



MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL VENETO
UFFICIO SCOLASTICO PROVINCIALE DI BELLUNO
Via Mezzaterra, 68 - 32100 BL - Tel. 0437.943220 Fax 0437.943220
E-Mail<cdallapalma@istruzioneebelluno.it>



I VALORI SCENDONO IN CAMPO

GIOCO SPORT SCUOLA PRIMARIA

FESTA PROVINCIALE

Parco Lotto Trichiana, 31 maggio 2011, orario 8.30/12.30.

NORME GENERALI

- Al programma aderisce e partecipa l'intera classe; nessuno può essere escluso.
- La proposta tecnica prevede 3 tipologie di attività e ogni classe partecipa alle prove delle 3 tipologie di attività.

TIPOLOGIE DI ATTIVITA'

- Abilità atletiche : corsa - lancio
- Abilità ginnico espressive : percorso a tempo
- Abilità dei giochi di squadra : Partita di calcio a 7

DESCRITTIVA DELLE ABILITA' ATLETICHE

LA CORSA : 50 mt (25 andata e 25 ritorno) da percorrere una sola volta con una palla in mano a navetta\staffetta.

Durante il percorso l'alunno passa a slalom fra tre conetti, suona la campana salta un ostacolino e consegna il pallone al compagno successivo.

Il tempo complessivo ottenuto dalla classe , diviso per il numero degli alunni (dal conteggio verrà escluso l'apripista)*, darà il quoziente corsa della classe.

OBIETTIVO : conseguire il quoziente corsa più basso.

IL LANCIO : lancio del vortex;

Posizione di partenza : una fila in **zona A** (di rincorsa e lancio), l'altra fila di fronte in **zona B** (ricezione e riporto).

L'alunno dopo aver lanciato il vortex, si porta di corsa, passando all'esterno del settore di lancio e in senso antiorario, in coda alla fila in zona B;

l'alunno " raccoglitore" della zona B , passando all'esterno del settore di lancio e in senso antiorario, riporta il vortex al compagno della zona A che ne sia sprovvisto.

Gli alunni eseguiranno un lancio a testa.

Lancio da 10 m = 1 punto 1 ulteriore punto ogni 5 m dopo m 10.

Es. 35 m = 6 punti

La somma dei punteggi, ottenuta da ciascun elemento della classe (esclusa la misura peggiore) diviso il numero degli alunni darà il quoziente lancio della classe.

Lancio di prova e gara

Nel caso di lancio nullo (settore) il risultato della prova sarà ridotta di un punto

OBIETTIVO : conseguire il quoziente lancio più alto.

Abilità ginnico espressive : Percorso ginnastico

Il percorso che ogni alunno percorrerà in forma di staffetta , ha uno sviluppo lineare di **20 m** e prevede l'uso di piccoli e grandi attrezzi.

DESCRITTIVA

1. Al via, il primo alunno raccoglie il pallone dal cerchio A , lo fa rotolare lungo un " corridoio " (largo due metri e lungo quattro) delimitato da conetti e lo posiziona nel cerchio B. Il pallone non può essere raccolto prima della linea posta il fondo al "corridoio".
2. passa sopra il 1° ostacolo (50cm), sotto il 2° (60cm), sopra il 3°(50cm).
3. poggiando le mani sulla panca esegue 4 volteggi a dx e a sn della panca stessa.
4. esegue 4 saltelli a piedi uniti nei 4 cerchi.
5. effettua una capovolta o un rotolamento sul materassino.
6. aggira la boa (cono grande),e di corsa raccoglie il pallone nel cerchio B e lo consegna al compagno che eseguirà la sua prova; così tutti gli altri componenti la squadra.
7. L'ultimo concorrente deposita il pallone nel cerchio A

Il risultato ottenuto, diviso per il numero degli alunni della classe, (escluso il tempo dell'apripista), darà il quoziente ginnico della classe.

OBIETTIVO : conseguire il quoziente ginnico più basso.

Giochi di squadra - Partita a calcio a 7

- Dimensioni del campo di gioco : Mt. 25 x 50
- Numero dei giocatori : 7
- Tempo di gioco : tempo unico di 12 minuti
- Pallone da calcio cat. pulcini
- Cambi liberi a gioco fermo

tutti, durante questa fase ,devono aver giocato.

Vittoria = 3 punti pareggio = 1 punto

Per la classifica finale verrà tenuto conto di :

- **punti conseguiti**
- **differenza punti**
- **maggior numero di punti fatti**
- **minor numero di punti subiti**
- **squadra con maggiore presenza femminile.**

CORDIALITA'

**Il Coordinatore prov.le
Ed.fisica e sportiva
Claudio Dalla Palma**