

gioco **1**



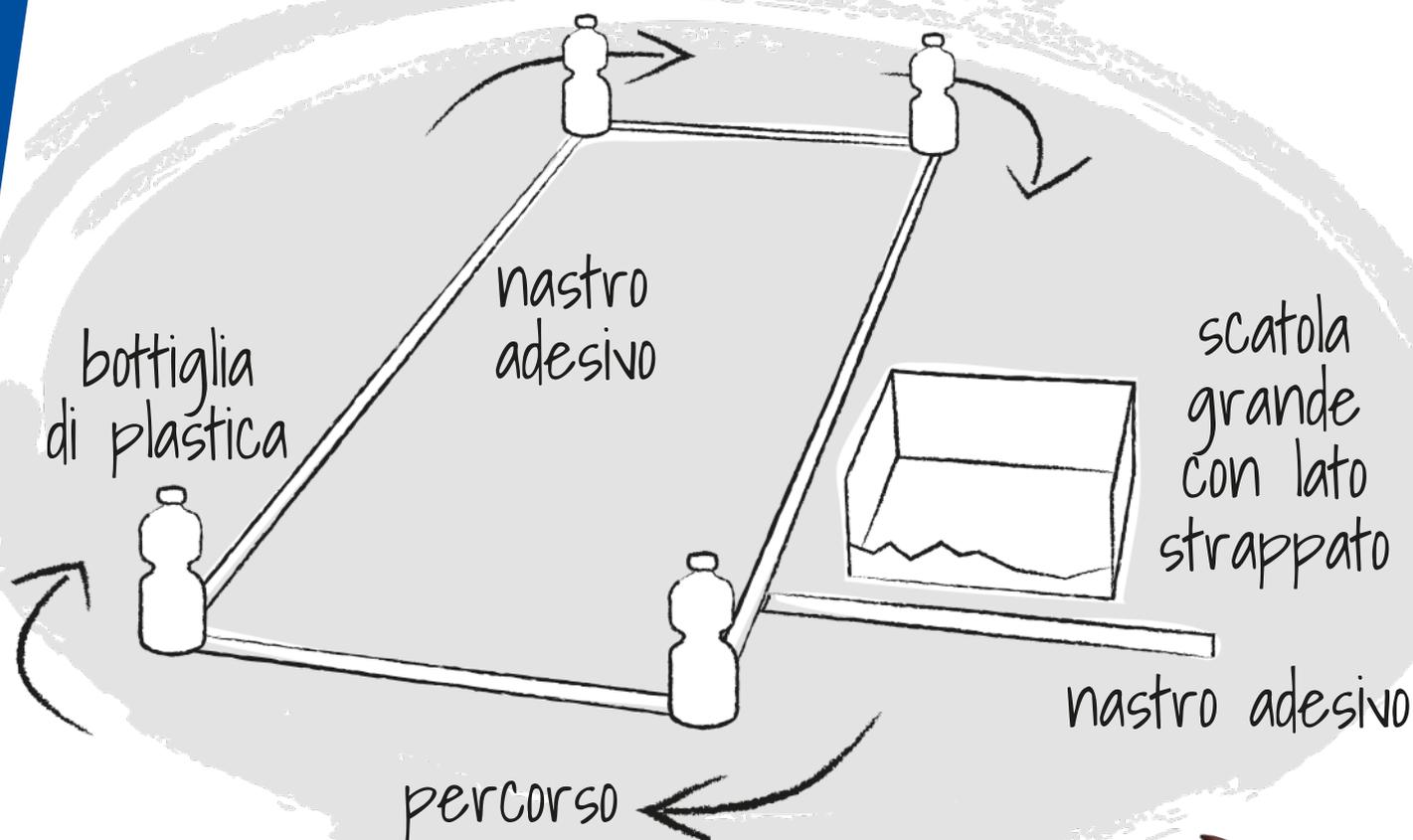
**PROVE TECNICHE DI
CIRCUITO**

Occorrente

- Una scatola di cartone grande
- Nastro adesivo cartato
- 4 bottiglie in plastica da ½ litro piene
- Quaderno a quadretti
- Cronometro dello smartphone
- Se disponibile un tablet/pc

Preparazione del gioco

Segnare a terra con il nastro i vertici di un rettangolo. Su ogni vertice posizionare una bottiglia. Su uno dei lati lunghi segnare con il nastro una linea di partenza/arrivo. Strappare uno dei lati lunghi del cartone. Preparare lo smartphone sulla funzione cronometro.

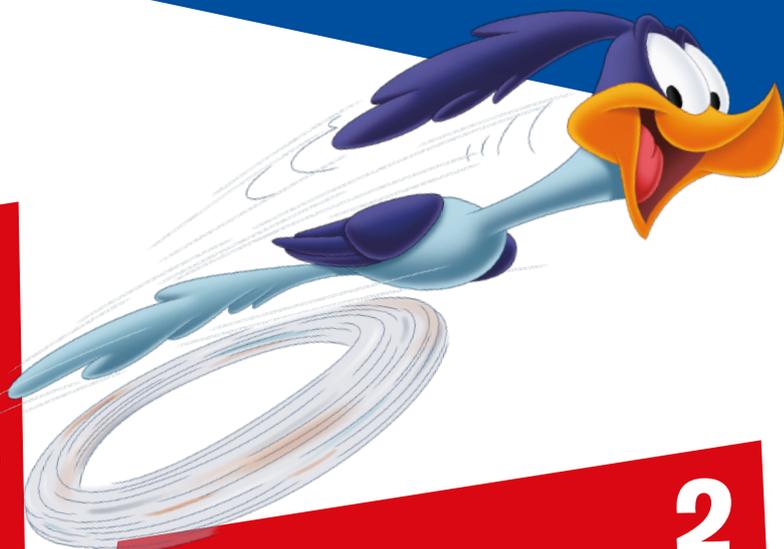


Come si gioca

Seduto sul cartone e usando mani e piedi per spostarti in avanti percorri 3 giri del circuito. Se fai cadere le bottiglie, fermati, rimettile a posto e riparti. Prova la tecnica di guida più sicura. Cerca di andare sempre più veloce. Allenati in questo modo fino a che non sei diventato bravo. Sei pronto? Adesso facciamo sul serio!



Prove di circuito... PRONTI? VIA!!



1

Il pilota si prepara sulla linea di partenza, fa partire il cronometro e percorre 3 giri completi **seduto sul cartone spostandosi in avanti**. Ricordati: se fai cadere le bottiglie, fermati, rimettile a posto e riparti. All'arrivo il pilota ferma il cronometro. Segna il tempo realizzato sul quaderno. Riprova. Cerca di migliorare il tuo tempo. È importante non uscire fuori pista urtando le bottiglie.

2

Come il gioco precedente ma il pilota è **disteso sul cartone a pancia in giù e si sposta in avanti**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.

3

Come il gioco precedente ma il pilota è **disteso sul cartone a pancia in su e si sposta in avanti**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.

4

Il pilota si prepara sulla linea di partenza, fa partire il cronometro e percorre 3 giri completi **seduto sul cartone spostandosi all'indietro**. Ricordati: se fai cadere le bottiglie, fermati, rimettile a posto e riparti. All'arrivo il pilota ferma il cronometro. Segna il tempo realizzato sul quaderno. Riprova. Cerca di migliorare il tuo tempo. È importante non uscire fuori pista urtando le bottiglie.

