



**giochi
della
gioventù**

Allegato delibera PF
18/52 del 24/1/2026

**SCHEDA PROGETTAZIONE ATTIVITÀ DI GIOCO-SPORT
per le classi 4^a e 5^a di scuola primaria**

Federazione Ginnastica d'Italia

I principi alla base dei Giochi della Gioventù sono:

massima partecipazione, approccio multidisciplinare, approccio inclusivo.

Nelle scuole primarie la partecipazione avviene per classe. Tutte le alunne e gli alunni concorrono al punteggio di classe, al quale possono contribuire sia individualmente, che suddivisi in piccoli gruppi, nel confronto con altre classi.

Le alunne e gli alunni devono partecipare a percorsi che propongono attività di gioco-sport ispirate a tre diverse discipline di cui almeno una individuale, una di squadra ed una terza tra individuale, di squadra o integrata.

Nome dell'attività di gioco-sport proposta	SUPER GYM SCHOOL
Obiettivi di apprendimento (in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo)	Obiettivi Specifici per le Classi 4^a e 5^a • Consapevolezza Corporea e Funzioni Fisiologiche: ○ Rappresentare lo schema corporeo in modo strutturato e maturo. ○ Distribuire lo sforzo in attività complesse, applicando tecniche di controllo respiratorio e rilassamento. • Coordinazione e Schemi Motori: ○ Eseguire percorsi complessi combinando vari schemi motori (correre, saltare, lanciare, afferrare) con precisione e velocità.

Il Presidente Federale
Dott. Andrea Facci

	○ Muoversi con destrezza e fluidità, controllando la lateralità e la coordinazione arti superiori/inferiori. • Orientamento Spaziale e Temporale: ○ Utilizzare il corpo e il movimento nello spazio, adattandosi a ritmi e successioni temporali. • Relazione e Gioco: ○ Partecipare in modo collaborativo e rispettoso ad attività di gruppo e giochi di squadra, rispettando le regole. ○ Controllare l'emotività e le emozioni durante la competizione.
Eventuali obiettivi trasversali e interdisciplinari	Il programma della Federazione Ginnastica d'Italia per i Nuovi Giochi della Gioventù non è solo un percorso di addestramento fisico, ma mira a diventare un vero e proprio strumento pedagogico. In quarta e quinta primaria, i bambini attraversano una fase cruciale per lo sviluppo della coordinazione e della consapevolezza di sé, pertanto si sono individuati alcuni obiettivi trasversali ed interdisciplinari. 1. Obiettivi Trasversali (Competenze Chiave) Questi obiettivi riguardano lo sviluppo della persona e le competenze sociali, fondamentali per la crescita del cittadino. • Autonomia e Consapevolezza: Imparare a riconoscere i propri limiti e a valorizzare le proprie potenzialità, gestendo l'emotività durante la performance o la competizione. • Collaborazione e Fair Play: Lavorare in gruppo (specialmente nei percorsi a staffetta), rispettando i compagni e accettando le regole condivise. • Resilienza e Perseveranza: La ginnastica richiede ripetizione. L'obiettivo è insegnare che l'errore è parte del processo di apprendimento e che il miglioramento arriva con l'impegno costante. • Rispetto delle Regole: Comprendere che la sicurezza propria e altrui dipende dal rispetto rigoroso delle consegne tecniche e dei protocolli di utilizzo degli attrezzi. 2. Obiettivi Interdisciplinari L'educazione motoria è il "ponte" perfetto per collegare diverse materie curriculari in modo pratico e cinestetico. Scienze e Anatomia • Il corpo umano: Studio del sistema scheletrico e muscolare "in azione". Comprendere come i muscoli si contraggono e si rilassano.

- **Fisiologia elementare:** Osservare le variazioni del battito cardiaco e del ritmo respiratorio prima, durante e dopo lo sforzo.
- **Educazione alla salute:** Riflettere sull'importanza del riscaldamento per prevenire infortuni e sul ruolo di una corretta alimentazione e idratazione.

Matematica e Geometria

- **Geometria dinamica:** Riconoscere angoli (retto, acuto, ottuso) nelle posizioni del corpo e simmetrie nelle figure della ginnastica artistica o ritmica.
- **Misura e Statistica:** Cronometrare i tempi dei percorsi, misurare lunghezze nei salti e tabulare i risultati della classe per analizzare i progressi di ciascuno. Conoscere il concetto di media per ottenere il punteggio della squadra.

Educazione Civica

- **Inclusione:** Adattare i movimenti e i giochi affinché ogni compagno, indipendentemente dalle abilità fisiche, possa partecipare attivamente.
- **Cittadinanza attiva:** Comprendere il valore dello sport come diritto universale e strumento di pace.

