I GIOCHI

Ogni gioco sviluppa i temi educativi dell'olimpismo e sarà indicato con uno dei colori dei cerchi olimpici. Ogni gioco ha elementi organizzativi e regole modificabili, che hanno il fine di permettere ai ragazzi di personalizzare ogni proposta in base alle loro inclinazioni, idee e decisioni.

AREA BLU – partecipazione

- Area delineata da due miniporte e area di porta (goal zone).
- Obiettivo: fare goal.
- Prima di cercare il punto si devono fare 5 passaggi con le mani a compagni diversi; si può fare goal SOLO con i piedi e dalla goal zone.
- Varianti: passaggi con una sola mano, tiro con un piede definito, tutti seduti.

AREA GIALLA – collaborazione

- Area delineata in due parti in cui si posizionano le due squadre.
- Obiettivo: raccogliere tutte le palline con il telo.
- Uno o due lanciatori e 4 o 6 ragazzi che tengono il telo atto a raccogliere le palline, il telo può essere mosso ma chi lo tiene non può spostare i piedi. Una volta raccolte tutte le palline viene assegnato un punto. Ad ogni punto si cambia la formazione della squadra.
- Varianti: lanciatori bendati, tenere il telo con una sola mano.

AREA ROSSA – amicizia

- Area divisa in due parti (corsie) una per squadra.
- Obiettivo: terminare prima il percorso.
- Staffetta a coppie, uno cammina bendato e l'altro fa da guida attraverso un percorso definito e con la presenza di ostacoli, raggiunto il traguardo parte la coppia successiva.
- Varianti: senza voce e solo tocco, con disturbo avversari.

AREA VERDE – impegno

- Area divisa in due parti dove si posizionano i cerchi.
- Obiettivo: eliminare tutti i cerchi.
- Calciando da un punto definito bisogna far fermare il pallone in uno dei cerchi disposti a terra, il cerchio nel quale la palla si ferma viene eliminato, ad ogni tentativo si cambia calciatore.
- Varianti: calciare spalle ai cerchi con il tallone, cambiare dimensioni dei palloni.

AREA NERA – rispetto

- Area divisa a metà con ognuna l'area prigioniero.
- Obiettivo: segnare il punto.
- Gioco tipo palla prigioniera ma lo scopo del "prigioniero" è quello di segnare il punto a canestro e solo dopo aver preso la palla al volo; gli avversari se colpiti difendono da seduti e si possono rialzare solo se intercettano il pallone. Dopo ogni punto segnato si può cambiare il prigioniero.
- Varianti: due palloni, cinesini sparsi nel campo da non toccare.