5

Come il gioco precedente ma il pilota è **disteso sul cartone a pancia in giù e si sposta all'indietro**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.

6

Come il gioco precedente ma il pilota è **disteso sul cartone a pancia in su e si sposta all'indietro**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.





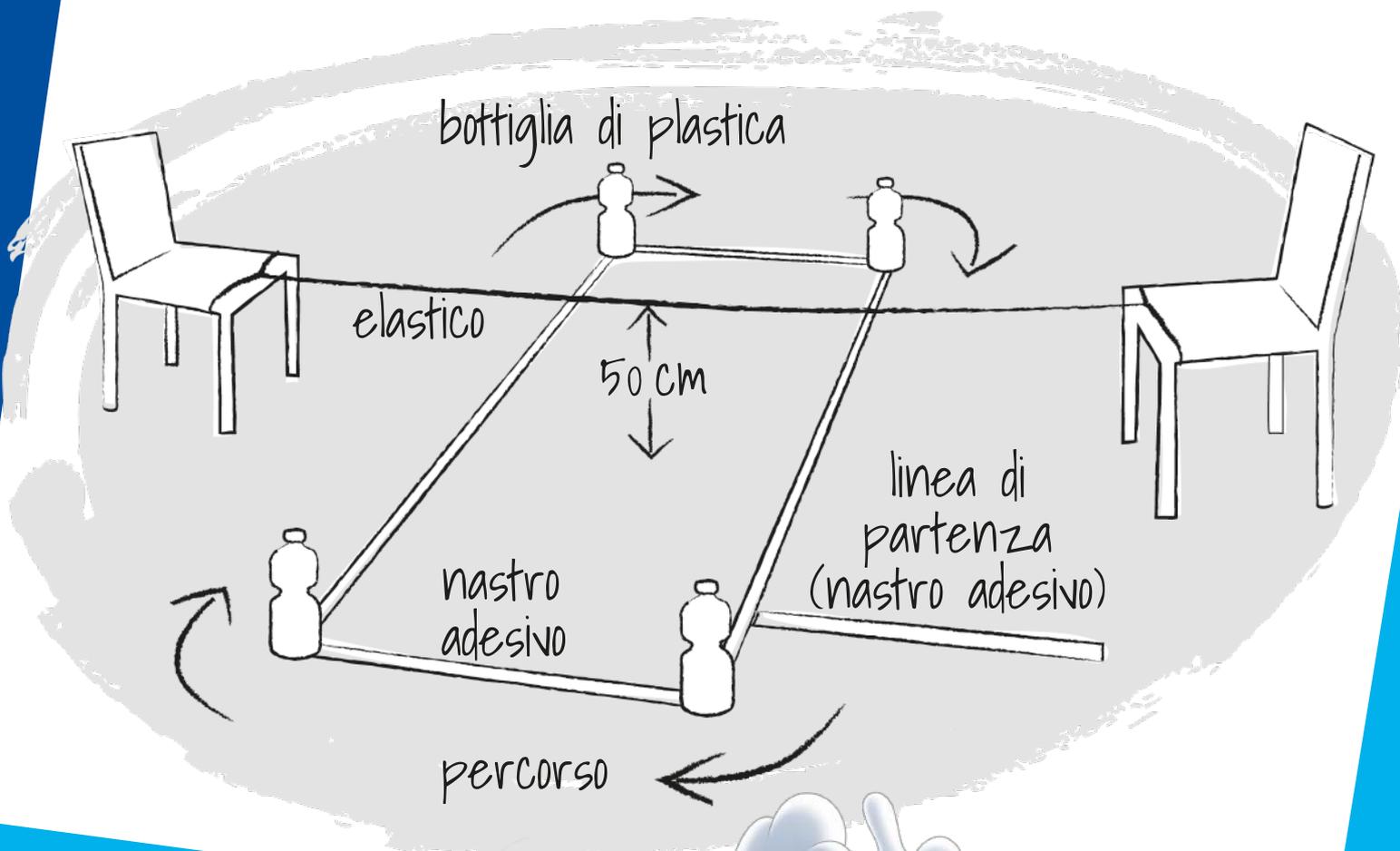
**PROVE TECNICHE DI
VELOCITÀ**

Occorrente

- Nastro adesivo cartato
- 4 bottiglie in plastica da ½ litro piene
- un elastico lungo
- Quaderno a quadretti
- Cronometro dello smartphone
- Se disponibile un tablet/PC

Preparazione del gioco

Segnare a terra con il nastro i vertici di un rettangolo. Su ogni vertice posizionare una bottiglia. Su uno dei lati lunghi segnare con il nastro una linea di partenza/arrivo. A metà della pista, sui rettilinei, stendere a 50 cm di altezza un elastico. Fissare, molto stabilmente, le due estremità dell'elastico ad una sedia pesante o a un tavolo. Preparare lo smartphone sulla funzione cronometro.



Come si gioca

Spostati in avanti in quadrupedia e percorri 3 giri del circuito passando sotto l'elastico. Se fai cadere le bottiglie, fermati, rimettile a posto e riparti. Prova la tecnica di guida più sicura. Cerca di andare sempre più veloce. Allenati in questo modo fino a che non sei diventato bravo. Sei pronto? Adesso facciamo sul serio!



Prove di circuito... PRONTI? VIA!!



1

Il pilota si prepara sulla linea di partenza, fa partire il cronometro e percorre 3 giri completi **spostandosi in avanti in quadrupedia**. Ricordati: se fai cadere le bottiglie, fermati, rimettile a posto e riparti. All'arrivo il pilota ferma il cronometro. Segna il tempo realizzato sul quaderno. Riprova. Cerca di migliorare il tuo tempo. È importante non uscire fuori pista urtando le bottiglie.

2

Come il gioco precedente ma il pilota **striscia a pancia in giù e si sposta in avanti**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.

3

Come il gioco precedente ma il pilota **gattona in avanti a pancia in su**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.

4

Il pilota si prepara sulla linea di partenza, fa partire il cronometro e percorre 3 giri completi **spostandosi in quadrupedia all'indietro**. Ricordati: se fai cadere le bottiglie, fermati, rimettile a posto e riparti. All'arrivo il pilota ferma il cronometro. Segna il tempo realizzato sul quaderno. Riprova. Cerca di migliorare il tuo tempo. È importante non uscire fuori pista urtando le bottiglie.

5

Come il gioco precedente ma il pilota **striscia a pancia in giù e si sposta all'indietro**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.

