

COMMISSIONE TECNICA PROVINCIALE MICRO e MINIVOLLEY

TEMA ANNUALE

Tema dell'anno per i concentramenti Micro 2018 è: **LE FAVOLE.**



Manteniamo la tradizionale Fiaccola Olimpica che dovrà preparare la Società che ospita il primo concentramento e che verrà passata di volta in volta alla Società che ospiterà il concentramento successivo.

I concentramenti di quest'anno saranno 4:

- 1) **Del Carnevale**, da effettuarsi nelle prime settimane di febbraio;
- 2) **Della Primavera**, da effettuarsi a marzo;
- 3) **Delle Margherite**, da effettuarsi ad aprile;
- 4) **Gran Raduno Finale**, da effettuarsi a maggio.

In ogni concentramento ci saranno 3 giochi di motricità ed uno di **Micro Volley**. I giochi si ispireranno di volta in volta a diverse favole, il primo "**Pinocchio**" il secondo "**Peter Pan**" il terzo "**Alice nel paese delle meraviglie**". Per il Grande Raduno Finale il tema sarà a sorpresa.

Nella tabella dei recapiti – in allegato - sono già fissate alcune date per i vari concentramenti.

La merenda finale è organizzata dalla squadra ospitante ma se qualcuno vuol contribuire lo può fare portando qualcosa – in accordo con gli organizzatori -.

Sono molto graditi biscotti e torte fatti in casa dalle mamme e perché no anche dai papà.

Ricordarsi sempre di prendere qualcosa per i bimbi con allergie. A questo proposito ogni Società dovrà informare gli organizzatori in merito.

Per le comunicazioni utilizzeremo le email ma se pensate sia più rapido WhatsApp si può anche creare un gruppo per ogni girone.

Si possono preparare anche delle piccole scenografie in cartone o polistirolo disegnate e colorate con i personaggi o le scene del tema della giornata.

Però se diventa troppo impegnativo si può anche evitare di farlo.

PINOCCHIO

Da un pezzo di legno un vecchio falegname di nome Geppetto, che viveva tutto solo, modellò un simpatico burattino cui diede il nome di Pinocchio. Grazie ad una magia della Fata Turchina il burattino prese vita, ma si comportava come un bambino piuttosto disubbidiente e dispettoso.

Invece che andare a scuola come voleva Geppetto se ne andava in giro tutto il giorno e faceva tanti incontri ma molti non erano buoni incontri: il burattinaio Mangiafuoco ed i due protagonisti del nostro primo gioco : IL GATTO E LA VOLPE, che viaggiavano sempre insieme e che erano molto furbi e imbroglioni e che decidono di rubare a Pinocchio le monete regalatigli da Mangiafuoco.



GIOCO N. 1 : IL GATTO E LA VOLPE

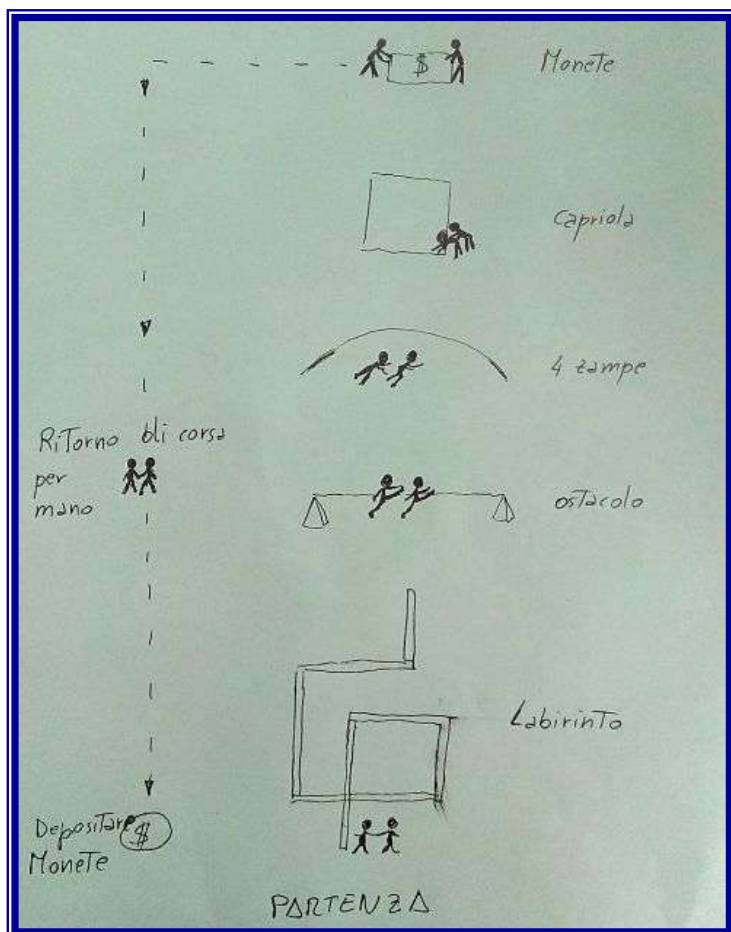
Il gioco consiste in un percorso da eseguirsi in coppia (Gatto e Volpe), per riuscire alla fine a rubare quante più monete possibili nel tempo prestabilito di 5 minuti. La durata del gioco può variare a seconda del numero dei bambini partecipanti (da 3 a 5 minuti). Possono giocare tutte le squadre contemporaneamente alternando le partenze (squadra1 poi squadra2 indi squadra3 ed infine squadra4) Durante questa corsa il Gatto e la Volpe dovranno affrontare le seguenti prove: il labirinto, il salto del burrone, l'attraversamento della grotta buia e il tuffo nel torrente. Alla fine dovranno scavare sotto l'albero dove Pinocchio ha sotterrato le sue monete.

