	Tocca i cerchi indipendentemente se cadono o no	2
Asse	Scende dall'asse prima della fine	2
V	Tocca i conetti	2
Qualsiasi Prova	Supera il traguardo fuori tempo massimo stabilito	3

Osservazioni didattiche

L'esperienza di andare in bicicletta dà a ogni bambino una spinta all'autonomia, oltre che il piacere del movimento di chi avverte la maggior velocità rispetto al camminare e il saper controllare nuovi equilibri.

Spesso in queste età il bambino ha già acquisito questa abilità. Tramite questo gioco essa si instaura e viene utilizzata per confrontarsi con se stesso e con gli altri su nuove difficoltà:

- sul piano delle capacità motorie si affina l'equilibrio dinamico e, in parte, si agisce anche sull'orientamento spaziale;
- sul piano degli schemi motori si stimola l'adattamento di uno schema ciclico come il pedalare e si lavora su conduzione e arresto del mezzo;
- sul piano relazionale, essendo una gara individuale si lavora solo su di sé e si gioca uno contro tutti in differita; inoltre si progredisce sul concetto di responsabilità personale.

In generale, le gimkane favoriscono l'autocontrollo. A tal fine, come si è detto, si fa vincere il percorso netto e non il più veloce. In taluni casi esse consentono di evidenziare le competenze tecniche sui cambi dei bambini che hanno maggior esperienza/confidenza con il mezzo.

GIOCO 3 - IL SURPLACE

Il gioco si svolge individualmente: il bambino deve cercare di rimanere dentro un rettangolo tracciato a terra per più tempo possibile, senza mai appoggiare i piedi a terra. Naturalmente, maggiore è l'equilibrio statico e maggiore è il tempo di permanenza all'interno dell'area.

Regole operative

- Predisporre diversi campi gara consistenti in rettangoli di circa 6x3 m.
- I bambini provano uno alla volta fino all'esaurimento dei concorrenti, poi si può ripetere un numero prefissato di tentativi in base ai tempi consentiti dall'organizzazione.
- Il gioco inizia con il bambino sulla bicicletta che ha la prima ruota dentro il rettangolo e più precisamente oltre la linea iniziale di 3 m. Al via del cronometro, tutti e due i piedi devono andare sui pedali: il concorrente deve cercare un equilibrio attraverso piccoli spostamenti fino anche alla quasi immobilità.
- La prova termina quando:
 - si appoggia un piede a terra;
 - si esce con una ruota dal rettangolo, ad esempio tornando indietro
- superando la linea dei 3 m opposta a quella iniziale.
- Si consiglia di organizzare degli spazi in cui i bambini possano provare liberamente prima della pre-stazione cronometrata.

Punteggi di gara

In base alla classifica, ogni bambino riceve il punteggio di torneo:

Dal 1° al 10° posto: 3 punti

Dal 10° al 20° posto: 2 punti

Dal 20° al 30° posto: 1 punto

Se i partecipanti sono più di 30 si possono aumentare i punti, sempre in base alle decine. Ad esempio, con 50 partecipanti si danno 5 punti a ciascuno dei primi 10, 4 punti a ciascuno dei secondi 10 e così via.

Osservazioni didattiche

Questo gioco è un confronto con il proprio corpo e la propria volontà nella ricerca di un equilibrio quasi im-possibile. Inoltre, sul piano degli schemi motori si stimola l'adattamento di uno schema ciclico come il pedale orientandolo al mantenimento della posizione, in contrasto con l'abilità (schema aclico) del frenare. Sul piano relazionale, essendo una gara individuale, viene stimolato il concetto di responsabilità personale.

GIOCA-NUOTO

In questa sfida a due occorre portare una palla nuotando con qualsiasi stile e tirarla in modo da farla passare nei cerchi all'estremità opposta della piscina. Vince il primo che ci riesce. Chi perde è eliminato o va ai ripe-scaggi, secondo com'è organizzata la giornata.