6

Come il gioco precedente ma il pilota **gattona a pancia in su e si sposta all'indietro**. Ricordati di fare diverse prove e di registrare i tempi sul quaderno.



gioco

3



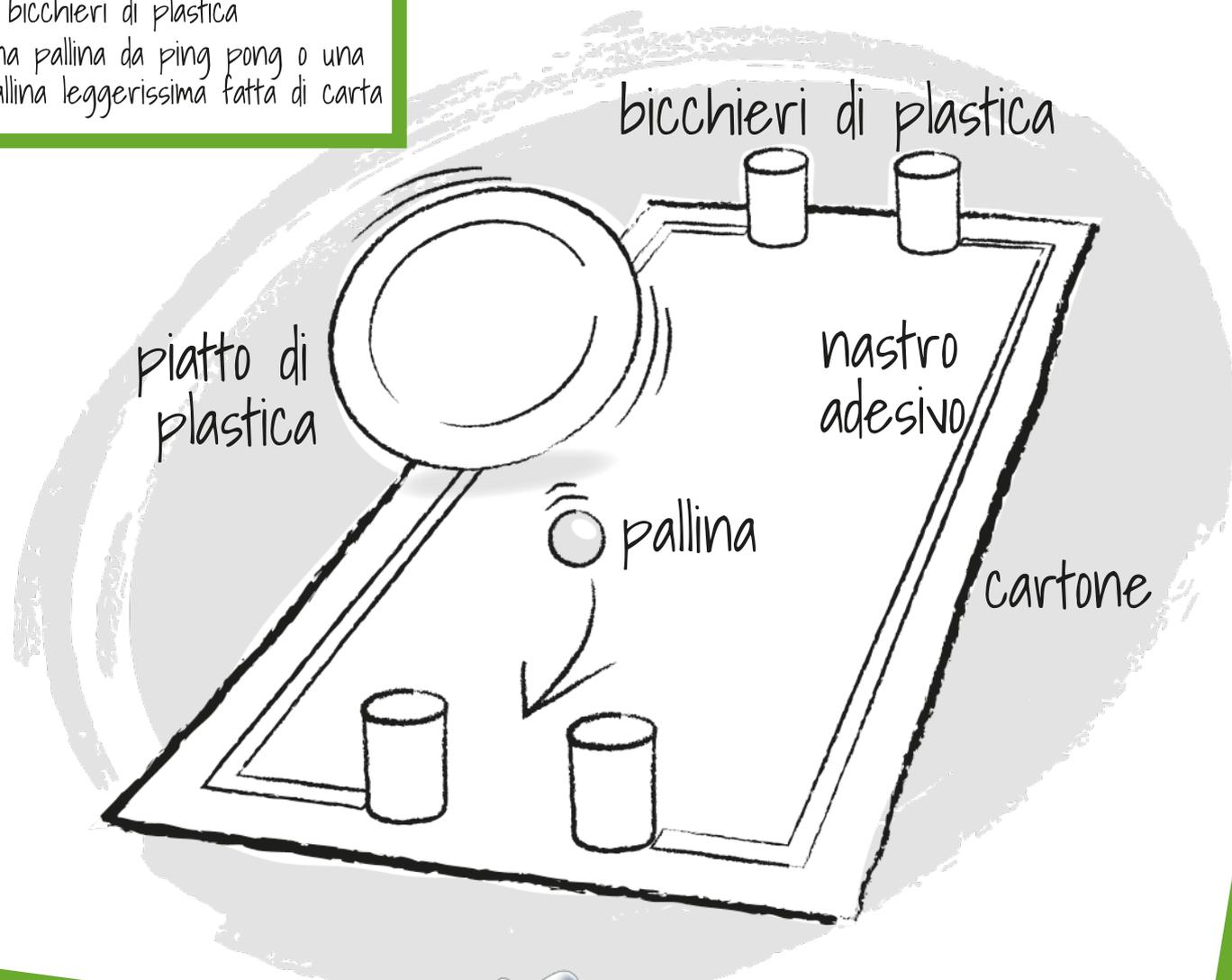
LA SFIDA DEL VENTO

Occorrente

- Un tavolo
- Un foglio di cartone rettangolare minimo 50 x 100 cm
- Nastro adesivo cartato
- 2 piatti di plastica rigida
- 4 bicchieri di plastica
- Una pallina da ping pong o una pallina leggerissima fatta di carta

Preparazione del gioco

Appoggiare sul tavolo il foglio di cartone. Disegnare con il nastro un campo rettangolare e costruire 2 porte con i bicchieri.



 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

Come si gioca

Numero di giocatori minimo 2. Scopo del gioco è segnare un goal nella porta avversaria sventolando il piatto in direzione della pallina per muoverla. Non si possono usare le mani.

gioco

4



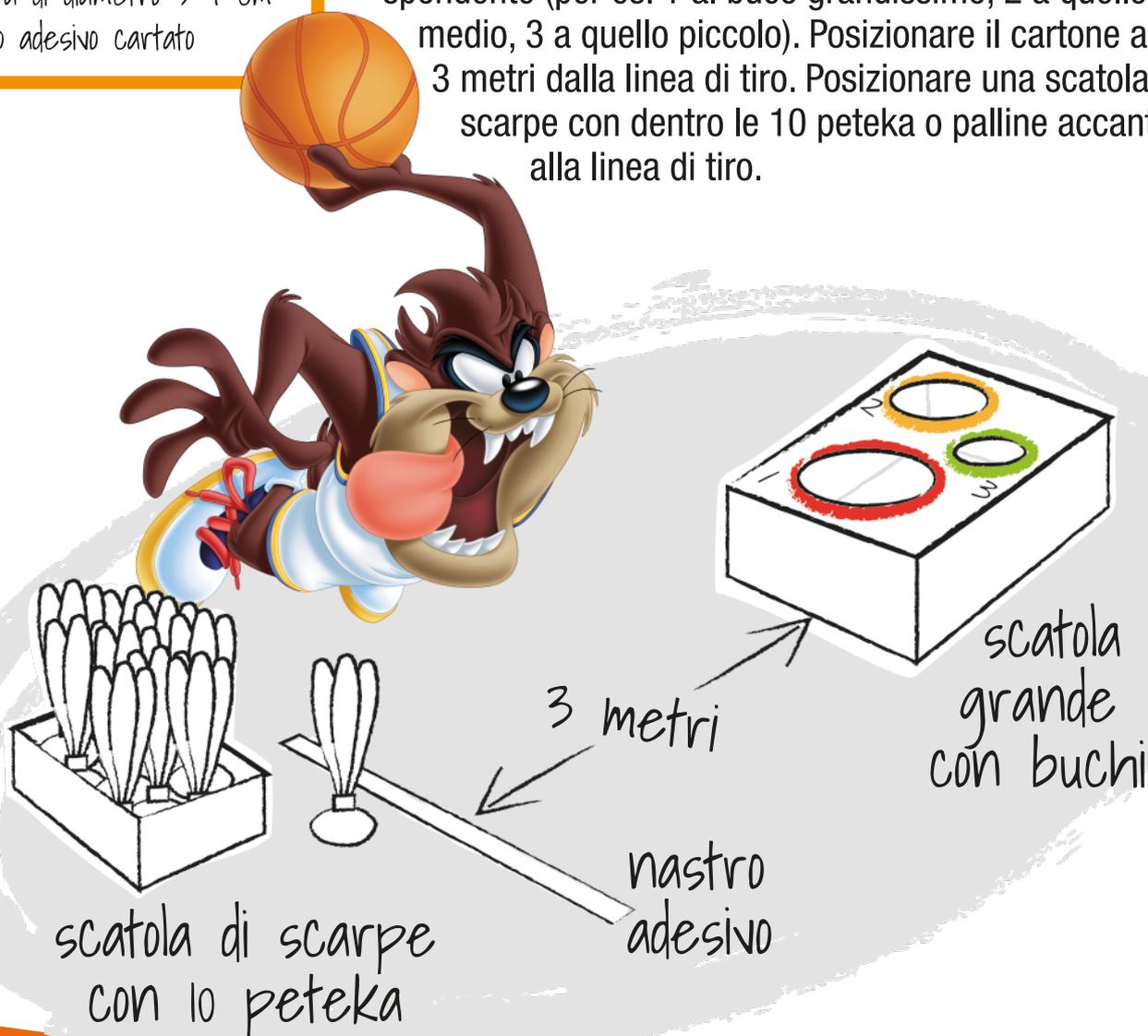
BASKET A PUNTI

Occorrente

- Una scatola di cartone grande
- Una scatola di scarpe
- Pennarelli di diverso colore
- 10 piccole peteka o palline di carta di diametro 5-7 cm
- Nastro adesivo cartato