Vince la squadra che trova più monete nel tempo stabilito.

PERCORSO COSI' COSTRUITO :

- _ Tracciare il labirinto con dei cinesini o con del nastro adesivo di carta
- _ Dopo il labirinto posizionare un ostacolo da saltare (il burrone)
- _ Dopo l'ostacolo far camminare il Gatto e la Volpe a quattro zampe per circa tre metri (la grotta buia)
- _ Posizionare un materassino su cui il Gatto e la Volpe dovranno eseguire una capriola (tuffo nel torrente)
- _ Sistemare alla fine del percorso di ogni squadra una scatola o cesto pieno di fogli accartocciati o altro materiale (paglia, foglie, polistirolo....) e tante monete sparse da trovare. Il percorso di ritorno verso il deposito monete è da farsi tenendosi per mano, quindi fare coppie di età e capacità quasi equivalenti.

NOTA : Le monete possono essere costituite da tappi di bottiglie. ATTENZIONE CHE PER OGNI VIAGGIO IL GATTO E LA VOLPE POSSONO CERCARE E PORTARE SOLO UNA MONETA A TESTA!



Punteggio: alla vincente vengono assegnati 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 e alla quarta 1.

Materiale occorrente:

- 20/30 cinesini o nastro di carta adesiva per il labirinto;
- un ostacolo o panchina bassa;
- un materassino per creare il tunnel (tenuto da un paio di genitori);
- un materassino basso per capriola;
- una scatola di cartone piena di paglia o carta tagliata a foglietti contenente 80 tappi di plastica;
- 2 o 4 scatole di scarpe per depositare le monete di ogni squadra;
- un paio di coni di plastica per la partenza e per l'arrivo.

Durata: dai 20 ai 25 minuti circa (a secondo del numero di bimbi). Se i bimbi sono pochi fare più "giri" per ogni coppia di bimbi.

Persone: 6 che seguano i bimbi nelle varie stazioni del percorso ed un giudice che controlli l'arrivo.

Pinocchio, quando scopre di essere stato imbrogliato dal gatto e la volpe, scoppia in lacrime e incontra la Fata Turchina che gli domanda il motivo del suo pianto. Pinocchio, per vergogna, le dice delle bugie (dice di aver perso le monete...) e, ad ogni bugia il suo naso si allunga.



GIOCO N. 2 : IL NASO DI PINOCCHIO

Giocano tutte le squadre contemporaneamente.

Il gioco consiste in una gara di velocità.

Posizionare un bambino per squadra, che sarà Pinocchio, a circa 9 mt dalla linea di partenza nel lato opposto alla squadra.

Al via i primi bimbi di ogni squadra corrono, contemporaneamente e velocemente, fino al proprio Pinocchio, gli gira intorno e torna in corsa veloce alla partenza.

I Pinocchi delle squadre perdenti (2[^], 3[^] e 4[^]) si mettono un naso fatto di carta: basta pinzare un foglio di carta arrotolato a cono e fissare solo al primo un elastico.

Ad ogni "giro" le squadre che perdono la corsa aggiungono un cono al naso di Pinocchio che si allungherà di volta in volta.

