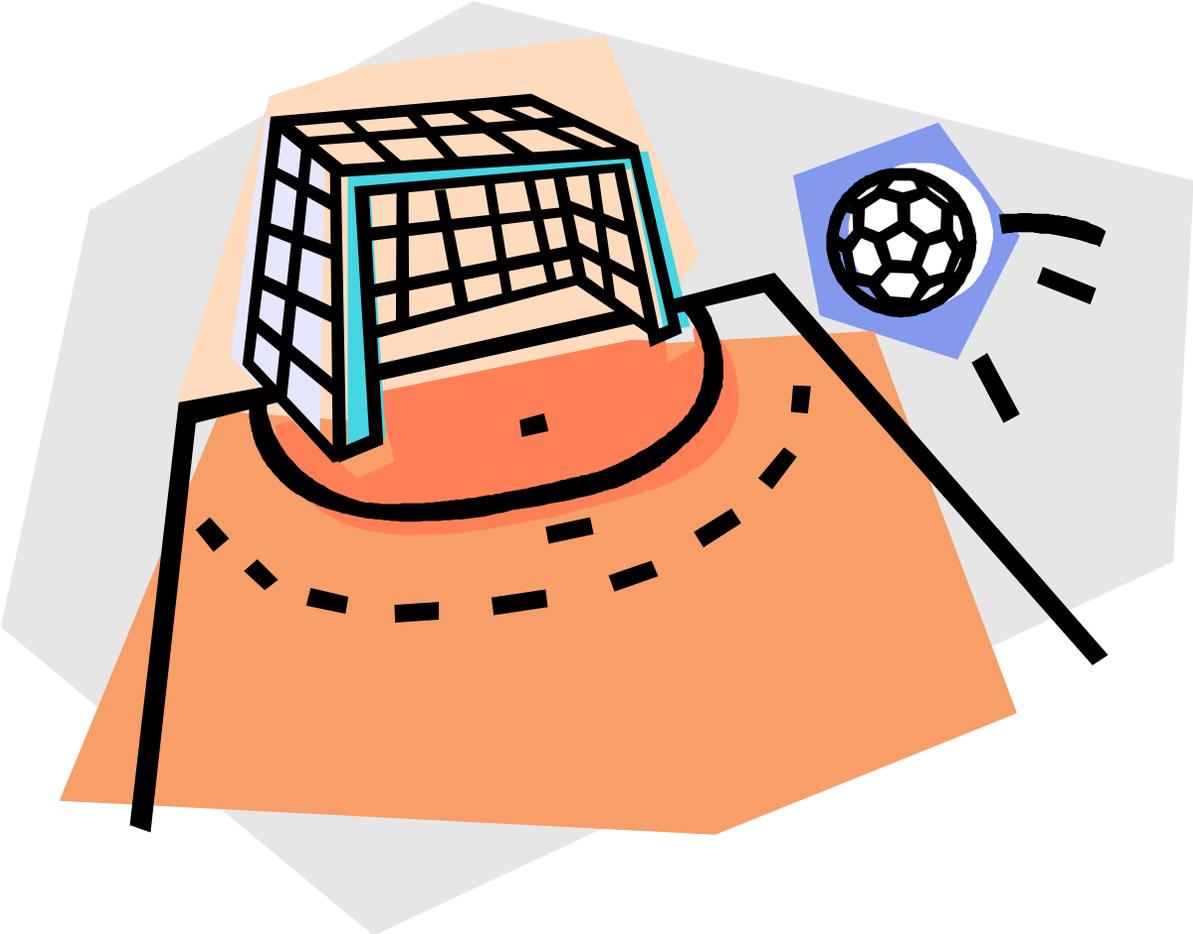


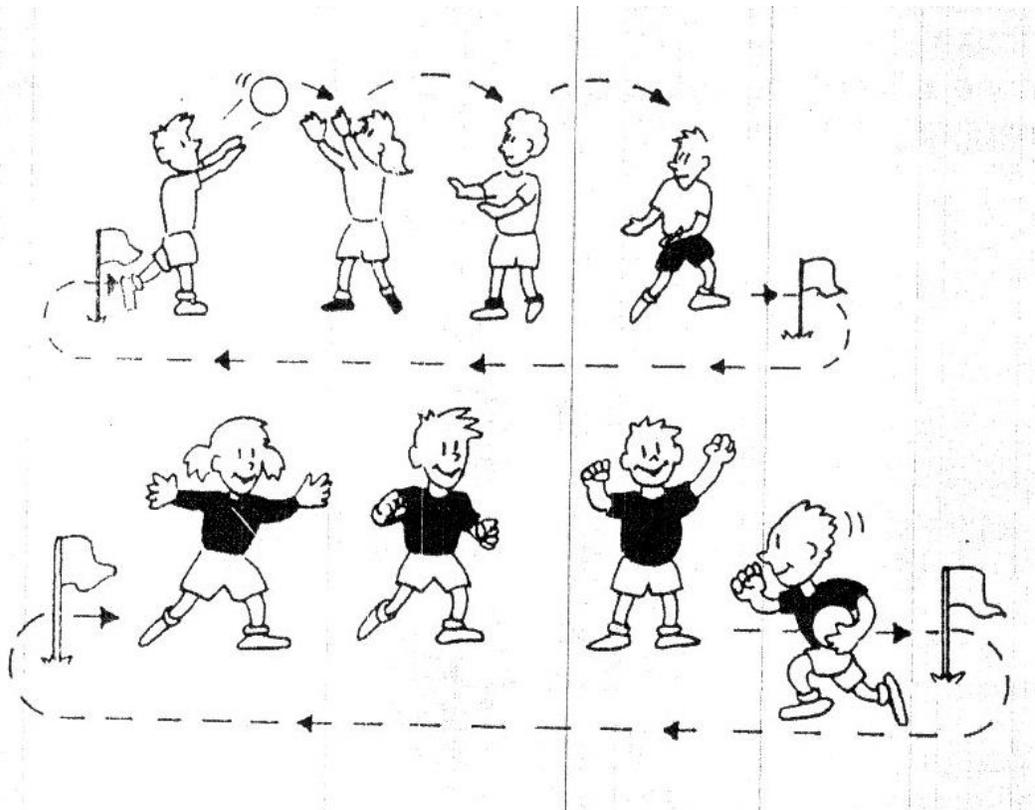


Comitato Olimpico Nazionale Italiano

**ATTIVITA' SPORTIVA GIOVANILE CONI
Educamp 2020 - INCONTRO DI FORMAZIONE**

Angelo Gadina
25 Giugno 2020





VARIANTI

Ogni squadra viene disposta nello spazio compreso tra due bandierine.

Il primo concorrente della fila è in possesso di una palla che, al segnale dell'insegnante, deve essere passata il più velocemente possibile da concorrente a concorrente. L'ultimo della fila, dopo aver ricevuto la palla, aggira la bandierina raggiunge di corsa la bandierina opposta e riprende la serie di passaggi; nel frattempo i suoi compagni si saranno spostati in avanti per occupare meglio lo spazio disponibile. Eseguire di seguito in modo da impegnare tutti i concorrenti. Vince la squadra che per prima utilizza tutti i concorrenti per uno o più turni consecutivi.

La palla può essere passata utilizzando i piedi, oppure fatta rotolare al suolo con le mani. Nello spazio da percorrere di corsa possono essere inserite difficoltà particolari: palleggi, slalom, balzelli, capovolte, eccetera.

