



**Il CSI di Mantova,
organizza**
in collaborazione con la società sportiva ASD Schiantarelli di Asola

DOMENICA 02 FEBBRAIO 2020



ACQUASPLASH

GIOCHI

POLISPORTIVI ACQUATICI

1° GIORNATA POLISPORTIVA GIOVANILE

“SPORT & GO!”

PISCINA

Centro Sportivo “A.Schiantarelli” Asola



Programma:

- Ore 14.00 Ritrovo atleti e registrazione squadre**
Ore 14.30 Inizio giochi ludico-sportivi in acqua
Ore 16.30 Chiusura attività e qualche sorpresa!!!

Gentili responsabili

Come concordato in sede di progettazione annuale dell'attività sportiva giovanile in cui venivano individuate e condivise le attività complementari rientranti nel Progetto Nazionale 2019/20 "Sport & GO!", si comunicano le note organizzative riguardanti la 1ª Manifestazione del Circuito Provinciale Polisportivo.

Auspichiamo che alla manifestazione possano accedere tutti i bambini partecipanti alle attività di Minivolley – Minibasket nel rispetto delle categorie di appartenenza.

Pertanto, ad integrazione del percorso monodisciplinare che ogni squadra sta sviluppando nell'arco della stagione, è stato inserito questo momento a "forte" valenza polisportiva **a cui tutti i bambini dovranno partecipare** per acquisire il punteggio da trasferire alla propria squadra/società di appartenenza e che, in base al regolamento tecnico provinciale, concorreranno a strutturare il punteggio finale acquisito nel corso della stagione (Classifica Generale Polisportiva). Tutte le squadre che nel corso dell'anno avranno seguito questo percorso progettuale, nel rispetto del regolamento proposto, denominato "Sport&Go", potranno accedere di diritto alle fasi regionali e/o nazionali promosse dal CSI.

Note organizzative

Predisporre elenco partecipanti, tramite il portale CSI, che viene utilizzato regolarmente per la propria disciplina in ogni sua parte (una per ogni categoria di appartenenza: Under 8 – 10 -12) e presentarla nella giornata di gara. Tutti gli atleti e loro accompagnatori dovranno essere muniti di abbigliamento adeguato per entrare nell'impianto natatorio. Ai genitori sarà consentito di entrare sulle tribune collocate all'interno della piscina per seguire i giochi.

Ogni società dovrà inserire le iscrizioni dei propri atleti in modalità on-line entro **il 30 Gennaio 2020**.

Per ulteriori ed eventuali informazioni contattare i responsabili di settore:

Coordinatore: Prof. Gilberto Pilati 3687171813

Coord. Attività Sportiva: Marco Bottazzi 3396096920

Responsabile Segreteria: Roberta Trezza 0376321697

PROGRAMMA TECNICO

Si allegano le schede tecniche dei giochi acquatici che verranno proposti nell'ambito della prima giornata. L'attività verrà svolta in "acqua bassa" accessibile a tutti i ragazzi (anche per chi non è in grado di galleggiare).

SCHEDA GIOCO N°1

STAFFETTA DELLA FOCA

Descrizione

I componenti di ciascuna squadra, divisi in due sottogruppi, dovranno posizionarsi rispettivamente su due file, poste di fronte tra loro, ai bordi della vasca. Al "via" del gioco il primo concorrente della fila entrerà in acqua e spingendo una palla gigante che galleggia, dovrà arrivare al bordo vasca opposto per consegnare la palla al suo compagno di fronte il quale, con le stesse modalità, ritornerà verso il bordo opposto per consegnare di nuovo la palla. Il concorrente arrivato a bordo vasca, dopo aver lasciato la palla, dovrà uscire e posizionarsi in fila dietro ai propri compagni. Il gioco si sviluppa per un tempo definito (5/6') all'interno del quale vincerà la gara la squadra che avrà totalizzato più punti nel tempo stabilito. I punti acquisiti saranno determinati dal n° dei giri andata/ritorno effettuati complessivamente da ciascuna squadra.

Regole operative



E' vietato tuffarsi in acqua prima che sia arrivato il compagno con la palla. Il gioco verrà svolto con un livello di acqua bassa per facilitare tutti nella partecipazione senza pericolo. Al gioco possono partecipare un numero illimitato di giocatori in quanto è svolto "a tempo" e pertanto il n° dei concorrenti non incide sul risultato tecnico. Il controllo del n° di giri effettuati dalle squadre verrà monitorato da dirigenti arbitri messi a disposizione nell'ambito della giornata.

