**VENTUNESIMA PUNTATA: LIBERTY CITY**

**BIATHLON**

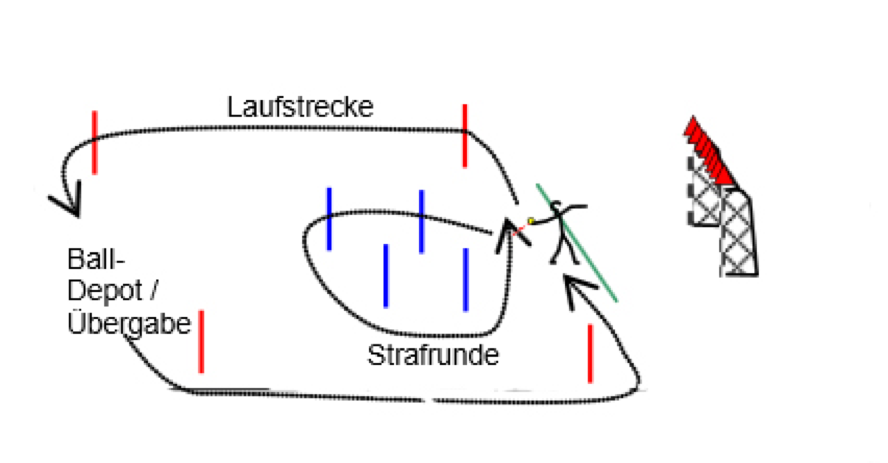
**Materiale necessario:**paletti, lattine, porta da pallamano, cassone.

**REGOLE DEL GIOCO:**

Il giro da percorrere a corsa non deve essere troppo grande, così i tempi di attesa restano ridotti. La stazione di tiro è disposta in modo tale che le traiettorie sono diritte se si lancia sopra la testa.

Dopo ogni giro a corsa si cerca di colpire i paletti disposti davanti alla porta da palla mano lanciando una palla. Si possono usare anche delle lattine su un cassone. Chi riesce a colpire il paletto va a prendere la palla e poi fa un giro di corsa prima di consegnarla al compagno.

Se invece il paletto non è colpito, si va a prendere la palla e prima si compie un piccolo giro di penitenza. Quale delle squadre riesce a colpire più paletti?



**VENTIDUESIMA PUNTATA:**

**RIBELLARSI ALLA TRIADE**

**STAFFETTA INTELLETTUALE**

Gioco da fare sia all’interno che all’esterno per i più grandi

**Materiale necessario:** cerchi, tappetini, schede

**REGOLE DEL GIOCO:**

Formare gruppi da 3. Ogni gruppo ha il proprio «ufficio» (p. es. cerchio o piccolo tappetino). Distribuire delle schede per terra. Sul retro di ogni scheda sono scritte delle parole.

Per ogni squadra, possono correre diversi giocatori contemporaneamente, ma non si può trasportare più di una scheda per volta. Le schede raccolte sono depositate nell’ufficio. Una volta che i gruppi hanno preso tutte le schede si passa alla fase successiva: scrivere. Quale dei gruppi riesce a creare delle frasi sensate?

Variante: Variare la distanza da percorrere a corsa.

Sulle schede sono indicati numeri. Il gruppo deve creare delle sequenze o dei calcoli.

Su ogni scheda è riportata solo una lettera. Il gruppo deve creare parole.

Distribuire solo un tipo di parti del discorso, p. es. sostantivi. Alla fine, ogni gruppo crea un piccolo racconto in cui usa tutte le parole delle schede.

Osservazione: oltre al tratto da percorrere velocemente a corsa, il gruppo cerca di creare qualcosa di logico con il contenuto delle schede. In questo modo, non è decisiva solo la velocità.

**LA RICOMPENSA**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**REGOLE DEL GIOCO:**

In questo gioco, i giocatori devono trasportare le palline d’oro da una parte all’altra evitando di farsi toccare dai compagni.

Dalla parte opposta del campo di gioco si trova dell’oro. Chi riesce ad andare a prenderlo senza essere catturato vince.