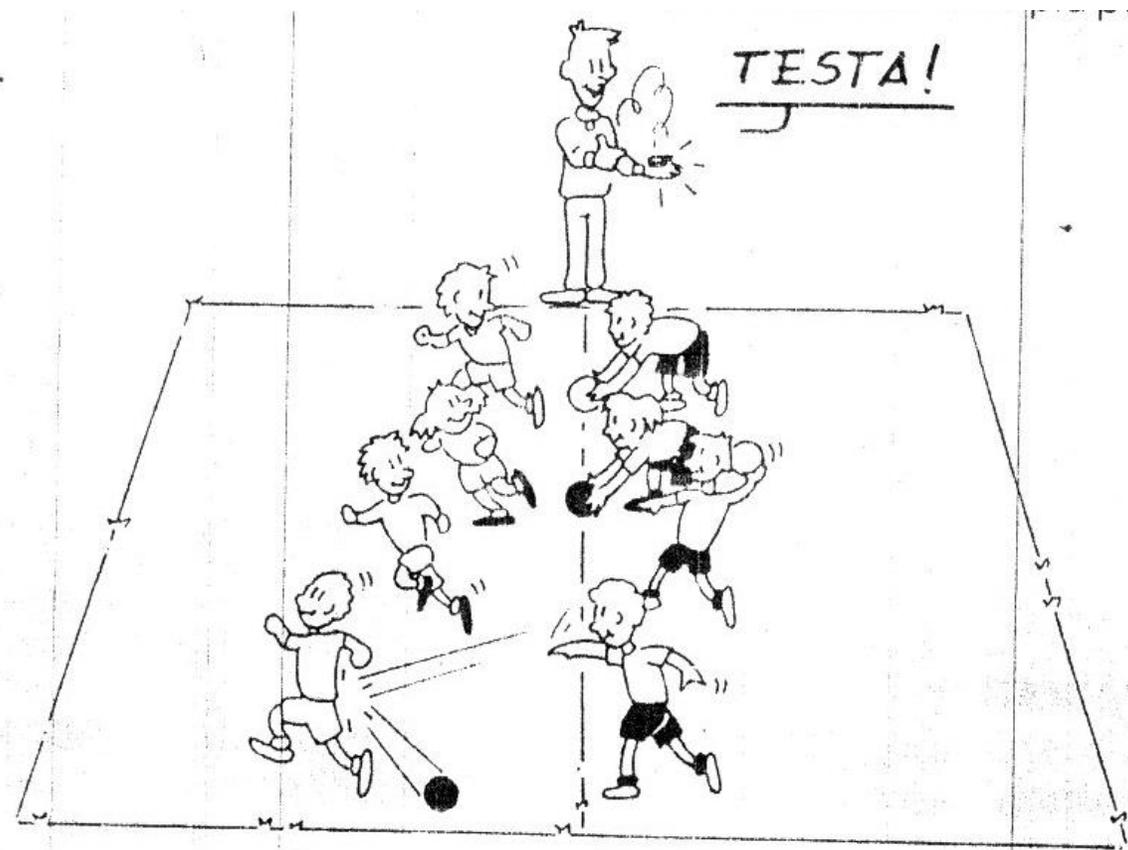
TESTA E CROCE

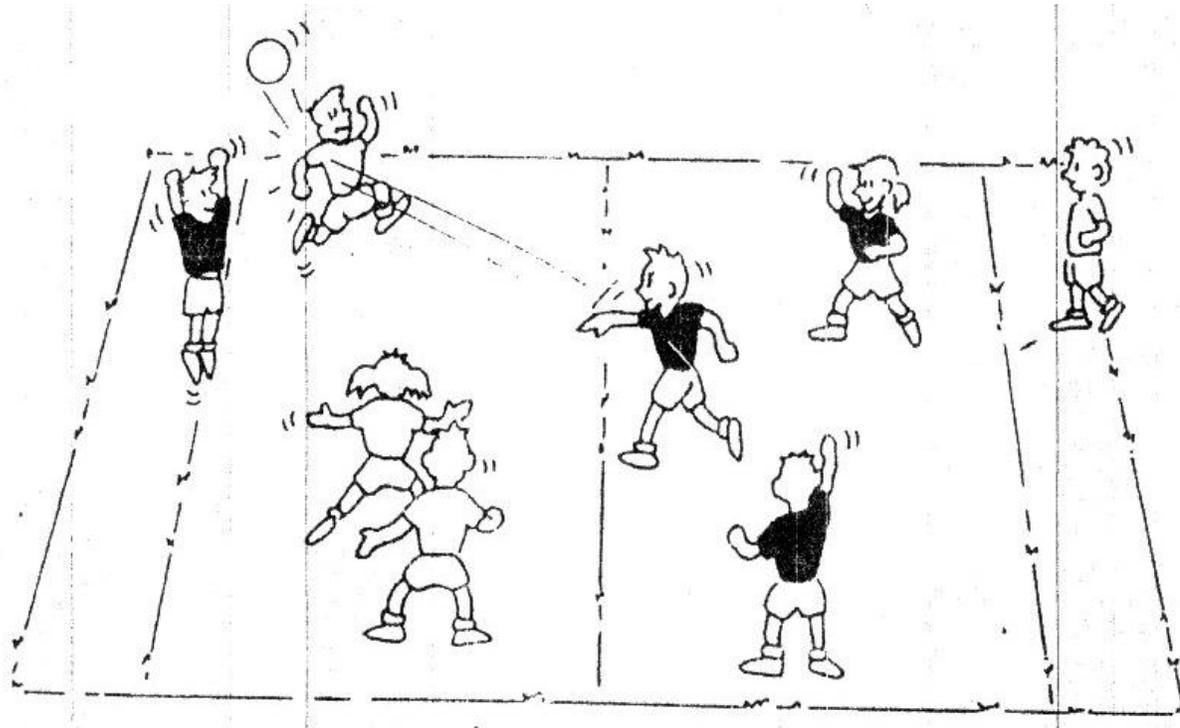
Due squadre si affrontano su un campo di gioco diviso in due da una linea centrale.

Il gioco si svolge tra due squadre (una indicata con "testa" l'altra con "croce"), ma i concorrenti si affrontano uno contro uno. Sulla linea centrale si dispongono tante palle quanti sono i concorrenti di ogni squadra; ogni coppia di concorrenti (una per squadra) si colloca vicino ad una palla rispettivamente nella propria metà campo.

L'insegnante lancia in alto una moneta e ad alta voce comunica ai concorrenti il risultato del sorteggio. Se viene "testa", ogni giocatore di questa squadra raccoglie la palla e, lanciandola cerca di colpire l'avversario diretto prima che questo raggiunga la linea di fondo; se viene "croce" la possibilità di tirare spetta ai componenti di questa squadra. Il giocatore che lancia la palla, non può oltrepassare la linea centrale.

Viene realizzato un punto ogni volta che si colpisce un avversario. Vince la squadra che al termine del gioco ha totalizzato più punti.





PALLA PRIGIONIERA

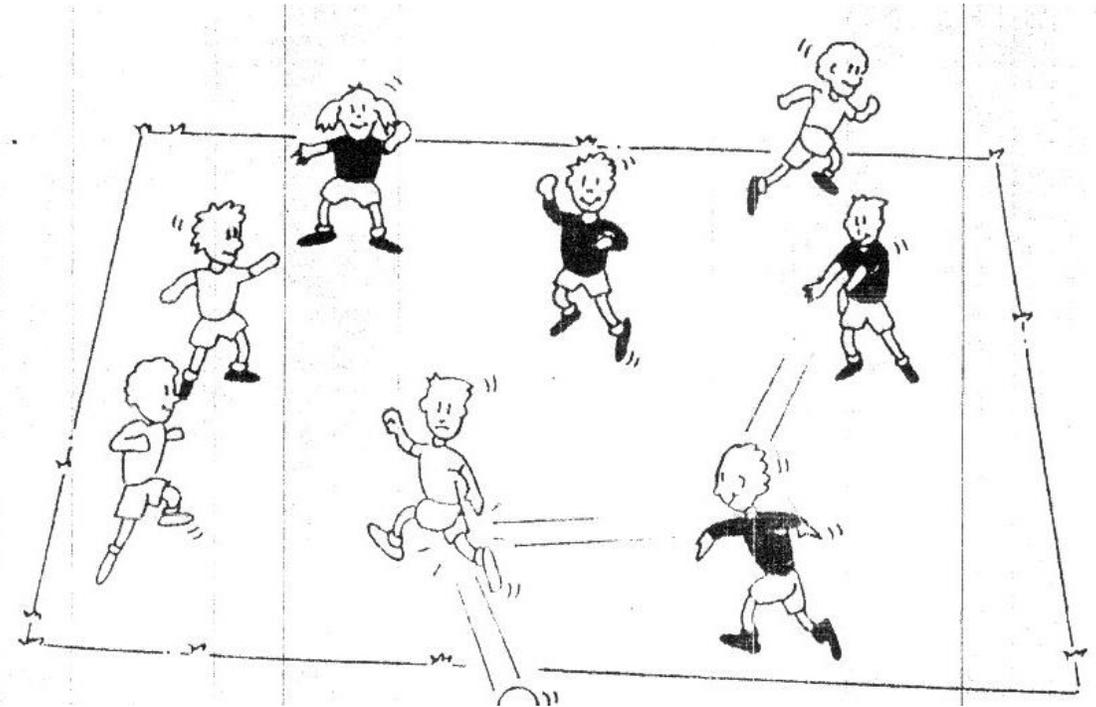
Il gioco si svolge tra due squadre su un campo di forma rettangolare diviso in due da una linea centrale e alle cui estremità sono situate le "prigionie". Ciascuna squadra si colloca nella rispettiva metà campo, mentre un giocatore di ogni squadra si dispone temporaneamente nella "prigione" avversaria (esso potrà rientrare nel proprio campo non appena verrà fatto prigioniero un altro giocatore della propria squadra). Compito di ciascuna squadra è di fare prigionieri gli avversari colpendoli con la palla; tramite il sorteggio si decide quale squadra ha diritto ad iniziare il gioco. Un giocatore della squadra che attacca lancia la palla in direzione degli avversari con l'intento di colpirli; questi tentano di schivarla o di afferrarla al volo per conquistare a loro volta il diritto di attaccare. Quando un giocatore viene colpito si porta nella "prigione" avversaria, da dove potrà collaborare con i compagni effettuando dei tiri e dei passaggi, mentre la palla torna nuovamente alla squadra che attacca. La squadra che si difende può conquistare la palla afferrandola al volo oppure se esce dalle linee laterali quando è lanciata dagli avversari. Vince la squadra che per prima riesce a fare prigionieri tutti gli avversari.