Fisica (Cenni intuitivi)

- **Equilibrio e Baricentro:** Sperimentare come lo spostamento del centro di massa influenzi la stabilità in diverse posture.
- **Forza e Velocità:** Comprendere intuitivamente il rapporto tra la spinta (forza impressa) e lo spostamento del corpo nello spazio così come di un attrezzo.

3. Obiettivi Didattici Specifici (Area Motoria)

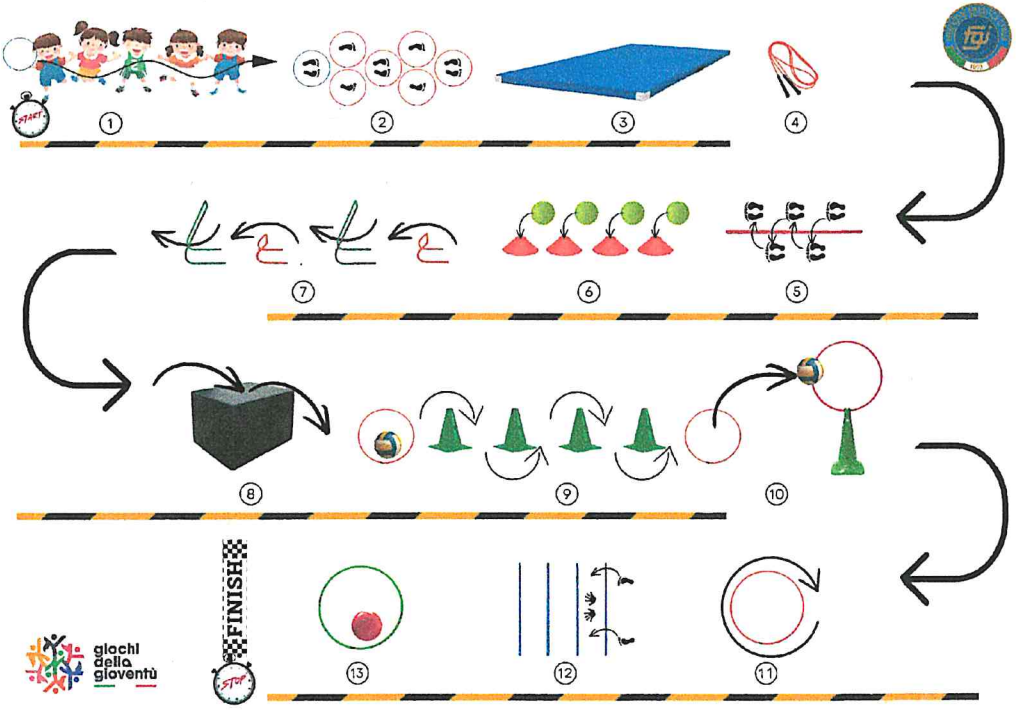
Secondo le linee guida FGI per questa fascia d'età, il focus si sposta dagli schemi motori di base verso le capacità coordinative speciali:

Area	Obiettivo Specifico
Coordinazione Oculo-Manuale	Gestione di piccoli attrezzi (palle, cerchi, funicelle) con precisione.
Equilibrio	Mantenimento della stabilità in situazioni dinamiche e su basi d'appoggio ridotte.
Ritmo	Capacità di sincronizzare i movimenti del corpo a uno stimolo sonoro o a una sequenza prestabilita.
Orientamento Spaziale	Muoversi con sicurezza nello spazio palestra rispetto a sé, agli altri e agli attrezzi.

Classi coinvolte*	Classi 4^a e 5^a di scuola primaria
Numero partecipanti*	Tutta la classe, eventualmente suddivisa in sottogruppi

