

ALLEGATO 5

ORGANIZZAZIONE SVOLGIMENTO GIOCHI

Al fine di garantire una migliore organizzazione si invia il dettaglio della giornata dedicata allo SPORT prevista per giovedì **21 maggio 2026**. Si ricorda, che come di consuetudine, **tutti i docenti** in servizio saranno coinvolti nell'attività e contribuiranno al regolare svolgimento delle attività previste.

Luogo: **Stadio Comunale "A. Niciarelli" Fabro Scalo**, Via Kennedy, 8, 05015 Fabro TR, Italia

Le insegnanti Niri Marilisa e Pollini Ilaria, unitamente alla commissione sportiva, saranno presenti al Campo Sportivo fin dalla prima ora per predisporre le attività.

In fondo al presente documento trovate la suddivisione delle squadre, tale tabella è da considerarsi una bozza, in quanto mancano i certificati medici per l'attività fisica non agonistica. Si pregano i coordinatori di classe di sollecitare studenti e famiglie.

Il gruppo sportivo rimane a vostra disposizione, vi ringraziamo per la consueta e fattiva collaborazione.

GIOCO	SQUADRE	TEMPO	DESCRIZIONE I regolamenti di ciascun gioco sono riportati nella tabella sottostante	DOCENTI
ARRIVO AL CAMPO	TUTTE	10:30 circa	Dalla scuola al Campo Sportivo di Fabro.	Tutti i docenti in servizio:
SALUTI INIZIALI	TUTTE	10:40- 11:00	Ingresso al campo con sfilata da parte di tutte le squadre accompagnate dall'Inno d'Italia. Discorso di benvenuto (DS)	
TIRO ALLA FUNE	SQUADRA 1 Vs SQUADRA 3 SQUADRA 2 Vs SQUADRA 4 SQUADRA 5 Vs	11:00- 11:20	Un round alla volta, per un totale di 3 match. Per ogni round vinto viene attribuito 1 punto.	

	SQUADRA 1			
PALLA AVVELENA TA	SQUADRA 2 Vs SQUADRA 3 SQUADRA 5 Vs SQUADRA 4 SQUADRA 1 Vs SQUADRA 2	11:20 - 12:00	Si gioca in contemporanea su 2 campi distinti. Un docente per ogni campo di gioco. Le ultime due squadre si sfidano per il primo posto	
VORTEX	SQUADRA 1 SQUADRA 2 SQUADRA 3 SQUADRA 4 SQUADRA 5	12:00- 12:15	ciascun componente della squadra lancia il Vortex. Si registra il miglior lancio per ogni squadra. Prende il punto la squadra che ha lanciato più in lungo.	
GETTO DEL PESO	SQUADRA 3Vs SQUADRA 5 SQUADRA 2 Vs SQUADRA 1 SQUADRA 4 Vs SQUADRA 3	12:15 - 12:40	ciascun componente della squadra lancia il peso. Si registra il miglior lancio per ogni squadra. Prende il punto la squadra che ha lanciato più in lungo.	
STAFFETTA	SQUADRA 1 SQUADRA 2 SQUADRA 3 SQUADRA 4 SQUADRA 5	12:40 - 13:00	Partenza: le squadre partono in contemporanea, effettuano il giro segnato nel campo.	

SALUTI FINALI	TUTTE	13:00 - 13:10		
RIENTRO A SCUOLA	TUTTE	13:10		Tutti i docenti in servizio

TIRO ALLA FUNE
Squadre: Ogni squadra è composta da 6 persone. Le squadre miste (ragazze e ragazzi). Campo di gioco: Il campo è lungo 10 metri e largo 2 metri. La corda ha 20 metri di lunghezza. Al centro della corda c'è un segno. Obiettivo: Ogni squadra deve cercare di tirare l'altra oltre la linea centrale, facendo passare il segno della corda oltre la linea. Inizio: Le squadre si posizionano ai lati della corda e devono tirare contemporaneamente. Vittoria: Vince la squadra che riesce a tirare l'altra oltre la linea centrale. Durata: Ogni round dura circa 2-3 minuti. Se non c'è un vincitore, si ripete il round. Sanzioni: È vietato usare trucchi o manovre scorrette. Se una squadra commette infrazioni, l'altra vince.

