

FESTA DI NATALE AU 2018

REGOLAMENTO DI GIOCO

- **Scopo**

Lo scopo del gioco è completare nel tempo indicato le 8 postazioni di gioco.

- **Squadre**

Gli atleti (U6/U8/U10/U12) verranno divisi in egual numero per max 9 squadre, scegliendo il numero delle squadre in base alle presenze effettive.

In un'urna ci saranno i nomi delle squadre che verranno pescati dal bambino più piccolo.

Nomi delle squadre: Italia, Francia, Inghilterra, Galles, Scozia, Irlanda, Nuova Zelanda, Sud Africa e Australia.

- **Svolgimento**

Ogni squadra avrà almeno un educatore/accompagnatore e dovrà seguire un percorso prestabilito, in modo da non avere nessuna squadra ferma o in un due postazioni in contemporanea.

I punteggi conseguiti in ogni postazione di gioco verranno segnati dal responsabile di gioco per avere la classifica finale.

- **Postazioni di gioco**

- 1) **Staffetta Vortex:** Il primo giocatore di ogni squadra parte e lancia il vortex, il secondo subentra e lancia dal punto dove è atterrato il vortex del primo compagno e così via.

In base al numero di volte in cui completano il percorso (andata e ritorno) in 10 minuti gli viene assegnato il seguente punteggio:

60 punti per 10 giri del percorso;

80 punti per 15 giri del percorso;

100 punti per 20 giri del percorso (ogni giro in più vale 1 punto).

- 2) **Gioco dei cerchi:** Sul terreno sono disposti 5 cerchi a cui sono stati assegnati dei punteggi (1/5/10/20/30); i giocatori tirano a turno una pallina da tennis con l'obiettivo di farla fermare all'interno dei cerchi. Alla squadra viene assegnato il punteggio totale corrispondente alla somma dei punteggi dei cerchi entro i quali si è fermata la pallina. Il gioco dura 10 minuti.
- 3) **Calci di rigore:** I ragazzi tirano i calci di rigore in una porta protetta sempre dallo stesso portiere/educatore: viene assegnato un punto per ogni gol segnato in 10 minuti.
- 4) **Staffetta a quattro scarpe:** il primo giocatore di ogni squadra attraversa il campo muovendosi a quattro zampe, con le mani infilate negli stivali. Se durante il percorso uno stivale si sfilia completamente, il giocatore che l'ha perso per strada deve recuperarlo, spostarsi indietro di almeno due metri, infilarlo nuovamente sulla mano rimasta scoperta e ripartire. Una volta giunto in fondo al campo, il giocatore torna indietro nello stesso modo e consegna gli stivali al compagno che lo segue nella fila

della sua squadra. Chi riceve gli stivali li infila sulle mani, attraversa a sua volta il campo e così via.

In un tempo di 10 minuti viene assegnato il seguente punteggio:

60 punti per 10 giri del percorso;

80 punti per 15 giri del percorso;

100 punti per 20 giri del percorso (ogni giro in più vale 1 punto).

- 5) **Lancio e presa della palla da rugby:** formare due schieramenti e lanciarsi la palla senza farla cadere; ogni volta che cade si ricomincia da capo.

In un tempo di 10 minuti viene assegnato il seguente punteggio:

30 punti per 40 passaggi senza far cadere la palla;

50 punti per 80 passaggi senza far cadere la palla;

100 punti per 100 passaggi senza far cadere la palla (1 punto ogni passaggio in più).

- 6) **Staffetta ad ostacoli:** I giocatori completano e ripetono il percorso.

In un tempo di 10 minuti viene assegnato il seguente punteggio:

60 punti per 10 giri del percorso;

80 punti per 15 giri del percorso;

100 punti per 20 giri del percorso (ogni giro in più vale 1 punto).

- 7) **Lancio del Frisbee con porta da calcio:** I giocatori lanciano a turno il frisbee nella porta.

In un tempo di 10 minuti viene assegnato il seguente punteggio:

1 punto per il gol;

5 punti per il palo;

10 punti per la traversa;

50 punti per l'incrocio dei pali.

- 8) **Dodgeball (palla avvelenata):** L'obiettivo del gioco è colpire i contendenti della squadra avversaria lanciando la palla per eliminarli, colpendoli al di sotto delle spalle e rimanendo all'interno del perimetro del campo. Se un giocatore della squadra avversaria prende al volo la palla il lanciatore viene temporaneamente eliminato. Se uno dei suoi compagni cattura al volo la palla può far tornare in gioco un compagno seguendo l'ordine di eliminazione.

In un tempo di 10 minuti viene assegnato il punteggio di 150 punti alla squadra che vince.