

“ Lo sport a colori: giochi inclusivi per tutti ” - Giovedì 9 maggio 2019

L'OROLOGIO

Due squadre, una delle due squadre si dispone in circolo con una palla, mentre l'altra si dispone in riga a qualche metro di distanza. Al via i componenti della prima squadra dovranno consegnare la palla al compagno di fianco cercando di realizzare più passaggi possibili. Il conteggio dei passaggi è compito dei giudici di gara. Contemporaneamente i componenti della seconda squadra, partiranno uno alla volta e correranno attorno al cerchio formato dalla prima squadra, il cambio viene effettuato battendo la mano su quella del compagno successivo. Allo scadere del tempo prestabilito l'orologio si ferma e si invertono i ruoli, vince la squadra che ha effettuato in cerchio il numero maggiore di passaggi.

AMBIENTE: CAMPO IN ERBA

DIMENSIONI: IL CERCHIO E' DISEGNATO A TERRA ED I COMPONENTI DELLE DUE SQUADRE DEVONO DISPORSI A ROTAZIONE ALL'INTERNO

MATERIALE: UNA PALLA

TEMPO DI GIOCO: DA DEFINIRE

NUMERO DI GIOCATORI: DUE SQUADRE FINO AD UN MASSIMO DI 20 GIOCATORI CIASCUNA

SCOPO DEL GIOCO: LO SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI EFFETTURA IL MAGGIOR NUMERO DI PASSAGGI NEL TEMPO IMPIEGATO DALLA SQUADRA AVVERSARIA AL COMPLETAMENTO DELLA STAFFETTA

REGOLE: NON E' POSSIBILE PARTIRE PER ESEGUIRE IL PERCORSO STAFFETTA PRIMA DEL CAMBIO DATO DAL GIOCATORE PRECEDENTE O DA POSIZIONE CHE NON SIA QUELLA INDICATA COME PUNTO DI PARTENZA (PENA LA RIPETIZIONE DEL CAMBIO)

È OBBLIGATORIO CORRERE ALL'ESTERNO DEL CERCHIO (PENA LA RIPETIZIONE DEL GIRO)

IL PALLONE NON DEVE CADERE A TERRA (PENA LA RIPETIZIONE DEL PASSAGGIO O IL MANCATO CONTEGGIO DA PARTE DEI GIUDICI DI GARA)

IL CONTEGGIO DEI PASSAGGI TERMINA ALLO SCADERE DEL TEMPO PRESTABILITO

RACCOLTA OGGETTI

Due squadre si dispongono in due angoli del campo con un contenitore a terra per ogni squadra. Al centro del campo un contenitore con n° oggetti. Al via il primo di ogni fila raggiunge il contenitore al centro del campo effettuando uno slalom tra i coni, prende un oggetto ed effettuando il medesimo slalom tra i coni ritorna nel proprio angolo e battendo la mano su quella del compagno successivo darà il cambio dopodiché deporrà l'oggetto nel proprio contenitore e si metterà in fondo alla fila. Vince la squadra che allo scadere del tempo ha più oggetti nel proprio contenitore.

AMBIENTE: CAMPO IN ERBA

DIMENSIONI: I PUNTI DI PARTENZA ED I CONTENITORI AGLI ANGOLI ED AL CENTRO DEL CAMPO SONO GIÀ DISPOSTI

MATERIALE: UN ELEVATO NUMERO DI OGGETTI, 3 CASSONI, 6 O PIÙ CONI

TEMPO DI GIOCO: DA DEFINIRE

NUMERO DI GIOCATORI: DUE SQUADRE FINO AD UN MASSIMO DI 20 GIOCATORI CIASCUNA

SCOPO DEL GIOCO: LO SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI INSERIRE NEL PROPRIO CONTENITORE IL MAGGIOR NUMERO DI OGGETTI NEL TEMPO PRESTABILITO

REGOLE: NON E' POSSIBILE PARTIRE PER IL RECUPERO OGGETTI PRIMA DEL CAMBIO DATO DAL GIOCATORE PRECEDENTE O DA POSIZIONE CHE NON SIA QUELLA DEL CERCHIO DI PARTENZA (PENA LA RIPETIZIONE DEL CAMBIO)

È POSSIBILE TRASPORTARE UN SOLO OGGETTO ALLA VOLTA (NEL CASO DI PRELIEVO DI PIÙ OGGETTI IL GIOCATORE DOVRÀ TORNARE AL CASSONE PER RIPORRE GLI OGGETTI IN ECCEDEXZA)

