



FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

Comitato Provinciale **Venezia**

**MAGGIO 2018**  
**Sabato 5**



**MARCON**  
Stadio Comunale  
Nereo Rocco  
via Dello Sport 12

## **3^ PROVA ATTIVITA' PROVINCIALE ESORDIENTI "A-B-C" 2018**

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

**ORGANIZZAZIONE:** Atletica Biotekna Marcon

**PROGRAMMA TECNICO:** **Oggi si LANCIA.**

**PROGRAMMA ORARIO:** Ore 15.00 Ritrovo partecipanti m/f

**ISCRIZIONI:** scaricare e compilare il modulo in Excel e presentarlo al ritrovo.

**INIZIO ATTIVITA' 15.30** Tutti i bimbi verranno divisi in otto squadre miste

Tutti gli esordienti A, B e C di ogni società verranno divisi in 8 squadre miste.

I vari giochi verranno svolti in contemporanea in 4 stazioni diverse; in ogni stazione giocheranno 2 squadre e a rotazione passeranno per tutte le stazioni di gioco.

### **PRIMA STAZIONE "LANCIO DEL VORTEX"**

I bimbi si dispongono in fila davanti alla rete della gabbia del martello. Al via dovranno cercare di centrare i cerchi appesi alla gabbia, i quali avranno dei punteggi diversi in base alla difficoltà di centrarli.

### **SECONDA STAZIONE "STAFFETTA CON LANCIO"**

Al via il primo della fila parte con una palla medica in mano. Dovrà saltare dentro dei cerchi, passare sotto due ostacoli e infine, raggiunta la zona di lancio, dovrà lanciare la palla medica centrando determinate zone del campo.

### **TERZA STAZIONE "LANCIA IN ALTO"**

Il campo da gioco sarà diviso in due metà con un filo sospeso tra due ritti. In una metà campo, che sarà suddivisa a sua volta in due metà. I concorrenti si dispongono cinque per squadra seduti a terra in ordine sparso. Nell'altra metà campo ci sarà uno scatolone per ogni squadra. Lo scopo del gioco per ogni squadra è cercare di lanciare più palline possibili sopra il filo e all'interno del proprio scatolone dalla posizione seduta; una volta lanciate le palline i componenti correranno a recuperare la pallina e daranno il cambio al compagno successivo. Vince la squadra che al termine del tempo avrà più palline all'interno del proprio scatolone.

### **QUARTA STAZIONE "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.