



I LABORATORI DI GIOCO

La realizzazione di laboratori, come uno degli strumenti fondamentali per la personalizzazione del Piano di studio, è prevista nei Documenti che accompagnano la legge di riforma, il Profilo educativo, culturale e professionale dello studente alla fine del 1° ciclo, le Indicazioni nazionali per i Piani di studio personalizzati della scuola Primaria e Secondaria di I grado e le Raccomandazioni per la comprensione e l'attuazione dei documenti nazionali.

La legge di riforma del sistema educativo nazionale prevede che si favorisca *"... la crescita e la valorizzazione della persona umana, nel rispetto dei ritmi dell'età evolutiva, delle differenze e dell'identità di ciascuno e delle scelte educative della famiglia nel quadro della cooperazione tra scuola e genitori, in coerenza con il principio di autonomia delle istituzioni scolastiche e secondo i principi sanciti dalla Costituzione"*. Siamo in totale sintonia con quanto previsto dal Dpr 275/99 dove si prevedevano interventi di educazione, formazione e istruzione mirati alla persona umana adeguati ai diversi contesti.

Nelle Indicazioni Nazionali per i piani di studio personalizzati della secondaria di 1°, si sottolinea inoltre che *"i ragazzi sono (...) molto resistenti agli apprendimenti di cui non comprendano motivazione e significato che vogliono sottometterli e non responsabilizzarli, che non producano frutti di rilevanza sociale o di chiara crescita personale ma si limitino ad essere autoreferenziali(...)".* *Motivazione e bisogno di significato sono (del resto) condizioni fondamentali di qualsiasi apprendimento"*.

Le condizioni di realizzazione di questo obiettivo si evincono dalle Raccomandazioni laddove il laboratorio e la pratica laboratoriale sono indicati come le attività educative e didattiche ordinarie della scuola che possono essere obbligatorie o opzionali-facoltative modalità messe in atto dai docenti per dare ad ogni alunno la possibilità di imparare a scoprire, in maniera cooperativa, la complessità del reale, rammentando sempre l'unità della persona e della cultura.

I laboratori che seguono propongono modi originali di utilizzo dei materiali "scarto" per realizzare oggetti di gioco, attività di ornamentazione, esperienze di rappresentazione figurativa, studio e reinvenzione di giocattoli della tradizione.

L'attività di costruzione si accompagna all'animazione e al gioco per il piccolo ed il grande gruppo; il giocattolo è infatti strumento che invita al gioco, deve essere toccato, guardato, trasformato, si impone all'attenzione per la forma, la solidità, il funzionamento, l'uso pertinente e impertinente, le qualità fantastiche e interpretative.

ELENCO LABORATORI DI GIOCO

1.	lab. Anelli
2.	lab. Aquilone
3.	lab. Barchette di carta
4.	lab. Biglie
5.	lab. Biboquet 1
6.	lab. Bilboquet 2
7.	lab. Birilli
8.	lab. Bocce
9.	lab. Bolle di sapone
10.	lab. Calcissimo
11.	lab. Campana
12.	lab. Carro armato
13.	lab. Carrettino
14.	lab. Cerchietti
15.	lab. Coccodè
16.	lab. Corsa dei ceri
17.	lab. Cuna
18.	lab. Dado
19.	lab. Dren-up
20.	lab. Elastico
21.	lab. Elica di carta
22.	lab. Elicottero
23.	lab. Filetto
24.	lab. Fionda
25.	lab. Flying abiect
26.	lab. Fucile ad elastico
27.	lab. Fuoco
28.	lab. Furlon
29.	lab. Gioco del45

30.	lab. giostra
31.	lab. Girandola
32.	lab. Juego do burro
33.	lab. Kiwido
34.	lab. Lacrosse
35.	lab. Lumicino
36.	lab. Memory
37.	lab. Oracolo cinese
38.	lab. Palla elastica
39.	lab. Pelelele
40.	lab. Pelota
41.	lab. Penacio / Volano
42.	lab. Pentamini
43.	lab. Peteca
44.	lab. Raganella
45.	lab. Scala di Giacobbe
46.	lab. Schioppetto
47.	lab. S-cianco
48.	lab. Sercolo
49.	lab. Shangai
50.	lab. Sled
51.	lab. Soffio
52.	lab. Tamgram
53.	lab. Telefono
54.	lab.Tigri e leopardi
55.	lab.Trampoli
56.	lab. Wind mil
57.	lab. Zirlo



MATERIALI:

carta, colla, spillatrice, cartone

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Piega un pezzo di carta o di stoffa in due, a forma di rettangolo e disegnaci sopra il contorno di un pesce con una grande bocca.

FASE 2

Incolla i due strati della carta ai quattro angoli o, se usi la stoffa, spilla i quattro lati.

Ritaglia il contorno del pesce.

FASE 3

Unisci i due lati del pesce con la colla o cucendo dei punti abbastanza fitti, a seconda del materiale che hai scelto

FASE 4

Lascia i due lati corti, la bocca e la coda, scuciti o non incollati perché il vento possa passarci attraverso

FASE 5

Taglia una sottile striscia di cartone da fissare dentro la bocca.

Sulla striscia di cartone fai due buchi posizionati come nell'immagine, con una macchinetta per fare i buchi

FASE 6.

Fissa o incolla la striscia di cartone nella bocca del pesce.

Lascia asciugare

FASE 7

Dipingi o disegna scaglie e pinne al tuo pesce

FASE 8

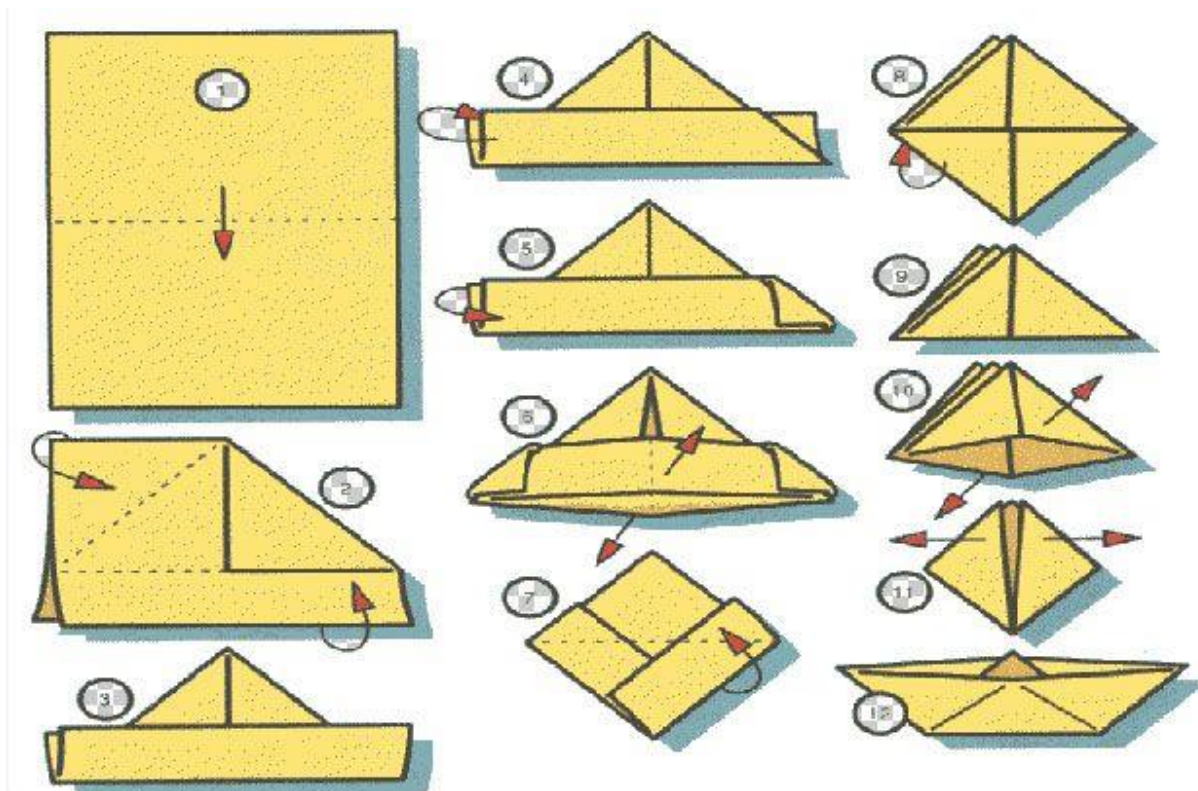
Infila una cordicella attraverso i buchi nella bocca e fai un nodo un po' più giù sul filo.

Lega l'altro capo del filo a un bastoncino

IL GIOCO

Fai volare nel vento il tuo aquilone o legalo a un palo.

Quando il vento soffia nell'aquilone-pesce si riempie d'aria e sembra davvero che stia nuotando nell'acqua di un lago.



MATERIALI:

foglio di carta o di acetato (sarà impermeabile e potrete farla galleggiare nell'acqua)

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Seguire le fasi di piegatura delle figure 1 -12

FASE 2

Potrete colorare la barchetta una volta finita facendo degli oblò o delle finte assi di legno o magari facendola tutta di un colore fuori e di un altro colore all'interno.

FASE 3

Potrete aggiungere degli accessori come una bandiera per cui vi serviranno solo uno stecchino ed un piccolo rettangolo di carta da attaccarvi su, oppure fare un salvagente rotondo, ritagliando un cerchietto di carta forandolo anche al centro e colorandolo bianco e rosso.

IL GIOCO

Fare una barchetta di carta può essere una cosa molto semplice ma se ci si applica cercando anche delle varianti, tipo utilizzando una carta impermeabile per far galleggiare la barchetta si possono inventare giochi davvero carini. L'importante sarà capire come fare la barchetta. Non sarà difficile farla anche con bambini di tre/quattro anni.



MATERIALI:

1 confezione di Das

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prenderne una quantità sufficiente, compattarla e farla girare nel palmo delle due mani

FASE 2

Ottenere una pallina sferica del diametro di circa 1cm, 1,5 cm

FASE 3

Una volta ben essiccata, la pallina può essere colorata a piacere con colori a tempera e quindi verniciata sulla superficie con Vernidas o vernice trasparente.

FASE 4

Costruire piste o semplici scenari col cartone

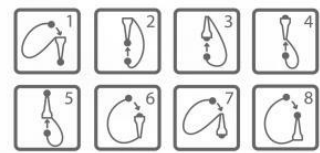
IL GIOCO

Le biglie (pice) si trovano facilmente in commercio (di vetro, di plastica, di acciaio).

Si possono anche trovare come sfere in vecchi cuscinetti (abbastanza grossi di diametro).

Si possono anche costruire anche con l'argilla (se vengono poi cotte al forno per ceramica diventano di terracotta)

Ci sono moltissimi modi per giocare con le biglie. I più abili giocatori devono avere mano ferma, ottimo tiro e grande pratica. Per lanciare le biglie, bisogna collocare la biglia nel punto di incontro tra l'indice piegato e il pollice.



MATERIALI:

1 bottiglia da ½ litro di plastica, 1 metro di filo e una pallina di gomma

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Si taglia una bottiglia e si usa la parte alta di essa,

FASE 2

Si fora un lato e vi si lega un filo lungo un metro circa con all'altro estremo legata una pallina.