PALLA AVVELENATA
Squadre: Ogni squadra è composta da 6 persone. Le squadre miste (ragazze e ragazzi). Obiettivo del gioco: Colpire gli avversari con la palla per eliminarli temporaneamente Evitare i lanci avversari attraverso spostamenti e reattività Collaborare con la squadra per attaccare e difendere Sviluppare coordinazione, rapidità e strategia Numero di giocatori: • 1 o 2 palloni morbidi (tipo dodgeball o palla di gomma leggera) • Coni/cinesini per delimitare il campo

- Eventuali casacche per distinguere le squadre

Campo di gioco:

- Campo rettangolare diviso in **due metà**
- Ogni squadra occupa una metà campo
- Linea centrale che **non può essere superata**
- Spazio laterale o zona “eliminati” (opzionale)

Regole di gioco:

Squadre da **6 giocatori (miste)**

I giocatori si dispongono nella propria metà campo

Al via:

- le squadre cercano di **colpire gli avversari** con la palla

Se un giocatore viene colpito:

- è **temporaneamente eliminato**
- si sposta fuori dal campo o in una zona stabilita

Il gioco continua senza interruzioni

È valido colpire:

- solo **dal ginocchio in giù** (consigliato per sicurezza)

Non è valido:

- colpire testa o viso

Se la palla viene:

- **presa al volo**, chi ha lanciato è eliminato

Non si può:

- oltrepassare la linea centrale

I giocatori eliminati:

- possono rientrare dopo un tempo stabilito **oppure** su regola (es. presa al volo dei compagni)

Vittoria:

- Vince la squadra che per prima riesce a mettere tre cinesini in fila in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale o diagonale).

Regole aggiuntive:

Vince la squadra che:

- elimina tutti gli avversari
oppure
- ha più giocatori in campo allo scadere del tempo

VORTEX

Squadre: Ogni squadra è composta da 6 persone. Le squadre miste (ragazze e ragazzi).

Materiale necessario:

- Un oggetto: "vortex"
- Coni o segnali per delimitare l'area di gioco.

Campo di gioco:

- Il campo di gioco è diviso in due metà, con una zona centrale dove si trovano gli oggetti da lanciare. Ogni squadra deve lanciare l'oggetto cercando di raggiungere una zona della squadra avversaria.

Come si gioca:

- Le squadre si alternano nel lanciare il "vortex". Ogni squadra cerca di far arrivare l'oggetto il più vicino possibile alla zona obiettivo, oppure di farlo atterrare all'interno di una zona specifica.

Punteggio:

- Ogni volta che una squadra lancia con successo l'oggetto in una zona obiettivo, guadagna un punto.
- Se il vortex cade nella zona più difficile o lontana, possono essere assegnati più punti.
- La squadra che accumula più punti al termine del tempo stabilito vince la partita.

Regole aggiuntive:

- Ogni squadra ha un tempo limitato per ogni lancio.
- Le squadre devono rispettare un ordine di lanci per evitare confusione.

Vittoria:

- Vince la squadra che ha accumulato più punti entro il termine del gioco o che ha raggiunto un numero prestabilito di punti.

GETTO DEL PESO

Squadre: Ogni squadra è composta da 6 persone. Le squadre miste (ragazze e ragazzi).

Obiettivo del gioco:

Lanciare (spingere) il peso il più lontano possibile
Contribuire al punteggio della propria squadra
Utilizzare una **tecnica corretta di base**
Collaborare e sostenere i compagni

Materiale necessario:

Pesi regolamentari
Metro o cordella per misurare le distanze
Coni/cinesini per segnare:

- linea di lancio
- settore di caduta

Scheda punteggio

Campo di gioco:

Area di lancio con:

- **linea di partenza** (da non superare)
- **settore a ventaglio** dove deve cadere il peso

Zona di sicurezza davanti al lanciatore (libera da persone)

Come si gioca:

Le squadre sono composte da **6 giocatori (miste)**
I giocatori lanciano **uno alla volta**
Ogni giocatore ha:

- **2 tentativi**
- si considera il migliore

Si raccolgono i risultati di tutta la squadra:

- somma totale **oppure** media dei lanci

Regole principali:

Il peso deve essere:

- **appoggiato al collo**
- **spinto** e non lanciato

Non si può:

- superare la linea di lancio

Il lancio è valido solo se:

- il peso cade dentro il settore

Si lancia **solo quando l'area è libera**

Il recupero dei pesi avviene **solo su segnale del docente**

Vittoria:

Vince la squadra che ottiene:

- la **maggiore distanza totale** (somma dei migliori lanci)
oppure
- la **media più alta** (più inclusiva)

STAFFETTA

Squadre: Ogni squadra è composta da 6 persone. Le squadre miste (ragazze e ragazzi).

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo è che ogni squadra completi il percorso nel minor tempo possibile, passando il testimone tra i membri della squadra.

Materiale necessario:

- Un **testimone** (può essere un bastone, una palla, o qualsiasi oggetto facilmente trasportabile).
- Un percorso (ad esempio, una linea o una distanza delimitata) dove i giocatori devono correre.

