



FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

Comitato Provinciale **Venezia**

**MAGGIO 2019**  
**Mercoledì 8**



**MARCON**  
Stadio Comunale  
Nereo Rocco  
Via dello Sport 12

## **1^ PROVA ATTIVITA' PROVINCIALE ESORDIENTI "A-B-C" 2019**

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

**ORGANIZZAZIONE:** Atletica Biotekna Marcon

**PROGRAMMA TECNICO:** **Oggi si CORRE.**

**ORARIO RITROVO:** Ore 17.00 partecipanti m/f

**ISCRIZIONI:** On line, entro le ore 20,00 di martedì 7 maggio.

**INIZIO ATTIVITA' 17.30**

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

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

### **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, questo 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 "PERCORSO AD OSTACOLI"**

Le due squadre si dispongono in 2 file. Al via il primo bambino di ogni fila svolgerà il percorso che prevede salto di ostacoli e slalom con cinesini, arriverà fino all'ultimo cono e tornerà indietro di corsa battendo la mano al compagno successivo per farlo partire. Vince la squadra che finisce per prima il percorso.

### **3° gioco "TRIS"**

Le due squadre si dispongono in fila una di fianco all'altra. I primi 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**