

# **CORCOLLE CHALLENGE 12 DICEMBRE 2025**

## **ORGANIZZAZIONE GENERALE**

Tutti i partecipanti sono convocati nella palestra di via Spinetoli 96 alle ore 16.30: a quell'ora verranno svelate le squadre, i gruppi di alunni e le attività abbinata ad ogni gruppo di alunni.

OGNI SQUADRA SARA' COMPOSTA DA BAMBINI E ADULTI. GLI ADULTI DI RIFERIMENTO FARANNO PARTE DI UNA SQUADRA DIVERSA DA QUELLA PROPRI BAMBINI. LE SQUADRE SONO STATE FORMATE DAGLI ORGANIZZATORI.

### **CLASSI PRIME**

- IA 10 alunni e 10 accompagnatori
- IB 3 alunni e 3 accompagnatori
- IC 8 alunni e 8 accompagnatori

**Totale partecipanti 42 – 2 SQUADRE DA 21 partecipanti divisi in tre gruppi (ogni gruppo farà un'attività)**

**Squadra Pulcini – Squadra Scoiattoli**

### **CLASSI SECONDE**

- II A 8 alunni e 8 accompagnatori
- IIA 10 alunni e 10 accompagnatori
- IIB 5 alunni e 5 accompagnatori
- IIC 3 alunni e 3 accompagnatori

**Totale partecipanti 52 - 2 SQUADRE DA 26 partecipanti divisi in tre gruppi di attività**

**Squadra Lupi - Squadra Orsi**

### **CLASSI TERZE**

- III A 5 alunni e 5 accompagnatori
- III B 8 alunni e 8 accompagnatori
- III C 8 alunni e 8 accompagnatori
- III D 8 alunni e 8 accompagnatori

**TOTALE PARTECIPANTI 58 – 2 SQUADRE DA 29 partecipanti divisi in tre gruppi di attività**

**Squadra Leoni – Squadra Tigri**

## **ATTIVITA' PREVISTE:**

1. SKYMANO IN PALESTRA
2. CALCIO IN PARROCCHIA
3. QUIZ IN TEATRO PARROCCHIA

Le attività previste si svolgeranno in contemporanea

- Ore 16.30 classi prime
- Ore 17.00 classi seconde
- Ore 17.30 classi terze

A seguire (quindi al termine delle attività dell'ultimo gruppo) nel teatro della parrocchia si svolgeranno le premiazioni di tutti i vincitori e di tutti i partecipanti

## **REGOLAMENTI**

### **REGOLAMENTO SKIMANO**

**Modulo di gioco:** 7 giocatori contro 7 giocatori (per le classi prime) e 11 giocatori contro 11 giocatori (per le classi seconde e terze) – i giocatori si affrontano in aree di gioco definite con posizioni fisse nei cerchi assegnati. La partita sarà arbitrata e supervisionata da un insegnante che terrà il punteggio, il tempo di gioco e la corretta modalità di svolgimento

**Obiettivo:** segnare più goal possibili nella porta avversaria.

**Movimento palla:** la palla non può essere tenuta per più di 3 secondi da fermi, dopo tre secondi bisogna tirare la palla al compagno di squadra. La palla può essere passata facendola rotolare a terra, lanciandola in aria, con rimbalzo a terra. Durante il lancio della palla è consentito far uscire un solo piede dal cerchio di posizione.

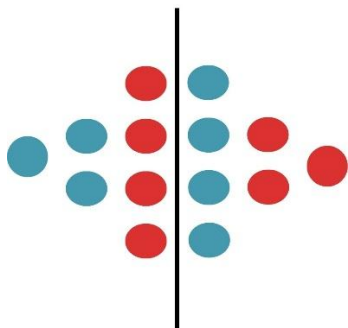
Non è possibile toccare la palla con i piedi.

Se la palla uscirà dal campo di gioco sarà recuperata dall'insegnante e data al giocatore di centrocampo della squadra che non ha inviato la palla fuori dal campo.