Composizione delle squadre per lo svolgimento del gioco-sport proposto (ogni squadra è formata dalla classe intera: ogni alunno deve prendere parte a tutte le prove in cui la classe è coinvolta, concorrendo al punteggio di classe individualmente o suddivisi in piccoli gruppi)	Ciascun componente della classe parteciperà al circuito portando la propria prestazione in dote al gruppo classe. Il punteggio della squadra (classe) sarà dato dalla media del tempo (somma di tutti i tempi individuali / numero di alunni/e della classe), questo per poter permettere il confronto fra classi con numero di alunni/e diverso.		
Attrezzi/materiali (descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei bambini coinvolti)	MATERIALE	NUMERO	SPECIFICHE
	CERCHI	12	DIAMETRO MINIMO 60CM MASSIMO 90CM. Meglio quelli piatti per tutte le stazioni ad eccezione della stazione n°11 dove sarebbe preferibile un cerchio a sezione tonda (da ginnastica ritmica)
	TAPPETO	1	MISURE IDEALI 200CM X 100CM X 5 CM. Si può utilizzare comunque un qualsiasi tappeto che consenta di eseguire agevolmente una capovolta avanti.
	FUNICELLA	1	Accettabile sia una corda in tessuto (tipo ginnastica ritmica) che una corda in PVC. Sia con manici che senza e di lunghezza adeguata alla media della statura della classe.
	BACCHETTE	5	Si possono utilizzare bacchette o bastoni in legno, PVC, ferro o altro materiale idoneo. Lunghezza minima 90 cm, massima 120 cm.
	PALLINE DA TENNIS	4	Palline da tennis o da padel di comune utilizzo.
	CONETTI BASSI E LARGHI (Cinesini)	4	Utilizzare i classici conetti bassi chiamati in gergo tecnico "cinesini" poiché la base larga e la parte superiore vuota permettono di posizionarvi le palline da tennis nella maniera più idonea.
	OSTACOLI	2 BASSI 2 ALTI	Ostacoli bassi (range 10-20 cm) e ostacoli alti (range 50-60 cm)

	BOX O CUBONE	1	Box o altro attrezzo da utilizzare come ostacolo da scavalcare in free running (stile parkour), altezza minima 50cm massima 80cm. Privilegiare, per la sicurezza, una soluzione che abbia ottima stabilità.
	PALLONE VOLLEY	1	Pallone da volley o da mini volley
	PALLA DA GINNASTICA RITMICA	1	Palla da ritmica di qualsiasi tipologia. Sostituibile con palla da pallamano o pallone da volley in caso di necessità.
	CONETTI	4 MEDI 1 GRANDE	Conetti medi per eseguire lo slalom, altezza minima 20cm massima 50cm. Il Conetto grande deve avere un'altezza in un range che va da 50cm a 60 cm. In caso di mancanza si può usare un conetto medio posizionato su un rialzo fino ad ottenere l'altezza desiderata, oppure si può fissare il cerchio ad un supporto diverso da un conetto a patto di mantenere le misure indicate nel progetto tecnico.
Spazio utilizzato (descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)	Lo spazio per la costruzione e l'esecuzione del circuito consiste in un rettangolo di dimensioni variabili: da 16 a 18 metri per la base e da 6 a 9 metri per l'altezza.		
Durata delle attività (ogni classe dovrà essere impegnata nel gioco-sport per un tempo complessivo pari a max 30'.	La durata del circuito è di media inferiore al minuto per allievo e non sono previsti tempi morti fra un allievo/a e l'altro/a. Pertanto ogni gruppo classe dovrebbe terminare ampiamente prima dei 30' indicati come tempo limite.		
Preparazione del campo/dell'area di gioco	L'area di gara deve essere allestita secondo il disegno e le misure riportate nell'allegato tecnico. Il percorso si snoda lungo quattro corsie adiacenti e parallele, separate da strisce di nastro adesivo, segnalatori o conetti. La disposizione delle stazioni deve risultare fluida e intuitiva, così da facilitare agli alunni l'individuazione della tappa successiva.		

Regolamento del gioco-sport proposto	Il regolamento prevede lo svolgimento di un circuito a tempo, con l'applicazione di penalità (esprese in secondi aggiuntivi) per ogni errore commesso. Al segnale del giudice o dell'insegnante, l'alunno inizia il percorso. Al termine della prova, viene registrato il tempo cronometrato a cui verranno sommate le eventuali penalità accumulate, così come specificato nella tabella degli errori.
Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi	
Punteggi del gioco-sport proposto (punteggi che determineranno una classifica per classe per il singolo gioco-sport)	Il punteggio di classe sarà dato dalla media dei tempi di tutti gli alunni. Sarà possibile realizzare anche classifiche individuali divise per anno di nascita e genere, prevedendo graduatorie specifiche per gli studenti in situazione di disabilità.
Attribuzione punteggi dei Giochi	La classifica generale dei Giochi sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle diverse attività praticate da ogni classe.
Note aggiuntive	

ADATTAMENTI

Per le diverse tipologie di circuito adattato, si rimanda all'allegato tecnico che illustra, nel dettaglio, ogni variazione prevista in base alla specifica situazione di disabilità.