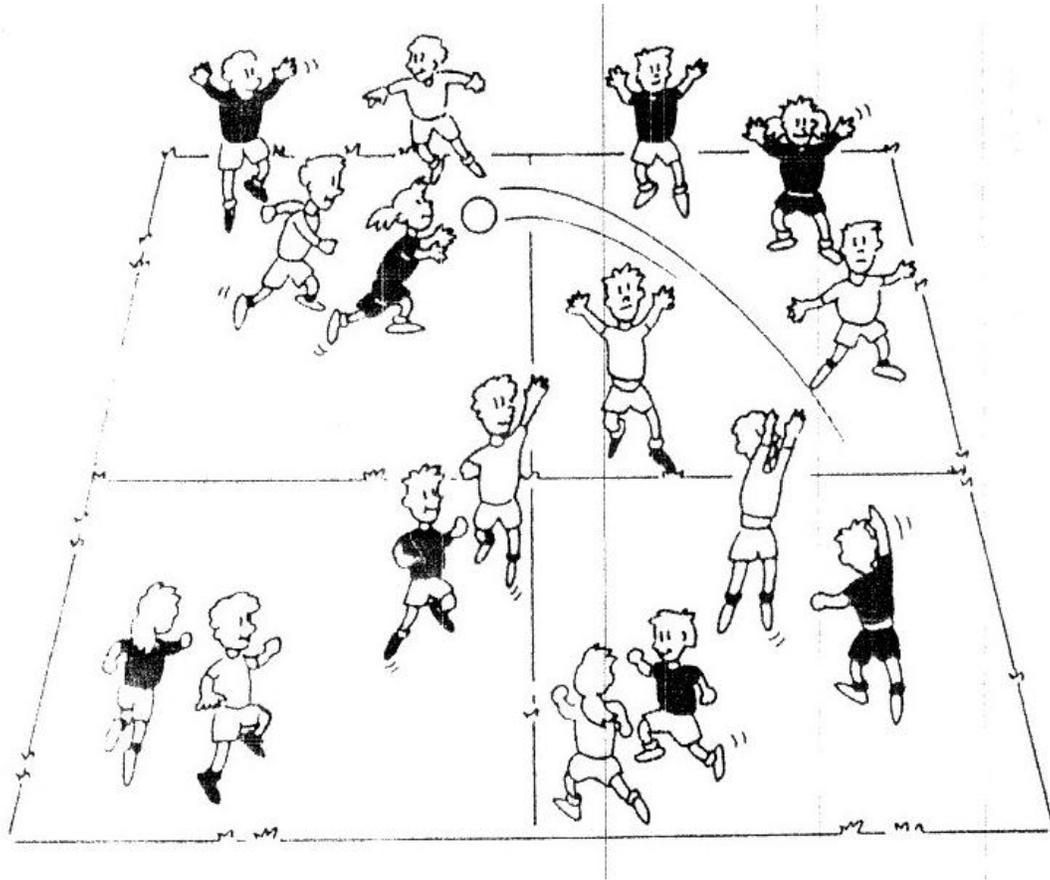
PALLA BERSAGLIO

Il gioco si svolge tra due squadre composte da un numero uguale di giocatori. I concorrenti si affrontano con una palla, con la quale cercano di colpire gli avversari: ogni giocatore colpito porta un punto alla squadra che attacca. Il giocatore che è in possesso di palla deve rimanere fermo sul posto, mentre gli altri concorrenti possono muoversi liberamente per tutto il campo.

Un giocatore avversario può conquistare la palla senza subire penalità dopo che questa è rimbalzata almeno una volta per terra, oppure afferrandola al volo. I giocatori non possono uscire dalle linee laterali; in caso contrario subiscono delle penalità.

Vince la squadra che per prima raggiunge un determinato punteggio o che nel tempo prestabilito effettua più punti.





LE QUATTRO ISOLE

Su un campo di forma rettangolare diviso in quattro zone ("isole"), due squadre si affrontano disponendo due o più giocatori in ogni zona. I giocatori di una stessa squadra devono passarsi la palla da un'"isola" all'altra, senza farla intercettare dagli avversari. Vince chi riesce a passarsi la palla per un numero stabilito di volte (in genere 5 o 10) senza che gli avversari la tocchino. Il passaggio nella stessa zona è ammesso, ma non deve essere considerato come passaggio valido per il punteggio. Quando la palla esce dal campo viene assegnata al giocatore che l'ha toccata per ultimo.

