

2° EDIZIONE



OLIMPIADI CASERECCHE

Istituto Comprensivo Cesare Cantú (Milano)



Ciao Bambini!

Siete pronti per la seconda 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

L'OMBRA

Materiali che servono per il gioco:

- 1) Fogli A4
- 2) Scotch
- 3) Pennarelli/matite/ pastelli

Costruzione del tappetino per giocare:

Per prima cosa prendete 9 fogli.

Di questi 9, prendetene 2 e uniteli utilizzando lo Scotch e metteteli da parte.

I rimanenti 7 fogli vanno colorati con 7 colori diversi (potete scegliere i colori che più vi piacciono, l'importante è che si distinguano dagli altri).

Una volta colorati, dobbiamo attaccarli con lo scotch ai due fogli bianchi che avete fatto prima.





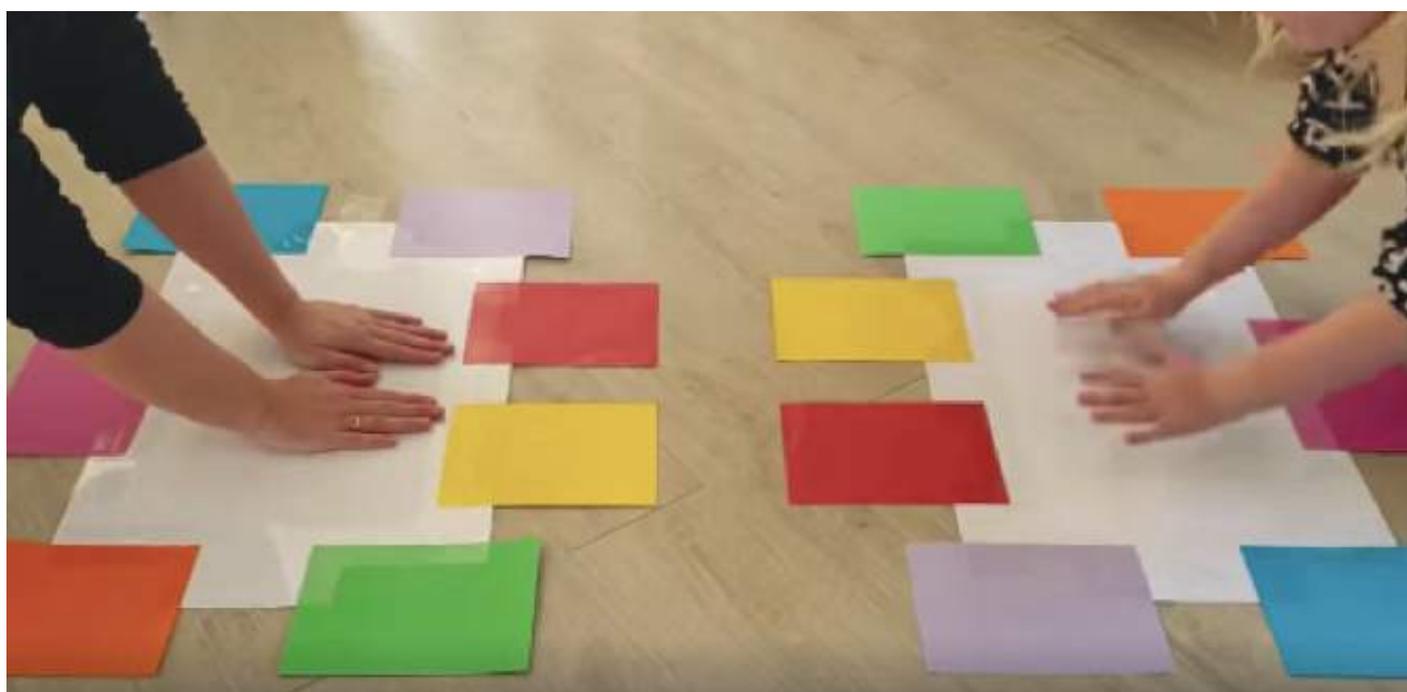
Ovviamente si gioca in due, quindi dovrete costruire 2 tappetini identici.

Come si gioca?

Dovete disporre i tappetini da gioco uno di fronte l'altro. Per decidere chi ha il potere, bisogna sfidarsi a carta, forbice, sasso.

Carta batte sasso, sasso batte forbice, forbice batte carta.

Chi ha il potere deve scegliere una sequenza di colori (ad esempio: bianco - blu- giallo- verde) e lo sfidante deve copiarlo senza sbagliare. Si inizia sempre dal foglio bianco e si gioca con entrambe le mani.





La sfida diventa più difficile se si aumentano le sequenze di colori.

Ogni sequenza copiata correttamente vale **1 punto**.

Dopo 30 secondi, il potere va all'avversario.

Vince chi totalizza più punti in 30 secondi.

Nel foglio bianco si possono inserire i punti che si sono totalizzati nella manche precedente.

Varianti:

Usare i piedi anziché le mani.

La modalità del gioco è sempre la stessa.

Ricorda: un piede per ogni colore.





LA MACCHININA PAZZA

Materiali che servono per il gioco:

- Forbici
- Scotch
- Palloncini
- Cannucce
- Macchinina giocattolo

Prendere una cannuccia e infilatela dentro al palloncino.





Fissate poi l'estremità del palloncino alla cannuccia con un pezzetto di scotch e gonfiate il palloncino. Poi tagliate la fine della cannuccia.