Adattamento per allievi con disabilità visiva	Gli alunni/e in situazione di disabilità visiva svolgeranno il circuito con l'assistenza di un compagno/a come guida.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva	Gli alunni/e in situazione di disabilità uditiva potranno svolgere il circuito senza alcun adattamento all'infuori della partenza e dell'arrivo al traguardo che saranno dati da un segnale visivo e non uditivo.
Adattamento per allievi con disabilità motoria	Sono previsti circuiti modificati per varie tipologie di situazioni di disabilità fisiche e motorie. In base alla tipologia si adatta il circuito nella maniera più idonea all'alunno/a e alle sue capacità.
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva	Gli alunni/e in situazione di disabilità intellettiva svolgeranno il circuito con l'assistenza, ove necessaria, di un compagno/a come guida e sostegno in caso di bisogno.
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	I/le docenti, conoscendo le capacità di ciascun alunno, sceglieranno fra i vari circuiti adattati presenti nel programma, quello che più si confà alle caratteristiche dell'alunno/a con Bisogni Educativi Speciali.

Allegato 1

Programma tecnico “Nuovi Giochi della Gioventù” sezione Ginnastica

Descrizione circuito standard ed elenco materiali necessari

Numero stazione	Descrizione
1	L'alunno/a che affronta il circuito parte con un cerchio in mano e lo passa al primo dei 5 compagni/e che nel frattempo hanno formato una catena umana tenendosi per mano. Questi 5 allievi/e dovranno essere sempre diversi per ciascun allievo/a che affronterà il circuito. Afferrato il cerchio il primo della “catena umana” dovrà attraversare il cerchio per far sì che questo entri in possesso del secondo partecipante alla catena. Il tutto deve avvenire senza che si interrompa mai la presa fra le mani dei 5 alunni/e che formano la catena. Una volta giunto il cerchio, alla fine di questo percorso, l'allievo che deve affrontare il circuito lo riceve dal compagno/a che era l'ultimo della catena e lo posiziona al suolo come primo cerchio della stazione del circuito numero 2.
2	Posizionato il cerchio al suolo come da immagine, l'allievo/a compie dei saltelli in avanzamento. A piedi uniti nei cerchi singoli ed a gambe divaricate nei cerchi posizionati in coppia. Dopo il terzo saltello a gambe unite esce dal cerchio e si dirige verso il tappeto.
3	Raggiunto il tappeto, con partenza libera l'alunno/a esegue una capovolta avanti. E' concesso rialzarsi alla stazione eretta in forma libera. Nel caso l'allievo/a non fosse in grado di eseguire una capovolta in avanti è possibile eseguire due rotolamenti del corpo attorno all'asse longitudinale con partenza e arrivo in decubito supino.

4	Dopo la capovolta o il rotolamento da supino, l'allievo/a raggiunge la stazione 4 dove al suolo troverà una funicella. Sono adatte tutti i tipi di funicella ma si consigliano quelle di tessuto o di PVC con o senza manici. Afferrata la funicella, l'alunno/a esegue 10 saltelli in forma libera. La corda può essere girata in avanti o indietro ed il passaggio può essere effettuato con saltelli a piedi uniti o alternati tanto quanto con singolo saltello o doppio saltello. Al termine del decimo saltello si riposiziona la funicella a posto e si prosegue.
5	L'allievo/a si pone lateralmente alla bacchetta che trova al suolo ed esegue 4 saltelli a piedi uniti senza toccare la bacchetta. Al termine del quarto saltello, tornato dal lato della bacchetta dove ha iniziato, si sposta alla stazione successiva.
6	Alla stazione 6 l'allievo/a troverà posizionate al suolo 4 palline da tennis e 4 conetti bassi (cinesini). Dopo essersi messo seduto/a, dovrà, usando esclusivamente i piedi, agganciare ciascuna pallina e posizionarla in equilibrio sulla parte superiore del conetto. Gli spostamenti laterali, per passare da una pallina all'altra, dovranno sempre avvenire con i glutei a contatto con il suolo. La distanza fra i conetti dovrà essere compresa fra i 40 e i 50 cm.
7	Rialzatosi alla posizione eretta, dopo la stazione 6, l'alunno/a dovrà affrontare i 4 ostacoli della stazione 7. Dovrà saltare sopra gli ostacoli bassi (range 10-20 cm) e passare sotto quelli alti (range 50-60 cm) senza né toccarli né urtarli in alcun modo. La distanza fra gli ostacoli dovrà essere di 1,5 metri.
8	Raggiunta la stazione numero 8, l'allievo/a dovrà superare, scavalcandolo in forma libera, l'ostacolo posizionato sul percorso (box, tappetone, o altra forma di ostacolo con altezza minima 50cm e massima 80 cm).
9	L'allievo/a raccoglie la palla da pallavolo dall'interno del cerchio e palleggiando con una sola mano esegue uno slalom fra i conetti fino a raggiungere il cerchio posto alla fine dello slalom. Si può cambiare mano durante la fase di palleggio ma non è concesso né bloccare il palleggio, né palleggiare con due mani. La distanza fra il bordo del cerchio ed il primo conetto è di 1 metro. Fra i conetti distanza di 1 metro e fra l'ultimo conetto e il bordo del cerchio finale 1 metro.

