



FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

Comitato Provinciale **Venezia**

**MAGGIO 2017**  
**MERCOLEDI' 3**

**MARCON**  
Via dello Sport  
Stadio Comunale

## **1^ PROVA ATTIVITA' PROVINCIALE ESORDIENTI "A-B-C" 2017**

**CATEGORIE:** Esordienti **tutti** m/f

**ORGANIZZAZIONE:** CP FIDAL Venezia, Atletica Biotekna Marcon

**PROGRAMMA TECNICO:** **Oggi si corre.**

**PROGRAMMA ORARIO:** Ore 17.30 Ritrovo partecipanti m/f

**INIZIO ATTIVITA' 17.45** Tutti i bimbi verranno divisi in squadre miste

### **1° gioco "CORRI E LASCIA"**

Il campo è formato da 5 cerchi disposti distanti l'uno dall'altro. Al via il primo bimbo della fila parte con una pallina in mano che andrà a depositare all'interno del primo cerchio che trova. Depositata la pallina torna indietro dando il cambio al compagno, quest'ultimo parte recuperando la pallina nel cerchio e depositandola nel cerchio successivo e così via. Vince la squadra che fa fare più strada alla pallina.

### **2° gioco "GIOCO DELL'OROLOGIO"**

Due squadre che si dispongono una in cerchio e l'altra in fila esternamente al cerchio. Al via i bimbi disposti in cerchio si passeranno la palla in senso orario mentre quelli disposti in fila partono uno alla volta girando in senso antiorario. Una volta completato il giro darà il cambio al compagno che farà la stessa cosa. Nel frattempo si contano i giri completi che la palla fa nel cerchio dei bimbi. Finita la fila dei bimbi che corrono esternamente le due squadre si scambiano. Vince la squadra che fa fare più giri alla palla. Se nel passare la palla cade si ricomincia da capo a contare i giri.

### **3° gioco "TRIS"**

Le due squadre si dispongono in fila una di fianco all'altra. I primi tre componenti della squadra hanno un cinesino colorato in mano. Al via i primi delle due file corrono per depositare il cinesino all'interno di uno dei 9 cerchi disposti come in una griglia per il tris. Depositato il cinesino il compagno torna indietro battendo il 5 al compagno che a sua volta parte per depositare il cinesino. Vince la squadra che fa tris per primo.

### **4° gioco "SUPER RUBA BANDIERA"**

Le due squadre si dividono in quattro squadre contrapposte e disposte a quadrato. I componenti delle quattro squadre vengono numerati in ordine crescente e all'interno del quadrato si dispongono 3 oggetti. L'istruttore dirà un numero e il componente della squadra corrispondente dovrà correre e fare un giro in senso orario intorno al quadrato, per poi rientrare all'interno del quadrato dalla posizione in cui era partito. Quindi dovrà prendere uno dei tre oggetti per assegnare un punto alla sua squadra.

### **Gioco finale "STAFFETTA" tra tutte le squadre**

Nota : In ogni giornata esordienti, in una attività prestabilita, verranno assegnati dei punteggi; i migliori 3 ottenuti da 3 atleti di ogni società andranno sommati e alla fine delle quattro giornate esordienti verranno premiate le prime 6 società.