Vince la squadra che al termine delle corse avrà il naso più corto (cioè con meno coni).

Ad ogni "giro" si aspetta l'arrivo di tutti i 4 concorrenti e poi si ripartirà in contemporanea con i primi 4 di ogni squadra.

NOTA: Per questo gioco occorre preparare una sessantina di coni di carta oppure ne bastano la metà e si fanno giocare due squadre per volta. Volendo è possibile sostituire i coni di carta con dei bicchierini di plastica.

Punteggio: alla vincente vengono assegnati 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 e alla quarta 1.

Materiale occorrente:

- 4 coni di carta (o nasi da Pinocchio) da fissare con elastico al Pinocchio di ogni squadra;
- circa 60 piccoli coni di carta (una volta si chiamavano coppetti), o in alternativa 60 bicchierini di plastica (quelli usati normalmente per bere il caffè);
- 4 scatole di scarpa che contengano i coni da applicare a Pinocchio;
- 4 coni di plastica (o cinesini) per segnare la partenza e l'arrivo dei concorrenti;

Durata: dai 15 ai 20 minuti circa (a secondo del numero di bimbi). Se i bimbi sono pochi fare più "giri" per ogni coppia di bimbi.

Persone: 4 che aggiungano il coppetto a Pinocchio e 4 giudici che controllino l'arrivo.

**NOTA : SI INVITANO TUTTE LE SOCIETA' PARTECIPANTI A INTERPRETARE LA FAVOLA DI PINOCCHIO PRESENTANDOSI CON TRUCCO, ABBIGLIAMENTI, OGGETTI INERENTI LA FAVOLA. LA SQUADRA CHE MEGLIO RAPPRESENTERA' VISIVAMENTE PINOCCHIO E I SUOI PERSONAGGI SARA' PREMIATA CON 2 PUNTI.
NON USARE COSTUMI INGOMBRANTI.**

Pinocchio, convinto dall'amico Lucignolo, si reca nel paese dei balocchi: un grande luna park dove passa le giornate giocando e divertendosi incurante di ciò che lo aspetta: diventerà un asinello!