Preparazione del gioco

Disegnare a terra con il nastro una linea di tiro. Su una delle facce grandi della scatola di cartone fare 3/5 buchi di diverse dimensioni. Disegnare con colori diversi il bordo di ciascun buco e scrivere il valore corrispondente (per es. 1 al buco grandissimo, 2 a quello medio, 3 a quello piccolo). Posizionare il cartone a 3 metri dalla linea di tiro. Posizionare una scatola di scarpe con dentro le 10 peteka o palline accanto alla linea di tiro.



Come si gioca

Lo scopo del gioco è fare più punti possibile lanciando le palline senza oltrepassare la linea di tiro.

Al termine di ogni prova segnare quanti punti si sono realizzati.

Varianti

1. lanciare da seduti
2. lanciare con l'altra mano
3. al termine di ogni turno di lancio il giocatore deve fare 30 addominali (da seduto, braccia in alto, gambe semipiegate, massima flessione del busto avanti "sit up"); le ripetizioni si riducono per il numero corrispondente ai punti realizzati (per es. 12 punti realizzati: $30-12=18$ addominali da eseguire).
4. IDEM ma il compito è saltelli sul posto
5. IDEM ma il compito è spinte delle braccia dalle spalle in alto

 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

gioco **5**



PONG

Occorrente

- un tavolo
- un foglio di cartone rettangolare minimo 50 x 100 cm
- Nastro adesivo cartato
- 6 bicchieri di plastica
- una pallina da ping pong o una pallina leggerissima fatta di carta

Preparazione del gioco

Appoggiare sul tavolo il foglio di cartone. Disegnare con il nastro un campo rettangolare. Con 4 dei 6 bicchieri disponibili costruire due porte, una porta per lato corto del campo, attaccando i bicchieri agli estremi dei lati corti.



Come si gioca

Lo scopo del gioco è segnare un goal nella porta avversaria. Si gioca con i due bicchieri rimasti liberi. A turno, il giocatore che ha la palla la mette sotto il proprio "bicchiere di gioco" e, quando ritiene il momento opportuno, alza il bicchiere e fa scorrere la pallina verso la porta avversaria. Con la mano libera, lo stesso giocatore può inclinare leggermente il campo, al momento del tiro (il cartone non deve essere fissato al tavolo). L'avversario dovrà provare a parare il tiro con il suo bicchiere di gioco. I ruoli poi si invertono.

Varianti

Da uno dei lati corti del campo il giocatore; dall'altro dei bersagli da colpire/evitare con la pallina (ad esempio, delle mollette incastrate in piccoli buchi, fatti nel cartone, o bicchieri di carta, posti in verticale - come bersagli - o attaccati in orizzontale - per una sorta di minigolf).

 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

gioco **6**



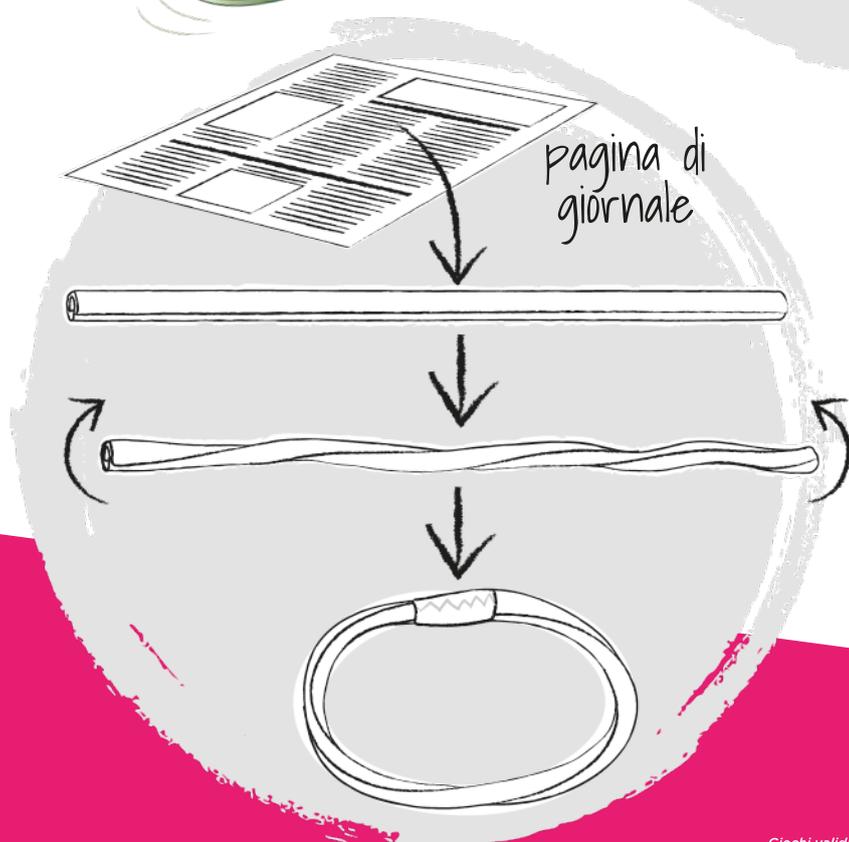
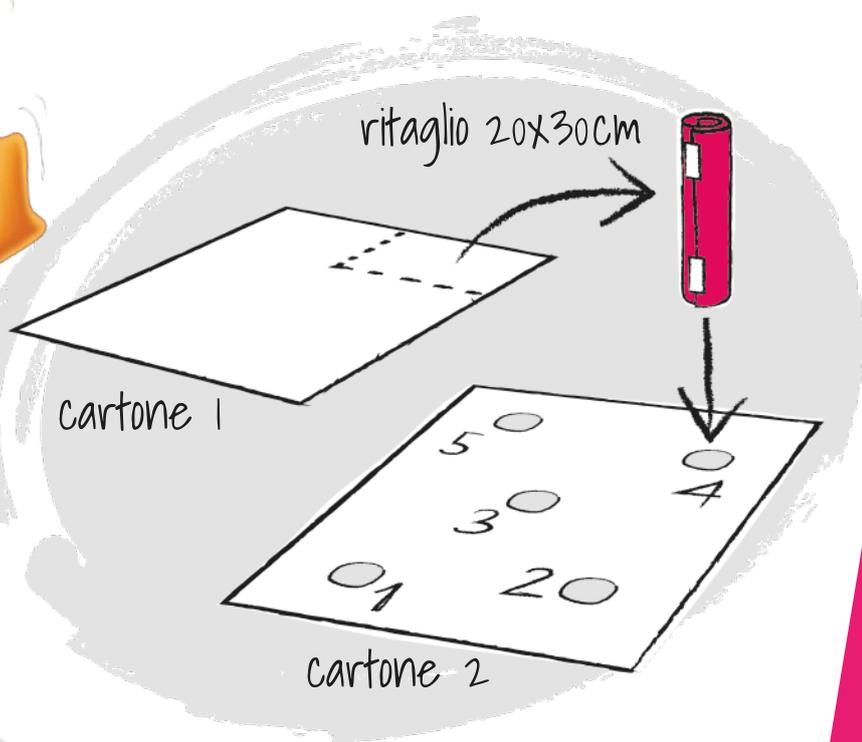
LUNA PARK

