



*Sotto l'alto patronato  
del Presidente della Repubblica*



## INTRODUZIONE

Il CONI riconosce le continue trasformazioni della scuola, della società, gli interessi ed i bisogni dei giovani.

La ricerca delle modalità più giuste attraverso cui educare ed educarsi è un cammino mai finito che richiede pazienza, fiducia e speranza.

Lo Sport può essere sicuramente una di queste modalità, tanto opportuna quanto gradevole ed accessibile, per le sue qualità di spontaneità e dinamismo.

Poche cose mancano oggi allo Sport, non i soldi, non la diffusione, non il consenso del pubblico, probabilmente però gli manca un chiaro progetto educativo, rivolto specialmente ai giovani, che sottragga l'attività sportiva nell'ambito del puro esercizio fisico e la restituisca all'educazione cui essa appartiene.

Se lo Sport non educa, non c'è ragione sufficiente per investire in esso energie e risorse, alla fine sarà soltanto uno svago per i dilettanti un mestiere per i professionisti.

Meglio invece se lo sport si attrezzi per essere mezzo di educazione, occasione di

crescita autentica e completa, palestra di valori ed esercizio di virtù, oltre che di talento atletico.

E' un compito difficile, ma allo stesso tempo una sfida da affrontare, la posta in gioco è alta, è il futuro dei giovani ed il futuro dello sport quindi vale la pena tentare.

Bisogna inserire lo Sport in un quadro di precise scelte educative, deve essere cioè un percorso di aggregazione, di libertà, di educazione sociale, di rispetto per gli altri, di disciplina e di giusto stile di vita.

I crescenti allarmi della comunità scientifica internazionale trovano nel CONI un attento interlocutore che nei propri compiti istituzionali intende contribuire a diffondere stili di vita attivi e comportamenti alimentari corretti, quale base indispensabile per un sano sviluppo dei giovani.

Attraverso i nuovi Giochi della Gioventù il CONI intende proporre un percorso educativo e formativo che consenta la diffusione della cultura del movimento basata su valori olimpici come per esempio:

1. **Riconoscere nella pratica motoria, fisica e sportiva uno strumento efficace per un percorso educativo maturo.**
2. **Identificare lo sport come occasione per assumere stili di vita attivi ed abitudini alimentari corrette.**
3. **Educare alla salute, all'inclusione sociale, alla relazionale tra i giovani accomunati nel gioco dall'entusiasmo, l'impegno, la passione.**

### Sommario

Introduzione	1
Il Progetto	2
Le linee generali	2
L'idea guida	2
Gli attori del progetto.	3
Fasi di svolgimento	4
L'evento territoriale finale	4
Percorso	5
Attività collaterali	6
Programma	7-8
Tecnico	9-10
	11
Segreteria Organizzativa Centrale	12
Segreterie Organizzative Locali	13-14
c/o CP CONI	15-16

### Notizie di rilievo

- "L'educazione è il più grande e difficile problema che possa essere proposto all'uomo" (Kant)
- Lo Sport è un mezzo per educare.

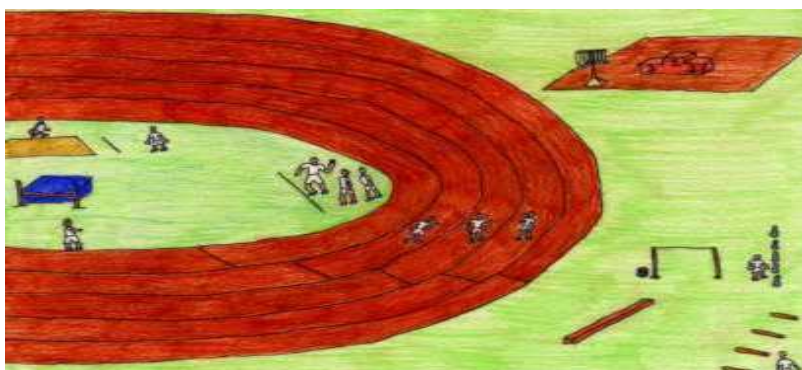
## IL PROGETTO

Il nuovo percorso formativo che il CONI intende offrire ai giovani della scuola secondaria di primo grado amplia ed integra le proposte di attività sportive oggi a disposizione della scuola, proponendo occasioni di partecipazione per tutti i ragazzi di ogni classe, soprattutto per i meno attivi, avvicinandoli alla pratica sportiva in modo divertente, coinvolgente, motivante.