10	Con i piedi all'interno del cerchio, l'alunno/a lancia la palla da pallavolo all'interno del cerchio posto sopra un cono. Il cono (o qualsiasi altro strumento usato in sua sostituzione) avrà altezza minima 50cm massima 60 cm ed il cerchio avrà diametro minimo 60cm e massimo 90 cm. Il cono sarà posizionato ad una distanza di 2 metri dal centro del cerchio da cui l'alunno/a dovrà lanciare la palla.
11	Una volta raccolto il cerchio da terra e averlo posto verticalmente, si esegue un prillo. Appena il cerchio inizia a girare su se stesso, l'alunno/a compie un giro intorno all'attrezzo, riafferrandolo al volo dopo aver compiuto un giro di almeno 360° e prima che questo si fermi o cada al suolo. Una volta afferrato lo posa al suolo e prosegue
12	Raggiunta la prima bacchetta posta al suolo trasversalmente alla direzione del circuito l'allievo/a si pone con le gambe divaricate e poggia le mani nello spazio compreso fra la prima bacchetta e la seconda (distanza fra le bacchette 60 cm). Con un leggero saltello, sposterà simultaneamente i piedi nello stesso spazio delle mani. A seguito di questo primo movimento, sposterà le mani nello spazio successivo ed effettuerà un secondo saltello (framezzo a gambe divaricate). L'esercizio termina quando, dopo il quarto framezzo, l'allievo/a si trova ad aver sorpassato tutte e 4 le bacchette.
13	Una volta giunto all'interno del cerchio ed aver afferrato la palla da ginnastica ritmica (o da pallavolo in caso di necessità), l'allievo/a dovrà lanciare la palla sopra la propria testa e, prima di riprenderla al volo, dovrà eseguire, sollevando una gamba, un battito di mani al di sotto di questa. L'esercizio va effettuato una volta sollevando la gamba destra e una volta la sinistra. Una volta effettuato il secondo lancio l'allievo/a ripone la palla all'interno del cerchio e corre a tagliare il traguardo posto a 3 metri dal bordo del cerchio.

ELENCO MATERIALI NECESSARI PER SVOLGIMENTO SUPER GYM SCHOOL

MATERIALE	NUMERO	SPECIFICHE
CERCHI	12	DIAMETRO MINIMO 60CM MASSIMO 90CM. Meglio quelli piatti per tutte le stazioni ad eccezione della stazione n°11 dove sarebbe preferibile un cerchio a sezione tonda (da ginnastica ritmica)
TAPPETO	1	MISURE IDEALI 200CM X 100CM X 5 CM. Si può utilizzare comunque un qualsiasi tappeto che consenta di eseguire agevolmente una capovolta avanti.
FUNICELLA	1	Accettabile sia una corda in tessuto (tipo ginnastica ritmica) che una corda in PVC. Sia con manici che senza e di lunghezza adeguata alla media della statura della classe.
BACCHETTE	5	Si possono utilizzare bacchette o bastoni in legno, PVC, ferro o altro materiale idoneo. Lunghezza minima 90 cm, massima 120 cm.
PALLINE DA TENNIS	4	Palline da tennis o da padel di comune utilizzo.
CONETTI BASSI E LARGHI (Cinesini)	4	Utilizzare i classici conetti bassi chiamati in gergo tecnico "cinesini" poichè la base larga e la parte superiore vuota permettono di posizionarvi le palline da tennis nella maniera più idonea.
OSTACOLI	2 BASSI 2 ALTI	Ostacoli bassi (range 10-20 cm) e ostacoli alti (range 50-60 cm)

MATERIALE	NUMERO	SPECIFICHE
BOX O CUBONE	1	Box o altro attrezzo da utilizzare come ostacolo da scavalcare in free running (stile parkour), altezza minima 50cm massima 80cm. Privilegiare, per la sicurezza, una soluzione che abbia ottima stabilità.
PALLONE VOLLEY	1	Pallone da volley o da mini volley
PALLA DA GINNASTICA RITMICA	1	Palla da ritmica di qualsiasi tipologia. Sostituibile con palla da pallamano o pallone da volley in caso di necessità.
CONETTI	4 MEDI 1 GRANDE	Conetti medi per eseguire lo slalom, altezza minima 20cm massima 50cm. Il conetto grande deve avere un'altezza in un range che va da 50cm a 60 cm. In caso di mancanza si può usare un conetto medio posizionato su un rialzo fino ad ottenere l'altezza desiderata, oppure si può fissare il cerchio ad un supporto diverso da un conetto a patto di mantenere le misure indicate nel progetto tecnico.