Occorrente

- 2 fogli di cartone grande
- Un giornale tipo quotidiano
- Pennarelli di diverso colore
- Nastro adesivo tipo imballaggio
- Nastro adesivo cartato
- Un quaderno

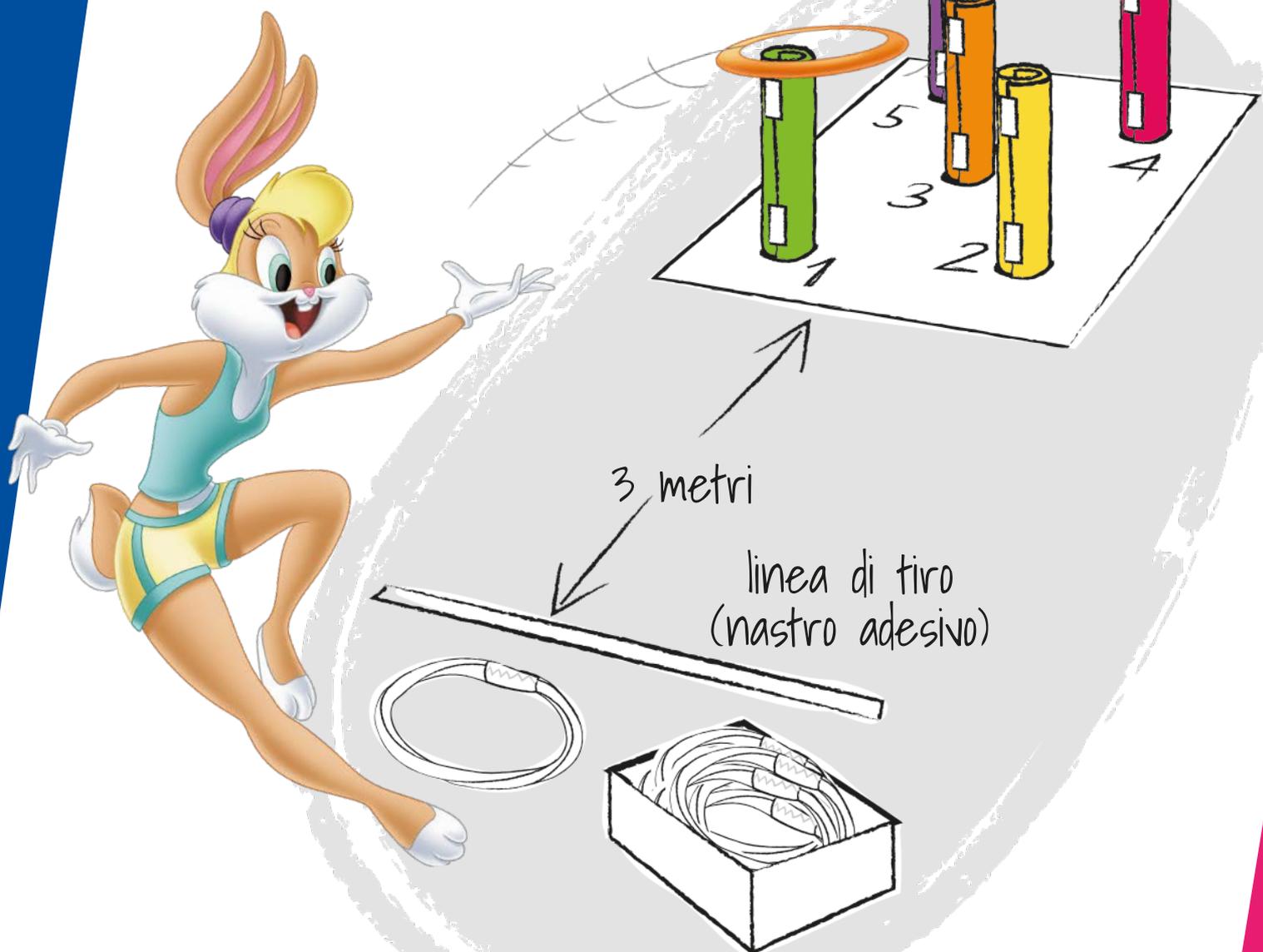
Preparazione del gioco

Disegnare a terra con il nastro una linea di tiro. Strappare con precisione il cartone in 5 fogli da 30x20 cm. Arrotolarli ricavandone 5 tubi, chiuderli bene con il nastro adesivo e colorarli con colori diversi. Bucare l'altro foglio di cartone grande per ricavarne degli alloggiamenti per i tubi di cartone. Infilare i tubi nei fori e fissarli (per es. facendoli fuoriuscire dall'altro lato per poi schiacciarli e fissarli con il nastro adesivo). Scrivere il valore corrispondente accanto a ciascun tubo.



Costruire 10 mini-roverini. Per farlo prendere un foglio di giornale, arrotolarlo come una cannuccia, intrecciarlo su sé stesso tre volte e chiuderlo ad anello. Fissare l'anello con il nastro adesivo.

Posizionare il cartone a 3 metri dalla linea di tiro. Posizionare una scatola di scarpe con dentro i dieci roverini accanto alla linea di tiro.



Come si gioca

Lo scopo del gioco è fare più punti possibile lanciando i mini-roverini senza oltrepassare la linea di tiro.

Al termine di ogni prova segnare quanti punti si sono realizzati.

Varianti

1. lanciare da seduti
2. lanciare con l'altra mano
3. al termine di ogni turno di lancio il giocatore deve fare 30 addominali (da seduto, braccia in alto, gambe semipiegate, massima flessione del busto avanti "sit up"); le ripetizioni si riducono per il numero corrispondente ai punti realizzati (per es. 12 punti realizzati: $30-12=18$ addominali da eseguire).
4. IDEM ma il compito è saltelli sul posto
5. IDEM ma il compito è spinte delle braccia dalle spalle in alto