SCHEDA GIOCO N°2

PALLA BERSAGLIO

Descrizione

Il gioco si svolge tra più squadre disposte a bordo vasca in file parallele e in corrispondenza di un bersaglio (birillo) collocato sul lato opposto della vasca. Al "via" del gioco ogni componente a turno scenderà in acqua per eseguire in sola andata uno spostamento al fine di poter raggiungere una zona limite di tiro ed effettuare un lancio a bersaglio (clavetta-birillo) utilizzando una palla di piccole dimensioni in suo possesso. Lo spostamento in acqua potrà essere svolto camminando o nuotando liberamente. Effettuato il tiro, il concorrente dovrà recuperare la palla e ritornare velocemente verso la propria squadra per dare il "via" al compagno successivo consegnandogli il pallone.

Al termine di un tempo stabilito, la squadra che avrà totalizzato più punti vincerà il gioco.

Regole operative

Non è consentito oltrepassare la zona di tiro per colpire la palla. Ogni concorrente ha a disposizione solo un tiro per colpire il bersaglio.

Il tiro della palla può essere effettuato attraverso un lancio a una o due mani; ogni clavetta colpita rappresenta un punto per la squadra in gioco.



SCHEDA GIOCO N°3

PALLAVOLO ACQUATICA

Descrizione

Il gioco si svolge tra due squadre all'interno di un settore di piscina suddiviso in due parti da una linea di mezzaria ottenuta con qualsiasi materiale (nastro- rete di pallavolo-ecc).

Le due squadre hanno a disposizione un certo numero di palloni che al segnale dell'arbitro dovranno essere lanciati nel campo avversario.

Tutti i palloni durante il gioco dovranno essere utilizzati in continuazione da tutti i bambini affinché il proprio campo contenga meno palloni del settore avversario. Al termine di un tempo di gioco, stabilito dalla giuria (5'-7'), vincerà la squadra che avrà sul proprio campo meno palloni oppure che durante il gioco sia stata in grado di inviare tutti i palloni nel campo avversario.

Regole operative

Non è possibile inviare i palloni al di sotto della rete. Al segnale di "stop" tutti i bambini devono fermare i lanci. La partita verrà svolta su tre tempi di gioco.

SCHEDA GIOCO N°4

BASKET ACQUATICO

Descrizione

Il gioco si svolge tra due o più squadre i cui componenti sono disposti in fila uno dietro all'altro.

Le file di giocatori sono disposte parallelamente a bordo vasca; di fronte ad ogni squadra, ad una certa distanza da bordo vasca, è collocato un cerchio appeso ad un cavo trasversalmente. Ogni squadra avrà in

dotazione una palla di piccole dimensioni o altro tipo di pallone che dovrà durante il gioco essere lanciato possibilmente dentro al cerchio e poi essere recuperato.

Al "via" del gioco il primo concorrente di ogni squadra scenderà in acqua e avvicinandosi al cerchio, attraverso il nuoto o camminando in vasca, dovrà lanciare la palla all'interno del cerchio per poi recuperarla velocemente e ritornare verso i propri compagni per dare il "via" successivo.

Regole operative

Ad ogni lancio a bersaglio il concorrente acquisirà un punto per la propria squadra. Se al primo tentativo il concorrente non avrà fatto passare la palla dentro al cerchio, dovrà ripetere l'esecuzione fino a quando sarà riuscito a farla passare. Vincerà la squadra che nel tempo stabilito avrà totalizzato più punti.

SCHEDA GIOCO N°5

PESCA SUBACQUEA

Descrizione

Il gioco si svolge tra due o più squadre in cui ogni componente, a turno, dovrà entrare in vasca, recuperare un oggetto galleggiante o depositato a fondo vasca, introdurlo all'interno di una cesta collocata a bordo vasca e dare il "via" al successivo compagno che effettuerà un successivo recupero con le stesse modalità. Il gioco avrà una durata per consentirà ad ogni bambino il recupero di uno o più oggetti. Al termine di un tempo stabilito, verrà dato un punteggio alla squadra, corrispondente al n. degli oggetti recuperati..

Regole operative

Non è consentito entrare in vasca fino a quando il compagno in acqua non avrà depositato l'oggetto dentro alla cesta.