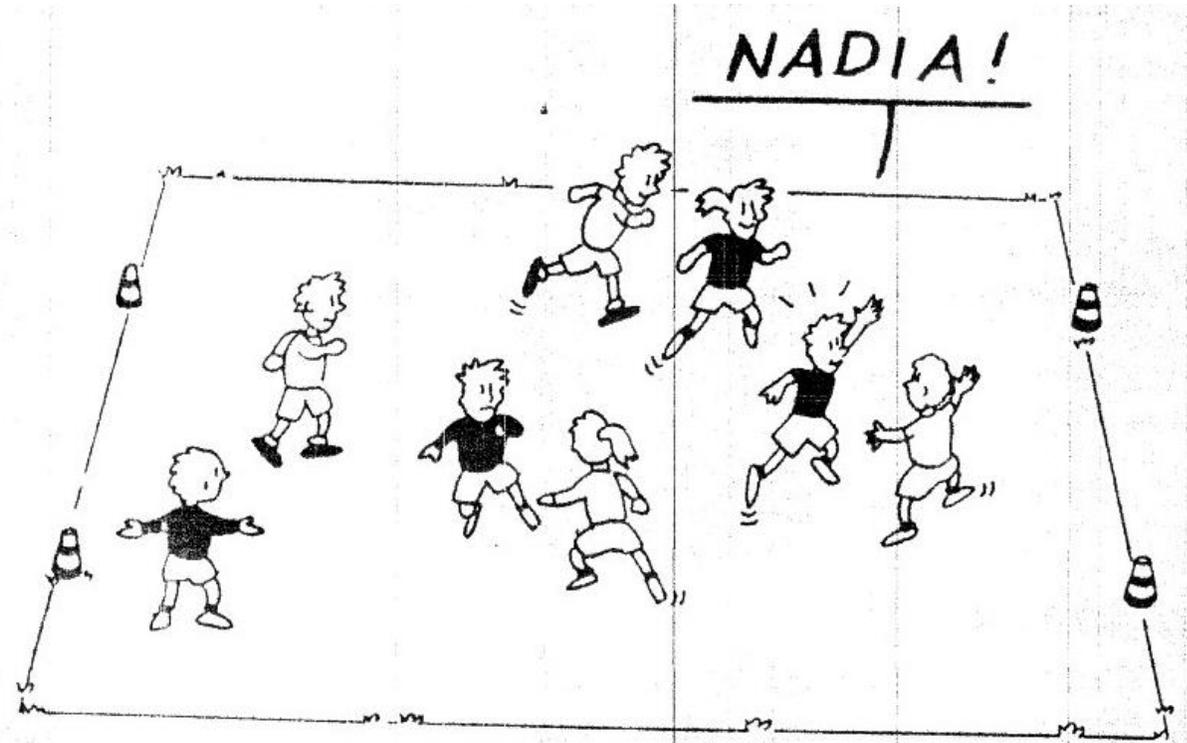
CALCIO UGANDESE

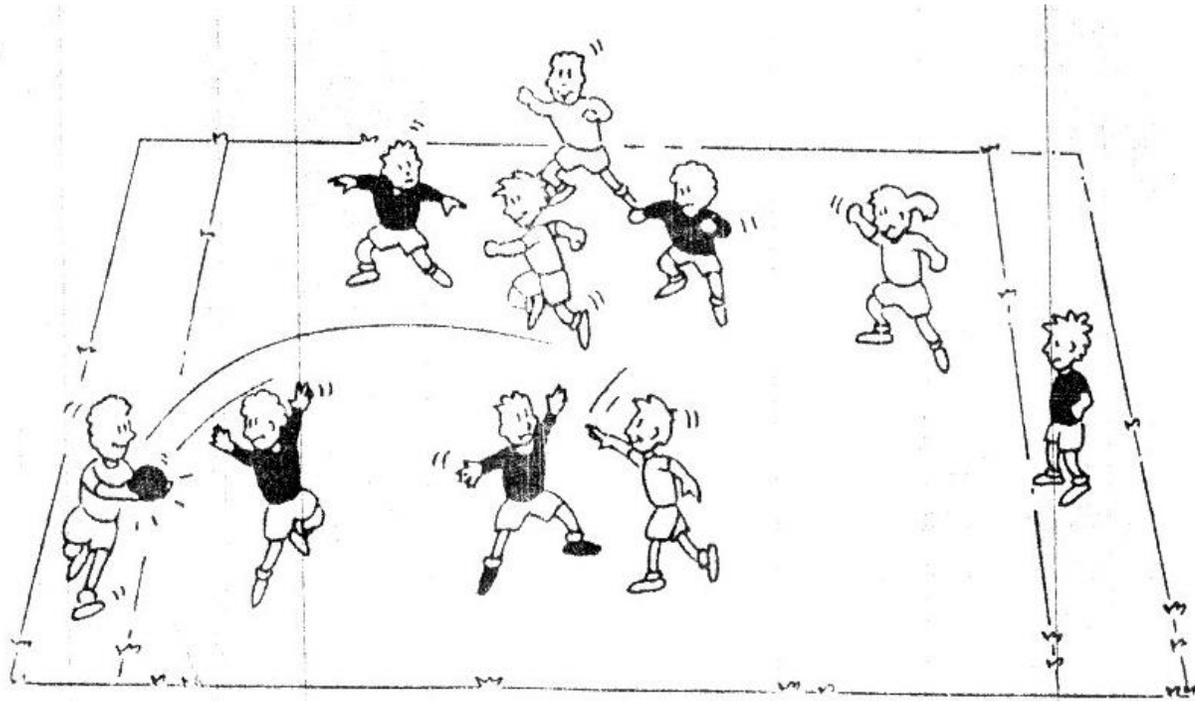
Due squadre s'incontrano su un campo di forma rettangolare. Ogni squadra si colloca nella propria metà campo e ogni giocatore comunica a tutti il proprio nome.

Un giocatore viene designato "pallone" e si riconosce perché tiene un braccio teso verso l'alto (così deve fare ogni giocatore che diventa "pallone"). Al "via" il "giocatore pallone" cerca di andare in rete nella porta avversaria; se un concorrente avversario lo tocca questi diventa automaticamente "pallone" e s'inverte il gioco. Quando il "pallone" sta per essere toccato, può salvarsi chiamando per nome un suo compagno ben piazzato; questo a sua volta può chiamarne un altro e così di seguito.

Il "giocatore pallone" non può chiamare i compagni situati davanti (cioè tra il "pallone" e la porta avversaria), ma solo quelli dietro (cioè tra il "pallone" e la propria porta).

Se un giocatore commette un fallo il "pallone" cambia squadra.





THROWBALL

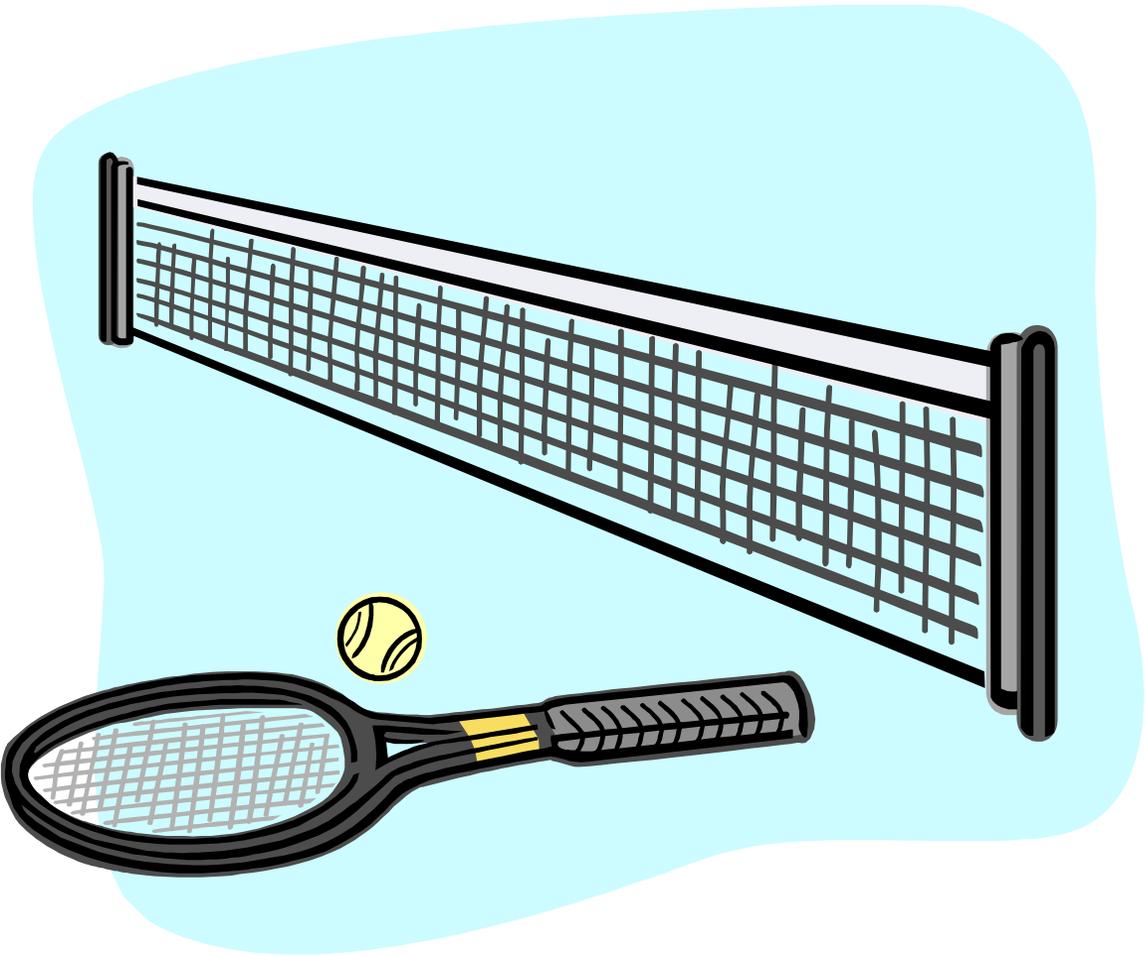
Il gioco si effettua su un campo di forma rettangolare alle cui estremità sono delimitate le basi. I giocatori sono divisi in due squadre che hanno per obiettivo quello di fare meta, lanciando una palla (che può essere anche ovale) nella base avversaria dove c'è un ricevitore che deve afferrarla al volo (il ricevitore non può uscire dalla base).

I giocatori senza palla possono muoversi per tutto il campo, mentre quello con la palla può fare un massimo di due passi prima di passarla ad un compagno. Non si può lanciare o toccare la palla con i piedi, ma solo con le mani. La palla può essere conquistata anche toccando il giocatore che la trasporta, il quale dovrà uscire temporaneamente dal gioco; potrà rientrare solo dopo la realizzazione della meta. Non si può essere toccati quando si è in base.

Se la palla lanciata in meta non viene afferrata da nessun giocatore passa alla squadra che difende.

Vince la squadra che nel tempo prestabilito realizza più mete.

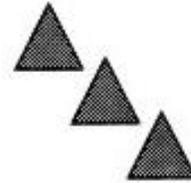
IL TENNIS



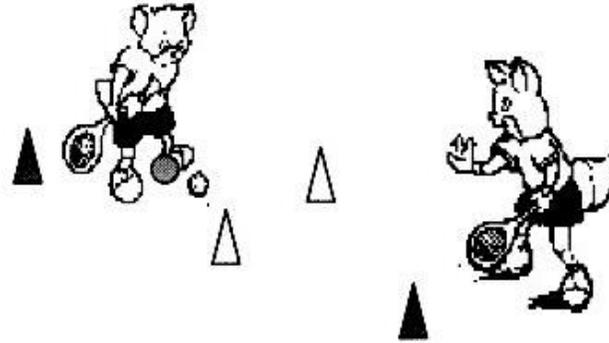
1) Battuta al birillo



2) Colpisci la zona



3) Tiro io tiri tu

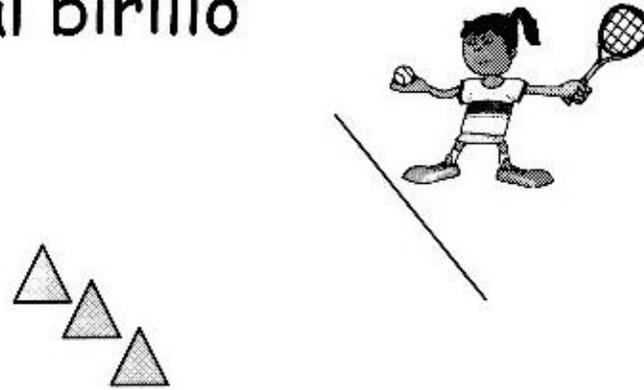


4) Tiro e afferro

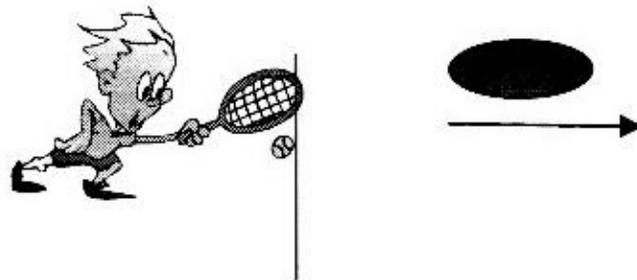


"Il vincente"

