

REGIOCANDO 2010 – FESTA MICRO & MINI REGIONALE – PAVIA 6 GIUGNO

GIOCHI

L'area di gioco sarà divisa in 4 spazi, uno per ciascun gioco.

I partecipanti saranno divisi in 4 squadre (miste: mini e micro), che a loro volta saranno divise in 4 parti:

- Rossi	mini + micro	R1 R2 R3 R4	R1 composta da circa 50 atleti. (Servono almeno 4 responsabili con cartello)
- Verdi	mini + micro	V1 V2 V3 V4	
- Gialli	mini + micro	G1 G2 G3 G4	
- Blu	mini + micro	B1 B2 B3 B4	

Area:

<u>1 Calcio</u> R1 V1 G1 B1	<u>2 Volley</u> R2 V2 G2 B2
<u>3 Castellone</u> R3 V3 G3 B3	<u>4 Battaglia Strana</u> R4 V4 G4 B4

A metà mattina le squadre al gioco 1 si invertono con le squadre al 2, allo stesso modo si invertono 3 con 4.

Al pomeriggio 1 e 2 faranno i giochi di 3 e 4 e viceversa.

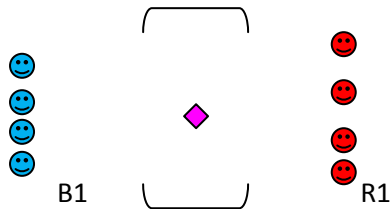
A metà pomeriggio si invertiranno 1 con 2 e 3 con 4.

GIOCO 1 CALCIO al suo interno diviso in:

- BANDIERA B e R (Durata ¼ h circa, poi inversione)

- PERCORSO G e V

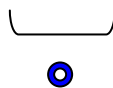
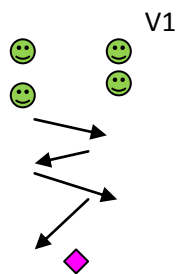
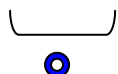
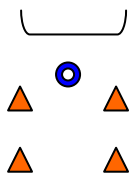
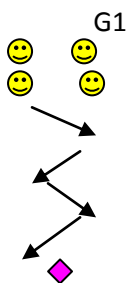
BANDIERA:



Vengono chiamati i numeri (anche più di uno).

Scopo: fare gol nella porta avversaria, ma per tirare bisogna superare il cinesino (cercando di fare in modo che si scartino).

PERCORSO:



Ogni squadra fa il proprio percorso.

Si parte in 2 con 1 palla

Correre in avanti passandosi la palla.

Quando si arriva al cinesino davanti alla porta, chi non ha la palla va a parare, chi ha palla tira in porta.

Prendere il secondo pallone

Entrambi fanno slalom tra i birilli palla al piede,

poi tirano in porta vuota

si appoggia il secondo pallone e si prosegue con solo un pallone

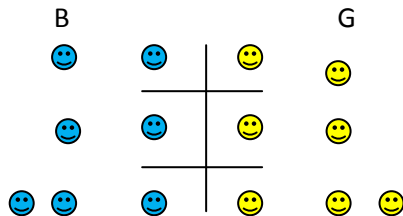
Cercando di andare avanti uno lancia e il compagno esegue colpo di testa (4 colpi di testa ciascuno)

Si arriva fino alla porta dove si prova a fare gol con la testa sempre su lancio del compagno.

GIOCO 2 VOLLEY al suo interno diviso in:

- BANDIERA B e G (Durata ¼ h circa, poi inversione)
- PERCORSO R e V

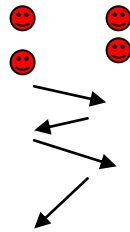
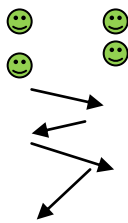
1 Vs 1:



Si gioca 1 Vs 1 a palla rilanciata.

Se la palla cade, esco e mi metto in fila fuori dal campo.

