

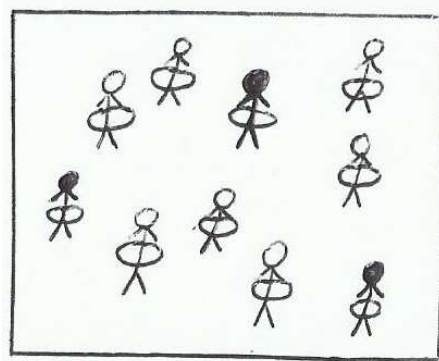


GIOCATLETICA GIOCA, CORRI, LANCIA

QUINTO DI TREVISO sabato 21 aprile 2018

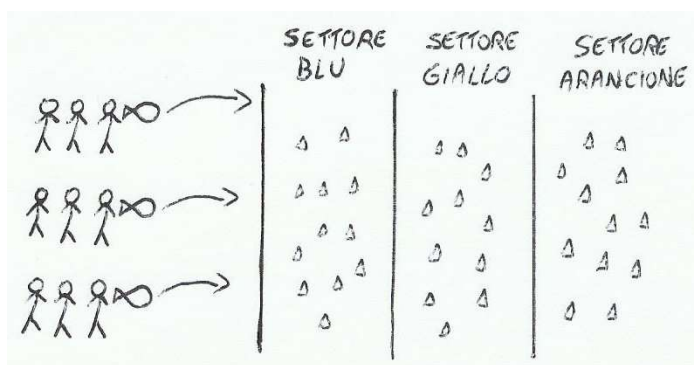
1) ASTRONAVI

Tutti i bambini avranno un cerchio in mano e dovranno correre con il proprio corpo all'interno di questo cerchio. 3-4 bambini (cacciatori), che indosseranno una casacca colorata per farsi riconoscere, avranno il compito di cercare di prendere tutti gli altri bambini che scappano toccando una loro parte del corpo o il loro cerchio. I bambini che saranno stati presi andranno dall'istruttore che darà loro una nuova astronave (cerchio) in cambio di quella che possedeva prima.



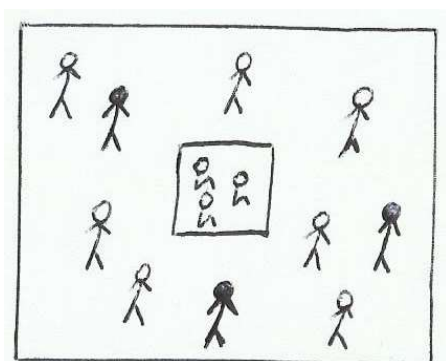
2) LANCIO DEL VORTEX CON SETTORI

Il bambino lancerà il vortex il più lontano possibile. A distanze regolari di 5 metri dalla linea di lancio ci saranno delle linee che delimitano i vari settori. In ogni settore saranno disposti tanti cinesini dello stesso colore. Ad ogni colore sarà attribuito un punteggio (Settore 1 colore Blu = 10 punti. Settore 2 colore Giallo = 20 punti. Settore 3 colore Arancione = 30 punti). Dopo aver lanciato il vortex il bambino correrà a prendere un cinesino che si troverà all'interno del settore corrispondente al suo lancio.



3) PATATINE FRITTE

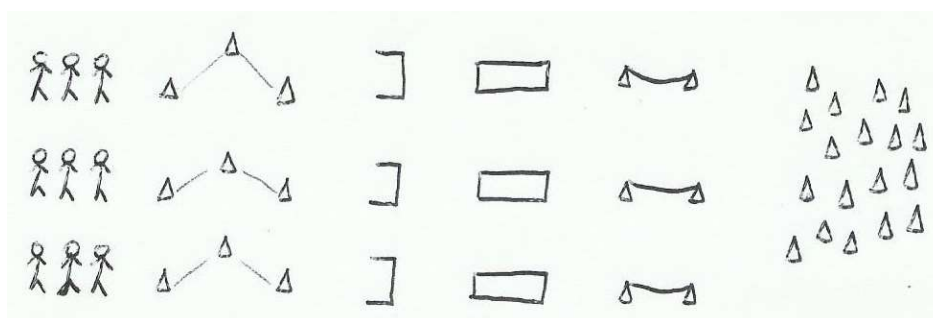
Tutti i bambini (patatine) correranno all'interno del campo di gioco. 3-4 bambini (i cuochi), che indosseranno una casacca colorata per farsi riconoscere, cercheranno di prendere le patatine che scappano. I bambini presi andranno al centro del campo all'interno della pentola (materassino) e rimarranno lì fino al termine del turno di gioco. Allo scadere del tempo i cuochi conteranno le patatine presenti all'interno della pentola e poi potranno aggiungere utilizzando la fantasia vari condimenti a piacere (maionese, ketchup...).