I Giochi della Gioventù si affiancano ai Giochi Sportivi Studenteschi rispetto ai quali non rappresentano un'alternativa, bensì un'integrazione, un sostegno, un momento impor-

tante e coinvolgente di promozione degli stessi.

***Ragazzi delle Scuole  
Secondarie di 1° grado.***



## LE LINEE GENERALI

I Giochi della Gioventù intendono proporre agli insegnanti ed ai ragazzi un percorso che, facendo riferimento a linee generali d'indirizzo:

- Consenta di finalizzare l'attività di classe condotta dagli insegnanti verso obiettivi comuni nel corso dell'anno scolastico, proponendo inoltre di partecipare a momenti di festa d'istituto e territoriali, creando coinvolgimento, impegno ed aspettativa;



- Sia accompagnato da attività collaterali a carattere culturale e non solo.

(ad esempio redazione di articoli giornalistici da parte dei ragazzi, realizzazione di foto, disegni e cartellonistica, studio e sviluppo di abitudini alimentari e comportamentali volte a perseguire il benessere psico fisico).

- Preveda specifici interventi di comunicazione mirati e rivolti agli alunni, alle famiglie, agli insegnanti degli istituti coinvolti e che trattino il tema dell'attività sportiva e degli aspetti ad essa correlati come occasione di sviluppo del benessere e della crescita formativa dei giovani.

## L'IDEA GUIDA

L'idea guida fondamentale su cui si basa l'intero progetto ed il suo spirito è l'identificazione del gruppo /classe con la squadra che partecipa a tutte le tipologie di attività ludico sportive.

Nel valorizzare quindi i valori che animano il progetto, l'obiettivo è e deve essere la filosofia del

**nessuno escluso.**

In tale ottica, tutte le classifiche, sia per tipologia di attività che generali di cui al Programma Tecnico, saranno elaborate tenendo conto di parametri di uniformità, al fine di consentire il confronto tra risultati ottenuti dalle singole squadre/classi, prescindendo dal numero dei ragazzi che le compongono.

**“NESSUNO  
ESCLUSO”**

## GLI ATTORI DEL PROGETTO

### Il CONI centrale.

L'Ufficio Promozione dello Sport, titolare dell'attività, cura lo sviluppo progettuale in tutte le sue articolazioni.

Per mantenere in costante monitoraggio tutte le fasi del progetto coordina una segreteria organizzativa centrale, che sarà di supporto ai comitati organizzatori nel territorio.

Cura la raccolta dei dati per una visione complessiva del progetto e lo valorizza attraverso campagne di comunicazione mirate che diano visibilità al progetto Nazionale ed ai partners che concorrono alla realizzazione delle attività.



### I Comitati Territoriali Coni.

I Comitati Territoriali del Coni sono la parte attiva e gli organizzatori del progetto a livello locale.

Operano in stretta sinergia con le istituzioni scolastiche di riferimento, pianificando e coordinando l'attività tra le scuole del territorio, diffondendo l'iniziativa, promuovendone e supportandone la partecipazione.

Si rapportano inoltre con gli Enti

Locali per il loro coinvolgimento e supporto alle attività, ricercando inoltre il supporto economico di aziende ed organizzazioni a livello territoriale.

Attraverso le proprie segreterie organizzative curano tutte le fasi di svolgimento locale del progetto, mantenendo uno stretto contatto con la segreteria organizzativa centrale per il miglior coordinamento delle azioni ed il sostegno economico, d'immagine e di

comunicazione.

