



Published on *Scuola dell'infanzia Adele* (<https://www.maternadele.it>)

Contenuto in:

- News

Tags:

- Leoni

Anno scolastico:

2014-2015

Mese:

Aprile

Rubabandiera: è un famosissimo gioco di destrezza, astuzia e movimento che si pratica in palestra o all'aperto. Lo scopo del gioco è il rubare la bandiera e tornare senza essere presi dalla propria squadra. I bambini vengono divisi in due squadre, formate dallo stesso numero di giocatori.



La bandiera, rappresentata da un comune fazzoletto, bandana o pezzo di stoffa, è lo strumento necessario per realizzare il gioco e viene tenuta in mano dal capogioco. Il capogioco (solitamente un adulto) si pone sulla linea di demarcazione al centro del campo da gioco. Ogni giocatore ha assegnato un numero; il capogioco tende il braccio lasciando penzolare il fazzoletto poi grida un numero a suo piacimento. La coppia di giocatori di squadre opposte ma con lo stesso numero scatta quindi correndo verso il centro del campo con l'obiettivo di prendere il fazzoletto. Chi giunge per primo, oltre ad afferrare la bandiera, deve anche stare attento mentre ritorna verso la propria squadra perché l'avversario può inseguirlo e se lo tocca il punto passa a lui. Se invece colui che afferra la bandiera per primo riesce a tornare nella propria riga di squadra senza essere toccato guadagnerà un punto.



Una volta esaurita la corsa i giocatori ritornano ai loro posti, la bandiera ripresa dal capogioco e la partita continua con la chiamata di altri numeri. Vince la squadra che ottiene un maggior punteggio rubando più bandiere.

I birilli: è un gioco di precisione che si può realizzare anche con materiale di riciclo (come ad esempio delle bottiglie di plastica). Per giocare abbiamo utilizzato 10 birilli di legno e una palla. I birilli vengono posizionati per terra e a una distanza di circa un metro abbiamo posizionato un cerchio, all'interno del quale lanciare la palla.

A turno ogni bambino fa un lancio, segnando un punto per ogni birillo che riesce a far cadere. Quando un bambino riesce a far cadere tutti i birilli al primo colpo aggiunge cinque punti al suo punteggio. Il giocatore che raggiunge il punteggio più alto sarà il vincitore.





Campana: è tra i più antichi e diffusi che si conoscano; si tratta verosimilmente di una riproduzione di una dimenticata pratica astrologica, di una rappresentazione allegorica delle peregrazioni attraverso le quali l'anima (il sasso) partendo dalla terra arriva per stadi intermedi al paradiso. Lo scopo del gioco è completare il percorso arrivando alla meta e poi tornare indietro senza commettere errori. Solitamente per realizzare lo schema di gioco occorre un gessetto con cui tracciare le linee sull'asfalto o sul terreno oppure un legnetto per tracciare le linee nella terra. Noi abbiamo utilizzato lo schema stampato su un tappeto.



Ed ecco come giocare:

Lancia un piccolo oggetto appiattito nel riquadro "1". L'oggetto che lanci deve atterrare dentro il riquadro senza toccarne i bordi o rimbalzare fuori. Se non atterra entro i bordi, perdi il tuo turno e passi il sasso alla prossima persona.

Salta tra i riquadri, evitando quello dove è finito il sasso. Per ogni riquadro ci va un piede solo. Non puoi avere più di un piede a terra in nessun momento, "a meno che" non ci siano due riquadri numerati uno di fianco all'altro. In quel caso, puoi mettere giù entrambi i piedi simultaneamente (uno per ogni riquadro). Tieni sempre il piede all'interno del riquadro; se calpesti una linea, salti nel riquadro sbagliato, o salti fuori dal riquadro perdi il turno.

Raccogli il tuo sassolino al ritorno. Quando arrivi all'ultimo numero, girati (rimanendo su un solo piede) e saltella nell'ordine inverso. Quando sei sul riquadro subito prima quello con il sasso, piegati in avanti (sempre su un piede solo!) e raccoglilo. Poi salta quel riquadro e termina il tuo turno.

Passa il sassolino al prossimo giocatore. Se hai completato il percorso con il sassolino sul

primo riquadro (e senza perdere il tuo turno), allora al turno successivo, lancia il sasso sul secondo riquadro. Il tuo obiettivo è quello di completare il percorso avendo lanciato il sasso su tutti i riquadri. Il primo giocatore a fare ciò vince il gioco!



Maestra Laura





Indicizzazione Robots:

SI

Pubblicato:

Pubblicato

Promosso in prima pagina:

Sempre in cima agli elenchi:

Inviato da docente1 il Mar, 14/04/2015 - 22:09

Source URL (modified on 14/04/2015 - 22:10): <https://www.maternadele.it/articolo/salone-i-primi-giochi-sui-numeri>