Allegato delibera PF

18/52 del 27/1/2026



Allegato 2 Tabella delle penalità

Stazione	Descrizione Errore	Penalità (sec)
1. Catena Umana	Rottura della presa tra i compagni (per ogni volta)	+5"
2. Saltelli Cerchi	Appoggio errato (es. un piede solo nel cerchio doppio)	+2"
	Piede che tocca il bordo o l'esterno del cerchio	+2"
3. Capovolta	Esecuzione incompleta o mancato ritorno supino (nei rotolamenti)	+3"
	Uscita dai bordi del tappeto durante la rotazione	+2"
	Rotolamento longitudinale al posto della capovolta avanti	+5"
4. Funicella	Conteggio errato (meno di 10 saltelli effettuati)	+2" per salto
	Mancato riposizionamento della funicella nell'area designata	+3"
5. Bacchetta	Piedi non uniti durante il salto	+2"
	Contatto con la bacchetta (spostamento o tocco)	+2"
	Numero di saltelli inferiore a 4	+3"
6. Piedi e Palline	Uso delle mani per agevolare il posizionamento	+10"
	Sollevamento dei glutei dal suolo durante lo spostamento	+5"
	Pallina che cade dal conetto (e non viene riposizionata)	+5" per palla
7. Over/Under	Abbattimento dell'ostacolo (basso o alto)	+3" ogni volta
	Tocco o urto dell'ostacolo (basso o alto)	+3" ogni volta
	Errore di sequenza (es. passare sopra dove previsto sotto)	+5"
8. Ostacolo Grande	Aggiramento dell'ostacolo invece di scavalcarlo	+10"
9. Slalom	Palleggio bloccato (palla trattenuta) o palleggio a due mani	+5" ogni volta
	Salto di un conetto nello slalom	+5"
	Urtare o colpire un conetto	2" ogni volta
10. Lancio	Piede fuori dal cerchio al momento del lancio	+3"
	Bersaglio mancato (la palla non entra nel cerchio)	+5"
11. Il Prillo	Cerchio che cade al suolo prima di essere riafferrato	+5"
	Giro intorno al cerchio incompleto (meno di 360°)	+3"

Il Presidente Federale
Dott. Andrea Facci

12. Quadrupedia	Tocco delle bacchette con mani o piedi	+2"
	Saltello non simultaneo dei piedi	+2"
13. Lancio e Clap	Caduta della palla a terra	+5"
	Mancato battito di mani o battito non sotto la gamba	+3"
	Mancata alternanza delle gambe (DX e SX)	+3"

Allegato 3

Circuiti modificati per alunne/i in situazione di disabilità

Variente Circuito: Wheelchair Edition

Adattamento delle 13 Stazioni

Stazione	Attività Originale	Variente in Carrozzina
1	Catena umana e cerchio	L'alunno/a passa attraverso il cerchio tenuto dai compagni (anziché il contrario) o lo passa manualmente lungo la fila.
2	Saltelli nei cerchi	Slalom di precisione: Le ruote devono passare all'interno dei cerchi singoli e "abbracciare" quelli doppi senza toccarne i bordi.
3	Capovolta/Rotolamento	Spin 360°: Sul tappeto (o accanto), l'alunno esegue una rotazione completa su se stesso con la carrozzina.
4	Saltelli funicella	Rotazioni braccia: Impugnando la funicella per le estremità, esegue 10 ampie rotazioni sopra la testa o lateralmente.
5	Saltelli laterali bacchetta	Pendolo: Superare la bacchetta con le ruote anteriori e tornare indietro per 4 volte (avanti/dietro).
6	Piedi e palline	Precisione manuale: Rimanendo seduto, usa le mani per posizionare le palline sui conetti. Se ha mobilità ridotta, usa un'asta/pinza.
7	Over/Under	Slalom & Limbo: Passa lateralmente agli ostacoli bassi e sotto quelli alti (se l'altezza lo permette) o li circumnaviga.
8	Scavalamento	Touch & Go: L'alunno deve toccare l'ostacolo con la mano e compiere un giro completo attorno ad esso.
9	Slalom palleggio	Ball on lap: Slalom veloce tenendo la palla in equilibrio sulle ginocchia o palleggiando (se la coordinazione lo permette).
10	Lancio nel cerchio	Invariata: La stazione è già perfettamente accessibile.
11	Il "Prillo"	Invariata: Far girare il cerchio a terra e compiere un giro di 360° con la carrozzina prima di riafferrarlo.
12	Framezzo fra bacchette	Push & Stop: Avanzare fermandosi esattamente negli spazi tra le bacchette, controllando la spinta millimetricamente.
13	Lancio e Clap	Lancio e Clap dietro schiena: Lanciare la palla e battere le mani dietro lo schienale (o sotto un bracciolo) prima di riprenderla.