 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

gioco **7**



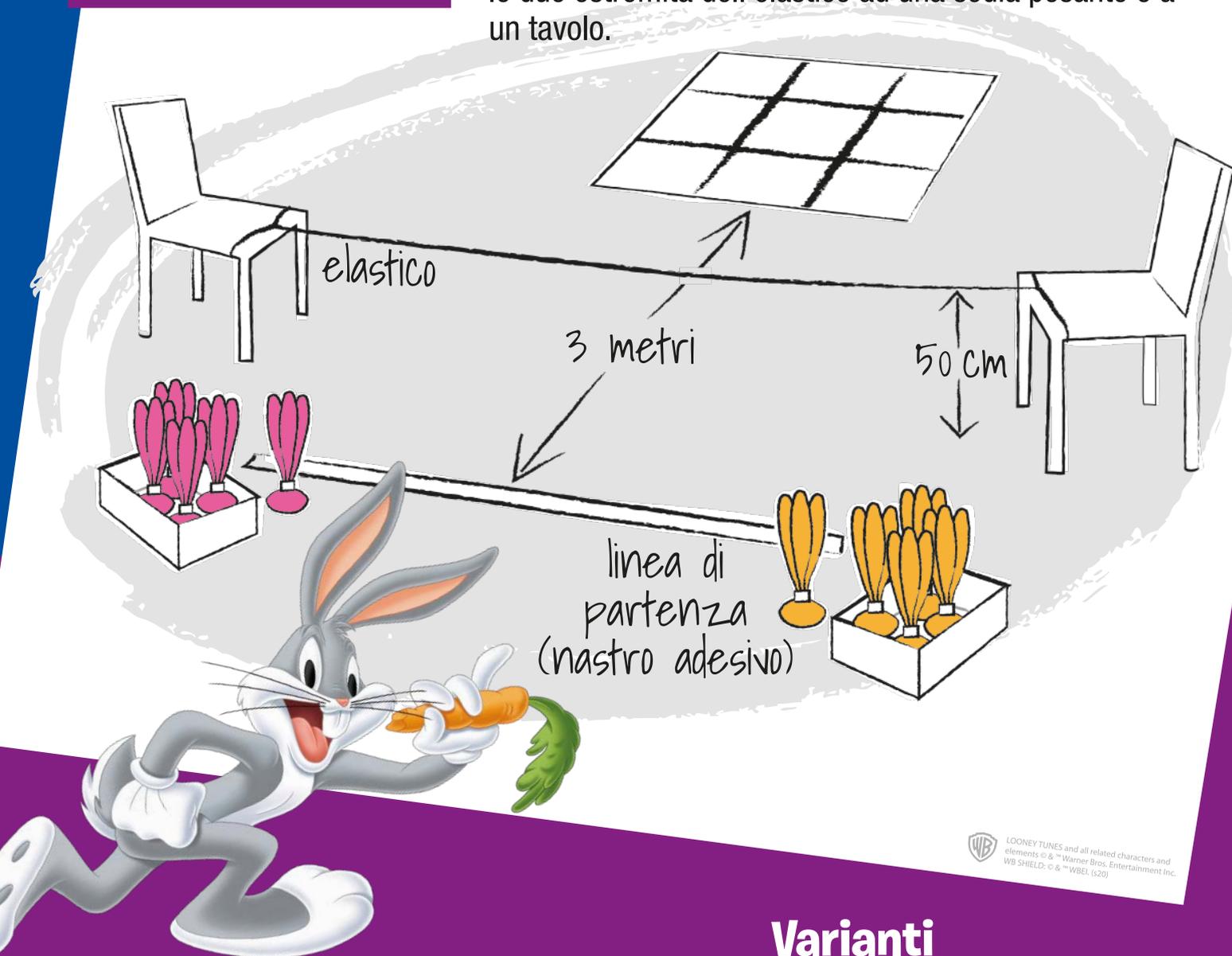
TRIS

Occorrente

- una scatola di cartone grande
- un pennarello
- 10 peteka (5 di un colore uguale, 5 di altro colore)
- Nastro adesivo cartato
- un elastico lungo 1 m circa
- 2 scatole di scarpe

Preparazione del gioco

Disegnare sul cartone una griglia in modo da ottenere 9 riquadri per riprodurre il gioco del tris. Disegnare a terra una linea di partenza. Riporre in ciascuna scatola di scarpe posizionata accanto alla linea di partenza le peteka. Posizionare il cartone distante 2 metri dalla linea di partenza. Tra la linea di partenza e il Tris, stendere a 50 cm di altezza un elastico. Fissare, molto stabilmente, le due estremità dell'elastico ad una sedia pesante o a un tavolo.



WB LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

Come si gioca

Si gioca in due squadre, ciascuna contrassegnata da un colore della peteka. Lo scopo del gioco è FARE TRIS. Ogni componente può in ciascun turno posizionare ed eventualmente spostare solo una peteka alla volta. Gli spostamenti avvengono soltanto gattonando.

Varianti

1. pancia sotto avanti
2. pancia sotto indietro
3. pancia sopra avanti
4. pancia sopra indietro
5. pancia sotto laterale rispetto alla linea di partenza
5. pancia sopra laterale rispetto alla linea di partenza

gioco **8**



RUOTA DELLA FORTUNA

Occorrente

- un foglio di cartoncino grande
- una penna
- una bottiglietta di plastica



Preparazione del gioco

Disegnare sul foglio un grande cerchio e suddividerlo in otto spicchi. Scrivere in ogni spicchio un atteggiamento, come ad esempio: ritti, seduti, in ginocchio, supini, proni, ad arco, a gambe divaricate, braccia in alto, ecc. Posizionare la grande ruota della fortuna sul pavimento e mettervi al centro la bottiglietta di plastica sdraiata.

 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

Come si gioca

Lo scopo del gioco è indovinare, dichiarandolo, su quale atteggiamento si fermerà il collo della bottiglietta facendola ruotare. Se corrisponde all'atteggiamento dichiarato, si guadagna un punto, altrimenti il giocatore dovrà assumere l'atteggiamento indicato e mantenerlo per almeno 5 secondi prima di proseguire il gioco. In caso di gioco con più persone vince chi guadagna più punti.



**STUDIO SÌ... MA MI DIVERTO
UN MONDO**

Occorrente

- Nastro adesivo cartato
- Foglietti di carta tipo post-it
- Una penna
- Un coperchio di un vasetto (di plastica o di metallo)
- Cronometro dello smartphone

Preparazione del gioco

Preparare il percorso sfruttando le piastrelle o disegnando sul pavimento i riquadri del gioco con il nastro cartato. Posizionare nei riquadri i post-it con i testi da studiare. Si può scrivere qualsiasi cosa: strofe di una poesia, nomi dei fiumi affluenti di un fiume più importante, ecc.



tappo

foglietti
di carta

riquadri di
nastro adesivo

 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

Come si gioca

Lancia il coperchio sul primo riquadro e, saltandoci sopra su un piede solo, leggi ciò che è scritto sul foglietto ad alta voce. Riprendi il coperchio e lancialo sul prossimo riquadro ripetendo l'operazione. In caso di errore (se perdi l'equilibrio, tocchi le righe o il coperchio esce dai riquadri), torni al punto di partenza. Lo scopo del gioco è completare il percorso senza penalità, riproducendo al termine la poesia o quanto imparato a memoria. In caso di gioco con più persone, vince chi impiega meno tempo.

Variante

Si spinge il coperchio con il piede anziché con la mano ma il gioco è più difficile.

gioco **10**



LA SCALETTA

Occorrente

- Nastro adesivo cartato

Preparazione del gioco

Disegnare a terra una scaletta, con il nastro cartato.

I “gradini” dovranno essere realizzati con 10 strisce di nastro cartato, disposte in orizzontale e parallele sul pavimento, ad una distanza di 20 cm l’una dall’altra.



Come si gioca

Prova 1: salire e scendere la scaletta saltando a piedi pari.