PERCORSO:



Ogni squadra fa il proprio percorso.

Si parte in 2 e ci si passa la palla con le mani correndo in avanti.

Quando si arriva vicino la rete uno lancia, l'altro palleggia nell'obiettivo.

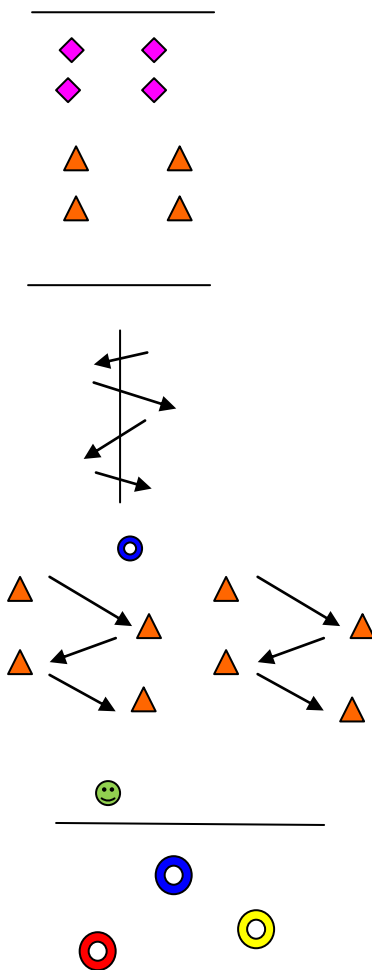
Slalom tra i birilli, uno senza palla, l'altro palleggiando a terra o tenendo la palla in mano.

Si arriva a rete e uno lancia e l'altro esegue un bagher al di là della rete.

Poi ci si passa la palla da sopra e sotto la rete uno sempre in posizione di palleggio, l'altro di bagher.

Si prende il secondo pallone e si prosegue correndo andando a toccare tutti i birilli.

Si arriva alla rete e si esegue una battuta dal basso negli obiettivi

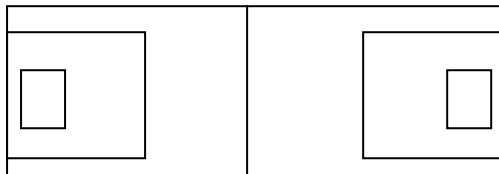


GIOCO 3 CASTELLONE:

Gioco a 2 squadre, si fanno 3 manches con diversi abbinamenti, esempio:

1 B -R	2 B -V	3 B- G
G -V	G -R	V -R

Scopo: rubare gli oggetti (palloni) nella base avversaria e portarli nel proprio campo.



1° manche: chi viene preso, si ferma con le gambe aperte e per essere liberato un compagno deve passargli sotto le gambe. Chi riesce ad entrare nella base degli avversari può prendere l'oggetto e tornare nel proprio campo senza essere preso. Gli oggetti vanno portati tenendoli in alto.

2° manche: chi viene preso si accovaccia, si deve passare sopra per liberare. Ci si sposta con galoppo laterale. Il pallone va portato sotto la maglietta.

3° manche: chi viene preso si sdraia, per essere liberato deve essere saltato. Per portare l'oggetto si saltella.

GIOCO 4 BATTAGLIA STRANA:

Gioco a 2 squadre che si formano facendo abbinamenti come sopra:

B -R	B- V	B -G
G- V	G- R	V-R

Le regole sono quelle della palla prigioniera (o palla battaglia)

Il campo ha la prigione tutta intorno sui 4 lati. Non vale prendere i compagni sulla testa .

Se la palla è presa al volo, è preso chi l'ha lanciata.

Il responsabile del gioco farà cambiare il modo di lanciare la palla durante il gioco.

In più quando i bambini sentiranno:

“O sole mio” si dovranno buttare tutti giù per terra;

“Questo è il ballo del qua qua” tutta la squadra si dovrà prendere per mano formando un'unica catena;

“Fattoria” tutti faranno il verso di un animale a piacere.