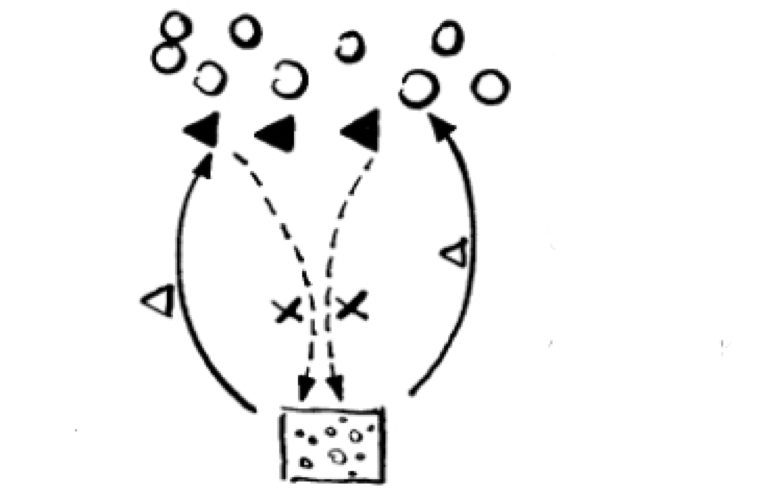
Percorso: Prendere una «pallina d’oro» per volta, scoprendo il percorso giusto, ogni bambino ha il suo cerchio da un lato; al lato opposto si trova un contenitore pieno di palline da tennis.

L’andata va fatta al centro, su un percorso delimitato da segni sul terreno; per tornare si passa all’esterno a destra o a sinistra. Chi riesce a prendere più «palline d’oro»?

Variante con avversari: I furti di oro sono stati scoperti e si è avvisata la polizia. A bloccare i ladri a destra e a sinistra si trova sulla via del ritorno un poliziotto. Se prende un ladro può sequestrargli l’oro e portarlo in un suo deposito.

Osservazione: con i giocatori piccoli si consiglia di presentare il gioco sotto forma di breve storia. In questo modo lo capiranno meglio.

Materiale necessario: palline, contenitori.



**VENTITREIESIMA PUNTATA:**

**DOPPIOGIOCO SU DOPPIOGIOCO**

**RAGNATELA DI GRUPPO**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

Obiettivi: Simboleggiare l’interdipendenza di tutti in un gruppo;

Creare un senso comunitario, di attenzione reciproca, di cooperazione.

**Materiale necessario:** Un gomitolo di lana grossa.

**REGOLE DEL GIOCO:**

I partecipanti sono seduti in cerchio;

Il conduttore del gioco inizia e passa il gomitolo di lana ad un’altra persona scelta nel cerchio, poi torna al proprio posto tenendo il capo del filo in mano;

Questa a sua volta lo passa ad un’altra e ritorna al proprio posto tenendo il filo tra le dita e via di questo passo, finché tutti sono collegati da una fitta ragnatela.

Varianti:

Invitate i partecipanti a passare il gomitolo con un determinato criterio, per es.: passarlo alla persona con cui hai giocato oggi; che ti ha fatto un sorriso; che ti ha aiutato in qualcosa ecc.

Dopo aver creato la ragnatela i partecipanti si alzano in piedi e si muovono tentando di mantenere la forma della ragnatela;

Invitate i partecipanti ad esprimere le loro opinioni sul lavoro svolte passandosi il gomitolo.

Osservazioni: le varianti richiedono già un certo grado di fiducia ed affiatamento nel gruppo; specialmente la seconda versione, è consigliabile con giocatori più grandi perché richiede parecchia unità di gruppo e spirito di collaborazione.

Con Giocatori più piccoli si può provare prima in sottogruppi.

**SERPENTI**

**REGOLE DEL GIOCO:**

Questa staffetta, sotto forma di percorso di serpenti, permette di esercitare diverse varianti all’interno dello stesso tragitto.

Suddividere un percorso in quattro parti. Formare quattro gruppi di dimensioni uguali. Attribuire un numero ad ogni componente (da 1 a 5). Il gioco inizia per tutti contemporaneamente.

Vince la squadra che ritorna per prima al punto di partenza dopo aver compiuto cinque giri osservando alla lettera le regole seguenti.

