



DIPARTIMENTO SPORT

Roma, 29 marzo '18

P/u 236/sport

Ai Presidenti Regionali
Ai Presidenti Provinciali/Zonali
Al Responsabile Tecnico di Settore

LORO SEDI

Oggetto: Finale Nazionale “**ENDASIADI**” 2018 – Guardia Perticara (PZ) 19 maggio 2018

La Finale nazionale delle ENDASIADI si svolgerà a Guardia Perticara (PZ) **sabato 19 maggio** nel campo sportivo con inizio alle ore 11:00.

La conferma della partecipazione con l'elenco dei partecipanti (compilare obbligatoriamente la scheda allegata), dovrà pervenire entro e non oltre il giorno **05 maggio** p.v. presso la segreteria nazionale (fax:06/4875067 – email: dipartimento.sport@endas.it).

La manifestazione finale rappresenta la fase conclusiva di un progetto di educazione motoria e attività sportiva promozionale, organizzato su scala nazionale con fasi provinciali e regionali, rivolto ai bambini e alle bambine della Scuola Primaria.

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, si tratta di un grande contenitore di “giochi motori” e di “giochi mentali”, praticati all'aperto da squadre miste di maschi e femmine dette “pattuglie”.

I giochi motori traggono spunto da varie discipline sportive come l'atletica leggera, il calcio, tiro al bersaglio, ecc.; nei giochi mentali le pattuglie si confrontano nel più breve tempo possibile nella soluzione di quiz di educazione stradale, giochi dell'alfabeto, di memoria visiva, indovinelli ecc.

REGOLAMENTO

La partecipazione è a squadre, formate da 6 bambini (possibilmente 3 maschi e 3 Femmine).

Ogni squadra, denominata “Pattuglia”, deve darsi un nome ed eleggere un capo-pattuglia.

I giochi si svolgono all'aperto.

Vengono predisposte una zona centrale di partenza e di arrivo, denominata BASE e quattro STAZIONI denominata A - B - C - D dislocate in punti diversi; in ogni stazione è presente una giuria che guida il regolare svolgimento dei giochi e compila i referti delle prove. In ogni stazione si svolgono due giochi, uno mentale e uno motorio.

All'inizio delle gare partono le prime quattro pattuglie che possono essere individuate o sorteggiate dalla Base.

I Capi-Pattuglia ricevono dalla Base, prima della partenza, la scheda da consegnare ai giudici di ogni STAZIONE per la registrazione dei risultati di ogni gioco.

Ogni capo-pattuglia, dopo aver ultimato i giochi in una Stazione deve ritornare alla BASE insieme ai suoi compagni, consegnare la scheda e attendere di essere chiamato per recarsi presso un'altra Stazione.

Al rientro delle prime quattro Pattuglie, ne partono altre quattro, con le stesse modalità: il tutto viene ripetuto fino a che tutte le squadre partecipanti si sono cimentate nelle prove previste dal programma tecnico.

Ogni prova darà diritto ad un punteggio pari a punti: 9 – 8 - 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 in base alla classifica ottenuta

Vincerà la gara la pattuglia che al termine delle otto prove avrà totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità si aggiudicherà la vittoria la pattuglia “più giovane” (in base alla media calcolata sull’età dei 6 componenti).

I genitori / accompagnatori dei bambini dovranno rimanere distanti dalle Stazioni per evitare confusione. Le giurie saranno formate da otto tecnici, 2 per ogni stazione.

Si riporta di seguito l’elenco dei giochi.

GIOCHI MENTALI 2018

Stazione A: “IL GIOCO DELL' ALFABETO”

Pensare e scrivere in ogni riquadro della tabella predisposta due nomi che iniziano con la lettera sorteggiata dalla pattuglia. (tempo massimo 2 minuti). Ad ogni nome esatto viene attribuito un punto. Conta il totale dei punti.

Stazione B: “QUIZ DI EDUCAZIONE STRADALE”

Leggere velocemente una scheda contenente le immagini di sei segnali stradali con risposte multiple. Per ognuno di essi scegliere la risposta esatta nel più breve tempo possibile. (Tempo massimo 2 minuti). In caso di parità conta il minor tempo impiegato.

Stazione C: “MEMORY”

La Pattuglia deve risolvere un semplice Memory composto da 16 carte (8 coppie).

Vince la pattuglia che impiega meno tempo.

Disporre su un tavolo, in qualunque ordine 16 tessere con l’immagine capovolta.

Un bambino scopre due tessere: se sono uguali forma già la prima coppia, se sono diverse le rimette sul tavolo capovolte. Il gioco continua finchè saranno formate le otto coppie. Tempo massimo 2 minuti.

Stazione D: “SCOPRI LE DIFFERENZE”

I concorrenti devono osservare con attenzione e celerità due immagini simili ma non uguali e scoprire le differenze in esse contenute. Vale il numero delle differenze individuate.

(Tempo massimo 2 minuti).

GIOCHI MOTORI 2018

Stazione A: “IL GIOCO DELLE FRECCETTE”

Appendere la tavolozza contenente 10 cerchi concentrici numerati da 1 a 9.

Il cerchio centrale vale 10. I concorrenti lanciano, a turno, tre freccette ciascuno. Segnano i punti soltanto le freccette che restano sulla tavolozza al completamento del turno.

Stazione B: “LA STAFFETTA”

Ogni componente della pattuglia si trova ad una distanza di metri 30 l’uno dall’altro. Il primo concorrente, con il testimone in mano, corre verso il compagno che si trova di fronte, consegna il testimone; il compagno, ricevuto il testimone, corre verso l’altro compagno di squadra... così faranno tutti i concorrenti; la staffetta termina quando gli atleti avranno percorso tutto il percorso (180 metri- ogni concorrente dovrà percorrere un tratto pari a mt. 30). Vince la pattuglia che impiegherà il minor tempo. (Il percorso potrebbe essere anche circolare di metri 30/40 da ripetersi 6 volte, uno per ogni bambino.)

Stazione C: “Trasporto di palline colorate “ – La pattuglia deve trasportare il maggior numero di palline da uno scatolo ad un altro, posto a 20 metri di distanza, nel tempo massimo di 1 minuto. I concorrenti partono e corrono tutti insieme. Vale il numero delle palline trasportate.

Stazione D: “I CALCI DI RIGORE” - Realizzare il maggior numero di goal tirando in una porta piccola e senza portiere. (Ogni bambino deve effettuare tre tiri.) Conta il numero di gol realizzato dalla pattuglia.

Augurando a tutti buon lavoro, e nell’attesa di vedervi a Guardia Perticara, invio cordiali saluti sportivi.

Il Responsabile Nazionale
Dipartimento Sport
Dott. Gianluca Esposito