FASE 3

Per agevolare la manualità dell'imbuto ricavato dalla bottiglia può essere infilato a forza nel collo di essa un bastone di legno

FASE 4

È un gioco di abilità che prevede l'esecuzione di diversi movimenti con una sfera legata con una cordicella a un manico in legno a forma di spada

IL GIOCO

Consiste nel lanciare in alto la pallina e riprenderla con l'imbuto di bottiglia che teniamo in mano. Se il bastone è lungo si ottengono alti imbuto che possono servire a prendere delle palline o comete lanciate in aria da altri giocatori.



MATERIALI:

bottiglie vuote di PET, palle di polistirolo o tennis, ghiaia, colla di pesce o colla per moquette e giornali lana o stoffa per decorare

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Metti un po' di ghiaia nella bottiglia (per renderla più pesante!) e poi incolla la palla di polistirolo sul collo della bottiglia.

FASE 2

Poiché i colori ad acqua non aderiscono sulle bottiglie di plastica, devi prima rivestirle di cartapesta. Mescola un po' di colla, immergici dei pezzetti di carta di giornale e applicali sulla bottiglia e sulla palla.

FASE 3

Quando la colla si è asciugata puoi dipingere di bianco il birillo in modo che alla fine i colori risultino ancora più brillanti!

FASE 4

Ora puoi dipingere i birilli e decorarli con lana e stoffa.

IL GIOCO

Allinea lungo una parete quanti più birilli possibile. Ora cerca di centrare e abbattere i birilli con una palla. Devi tirare da una distanza di almeno 3 metri! Attenzione: per rendere il gioco più entusiasmante, dipingi su ogni birillo un numero che corrisponde a un punteggio diverso. Vince chi fa più punti.



MATERIALI:

materiali di recupero quali giornali, ritagli di stoffe, scotch da carrozziere, colori a tempera

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Si prende una pagina doppia di giornale (a due facciate),

FASE 2

Si fa una palla stretta e si fascia con del nastro adesivo di carta detto da carrozzieri:

FASE 3

Occorre trovare una giusta misura nello stringere la carta col nastro perché se la palla è troppo lenta non vola bene e non ha consistenza, se è troppo stretta è dura e può fare male.

FASE 4

Colorare le quattro bocce di una squadra dello stesso colore

IL GIOCO

Avvicinarsi il più possibile al boccino di riferimento con la propria boccia.



MATERIALI:

1 BOTTIGLIETTA IN PET 50CC

Per bolle classiche: 20 tazze d'acqua, 1 tazza detersivo liquido per piatti, 1 tazza di glicerina.

Per bolle resistenti: 4 tazze acqua calda, 3 cucchiaini polvere di sapone, 3 giorni di riposo
1 cucchiaino di zucchero/miele, 1 giorno di riposo

FASI DI COSTRUZIONE

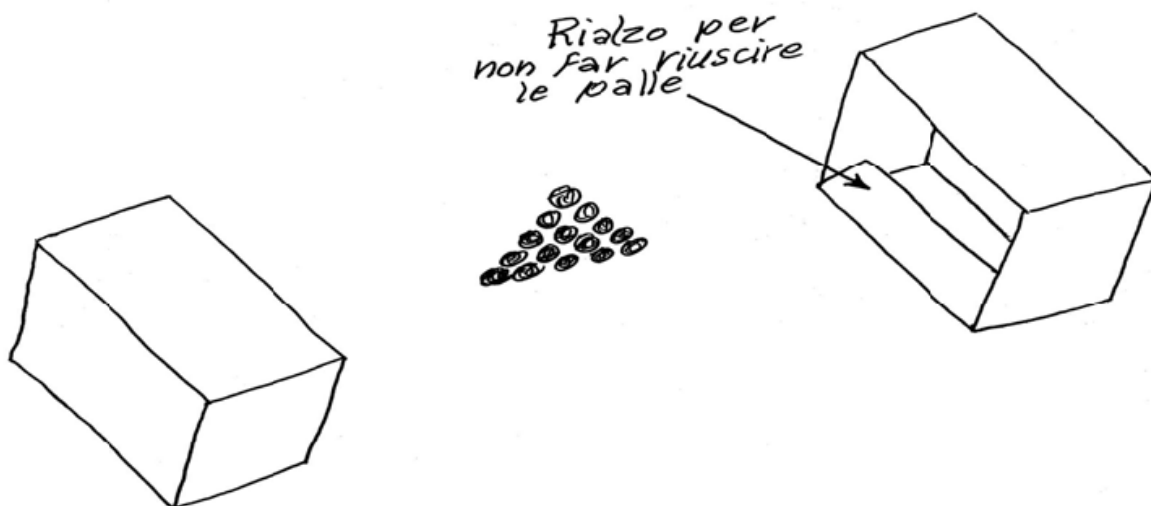
FASE 1 Preparare la miscela per le bolle

FASE 2 Tagliare il fondo della bottiglietta di plastica

FASE 3 Immergere e soffiare dal collo della bottiglietta

IL GIOCO

Prova a fare bolle giganti.



MATERIALI:

fogli di giornali, scotch di carta, 2 scatoloni

FASI DI COSTRUZIONE

Dopo aver realizzato la palla di carta o di stracci

FASE 1

Le porte possono essere realizzate con scatoloni aperti da una parte e con un sopralzo che impedisce la fuoriuscita delle palle in goal:

FASE 2

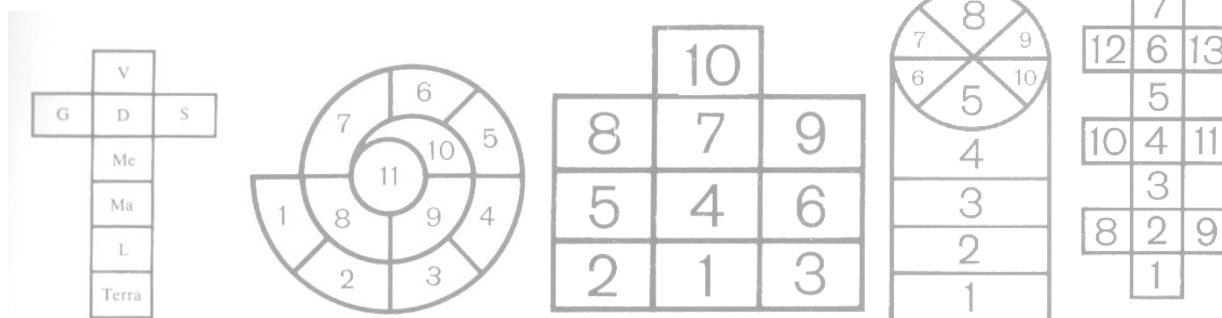
Le porte non possono essere spostate da nessuno (è necessario fissarle a terra con del nastro adesivo)

FASE 3

Le palle restano in gioco anche se dietro o a fianco della porta.

IL GIOCO

Nel mezzo del "campo di calcio" con due porte, ci stanno un mucchio di palle di carta, al via ogni squadra parte dal fondo del proprio campo e cerca di calciare più palle possibili nella porta avversaria.



MATERIALI:

spazi liberi, piani, levigati; dei gessetti o dei bastoncini per disegnare il percorso e dei pezzetti di coccio o dei sassi appiattiti

FASI DI COSTRUZIONE

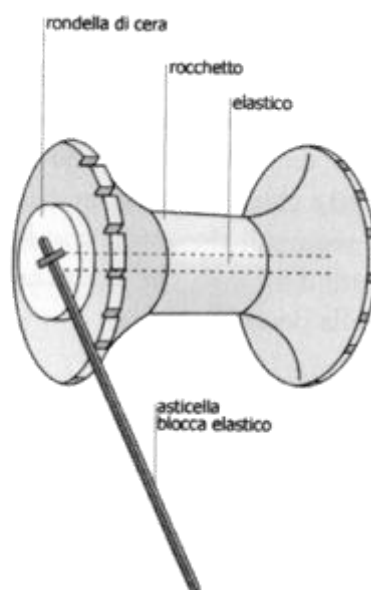
FASE 1

Lo schema del gioco viene disegnato con un gesso sull'asfalto oppure con un bastoncino sulla terra.

IL GIOCO

I disegni dei percorsi sono vari e "inventabili", così pure le regole: basta accordarsi prima. Per la rappresentazione del campo da gioco, esistono numerose figure, dalla più usata di sette riquadri (la settimana) alle più fantasiose.

GIOCO: ROCCHETTO CARRO ARMATO



MATERIALI:

un rocchetto di legno per filati, due bastoncini di circa 3 e 7 cm., un elastico robusto, un anello di cera

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Con un coltello si intaccano le due estremità del rocchetto, facendole diventare dentate

FASE 2

Passando l'elastico all'interno si fisserà da un lato col bastoncino corto e dall'altro con quello più lungo, frapponendo l'anello di cera.

FASE 3

Caricando bene l'elastico e mettendo il carro armato al suolo, comincerà a muoversi in avanti e i denti gli consentiranno di superare anche piccoli ostacoli

IL GIOCO

Dopo aver caricato il tuo carro armato, indovina dove arriverà.



MATERIALI:

un pezzo di asse (anche multistrato) di circa 2, 5 – 3 cm di spessore (le dimensioni finali potrebbero essere di 100 cm di lunghezza e 60/70 cm di larghezza). 4 cuscinetti a sfere anche usati del diametro di 9/12 cm. Viti con bulloni. 4 pezzi di legno “duro” per i due assi, sui quali vengono posizionati i cuscinetti e due per i freni. Eventuale materiale per l’imbottitura del sedile. Vernice colorata e fantasia.

FASI DI COSTRUZIONE

Riportiamo le norme di costruzione dei carrettini per le competizioni che si svolgono a Verona:

- a) Lunghezza massima consentita cm. 110 comprese eventuali appendici
- b) Larghezza massima consentita cm. 70
- c) Diametro massimo esterno consentito dei cuscinetti a sfere di acciaio anteriori cm. 9
- d) Diametro massimo esterno consentito dei cuscinetti a sfere di acciaio posteriori cm. 12
- e) I cuscinetti a sfere devono essere aperti lateralmente e non possono essere modificati o sagomati con torniture o aggiunte di materiali metallici. Le sfere metalliche devono scorrere sull’acciaio del cuscinetto senza alcuna pellicola interposta di altro materiale.
- f) Peso massimo consentito del carrettino compreso l’eventuale liquido lubrificante (acqua) kg. 13,5
- g) Struttura (telaio, volante, asse anteriore e posteriore, leve dei freni) deve essere in legno.
- h) Parti metalliche consentite: cerniere, perni, viti, tiranti, bulloni di fissaggio o quant’altro serva per l’assemblaggio del mezzo.
- i) Materiali consentiti per contenitori di lubrificante: plastica, gomma, alluminio, carta.
- j) Il carrettino non deve avere all’esterno della sagoma spigoli o profili taglienti.

IL GIOCO

Gare a tempo.



