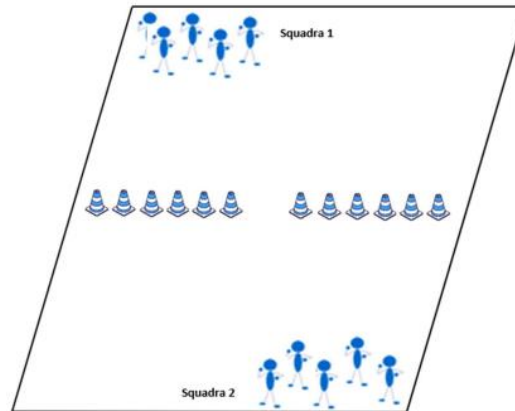


GIU' IL CONO

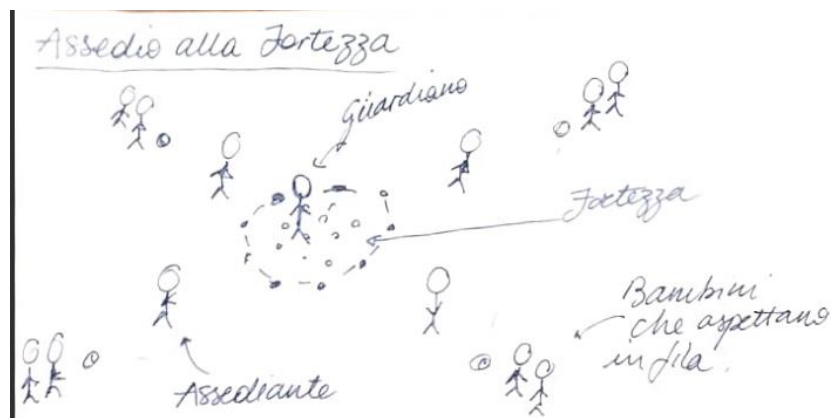
I bambini verranno divisi in due squadre. Ogni squadra avrà davanti a sé una riga di coni e ogni bambino avrà in mano una pallina da tennis. Al "VIA" ciascun bambino dovrà lanciare la pallina per far cadere i coni della sua squadra. Una volta lanciata la pallina i giocatori della squadra 1 recupereranno le palline lanciate dalla squadra 2 e viceversa. Vincerà la squadra che, per prima, fa cadere tutti i coni.



ASSEDIO ALLA FORTEZZA

In un campo quadrato, con coni ai vertici, si realizza al centro la "fortezza": una circonferenza di cinesini di diametro 4 metri con all'interno una collezione di oggetti.

Si sceglie tra i bambini un "guardiano", quindi si divide il resto in 4 squadre. Il guardiano potrà muoversi sulla chiusura del cerchio (bordo e parte interna), mentre le 4 squadre si disporranno in fila dietro ai coni ("accampamenti") che delimitano il campo. I membri di ogni squadra a turno assediano la fortezza, ovvero cercano di raccogliere un oggetto senza farsi toccare dal guardiano, per poi riportarlo all'accampamento. Ci saranno, dunque, al più 4 bambini impegnati ad assediare la fortezza: uno per squadra. Quando un assediante viene toccato dal guardiano, anche se ha già raccolto l'oggetto, deve lasciarlo nella fortezza e tornare presso la propria squadra facendo partire il compagno successivo. Un assediante non può restare per più di 20s nei paraggi della fortezza. Il gioco dura alcuni minuti: al termine vince la squadra con più oggetti.



