

Giochi Incontro Bizonale

I giochi saranno 5 e verranno svolti in circuito: tutte le squadre, quindi, svolgeranno i giochi a rotazione. Il tempo di ogni gioco è di 10 min; il tempo totale è, quindi, 50 min.

Le 10 squadre verranno quindi distribuite su due aree di gioco, quindi è necessario preparare il materiale di gioco per entrambi i campi.

Considerate che ogni squadra sarà composta da circa 30 bambini.

PUNTEGGIO:

Il punteggio assegnato ad ogni squadra varierà da 1 a 10. Saranno gli arbitri (che porteranno con se una tabella con una penna) responsabili delle corsie ad assegnare il punteggio in base a:

- COMPORTAMENTO
- TEMPO
- PENALITA'
- ABILITA'

Per ogni gioco non ci sono regole precise, ma ci affidiamo al buon senso degli animatori.

GIOCHI

Le fraternità che hanno il compito di arbitrare e gestire il gioco devono tener conto che TUTTO IL MATERIALE **EVIDENZIATO IN GIALLO** di seguito indicato deve essere già preparato nelle quantità e nelle dimensioni necessarie già nelle proprie sedi.

LA COMMISSIONE PROVVEDERA' A FORNIRE ED ORGANIZZARE IL MATERIALE RESTANTE E QUELLO NECESSARIO ALLA COSTRUZIONE DELLE AREE DI GIOCO CHE QUEL GIORNO COSTRUIREMO INSIEME.

1. Brucolandia

Materiale necessario: 1 pentolone per squadra, 4 bottiglie di plastica, 4 sedie, ingredienti di cartoncino colorati (frutta, verdura, alimenti vari: almeno 40) ognuno inserito in un filo di spago (come una collana), segnale stradale di rotatoria.

Bisogna innanzitutto preparare il percorso che la squadra dovrà affrontare:

Riempire le 4 bottiglie e posizzarle lungo il campo come dei birilli; posizionare 1 sedia come se fosse una "rotatoria": il bruco dovrà girarvi intorno prima di passare sotto il tunnel; posizionare in fila le altre 3 sedie per formare un tunnel sotto il quale passare; posizionare il pentolone alla fine del percorso e gli ingredienti all'inizio.

Al via, la squadra deve disporsi a gattoni in fila indiana; ogni araldino deve "agganciarsi" al compagno davanti poggiando le sue mani sulle caviglie dell'altro e formando un bruco. Disposta in tal modo tutta la squadra deve effettuare il percorso per mettere gli ingredienti, uno per volta, nel pentolone.

Ha più punti chi... Riesce a mettere più ingredienti nel pentolone.

N.B. ogni ingrediente viene appeso al collo del primo araldino (la testa del bruco) così da evitare di intralciare ulteriormente il percorso a gattoni. **P.S.** Per far capire che la prima sedia è 1 rotatoria posizionarvi sopra un cartello con il relativo "segnale stradale".

2. Mangia mangia

Materiale necessario: bicchieri piccoli di plastica (15 per squadra), cucchiaini di plastica (15 per squadra), bende, crema al cioccolato (1 barattolo per squadra).

Tutta la squadra gioca contemporaneamente, disposta a coppie.

Tutti i bambini saranno bendati e muniti di un bicchiere ed un cucchiaino: ciascuno deve imboccare e farsi imboccare dal compagno che ha davanti, cercando di sporcarsi il meno possibile.

Ha più punti chi... riesce a mangiare tutta la nutella in minor tempo e facendosi sporcare il meno possibile.

3. L'incastro

Materiale necessario: almeno 15 bende

Il gioco è particolarmente complesso da mettere per iscritto pertanto verrà spiegato quella mattina stessa ai responsabili dei giochi con i dovuti esempi.

Non temete, la difficoltà sta solo nella spiegazione scritta, in realtà il gioco è semplicissimo.

4. Canta tu

Materiale necessario: chitarra o radio, fogli, penne.

Data una canzone che i bambini conoscono già, dovranno riscrivere il testo, con il tema della giornata (la bontà) e cantarlo tutti insieme.

Ha più punti chi... allo scadere dei 10 min avrà scritto e cantato il testo più originale e attinente al tema.

5. Che bella frittata!

Materiale necessario: 10 palline da ping pong, 1 cannuccia per giocatore (per risparmiare tagliate ogni cannuccia a metà), 1 padella per squadra, ostacoli vari.

L'obiettivo del gioco è "friggere" quante più uova (palline) possibili. Finite le 10 uova a disposizione, ricominciate da capo utilizzando nuovamente quelle di prima fino allo scadere del tempo.

Ogni componente della squadra dovrà trasportare, soffiando con la cannuccia, la pallina attraverso un percorso fino alla padella.

Ha più punti chi... riesce a "friggere" più uova, cioè la squadra che riesce a portare più palline fino alla padella.

N.B. Per il percorso con i vari ostacoli ci affidiamo alla fantasia degli animatori che prepareranno i giochi.

Un suggerimento potrebbe essere quello di fare un percorso con scatoloni o libri, basta che gli ostacoli siano superabili semplicemente soffiando!

Per eventuali dubbi e chiarimenti contattare subito Roberta (333/1420788)