MATERIALI:

spezzoni di gomma per irrigazione o tubi flessibili da impianti elettrici(50 cm), 2 bastoncini lisci (40 cm), nastro adesivo da elettricista.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Si taglia il tubo ad una lunghezza appropriata (50-60 cm)

FASE 2

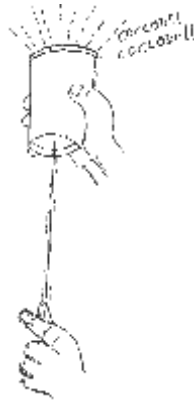
Si inserisce un tappo di sughero nel mezzo delle due estremità del tubicino incastrato dentro e si nastra il tutto per bloccare il cerchietto ottenuto

FASE 3

Due bastoncini lisci di circa 40 cm

IL GIOCO

Si gioca in 2 persone ed occorrono quindi per giocare n° 4 bastoncini ed un cerchietto. Il gioco consiste nel lanciare e riprendere il cerchietto lanciato con i due bastoncini



MATERIALI:

vasetto vuoto dello yogurt (125 ml), spago da salame (1/2 metro)

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendi un vasetto vuoto dello yogurt e foralo sul fondo, al centro, con un punteruolo;

FASE 2

Prendi un pezzo di spago e fallo passare attraverso il foro,

FASE 3

Fai poi un nodo all'estremità in modo da non farlo più uscire.

IL GIOCO

Tirando il filo dall'alto verso il basso sentirai il tipico verso della chiocchia: coccodè!



MATERIALI:

1 candela, carta per protezione, scotch, forbici

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Preparare con la carta la protezione per le mani

FASE 2

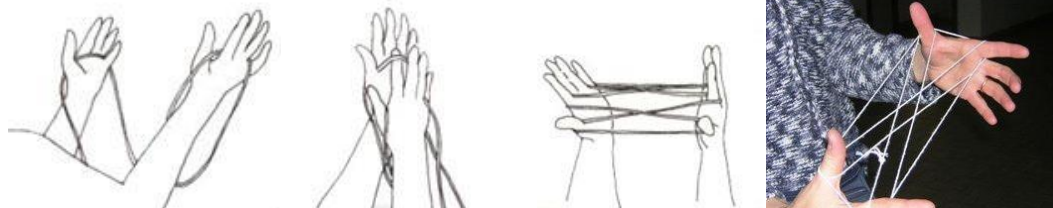
Fissarla con lo scotch alla candela

FASE 3

Accendere la candela

IL GIOCO

Vince chi taglia il traguardo per primo partecipando alla gara con la candela accesa. Se la candela si spegne si ricomincia dalla partenza.



MATERIALI:

servono cinquanta centimetri di spago abbastanza fine. In fondo allo spago si deve fare un nodo molto stretto.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Fissare lo spago tra i pollici e i mignoli delle due mani, facendolo scorrere lungo il palmo di ciascuna

FASE 2

Far passare il dito indice destro nello spago disposto sul palmo destro, ripetendo la stessa operazione per l'indice sinistro.

FASE 3

Una volta che si sono formate due grandi "X", (come da figura), lasciar scivolare i lacci lungo i pollici, tendendo lo spago.

FASE 4

Inizia il giogo con un compagno/a

IL GIOCO

E' necessario giocare in due persone. Per eseguire il gioco occorre molta abilità nelle mani. Un giocatore avvolge lo spago intorno alle dita tese e allarga le mani al massimo. L'altro giocatore con pollice e indice, ma per una figura anche con il mignolo, deve formare delle figure diverse: la caramella, la culla, lo stendino, il letto, il diamante e la schiacciata.



	100 	
40	10	40
50	30	50
80	50	80

MATERIALI:

1 scatola da scarpe, forbici , pennarelli compasso, monete

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Taglia la scatola in modo da ottenere un piano inclinato

FASE 2

Pratica dei fori sul fondo (può essere uno o una fila)

FASE 3

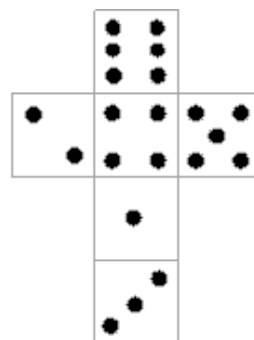
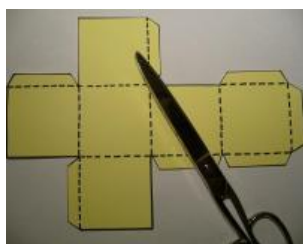
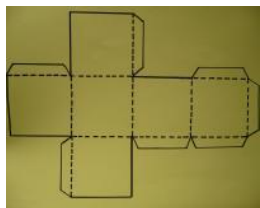
Scrivi il punteggio di ogni foro

FASE 4

Incolla o disegna la figura dell'asino nel foro principale

IL GIOCO

Ad una determinata distanza lancia le monete. Attenzione a non centrare il foro dell'asino!



MATERIALI:

cartoncino colorato, forbici, colla

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Per costruire il dado di cartone, copia la figura dell'immagine su un cartone. Ricorda che tutti i lati del dado devono essere di misura uguale. La precisione è importante per il risultato finale!!

FASE 2

Ritaglia la figura del dado.

FASE 3

Piega il cartone lungo le linee tratteggiate.

FASE 4

Aggiungi la colla in tutte le linguette del dado di cartone

IL GIOCO

Nei dadi moderni la somma dei numeri sulle facce opposte è sempre uguale a sette e che i dadi sono costruiti in modo che le facce 1, 2 e 3, se le teniamo rivolte verso di noi, siano sistemate in senso antiorario.



MATERIALI:

uno spezzone di tubo da irrigazione lungo circa 60 cm e di diametro di circa 10 cm, una boccia o una palla da tennis appesantita (riempita con riso)

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prende il tubo e ripiegarlo ad “ U “

FASE 2

Fissare nella posizione ad U con una corda in maniera tale che gli estremi della U siano paralleli

FASE 3

Porre la palla pesante nel tubo che terremo in mano.

IL GIOCO

Dando un opportuno slancio alla U si cerca di far uscire la palla farla rientrare nel tubo al volo dare un moto continuo al gioco lanciando pure la palla sempre più in alto.

Un ulteriore sviluppo del gioco è quello di giocare in 2 o più giocatori con una sola palla.



MATERIALI:

occorrono 6-7 metri di elastico per le mutande

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Piedi pari (PP) dentro l'elastico

FASE 2

I due piedi esterni all'elastico, ritorno PP dentro l'elastico

FASE 3

Piede dx fuori e piede sx dentro, ritorno PP

FASE 4

Piede sx fuori e piede dx dentro, ritorno PP

FASE 5

I due piedi sopra l'elastico, ritorno PP

FASE 6

Dall'interno saltellare divaricando l'elastico, ritorno PP

FASE 7

All'esterno dell'elastico divaricando le gambe

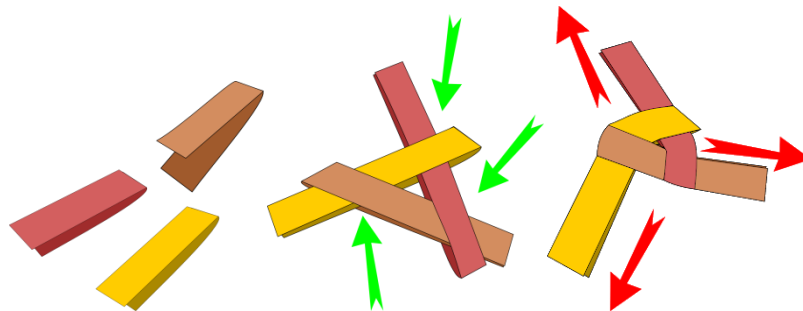
FASE 8!

- sempre dall'esterno saltello e avvicinare i lati dell'elastico
- PP dentro l'elastico
- PP fuori dall'elastico

IL GIOCO

Altezza dell'elastico: caviglie, polpacci, ginocchia, cosce

È un gioco molto divertente che impegna la coordinazione dei movimenti e le abilità motorie.



MATERIALI:

carta

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Ritaglia tre strisce di carta larghe cm 2 e lunghe cm 22

FASE 2

Piegale a metà

FASE 3

Inseriscile una nell'altra come indicato in figura

FASE 4

Tira alternando le tre strisce di carta finchè non si uniscono al centro

FASE 5

Lascia cadere dall'alto l'elica (non lanciarla) che, roteando, atterrerà dolcemente

IL GIOCO

Fai volare la tua elica più a lungo possibile.



MATERIALI:

1 metro di spago; – penna o matita, colori; – cartone non troppo spesso; –una noce sgusciata a metà senza romperla; – un tappo di metallo utilizzato per le confetture; – un paio di forbici adatto a voi; – qualche spiedino in bambù, abbastanza grossi; – del nastro adesivo colorato; – colla liquida.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendete il cartone e disegnategli sopra alcuni cerchi (da 4 a 8), utilizzando il tappo di metallo come modello e la penna per marcare la superficie.

FASE 2

Quindi con le forbici ritagliate le varie forme, e cercate di essere precisi, ottenendo dei cerchi che sono l'uno la copia sovrapponibile dell'altro.

FASE 3

Quando avrete ottenuto i necessari dischi di cartone - ed utilizzando la colla liquida - incollateli tra loro per realizzare un unico disco più spesso e pesante

FASE 4

Utilizzando un trapano creare prima un foro e poi un altro foro perfettamente opposto al precedente nella noce (operazione delicata è meglio farsi aiutare da un adulto)

FASE 5

Inserire lo spiedino nel disco inserire lo spiedino attraverso i fori contrapposti della noce

FASE 6.

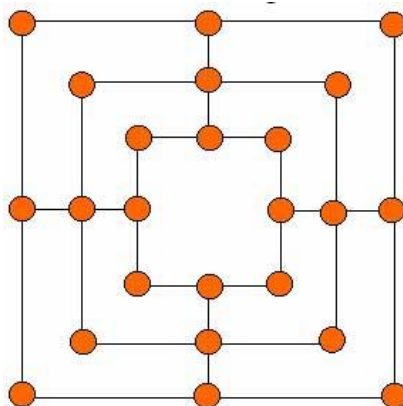
Ora si tratta di annodare lo spago nel mezzo dello spiedino, fissandolo dapprima con un semplice nodo, e poi aggiungervi un pezzettino di nastro adesivo

FASE 7

Chiudere la noce lasciando uscire il filo

IL GIOCO

Reggendo la noce con la mano, si deve sfilare, con uno strappo, tutto lo spago.
L'effetto volano produrrà un movimento di "andata e ritorno".



MATERIALI:

1 foglio A4, 1 pennarello, 9+9 segnalini (sassolini, pasta corta.....)

FASI DI COSTRUZIONE

ottenere un quadrato dal foglio A4 con una piega a vela. Strappare l'eccedente

FASE 1

piegare tre volte in senso orizzontale il foglio

FASE 2

piegare tre volte in senso verticale il foglio

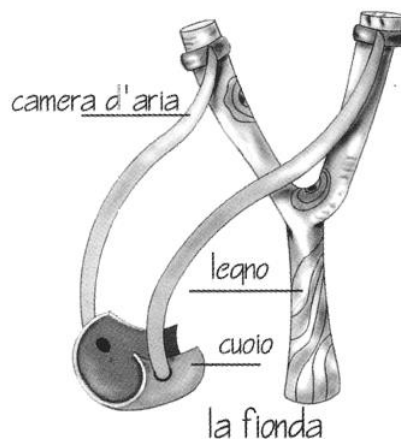
FASE 3

tracciare i tre quadrati concentrici servendosi delle pieghe parallele come nel disegno

IL GIOCO

È un gioco per due persone. Ognuno dispone di nove sassolini bianchi e nove neri.