Adesso é il momento di prendere la vostra macchinina e attaccarla con un pezzo di scotch alla cannuccia!



Ora siete pronti per la sfida! Sfidate chi volete: la mamma, il papà, vostro fratello o sorella!
Ogni giocatore deve avere la sua macchinina.



Come si gioca?

Ci si posiziona sulla riga di partenza (prendere una ciabatta per segnare la partenza).

Ogni giocatore ha la sua macchinina pazza in mano. Al via dell'arbitro si deve soffiare dentro la cannuccia più che si può e mettere sul pavimento la macchinina. La macchinina che arriva più lontano vince e fa guadagnare **1 punto** al pilota!





LA CORSA DEI RAGNI

Materiali che servono per il gioco:

- Peluche
- Bacinella
- Linea di partenza

Come si gioca?

Si fanno due o più squadre composte da un solo componente.

Ogni squadra ha a disposizione lo stesso numero di peluche e una bacinella.

I peluche vanno posizionati sulla linea di partenza.





Lo scopo del gioco è quello di trasportare un peluche alla volta, senza utilizzare le mani, posizionandoli sulla pancia.

Sia all'andata e sia al ritorno bisogna mantenere questa posizione!

Il primo che riesce a trasportare tutti i peluche nella bacinella vince **1 punto**.

Chi di voi sarà il più veloce?





BOCCE O TAPPI

Materiali che servono per il gioco:

- Righello
- 4 tappi a testa possibilmente di 2 colori distinti
- 1 tappo di un terzo colore differente (pallino).

Come si gioca?

Decidere chi inizia a giocare, sistemarsi dietro la riga di lancio e il primo giocatore lancerà prima il pallino. Poi dovrà lanciare il suo tappo, cercando di avvicinarsi il più possibile al pallino. Successivamente toccherà al secondo giocatore che lancerà il suo tappo, sempre cercando di avvicinarsi il più possibile al pallino. Ripetere la sequenza fino al termine dei tappi.

Vince colui che avrà il tappo più vicino al pallino.

Ripetere la gara **3 volte** e ogni gara vinta sarà **1 punto** per il vincitore.





Lancio del pallino
(FIG. 1)



Primo lancio - squadra
bianca
(FIG. 2)



Primo lancio - squadra
rossa
(FIG. 3)



Primo giro di lanci con-
cluso (FIG. 4)



Ora misuriamo e ve-
diamo chi é piú vicino
(FIG.5)





MINI GOLF

Materiali che servono per il gioco:

- Scopa
- Pallina
- Materiale riciclato per costruire i vari ostacoli del mini-golf.



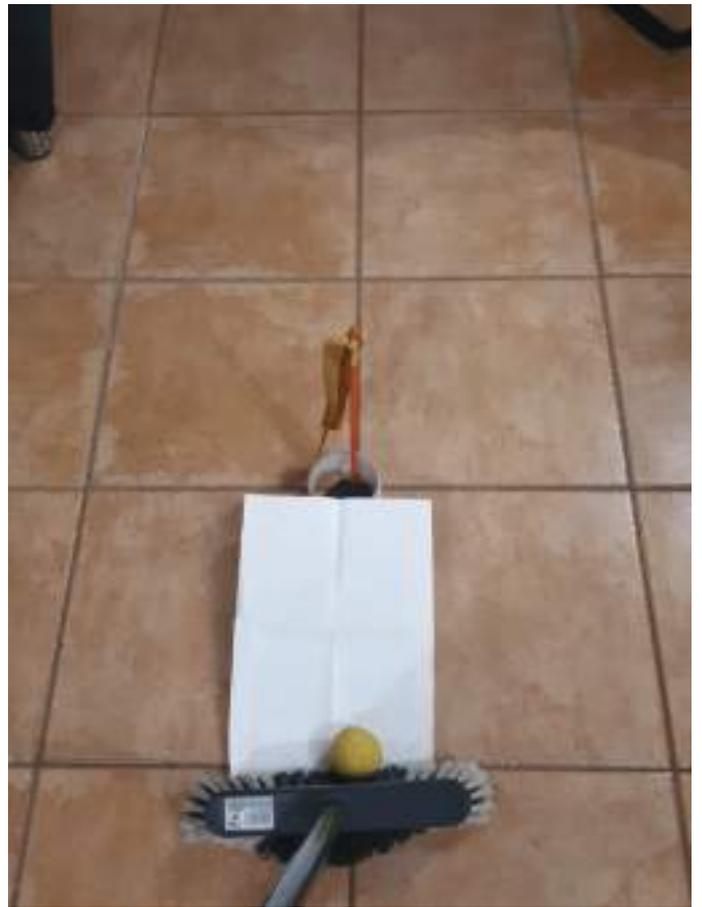
Come si gioca?

Ogni giocatore ha un numero illimitato di tiri. Ogni volta che si commette un errore nel tiro, si ripete il tiro conteggiando un errore. Quando tutti i giocatori avranno concluso il percorso del minigolf, mettendo la pallina in buca, si passerà al conteggio degli errori. Colui che ha commesso meno errori rispetto agli altri giocatori, avrà vinto la gara.

I punti si ripartiranno tra i giocatori in base al loro numero.

Esempio 1 con 4 giocatori: il primo classificato guadagnerà **4 punti**, il secondo classificato **3 punti**, il terzo classificato **2 punti** e il quarto classificato **1 punto**.

Esempio 2 con 3 giocatori: primo classificato **3 punti**, secondo **2 punti**, terzo classificato **1 punto**.





**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!!