CACCIATORI & COCCODRILLI

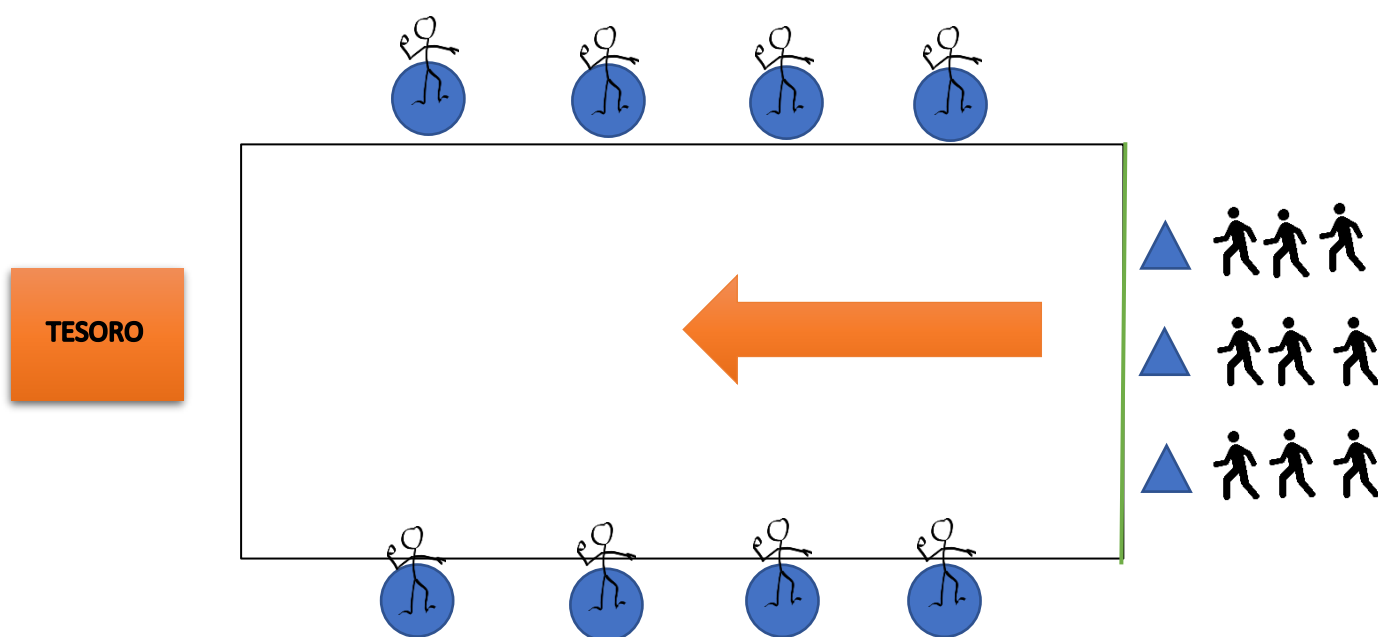
Il Gruppo verrà diviso in 4 squadre.

3 squadre formeranno dalla linea di fondo campo 3 file (i coccodrilli) mentre ciascun componente della quarta squadra (i cacciatori) sarà dentro un cerchio con 2 palline di gommapiuma.

3 coccodrilli (uno per squadra) partono e devono cercare di attraversare il campo senza farsi prendere dai cacciatori che, nel frattempo, dall'interno del loro cerchio dovranno lanciare le palline e colpire i coccodrilli.

Se un coccodrillo viene colpito ritorna indietro e dà il "5" al compagno successivo ma, se riesce ad arrivare dall'altra parte del campo senza essere colpito, recupera un "uovo" (tesoro) torna indietro passando all'esterno dei cacciatori e, nel mentre, parte il compagno successivo.

Alla fine delle 4 manche la squadra che avrà portato a casa più "uova" vince.

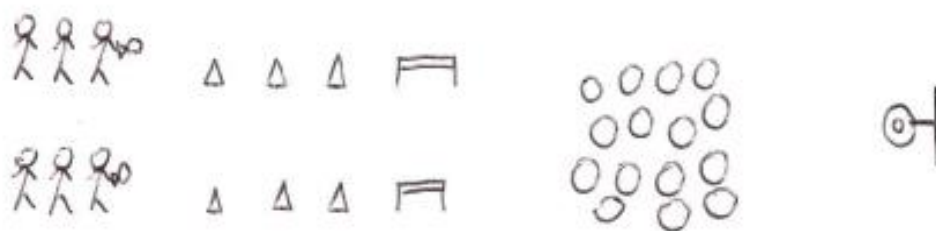


1000 CERCHI CON VORTEX

Partendo con il vortex in mano eseguire uno slalom, saltare l'ostacolo ed entrare dentro ad un cerchio e lanciare il vortex cercando di colpire il bersaglio.

Se il vortex colpisce il bersaglio si prende il cerchio da dove è stato lanciato il vortex e lo si porta alla propria squadra.

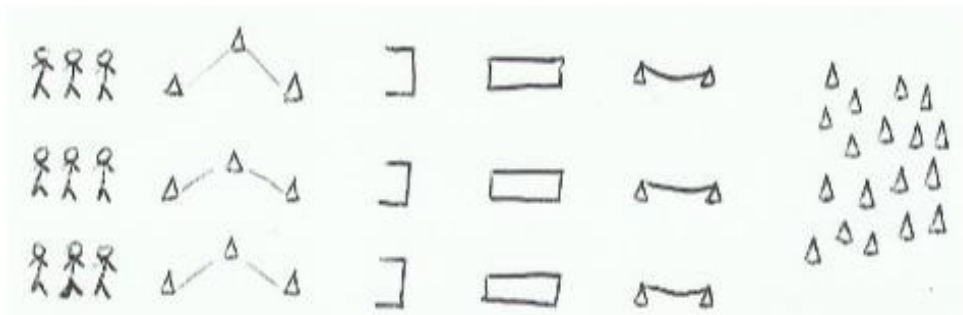
La squadra che ha raccolto più cerchi vince.



CACCIA AL TESORO

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 divaricate 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.



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. Girare dietro a questo cono e correre velocemente fino alla propria squadra consegnando il pallone al compagno.

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