Si muove sui 24 punti della scacchiera, che corrispondono agli angoli dei tre quadrati concentrici, più gli incroci di questi quadrati con le righe perpendicolari ai loro lati. Prima di giocare, si tira a sorte la prima mossa. Il gioco del mulino comprende due fasi. In un primo momento, i giocatori devono disporre, a turno, ognuno dei loro nove pezzi su un punto libero della scacchiera. Poi, quando tutti i pezzi sono sulla scacchiera, si spostano le pedine verso i punti adiacenti liberi. Sia nella sistemazione iniziale che negli ulteriori spostamenti, l'obiettivo del gioco è quello di formare dei mulini, o file di tre pedine (filetto). Ogni volta che un giocatore completa un mulino toglie dal gioco un pezzo nemico. Nel caso in cui non esistano più pedine da catturare, un giocatore non può mangiare alcun pezzo che faccia parte di un mulino avversario. Una volta uscita di gioco, la pedina non può più rientrare. È consentito aprire un mulino spostando uno dei pezzi che lo compongono, oppure chiuderlo, riportando una pedina alla sua posizione precedente. Con questo sistema, si può formare un nuovo mulino, per cui il giocatore è in grado di togliere ancora dal gioco qualche altro pezzo nemico. Il gioco finisce quando uno dei giocatori è riuscito a ridurre le forze del suo avversario a soli due pezzi, oppure quando ha bloccato tutte le pedine nemiche per cui non si possano più muovere (alcuni giocatori sono del parere che le ultime tre pedine possano spostarsi liberamente, cioè da un punto all'altro).



MATERIALI:

1 rametto ad “Y”, due grossi elastici, rettangolo di cuoio

FASE DI COSTRUZIONE

FASE 1

Fai un’accurata ricerca per trovare il ramo giusto e taglia il pezzo che ti serve;

FASE 2

Come elastico puoi utilizzare una vecchia camera d’aria di bicicletta: taglia due strisce lunghe circa 20 centimetri;

FASE 3

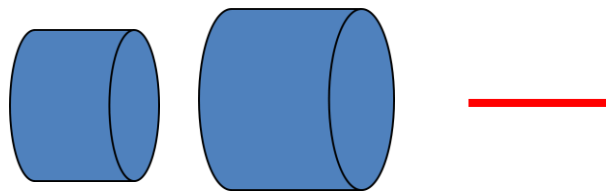
Alle estremità degli elastici fisserai, con nodi robusti, una pattella di cuoio;

FASE 4

Le altre due estremità andranno fissate saldamente con spago ai due bracci della fionda;

IL GIOCO

Con la fionda potrai lanciare vari proiettili: ghiande, sassi ma.....fai attenzione!!!



MATERIALI:

foglio colorato A4, cannuccia da bibita, colla vinilica

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Ritaglia due strisce di carta di cm 12 x 2 e cm 9 x 1,5

FASE 2

Incolla i bordi in modo da formare due anelli.

FASE 3

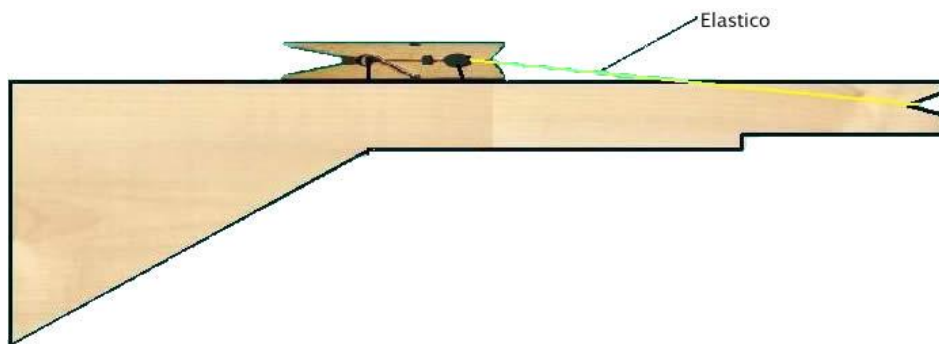
Fissali agli estremi di una cannuccia per bibite come illustrato nel disegno.

FASE 4

Lancialo come un aereo di carta

IL GIOCO

Questo oggetto volante è stato ideato dall'americano Philip Swift e presentato alla gara internazionale di lancio con aerei di carta, indetta dalla rivista Scientific American nel 1968. Vince chi riesce a farlo atterrare più lontano.

**MATERIALI:**

un pezzo di legno di circa 50cm, una molletta da bucato, attrezzi vari

FASI DI COSTRUZIONE**FASE 1**

Sagomare il pezzo di legno in modo da assomigliare ad un fucile o ad una pistola,

FASE 2

Aggiungere un grilletto. Il grilletto non è altro che una molletta per i panni fissata alla canna con due vitine.

FASE 3

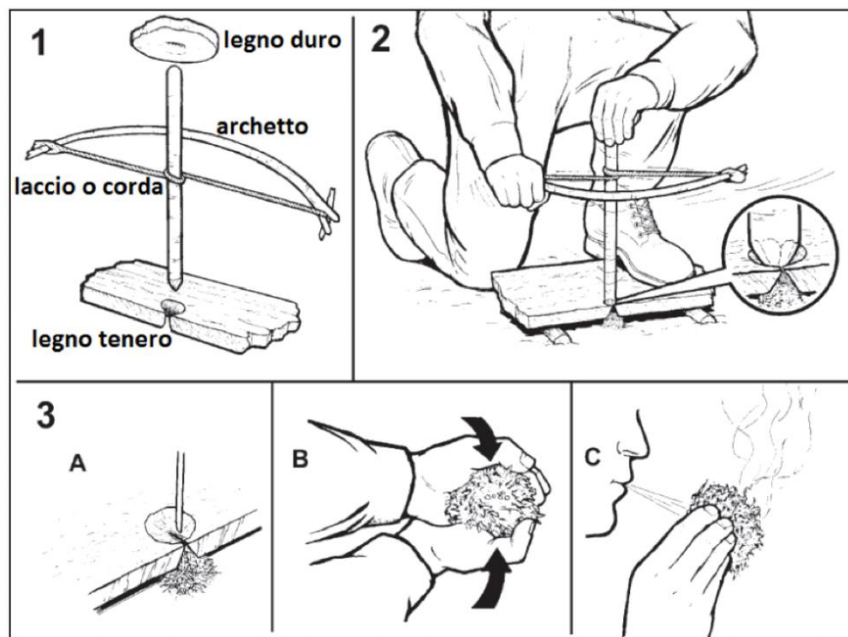
Nella parte anteriore occorre praticare una piccola fessura che serve a tenere gli elastici in posizione.

IL GIOCO

Come bersaglio puoi usare delle lattine vuote o le bottigliette vuote.



Nota per la sicurezza: questo giocattolo è molto meno pericoloso di quanto si possa credere poiché il proiettile è l'elastico stesso che è un oggetto dotato di massa limitata. Ovviamente è buona norma non spararsi tra sé.



Come accendere un fuoco con l'archetto

MATERIALI:

un legno dritto da utilizzare come perno rotante; deve essere lungo dai 20 ai 25 cm una tavoletta di legno, di legno più morbido dell'asta rotante, un bastone da usare per l'archetto; una corda resistente, qualcosa da utilizzare per premere verso il basso.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Avvolgiamo per un giro completo la corda – striscia di pelle intorno al perno, avendo cura che il tutto risulti abbastanza teso

FASE 2

Inseriamo il perno in un fornello non ancora utilizzato

FASE 3

Inginocchiamoci e con un piede teniamo ferma la tavoletta; premete moderatamente sul perno e cominciamo a far muovere avanti e indietro l'archetto, prima piano poi leggermente più veloce, fino a che non comincia a uscire abbondante fumo dalla base del perno;

FASE 4

Vedrete che comincia a formarsi nel fornello della polvere di legno, dapprima marrone e successivamente nera scura. Importantissimo è non fermarsi a questo punto, ci siamo quasi!!

IL GIOCO

Quando la brace diventa scurissima possiamo smettere di ruotare, soffiare leggermente sulla brace, porla, aiutandosi con la pelle, sull'innesco e buona fortuna.

**MATERIALI:**

può essere preparato con materiali di varia provenienza : vecchi grossi bottoni o dischi di cartone pesante o di plastica pesante di 10 cm circa di diametro. Può essere usato anche un tronchetto di legno lungo circa 10 cm e del diametro di 1,5/2 cm.

FASI DI COSTRUZIONE**FASE 1**

Sui dischi di cartone e di plastica o sul tronchetto di legno vanno praticati due fori a 1 cm di distanza, nella parte centrale.

FASE 2

Nei bottoni si utilizzano i fori esistenti.

FASE 3

Si fa quindi passare uno spago leggero in entrambi i fori.

FASE 4

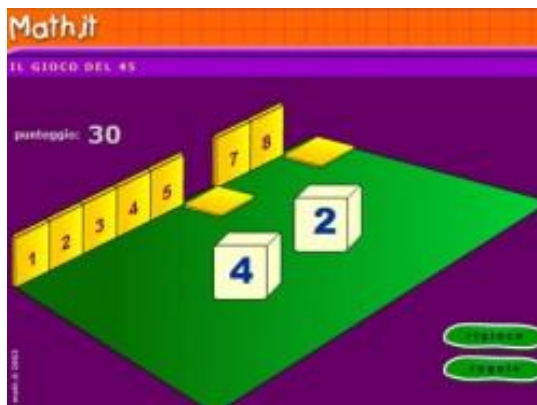
Le due estremità dello spago vanno legate assieme, così da formare in anello di 50 centimetri circa.

FASE 5

Si prendono le due estremità dell'anello di spago, con al centro il disco, si fa girare il disco su se stesso e quindi si tirano le estremità dello spago, passate nelle dita, e si rilasciano, alternativamente. Il disco girerà vorticosamente e sembrerà di tirare un elastico. Praticando dei fori sul disco si potranno avere anche "effetti sonori".

IL GIOCO

Facendoli girare molto velocemente produrranno un effetto 'elastico' e il caratteristico fruscio.



MATERIALI:

una scatola, due dadi, un bastoncino tipo quelli da spiedino, nove mollette numerate

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Abbiamo numerato prima di tutto le mollette...

FASE 2

Abbiamo incastrato lo spiedino nella scatola e rivestita con del pannolenci verde

FASE 3

Inserito le mollette sullo spiedino e ... voilà il gioco è pronto!

IL GIOCO

Le regole sono semplicissime. All'inizio della partita tutte le mollette sono alzate con i numeri ben visibili.

Il primo giocatore tira i dadi e abbassa la molletta o le mollette che sommate tra loro danno il numero uscito.

Es. Se escono il 4 e l'1 il giocatore può decidere di abbassare.

il 5

Il 4 e l'1

il 3 e il 2

Una volta "*chiusi i numeri*" lo stesso giocatore ritira i dadi e continua il gioco fino a che non sarà più in grado di abbassare le mollette.

A questo punto somma i numeri rimasti **e questo sarà il suo punteggio.**

Nel caso in cui il giocatore sia riuscito ad abbassare tutti i numeri allora realizza **Shut the box**, chiude la scatola e ottiene il punteggio massimo ossia 0.

Il gioco passa al secondo giocatore che procede allo stesso modo e così via.