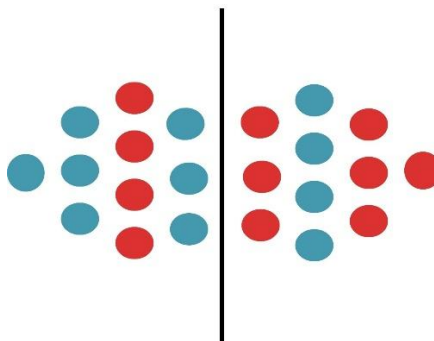
Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

**Tempi di gioco:** due tempi da 7 minuti

Schema 7 vs 7



Schema 11 vs 11



### **REGOLAMENTO CALCIO IN PARROCCHIA**

- Modulo di gioco: 7 contro 7
- Tempi di gioco: 2 tempi da 7 minuti
- Previsti 3 rigori in caso di parità, tiri ad oltranza in caso di ulteriore parità (fase dedicata solo agli alunni)
- Formazioni: 1 adulto per squadra in porta, solo gli alunni possono tirare in porta, gli adulti di movimento in campo potranno solo effettuare passaggi.
- La partita sarà arbitrata da soggetto qualificato esterno alla scuola
- Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

### **REGOLAMENTO QUIZ**

**Formazione squadre:** ogni squadra sarà guidata da un capitano (alunno)

Modulo squadre: 7 contro 7 per le classi prime, 8 contro 8 per le classi seconde, 11 contro 11 per le classi terze

- I quiz sono a risposta chiusa, si potrà scegliere tra 3 risposte indicate sul video.
- Solo il capitano, dopo essersi consultato col gruppo squadra, potrà dare la risposta che reputa corretta.
- Ogni squadra ha un minuto di tempo per dare la risposta.
- Entrambe le squadre devono rispondere alle domande.
- Numero delle domande: 11

## **CLASSIFICA**

La squadra che realizzerà più vittorie sarà decretata la vincitrice.

## **PREMIAZIONI (nel teatro della parrocchia al termine della manifestazione)**

Medaglie per tutti i partecipanti

Coppa Vincitore classi Prime

Coppa vincitore classi Seconde

Coppa vincitore classi Terze

**Durante la manifestazione sarà presente la troupe televisiva** di Canale 10 del digitale terrestre che effettuerà un Servizio telegiornalistico visibile sul Canale You-Tube PROMET TV, FUNNY MOON e CANALE 10 dal 19/20 dicembre.

Il Canale 10 è sul digitale terrestre

Gli altri canali sono visibili su internet ai seguenti link:

[Promet TV - YouTube](#)

[Funny Moon](#)

## **REGOLAMENTO CLASSI PRIME**

I partecipanti saranno divisi in 2 squadre: la squadra degli SCOIATTOLI e la squadra dei PULCINI.

Ogni squadra è composta da 21 giocatori divisi in tre gruppi che si affronteranno in tre diverse attività: Skimano – Calcio - quiz

La squadra che vincerà più attività sarà decretata Campione.

Le premiazioni si svolgeranno al termine della manifestazione

Attività:

4. SKYMANO IN PALESTRA
5. CALCIO IN PARROCCHIA
6. QUIZ IN TEATRO PARROCCHIA

Le attività previste per le classi prime si svolgeranno in contemporanea alle ore 16 :30.

### **REGOLAMENTO SKIMANO**

**Modulo di gioco:** 7 giocatori contro 7 giocatori – i giocatori si affrontano in aree di gioco definite con posizioni fisse nei cerchi assegnati. La partita sarà supervisionata e arbitrata da un insegnante che terrà il punteggio, il tempo di gioco e la corretta modalità di svolgimento.

**Obiettivo:** segnare più goal possibili nella porta avversaria.

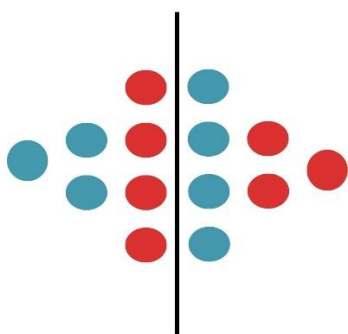
**Movimento palla:** la palla non può essere tenuta per più di 3 secondi da fermi, dopo tre secondi bisogna tirare la palla al compagno di squadra. La palla può essere passata facendola rotolare a terra, lanciandola in aria, con rimbalzo a terra. Durante il lancio della palla è consentito far uscire un solo piede dal cerchio di posizione.

