

3° EDIZIONE



OLIMPIADI CASERECCHE

Istituto Comprensivo Cesare Cantú (Milano)



Ciao Bambini!

Siete pronti per la terza 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

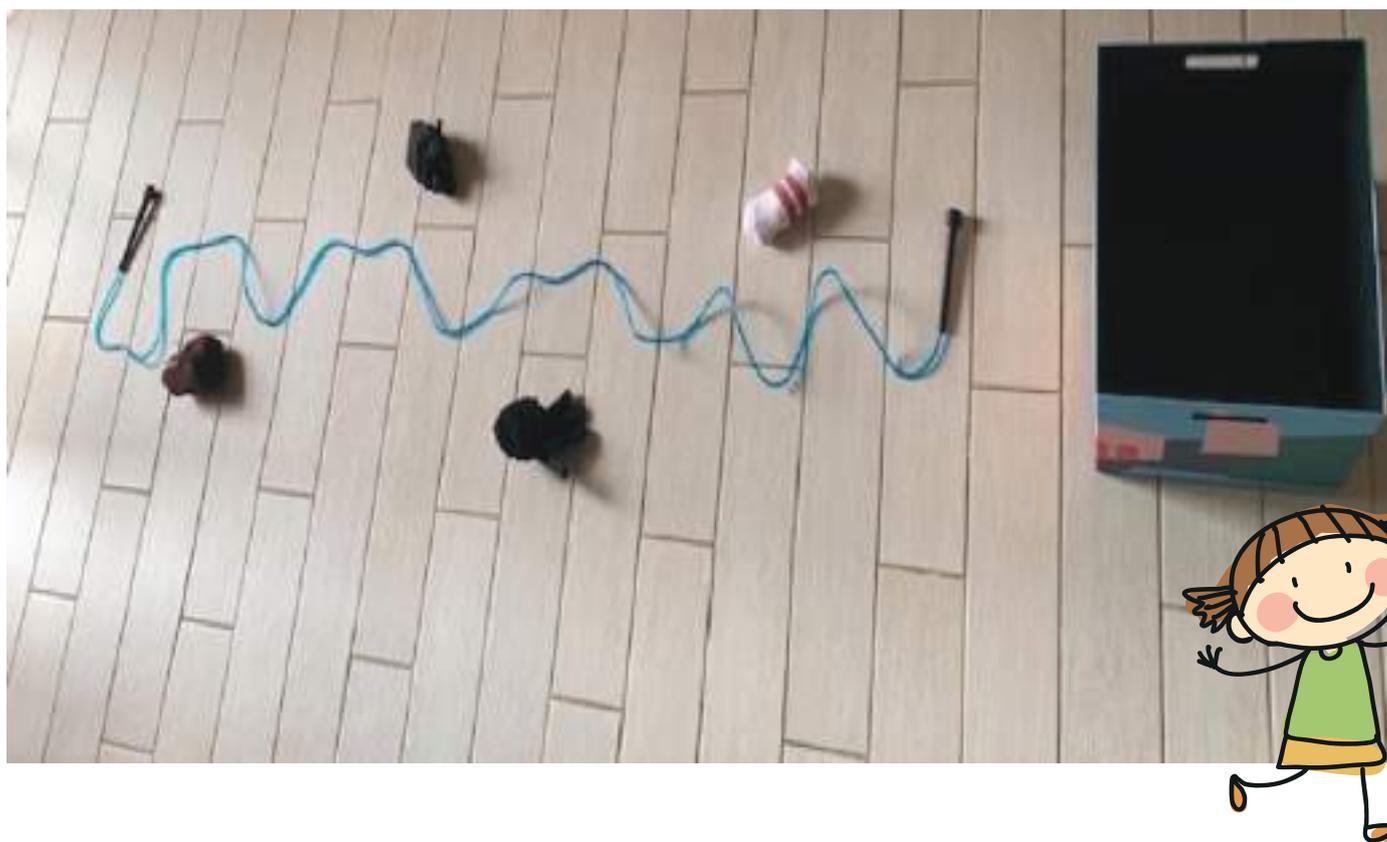
SFIDA IN EQUILIBRIO CONTRO IL TEMPO

Materiali che servono per il gioco:

- Corda o cordino dell'accappatoio,
- Calze appallottolate,
- Una scatola,
- Cronometro

Come si gioca?

Porre la corda a terra e mettere 4 calze appallottolate vicino ad essa.





Il gioco è a tempo. Si stabilisce un punto di partenza e all'arrivo si pone la scatola vuota.

Al via dell'arbitro (mamma o papà), il primo partecipante si posiziona su un piede e deve saltellare, senza perdere l'equilibrio, da una parte all'altra della corda raccogliendo le calze da terra.

Quando tutte le calze saranno all'interno della scatola, il tempo verrà fermato.

La sfida è cronometrata, quindi bisogna essere veloci! Lo sfidante che riesce, nel minor tempo possibile, a raccogliere le calze restando in equilibrio su un piede, vince **1 punto**.



Penalità:

Se durante la sfida si perde l'equilibrio, si viene penalizzati aggiungendo 3 secondi al tempo totale.



FAI CENTRO!

Materiali che servono per il gioco:

- 1 bottiglia di plastica,
- 1 pallina da tennis o fatta con carta o alluminio,
- Forbici

Come si gioca?



Si gioca in 2 o più persone.

Un giocatore lancia la pallina mentre, quello che possiede la bottiglia, deve cercare di far entrare la pallina nella bottiglia.

Si guadagna un punto per ogni pallina presa con la bottiglia.

Chi arriva prima a **3 punti** vince una partita.