Vince il gioco **chi ha realizzato meno punti.**



l'anatra



il riccio



il cervo



il cerbiatto



la giostra

MATERIALI:

una base in legno, disco cartone da torta, un bastone (50 cm), spago, ghiande, castagne e altri prodotti della natura.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Fissare il bastone alla tavoletta di legno (base)

FASE 2

Forare il cartone (o legno compensato) col foro centrale e altri tre piccoli fori quasi all'esterno a 120 gradi tra loro

FASE 3

Fissare i tre pezzi di spago all'apice del perno ed al disco

FASE 4

Incollare gli animaletti sul disco realizzati con materiali naturali (vedi figura)

IL GIOCO

Per azionare questa giostra bisogna dare un colpo d'avvio al disco posto più in alto.



MATERIALI:

una bottiglia di plastica vuota meglio se colorata, Forbici, Bastoncino o tubo di plastica, Filo di ferro piuttosto spesso (deve sorreggere la bottiglia), Colla, Scotch o nastro isolante

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Tagliate la parte dell'impugnatura della bottiglia come da foto.

FASE 2

Tagliate a listarelle terminando il taglio a circa 2-3 cm dal fondo della bottiglia

Piegare tutte le listarelle all'indietro

FASE 3

Incollare le due sezioni della bottiglia con un po' di colla

FASE 4

Praticare due fori – molto importante che siano allineati! – sul fondo e sul tappo della bottiglia

FASE 5

Inserire il ferro all'interno dei fori chiudendo le sezioni come illustrato in foto

FASE 6.

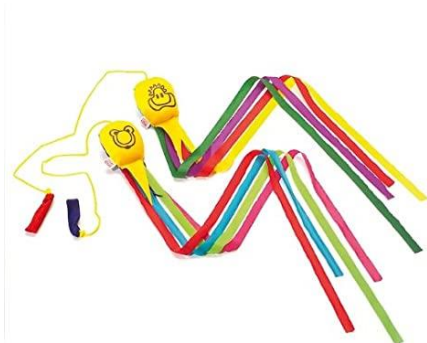
Attaccare il filo di ferro al bastoncino tramite il nastro isolante

FASE 7

Finito! La vostra girandola è pronta all'uso!

IL GIOCO

E' un'idea green per non buttare le bottiglie di plastica vuote e ovviamente divertirsi



MATERIALI:

calze lunghe; 2 Palle da Tennis.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendete dei bei calzini/calze lunghe e colorate.

FASE 2

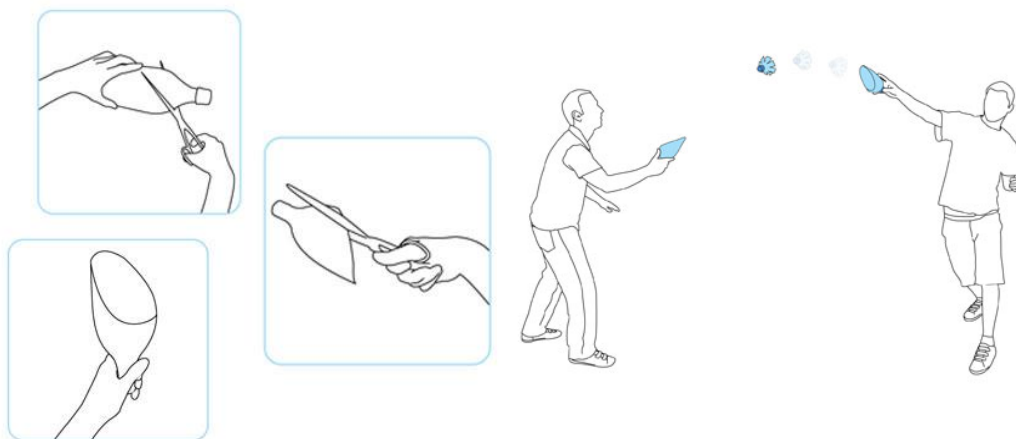
Prendete una pallina da Tennis.

FASE 3

Inserite la pallina in fondo nelle calze e chiudete con un bel nodo grosso le estremità in modo che i nodi diventino le nostre impugnature. Semplice no? Adesso i nostri KIWIDO sono pronti per essere usati.

IL GIOCO

Impugnare i nostri KIWIDO, uno in ogni mano e cominciate a ruotarli in avanti. Il movimento da fare con le mani, o meglio i polsi, è molto simile a quello che si fa per saltare la corda, cioè ruotare i polsi hai due lati del corpo. In questo caso le palle da tennis dovranno ruotare perpendicolarmente l'una dall'altra alle estremità del nostro corpo, dobbiamo cercare di disegnare dei cerchi sui nostri lati. Ed ora fermate il movimento circolatorio per un attimo e ripartite all'incontrario cioè: se prima la palla passava dalla nostra testa verso il bacino e poi per le nostre spalle adesso dovrà andare dal nostra pancia verso la testa e poi verso il sedere, perciò starete ruotando all'incontrario. Vedrete che all'inizio sarà difficile anche questo movimento basilico e vi farà capire molte cose riguardo alla vostra capacità corporea. Per esempio di solito il lato sinistro è quello più difficile da fare e per i mancini il lato destro è quello in cui avremo molto meno controllo. Questa cosa appunto vi farà venire voglia di provare e riprovare e vi divertirete come matti. Dovete fare attenzione però alla palla se vi colpisce in faccia fa male però più vi esercitate e più diventerete bravi.



MATERIALI:

n. 10 (= al N. giocatori) bottiglie in pet da 1,5 litri n.1 palla da tennis e un taglierino o una forbice

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Recuperare dalla raccolta della plastica.

FASE 2

Tagliare a metà lungo la circonferenza le due bottiglie più grandi e conservare la parte con il tappo (il fondo può essere ricollocato nella raccolta differenziata)

FASE 3

Tagliare lungo la circonferenza la bottiglietta rimasta, avendo cura di frastagliare la parte in prossimità del tappo con una decina di tagli longitudinali.

IL GIOCO

Dopo aver formato due squadre, delineare due linee di meta contrapposte. Vince la squadra che attraverso vari passaggi (riesce a portare la palla in meta. Il portatore di palla non può avanzare. (max tre passi con palla ferma)



MATERIALI:

1 noce, un accendino

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Preparare la noce aprendola a metà

FASE 2

Spezzettare la noce depositandola in metà guscio

FASE 3

Accendere il lumicino

IL GIOCO

Vince chi riesce a mantenere il lumicino acceso più a lungo.



MATERIALI:

cartoncino colorato (A4) oppure tappi del latte, due riviste uguali, forbici e colla vinilica

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

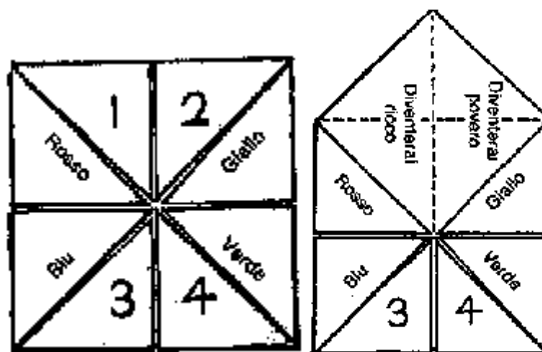
Tante tesserine di legno o cartoncino o tappi grandi

FASE 2

Applicare le immagini con la tecnica del *découpage*.

IL GIOCO

A turno si scopre una coppia di carte che riportano figure diverse: occorre ricordare la posizione della coppia di figurine uguali. Indovinando si guadagnano punti, se invece si scopre una coppia di figure diverse, vanno ricoperte e il turno passa all'avversario. Vince chi trova tutte le coppie uguali, ricordando le posizioni in cui le si è osservate durante i propri turni e quelli dell'avversario.



MATERIALI:

un foglio A4 bianco, colori pastello

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendi un foglio di carta quadrato e piega i quattro angoli verso il centro

FASE 2

Capovolgi il lavoro appoggiando gli angoli appena piegati sul piano di lavoro e ripiega i quattro angoli verso il centro;

FASE 3

Scrivi un numero o un colore su ciascuna sezione triangolare (sono esattamente otto);

FASE 4

Riapri gli angoli e scrivi una predizione sotto ciascun numero o colore. Ripiega i triangoli a mano a mano che scrivi le predizioni e, una volta finito di scrivere, piega il lavoro a metà ;

FASE 5

Infila i pollici e gli indici sotto le quattro alette che sporgono nella parte inferiore;

FASE 6

Apri l'oracolo orizzontalmente e poi verticalmente in rapida successione mostrando tutti i numeri o colori.

FASE 7

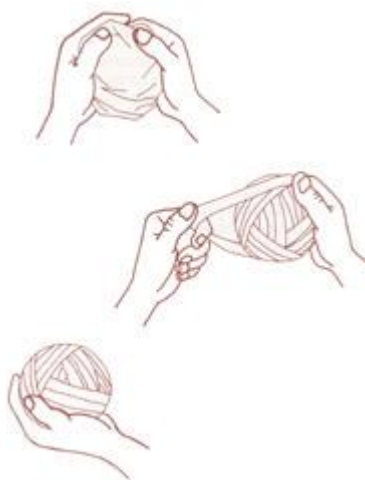
Chiedi all'interlocutore di dire un numero e contando a voce alta muovi l'oracolo un numero di volte pari al numero scelto.

FASE 8

Chiedi all'interlocutore di scegliere tra le possibilità in mostra sull'oracolo e..... leggi la predizione!

IL GIOCO

Si tratta di un gioco che puoi utilizzare per 'prevedere' il futuro.

**MATERIALI:**

camera d'aria di bicicletta, forbici

FASE DI COSTRUZIONE**FASE 1**

Dai meccanici di biciclette si possono recuperare dei pezzi di camera d'aria

FASE 2

Con delle forbici si tagliano degli anellini sottili.

FASE 3

Poi questi anellini si mettono uno sull'altro fino a formare una bella pallina grossa ed elastica.

IL GIOCO

Si può giocare contro un muro o a tennis con un amico



MATERIALI:

vestiti vecchi per il pupazzo (pantaloni, calze, maglia, canovaccio per la testa, una coperta, giornali per l'imbottitura

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

1 formare un pupazzo con i vestiti riempiti di carta

FASE 2

Inventare una filastrocca contro qualche forma di potere:

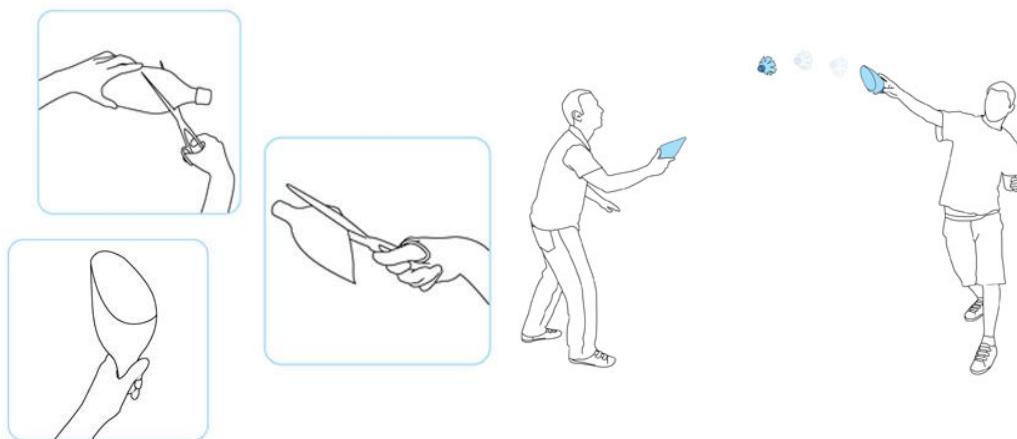
**LA MAESTRA PICCOLINA, LA N' ENSEGNA' LA DOTTRINA,
LA N'ENSEGNA I - U - A, LA MAESTRA LA ME DA',
LA ME DA' CO LA BATECA, LA MAESTRA MALEDETA,
LA ME DA' CON EL BASTON, LA MAESTRA LA VA EN PRESON.**

FASE 3

Formare i gruppi di gioco

IL GIOCO

Gruppi da quattro giocatori.