Variente Circuito: Blind & Low Vision Edition

Adattamento delle 13 Stazioni

Il Presidente Federale
Dott. Andrea Facci

Stazione	Attività Originale	Variente per Non Vedenti / Ipovedenti
----------	--------------------	---------------------------------------

1	Catena umana	Invariata: Il contatto fisico è già presente. Il compagno guida accompagna l'alunno all'inizio della catena.
2	Saltelli nei cerchi	Il compagno guida batte le mani o dà un segnale vocale ritmico. Per gli ipovedenti, usare cerchi di colori ad alto contrasto (es. giallo neon su pavimento scuro).
3	Capovolta/Rotolamento	Invariata: Il tappeto fornisce già un feedback tattile chiaro. La guida si pone alla fine del tappeto per orientare l'uscita.
4	Saltelli funicella	Invariata: La funicella in PVC produce un suono chiaro all'impatto col suolo, utile per il timing.
5	Saltelli laterali bacchetta	La guida posiziona il proprio piede accanto alla bacchetta: l'atleta usa il tocco del piede della guida come riferimento spaziale.
6	Piedi e palline	Invariata: È un esercizio puramente tattile. L'atleta esplora lo spazio con i piedi per trovare conetti e palline.
7	Over/Under	La guida guida l'atleta toccandogli la spalla (pressione = giù, tocco leggero = salto). Si possono appendere piccoli sonagli sugli ostacoli alti.
8	Scavalco	La guida descrive l'altezza e l'ingombro. L'atleta esplora l'ostacolo con le mani prima di scavalcarlo.
9	Slalom palleggio	Palla Sonora: Si usa una palla con campanellini interni. La guida si posiziona a ogni conetto e batte le mani per indicare la direzione.
10	Lancio nel cerchio	La guida si posiziona dietro il cono bersaglio e lo colpisce ripetutamente con una bacchetta per creare un bersaglio acustico .
11	Il "Prillo"	Si usa un cerchio con dei piccoli pesi o un nastro adesivo ruvido per rendere il suono del "prillo" più udibile. La guida indica la posizione del cerchio con la voce.
12	Framezzo fra bacchette	Invariata: Le bacchette a terra sono un riferimento tattile perfetto per mani e piedi.
13	Lancio e Clap	Si utilizza obbligatoriamente la palla sonora . L'atleta si affida al suono della palla che ricade per coordinare il battito di mani e la presa.

Per gli atleti con amputazioni o agenesie, l'adattamento segue i protocolli della FISPE (Federazione Italiana Sport Paralimpici e Sperimentali). Il principio cardine non è la "facilitazione", ma la compensazione funzionale: si sfrutta l'arto residuo o la protesi per ottenere lo stesso risultato motorio dei compagni.

Variante Circuito: Functional Limb Difference Edition

Adattamento delle 13 Stazioni

Stazione	Attività Originale	Variante per Amputati (Arti Sup./Inf.)
1	Catena umana	Invariata
2	Saltelli nei cerchi	Inf: Se con protesi, "saltelli-passo" ritmati; senza protesi, balzi monopodalici. Sup: Invariata.
3	Capovolta/Rotolamento	Invariata
4	Saltelli funicella	Sup: Se amputazione singola, si fissa un capo della corda a un supporto fisso (spalliera) e si gira con l'unica mano. Inf: Saltelli sul posto o oscillazione della corda sotto il piede presente.

