

5° EDIZIONE



OLIMPIADI CASERECCHE

Istituto Comprensivo Cesare Cantú (Milano)



Ciao Bambini!

Siete pronti per la quinta 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

MOLLA LA MOLLETTA

Materiali che ci servono per giocare:

- 10 mollette
- Foglio di carta
- Cordino dell'accappatoio

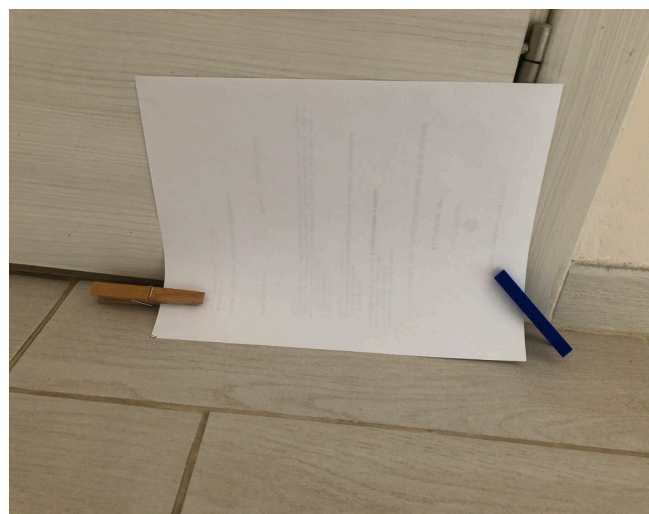


Come si gioca?

Si gioca a squadre. Ogni squadra ha a disposizione lo stesso numero di mollette (esempio: 5 a testa).

Ci si mette dietro la linea di partenza e si pone il foglio di carta all'arrivo, contro il muro.

Bisogna trasportare, una per volta, una molletta appesa alla maglietta e attaccarla al foglio di carta seguendo alcune andature.





Le andature vanno fatte sia all'andata e sia al ritorno.

La prima squadra che riesce ad appendere tutte le mollette al foglio, guadagna **1 punto**.

1° andatura: saltello con la gamba destra e faccio ruotare il braccio sinistro in senso orario.

2° andatura: gambero.

3° andatura: calciata dietro e ruoto entrambe le braccia in senso anti orario.



ABBATTI LA BOTTIGLIA

Materiali che servono per giocare:

- Bottiglie,
- Foulard.



Come si gioca?

Disporre, in uno spazio "ampio", 10 o più bottiglie vuote.

Il gioco è a tempo.

Il giocatore viene bendato con un foulard. Avanzando in quadrupedia (a gattoni), deve abbattere più bottiglie possibili in 15 secondi. Si fanno 5 manche.

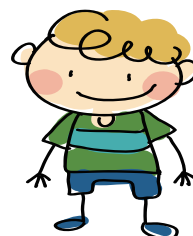
Il giocatore che impiegherà meno tempo ad abbattere più bottiglie, guadagnerà **1 punto** a manche.



FAI CENTRO!

Materiali che servono per giocare:

- Fogli di carta (meglio se colorati, altrimenti colorateli voi);
- Pallina (se non l'avete, va bene anche fatta di carta);
- Cordino accappatoio.



Come si gioca?

Appendere 4 fogli di diverso colore al muro e scrivete sopra ogni foglio un punteggio diverso.

Esempio: Bianco **5 punti**, rosso **7 punti**, blu **10 punti**, giallo **12 punti**.

Porre la linea di partenza (il cordino dell'accappatoio) a circa 1 metro e mezzo dal muro.

Ogni giocatore ha a disposizione 5 tiri.



Ogni volta che si colpisce un foglio, bisogna ricordarsi di sommare quel punteggio a quello precedente.

Esempio: tocco il rosso (7 punti) e il blu (10 punti). $7+10=17$.

Vince il giocatore che, una volta esaurito i tiri, ottiene il punteggio più alto.

Il vincitore guadagnerà **2 punti**, da inserire nel tabellone delle olimpiadi caserecche.



SVUOTA CAMPO

Materiali che ci servono per giocare:

- calzini appallottolati
- nastro o corda



Come si gioca?

Si divide lo spazio in cui si gioca in due parti uguali utilizzando il nastro o la corda.

Ogni giocatore ha a disposizione 6 paia di calzini arrotolati. Al via dell'arbitro (mamma o papà), si devono lanciare le calze appallottolate dall'altra parte del campo.

Il gioco è a tempo e ha una durata di 3 minuti a manche. Al fischio di fine partita, si conteranno quanti calzini ci saranno nel proprio campo.

Il giocatore con il campo con meno calzini, guadagnerà **1 punto**.





A CACCIA DEL COLORE

Materiali che ci servono per giocare:

- 4 fogli di diverso colore (vanno bene anche quelli che avete usato per il gioco "Fai centro").
- Cordini,
- Palline di carta



Come si gioca?

Disporre il cordino sulla linea di partenza e porre i fogli colorati, in riga, dall'altra parte della stanza.

Ogni giocatore ha 5 palline di carta a testa.

Lo scopo del gioco è quello di, al segnale dell'arbitro, correre e mettere la pallina sopra il foglio del colore detto.

Esempio: Blu- giallo. Il giocatore dovrà mettere una pallina sul foglio blu e una sul giallo.

Il primo che tornerà alla linea di partenza, guadagnerà **1 punto.**



Varianti:

Per rendere più difficile il gioco, anziché correre, potete strisciare o gattonare!





**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!!