MATERIALI:

n. 2 bottiglie in pet da 1,5 litri n.1 bottiglie in pet da 0,5 litri e un taglierino o una forbice

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Recuperare dalla raccolta della plastica.

FASE 2

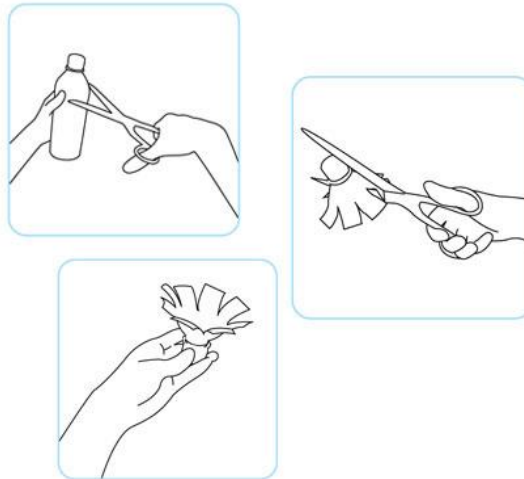
Tagliare a metà lungo la circonferenza le due bottiglie più grandi e conservare la parte con il tappo (il fondo può essere ricollocato nella raccolta differenziata)

FASE 3

Tagliare lungo la circonferenza la bottiglietta rimasta, avendo cura di frastagliare la parte in prossimità del tappo con una decina di tagli longitudinali.

IL GIOCO

È una ibridazione tipologica della pelota basca



MATERIALI:

n. 2 Taglieri da salame , n.1 bottiglia in pet da 0,5 litri

FASE DI COSTRUZIONE

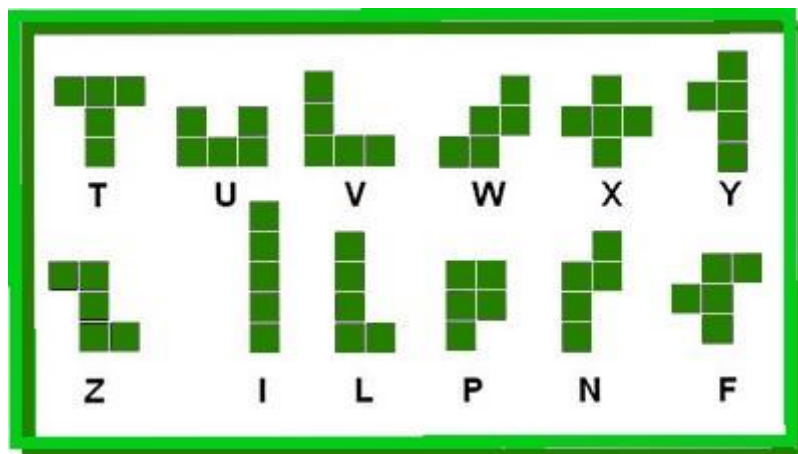
FASE 1 Recuperare dalla raccolta della plastica.

FASE 2 Tagliare a metà lungo la circonferenza le due bottiglie più grandi e conservare la parte con il tappo (il fondo può essere ricollocato nella raccolta differenziata)

FASE 3 Tagliare lungo la circonferenza la bottiglietta rimasta, avendo cura di frastagliare la parte in prossimità del tappo con una decina di tagli longitudinali.

IL GIOCO

Giocare a volano utilizzando due taglieri e il “penacio” realizzato nella fase 3



MATERIALI:

cartoncino o legno compensato

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Un pentamino è una figura geometrica piana composta da cinque quadrati di uguale misura, con ognuno di essi che ha almeno un lato in comune con almeno un altro quadrato.

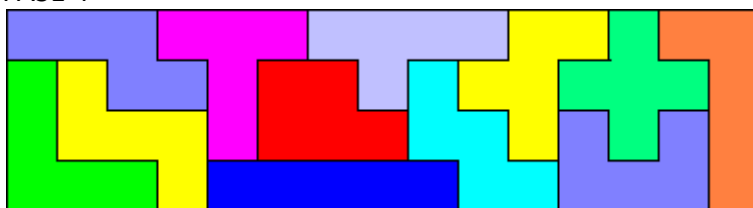
FASE 2

E' possibile realizzare 12 pentamini diversi

FASE 3

per identificarli possiamo collegarli alle lettere dell'alfabeto più vicine alla loro forma.

FASE 4



IL GIOCO

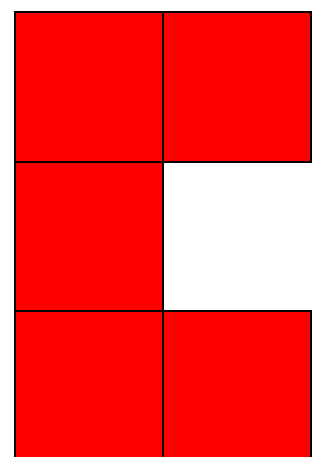
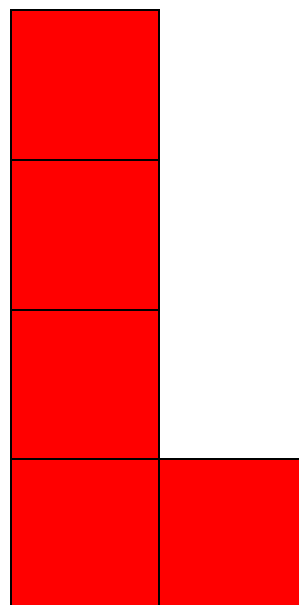
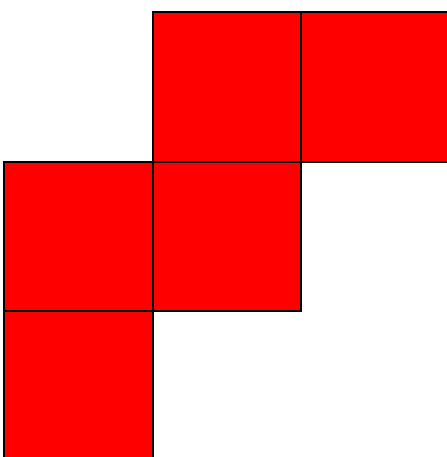
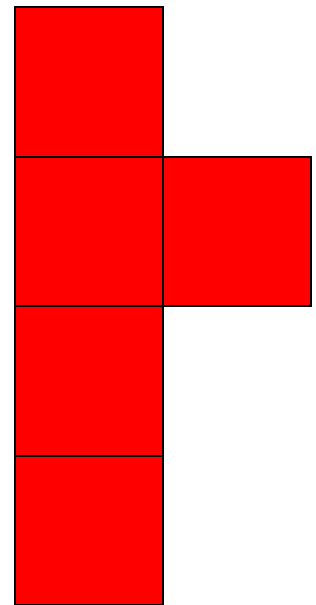
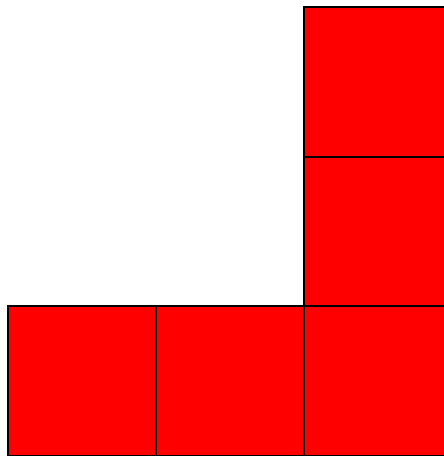
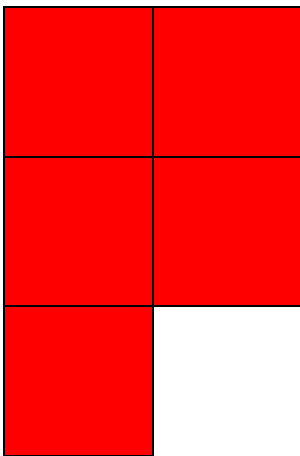
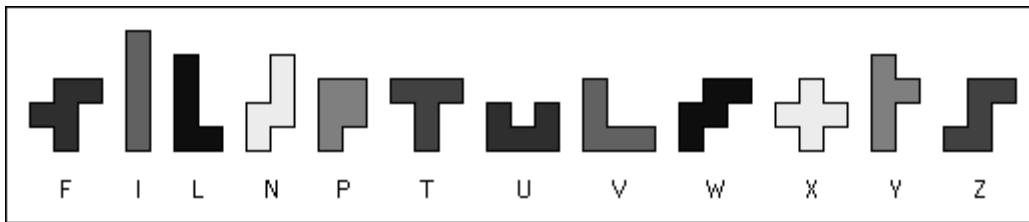
Se costruisci le tessere potrai invece divertirti a ricoprire una scacchiera con il lato di 8 quadretti lasciando naturalmente 4 buchi vuoti.

Potrai anche affrontare altri due o tre giocatori, aggiungendo a turno un pentamino alla scacchiera; vince l'ultimo giocatore che riesce a sistemare un pezzo in modo tale che non si sovrapponga ai precedenti.