Regole operative



Il gioco si svolge di norma su corsie da 25 m, ma si possono utilizzare vasche di dimensioni differenti. Si predispongono i segnacorsie apponendo a ogni estremo di corsia tre cerchi attaccati fra loro con nastro adesivo. Uno è a terra e gli altri due vi sono appoggiati sopra (come da figura)

Ognuno condivide la corsia con il suo avversario diretto: si parte schiena contro schiena a metà vasca, attaccati con una mano alla corsia. Ciascuno ha una palla in mano. Al via dell'educatore, i concorrenti partono velocemente. Giunti a fine corsia, devono lanciare la palla nei cerchi, poi recuperare la propria palla e riportarla nella zona di partenza. Chi conclude la prova per primo elimina l'altro. Il termine prova è segnalato dal giudice presente con

l'alzata del braccio. Ai bambini che non hanno ancora acquisito le sufficienti capacità natatorie è consentito l'uso di braccioli e salvagenti.

Punteggi di gara

Al termine del primo turno di gara ciascuno dei bambini che si è classificato primo guadagna 3 punti, ciascuno di quelli che si è classificato secondo 1. Al secondo turno si sommano i nuovi punti acquisiti in base alla posizione (3 punti al primo, 1 punto al secondo), e via di seguito se si ha la possibilità di fare più di due turni.

Osservazioni didattiche

Giocare in un ambiente così diverso come l'acqua stimola il superamento delle paure e il piacere di sperimentare la propria motricità. Sul piano delle capacità motorie il gioco favorisce lo sviluppo del tono muscolare generale e della rapidità di movimento, richiedendo velocità di esecuzione. Sul piano degli schemi motori favorisce l'instaurarsi dello schema "galleggiare" e "nuotare" (spostarsi in un elemento diverso rispetto all'aria) ma soprattutto affina la costruzione del proprio schema corporeo dato che amplifica le proprietà. Sul piano relazionale porta al superamento delle paure, grazie al carattere ludico, malgrado la diversità dell'ambiente e le sue difficoltà.

CIUFFINTUFF

Le due squadre si sfidano a fare più canestri possibili tuffandosi dai bordi della piscina. Ogni canestro è posto in corrispondenza di una squadra, i cui componenti si dispongono in fila e a turno dovranno fare canestro tirando mentre sono in aria.

Regole operative

In una piscina si predispongono dei canestri galleggianti, legati alle corsie centrali in modo tale da poter essere raggiunte dal pallone lanciato dagli atleti. Ogni squadra, indipendentemente dal numero dei componenti, ha 3 palloni leggeri. Inizialmente ne vengono dati uno ciascuno ai primi tre della fila. Il primo giocatore di ogni squadra si tuffa lanciando a canestro e successivamente recupera il pallone; non appena lo ha ripreso si sposta velocemente a

bordo corsia in modo che il giocatore successivo possa tuffarsi per un nuovo tiro, e così via. Il giocatore che ha recuperato il pallone lo passa al primo compagno di squadra che ne è privo e poi si mette in fondo alla fila.

Si contano i canestri che ognuno fa: si ottiene 1 punto ogni volta che si tocca il canestro e 3 punti ogni volta che si fa canestro. Vince il bambino che totalizza più punti nel tempo stabilito. Si possono anche sommare i punti fatti da tutti componenti di uno stesso team, trasformandolo così in un gioco di squadra.

Punteggi di gara

Si stila una classifica in base ai punti-partita e si assegnano i punti di torneo in base alla posizione:

Dal 1° al 10° posto: 3 punti

Dal 10° al 20° posto: 2 punti

Dal 20° al 30° posto: 1 punto

Se i partecipanti sono più di 30 si possono aumentare i punti, sempre in base alle decine. Ad esempio, con 50 partecipanti si danno 5 punti a ciascuno dei primi 10, 4 punti a ciascuno dei secondi 10 e così via.

Osservazioni didattiche

In questa gara la voglia di fare canestro porterà i bambini a tuffarsi superando la paura. Alcuni cercheranno di tuffarsi più avanti possibile per avvicinarsi al canestro: si avrà così modo di lavorare sulla tenacia ma anche sulla collaborazione e sulla reciproca motivazione all'interno del gruppo.

Sul piano degli schemi motori si miglioreranno naturalmente il galleggiare e il cadere, ma soprattutto si affineranno il lancio e la presa perché eseguiti in condizioni precarie. Sul piano delle capacità motorie si miglioreranno la coordinazione e la combinazione dei gesti, oltre all'equilibrio del corpo in volo.

STAFFETTOTTO

Il gioco consiste nel passarsi una palla che fa da testimone in una staffetta a nuoto. I componenti di una stessa squadra partono a coppie dai lati opposti della vasca e si incontrano in un punto intermedio, determinato dalle capacità natatorie di entrambi.

