SPRINT GAMES

tutti in gioco con lo Sportivo!

Sprint Games è una manifestazione ludico-motoria inclusiva di avvio anno scolastico per classi terze scuola secondaria di I° di Faenza.
Sono 7 prove proposte dalle prime due classi ad indirizzo sportivo del Liceo Torricelli-Ballardini, per stimolare le abilità motorie degli studenti delle classi terze Sec.I°.
Tutte le classi terze della stessa scuola giocheranno nello stesso momento, provando le attività a rotazione, il tutto in un paio d'ore circa. I giochi sono senza confronto diretto con altre classi, con l'obiettivo di fare del proprio meglio, per punti, misure o tempo.
Le giornate in cui gli studenti del Liceo potranno proporre le attività sono il lunedì e il mercoledì dalle 8 alle 11 o dalle 11 alle 13.00, il giovedì dalle ore 8 alle 11 ed il giovedì dalle 8 alle 11.
Per info e contatti: Prof. Alessandro Babini 3287695152.

Prova 1: DISCGOLF – scegli il bersaglio

COME SI GIOCA: colpire una tra le tre bottiglie in campo e farla cadere. Ogni bottiglia ha un punteggio diverso in base alla distanza dalla linea di lancio, il primo giocatore lancia e poi recupera il disco per consegnarlo al proprio compagno di squadra come testimone. Terminata la fila inizia un altro giro per 2 volte.
Bottiglia da 1 punto a 4m di distanza; Bottiglia da 2 punto a 5m; Bottiglia 3 punto a 6m.
OBIETTIVO: fare più punti media (somma punti/numero studenti).

Prova 2: PASO DOBLE ROLLING – passo a due con lo skate

COME SI GIOCA: in coppia, abbracciati come in un ballo a due, uno sullo skateboard e uno per terra a guidare il compagno, eseguire uno slalom tra i coni. Arrivati in fondo ci si scambia di posizione e si torna indietro. Il percorso è formato da 4 coni a distanza di 3 metri l'uno dall'altro, il primo cono è posizionato a due metri dalla linea di partenza e il fondo a due metri dall'ultimo cono.
Nel caso in cui una classe sia in numero dispari, verrà estratto a sorte chi farà il percorso due volte. Per ogni piede che dallo skate si appoggia a terra si aggiungono 10".
OBIETTIVO: terminare il percorso nel minor tempo medio (tempo totale/numero studenti).

Prova 3: SALTO della FUNICELLA

COME SI GIOCA: ogni studente deve eseguire 20 saltelli con la funicella a piedi pari per poi passare la funicella al compagno e così via sino all'ultimo partecipante.passare al di sotto di un'asta orizzontale piegando il corpo all'indietro, senza toccare l'asta e mantenendo l'equilibrio, uno dietro l'altro. L'asta, partendo dall'altezza di 150cm viene progressivamente abbassata ad ogni giro di 5cm, chi tocca il bastone o cade viene eliminato e viene associato all'ultima misura valida superata.
OBIETTIVO: terminare la prova nel minor tempo medio (tempo totale/numero studenti).

Prova 4: CORSA COI SACCHI – salta

COME SI GIOCA: è una staffetta avanti/dietro lunga 15m. Al via uno studente salta per 15m, poi passa il sacco al compagno che torna indietro e così via fino all'ultimo studente presente.
OBIETTIVO: terminare la corsa nel minor tempo medio (tempo totale/numero studenti).

Prova 5: **HULA HOOP – gira**

COME SI GIOCA: far fare al cerchio 25 giri attorno alla vita, anche raccogliendo l'hula hoop più volte da terra nel minor tempo possibile, uno studente dopo l'altro.
OBIETTIVO: terminare i giri nel minor tempo medio (tempo totale/numero studenti).

Prova 6: **CORNHOLE – lancia il sacchetto**

COME SI GIOCA: lanciare un sacchetto verso una piattaforma rialzata per farlo entrare nella buca (3 punti) o rimanere sulla piattaforma (1 punto), ad una distanza di 7 metri. Il primo giocatore lancia e poi recupera il sacchetto per consegnarlo al proprio compagno di squadra come testimone. Terminata la fila inizia un altro giro per 2 volte.
OBIETTIVO: fare più punti media (somma punti/numero studenti).

Prova7: **GIMKANA – pedala**

COME SI GIOCA: staffetta in bicicletta, al via il primo studente indossa il caschetto e parte in bicicletta, dopo 3m sul primo cono, recupera il bicchiere dal supporto (può metterlo nel portaborraccia) girandoci attorno ed iniziando a svolgere uno slalom composto da 6 coni totali distanti tra loro 3 metri in lunghezza e 6 in larghezza,sull'ultimo cono appoggia il bicchiere nel supporto, consegna bici e casco al compagno fa lo stesso.
OBIETTIVO: terminare i giri nel minor tempo medio (tempo totale/numero studenti).

CLASSIFICA: ogni prova dà origine ad una classifica in base al tempo, ai punti o alla misura attribuendo ad ogni classe il punteggio corrispondente alla posizione in classifica: 1 punto alla prima, 2 punti alla seconda, 3 alla terza e così via fino all'ultima classificata. Risulterà vincitrice degli SPRINT GAMES la classe che avrà totalizzato il minor punteggio sommando i risultati delle 7 prove. In caso di parità la classifica verrà determinata dal migliore piazzamento nel Paso Doble Rolling.
La classe meglio posizionata sarà la vincitrice degli **SPRINT GAMES 2026**.
I risultati delle classi saranno inseriti anche nella serie storica per metterli a confronto con i risultati delle edizioni precedenti dando forma alla classifica **Serie Storica Sprint Games Faenza**.

Risultati in tempo reale: una tabella a doppia entrata condivisa con gli insegnanti permetterà ad ogni classe di vedere l'andamento degli SPRINT GAMES in tempo reale.