Prova 2: salire la scaletta saltando sulla sola gamba destra; scendere la scaletta saltando sulla sola gamba sinistra.

Prova 3: girarsi di lato e salire e scendere la scaletta, saltando a piedi pari e rimanendo girati sul lato.

Prova 4: girarsi di lato e salire la scaletta saltando sulla sola gamba destra; scendere la scaletta saltando sulla sola gamba sinistra rimanendo girati di lato.



PROVE CON IL TAPPO

Occorrente

- Un tappo di bottiglia (di plastica)
- Una cannuccia per giocatore
- Eventualmente nastro di carta

FASE 1: SOFFIA IL TAPPO

Preparazione del gioco

Appoggiare il tappo di bottiglia all'estremo di un tavolo, con la parte che si avvita rivolta verso l'alto. Prendere la cannuccia.



Come si gioca

Lo scopo del gioco è spostare il tappo il più lontano possibile.

Prova 1: prendere fiato; soffiare nella cannuccia, in direzione del tappo, con un soffio lungo e profondo, facendo uscire tutta l'aria messa in corpo.

Prova 2: soffiare nella cannuccia, in direzione del tappo con un unico soffio, un colpo secco (prima avremo inspirato normalmente, senza fare un respiro profondo).

Possiamo anche sfidare un'altra persona. Vince chi manda il tappo più lontano o, alternativamente, chi completa per primo un percorso realizzato sul pavimento con il nastro di carta.

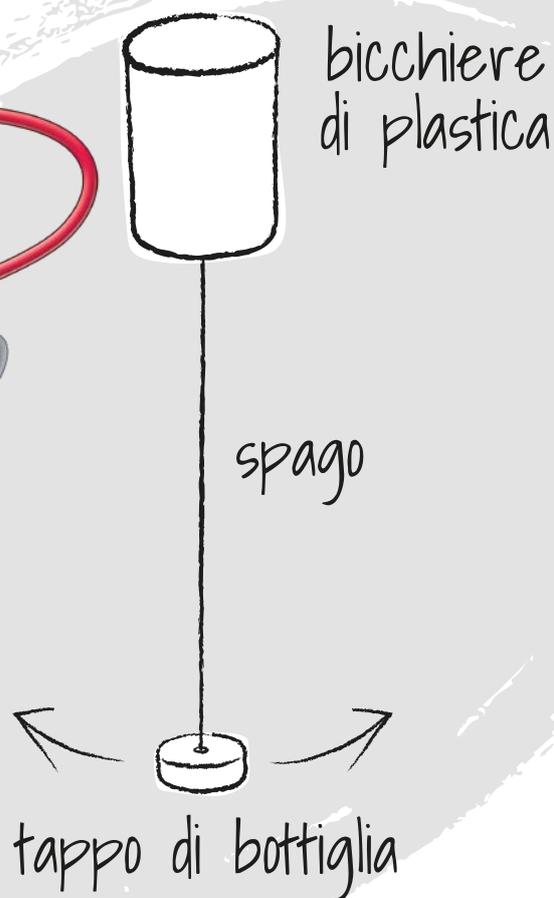
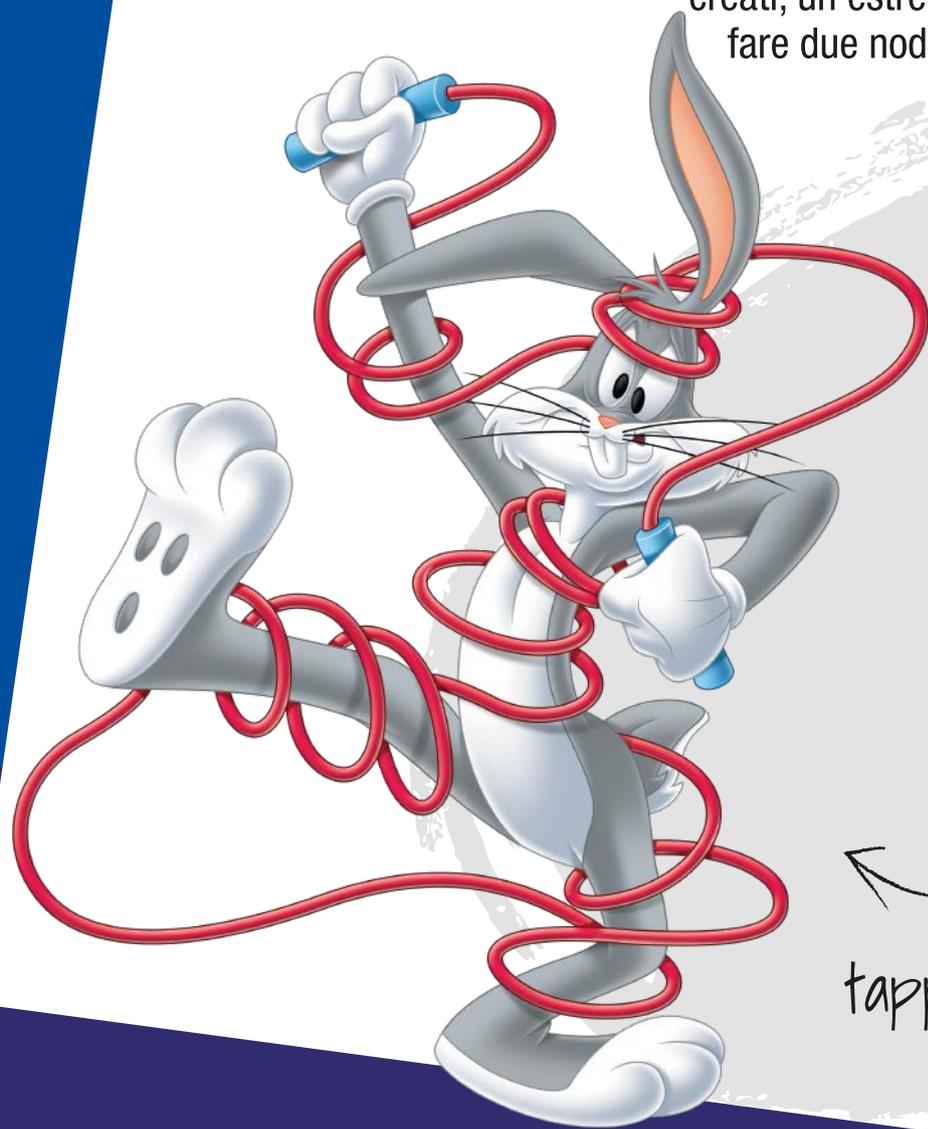
Occorrente

- un tappo di bottiglia (di plastica)
- un bicchiere di plastica
- un filo di spago (30 cm)
- una penna a punta fine o forbici sottili

FASE 2: OCCHIO AL TAPPO

Preparazione del gioco

Con l'aiuto dei genitori, utilizzare la penna/le forbici per forare il tappo di bottiglia sul fondo al centro. Forare anche il bicchiere di plastica, sempre sul fondo al centro. Prendere il filo di spago; inserire i due estremi nei buchi creati, un estremo nel tappo e l'altro nel bicchiere; fare due nodi, collegando il tappo al bicchiere.



 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

Come si gioca

Prendere il bicchiere in mano, lasciare pendere lo spago e il tappo verso il basso e fare oscillare il tappo per 3 volte. Al termine del terzo movimento, cercare di fare entrare il tappo nel bicchiere.