Lo Staff tecnico del Comitato è responsabile del coordinamento progettuale tra le scuole, della diffusione dei contenuti formativi del progetto, del supporto tecnico ed operativo agli insegnanti, dell'organizzazione delle feste finali sul territorio per dare risalto al lavoro svolto dalle scuole e dagli insegnanti al fine di diffondere i principi ed i valori del percorso effettuato.

### Gli Istituti Scolastici.

Le scuole che aderiscono al progetto partecipano con tutte le classi aderenti (prime, seconde, terze), sulla base delle deliberazioni del Consiglio d'Istituto.

Si impegnano a svolgere le attività proposte in ambito curriculare e ad organizzare le feste d'Istituto nel periodo prefissato.

Ricevono supporto dal CONI in termini di documenti informativi sul progetto ed indicazioni ali-

mentari di base (per ragazzi ed adulti), consulenza progettuale, materiale per le attività sportive, organizzazione delle feste.

Organizzano con il supporto del CONI momenti informativi, dibattiti ed incontri sui temi della salute, alimentazione ed attività sportiva dei ragazzi.



## FASI DI SVOLGIMENTO DEI GIOCHI

- Ad ottobre (in ragione anche dei calendari locali d'inizio delle lezioni) presentazione e promozione del progetto.
- L'adesione delle scuole ai Giochi della Gioventù dovrà avvenire entro il mese di novembre.
- Fino al mese di marzo nelle scuole che avranno aderito ai giochi si svolgeranno le attività programmate dagli insegnanti.
- Il mese di aprile, secondo i calendari scolastici indicati nei P.O.F., verrà dedicato alle giornate dei giochi d'Istituto cui parteciperanno tutte le classi aderenti secondo un programma tecnico definito a cura degli insegnanti della scuola stessa, che tenga però conto delle indicazioni contenute nel Programma Tecnico dei Giochi della Gioventù.
- In quella sede ogni scuola individuerà le classi che la rappresenteranno alla manifestazione

della Festa Provinciale.

- Il periodo tra maggio ed il termine delle lezioni verrà dedicato alle manifestazioni territoriali (comunali e/o provinciali).

*“Manifestazioni territoriali”*



## L'EVENTO TERRITORIALE FINALE DEI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ.

- L'evento territoriale, organizzato dal locale Comitato del CONI d'intesa con le istituzioni scolastiche, si svolgerà secondo le indicazioni contenute nel Programma Tecnico dei Giochi.
- Le condizioni di partecipazione agli eventi finali a livello provinciale sarà definita nell'ambito dei Col d'intesa con le scuole coinvolte e terrà conto delle caratteristiche del territorio.



## Percorso

- **Ottobre** presentazione e promozione del progetto.
- **Adesioni delle scuole fino a Novembre.**
- **Fino al mese di Marzo** le scuole aderenti al progetto svolgeranno le attività programmate dagli insegnanti.
- **Nel mese di Aprile** si svolgeranno le giornate dedicate ai Giochi d'Istituto.
- **Nei mesi di Maggio/Giugno** si svolgeranno le manifestazioni territoriali (comunali e/o provinciali).

Presentazione

Ottobre

Adesione

Novembre

Attività nelle scuole

Dicembre/Marzo

Fasi d'Istituto

Aprile

Manifestazioni Territoriali.

Maggio/Giugno

# ATTIVITA' COLLATERALI E CONCORSI

Per arricchire la proposta sportiva e potenziarne l'interesse, si organizzeranno attività collaterali, che permetteranno di raggiungere uno dei principali obiettivi prefissati, e cioè il tema "Sport" al centro di un percorso educativo che permetta la formazione completa di ogni individuo.

