

6° EDIZIONE



OLIMPIADI CASERECCHE

Istituto Comprensivo Cesare Cantú (Milano)



Ciao Bambini!

Siete pronti per la sesta edizione delle
OLIMPIADI CASERECCE?

Ecco a voi nuovi giochi e nuove sfide per confrontarvi
ancora una volta con le vostre famiglie.

Speriamo che la precedente edizione vi sia piaciuta e che
siate riusciti a realizzare dei bellissimi tabelloni per il
punteggio.

BUON DIVERTIMENTO E CHE I GIOCHI ABBIANO INIZIO!

I maestri Federica e Matteo.





GIOCHI E REGOLAMENTI

ACCHIAPPA LA PALLINA

Materiali che servono per il gioco:

- 10 o più palline di vario tipo (preferibilmente di spugna o, in alternativa, palline fatte di carta).
- Due recipienti (vanno bene anche una scatola e il suo coperchio).
- Cordino dell'accappatoio



Come si gioca?

Posizionare il cordino dell'accappatoio a terra, quella sarà la vostra linea di partenza.

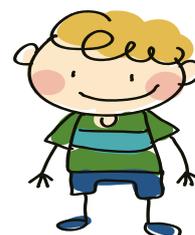
A una distanza di 10 passi dalla partenza, posizionare le palline raggruppate tra loro.

Ogni giocatore ha la propria scatola.

L'obiettivo del gioco è quello di afferrare una pallina per volta con una parte prestabilita del corpo e riportarle nella propria scatola.

Indicazioni:

- 1) Prendere le palline utilizzando i gomiti,
- 2) Prendere le palline utilizzando le cosce.





Ogni pallina messa nella propria scatola vale 1 punto.
Quando tutte le palline saranno esaurite, i giocatori dovranno contare le proprie palline.

Esempio: se ho 6 palline, guadagnerò **6 punti**. Se ne ho 3, guadagnerò **3 punti**.





CANESTRO CON I PIEDI

Materiali che servono per giocare:

- Palline del gioco precedente
- Due sedie
- Scatola



Come si gioca?

Ogni giocatore è seduto su una sedia e ha a disposizione 5 palline.

L'obiettivo del gioco è quello di prendere le palline (usando i piedi) e cercare di lanciarle facendole entrare nel canestro, con i piedi.

Il giocatore A tira, poi tira il giocatore B e così via fino a che uno dei due giocatori non esaurisce tutte le palline.

Il gioco finisce quando uno dei due giocatori riesce a far entrare tutte le palline nella scatola (fare quindi canestro).

Il vincitore guadagnerà **3 punti**.





ABBATTI IL CASTELLO

Materiali che ci servono per giocare:

- 6 bottiglie,
- 2 palline o palle di spugna
- Corda o Cordino dell'accappatoio



Come si gioca?

Dividere il campo da gioco in due parti con il cordino dell'accappatoio.

In ogni metà campo posizionare 3 bottiglie.

Lo scopo del gioco è quello di abbattere le bottiglie dell'avversario, restando nella propria metà campo. Si possono proteggere le proprie bottiglie parando le palle lanciate dall'avversario.

Una volta che le bottiglie sono cadute, non è più possibile rialzarle.

Vince il giocatore che riesce ad abbattere tutte e 3 le bottiglie.

Ogni partita vinta vale **1 punto**.





LA GARA DEI PESCIOLINI

Materiali che ci servono per giocare:

- Fogli di carta,
- Pennarelli,
- Forbici,
- Corda o cordino dell'accappatoio.

Come si gioca?

Innanzitutto, creiamo i pesciolini!

Prendiamo un foglio di carta e disegniamo un pesciolino (decoratelo come più vi piace!). E con un altro foglio creiamo una "fisarmonica" che poi diventerà un ventaglio.





Si gioca in uno o più giocatori. Ogni giocatore deve avere il proprio pesciolino e il proprio ventaglio.

Prendiamo la nostra corda e posizioniamola a terra: quella sarà la nostra linea di partenza.

Dall'altra parte, mettete un punto di riferimento che vi indichi il traguardo.

L'obiettivo del gioco è quello di, usando il ventaglio, "soffiare" il pesciolino a terra.

Il primo pesciolino che taglierà il traguardo, guadagnerà **1 punto**.





BASKET ALTERNATIVO

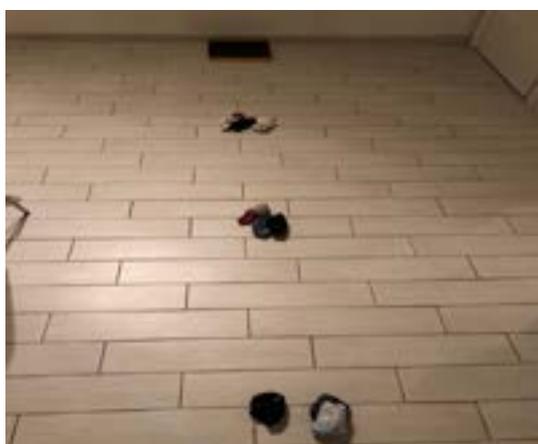
Materiali che ci servono per giocare:

- 9 calzini appallottolati,
- Una stolata.

Come si gioca?

Posizionare la scatola vicino al muro.

Dalla scatola, contare 5 passi e posizionare 3 calzini. Da questi 3 calzini fare altri 5 passi e posizionarne altri 3. Da quest'ultimi, fare altri 5 passi e sistemarne altri 3 a terra.



Si può tirare solo una volta la “palla calzina”.

Ogni volta che un paio di calzini entra nella scatola, si guadagna **1 punto**.

Si deve tirare dalla distanza prestabilita.

Quando tutti i calzini saranno esauriti, si contano i “canestri” fatti.

Esempio: Se ho fatto 5 canestri, guadagnerà **5 punti**.



**Questo è un esempio di come potete realizzare,
a vostra fantasia, il tabellone segnapunti.
Usate colori, cartoncini, disegni, stickers, ecc.
per abbellire il vostro tabellone.**

1^ EDIZIONE DELLE OLIMPIADI CASERECCE				
	Punti			
Giochi	GIOCATORE 1	GIOCATORE 2	GIOCATORE 3	GIOCATORE 4
La traversata del salone				
Bowling				
Scope da golf				
Tiro al cestino				
Prendi la mosca				
TOTALE PUNTI				



BUON DIVERTIMENTO!!