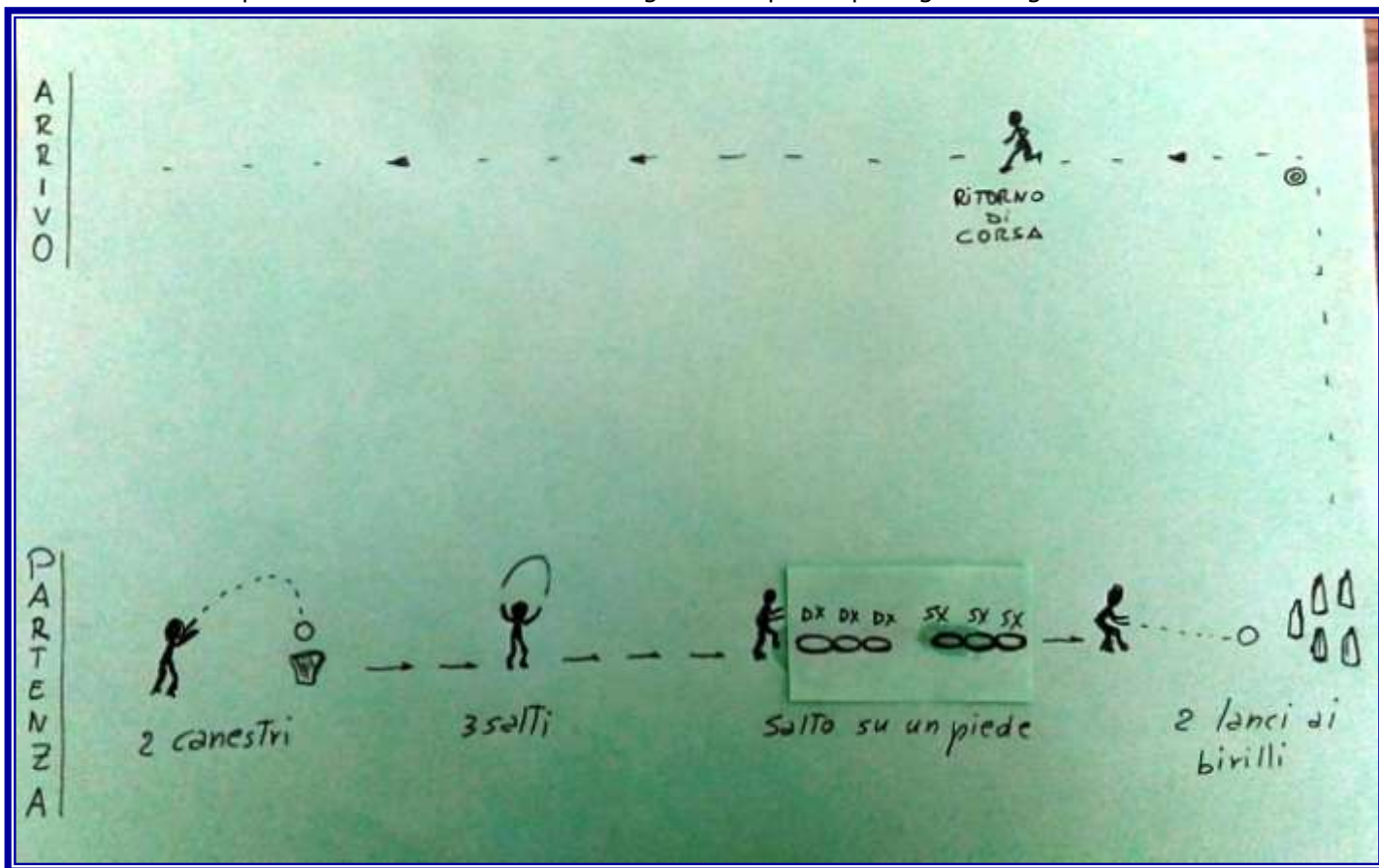


GIOCO N. 3: IL PAESE DEI BALOCCHI

Giocano due squadre contemporaneamente. Ogni bambino dovrà eseguire più prove e, per ogni gioco eseguito correttamente, la squadra conquisterà un punto. I singoli giochi saranno posizionati di fronte ad ogni squadra per tutta la lunghezza della palestra.

GIOCHI DA ESEGUIRE :

- _ Canestro in un secchio (o scatola di cartone) con la palla. Ogni bambino ha a disposizione due tentativi per fare canestro. Se il canestro viene fatto al primo lancio si passa subito al gioco successivo;
- _ Eseguire tre salti con una corda che ogni bambino troverà per terra lungo il percorso
- _ Posizionare in fila 6 cerchi per squadra o, se non si hanno abbastanza cerchi, vanno bene anche i cinesini o coni. Saltare nei primi tre cerchi col piede destro e gli ultimi tre col piede sinistro.
- _ Posizionare 5 bottiglie di plastica piccole e vuote a formare la lettera V, col vertice verso il giocatore. Con una pallina da tennis, a circa 3mt di distanza, cercare di far cadere più bottiglie possibili. Ogni bambino ha a disposizione due lanci. Verrà assegnato un punto per ogni bottiglia caduta.



Punteggio: alla vincente vengono assegnati 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 e alla quarta 1.

Materiale occorrente:

- 2 secchi o scatole di cartone di ugual misura;
- 4 palle da minivolley;
- 2 corde per saltare;
- 12 cerchi non troppo grossi;
- 10 bottiglie di plastica, meglio da 1,5lt o 2lt. Se si usano quelle da 1/2lt tenerle molte ravvicinate;
- 4 palline da tennis;
- 6 coni di plastica per delimitare la partenza, l'arrivo e la "curva" a metà percorso.

Durata: dai 20 ai 25 minuti circa (a secondo del numero di bimbi). Se i bimbi sono pochi fare più "giri" per ogni bimbo.

Persone: 3 per percorso: uno alle prime 3 prove, uno ai birilli ed uno all'arrivo.

Pinocchio, che era stato trasformato in un asinello, riesce a fuggire dal padrone degli asini e tornare burattino, ma fuggendo verso il mare viene inghiottito da una grossa balena.



