



FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

Comitato Provinciale **Venezia**

**GIUGNO 2022**  
**Martedì 7**

**MARTELLAGO**  
Stadio Comunale  
Via Trento, 76

## 3<sup>A</sup> PROVA ATTIVITA' PROVINCIALE ESORDIENTI "A-B-C" 2022

**Categorie:** Esordienti tutti m/f

**Organizzazione:** CP FIDAL Venezia, ASD Atletica Albore Martellago

**Programma tecnico:** **Oggi si..... multipla**

**Programma orario:** **ore 17.00** Ritrovo partecipanti - **INIZIO ATTIVITA' 17.30**

### ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE:

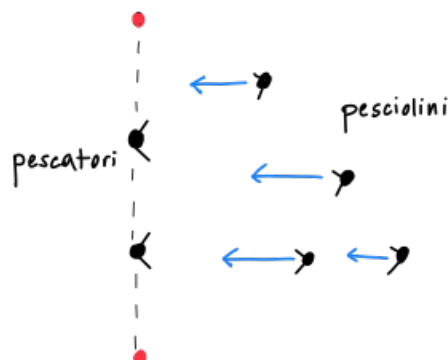
- ESORDIENTI B-C: 6 postazioni con giochi motori differenti - suddivisione degli atleti in SQUADRE MISTE (6 stazioni in contemporanea con rotazione ogni 7/10 minuti 2 squadre si sfidano in ogni stazione)
- ESORDIENTI A: eseguiranno tre attività CORSA AD OSTACOLI – VORTEX – 400MT

## ESORDIENTI B-C

### 1) Il Gioco del Pescatore

Due bambini, i "pescatori", si dispongono lungo una linea immaginaria delimitata da due cinesini e possono muoversi solo lateralmente. Tutti gli altri bambini, i "pesciolini", si dispongono sul campo davanti ai pescatori. I pesciolini devono cercare di raggiungere l'altro lato del campo senza essere presi. Se un pesciolino viene catturato, diventa pescatore e si unisce e si unisce agli altri per prendere i pesciolini. Inoltre, se un pesciolino non oltrepassa il campo entro 10 secondi, diventa a sua volta un pescatore. Il gioco finisce quando rimane un solo pesciolino.

**Variante:** le file di pescatori sono due.





FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

Comitato Provinciale **Venezia**

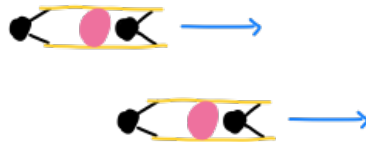
**GIUGNO 2022**  
**Martedì 7**

**MARTELLAGO**  
Stadio Comunale  
Via Trento, 76

## 2) Il Gioco dei Pirati

Due bambini, i "pirati", devono trasportare da una parte all'altra il bottino mettendolo sopra due bastoni paralleli. I bambini si dispongono uno dietro l'altro impugnando i bastoni alle due estremità per formare una portantina sulla quale metteranno sopra il bottino. Dovranno trasportarlo con una camminata veloce senza far cadere il bottino, scaricarlo e ritornare dai propri compagni, che partiranno a loro volta. Vince la "ciurma" che accumula più bottino.

**Variante:** i pirati devono trasportare un bottino più piccolo o trasportarne due.



## 3) Percorso Avventura

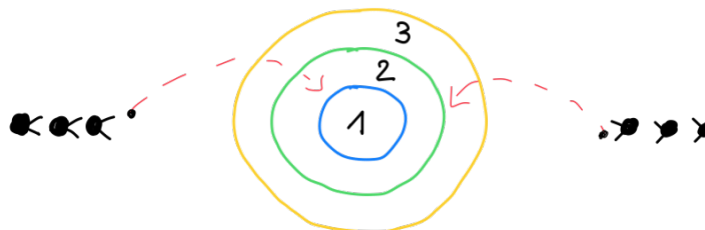
I bambini sono divisi in due squadre. Lo scopo è completare il percorso il più velocemente possibile e tornare indietro dai propri compagni, a cui daranno il cambio battendo il 5. Vince la squadra più veloce.

**Variante:** partire di spalle, mantenendo la stessa modalità di cambio.

## 4) Il Gioco dello Stagno

Gioco di precisione, in cui i bambini devono lanciare una pallina nello "stagno", cioè 3 cerchi concentrici che corrispondono a punteggi diversi: il cerchio più interno vale 3 punti, l'intermedio 2 e l'ultimo 1. I bambini sono divisi in due squadre, una posta a sinistra dello stagno e l'altra a destra. Lo scopo è centrare i cerchi, cercando di ottenere il punteggio più alto.

