

## FESTE ZONALI " GIOCAVOLLEY ! " 2008-11-23

### Lancio e Slalom

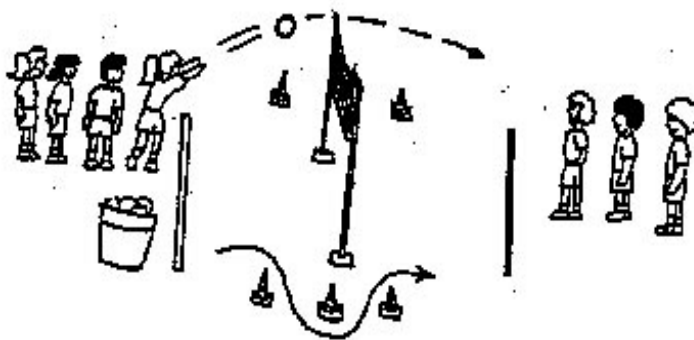
Squadra disposta a file contrapposte ( 4 e 3 ), davanti alle rispettive linee di base; le file contrapposte sono distanziate di circa m 6:

1. Al centro, a m 2,50 vi è una rete da minivolley alta m 0,2
2. Ai lati vi sono due file di tre con i disposti a semicerchio e distanziati fra loro e dalle rispettive linee di base da m 02.
3. Inizia il primo allievo della fila da quattro.

Al via, l'allievo con la palla, la lancia al compagno della fila di fronte, superando la rete. Poi, galoppando lateralmente a slalom fra i con i alla sua destra, si porta in coda alla fila di fronte; l'allievo che ha ricevuto la palla ripete e così via gli altri.

Verranno conteggiati i lanci, ricevuti al volo, che la squadra riuscirà ad effettuare in 5 minuti.

Se la palla non viene presa al volo, l'allievo cercherà di recuperarla per poter continuare con il gioco.

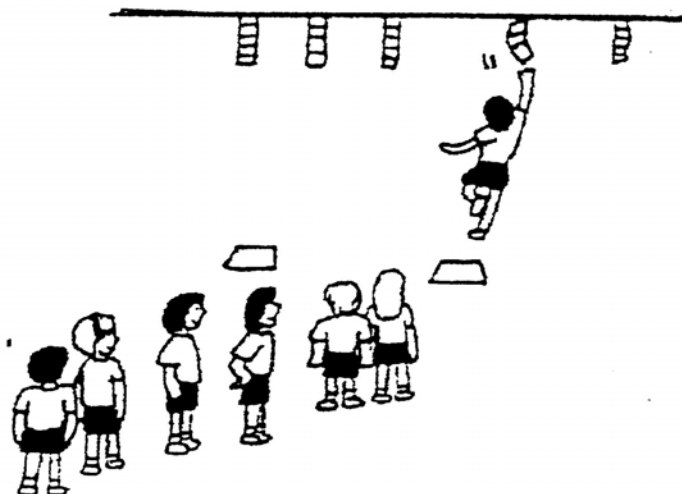


### Salto in alto

Squadra disposta davanti alla linea di base, davanti alla quale a circa m. 5 sono disposte-appese delle bandierine colorate e numerate ( da 1 a 10 ).

Al via il caposquadra parte di corsa e saltando in alto deve toccare una bandierina, sarà la volta del secondo allievo, che ripete e così via gli altri.

Vi è un tempo massimo di 5 minuti. Le bandierine saranno poste ad altezze diverse, dando un punteggio diverso.



**Lancio-Presa**

Squadra disposta di fronte alla linea di base, davanti alla quale, a m 4.00, vi è un muro sul quale è segnata una “zona quadrata” da m 1,50 per lato e a m 1,50 dal pavimento; di fianco alla linea di base vi è un contenitore con delle palline da tennis.

Al via, il primo allievo prende una palla e dovrà colpire la “zona quadrata”.  
La presa può avvenire con una o due mani.  
Il lancio non è valido se:

1. non viene colpito il bersaglio.
2. non viene eseguita al volo la presa della palla.
3. Se i piedi oltrepassano la linea di base.

