

# SCUOLA PRIMARIA

## GIOCO TENNIS

### CLASSI QUARTE

ORGANIZZAZIONE	Ufficio Educazione Fisica Comitato Prov.le FIT Mantova
DATA	venerdì 18 maggio 2012
LUOGO	Marmirolo – Palazzetto dello Sport, Via Grazioli
ORARIO	a partire dalle ore 9,00
PARTECIPAZIONE	la partecipazione sarà per classi, con 4 alunni, indifferentemente bambini e bambine, che disputeranno la partita di tennis, mentre i rimanenti bambini saranno divisi su due percorsi di abilità (vedi specifica a pagina successiva)
ALUNNI AMMESSI	tutti gli alunni iscritti e frequentanti la classe <b>quarta</b> per cui partecipano alla manifestazione.
SQUADRE AMMESSE	sono ammesse fino a <b>16 classi</b> , scelte tra le classi <b>quarte</b> partecipanti alle manifestazioni zonali
REGOLE DI BASE	sia la partita, che i due percorsi, si svolgono in un tempo di 8 minuti: allo scadere vince la partita chi è in vantaggio, mentre nei percorsi risulta vincente chi ha effettuato più vote il percorso stesso; viene assegnato un punto a chi vince la partita, uno a chi vince il primo percorso e uno a chi vince il secondo; nel caso che nei percorsi vi sia parità, si aggiudica la prova che ha vinto la partita.
ISCRIZIONI	le iscrizioni delle classi che abbiano acquisito il diritto a partecipare alla manifestazione provinciale dovranno pervenire all'ufficio educazione fisica entro il <b>28 aprile 2012</b> tramite il sito internet <b><a href="http://www.giocosport70comuni.it">www.giocosport70comuni.it</a></b>
IL TORNEO	il torneo sarà definito sulla base delle iscrizioni pervenute
ARBITRAGGI	gli incontri saranno diretti da arbitri federali o da insegnanti di educazione fisica appositamente inviati dall'Ufficio EFS
IDONEITA'	mediante dichiarazione del genitore
PREMIAZIONI	al termine della manifestazione
RIFERIMENTI	Maestro Giovanni Uggetti – Cell. 339 6069330



## GIOCO TENNIS (segue)

### REGOLE DI BASE

La classe gioca divisa in tre gruppi.

- Primo gruppo = **partita di tennis in doppio**

Il primo gruppo è composto da 4 bambini (indifferentemente maschi o femmine) che disputeranno una partita in doppio nell'arco di tempo di 8 minuti, alternandosi sul campo di gioco ogni cambio di battuta (cioè ogni volta che la somma dei punti delle due squadre arriva a cinque o ad un multiplo di cinque).

Al termine degli otto minuti vince la squadra che ha totalizzato più punti.

Se la partita termina in parità, si continua fino a che una squadra ottiene un punto di vantaggio.

Si gioca su un campo delle dimensioni di 11m x 5,5 m.

La battuta deve essere obbligatoriamente effettuata dal basso ed è valida se la palla cade nello spazio compreso tra la rete e un metro dalla linea di fondo. La risposta alla battuta deve essere eseguita alternativamente dai due giocatori dell'altra squadra.

I rimanenti bambini e bambine della classe vengono equamente divisi tra il secondo e il terzo gruppo e disposti su due percorsi strutturati nel seguente modo:

- Secondo gruppo = primo percorso: **Staffetta a tenaglia**

Il primo percorso prevede che i bambini, divisi in due sottogruppi, si dispongono in due file contrapposte (A e B) a circa 12 metri di distanza l'una dall'altra.

Tra le file vengono disposti due coni distanti tra loro circa 10 metri, e sul cono vicino alla postazione A viene posizionata una pallina da tennis. Il primo bambino della fila A ha due racchette e al via, deve recuperare la pallina dal cono vicino, con le racchette usate come una "tenaglia", e posizionarla sul cono lontano (B); quindi consegna le racchette al primo bambino della fila B che esegue il medesimo percorso in senso opposto.

Vince la squadra che in otto minuti ha effettuato più percorsi, tenendo presente che se la pallina cade a terra deve essere recuperata per poi ripartire dal punto in cui è caduta.

- Terzo gruppo = secondo percorso: **Gioco Tennistico**

Il secondo percorso prevede che i bambini, sistemati in fila dietro una linea di partenza, abbiano tutti una racchetta e una pallina. A cinque metri dalla linea di partenza viene sistemato un contenitore o un cerchio posto sul terreno.

Al via il primo bambino colpisce la pallina, cercando di mandarla nel contenitore o nel cerchio, quindi la recupera, la consegna al compagno davanti alla fila e si mette in coda alla fila stessa. Il gioco prosegue per otto minuti e al termine si contano i centri realizzati.