1° giro: tutto il gruppo;

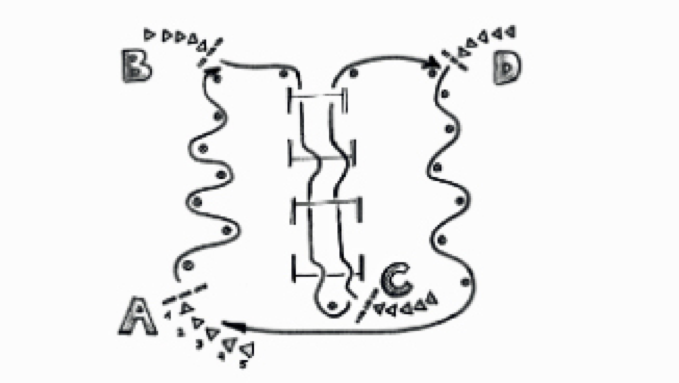
2° giro: giocatori 1, 3, 5;

3° giro: giocatori 2, 3, 4;

4° giro: giocatori 1, 2, 5;

5° giro: tutto il gruppo.

Prima dell’inizio del gioco, i gruppi hanno due minuti di tempo per organizzarsi.



**VENTIQUATTRESIMA PUNTATA: L’IMMORTALE SICARIO**

**MARIO ADVENTURES**

Lo schema di questa caccia al tesoro è lo stesso di tutte le altre che potete trovare (ci sono molte sfide e indovinelli nuovi, alcuni invece sono ripresi da altre giocate in passato).

Ci sono due squadre, che in questa caccia al tesoro si ispirano al videogioco di Mario l'idraulico e di suo cugino Luigi: la squadra dei Mario e quella dei Luigi - si possono distinguere attaccando sulle magliette dei giocatori etichette adesive con l'immagine dei protagonisti, o magari offrendo loro cappelli di colore diverso (rosso per i Mario, verde per i Luigi).

Come in altre caccie, si comincia consegnando a ciascuna squadra il foglio con la prima filastrocca, dove viene disegnata una "mappa del tesoro" corrispondente a una stanza o a una zona del giardino o di quel che si vuole: la X corrisponde al luogo dove si è nascosto il primo biglietto, che contiene la prima sfida da superare per ottenere - da chi sovrintende al gioco - la consegna del biglietto con il primo indovinello, che indica un luogo dove è nascosto il biglietto contenente la descrizione della seconda sfida, che superata dà diritto alla consegna del biglietto con il secondo indovinello, e così via fino alla fine.

Il biglietto finale, con la descrizione del luogo dove si trova il tesoro, è aperto a due possibilità: la prima più "multimediale" (si fa un breve filmato del luogo un po' camuffato e lo si carica su youtube perché i giocatori lo riconoscano), la seconda tradizionale - un indovinello che indica il nascondiglio del tesoro.

Squadra dei Mario

[](https://2.bp.blogspot.com/-3P6AENzznhQ/VziiX8lHmnI/AAAAAAAAAhg/Hhq6V48M8tMmxJynRTAfr8TunWIvmDxJgCLcB/s1600/mario.png)

Cari Mario, siete pronti?

O magari siete tonti?

C’è un’impresa che vi attende

da affrontare prove orrende

su, sforzatevi i cervelli

per risolver indovinelli

gli ostacoli supererete

senza cadere nella rete

delle trappole peggiori

che son noie e son dolori

per raggiungere il tesoro

con fatica e con lavoro.

Ma la prima difficoltà

la trovate proprio qua.

Del tesoro c’è una mappa:

ecco qui, non si scappa

se vedete una crocetta...

un biglietto è lì che aspetta...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.1

Quanti sono diciotto chili?

Abbiate coraggio, non siate vili

C’è una bilancia da usare

non vi potete sbagliare

di oggetti in giro ce n’è tanti

è il momento: siete pronti?

Pesateli a uno a uno, senza far danni

e tirate le somme, chili e grammi

quando sono diciotto precisi sarete pronti

avrete passato la prova, e andrete avanti...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.2

Ma come sono belli i vostri vestiti

chissà se sono belli dopo averli scambiati...

