Buongiorno a tutti,

Alcune informazione pratiche sulla manifestazione non competitiva GO Run Livorno del 6 giugno 2018.

1. PARCHEGGIO. Il parcheggio del campo scuola sarà diviso in tre parti: una parte (accesso da Via Allende e uscita su Via dei Pensieri con unico senso di marcia) sarà dedicata al transito e sosta temporanea dei genitori che dovranno lasciare i propri figli, affidandoli alle insegnanti. Sarà creato un apposito corridoio di sicurezza (lato campo sportivo) per permettere alle insegnanti di radunare gli alunni della propria classe in una zona separata dal transito veicoli. La parte centrale del parcheggio sarà con divieto di sosta e fermata (area riservata a eventuale via di fuga). La zona lato stadio del sarà riservata al parcheggio per organizzatori etc muniti di pass. **È fondamentale che informiate i genitori di parcheggiare nei due grossi parcheggi di Via Allende (adiacenti al Palamacchia) e di collaborare nel facilitare la viabilità e il flusso dei veicoli che sarà caotico (sia inizio che a termine manifestazione).** Nel file allegato trovate uno schema di quanto descritto sopra



1. ARRIVO ALUNNI HELPER: l’arrivo degli alunni helper è richiesto per le 8. Gli helper dovranno recarsi al gazebo GRFF, già provvisti di maglia. Lì riceveranno informazioni dettagliate sul loro ruolo e sulle tempistiche della manifestazione. Terminato il debriefing, si recheranno ai due ingressi per accogliere le classi in arrivo, come descritto nel punto successivo, o si dedicheranno ad altre attività indicate dal team organizzatore
2. ARRIVO BAMBINI: ogni classe è stata inserita in un gruppo (A-J) e in un sottogruppo (1-15). I gruppi sono promiscui per quanto riguarda la scuola, ma omogenei per quanto riguarda l'età. Ogni insegnante e, quindi, ogni classe, deve sapere a quale gruppo appartiene. L'ingresso al campo sarà infatti diviso tramite due cancelli: cancello lato campo lancio del peso, riservato ai gruppi A-E; cancello lato Via Allende, riservato ai gruppi F-J. Due bandiere rosa indicheranno chiaramente i due cancelli. Le insegnanti dovranno radunare i propri alunni. Dopodiché saranno assegnati a ciascuna classi due alunni helper. Questi li scorteranno verso il centro della pista di atletica, sotto la bandiera del gruppo cui sono stati assegnati. **È fondamentale che le insegnanti conoscano il proprio gruppo e tengano i bambini riuniti sotto la bandiera che identifica il proprio gruppo.** Nel file Excel allegato, troverete il gruppo a cui la vostra classe è stata assegnata. Vi pregherei di inoltrare la comunicazione e suddetta lista a colleghi/e che non sono in copia di questo messaggio.

Nel file allegato trovate lo schema del campo scuola suddiviso per aree

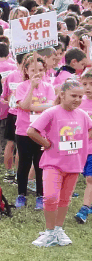
Sotto un esempio di una bandiera



4. MAGLIETTE: Le maglie potranno quindi essere ritirate **a partire da mercoledì 30 maggio** nell'orario di ricevimento al pubblico dell'ufficio Scolastico (Lun - Merc - Ven 10.30-12.30, Mart e Giov 15.00-17.00).

Le maglie saranno divise per classe. Vi chiediamo di creare un cartello con bastone indicante la classe e la scuola (tipo quelli delle guide delle crociere), da utilizzare per farvi vedere dai vostri alunni al momento dell'arrivo.

Esempio di cartello



5. TEMPI dell’EVENTO:

* 8.30 arrivo
* 9-10 giochi
* 10-10.30 riscaldamento
* 10.30-12 corsa e merenda
* 12.30 fine della manifestazione

6. GIOCHI: nello stadio saranno allestite 15 aree gioco. Ciascuna area sarà suddivisa in 4 sottostazioni (corrispondenti a 4 attività ludiche) che intratterranno 25 bambini a volta per 15’-20’ circa. I bambini ruoteranno all’interno delle 4 stazioni per partecipare ai 4 giochi, sotto l’assistenza degli alunni helper (2 alunni helper ogni 25 bambini, come descritto al punto 2)

7. CORSA: lo speaker chiamerà **i gruppi, non le classi** (dalla A - ovvero dalle quinte - alla J - ovvero prime) verso la linea di partenza. Preghiamo le insegnanti di prestare la massima attenzione e accompagnare le proprie classi verso la linea di partenza (ubicata sulla pista, accanto alla torretta). In allegato il percorso



8. FINE DELL'EVENTO: una vota terminata la corsa, i bambini potranno ritirare gadget e merenda nella zona del salto in alto. Dovranno poi di nuovo radunarsi sotto il cartello del proprio gruppo. Quando **TUTTI** avranno terminato il percorso e saranno tornati sotto al ci sarà un defaticamento di gruppo. All'annuncio dello speaker, i bambini potranno lasciare il campo seguendo le stesse modalità dell'arrivo (i gruppi A-E da un cancello, quelli F-J da un altro, senso unico senza fermata nel parcheggio, etc....)