5) Tiro al birillo



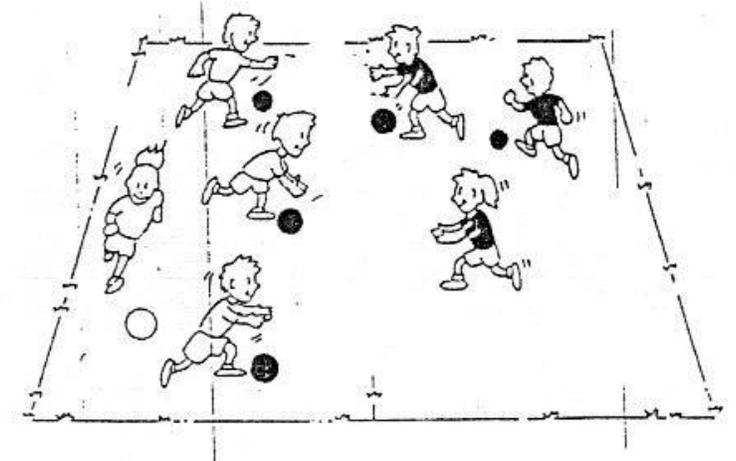
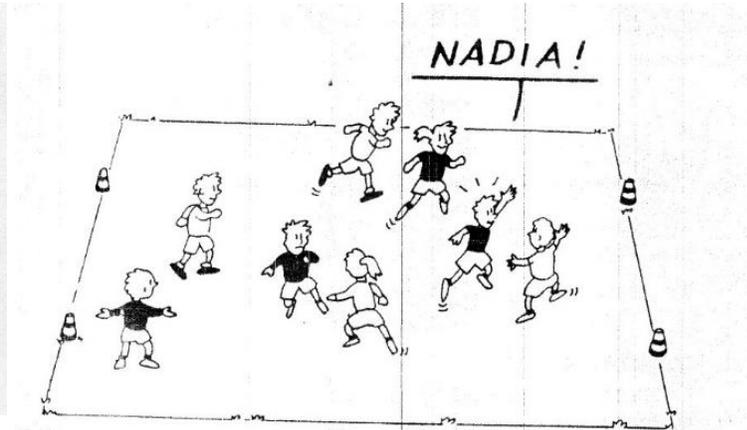
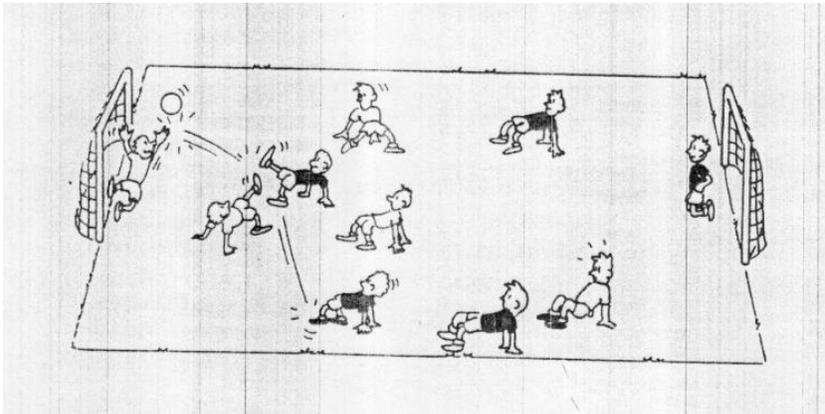
6) Tiro al cerchio che cammina



CALCIO



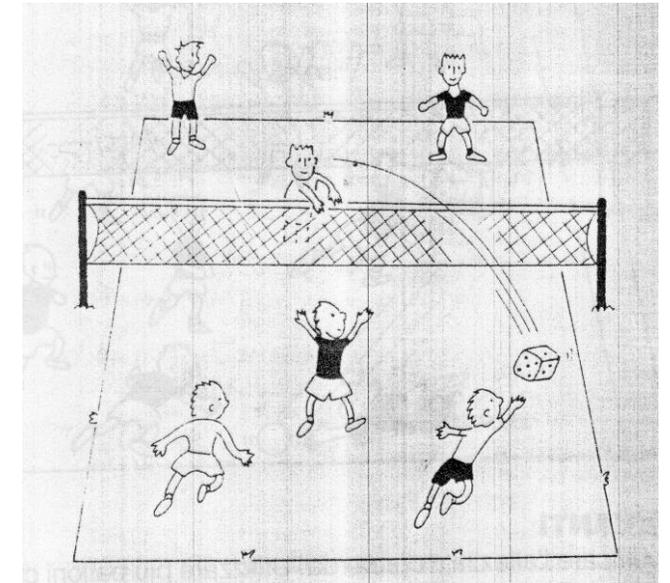
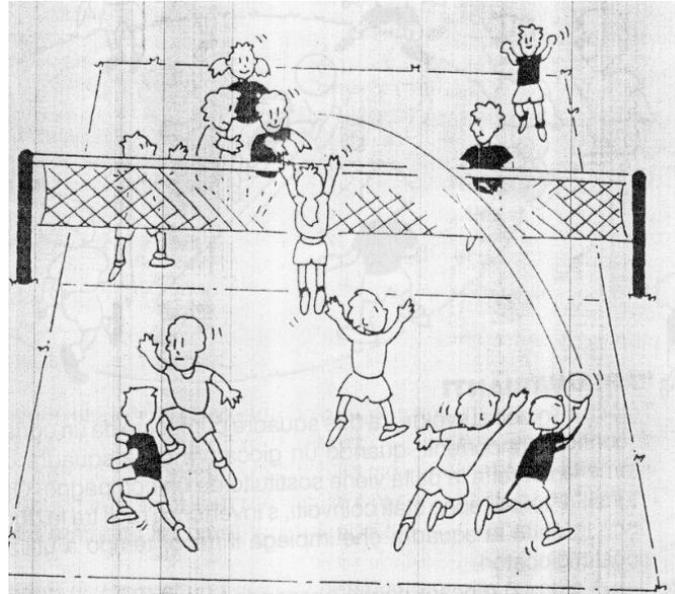
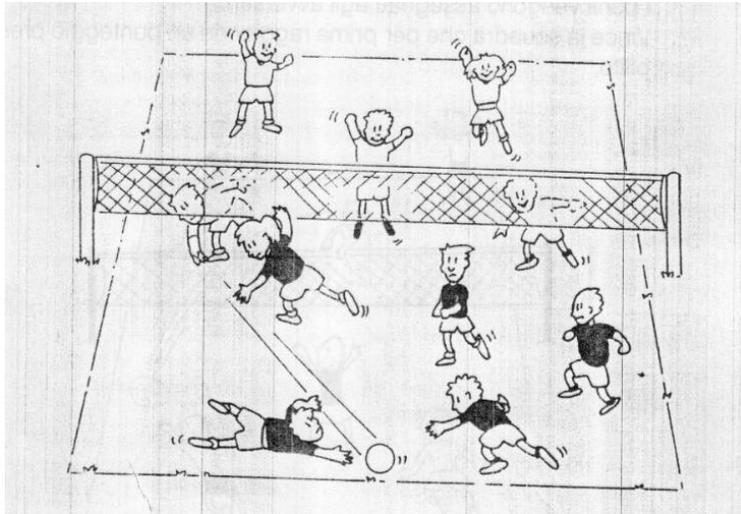
Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Calcio dei gamberi	Calcio Ugandese	Ruba palla