Regole operative

Ogni squadra ha da 4 a 8 giocatori e si divide in due file alle estremità opposte di una stessa corsia. Il primo giocatore di ogni fila si mette in acqua, con una mano al bordo: si forma così una coppia di atleti della stessa squadra in acqua, pronta alla partenza. Uno dei due ha un pallone che farà da testimone per tutta la gara. Al via dell'educatore, la coppia parte con entrambi i componenti che cercheranno velocemente di incontrare il compagno partito dal lato opposto della corsia. I due, incrociandosi, si passano il pallone, continuando poi nella stessa direzione per raggiungere il lato opposto, dove avverrà il doppio cambio. Nel frattempo, due nuovi giocatori si predispongono in acqua a ogni estremità della corsia. Il giocatore con il pallone lo consegna a chi lo attende a fondo vasca, poi lo fa partire dandogli "il cinque". In quel momento parte anche il compagno pronto all'estremità opposta della corsia. Vince la squadra che fa fare 8 vasche alla palla nel minor tempo possibile. Non si può lanciare la palla: chi lo fa causa l'annullamento della propria vasca e la squadra dovrà così farne una in più. In altre parole, è una staffetta in cui partono in 2 ai due estremi della vasca, il passaggio del testimone (palla) avviene nella zona di incontro dei due, il cambio coi compagni che seguono avviene a fondo vasca e si pro-segue così per 4 cambi, cioè 8 bambini.

Punteggi di gara

Le squadre vengono messe in classifica a seconda del tempo totalizzato. La prima squadra prende tanti punti quante sono le squadre partecipanti al gioco, la seconda altrettanti meno uno e così via a scalare, fino all'ultima squadra classificata, che prende quindi 1 punto.

Osservazioni didattiche

Le esperienze motorie relative al "giocare lanciando" permettono a tutti i bambini di conoscere in forma grezza i primi gesti tecnici del lanciare svolti attraverso una situazione altamente ludica e motivante dove ogni bambino ha la possibilità di "esprimere" le proprie capacità di lancio.

Inoltre il gioco dà l'opportunità di consolidare e sviluppare alcune capacità motorie coordinative quali la capacità di combinazione motoria, di differenzia-

zione spazio temporale e in modo complementare la capacità di forza rapida.

Punteggio di torneo

La fase complementare prevede che ci sia anche un premio di partecipazione. Ogni 4 squadre partecipanti della stessa società sportiva sarà attribuito un punto (a ogni squadra) nella classifica del torneo della fase sport complementari.

GIOCABASKET

CATEGORIA FLASH MATCH - kids under 6 e under 8

Si gioca una partita 2 contro 2 (under 6) o 3 contro 3 (under 8) a un canestro, con l'obiettivo di fare entrare la palla nel canestro. Scopo delle due squadre è fare più punti possibili nel tempo stabilito.

ILLU

Regole operative

Il gioco si svolge su un campo di forma rettangolare di circa 5x8 m, con un canestro a un'altezza di circa 2/2,5 m. Si può usare un canestro mobile. Il campo può essere tracciato con nastro, conetti e simili. Si usa un pallone easybasket. Ogni minipartita minipartita si gioca in 2 o 3 tempi da 10 minuti ciascuno, in base al numero di squadre e al tempo a disposizione. Ogni

squadra è composta da 2-3 giocatori se si gioca 2 contro 2, oppure da 3-5 giocatori se si gioca 3 contro 3. Tutti i giocatori della squadra devono obbligatoriamente partecipare ad almeno un tempo di gioco. Sono consentiti in ogni tempo di gioco cambi liberi a rotazione. Durante il gioco non è consentito toccare la palla con i piedi, né toccare l'avversario in possesso di palla, né camminare con la palla in mano. È consentito il palleggio a due mani. La rimessa in gioco dopo un canestro viene effettuata dalla squadra avversaria dal fondo del campo. Si assegna 1 punto se la palla tocca il ferro e 2 punti se si realizza il canestro: vince la squadra che fa più punti. Il canestro è valido solo se nell'arco dell'azione è avvenuto almeno un palleggio.