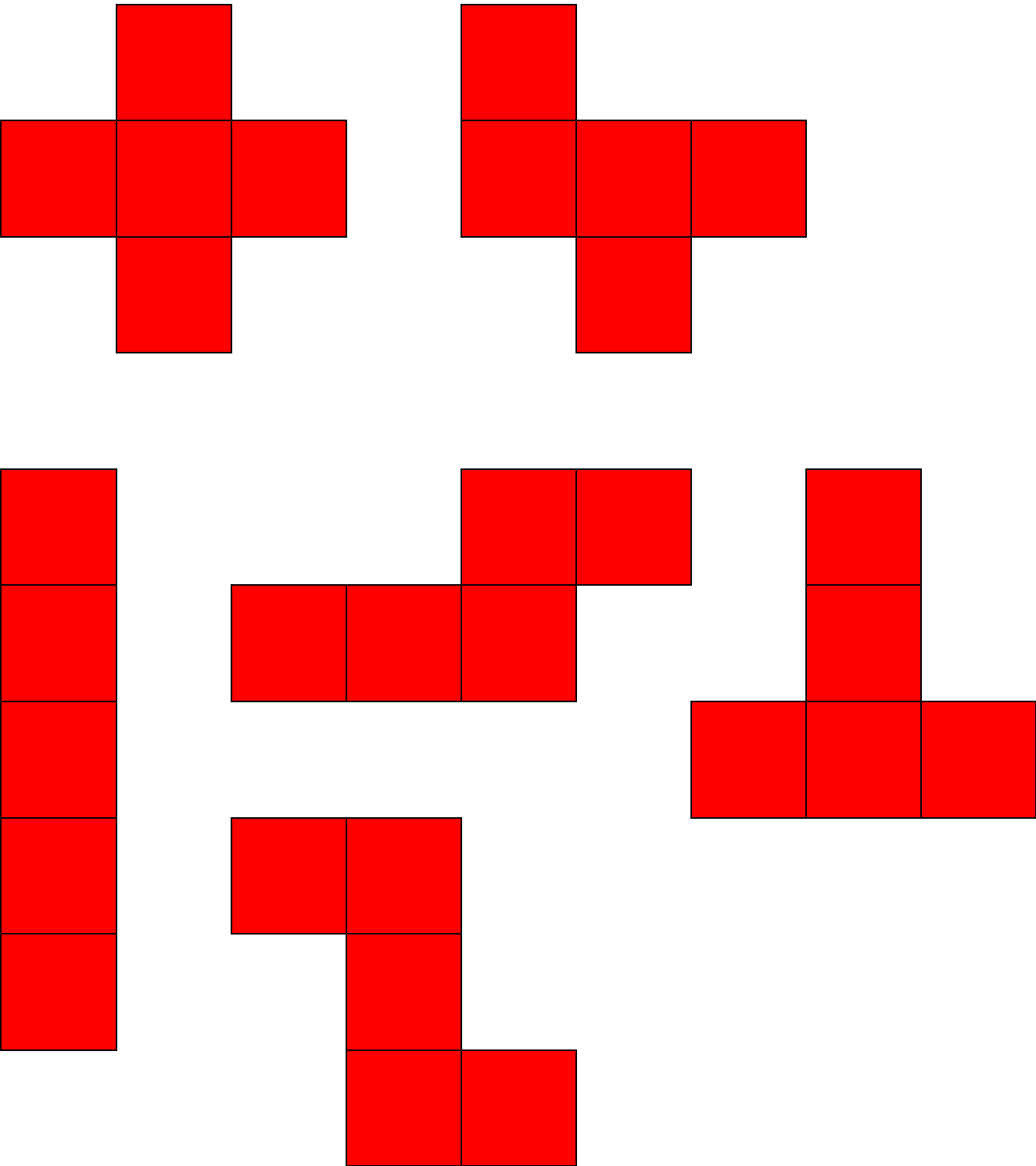
Stampando l'allegato che trovi sotto potrai creare i tuoi pentamini per giocare.

PENTAMINI

I pentamini sono 12 e per identificarli possiamo collegarli alle lettere dell'alfabeto più vicine alla loro forma



PENTAMINI





MATERIALI:

un vecchio calzino, carta da giornale, spago e forbici (bottiglia di plastica o piume sintetiche)

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendere dei fogli di giornale, dopo averli tagliati o strappati in strisce, accartocciarli e metterli nella punta di un vecchio calzino.

FASE 2

Fare un nodo stretto in modo da formare una pallottola.

FASE 3

Accorciare con le forbici i calzini più lunghi, dopodiché tagliare l'estremità per ottenere delle frange.

FASE 4

Oppure si possono mettere delle piume sintetiche o realizzate con delle striscioline ottenute da una bottiglia di plastica.

IL GIOCO

La peteca viene da ka pete, una parola Tupi che fa riferimento a un giocattolo fatto di mais (foglie della pianta autoctona con paccame). Spiegare agli studenti che Tupi era la lingua parlata in gran parte del Brasile fino al XVIII. La peteca può essere giocata in Singolo o in Doppio.

Partita: 3 set, vince chi se ne aggiudica due. Tempi limite: 20 minuti per set e vince chi ha conseguito il maggior punteggio. Ai punti: vince il primo che arriva a 12 punti. Cambio campo: quando una squadra arriva a sei punti o dopo dieci minuti di gioco.



MATERIALI:

seghetto, legno compensato, chiodi e martello, perno in legno

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Tagliare con il seghetto lungo il segno della sagoma tracciata sulle superfici di compensato con disegnato la rana (C) e l'altra parte speculare (D)

FASE 2

Assemblare mediante chiodi e martello il "Clak" con la sagoma del retro rana predisponendola come in figura. Fare attenzione che la base trapezio sia a filo con il supporto e che comunque la linguetta sia appoggiata alla ruota dentata. Vedi figura a lato

FASE 3

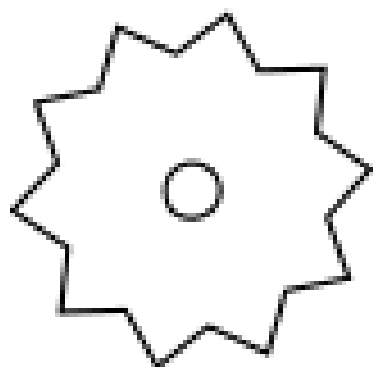
Posizionare il profilo della rana al suddetto supporto e fissarlo con una goccia di colla e due chiodi.

FASE 4

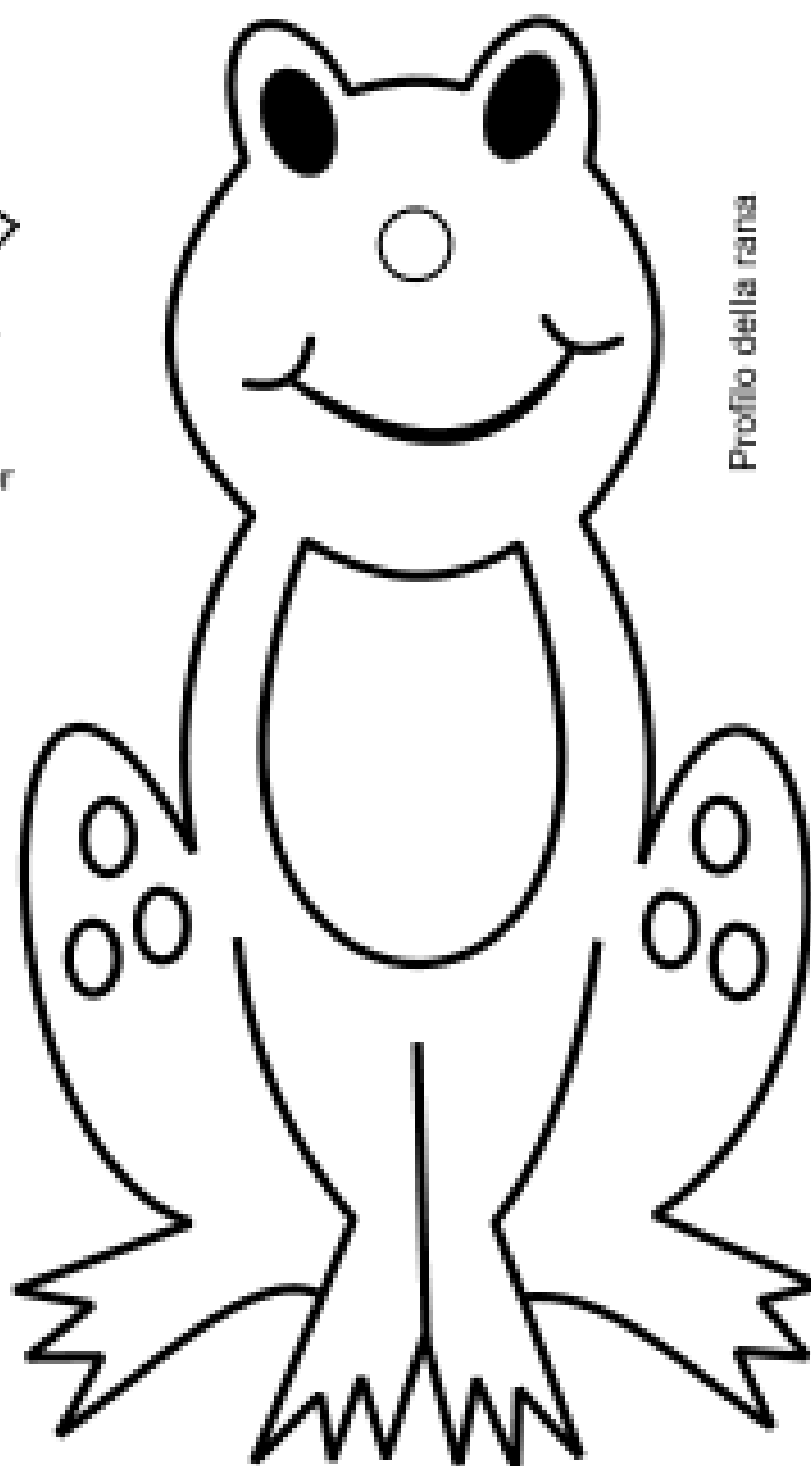
Fissare il manico sull'alberino rigato della ruota dentata con il martello.

IL GIOCO

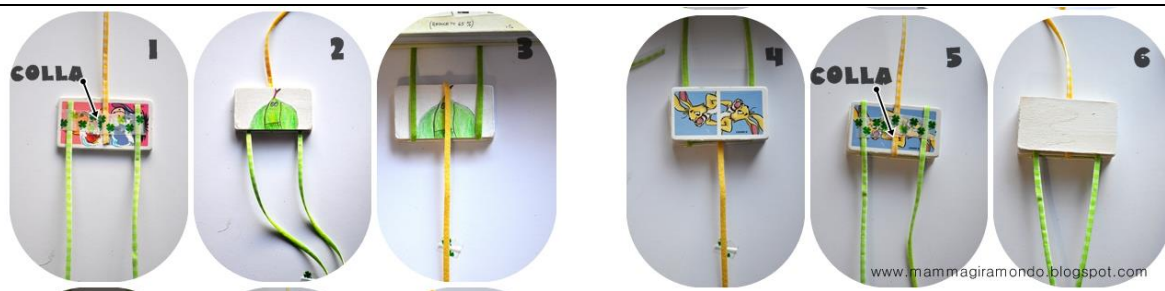
Fai girare la raganella.



Profilo utilizzato per
la ruota dentata



Profilo della rana



MATERIALI:

3 da 1 metro nastri di stoffa; 5 tavolette di legno (ad esempio un vecchio memory o domino) o cartoncini. Il numero dipende da quanto lo volete grande.; colla (possibilmente a caldo); scotch; forbici

Opzionali: due disegni della stessa lunghezza del gioco o cartoncini colorati per decorare; colla per *decoupage*; vernice colorata; pennelli

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Cominciate con la prima tavoletta, mettendo a faccia in su il lato che non si deve vedere.

FASE 2

Fissate con del nastro adesivo tre diversi nastri. Due andranno verso il basso mentre il centrale verso l'alto (*fig.1*)

FASE 3

Incollateci sopra il lato visibile della seconda tavoletta (*fig.2*)

FASE 4

Passate il nastro centrale verso il basso e i due laterali verso l'alto (*fig.3*) poi poggiateci sopra la terza tavoletta (*senza incollare!*) lasciando visibile il lato che non si deve vedere (*fig.4*)

FASE 5

Passate nuovamente i nastri, questa volta il centrale va su e i laterali scendono verso il basso. Fissateli con il nastro adesivo (*fig.5*) e di nuovo, incollate.

FASE 6.

Dopo aver fissato la quarta tavoletta (*fig.6*) ripetete tutti i passaggi dal punto 2 al 6 fino a quando non avete posate l'ultima tavoletta. Prima di fissarla tagliate quello che avanza dei nastri così che non si vedano all'esterno

FASE 7

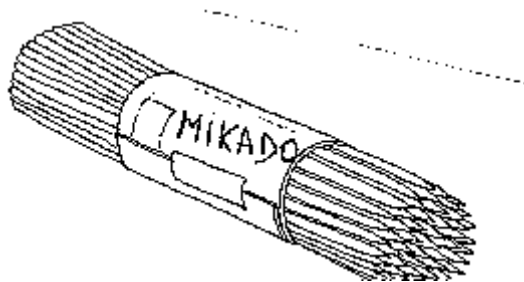
Se non l'avete fatto prima incollate il disegno dei bambini.