4) PERCORSO CON TESORI SOTTO I CONI

I bambini divisi in più file dovranno eseguire il percorso motorio. Corsa laterale toccare con la mano i coni, saltare un ostacolino, camminare con le gambe divaricare senza toccare il materassino, saltare a piedi uniti a destra e sinistra di una cordicella alta 20 cm.

Al termine del percorso il bambino alzerà un cono a piacere recuperando il tesoro (palline) che troverà sotto lo stesso cono. Alcuni coni avranno 3 tesori, altri 2, 1, 0.

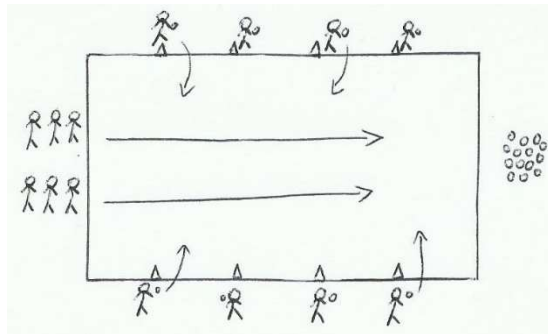


5) COCCODRILLI E CACCIATORI

2-3 file di bambini (coccodrilli) sulla linea di fondo campo. Gli altri bambini (cacciatori) disposti sulle linee laterali del campo in possesso di una pallina ciascuno.

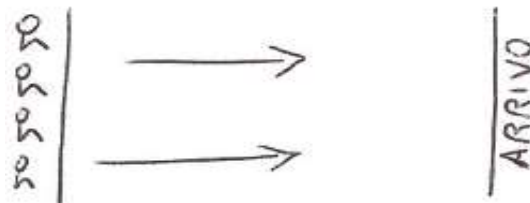
I coccodrilli molto affamati di uova dovranno attraversare la palude per poter mangiare le uova.

I cacciatori però cercheranno di impedirlo lanciando le palline e colpendo i coccodrilli. I bambini colpiti dalla pallina dovranno tornare alla propria squadra e dare il "cinque" ad un compagno. I coccodrilli che invece riusciranno ad attraversare tutto il campo senza essere mai colpiti potranno recuperare un uovo e portarlo alla propria squadra.



6) PARTENZE PAZZE

Dietro la linea di partenza i bambini in riga uno vicino all'altro partiranno da varie posizioni (in piedi, seduti, distesi...). L'istruttore dirà la frase "Partono tutti quelli che..." (es: hanno gli occhi marroni) e soltanto i bambini con gli occhi marroni dovranno correre fino alla linea del traguardo. I primi due bambini ad arrivare guadagneranno un punto.



STAFFETTA A CANGURO

I bambini divisi in 6 squadre eseguiranno la seguente staffetta: il primo bambino della fila con palla tra le ginocchia eseguirà dei salti a piedi uniti fino al cono posto a 5 metri dalla linea di partenza. Raggiunto il cono prenderà la palla in mano e correrà velocemente fino al secondo cono che sarà alla distanza di 20 metri dalla linea di partenza, girerà attorno a questo cono e correrà velocemente indietro fino alla propria squadra consegnando il pallone al compagno.

La prima squadra che completerà la staffetta con tutti i componenti avrà vinto.

