

4° EDIZIONE



OLIMPIADI CASERECCHE

Istituto Comprensivo Cesare Cantú (Milano)



Ciao Bambini!

Siete pronti per la quarta 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

CENTRA IL BERSAGLIO

Materiali che ci servono per giocare:

- fogli (se riciclati, ancor meglio!)
- Forbici,
- Scotch o colla.



Innanzitutto, dobbiamo costruire, utilizzando il cartoncino, una “ciambella” (che diventerà il nostro canestro).

Piegate un foglio A4 in 4 parti, fino a formare un rettangolo lungo e stretto.

Dopodiché, prendete gli angoli del rettangolo e uniteli e incollateli con lo scotch o colla.

Così creerete una ciambella!

Per creare la pallina, prendete un foglio (o anche un foglio di giornale) e appallottolatelo tra le mani. Per renderla più resistente, ricopritela di scotch.





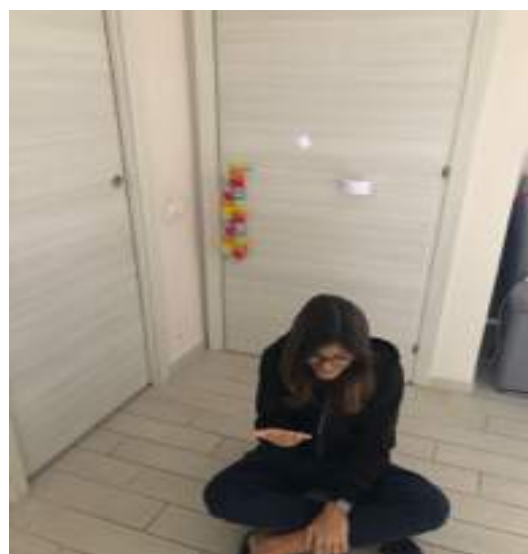
Come si gioca?

Costruita la ciambella e la pallina possiamo iniziare a giocare!

Prendete la ciambella e attaccatela al muro (solo se non si rovina!) o a un armadio/porta utilizzando dello scotch.

Sedetevi a gambe incrociate di fronte al canestro, distanziati almeno 1 metro.

Avete a disposizione 10 tiri per fare il maggior numero di canestri possibili. Ogni canestro vale un punto. Vince chi segna più canestri.



Per rendere più difficile il gioco, sedetevi, a gambe incrociate, al contrario (schiena al canestro).

Avete a disposizione 10 tiri per fare il maggior numero di canestri. Ogni canestro vale **1 punto**.

Vince chi segna più canestri.



PALLACIAMBELLA

Materiali che ci servono per giocare:

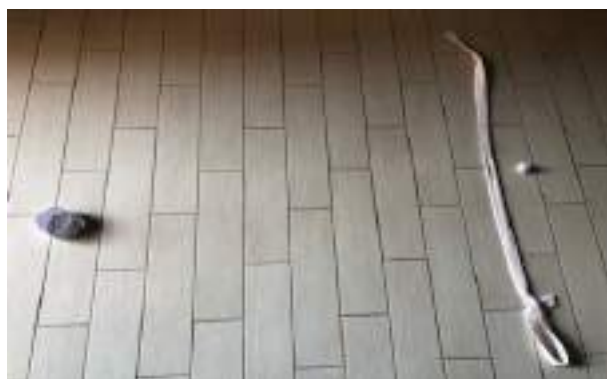
- Fogli
- Scotch
- Cordino dell'accappatoio



Come si gioca?

Dobbiamo creare altre 2 “ciambelline” (come quella del gioco precedente) e altre palline di carta.

Il cordino dell'accappatoio sarà la nostra partenza. A circa 1 metro da esso, posizioniamo le ciambelline.



Posizionatevi dietro la linea di partenza, sedendovi.

Si guadagnano **2 punti** per ogni volta che la pallina si ferma all'interno di una ciambella. È valido anche se rimbalza prima fuori.

Si fanno 5 tiri per 3 turni.

Il vincitore sarà il bambino che avrà più punti.