Siete o non siete Mario? Allora state vicini

lasciatevi solo mutande, canottiera e calzini

ma scambiatevi maglie, scarpe camicie e calzoni

stretti o larghi che siano... non fate i timidoni.

E quando tutti vestiti coi vestiti dell’altro sarete

una bella foto di gruppo vi farete

quando quella foto sarà stata scattata

allora la sfida verrà superata

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n. 3

Nel giardino c’è sempre molto da fare

si può prendere il sole, o l’erba tagliare

o magari le margherite contare.

Cari Mario, oggi vi toglierete la voglia

di capire com’è fatta una foglia.

Dodici almeno ne dovrete trovare

basta che non siano buone da mangiare

non voglio certo che sia rovinata

una bella pianta d’insalata.

Però foglie di piante tutte differenti

ne bastano dodici, non ne voglio certo venti

ma le dovrete presentare in ordine crescente

dalla più minuscola a quella gigante...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.4

Cari Mario, pronti alla prossima sfida?

E’ più difficile d’una corrida

ma a far paura non son le corna d’un toro

ma il rischio di non trovare il tesoro.

Adesso dovrete inventare una canzone

suonarla e cantarla tutti assieme, con passione.

Solo le parole non dovete inventare

eccole qua sotto: dovete solo cantare....

Ah, da non dimenticare: la sfida è superata

quando la vostra canzone sarà... registrata

su un video musicale che magari tra tante canzoni

su youtube avrà un milione di visualizzazioni

e la canzone che inventate adesso

vi aprirà le porte di un grande successo.

Che aspetti Mario, non fare lo scemo

forse l’anno prossimo la canterai a Sanremo!!!

La canzone della cose da non fare in mare..

Che bello

il mare è giallo

intorno a me

dov'era gelido

adesso è tiepido

intorno a me

e sai perché

perché io qui

faccio pipì.

Che bello

l'acqua ribolle

intorno a me

dov'era placida

ora si agita

intorno a me

e sai perché

il mare scoppietta

è una puzzetta.

Che delusione

l'acqua è marrone

intorno a me

oh che schifezza

ma come puzza

intorno a me

e sai perché

perché io quaggiù

ho fatto pupù...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.5

Questa sfida da superare

è molto difficile, non dovrete barare

per avere il prossimo biglietto

fate quel che vi dico, e fatelo in fretta.

Almeno quattro animali dovete trovare

E in quattro e quattr’otto li dovete portare

Facendo attenzione che stiano bene

Che siano ghepardi, che siano iene

O animali più timidi e piccolini

Che siano anatre, oche, o pulcini

Che siano rane, o magari girini

Formiche, vermi o scarafaggi reali

Insomma: quattro bestie, decidete voi quali

Che abbiano zampe, branchie o le ali

Portatele in mano, in un bicchiere, al guinzaglio

Ma mi raccomando, fate del vostro meglio

Per farli state bene in salute

Evitategli danni, e anche cadute

E dopo lasciateli liberi e sani

Voglio sapere che li avete lasciati

Esattamente dove li avevate trovati

Però per favore, non portate leoni

E se il divieto non vi sembra pesante

Non mi portate neanche un elefante

Che a me può bastare… un rinoceronte.

Anzi no: non voglio che in casa stiano stretti

voglio che siano quattro piccoli INSETTI

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Mario 1

Può danzare per ore

solo con un cavaliere

che la guida sicuro

verso un angolo o un muro

dove con passo lento

struscia sul pavimento

ammucchiandovi con cura

anche la spazzatura

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[la scopa]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Mario 2

Nulla al mondo c’è di più bello

del prossimo indovinello

che somiglia a una magia:

è un frammento di poesia

d’un poeta sognatore

che ha impastato vita e amore

senza lasciare che ci illuda

il suo nome è Pablo Neruda.

La poesia ha dedicato

a un frutto delicato

e dai versi della poesia

c’è da capire quale sia:

A somiglianza tua,

a tua immagine,

si fece il mondo:

rotondo il sole, circondato

per spaccarsi di fuoco.

Così fu e così fummo,

oh terra,

scoprendoti,

pianeta arancione.

Siamo i raggi di una sola ruota

divisi

come lingotti d’oro

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[l’arancia]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Mario 3

Ma che animale strano!