5	Saltelli laterali bacchetta	Inf: Superamento laterale dinamico (step-over veloce). Sup: Invariata.
6	Piedi e palline	Inf: Se bilaterale, l'alunno può usare le mani o l'arto residuo. Se unilaterale, usa il piede presente. Valutare la fattibilità in base al caso.
7	Over/Under	Invariata
8	Scavalcamento	Invariata
9	Slalom palleggio	Sup: Palleggio con la mano presente. Inf: Invariata
10	Lancio nel cerchio	Sup: Lancio con l'arto presente. Valutare riduzione distanza. Inf: Invariata
11	Il "Prillo"	Sup: Se l'afferrata è complessa, l'obiettivo è bloccare il cerchio contro il corpo o a terra prima che cada. Inf: Invariata
12	Framezzo fra bacchette	Inf: Movimento a "bruco" o appoggio sui monconi protetti. Sup: Appoggio sull'avambraccio o sul palmo presente, con spinta dinamica.
13	Lancio e Clap	Sup: Il "clap" avviene tra la mano e la spalla opposta o il moncone. Inf: valutare la possibilità del movimento in equilibrio sulle protesi, se non possibile farne due sulla gamba presente o in caso di bilateralità battere le mani due volte senza sollevare arti inferiori.

Sup: amputazione o agenesia di arto/i superiori;

Inf: amputazione o agenesia di arto/i inferiori.

Variante Circuito: Visual & Rhythmic Edition

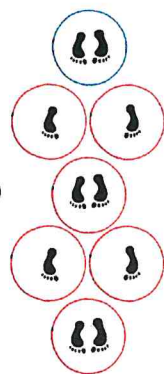
Adattamento delle 13 Stazioni

Stazione	Attività Originale	Variante per Alunni Sordi
1	Catena umana	Contatto visivo obbligatorio: Prima di passare il cerchio, bisogna incrociare lo sguardo del compagno.
2	Saltelli nei cerchi	Invariata
3	Capovolta/Rotolamento	Target d'uscita: Posizionare un cono colorato o un segnale luminoso alla fine del tappeto se necessario per aiutare l'atleta a ritrovare l'orientamento dopo la rotazione.
4	Saltelli funicella	Invariata
5	Saltelli laterali bacchetta	Invariata
6	Piedi e palline	Invariata
7	Over/Under	Invariata
8	Scavalco	Invariata
9	Slalom palleggio	Invariata
10	Lancio nel cerchio	Invariata
11	Il "Prillo"	Invariata
12	Framezzo fra bacchette	Invariata
13	Catena umana	Invariata

Il segnale di via e di arrivo vengono dati in forma visiva dagli insegnanti o da chi si occupa della valutazione, abbassando un braccio in avvio ed alzandole entrambe al taglio del traguardo.



1



2



3

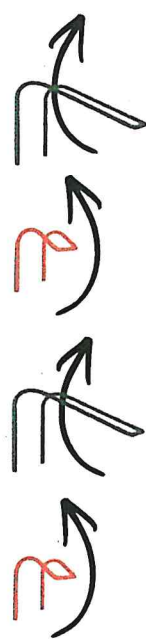


4

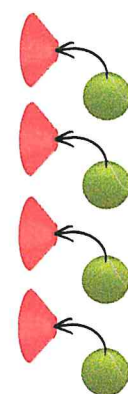


18/51 del 27/1/2026

Allegato delibera PF



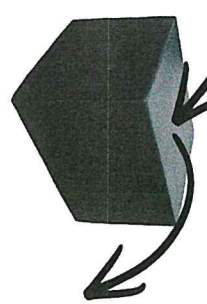
7



6



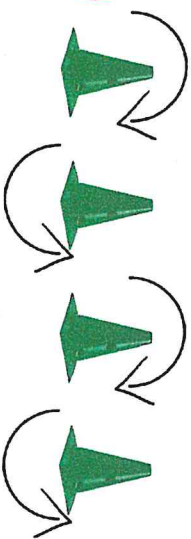
5



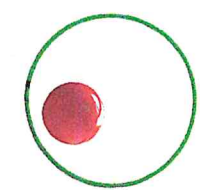
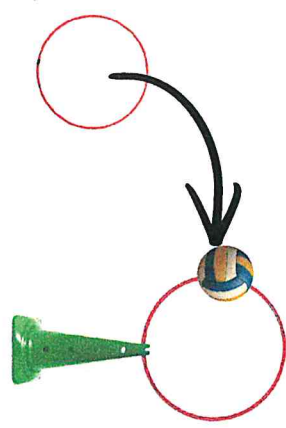
8



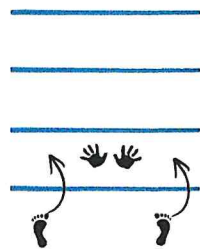
9



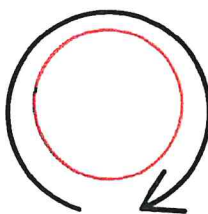
10



13



12



11

FINISH



Il Presidente Federale
Dott. Andrea Facci