Non è possibile toccare la palla con i piedi.

Se la palla uscirà dal campo di gioco sarà recuperata dall'insegnante e data al giocatore di centrocampo della squadra che non ha inviato la palla fuori dal campo.

Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

**Tempi di gioco:** due tempi da 7 minuti



Schema Skymano

## **REGOLAMENTO CALCIO IN PARROCCHIA**

- Modulo di gioco: 7 contro 7
- Tempi di gioco: 2 tempi da 7 minuti
- Previsti 3 rigori in caso di parità, tiri ad oltranza in caso di ulteriore parità (fase dedicata solo agli alunni)
- Formazioni: 1 adulto per squadra in porta, solo gli alunni possono tirare in porta, gli adulti di movimento in campo potranno solo effettuare passaggi.
- La partita sarà arbitrata da soggetto qualificato esterno alla scuola
- Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

## **REGOLAMENTO QUIZ**

**Formazione del gruppo-squadra:** ogni gruppo squadra sarà guidato da un capitano (alunno).  
Modulo squadre: 7 giocatori contro 7 giocatori.

I quiz sono a risposta chiusa, si potrà scegliere tra 3 risposte indicate sul video.

- Solo il capitano, dopo essersi consultato col gruppo squadra, potrà dare la risposta che reputa corretta.
- Ogni squadra ha un minuto di tempo per dare la risposta.
- Entrambe le squadre devono rispondere alle domande.
- Numero delle domande: 11

## **REGOLAMENTO CLASSI SECONDE**

I partecipanti saranno divisi in 2 squadre: la squadra degli ORSI e la squadra dei LUPI.

Ogni squadra è composta da 26 giocatori divisi in tre gruppi che si affronteranno in tre diverse attività: Skimano – Calcio - quiz

La squadra che vincerà più attività sarà decretata Campione.

Le premiazioni si svolgeranno al termine della manifestazione

Attività:

7. SKYMANO IN PALESTRA
8. CALCIO IN PARROCCHIA
9. QUIZ IN TEATRO PARROCCHIA

Le attività previste per le classi prime si svolgeranno in contemporanea alle ore 17,00.

### **REGOLAMENTO SKIMANO**

**Modulo di gioco:** 11 giocatori contro 11 giocatori – i giocatori si affrontano in aree di gioco definite con posizioni fisse nei cerchi assegnati. La partita sarà supervisionata e arbitrata da un insegnante che terrà il punteggio, il tempo di gioco e la corretta modalità di svolgimento.

**Obiettivo:** segnare più goal possibili nella porta avversaria.

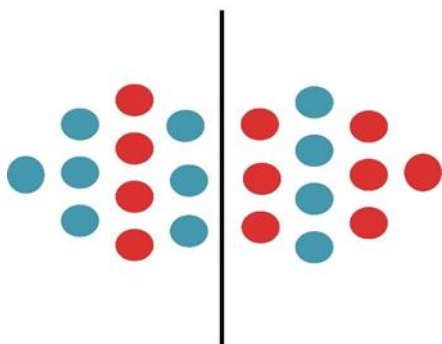
**Movimento palla:** la palla non può essere tenuta per più di 3 secondi da fermi, dopo tre secondi bisogna tirare la palla al compagno di squadra. La palla può essere passata facendola rotolare a terra, lanciandola in aria, con rimbalzo a terra. Durante il lancio della palla è consentito far uscire un solo piede dal cerchio di posizione.

Non è possibile toccare la palla con i piedi.

Se la palla uscirà dal campo di gioco sarà recuperata dall'insegnante e data al giocatore di centrocampo della squadra che non ha inviato la palla fuori dal campo.

Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

**Tempi di gioco:** due tempi da 7 minuti



Schema Skymano

## **REGOLAMENTO CALCIO IN PARROCCHIA**

- Modulo di gioco: 7 giocatori contro 7 giocatori
- Tempi di gioco: 2 tempi da 7 minuti
- Previsti 3 rigori in caso di parità, tiri ad oltranza in caso di ulteriore parità (fase dedicata solo agli alunni)
- Formazioni: 1 adulto per squadra in porta, solo gli alunni possono tirare in porta, gli adulti di movimento in campo potranno solo effettuare passaggi.
- La partita sarà arbitrata da soggetto qualificato esterno alla scuola
- Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

## **REGOLAMENTO QUIZ**

**Formazione del gruppo-squadra:** ogni gruppo squadra sarà guidato da un capitano (alunno).  
Modulo squadre: 7 giocatori contro 7 giocatori.

