

### **1) La corsa dei cerchi (tempo 10')**

Il gioco si svolge tra due squadre i cui sei componenti sono disposti in fila dietro una linea di partenza, disposti davanti a loro 5/6 cerchi. I cerchi si dispongono in fila a contatto uno all'altro; al segnale dell'educatore il primo bambino entra nel primo cerchio, lo solleva e saltellando a piedi pari nei cerchi successivi lo deposita in avanti alla fila dei cerchi e di corsa si porta in coda ai propri compagni, i quali in successione eseguono lo stesso esercizio. Vince la squadra che termina per prima raggiungendo la linea di fondo; se rimane ancora del tempo a disposizione si riparte con il gioco.

### **2) Prendi la palla (tempo 10')**

Due squadre di sei allievi sono schierate in fila dietro una linea di partenza, di fronte ad essi è disposta una palla. Vengono posizionati 7/8 coni di fronte ad ogni squadra che dovranno essere affrontati in corsa slalom all'andata e al ritorno con controllo di palla per ritornare al punto di partenza e passare la palla al compagno successivo.

In caso di uscita della palla dalla zona slalom l'allievo deve riprendere nel punto dell'errore di conduzione. Vince la squadra che termina per prima, se rimane ancora del tempo a disposizione si riparte con il gioco

### **3) 2 contro 2 ad ingresso (tempo 10')**

Tracciato il rettangolo di gioco con due porticine, il gioco viene avviato e vincerà la squadra che dopo 10' di gioco avrà segnato più reti. Due componenti la squadra sono in campo, gli altri quattro attendono il loro turno dietro la porticina, potranno entrare in campo a coppie quando i compagni in campo subiscono la rete, ovviamente la coppia rimane in campo in caso di rete segnata.

### **4) Biathlon (tempo 10')**

In questo gioco basato sul biathlon, gli allievi effettuano un giro correndo per un percorso individuato all'interno del campo e delimitato da cinesini, su di un lato corto del rettangolo di gara sono posizionate due porticine e due palloni che individuano la zona di tiro.

Da questa zona ogni allievo deve eseguire un tiro indirizzando la palla con i piedi verso la porticina, è necessario centrare la porticina (fare goal) e riposizionare la palla al suo posto per continuare il giro e offrire il cambio al compagno toccandogli la mano all'interno della zona di cambio; se l'allievo non segna deve recuperare la palla e riprovare. La zona di partenza/cambio è posta sul lato corto opposto delle porticine.

Vince la squadra che termina per prima, se rimane ancora del tempo a disposizione si riparte con il gioco.

### **5) Il giro di boa (tempo 10')**

Il primo allievo di ogni squadra al "via" dell'educatore inizia il suo percorso con una serie di salti dentro i cerchi, rispettando la sequenza di appoggi Ds, Sn, piedi pari nei tre cerchi predisposti.

Uscito dall'ultimo cerchio calcia il pallone verso l'assistente ed aspetta il passaggio di ritorno, ferma la palla nella postazione; esegue quindi corsa slalom tra quattro cinesini e aggira la "boa" (cono); conclude di corsa tornando al punto di partenza per dare il cambio all'allievo successivo (toccandogli la mano).

Vince il gioco la squadra che finisce per prima, se rimane ancora del tempo a disposizione si riparte con il gioco.

### **6) Tre contro tre ad ingresso (tempo 10')**

Tracciato il rettangolo di gioco con due porticine, il gioco viene avviato e vincerà la squadra che dopo 10' di gioco avrà segnato più reti. Tre componenti la squadra sono in campo, gli altri tre attendono il loro turno dietro la porticina, potranno entrare in campo quando i compagni in campo subiscono la rete, ovviamente si rimane in campo in caso di rete segnata.