

REGOLAMENTO GIOCOGYM

Questo Programma è riservato ai bimbi della Scuola materna, che partecipano ad attività ludico-motorie di base.

I piccoli ginnasti gareggiano eseguendo un percorso all'interno del quale verranno valutati i singoli elementi tecnici, attribuendo a ciascuno un punteggio da 1 a 3.

Alla valutazione dell'esecuzione degli elementi si aggiungerà un punteggio da 1 a 3 relativo al tempo di esecuzione del percorso.

La somma dei punteggi dei singoli elementi e della velocità di esecuzione darà il punteggio finale individuale;

la SOMMA dei TRE punteggi migliori tra tutti i partecipanti della Società nella categoria sarà valida per la CLASSIFICA FINALE DI SQUADRA.

L'insegnante può seguire i bimbi e suggerire se viene dimenticata una parte del percorso senza incorrere in nessuna penalità.

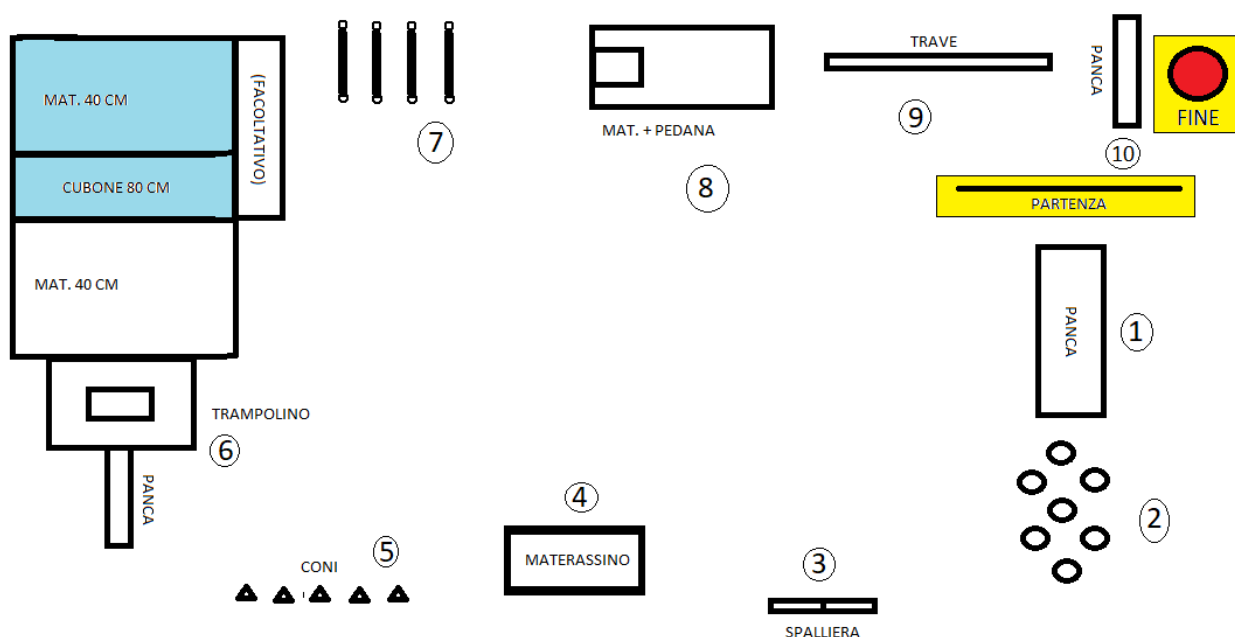
È prevista la divisione in **due categorie**, non in base all'età, ma secondo la maturità, l'esperienza e l'agilità dei bambini:

CAT. API: per i bimbi alla prima esperienza psicomotoria

CAT. LEPROTTI: per i bimbi più dinamici

LO SCHEMA DEL PERCORSO È VALIDO PER ENTRAMBE LE CATEGORIE DI BIMBI

PERCORSO PSICOMOTORIO



Stazione 1: PANCHE

Stazione 2: CERCHI

Stazione 3: SPALLIERA

Stazione 4: MATERASSINO

Stazione 5: CONI

Stazione 6: TRAMPOLINO

Stazione 7: OSTACOLI

Stazione 8: PIANO INCLINATO (materassino + pedana)

Stazione 9: TRAVE a terra o bassa

stazione 10: PANCA

Categoria **API**: livello **FACILE**, per bimbi alle prime esperienze motorie e sociali

1. Gattonare sulla panca

2. Saltelli APRO/CHIUDO nei cerchi

3. Arrampicarsi sulla SPALLIERA sino al 4° piolo (con i piedi) e scendere

4. Salamino (rotolamenti da sdraiati, corpo in atteggiamento lungo, intorno all'asse longitudinale)

5. Zig zag di corsa

6. 3 saltelli su MT e Uscita libera su materassone

FACOLTATIVO: arrampicarsi su materassone/cubone h 80cm e saltare giù su materassone a 40 cm

7. Superamento ostacoli h.15 CM con saltello libero

8. Capovolta AVANTI (anche con assistenza) SU MATERASSINO

9. Camminata su TRAVE a terra

10. Passaggio libero sotto la PANCA

TERMINE PERCORSO entrando nel cerchio a terra

Categoria LEPROTTI: **livello AVANZATO per bimbi agili e dinamici**

1. Camminata laterale sulla panca
 2. Saltelli apro/chiodo nei cerchi
 3. Arrampicarsi sulla SPALLIERA sino al 6° piolo (con i piedi) e scendere
 4. Salamino o RUOTA (scimmietta)
 5. Zig -zag in quadrupedia
 6. Cammino su panca, battuta su MT e uscita sul materassone + CAPOVOLTA AVANTI (arrivo libero)
- FACOLTATIVO: arrampicarsi su materassone/cubone h 80cm e saltare giù su materassone a 40 cm**
7. Superamento ostacoli con saltello H. 20 CM
 8. Capovolta INDIETRO (anche con assistenza) o CAPOVOLTA AVANTI in autonomia
 9. Camminata sulla TRAVE A TERRA o BASSA (h. 50 cm)
 10. Passaggio libero sotto la PANCA
- TERMINE PERCORSO entrando nel cerchio a terra

Piccole variazioni al percorso possono essere apportate per permettere a TUTTI I BAMBINI di partecipare.