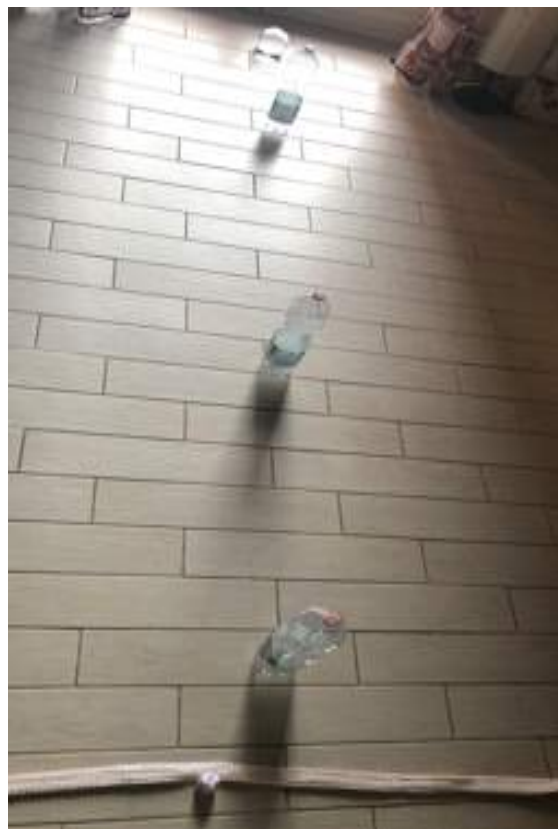
IL SERPENTE CON LA SCOPIA IN MANO

Materiali che servono per giocare:

- “Ciambelline” fatte per i giochi precedenti,
- Scopa
- 3 Bottiglie
- Pallina di carta (quella creata prima va benissimo),
- Cordino dell'accappatoio.

Come si gioca?

Disponiamo le bottiglie a 6 piedi di distanza l'uno dall'altra.





Prendete una scopa e posizionatevi dietro la linea di partenza.

Alla fine del percorso mettete la ciambella (come se fosse un tunnel): per finire il percorso dovrete far entrare la pallina dentro.

Con la scopa, dovete far avanzare la pallina facendo lo slalom tra le bottiglie. È importante che la pallina passi in mezzo a tutte e 3 le bottiglie, fino ad arrivare in goal nella ciambella.



Se si completa il percorso in meno di 20 secondi, si guadagnano **5 punti**.

Se impiegate più di 20 secondi, guadagnate **2 punti**.

Se la ciambella cade, posso rialzarla e colpire nuovamente la pallina con la scopa.



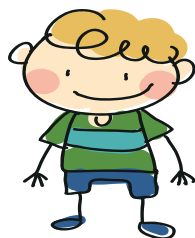
LA CIAMBELLA VOLANTE

Materiali che servono per giocare:

- “ciambelline” create prima,
- bottiglie con un pochino di acqua dentro (mi raccomando chiudetela bene!)

Come si gioca?

Utilizziamo le ciambelline che abbiamo creato prima. Mettiamo 3 bottiglie a terra, una avanti e due dietro.



La gara di svolge in 3 turni:

1° turno: posizionarsi a 10 passi dal bersaglio più vicino. 5 lanci a disposizione. Ogni lancio a bersaglio vale **2 punti**.

2° turno: posizionarsi a 15 passi. 5 lanci a disposizione. Ogni lancio a bersaglio vale **2 punti**.

3° turno: posizionarsi a 20 passi. 5 lanci a disposizione. Ogni lancio a bersaglio vale **2 punti**.

Se avete più bottiglie, aggiungetele! Così avrete più possibilità di centrare il bersaglio!



IL GIOCO DEL CUCCHIAINO

Materiali che ci servono per giocare:

- Cucchiaino,
- Pallina di carta,
- Ciambelline di carta.



Come si gioca?

Si stabiliscono una linea di partenza e una di arrivo.

All'arrivo va messa la ciambellina a terra. Per vincere bisogna mettere la pallina dentro si essa.

Ogni giocatore ha un cucchiaino, che dovrà tenere con le mani. Sopra di esso verrà posta la pallina di carta fatta nei giochi precedenti.

Al via, tenendo il cucchiaino in mano con sopra la pallina, si corre in direzione della linea di arrivo. Se la pallina cade, il giocatore deve tornare alla linea di partenza.

Chi arriva per primo alla linea di arrivo e riesce a mettere la pallina, senza farla cadere, dentro la ciambellina di carta, guadagna un punto.

Varianti:



- provare a correre all'indietro,
- provare a tenere il cucchiaino tra i denti anziché in mano.



**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!!