**Esempi di attività:**

**“Ricerche sulle abitudini alimentari della classe”**

**“Gioco e movimento”**

**“Concorsi fotografici o di disegno”**

**“racconti di una giornata sportiva”**

**“Indagini sui percorsi attivi :  
In bici, a piedi ecc...”**

# MARKETING E COMUNICAZIONE

Il progetto di portata nazionale comporta ingenti investimenti in termini di risorse umane ed economiche che saranno in parte bilanciati dal contributo di aziende private che affiancheranno il Coni – sia a livello centrale, sia a livello periferico – condividendo le finalità generali del progetto a supporto principalmente gli aspetti comunicazionali per la valorizzazione e visibilità delle attività.

## Internet.

Sarà realizzato appositamente per poter essere di supporto a tutti un sito Internet specificatamente dedicato al progetto ed alle attività collegate.



# PROGRAMMA TECNICO

## NORME GENERALI

- Al programma aderisce e partecipa l'intera classe.
- La squadra è la classe e la squadra è composta da tutti i suoi alunni.
- Nessuno può essere escluso.
- La proposta tecnica prevede tre tipologie di attività.
- Ogni classe dovrà partecipare con tutti i suoi alunni alle prove previste nelle tre diverse tipologie di attività.

Gli eventuali alunni disabili presenti nella squadra/classe comporrà, di volta in volta la predisposizione di situazioni facilitanti la partecipazione, l'esecuzione e la valutazione.

## LE TIPOLOGIE DI ATTIVITA'

- *Abilità atletiche.*
- *Abilità ginnico espressive.*
- *Abilità dei giochi di squadra con la palla.*



# Abilita' atletiche

## CIRCUITO CORRI, SALTA, LANCIA.

Una delle espressioni di confronto tra classi nell'ambito delle abilità atletiche di base, consiste in una sorta di circuito costituito da prove multiple composto da una corsa , un salto, un lancio.

Saranno predisposte postazioni apposite e distinte, come di seguito suggerito a titolo esemplificativo.



## CORSA

- Distanza tra i 30 ed i 50 metri, partenza in piedi (posizione sagittale).
- A seconda dell'impianto dalle 4 alle 8 corsie.
- Cronometraggio manuale.
- Una prova

*La somma dei tempi ottenuti da ciascun componente la classe diviso i numero degli stessi darà il "quoziente corsa "della classe stessa.  
Obiettivo: conseguire il "quoziente corsa "più basso*

## IL SALTO

- Lungo con battuta libera.
- Zona battuta di un metro dalla buca della sabbia.
- Salto valido all'interno di tale zona.
- Sui lati della buca saranno definiti i settori di arrivo
- Punteggio progressivo a seconda del settore raggiunto.
- Salto migliore su due prove.

*La somma dei punteggi conseguiti da ciascun componente la classe diviso i numero degli stessi darà il "quoziente salto "della classe stessa.  
Obiettivo: conseguire il "quoziente salto "più alto.*

## IL LANCIO

- Lancio del vortex o getto del peso.
- Pedana libera.
- Lancio migliore su due prove.
- Linea della pedana tracciata ed evidente.
- Lancio nullo se oltrepassata la linea tracciata.
- Tracciatura di zone di arrivo.

*La somma delle misure ottenute da ciascun componente la classe diviso i numero degli stessi darà il “quoziente lancio” della classe stessa.*  
**Obiettivo: conseguire il “quoziente lancio” più alto.**

## Abilita' ginnico espressive.

### PERCORSO GINNASTICO

Il confronto tra classi nell'ambito delle attività ginnico espressive, individua nei percorsi ginnastici la modalità maggiormente conosciuta e più utilizzata in ambito scolastico.