Campo di gioco:

- Il campo è lungo (a seconda del numero di giocatori) e deve essere diviso in due parti uguali per ogni squadra.
- Ogni squadra si posiziona in fila su una linea di partenza.

Come si gioca:

- Ogni giocatore corre verso un punto stabilito (es. una linea di arrivo) e poi torna indietro fino al punto di partenza.
- Al ritorno, il giocatore passa il **testimone** al compagno di squadra che si trova subito dietro di lui.
- Il gioco continua in questo modo fino a quando tutti i membri della squadra non hanno corso e passato il testimone.

Vittoria:

- La squadra che completa il percorso per prima, senza errori nel passaggio del testimone,

vince.

Regole aggiuntive:

- Se il testimone viene lasciato cadere o passato male, la squadra deve fermarsi, raccogliarlo e riprendere il gioco da dove si è fermata.
- Ogni squadra deve rispettare l'ordine di corsa stabilito.

CLASSI	SQUADRE	DOCENTI
2 BASILI BISSARO BOCCIO FERRALDESCHI LUCIANI MARROCOLO PACIACCONI PASQUALETTI POSTI SISTI TOTINO	GIALLA BOCCIO FERRALDESCHI PROFILI CARDILLO FARINA L GRADASSI BALDUINI	CANESTRI DUCA SCUBLA
3 AMBRA BALDUINI CAPORALI CARDACCIA HUQUI PROFILI SERRANTI SHABANI SPITI	BLU LUCIANI LEONARDO MARROCOLO POSTI REGOLI FARINA M LARAKU AMBRA	FANCIULLI MARAGA MORBIDONI
4 BIGI CARDILLO DRAGONI FARINA L FARINA M ITALIANO LARAKU TIMITILLI	VERDE PACIACCONI PASQUALETTI HUQUI SERRANTI TIMITILLI BARBI SHABANI	PERUGINI TODINI TRAMONTANA
5 BARBI BIANCAFARINA BURUBEO CECCHETTI CIAMPANI	BIANCA DRAGONI ITALIANO BIANCAFARINA CECCHETTI	ZOLLO POLSONETTI FIORANI

DEKHILI FRULLANO GRADASSI LUCIANI MALLARDI REGOLI TEDESCHINI TORRONI	SISTI TOTINO FRULLANO	
	ROSSA BURUBEO CIAMPANI BISSARO BASILI TEDESCHINI LUCIANI TOMMASO MALLARDI	PROIETTI D'ARISTOTILE
		COORDINAMENTO NIRI E POLLINI

PREMIO II trofeo IPAA

 Scaletta Premiazioni – Terzo Tempo (versione rivisitata)

 1. Introduzione (1 minuto)

"Prima di chiudere questa giornata, ci prendiamo un momento diverso dal solito.
 Oggi non premiamo solo chi è arrivato primo, ma anche chi ha fatto la differenza in campo in altri modi: con l'atteggiamento, con l'energia, con lo spirito di squadra.
 Perché lo sport non è solo risultato... è anche tutto quello che ci si mette dentro."

 2. Premiazioni (5-8 minuti)

(Chiamata dei premiati con tono coinvolgente, lasciando spazio agli applausi del gruppo)

-  **Premio "Energia senza fine"** – Per chi oggi sembrava non avere un tasto OFF.
-  **Premio "Sorriso costante"** – Per chi ha giocato sempre con l'atteggiamento giusto.
-  **Premio "Sempre in movimento"** – Per chi non si è mai tirato indietro.
-  **Premio "Voce della squadra"** – Per chi ha trascinato gli altri con il tifo e l'energia.
-  **Premio "Fair Play"** – Per chi ha dimostrato rispetto e correttezza, sempre.
-  **Premio "Colpo improbabile"** – Per il gesto tecnico più inaspettato della giornata.
-  **Premio "Effetto sorpresa"** – Per chi ha stupito tutti, magari senza farsi notare all'inizio.
-  **Premio "Chilometri macinati"** – Per chi ha dato tutto dal primo all'ultimo minuto.
-  **Premio "Momento teatrale"** – Per l'interpretazione più... scenica della giornata.
-  **Premio "Presenza silenziosa"** – Per chi ha fatto tanto, senza bisogno di mettersi al centro.

💬 **3. Chiusura (1 minuto)**

"Oggi qualcuno ha vinto le partite, ma tutti avete portato qualcosa in campo.

Avete giocato, collaborato, vi siete messi in gioco davvero — ed è questo che conta.

Lo sport che vogliamo è questo: competitivo, sì, ma anche rispettoso, inclusivo e capace di far stare bene insieme.

Portatevi via la fatica, le risate... e anche quel senso di squadra che oggi si è visto.

Grazie a tutti: siete stati davvero all'altezza della giornata." 🙌