

1ª EDIZIONE



OLIMPIADI CASERECCHE

Istituto Comprensivo Cesare Cantú (Milano)



Ciao Bambini!

Visto il lungo stop della scuola e delle attività sportive, abbiamo pensato a una serie di giochi per voi, per rimanere attivi e non annoiarvi a casa.

Questi giochi si possono benissimo svolgere con genitori, fratelli, sorelle, nonni ecc. e potrete anche divertirvi nel costruirli con materiale riciclato o che trovate in casa.

Ogni gioco avrà un suo regolamento e un suo punteggio, in modo da potervi confrontare con i compagni, anche se sono distanti.

A fine regolamento, troverete un esempio di tabellone segnapunti, dove potete segnare i vostri punteggi al termine di ogni gioco. Siete liberi di costruire, con la vostra fantasia, il tabellone segnapunti delle OLIMPIADI CASERECCE.

Al rientro a scuola, ci farebbe molto piacere condividere con voi i vostri bellissimi tabelloni e condividere idee di nuovi giochi da aggiungere alle future edizioni.

Nessuno vi vieta di ripetere piú volte i giochi che preferite. Però se volete confrontarvi con i vostri compagni, rispettate il regolamento e non fate i "BARONI".

I maestri Federica e Matteo.





GIOCHI E REGOLAMENTI

- La traversata del salone

Costruire un percorso con diversi appoggi (esempio: ciabatte, materassini, cuscini ecc.).

Se si completa il percorso senza mettere i piedi per terra, si vincono **3 punti**.





- Bowling:

Munirsi di una pallina di qualsiasi dimensione (palla da bowling) e di sei lattine vuote, o di sei bottiglie di plastica vuote o di sei cartoni del latte vuoti (birilli).

Ogni giocatore avrà a disposizione **5 tiri** in una partita.

Dopo ogni tiro, i birilli abbattuti dovranno essere rimessi in piedi. Ogni birillo abbattuto vale **1 punto**.

Vince chi fa piú punti, sommando tutti i punti dei **5 tiri**.

Posizionarsi dietro la riga di lancio (riga grigia) e a turno lanciare e sollevare i birilli caduti.





- Scope da golf:

Munirsi di una pallina (palla da golf), di una scopa (mazza) e di una scatola di cartone (buca).

Posizionarsi dietro la linea di tiro con il corpo, mentre la pallina si posiziona leggermente avanti alla linea di tiro.

Ogni giocatore avrà a disposizione **10 tiri** e per ogni buca effettuata guadagnerà **1 punto**.





- Tiro al cestino

Munirsi di pallina (palla da basket) e di un cesto o un cestino o uno scatolone (canestro)

Ogni giocatore avrà a disposizione **5 tiri liberi** da **1 punto** (4 mattonelle di distanza dal canestro), **5 tiri** da **2 punti** (7 mattonelle di distanza) e **5 tiri** da **3 punti** (9 mattonelle di distanza).

Scrivete nel tabellone la somma totale dei punti effettuati nei **15 tiri**.

Posizionarsi dietro la riga di lancio e lanciare a turno.



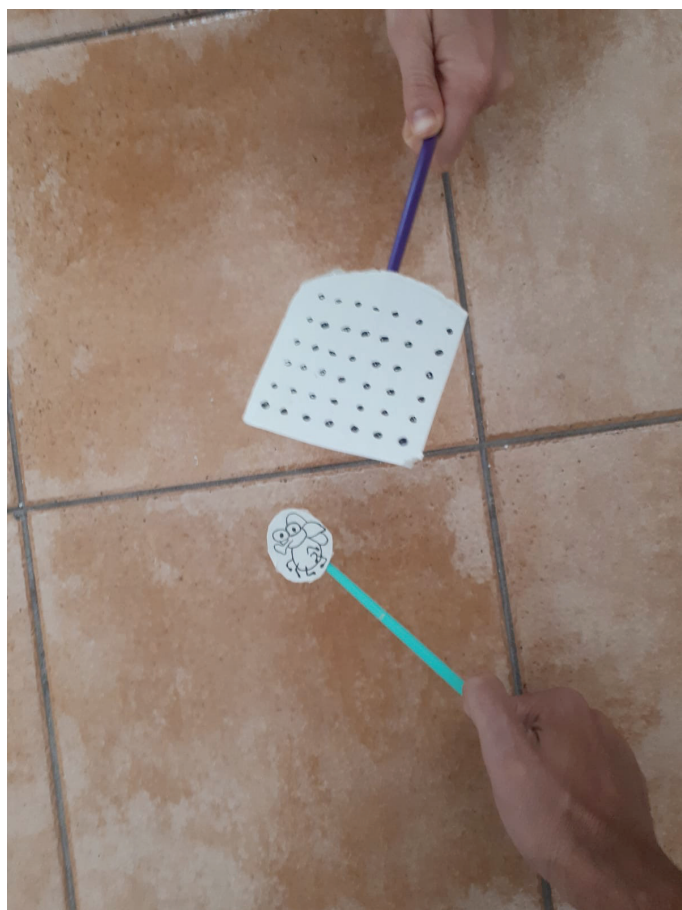
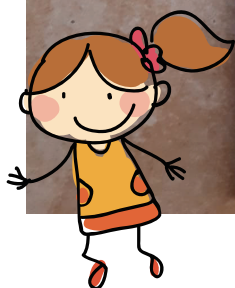


- Prendi la mosca

Munirsi di due bacchette e di cartone o cartoncino da ritagliare, per poterci disegnare la mosca e la paletta. Si gioca in 2 giocatori, uno è la mosca e l'altro è la paletta.

Colui che ha la paletta, ha **5 tentativi** per colpire la mosca. Ogni tentativo fallito, regalerá alla mosca **1 punto**.

Dopo **5 tentativi** avverrà il cambio dei ruoli. Ogni giocatore dovrà essere **2 volte** la mosca e **2 volte** la paletta.





**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!!