- Il percorso relativo alle abilità ginnico espressive che ogni classe eseguirà in forma di staffetta, prevedrà l'utilizzo di piccoli e grandi attrezzi ed uno sviluppo lineare complessivo compreso tra i 20 ed i 30 metri.
- In ogni percorso dovranno essere presenti a scelta da un minimo di 5 ad un massimo di 8 stazioni riconducibili ad abilità ginniche quali andature, traslocazioni, lanci e prese, volteggi, capovolte, manipolazioni, eccetera.
- Allo scopo di diminuire i tempi d'attesa e di aumentare i tempi di gioco, sarà bene provvedere alla predisposizione di due o più percorsi anche con stazioni differenti.
- Il tempo complessivo di esecuzione del percorso da parte della classe/squadra verrà computato a partire dal via del primo e fino all'arrivo dell'ultimo dei componenti la classe in gara.
- Non sono previste penalità riferite alle modalità di esecuzione tecnica ma solo una penalizzazione in secondi (non meno di 10) per ogni “omessa esecuzione” dell'abilità richiesta dalla prova eventualmente commessa da ciascuno dei componenti la classe.

Al tempo netto realizzato dalla classe andranno sommati tanti secondi quanti saranno stati gli errori complessivi eventualmente commessi da tutta la classe.

Il risultato ottenuto, diviso per il numero dei componenti la classe, darà per cifra il “quoziente ginnico” della classe.

**Obiettivo totalizzare il quoziente ginnico più basso.**

## Abilita' dei giochi di squadra con la palla.

- Nell'ambito delle attività caratterizzate dai giochi di squadra con la palla rientrano tutte quelle incentrate sullo sviluppo delle diverse abilità e situazioni tipiche dei giochi di squadra con la palla, a partire da quelli più praticati in ambito scolastico e non solo.
- Il confronto tra classi può avvenire sia sulla base di minipartite a tempi ridotti, sia sulla base di giochi a tema o circuiti o percorsi a punti basati ad esempio sulla combinazione ed esecuzione dei fondamentali di gioco.
- Nel caso di minipartite o giochi a tema, occorrerà tenere presenti gli elementi di seguito indicati.
- Il rapporto tempi/durata dovrà prevedere la partecipazione attraverso i cambi di tutti i componenti delle classi che si confrontano – i regolamenti e gli score/punteggio dovranno essere semplificati al massimo ma non tanto da snaturare l'espressione delle abilità di gioco previste.
- Allo scopo di diminuire i tempi d'attesa sarà necessario predisporre più campi di gioco – gli abbinamenti delle classi che s'incontreranno avverrà per sorteggio curando che le prime classi s'incontrino tra loro, così come le seconde e le terze classi.

## Si riportano di seguito degli esempi di minipartite ed un percorso/staffetta a coppie:

### Easy Basket (semplificato)

- Campo gara di circa m.16x8 (o in proporzione) - Canestri da m.2,60 max.Partita a tempo unico di 15 min. Cambi obbligatori di tutti i giocatori in campo ogni 3 minuti.
- Da 3 a 5 giocatori in campo x classe in maniera da poter far giocare tutti i componenti la classe.
- Nella stessa partita in campo potranno esserci alternativamente 3vs3, 4vs4, 5vs5. Pallone da minibasket.
- Il cronometro non viene mai fermato, tranne che ai cambi ed in caso d'infortunio.
- Punteggi: - tentativo canestro che tocca tabellone o ferro 1 punto; - alla squadra in attacco per ogni fallo subito con o senza palla 1 punto + rimessa laterale; per ogni canestro realizzato 3 punti.
- Palleggio: - Si con due mani – Si interruzione e ripartenza - Passi: Si 2 passi anche da fermo – No + di 2 passi con palla in mano.
- NON SI APPLICANO: richieste time out – infrazioni metà campo – 3 secondi – 5 secondi – limite falli personali – bonus falli di squadra.

