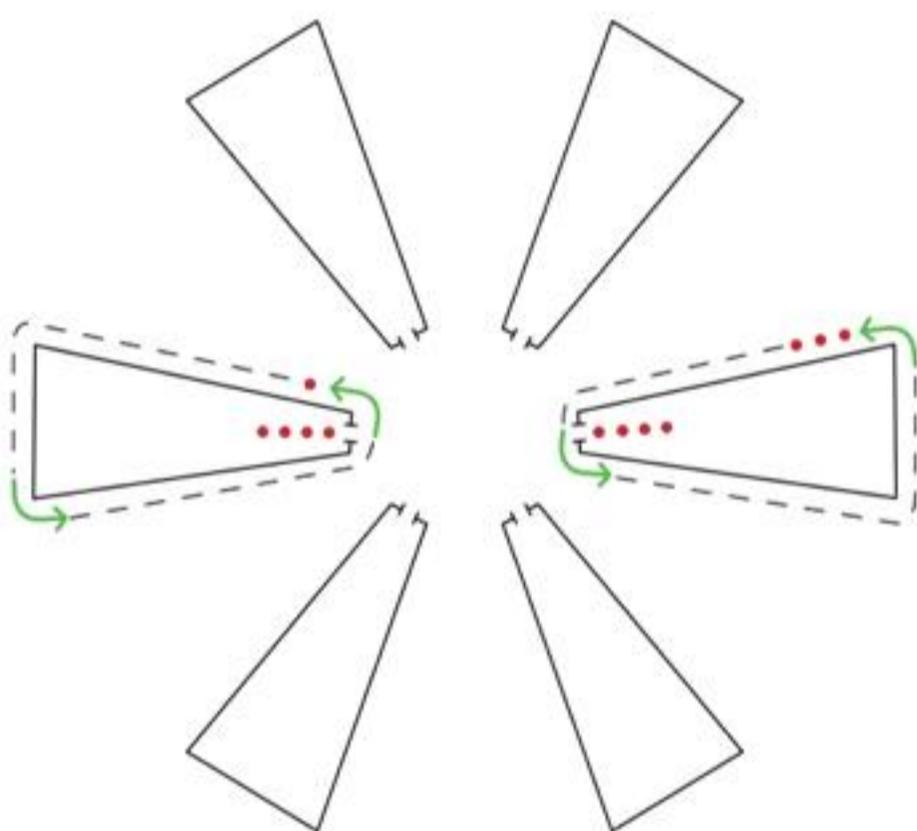


SCHEDA TECNICA

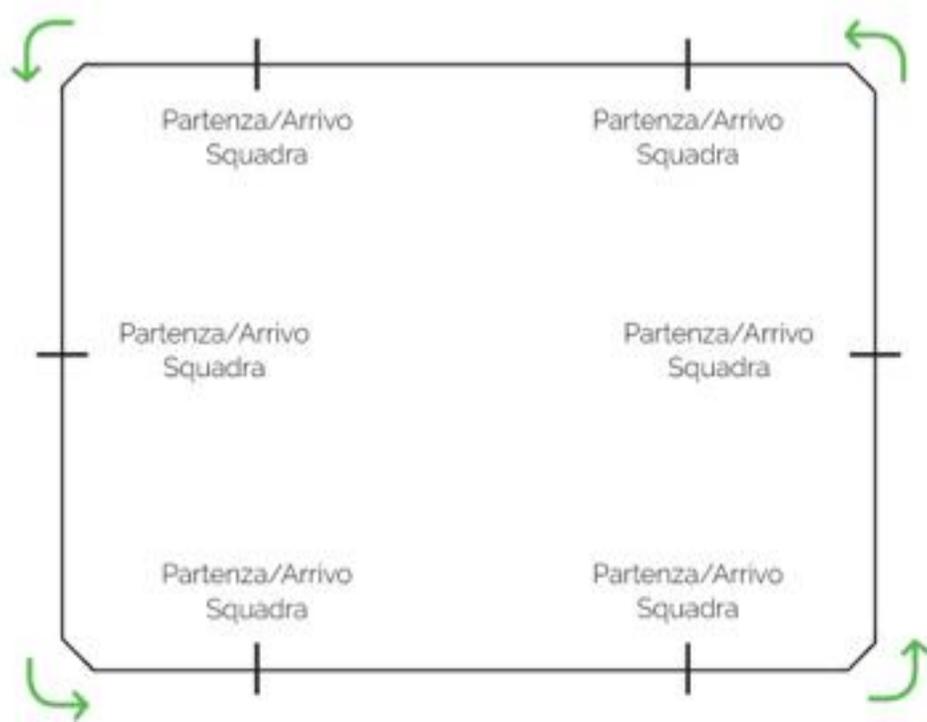
La Coda

(6 squadre da 6/7 atleti)



