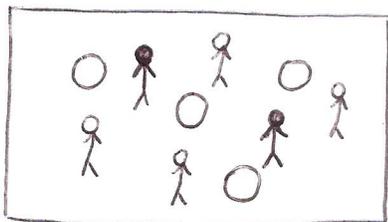


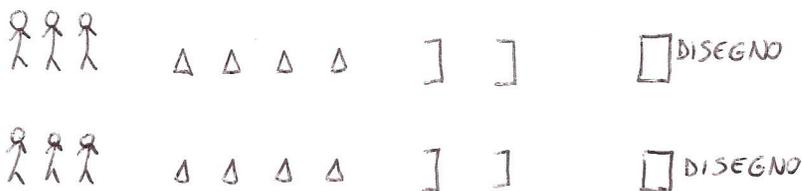
# GIOCATLETICA

Quinto di Treviso sabato 18 settembre 2016

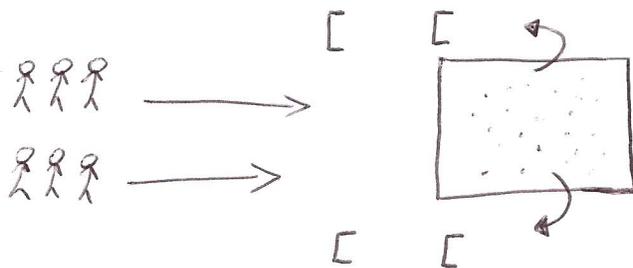
**1) ORSI E PINGUINI.** Sparsi per il campo 3-4-5 cerchi. Alcuni bambini con la casacca sono gli ORSI. Gli altri bambini sono i PINGUINI. Al Via gli orsi dovranno prendere i pinguini. Chi viene preso si mette accovacciato a terra e si libera se viene saltato da un compagno. Ci si può salvare anche se si entra in un cerchio. Dentro al cerchio può starci un solo pinguino per volta e il bambino che arriva dopo ha la precedenza, quindi il cerchio va lasciato libero a lui. Se un orso trova due pinguini dentro ad un cerchio li può toccare entrambi.



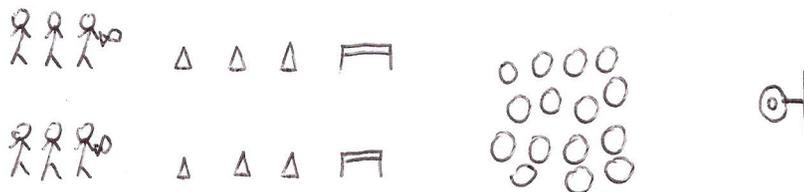
**2) PERCORSO CON DISEGNO.** Gioco a squadre. Parte un bambino per squadra che eseguirà un semplice percorso terminato il quale troverà un foglio. Avrà 5 secondi di tempo per eseguire una parte del disegno indicato in precedenza (es: tema del disegno - paesaggio di montagna). Scaduti i 5 secondi il bambino tornerà indietro dando la mano al compagno di squadra che partirà a sua volta.



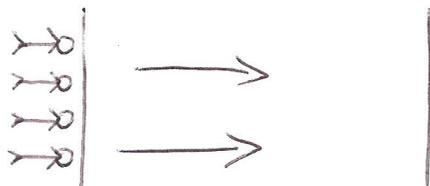
**3) SALTO IN LUNGO.** Rincorsa e salto nella buca del salto in lungo. Al ritorno il bambino salterà alcuni ostacoli.



**4) MILLE CERCHI CON VORTEX.** Partendo con il vortex in mano eseguire uno slalom, salire sopra una panca ed entrare dentro ad un cerchio e lanciare il vortex cercando di fare centro all'interno di un bersaglio posto a circa un metro e mezzo di altezza. Se il vortex centra il bersaglio si prende il cerchio da dove si ha tirato e lo si porta alla propria squadra. Alla fine la squadra con ha raccolto più cerchi vince.



**5) PARTENZE PAZZE.** Bambini distesi a pancia in su, in giù o in ginocchio... l'allenatore dirà "partono tutti quelli che...(esempio: ...indossano qualcosa di blu)". I bambini che hanno qualcosa di blu (in questo caso) dovranno partire e correre fino alla linea di arrivo.



**6) BANDIERA QUADRATA.** Quattro squadre disposte a quadrato come in figura. Ogni squadra avrà un cerchio con un pallone al suo interno. L'allenatore chiamerà un numero e i bambini a cui è stato assegnato quel numero prenderanno il pallone dal cerchio, corrono facendo il giro del campo per tornare a portare il pallone dentro il cerchio. Il primo che arriva prende un punto.