**Variante:** lanciare la pallina con la mano non dominante.





FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

Comitato Provinciale **Venezia**

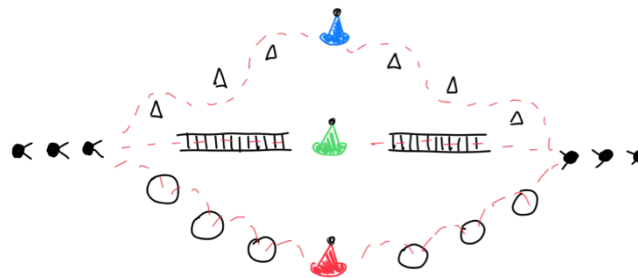
GIUGNO 2022  
Martedì 7

MARTELLAGO  
Stadio Comunale  
Via Trento, 76

### 5) Il Gioco delle Tre Torri

I bambini sono divisi in due squadre, poste in fila una di fronte all'altra. Ai lati del campo sono posizionati due coni e al centro uno, che corrispondono alle tre torri, una blu, una rossa e una verde. Sulla sommità di ogni cono è posta una pallina. Seguendo le indicazioni di un allenatore, che chiamerà alternativamente il colore "blu", il colore "rosso" e il colore "verde", i primi della fila devono affrontare il percorso che porta alla torre corrispondente e prendere la pallina posta sul cono il più velocemente possibile. Ogni pallina guadagnata equivale a 1 punto. Vince la squadra che guadagna più punti.

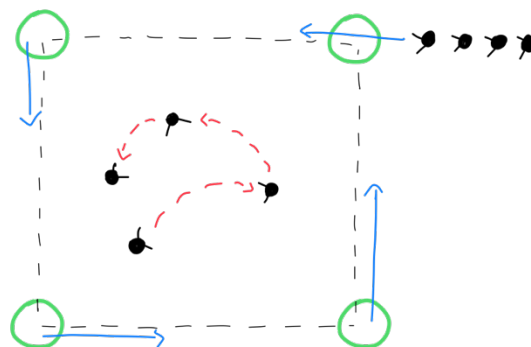
**Variante:** partenza seduti a gambe incrociate.



### 6) Il Gioco della Bomba e del Candelotto

Gioco a tempo: ogni round dura 3 minuti. I bambini sono divisi in due squadre. Una squadra si posiziona all'interno del quadrato, mentre l'altra si posiziona all'esterno, in uno degli angoli del quadrato, che corrispondono a 4 cerchi, cioè le "basi". I bambini all'interno del quadrato devono lanciarsi una palla, la "bomba", evitando di farla cadere per non farla esplodere. Si guadagna 1 punto quando i bambini hanno eseguito un passaggio a testa senza far cadere la bomba. I bambini all'esterno del quadrato devono percorrere il perimetro del quadrato passando per ogni base con in mano un testimone, il "candelotto", correndo il più velocemente possibile per evitare che esploda, passandolo al compagno successivo. Si guadagna 1 punto per ogni giro completato. Una volta scaduto il tempo, le due squadre si invertono e si confrontano i punti totali dei 2 round. Vince la squadra con più punti.

**Variante:** All'interno del quadrato, i passaggi si effettuano lanciando la palla da sotto le gambe, mentre all'esterno il primo e il terzo lato vengono eseguiti con un'andatura a piacere (es. skip, saltelli a piedi pari, galoppo laterale, ecc..).





FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

**Comitato Provinciale Venezia**

**GIUGNO 2022**  
**Martedì 7**

**MARTELLAGO**  
Stadio Comunale  
Via Trento, 76

## **ESORDIENTI A**

### OGGI SI MULTIPLA

ATTIVITA':

1. 400 MT.
2. LANCIO DEL VORTEX
3. CORSA OSTCOLI

MODALITA':

#### **1. 400 MT**

Non verrà stilata nessuna classifica.

#### **2. VORTEX**

Ogni atleta lancia il vortex, effettuando prima una breve ricorsa, senza oltrepassare la linea di lancio cercando di far atterrare l'attrezzo nel settore più lontano.

Ogni atleta effettua tre lanci.

Non verrà stilata nessuna classifica.

#### **3. SALTO OSTACOLI**

Corsa sui 50m con ostacoli di differenti misure. Non verrà stilata nessuna classifica.

**Premiazioni:** TUTTI gli atleti partecipanti.

**Iscrizioni:** entro e non oltre le ore 21.00 di sabato 4.06.2022, su file excel (file distinti tra Esordienti A e B-C) da inviare a [fidal.veneziah@gmail.com](mailto:fidal.veneziah@gmail.com)

Indicare: cognome, nome, anno, categoria, codice società, società, eventuale EPS con n° tessera.

**Norme Cautelative:** Per quanto non previsto dal presente Regolamento, valgono le Norme Statutarie ed i Regolamenti della FIDAL e del GGG. Gli organizzatori declinano ogni responsabilità sia civile sia penale per quanto possa accadere a persone e/o cose prima, durante e dopo la manifestazione.

Il Giudice d'Appello, a suo insindacabile giudizio può modificare l'orario delle gare.

**Referenti comitato provinciale Venezia:** Giorgio Bozzato, Chiara Patuzzo

**Contatti:** Margherita: 3467286702 Giorgio: 3334537593