PALLAVOLO



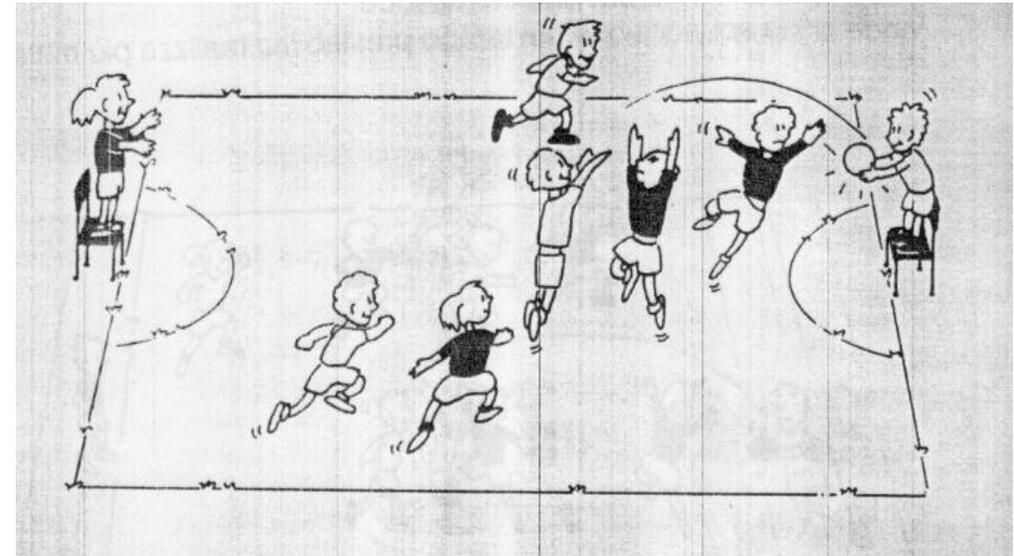
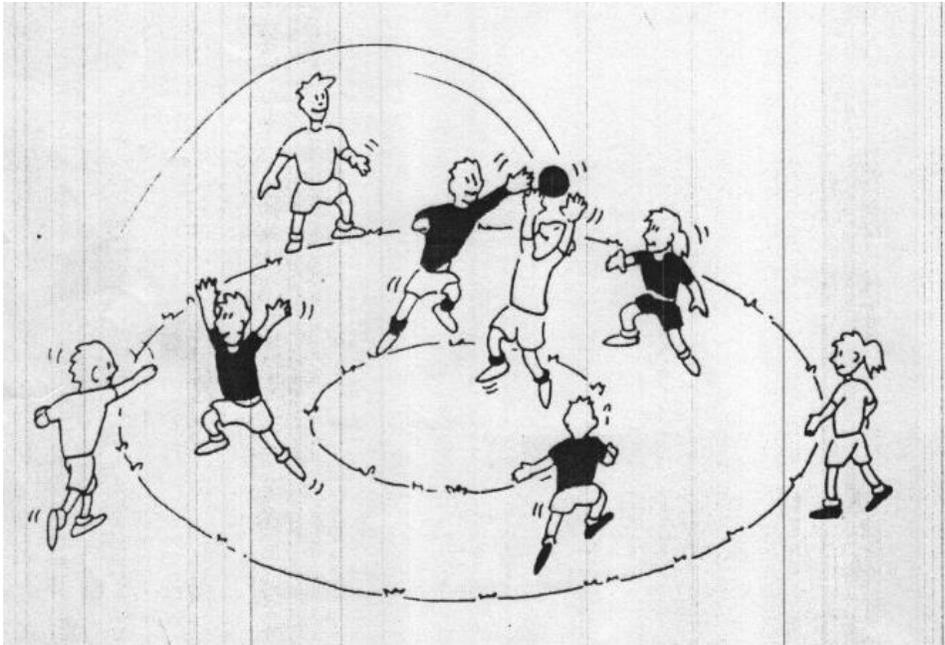
Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Sotto la rete	Campo rovinato	Palla rilanciata



PALLACANESTRO



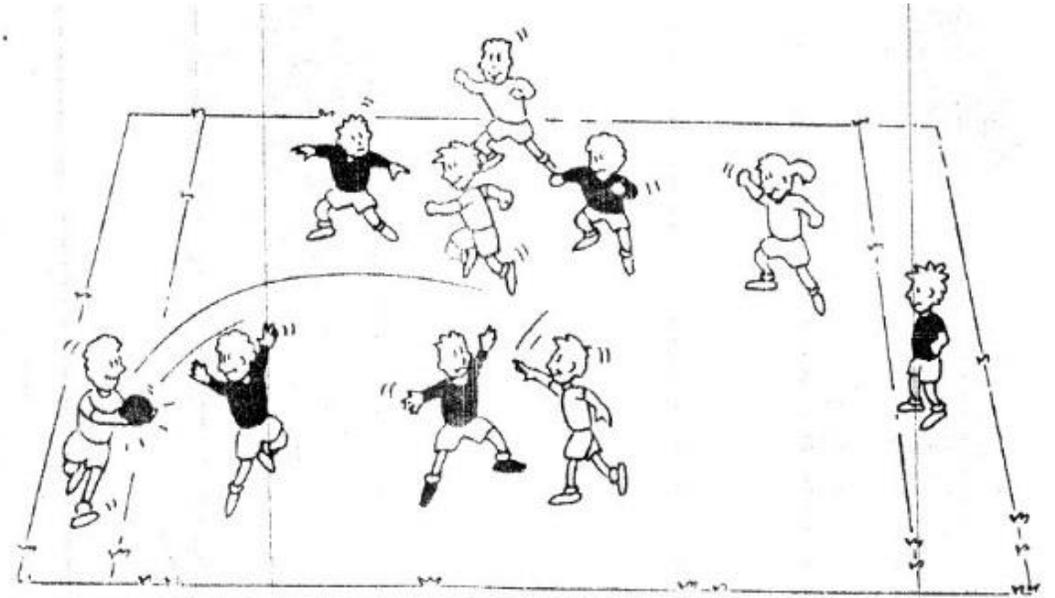
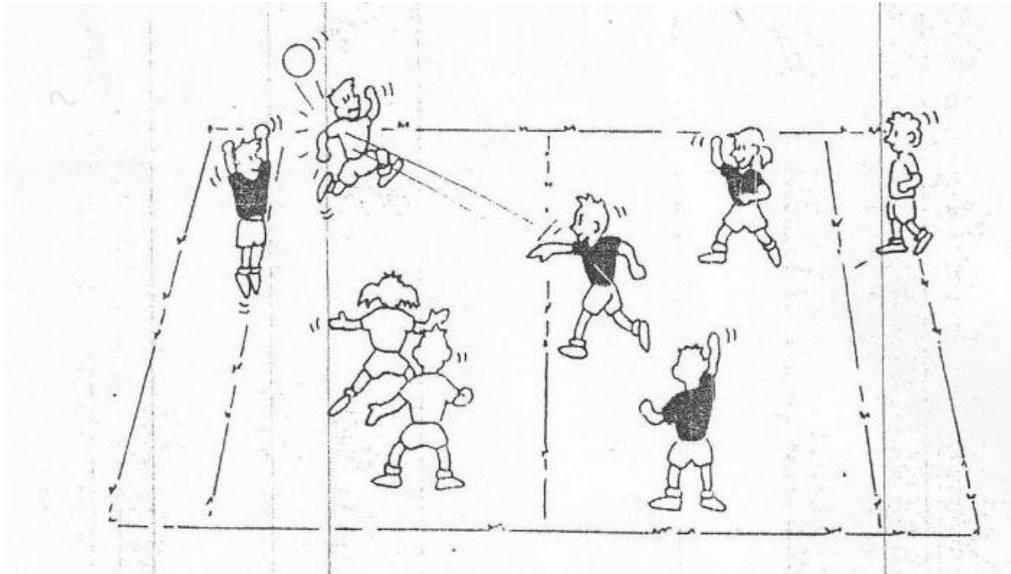
Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Palla capitano	Canestri mobile	L'uomo canestro