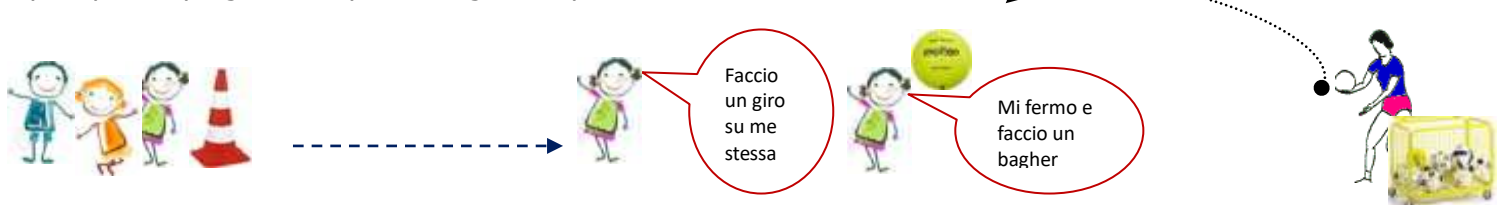
GIOCO SPECIFICO VOLLEY : LA BALENA

Posizionare i bambini di ogni squadra a bordo campo in fila indiana e l'allenatore a metà campo con un cesto di palloni accanto. Ogni bambino (Pinocchio) a turno corre verso l'allenatore per tentare di fuggire dalla pancia della balena e deve respingere gli oggetti che la balena inghiotte e che vengono addosso a Pinocchio (la palla da volley....) .

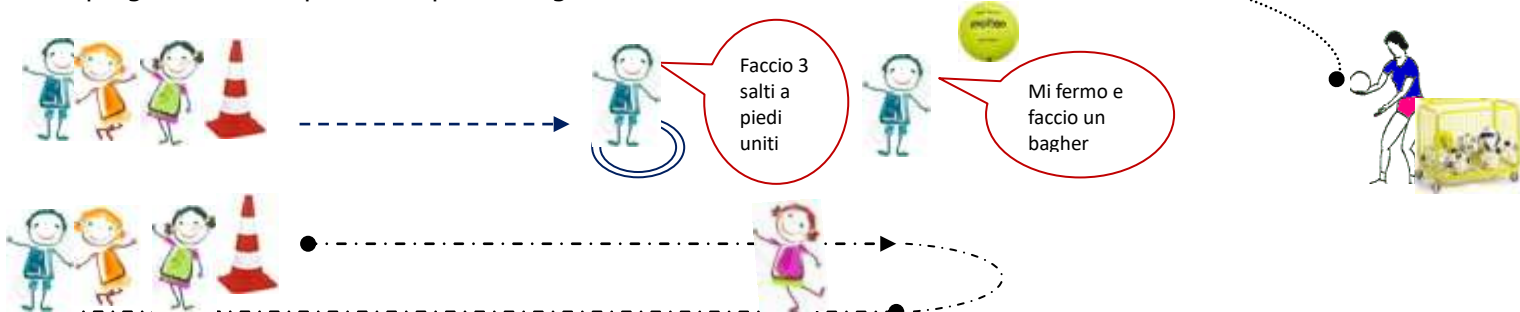
Prima di respingere la palla Pinocchio dovrà riparsi a ogni giro da un pericolo: la **prima volta** dovrà buttarsi a terra (su un materassino) per l'arrivo di un'ondata e poi rialzarsi e respingere l'oggetto (la palla) eseguendo il bagher. (Dopo ogni tiro, torna in fondo alla fila della sua squadra).



Al **secondo giro** Pinocchio dovrà resistere a una pinnata della balena e dovrà fare un giro su se stesso per poi respingere sempre in bagher la palla.



Al **terzo giro** (tentativo di fuggire) Pinocchio dovrà resistere al grande sobbalzo causato dalla balena che digerisce tutto quello che ha mangiato e dovrà fare tre salti a piedi uniti, nel cerchio, prima di respingere l'ultima palla sempre in bagher.



Dopo ogni bagher si ritorna di corsa in fondo alla propria fila.

La squadra che ha eseguito il maggior numero di bagher corretti riuscirà a liberarsi dalla balena e vincere questo gioco. Per bagher corretto si intende un bagher che torni bene nelle mani dell'allenatore.

Punteggio: alla vincente vengono assegnati 4 punti, alla seconda 3 punti, alla terza 2 e alla quarta 1.

Materiale occorrente:

- 4/8 palle da minivolley;
- 2/4 materassini;
- 2/4 cerchi non troppo piccoli;
- 2/4 coni di plastica per delimitare la partenza, l'arrivo.

Durata: dai 10 ai 15 minuti circa.

Persone: 2 per percorso: un giudice ed un allenatore.

Dopo aver superato tutte queste prove e aver anche aiutato Geppetto a salvarsi dalla balena, Pinocchio verrà premiato dalla Fata Turchina trasformandolo in un bambino vero che ha tra l'altro molta fame....per cui a questo punto tutti i nostri Pinocchio possono correre a fare una bella merenda!....