Punteggi di gara

Per ogni tempo di gioco vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Osservazioni didattiche

In generale, le discipline che privilegiano l'uso della palla sono indicate affinché il bambino riesca a competere meglio il piano tattico che è sempre presente nei giochi di squadra. Inoltre, in questo gioco si avrà modo di lavorare sull'integrazione di tre schemi molto significativi: corsa, salto, lancio. Questo consentirà al bambino di sentirsi "padrone di sé" molto più che in altre discipline, favorendo così un miglioramento diretto dell'immagine di sé che va costruendo. Sul piano degli schemi motori si favorisce l'abitudine alla ricezione e alla presa mediante il continuo contatto con la palla, sia palleggiata che passata o ricevuta. Altro schema posto in atto e affinato con questo gioco è il lancio, che porterà gradualmente il bambino a passare dalla conduzione propriocettiva del lancio a quella visiva.

Sul piano delle capacità motorie il gioco è indicato per lo sviluppo della coordinazione (la combinazione di movimenti direzionati in modo diverso tra arti superiori e inferiori). Sul piano della relazione, essendo un gioco di situazione in cui la squadra è numericamente piccola, saranno favoriti tutti gli scambi comunicativi, avviando così la competenza di gestione della rete relazionale.

GIOCA-HANDBALL

CATEGORIA KIDS UNDER 6 (5-6 ANNI) - Palla goal

Il gioco si svolge tra due o più squadre disposte parallelamente con i propri componenti in fila uno dietro all'altro; ciascun gruppo dovrà disporsi di fronte e in corrispondenza della propria porta di pallamano collo-cata a una certa distanza. Ogni squadra prima di iniziare il gioco deve individuare tra i suoi membri un portiere che va a posizionarsi nella porta di una squadra avversaria. I componenti di ogni squadra, prima di arrivare a una zona limite di tiro, devono affrontare un percorso cost-tuito da partenza con capovolta in avanti, prendere la palla dal cerchio ed effettuare uno slalom tra 6/8 coni in palleggio, arrivare in posizione di tiro ed effettuare il lancio cercando di fare goal. Dopo il tiro il giocatore deve recuperare la palla, ritornare a slalom, posizionare il pallone nel cerchio e dare il via al compagno successivo. Vince il gioco la squadra che totalizza più goal nel tempo stabilito o che raggiunge per prima il limite di punteggio stabilito a inizio gioco.

Regole operative

Durante il gioco, al segnale di cambio dato dall'insegnante ogni squadra deve mettere in porta un altro componente. Il tiro è valido se i bambini rispettano il limite di lancio segnato a terra mediante nastro segnaletico, un cerchio, conetti o simili. Il portiere può utilizzare tutte le parti del corpo per respingere o parare il tiro avversario. In mancanza di porte, per costituirle è possibile utilizzare anche materiale di recupero rispettando una larghezza minima di 3 m: un materasso, ritto salto in alto ecc.

Punteggi di gara

Alla squadra vincente vengono assegnati 3 punti, a quella che perde 1. In caso di pareggio si danno 2 punti a squadra.

Osservazioni didattiche

L'esperienza ludica permette ai bambini di interiorizzare i primi contenuti tecnici della pallamano: tiro e palleggio.

CATEGORIA KIDS UNDER 8 (7-8 ANNI) - Minihandball

Giocano due squadre, 4 contro 4 inclusi i portieri. I giocatori di una squadra devono passarsi la palla cercando di mettere in condizione un compagno di tirare a rete nella porta avversaria e nel contempo evitare che i giocatori avversari, una volta entrati in possesso della palla, possano tirare contro la propria.

Regole operative

Il gioco si svolge su un campo di circa 10x15 m con due porte di 3x2 m e la linea di tiro a 4 m dalla linea di porta. I campi possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. Le porte possono essere allestite anche utilizzando paletti e nastro segnaletico. Si usa un pallone leggero o di spugna, per consentire presa e lancio senza essere pericoloso. Ogni minipartita dura 10 minuti. In base al tempo a disposizione e ai campi di gioco si possono organizzare più partite. Ogni squadra è composta da un minimo di 4 e un massimo di 6 giocatori, di cui 4 scenderanno in campo contemporaneamente. Tutti i giocatori della squadra devono obbligatoriamente partecipare ad almeno un tempo di gioco. Sono consentiti in ogni tempo di gioco cambi liberi a rotazione.