Vengono cronometrati i tiri e le prese valide, effettuati in 5 minuti da tutti i componenti della squadra.



cm. 50 ↓	4
	2
	0
	1
	3
	4
	<b>RETE</b>



m. 1,50 \_\_\_\_\_ punto di lancio

I BAMBINI SONO IN FILA E OGNUNO HA UN PALLONE  
LANCIANDO IN UN MODO A SCELTA SUPERARE LA RETE E CENTRARE UNA STRISCIA, DI  
SEGUITO PORTARSI DALL' ALTRA PARTE E PRENDERE UN PALLONE DAL CESTO  
SI ACQUISISCE IL PUNTEGGIO DELLA RIGA CENTRATA – SE CON UN PALLEGGIO, IL  
PUNTEGGIO E' DOPPIO  
AL DI LA' DELLA RETE UN ADDETTO SEGNA IL PUNTEGGIO E UN ALTRO RACCOGLIE IL  
PALLONE E LO METTE IN UN CESTO

### Lancio nel canestro

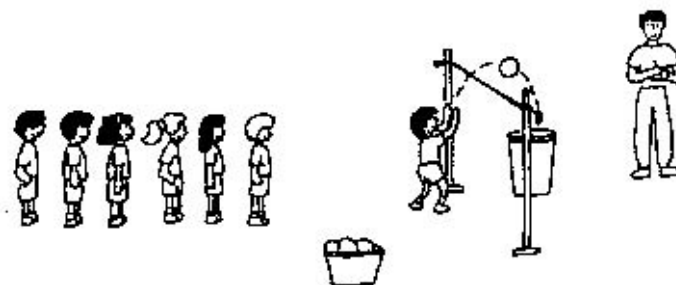
Squadra disposta alla linea di base, davanti alla quale ad m sono disposti due riti da salto in alto ( o materiale analogo ) con asticella ( o cordicella ) posta a m 1.8; dopo i riti vi è un contenitore GRANDE vuoto; di fianco alla linea di base vi è un contenitore con palloni.

Al via.. il primo della squadra prende un pallone e deve tentare di fare un canestro facendolo passare sopra l'asticella, sarà poi la volta del secondo allievo che ripete e così via tutti gli altri allievi.

Sono conteggiati i “ Centri Validi ” effettuati in 5 minuti; il “Centro” vale **1 punto** quando il pallone entra nel contenitore passando sopra l'asticella. **Se con palleggio 3 punti.**

Un istruttore provvederà a raccogliere i palloni che non entrano nel contenitore.

**Un altro segna i punti.**



### “Pieno”

Squadra disposta davanti alla linea di base. A lato è posto un cesto con palloni da Minivolley.

Il caposquadra lancia un pallone cercando di indirizzarlo dentro il canestro.

L'allievo successivo cercherà di fare altrettanto.

Viene assegnato **1 punto** se il pallone entrato è stato lanciato dalla “posizione di palleggio con due mani alla fronte”.

Vengono assegnati **3 punti** se il pallone entrato è stato indirizzato in seguito ad un “auto-lancio e palleggio”.

Gioco termina allo scadere di un tempo massimo posto a **5** minuti.



**Percorso d'equilibrio:**

Due squadre schierate in fila dietro la linea di partenza: Il primo bambino della fila parte, cerca di eseguire una traslocazione sopra l'asse di equilibrio, scende, esegue di corsa un giro attorno al birillo posto dopo l'asse d'equilibrio, torna velocemente verso la linea di partenza e dà il via al compagno successivo toccandolo con la mano.

Si possono aggiungere altre cose.

**Ad ogni percorso corretto, viene assegnato 1 punto.** Ogni bambino ha a disposizione due possibilità per riuscire a traslocare sopra l'asse senza cadere; altrimenti ritorna in posizione dietro la propria fila.

Si contano i percorsi corretti che ogni squadra riesce ad eseguire nell'arco di 5 minuti.



**Per tutti i Giochi si eseguono 2 manche da 4 / 5 minuti**

**Realizzazione ed immagini prof.ssa Cinzia Businaro**