Il 1° atleta parte e gira attorno al suo trapezio (disegnato a terra). Ad ogni giro si aggiunge, in coda, un compagno di squadra. Quando i compagni si sono tutti accodati, porta tutta la squadra all'interno del trapezio. L'arrivo della squadra è determinato dall'entrata del suo ultimo componente nel trapezio.

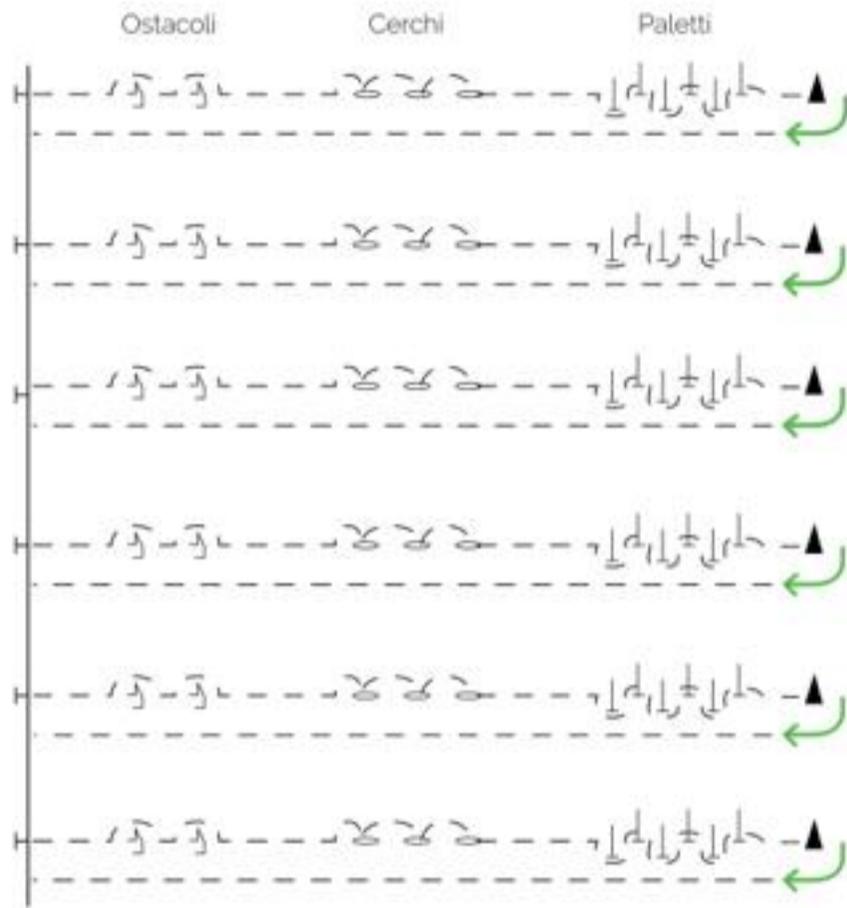
Corsa ad inseguimento



I bambini di ogni squadra partono tutti assieme per percorrere un giro completo del percorso (140 m. circa), per poi arrivare nello stesso punto di partenza. L'arrivo di ogni squadra è determinato dal superamento della linea di partenza/arrivo da parte di tutti i componenti.

SCHEMA TECNICA

Percorso cross di abilità



Le squadre partono contemporaneamente con un atleta alla volta. Sul percorso ci saranno ostacoli da superare, cerchi da saltare e paletti da affrontare a slalom. Il percorso si svolge "a staffetta": ogni bambino parte quando il compagno precedente arriva al cono per tornare indietro.

Corsa x 6



Le squadre, di 6 atleti ognuna, partono contemporaneamente: il 1° bambino parte e gira attorno al primo palo, il 2° bambino gira attorno al secondo palo e così via; il percorso si svolge "a staffetta": il bambino che corre, al ritorno, consegna un testimone al compagno che deve partire. L'arrivo di ogni squadra è determinato dal superamento della linea di partenza/arrivo da parte del sesto bambino.