I giocatori in possesso di palla possono spostarsi, correre, palleggiare o passare la palla a un compagno, ma non possono essere fatti più di tre passi con la palla in mano e la palla non può essere trattenuta più di cinque secondi. Si gioca esclusivamente con le mani; solo il portiere può utilizzare tutte le parti del corpo per parare, mentre per il rinvio deve utilizzare le mani. Dopo che è stata segnata una rete, il gioco riprende con una rimessa da parte del portiere.

È permesso intercettare la palla e utilizzare le braccia e le mani per ostacolare e intercettare il passaggio o il tiro dell'avversario, evitando comunque il contatto fisico volontario. Nessun giocatore, né attaccante né difensore, può entrare nell'area di porta, tranne i portieri. Se un difensore entra nella propria area per ostacolare il tiro avversario commette un fallo tecnico e procura un tiro di rigore per la squadra avversaria. Se un attaccante per procurarsi un vantaggio nel tiro entra nell'area avversaria procura un tiro di punizione effettuato dal portiere. È proibito strappare la palla all'avversario, ostacolare o trattenere il passaggio dell'avversario, passare la palla al proprio portiere,

giocare in modo violento creando pericolo per l'avversario. Tutti questi falli si sanzionano con un tiro di punizione nel punto in cui è stato commesso il fallo; nell'esecuzione del tiro di punizione i giocatori avversari dovranno tenersi ad almeno 3 m di distanza da chi effettua il tiro.

Il pallone uscito dalle linee laterali va rimesso in gioco con un lancio effettuato in prossimità del punto di uscita. Particolari falli giudicati gravi dall'educatore, come atteggiamenti sleali o falli intenzionali, sono puniti con l'esclusione temporanea dal gioco.

Punteggi di gara

Vince la squadra che nei tempi di gioco stabiliti totalizza più goal.

Vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Osservazioni didattiche

L'esperienza ludica permette ai bambini di interiorizzare i primi contenuti tecnici della pallamano: tiro e palleggio.

ILLU

CATEGORIA UNDER 6 (5-6 ANNI) - Palla in meta

Due squadre di 4/5 giocatori l'una si sfidano a portare la palla nella meta avversaria.

Regole operative

Il gioco si svolge tra due squadre disposte in riga a fondo campo, cioè sui due lati opposti di un terreno di gioco di forma possibilmente rettangolare. Davanti alle due righe di bambini sono ricavate due zone di meta larghe circa 3 m.

Al via del gioco l'istruttore, posto a bordo campo, lancia la palla ovale a un bambino collocato sulla riga di fondo che, ricevuto il pallone, cercherà velocemente di portarlo in meta. Dal lato opposto parte il difensore in posizione corrispondente a lui, che tenta di impedirgli l'arrivo in meta toccandolo.

Se il portatore di palla riesce a conquistare una meta senza essere toccato dall'avversario segna un punto per la propria squadra, mentre se il difensore tocca l'avversario in possesso di palla segna un punto per la propria.

Il gioco continua fino a quando tutti i componenti di ogni squadra avranno assunto sia il ruolo di attaccante che di difensore almeno una volta. Se il numero di componenti di una squadra è differente, un giocatore a scelta dell'educatore o dei compagni effettua il doppio turno. Se il tempo a disposizione lo consente, si possono organizzare più turni di gioco.

Punteggi di torneo

Vince la squadra che nei tempi di gioco stabiliti fa più punti. Vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Osservazioni didattiche

Si tratta di un gioco che mette in atto la fiducia in se stessi e la tenacia. Sul piano degli schemi, favorisce la presa e completa lo schema della corsa richiedendo i cambi di direzione. Sul piano della capacità motorie, affina l'agilità nel cercare di scansare il difensore (finta), la rapidità nel cercare di

raggiungere l'attaccante o per l'altro la zona di meta, nel più breve tempo possibile. Infine, sul piano della relazione allena la pazienza.

CATEGORIA UNDER 8 (7-8 ANNI) - Minirugby

Due squadre di 5 giocatori l'una si affrontano nel tentativo di portare la palla nella meta avversaria.