I quiz sono a risposta chiusa, si potrà scegliere tra 3 risposte indicate sul video.

- Solo il capitano, dopo essersi consultato col gruppo squadra, potrà dare la risposta che reputa corretta.
- Ogni squadra ha un minuto di tempo per dare la risposta.
- Entrambe le squadre devono rispondere alle domande.

Numero delle domande: 11

## **REGOLAMENTO CLASSI TERZE**

I partecipanti saranno divisi in 2 squadre: la squadra dei LEONI e la squadra delle TIGRI.

Ogni squadra è composta da 29 giocatori divisi in tre gruppi che si affronteranno in tre diverse attività: Skimano – Calcio - quiz

La squadra che vincerà più attività sarà decretata Campione.

Le premiazioni si svolgeranno al termine della manifestazione

Attività:

10. SKYMANO IN PALESTRA
11. CALCIO IN PARROCCHIA
- 12. QUIZ IN TEATRO PARROCCHIA**

Le attività previste per le classi prime si svolgeranno in contemporanea alle ore 17 e 30.

### **REGOLAMENTO SKIMANO**

**Modulo di gioco:** 11 giocatori contro 11 giocatori – i giocatori si affrontano in aree di gioco definite con posizioni fisse nei cerchi assegnati. La partita sarà supervisionata e arbitrata da un insegnante che terrà il punteggio, il tempo di gioco e la corretta modalità di svolgimento.

**Obiettivo:** segnare più goal possibili nella porta avversaria.

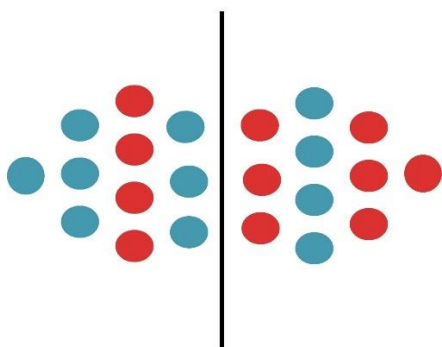
**Movimento palla:** la palla non può essere tenuta per più di 3 secondi da fermi, dopo tre secondi bisogna tirare la palla al compagno di squadra. La palla può essere passata facendola rotolare a terra, lanciandola in aria, con rimbalzo a terra. Durante il lancio della palla è consentito far uscire un solo piede dal cerchio di posizione.

Non è possibile toccare la palla con i piedi.

Se la palla uscirà dal campo di gioco sarà recuperata dall'insegnante e data al giocatore di centrocampo della squadra che non ha inviato la palla fuori dal campo.

Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

**Tempi di gioco:** due tempi da 7 minuti



Schema Skymano

### **REGOLAMENTO CALCIO IN PARROCCHIA**

- Modulo di gioco: 7 giocatori contro 7 giocatori
- Tempi di gioco: 2 tempi da 7 minuti

- Previsti 3 rigori in caso di parità, tiri ad oltranza in caso di ulteriore parità (fase dedicata solo agli alunni)
- Formazioni: 1 adulto per squadra in porta, solo gli alunni possono tirare in porta, gli adulti di movimento in campo potranno solo effettuare passaggi.
- La partita sarà arbitrata da soggetto qualificato esterno alla scuola
- Sono vietati categoricamente falli, azioni scorrette, linguaggio inappropriato anche da parte della tifoseria, pena perdita a tavolino della partita.

## **REGOLAMENTO QUIZ**

**Formazione del gruppo-squadra:** ogni gruppo squadra sarà guidato da un capitano (alunno).  
Modulo squadre: 7 giocatori contro 7 giocatori.

I quiz sono a risposta chiusa, si potrà scegliere tra 3 risposte indicate sul video.

- Solo il capitano, dopo essersi consultato col gruppo squadra, potrà dare la risposta che reputa corretta.
- Ogni squadra ha un minuto di tempo per dare la risposta.
- Entrambe le squadre devono rispondere alle domande.
- Numero delle domande: 11