FASE 8

Ora, il secondo disegno, quello sul retro, si va a realizzare solamente una volta *fatta la magia...* Perciò incollatelo diritto solo dopo aver *smontato il primo disegno* facendo scendere la scala.

IL GIOCO

Oltre al divertimento dell'illusione della scala che scende e le figure che si montano alternativamente la scala fa anche vere magie, come il nastro o la carta che inserita su una delle tavole, sparisce o cambia posizione.



MATERIALI:

un mazzo di 42 spiedini di legno.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

I bastoncini vanno affilati da entrambi i lati con il temperamatite;

FASE 2

Colora i bastoncini con cinque colori diversi seguendo questo schema

FASE 3

20 bastoncini gialli: valore 3 punti

12 bastoncini rossi: valore 5 punti

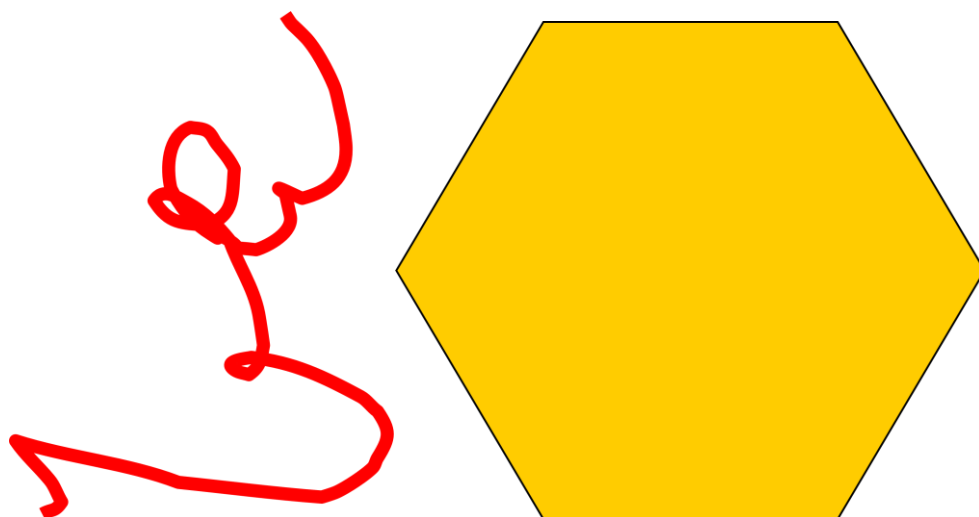
5 bastoncini blu: valore 19 punti

3 bastoncini verdi: valore 15 punti

2 bastoncini in rosso e bianco: valore 20 punti

IL GIOCO

Dopo aver rovesciato i bastoncini sul tavolo, prendine uno alla volta senza muoverne nessuno. Vince chi guadagna il maggior punteggio contando il valore dei bastoncini presi.

**MATERIALI:**

un foglio di plastica sottile (si possono usare le buste per la spesa o i sacchetti della spazzatura). Può andar bene anche la carta purché leggera e robusta (carta da pacchi, carta da taglio, fogli di giornale). In questo caso bisogna rinforzare i bordi dell'aquilone con del nastro adesivo, stecche in legno

FASI DI COSTRUZIONE**FASE 1**

Lo Sled, parola inglese che in italiano significa slitta, è un aquilone progettato nel 1950 da un americano dell'Ohio di nome William Aison. Uno sled è fatto da una vela.

Nella figura sono indicate le proporzioni tra le varie parti della velatura. Larghezza: 1-2-1 altezza 2-1 due code molto lunghe 2,5 mt e larghe 2 cm

due code stecche in legno fissate con nastro adesivo

Un cavo di briglia con un cappio al centro dove si attacca il cavo di traino

IL GIOCO

Corri per far volare il tuo aquilone



MATERIALI:

1 bottiglia da ½ litro di plastica, ½ metro tubo di plastica da irrigazione e una pallina da ping pong

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Si taglia una bottiglia e si usa la parte alta di essa,

FASE 2

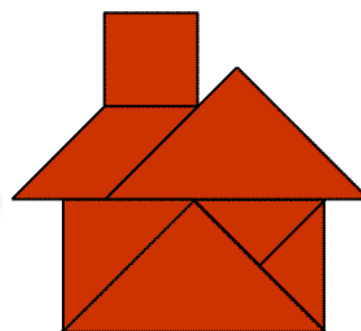
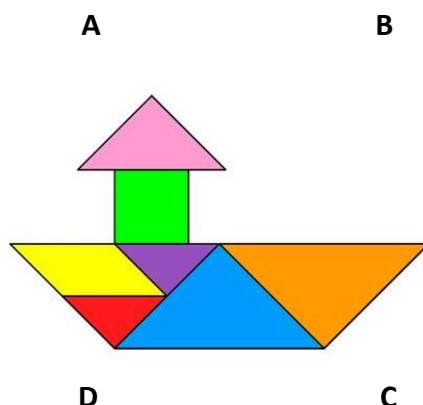
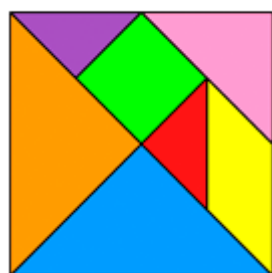
Nella mezza bottiglia tagliata si applica alla bocca un tubo di plastica da irrigazione

FASE 3

Soffiando in esso si fa volare una pallina leggera da ping pong

IL GIOCO

Soffiare e riprendere con l'imbuto la pallina o tenerla in aria moltotempo....se si ha fiato



MATERIALI:

fogli di carta A4

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendere un foglio A4 e con una piega formare un quadrato (tagliare la parte eccedente)

FASE 2

Numerare gli angoli con lettere A – B – C – D in senso antiorario ed il centro con O

FASE 3

Piegare la carta portando il lato D su B

FASE 4

Piegare la carta su 2/3 portando il lato A su C

FASE 5

Piegare la carta portando il lato B su O

FASE 6.

Piegare la carta portando il lato A su O con mezza piega

FASE 7

Piegare la carta portando il lato B-C su O

FASE 8

Ritagliare i sette pezzi come da disegno soprastante

IL GIOCO

Il suo pregio e il suo interesse derivano dall'enorme varietà di forme che si possono ottenere con i sette pezzi che lo compongono.



MATERIALI:

2 vasetti da yogurt, 10 metri di spago (da arrosti o salame)

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

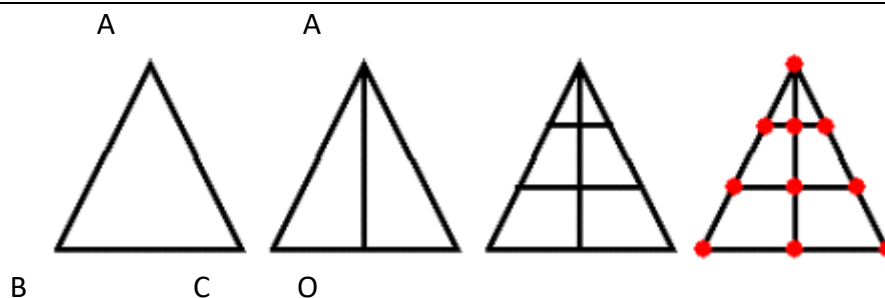
Prendi due vasetti, tipo yogurt e forali sul fondo al centro;

FASE 2

infilare un lungo spago nei due fori facendo un nodo affinché non si sfili più;

IL GIOCO

Tenendo il filo ben teso potrai comunicare anche a distanza con un tuo amico



MATERIALI:

1 foglio carta A4, 1 pennarello, 1 segnalino tigre, 7 segnalini leopardo

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendi un foglio A4 determina con una piega il punto A centrale e le lettere B - C

FASE 2

Dividere il foglio verticalmente a metà (segno punto A e O) fai due pieghe AB e AC

FASE 3

Segna la linea di mezzeria AO

FASE 4

Determina le altre due linee parallele a BC piegando a lettera il foglio (1/3)

FASE 5

Evidenzia i vertici e le intersezioni delle linee

FASE 6.

Sul vertice in alto del triangolo disegnato viene disposta la tigre

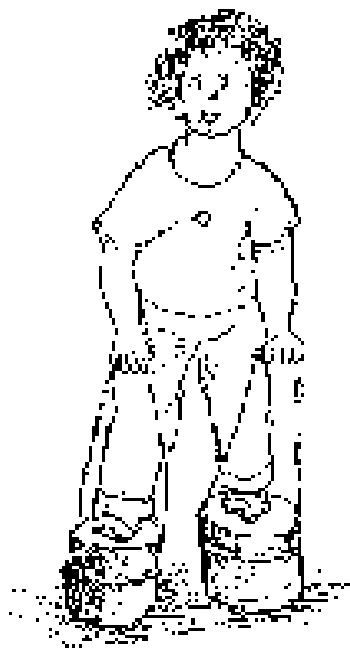
FASE 7

I leopardi sui lati e sugli altri vertici

IL GIOCO

Si gioca in due, un giocatore muove la "tigre" e l'altro i sette "leopardi". Lo scopo dei leopardi è quello di accerchiare la tigre, e quello della tigre di "mangiare" (saltando la pedina come nella dama) almeno 4 leopardi. La tigre perde nel 100% dei casi.

Un'altra caratteristica dei giochi nella nostra cultura è che si gioca sempre, o quasi, per vincere. L'obiettivo della maggior parte dei giochi (acchiappino, nascondino, giochi da tavolo..) è quello di battere l'avversario. Nell'antichità esistevano anche giochi in cui già da subito si sapeva chi avrebbe vinto e chi perso, ma nonostante questo si giocava per il puro piacere di giocare.



MATERIALI:

2 grossi e robusti barattoli, 2 metri di spago

FASE DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendere i due grossi barattoli

FASE 2

Forare i due lati, quindi applicare lo spago (I due pezzi di spago dovranno essere abbastanza lunghi perché dovranno funzionare come maniglie) passante ed annodato alle estremità.

FASE 3

Si ottengono due zeppe da applicare sotto le scarpe e che ci sollevano da terra nella misura dei barattoli usati

IL GIOCO

E' il gioco a chi riesce a rimanere ritto in equilibrio più degli altri.



MATERIALI:

1 CD, 1 tappo da bottiglia, 1 bastoncino da spiedino

FASE DI COSTRUZIONE

FASE 1

Traccia su un foglio di compensato sottile o di cartone piuttosto spesso un cerchio del diametro di 4-5 centimetri

FASE 2

Ritaglia il cerchio con il traforo o con la forbice

FASE 3

Coloralo a tinte vivaci;

FASE 4

Fatti aiutare da un adulto per forarlo al centro con il trapano o con un punteruolo;

FASE 5

Metti una goccia di colla nel foro e inserisci un bastoncino appuntito (ad esempio un bastoncino per spiedini) facendolo fuoriuscire di circa due centimetri

FASE 6.

Fai asciugare la colla prima di far girare la tua trottola.

IL GIOCO

Con un gran colpo fai girare la trottola il più a lungo possibile.