Riprovare per 10 volte: 5 con il braccio destro e 5 con il braccio sinistro.

Ogni "canestro" vale 1 punto.

Possiamo anche sfidare un'altra persona.

gioco **12**



**PERCORSO DEL
TAPPETO VOLANTE**

Occorrente

- Un tappetino
- 2 coperchi di scatole da scarpe
- 4 vaschette
- 10 matite
- 10 tappi di bottiglia
- 2 cuscini da divano
- Una cintura da accappatoio
- Nastro adesivo cartato
- 4 schede gioco (fogli A4)
- Timer
- Indossare calzini antiscivolo

Preparazione del gioco

Preparare le schede di gioco disegnando sui fogli A4 i giochi da realizzare:

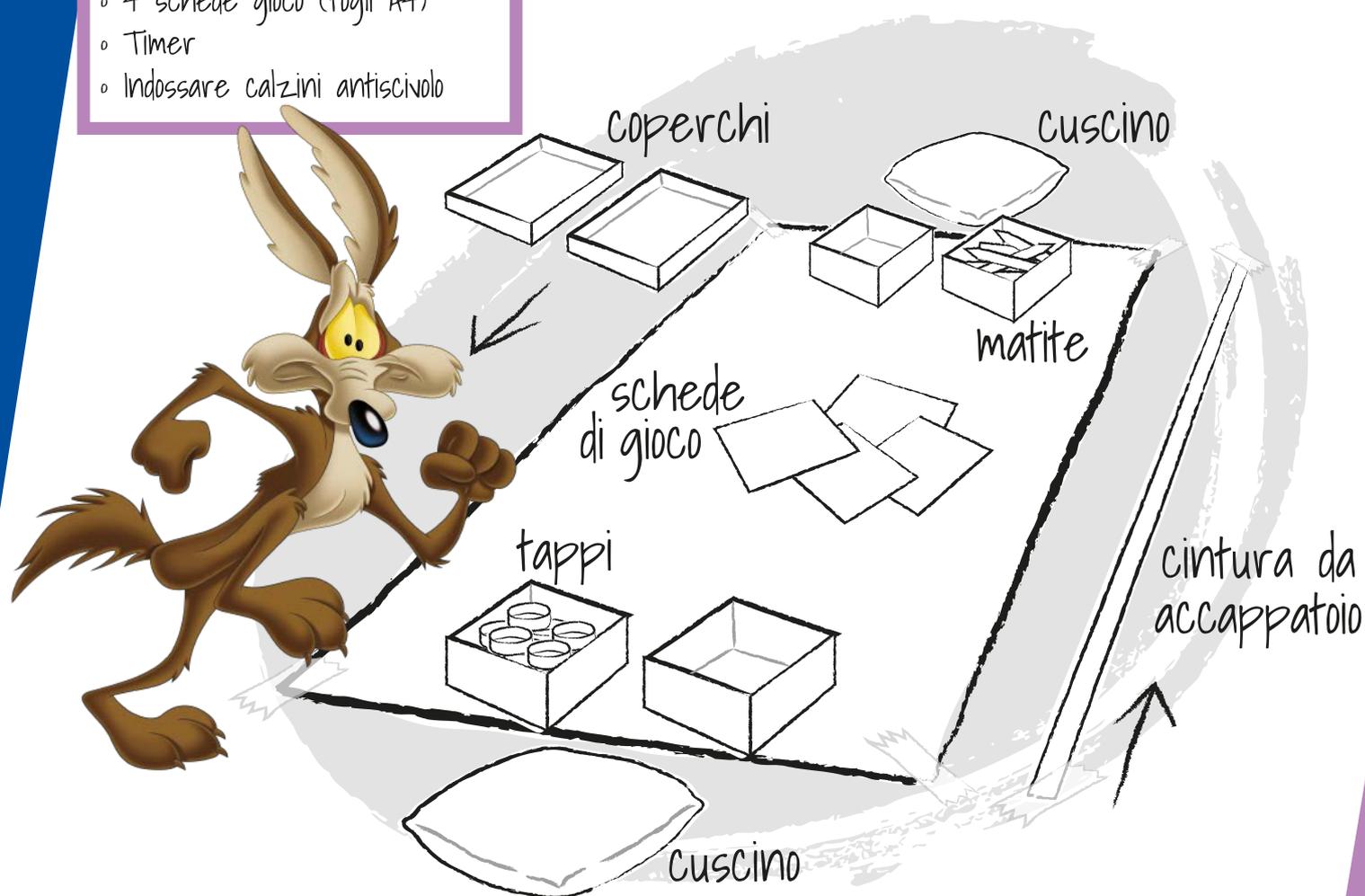
1 - elefante che danza: lato lungo 1,

2 - fenicottero sul filo: lato lungo 2,

3 - uccellino che sposta i fiori: lato corto 1,

4 - scimmietta che trasporta i legnetti: lato corto 2.

Mettere il materassino a terra e fissarlo con il nastro di carta.



Sul **lato lungo 1** disporre le 2 scatole da scarpe.

Sul **lato lungo 2** disporre la cintura da accappatoio e fissarla a terra con il nastro di carta.

Sul **lato corto 1** disporre una scatolina con 10 tappi, una scatolina vuota e un cuscino.

Sul **lato corto 2** disporre una scatolina con 10 matite, una scatolina vuota e un cuscino.

Al centro del tappetino posizionare le 4 schede di gioco a testa in giù.

SI GIOCA

Si pesca una scheda di gioco a caso e si seguono le istruzioni del gioco, per la durata di un giro di timer (1 minuto circa).



Elefante che danza

lato lungo 1

Posizionare i 2 coperchi di scatola paralleli l'uno all'altro. Mettere un piede in ciascun coperchio. Alzare il piede destro e spostare in avanti con le mani il coperchio destro. Rimetterci il piede. Ripetere con piede e coperchio sinistro. Continuare a "camminare" fino alla fine del lato del tappetino.

Quindi tornare indietro, non girandosi, ma spostando i coperchi all'indietro, uno alla volta e "camminando di spalle". Continuare fino alla fine del timer (o alla fine del percorso).

Fenicottero sul filo

lato lungo 2

Camminare in equilibrio sulla cintura da accappatoio, alzando le ginocchia perpendicolari al petto. Aiutarsi aprendo le braccia. Continuare fino alla fine del lato del tappetino.

Quindi tornare indietro, non girandosi, ma "camminando di spalle". Continuare fino alla fine del timer (o alla fine del percorso).

Uccellino che sposta i fiori

lato corto 1

Mettere i piedi sul cuscino. Alzare il piede destro. Rimanendo solo sul piede sinistro, abbassarsi per prendere 1 tappo dalla scatola e, rialzandosi con il busto dritto, andare ad appoggiarlo nella scatola vuota. Continuare fino alla fine del timer (o dei 10 tappi).

Scimmietta che trasporta i legnetti

lato corto 2

Mettere i piedi sul cuscino. Alzare il piede sinistro. Rimanendo solo sul piede destro, abbassarsi per prendere 1 matita dalla scatola e, rialzandosi con il busto dritto, andare ad appoggiarla nella scatola vuota. Continuare fino alla fine del timer (o delle 10 matite).