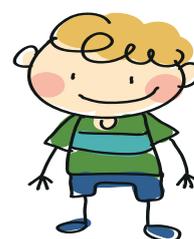




RINCORRI LA SEQUENZA

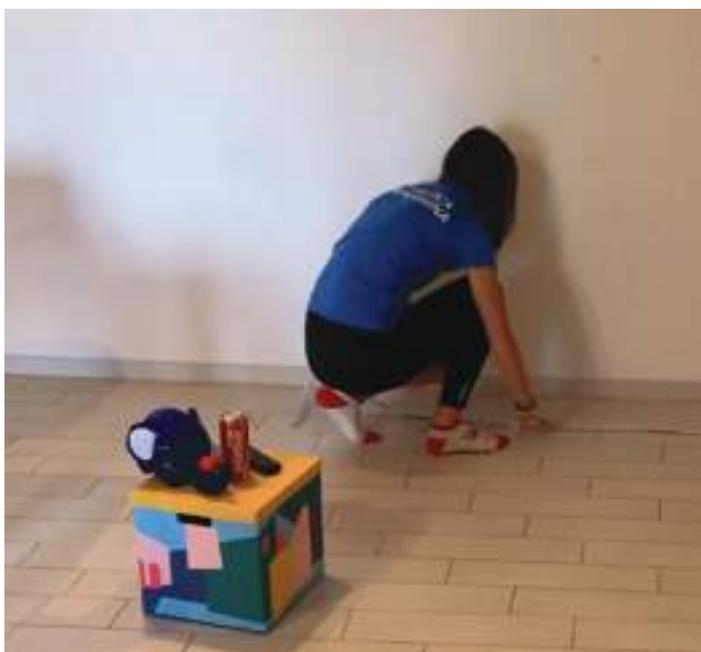
Materiali che ci servono per il gioco:

- Cordini dell'accappatoio
- 5 oggetti diversi tra loro (noi abbiamo usato: scatola, telecomando, occhiali, peluche, lattina).



Come si gioca?

Si posiziona il cordino da un lato (sarà la nostra partenza) e dall'altra parte (circa 3 metri) posizioniamo i 5 oggetti scelti in riga.



Si parte dietro la linea di partenza.

Un genitore darà le indicazioni e sarà l'arbitro.

È un gioco in cui si sfida uno o più di un avversario.



Lo scopo del gioco è quello di toccare, secondo le modalità e nella sequenza corretta detta dal genitore, gli oggetti posti di fronte.

Esempio:

andata e ritorno rana, toccare nella sequenza corretta:
scatola- telecomando- peluche



Il primo che tocca la sequenza corretta e torna più velocemente alla linea di partenza, guadagna **1 punto**.

Per rendere il gioco più difficile, si possono modificare le andature (esempio: andata gambero, ritorno serpente) e aumentare gli oggetti da toccare nella sequenza (occhiali- scatola- occhiali- peluche). Se si sbaglia la sequenza, si può riprovare ma per poter tornare bisogna toccare gli oggetti nel giusto ordine.



BIGLIAR "DITO"

Materiali che servono per il gioco:

- Scatola di cartone
- Ritagli di cartone
- Retina portafrutta
- tappo di plastica
- bacchette



Come si costruisce?

Costruire con del cartone o cartoncino i 2 giocatori con maglie differenti, ricordandosi di ritagliare il buchi per le dita.



Poi sempre con il cartone o cartoncini e 2 bacchette, costruire i portieri.





Ecco a voi le squadre con il pallone:



Utilizzando una scatola (io ho usato quella dei biscotti) costruirò il campo per giocare.

Aprire completamente la scatola, ritagliare le 2 porte e con la retina portafrutta fare le reti. Tracciare una riga a metà campo per dividerlo in 2 parti.



Come si gioca?

Si gioca con 2 mani, una mano tiene sempre il portiere, mentre l'altra tiene sempre il giocatore.

La linea di metà campo serve a stabilire il turno dei giocatori, cioè se la palla è nella metà campo rossonera saranno i rossoneri ad attaccare.

Si stabilisce di chi è la palla. il giocatore in possesso della palla (ATTACANTE) potrà colpirla con le dita e provare a far goal.



Mentre il suo avversario (DIFENSORE) potrà solo usare il portiere, perché l'altra mano dovrà restare fuori dal campo.



L'azione dell'attaccante si conclude quando la palla si ferma nel campo del difensore. In quel momento, chi era difensore diventa attaccante e può usare l'altra mano per attaccare.



Mentre chi era attaccante diventa difensore, quindi può usare solo il portiere perché l'altra mano deve uscire dal campo. Vince la partita il giocatore che segnerà per primo 5 goal. Il vincitore della partita guadagnerà **3 punti** nella classifica generale.

Nel caso siete in 4 concorrenti, sfidatevi tra voi e il vincitore di ogni partita guadagnerà sempre **3 punti**.



MINIBASKET

Materiali che servono per il gioco:

- tre tappi
- due bacchette
- dei ritagli di cartone
- una retina portafrutta
- scotch o colla
- una pallina di carta



Come si costruisce?

Con dei tappi e una bacchetta ho costruito la catapultta per il tiro.



Usando del cartone, un tubo e la retina portafrutta ho fatto il canestroforo.





Arrotolando carta e usando lo scotch, ho creato la pallina. Poi incollando tutto su un pezzo di cartone ho fatto il campo.



Come si gioca?

Posizionare la pallina sulla catapulta, con una mano fermare il sostegno fatto di tappi e con l'altra appoggiare il dito all'estremità della bacchetta. Fare una leggera pressione e rilasciare. Ecco così il tiro.

Ogni giocatore ha **10 tiri** a canestro, tirare a turno, vince colui che segna più canestri.

Il vincitore otterrà **3 punti** nella classifica delle olimpiadi.



**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!!