Regole operative

Il gioco si svolge su un campo di forma rettangolare, di circa 15x20 m, alle cui estremità sono situate le zone di meta che si estendono per tutta la larghezza del campo. Campo e mete possono essere tracciati con nastro, conetti e simili. Si usa un pallone da rugby di gomma. Ogni giocatore ha una "coda", cioè una striscia di stoffa lunga circa 70 cm, attaccata al fianco: è infilata nei pantaloni della tuta in modo che sporga. Le due squadre hanno code di colore diverso. Ogni minipartita dura 10 minuti. In base al tempo a disposizione e ai campi di gioco si possono organizzare più partite. Ogni squadra è composta da un minimo di 5 e un massimo di 7 giocatori, di cui 5 scendono in campo contemporaneamente. Tutti i giocatori della squadra devono obbligatoriamente partecipare ad almeno un tempo di gioco. Sono consentiti in ogni tempo di gioco cambi liberi a rotazione.

I giocatori senza palla possono muoversi liberamente per tutto il campo cercando di impedire l'avanzamento dell'avversario con la palla. Chi ha la palla può spostarsi dove vuole nel campo con la palla in mano. La palla può essere passata indistintamente sia in avanti che all'indietro, ma non può essere calciata. Nel caso la palla venga intercettata dall'avversario durante un passaggio, quest'ultimo insieme ai propri compagni cerca a sua volta di andare in meta. La difesa può bloccare l'attacco solo togliendo la coda al portatore di palla e in nessun altro modo, ma non si può fermare il portatore di palla per togliergli la coda. È vietato sottrarre la coda a chi non è in possesso della palla. Quando il portatore di palla perde la coda il gioco si ferma la palla spetta agli avversari che ripartono dallo stesso punto. La coda va resa subito. La palla è considerata meta ogni volta che un giocatore la deposita senza

lanciarla all'interno della zona di meta; la sua squadra segna un punto.

Punteggi di gara

Vince la squadra che nei tempi di gioco stabiliti fa più mete. Vengono assegnati 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio.

Osservazioni didattiche

Il minirugby è didatticamente interessante perché in parte destruttura la classica direttrice andata-ritorno dei giochi di squadra, in quanto per avanzare occorre passare la palla in linea o indietro.

Il fatto che il pericolo (la difesa) arrivi da dietro (ruba coda) comporta una costruzione complessa e stimola l'intelligenza motoria a trovare soluzioni adatte. Sul piano degli schemi motori vengono affinati: la presa, perché occorre gestire un pallone ovale; la corsa, che deve prevedere molti cambi di direzione e il controllo delle traiettorie degli altri a 360°; il lancio, che dev'essere mirato sul compagno e non sul traguardo (canestro-porta) a cui la palla viene portata e non lanciata. Sul piano della capacità motorie si stimolano agilità, rapidità e percezione spaziale sia in attacco che in difesa.

Sul piano della relazione, il minirugby obbliga alla collaborazione. Difficilmente un bambino riesce a sfuggire ai rubacoda di tutti gli avversari e ad arrivare in meta da solo: la collaborazione viene interiorizzata in modo significativo proprio perché non è imposta dalle regole (non è obbligatorio fare passaggi), ma dal gioco stesso.

Inoltre, in questo sport si mette in atto la tenacia nel cercare di non demoralizzarsi, dato che spesso l'attacco viene bloccato dalla perdita della coda.

ILLU

CLASSIFICA E PUNTEGGIO

La classifica del campionato provinciale è attribuita a ogni squadra in base ai punteggi acquisiti nel campionato PORTANTE e nelle prove COMPLEMENTARI. Parallelamente alla classifica a squadre si può proporre anche una classifica per società sportiva, data dalla somma dei punteggi delle squadre partecipanti diviso il numero di squadre, più un punteggio-premio per numero totale di squadre partecipanti di 1 punto a squadra. La direzione tecnica è disponibile a dare supporto ai Comitati per l'organizzazione dei campionati e sui format delle classifiche.

FASE PORTANTE DISCIPLINE DI SQUADRA

Nel corso della fase portante, cioè del campionato, si stila una classifica in base al punteggio di ogni squadra. Nell'ambito di ciascuna giornata di campionato, a ogni rotazione (cioè per ciascuno dei 3 tempi e per il gioco polivalente), si assegnano 3 punti alla squadra che vince e 1 a quella che perde, oppure 2 punti a squadra in caso di pareggio. Una squadra può quindi acquisire un punteggio massimo di 12 punti e minimo di 4 per giornata. Naturalmente, se si svolge un doppio turno di gare, anche il punteggio può essere raddoppiato.