*Gli esercizi riportati sono a titolo esemplificativo.*

**Minivolley** (semplificato)

- Campo gara di circa m.9x4 – altezza rete m.2,15 - Pallone da minivolley.
- Partita a set unico ai 25 punti – Due squadre 3Vs3 – Disposizione libera
- Si gioca con la formula RPS (un punto x ogni azione di gioco)
- Al termine di ogni azione l'arbitro assegna punto e servizio.
- Il giocatore perde il servizio quando la squadra perde l'azione.
- Max tre passaggi tra compagni di squadra – Servizio c/battuta dal basso
- Cambi giocatori: l'ultimo che ha battuto esce quando si riconquista il servizio
- I cambi devono esaurire tutti i componenti della classe, femmine e maschi
- La classe in sottonumero di alunni farà i cambi ricominciando dai primi in elenco
- Ogni decisione dell'arbitro è definitiva e inappellabile.
- L'arbitro fischia per:
  - Falli di servizio (di piede in battuta, palla che tocca la rete, battuta alta)
  - Falli di invasione (toccare la rete con qualsiasi parte del corpo, invasione campo)
  - Falli di gioco ( fermare la palla con le mani, toccare due volte consecutive la palla, effettuare più di tre tocchi).

**Percorso/Staffetta a coppie "scegli il pallone"**

- Sviluppo lineare compreso tra i 20 ed i 30 metri (3/4/5 prove)
- Ogni classe si predispone a coppie sulla linea di partenza
- Sulla linea di partenza si porranno dentro ad un cerchio 4/5 tipi diversi di palloni (volley, basket, calcio, pallamano, rugby)
- Il percorso inizia con la scelta del tipo di pallone da parte della coppia (un pallone x coppia)
- La scelta del tipo di pallone e quindi di sport, comporta l'esecuzione del corrispondente tipo di percorso
- Le prove da eseguire (che si riferiscono ai fondamentali propri di ogni pallone/sport) saranno poste in sequenza lungo il percorso con strutture comuni o particolari.
- Ad esempio uno slalom tra coni o cerchi potrà essere effettuato con tutti i tipi di pallone tranne che per il volley, dove il tratto a slalom verrà eseguito linearmente a coppie di fronte in palleggio.
- Al termine del percorso verrà posta una porta da calcetto che verrà utilizzata per segnare (calcio, rugby, pallamano per palleggiare (volley) mentre per il basket verrà sistemato un canestro mobile.
- L'azione di ritorno verso la coppia in attesa del cambio avverrà per linee libere utilizzando i gesti tecnici propri del pallone/sport scelto.
- La coppia seguente non potrà utilizzare lo stesso pallone e dovrà pertanto cambiare sport e tipo di prove del percorso.
- Risultato per tempo/classe complessivo +/- punti (canestri, gol, reti, mete, numero palleggi senza errori x volley)
- Per la classifica, il tempo complessivo verrà diviso per il numero delle coppie che compongono la classe.

*Nel caso di circuiti o percorsi a staffetta sui fondamentali la prestazione di ogni singola classe verrà valutata per somma di punti dei singoli componenti diviso il numero degli stessi (quoziente punti)*

## CLASSIFICHE

- Per scuole per somma dei risultati ottenuti dalle classi nelle tre tipologie di attività.
- Per classi (prime, seconde, terze) per somma dei risultati nelle tre tipologie di attività.
- Per tipologia di attività (la scuola o la classe più atletica, più ginnica, eccetera)
- Altre modalità da definire a cura del Comitato organizzativo Locale.

## ESIBIZIONI

- Le scuole o le classi possono presentare, fuori classifica, esibizioni motorio-sportive o risultati di attività/ricerche su temi sportivi o connessi all'attività motoria e sviluppati nell'ambito delle attività collaterali al progetto.

---

## SEGRETERIA ORGANIZZATIVA CENTRALE



Direzione Territorio e Promozione dello Sport  
Ufficio Promozione dello Sport  
00194 - Roma  
Stadio Olimpico - Tribuna Tevere (Ingresso E)

Numero telefono su 4 linee  
a ricerca automatica  
**06 3208509**

Fax: 06/874302019

E-mail:  
giochidellagioventu@coni.it

Siamo su internet  
All'indirizzo  
[www.giochidellagioventu.coni.it](http://www.giochidellagioventu.coni.it)