PALLAMANO



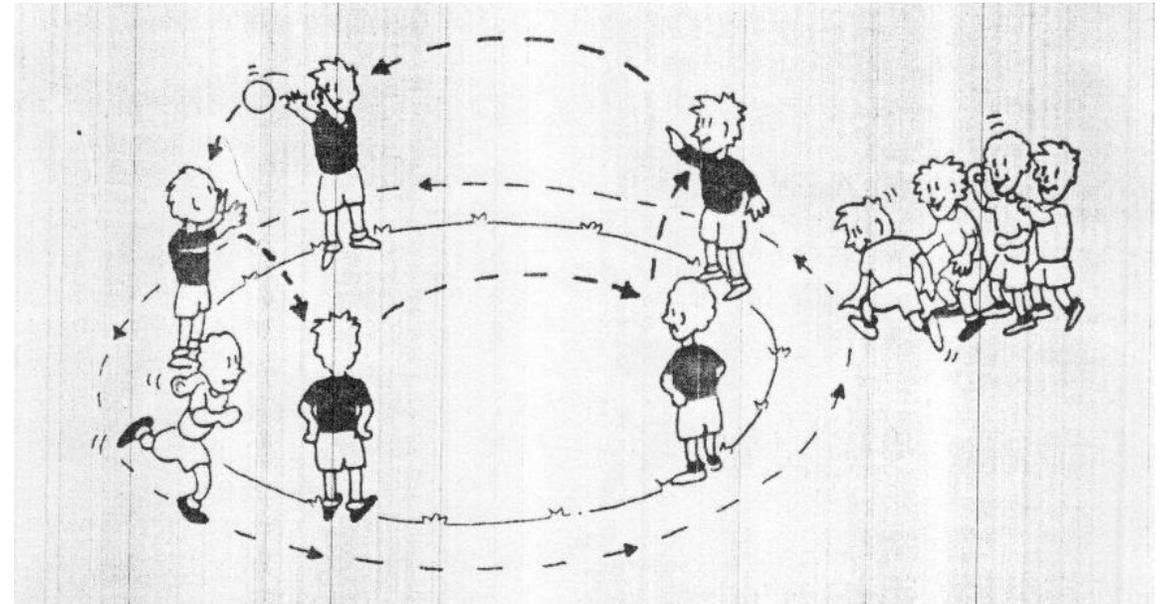
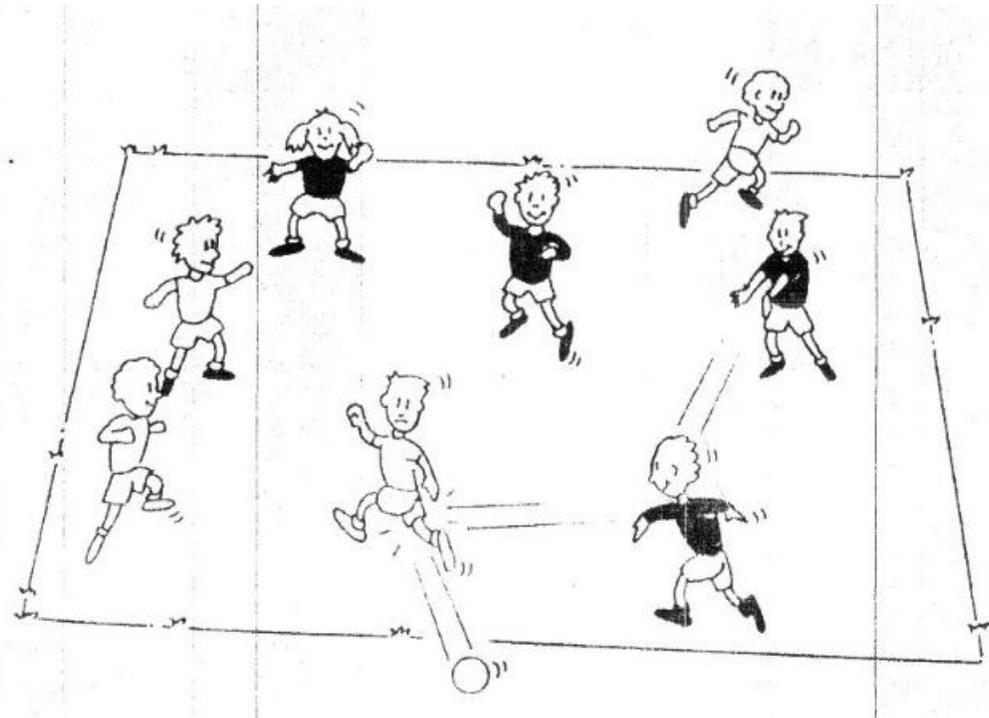
Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Palla avvelenata	10 passaggi	Tharonball



RUGBY



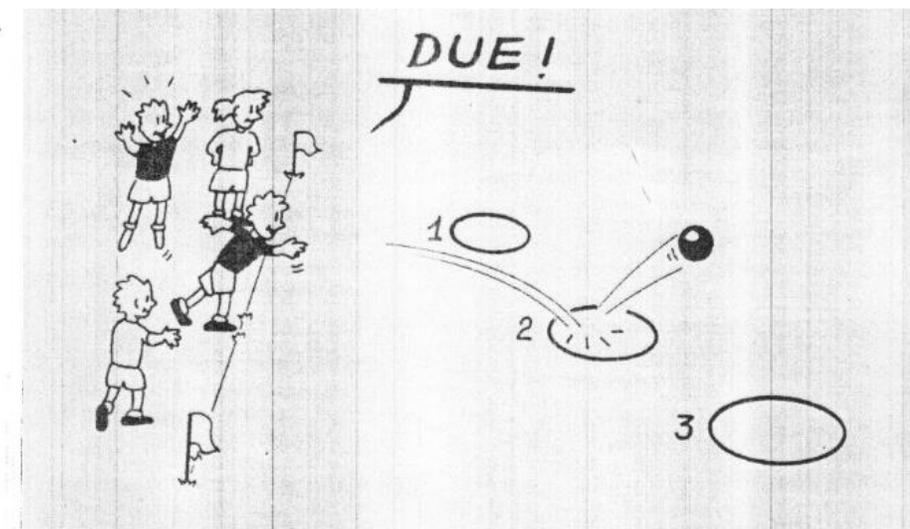
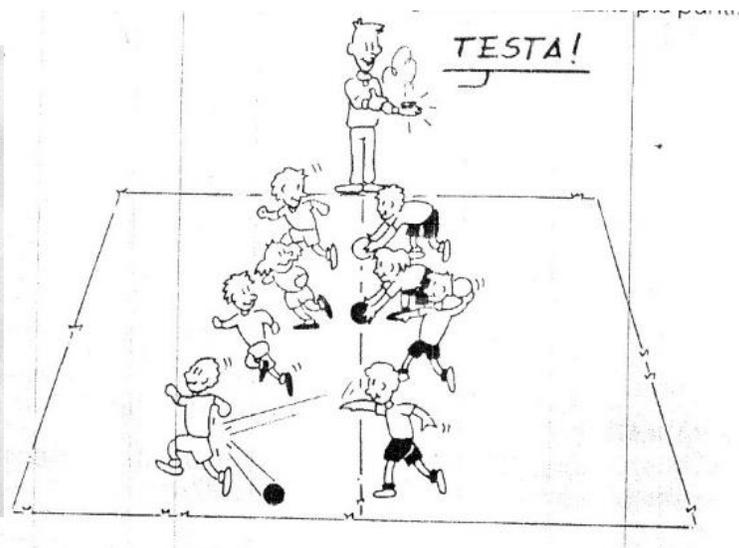
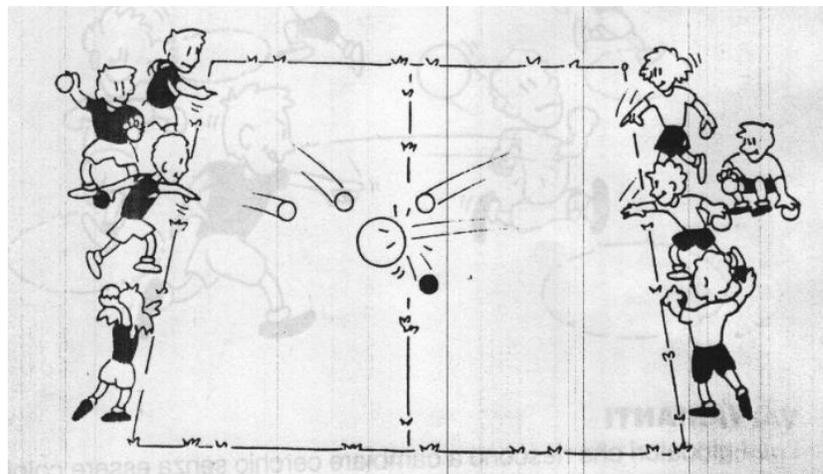
Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Fulmine a squadre	Palla meta	Macchina del tempo



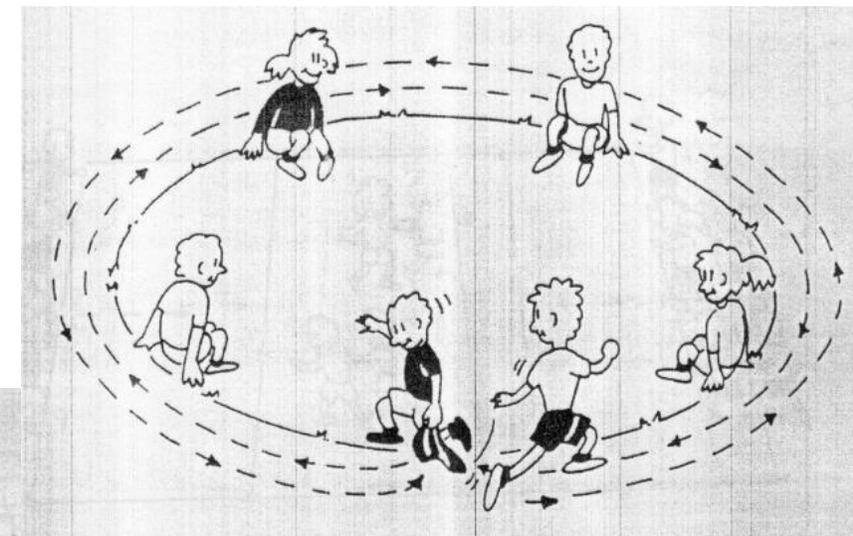
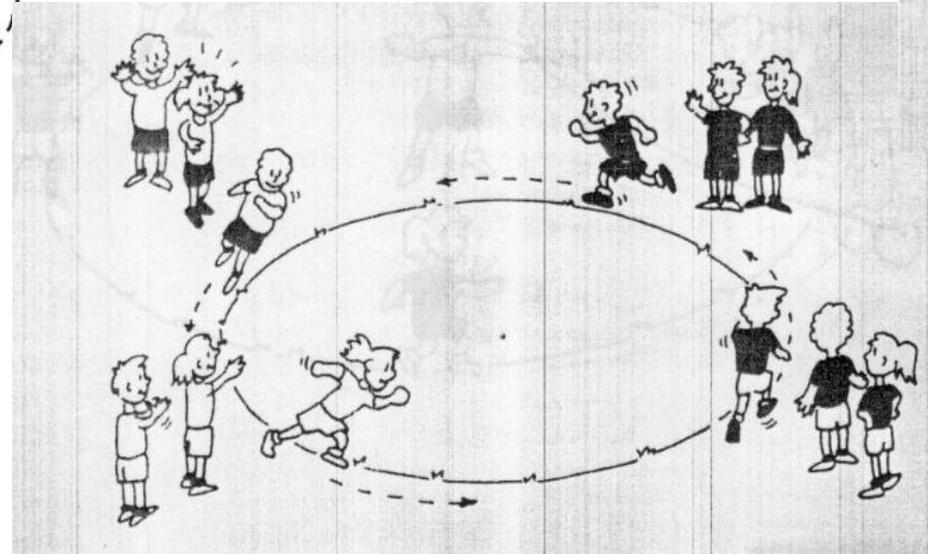
TIRO CON L'ARCO



Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Caccia all'orso	Testa o croce	Tiro dichiarato



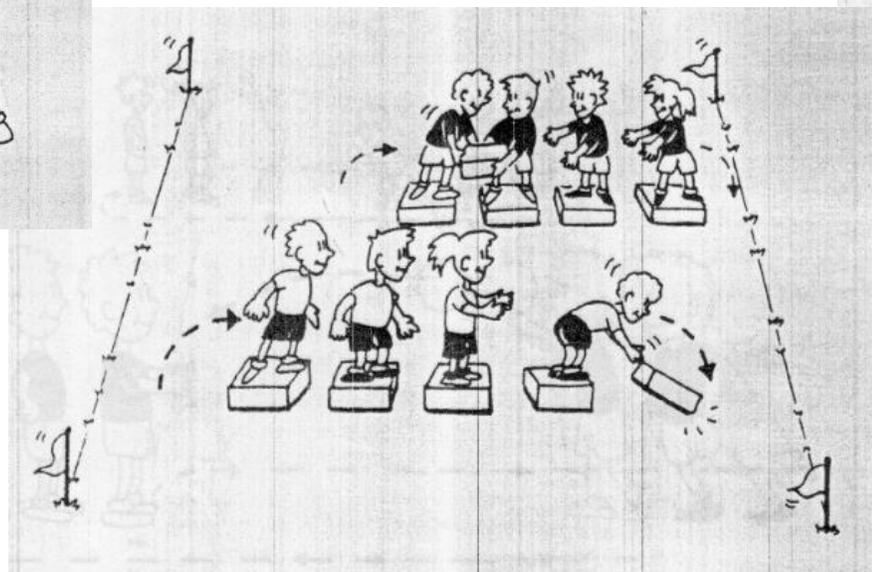
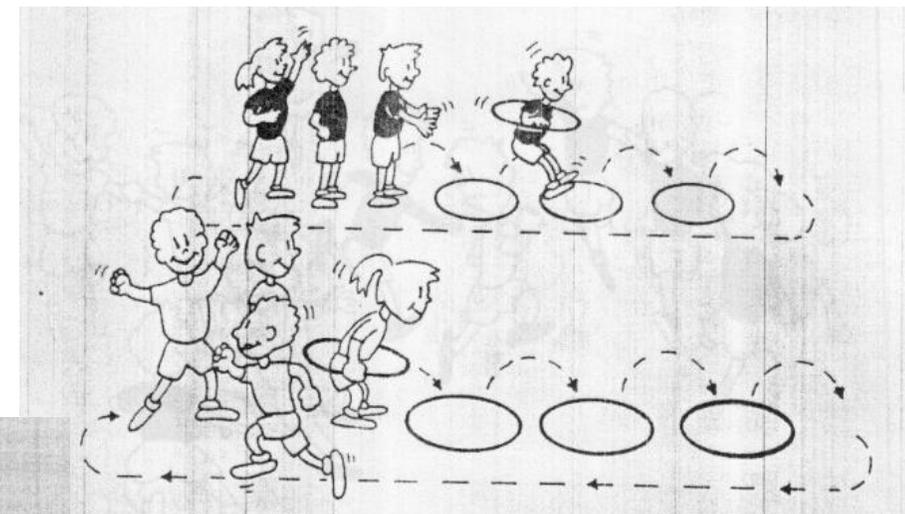
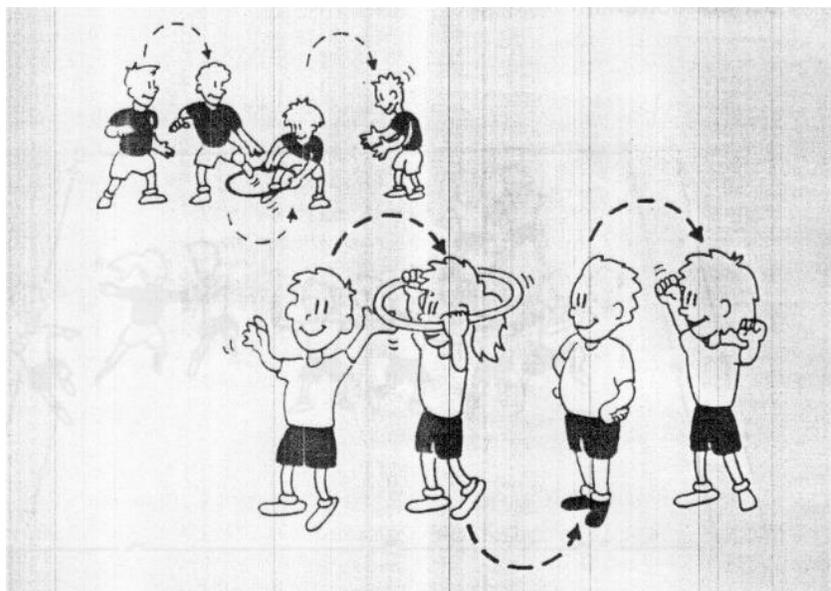
Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
L'orologio	La maratonda	Il fazzoletto in cerchio



ARRAMPICATA



Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Dentro e fuori	Il guado	Prendi e scappa



GIOCHI E SPORT 1



Sport	Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Calcio	Calcio dei gamberi	Calcio Ugandese	Ruba palla
Pallavolo	Sotto la rete	Campo rovinato	Palla rilanciata
Pallacanestro	Palla capitano	Canestro mobile	L'uomo canestro
Pallamano	Palla avvelenata	10 passaggi	Tharonball
Rugby	Fulmine a squadre	Palla meta	Macchina del tempo
Baseball	Gioco Alt	Lepri e cacciatori	Il pentagono
Beach volley	Oltre la linea	Campo rovinato 2	Le 4 isole con rete
Pallanuoto	Fulmine in h2o	I 3 passaggi	Palla corsa

GIOCHI E SPORT 2



Sport	Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Tennis	Grande caccia	Lo scambio	Tiro al birillo
Tiro con l'arco	Caccia all'orso	Testa o croce	Tiro dichiarato
Badminton	Svuota campo	Fiocco rilanciato	Fiocco messaggero
Golf	Il cerchio che cammina	I 4 passaggi	Tiro goal
Scherma	Battaglia navale	La sfida	Spingi la palla
Canoa	Mosca cieca guidata	Guida la canoa	Torna a casa
Vela	La corsa dei soffi	La catapulta	Vado dritto

GIOCHI E SPORT 3



Sport	Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Pattinaggio	Il gioco del semaforo	La macchina del tempo	Palla errante
Ciclismo/BMX	Il gioco delle case guidato	La corsa dei postini	Il traghettatore
Equitazione	La corsa delle cariole	Il fantino	Un passo alla volta
Atletica	L'orologio	La maratonda	Il fazzoletto in cerchio
Judo	Il fazzoletto a squadre	I doganieri	buttafuori
Karate	Lepri cani e cacciatori	La mannaia	Ruba mollette
Nuoto	Prendersi	Ladri contro ladri	Palla messaggera

GIOCHI E SPORT 4



Sport	Gioco riscaldamento	Gioco strategico	Gioco tecnico
Arrampicata	Dentro e fuori	Il guado	Prendi e scappa
Pesca sportiva	Il cacciatore	Lancio preciso	La rete dei pesci
Orienteering	Il gioco delle case	La dispensa	Il gioco dei mimi
Ginnastica	Il bruco	La corsa dei tronchi	Salta il pozzo
Bocce	Caccia matta	Punto birillo	Battaglia

Grazie per l'attenzione