FASE PORTANTE DISCIPLINE INDIVIDUALI

Per le discipline individuali si determinano:

- classifica individuale, come da regolamenti specifici della disciplina sportiva;
- classifica di squadra, determinata dalla somma dei punteggi acquisiti nelle due giornate della fase complementare.

La somma dei punteggi delle due classifiche determina la squadra vincitrice del torneo polisportivo e dell'atleta polisportivo. Si consiglia di valorizzare in particolar modo la classifica polisportiva assegnando un premio speciale.

FASE COMPLEMENTARE

Nel corso della fase complementare si stila una seconda classifica in base al punteggio di ogni squadra. In base ai giochi prescelti dal Comitato, ogni squadra acquisisce un punteggio che si accumula in base al numero di giornate complementari organizzate (minimo 2).

MOLTEPLICITÀ DELLE CLASSIFICHE

La somma dei punteggi delle due classifiche determina la squadra vincitrice del torneo polisportivo. È data facoltà a ogni Comitato di stilare tre classifiche separate, al fine di premiare il maggior numero di squadre e valorizzare sia la disciplina portante che i giochi complementari:

- classifica fase portante;
- classifica fase complementare;
- classifica squadra polisportiva (fase portante + fase complementare).

ILLU

RECLAMI E GIUSTIZIA SPORTIVA

Non sono ammessi reclami di ordine tecnico. Ogni eventuale disfunzione, carenza o irregolarità deve essere segnalata, per iscritto, alla Segreteria della manifestazione. La gestione della Giustizia sportiva è esercitata dalla Commissione Esecutiva in Campo (CEC) che provvede a specificare sul primo comunicato ufficiale della manifestazione tempi e procedure per la proposizione di eventuali reclami.

I Comitati CSI possono, secondo le loro esigenze, avvalersi degli Organi Giudicanti di prima istanza (cfr. *RGS Sport in regola*, art.9). Il Centro Sportivo Italiano si riserva di modificare il presente regolamento e quello delle discipline dandone opportuna comunicazione ai partecipanti. Trattandosi di un progetto sperimentale, sono possibili variazioni e modifiche ai giochi polivalenti ma non a quelli a portanti (discipline sportive individuali e di squadra).

si può prevedere un'illustrazione qui?

ILLU

I BAMBINI, LO SPORT E A FAMIGLIA

In un'epoca di crisi della famiglia e dei modelli educativi tradizionali, lo sport si trova sempre più spesso a dover riempire un vuoto di proposte e di valori. Molti genitori affidano allo sport, così come alla scuola, la

responsabilità della crescita dei figli, rinunciando alla fatica di imporsi, di insegnare con l'esempio, di convincerli con il dialogo e di progettarne consapevolmente il futuro. **Delegano all'esterno le scelte educative che spetterebbero a loro.**

Il problema è che non sempre il mondo dello sport è preparato ad accollarsi questa responsabilità. Al contrario, nell'ambiente si tende spesso a comunicare ai più giovani che l'attività sportiva va finalizzata unicamente al risultato, alla vittoria e al successo. Che debba essere orientata al protagonismo e alla competizione. Che primeggiare sugli avversari sia più importante di giocare divertendosi. **Per fortuna il CSI non la pensa così.** La proposta del CSI si fonda su un progetto educativo qualificato dallo stretto rapporto tra la pratica sportiva e la promozione della persona umana. Sono i due aspetti inscindibili di un'unica sfida: **passione per lo sport e passione per la crescita integrale della persona.**

Poiché ha come finalità la crescita armonica e globale dei ragazzi, lo sport educativo dev'essere per forza il risultato di un lavoro di squadra tra famiglia, scuola, oratorio, parrocchia, istituzioni e società sportiva. Nessuno di questi soggetti può pensare di assolvere da solo alla complessità relazionale e comunicativa del dialogo con le nuove generazioni.

Se si vuole costruire uno sport educativo, società sportiva e genitori devono remare nella stessa direzione. Ecco perché CSI e genitori si ritrovano insieme nel percorso Play&GO! Insieme per promuovere una rinnovata cultura dello sport giovanile, migliorando quel dialogo tra società sportiva e famiglia che il CSI faritiene indispensabile per accompagnare le nuove generazioni in un'autentica crescita formativa.