È OBBLIGATORIO ESEGUIRE LO SLALOM SIA NEL PERCORSO DI ANDATA CHE DI RITORNO (IN CASO DI MANCATO SLALOM IL GIOCATORE DOVRÀ TORNARE INDIETRO ED ESEGUIRE LO SLALOM)

NON E' POSSIBILE GIRARE ATTORNO AL CONTENITORE DEGLI OGGETTI POSTO AL CENTRO DEL CAMPO

PRENDI IL CERCHIO

Due squadre, ciascuna delle quali in possesso di n° cerchi, già disposti in fila uno vicino all'altro sul percorso. Al via il primo giocatore entra nel primo cerchio, lo solleva e entrando nei cerchi successivi lo deposita in fondo alla fila dei cerchi ed eseguendo il percorso stabilito torna dai propri compagni saltando gli over e battendo la mano su quella del compagno in cima alla fila che a sua volta partirà eseguendo lo stesso esercizio. Vince la squadra che al termine del tempo ha percorso il tragitto più lungo. I cerchi devono essere posti uno accanto all'altro.

AMBIENTE: CAMPO IN SABBIA

DIMENSIONI: IL PERCORSO DA ESEGUIRE CON I CERCHI SARA' SEGNATO A TERRA

MATERIALE: N CERCHI, N OVER

TEMPO DI GIOCO: DA DEFINIRE

NUMERO DI GIOCATORI: DUE SQUADRE FINO AD UN MASSIMO DI 20 GIOCATORI CIASCUNA

SCOPO DEL GIOCO: LO SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI EFFETTURA IL PERCORSO PIÙ LUNGO NEL TEMPO PRESTABILITO

REGOLE: NON E' POSSIBILE PARTIRE PER EFFETTUARE IL PERCORSO PRIMA DEL CAMBIO DATO DAL GIOCATORE PRECEDENTE O DA POSIZIONE CHE NON SIA QUELLA DEL CERCHIO DI PARTENZA (PENA LA RIPETIZIONE DEL CAMBIO)

E' OBBLIGATORIO ENTRARE NEL PRIMO CERCHIO CON TUTTO IL CORPO DOPODI CHÈ SARÀ POSSIBILE SOLLEVARLO (PENA LA RIPETIZIONE DEL GESTO)

E' OBBLIGATORIO ENTRARE IN TUTTI I CERCHI SUCCESSIVI (PENA LA RIPETIZIONE DEL GESTO)

E' OBBLIGATORIO DEPOSITARE A TERRA IL CERCHIO IN MODO CHE SIA ATTACCATO A QUELLO PRECEDENTE SEGUENDO IL PERCORSO SEGNATO A TERRA (PENA LA RIPETIZIONE DEL GESTO)

E' OBBLIGATORIO EFFETTUARE IL SALTO DI TUTTI GLI OVER NEL PERCORSO DI RITORNO VERSO LA PROPRIA SQUADRA (PENA LA RIPETIZIONE DEL GESTO)

SVUOTACAMPO

Due squadre disposte ognuna in una porzione di campo. Ad ogni squadra viene assegnato un numero eguale di palloni. Al via ogni giocatore lancia unicamente con le mani una ed una sola palla alla volta facendola rotolare nel campo avversario. Al termine del tempo prestabilito si contano i palloni presenti nel campo di ogni squadra, vince la squadra che ha nel proprio campo il numero minore di palloni.

AMBIENTE: PALESTRA

DIMENSIONI: CAMPO DELIMITATO DA STRISCIE A TERRA

MATERIALE: N° PALLONI PER CAMPO

TEMPO DI GIOCO: DA DEFINIRE

NUMERO DI GIOCATORI: DUE SQUADRE FINO AD UN MASSIMO DI 20 GIOCATORI CIASCUNA

SCOPO DEL GIOCO: LO SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI BUTTARE PIU' PALLONI POSSIBILI NEL
CAMPO AVVERSARI ENTRO IL TEMPO PRESTABILITO

REGOLE: I PALLONI DEVONO ESSERE FATTI ROTOLARE

I PALLANO POSSONO ESSERE LANCIATI SOLO CON LE MANI

OGNI GIOCATORE PUO' LANCIARE UN SOLO PALLONE ALLA VOLTA

NON E' POSSIBILE SUPERARE LA RIGA CHE DIVIDE I DUE CAMPI

AL SEGNALE DI FINE GARA E' VIETATO LANCIARE ALTRI PALLONI