Ha le gambe, e non è umano.

E le usa, come vedi

solo per restare in piedi

anche se i piedi non ha....

ma chissà com’è che fa...

E’ un quadrupede speciale

non cade e non si fa male

non corre e non cammina

però c’è per pranzo e cena

E lui si tiene ben stretto

anche il prossimo biglietto

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[nascosto sotto al tavolo]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Mario 4

Se quel naso a volte sbuffa

non è per il raffreddore

ma perché – che cosa buffa –

ne esce un getto di vapore.

E quel fischio ha un aroma

che alla sveglia ti richiama

ed il liquido prodotto

nero è come la notte.

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[nella macchina del caffè]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Mario 5

Quando senti che scoppietta

non ha fatto una puzzetta

Può fumare, ma è educato

lo fa solo se è bruciato

Se s’ammucchia non è un gioco

sta con gli altri e fanno fuoco.

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[in un tronco della legna usata per il caminetto]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello finale nascondiglio tesoro Mario

Alla fine della caccia sei arrivato

Così il tesoro… hai quasi trovato

Però per poterlo intascare

Prima dovrai…. salpare.

Sì, hai capito proprio bene

E ora ascolta, ti conviene,

Se il tesoro vuoi trovare

Cominciare… a navigare

E non devi arrivar in Grecia o in Tunisia

Norvegia Australia o in Andalusia

Ti basta internet e un collegamento

E comincia il divertimento

Allora vai su youtube e cerca al volo

“#####nome del file caricato#####”

Corri, che aspetti, come un razzo

E dopo tutto questo lavoro

Capirai forse dov’è il tesoro

Ma mi raccomando, fate attenzione:

State attenti… all’indigestione!!!

 [il tesoro è...]

Indovinello alternativo Mario su dove nascondere il tesoro senza video

Bravi Mario, per questo capolavoro!

Siete arrivate alla fine della caccia al tesoro!

Il posto dove troverete monete d’oro zecchino

In realtà è un luogo molto, molto vicino

E’ un posto segreto che non si può dire

E non perché non voglio farvi finire

Se non lo dico subito, fate molta attenzione,

è solo per la mia buona educazione!

Si trova dietro a una grande finestra

Che il mondo intero mostra

E lì dondola, dondola dolcemente

Vediamo chi lo trova, vediamo chi lo sente

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

(sul terrazzo, appeso a un filo a ciondolare, il tesoro)

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Squadra dei Luigi

[](https://2.bp.blogspot.com/-kowP3xecM9A/Vzih5UbnreI/AAAAAAAAAhc/0OlW7dpbTaUXMJeV_9YThKH1iz6Oe9i2gCKgB/s1600/luigi.png)

Cari Luigi, siete pronti?

O magari siete tonti?

C’è un’impresa che vi attende

da affrontare prove orrende

su, sforzatevi i cervelli

per risolver indovinelli

gli ostacoli supererete

senza cadere nella rete

delle trappole peggiori

che son noie e son dolori

per raggiungere il tesoro

con fatica e con lavoro.

Ma la prima difficoltà

la trovate proprio qua.

Del tesoro c’è una mappa:

ecco qui, non si scappa

se vedete una crocetta...

un biglietto è lì che aspetta...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.1

Ma come sono belli i vostri vestiti

chissà se sono belli dopo averli scambiati...

Siete o non siete Luigi? Allora state vicini

lasciatevi solo mutande, canottiera e calzini

ma scambiatevi maglie, scarpe camicie e calzoni

stretti o larghi che siano... non fate i  timidoni.

E quando tutti vestiti coi vestiti dell’altro sarete

una bella foto di gruppo vi farete

quando quella foto sarà stata scattata

allora la sfida verrà superata

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.2

Quanti sono diciotto chili?

Abbiate coraggio, non siate vili

C’è una bilancia da usare

non vi potete sbagliare

di oggetti in giro ce n’è tanti

è il momento: siete pronti?

Pesateli a uno a uno, senza far danni

e tirate le somme, chili e grammi

quando sono diciotto precisi sarete pronti

avrete passato la prova, e andrete avanti...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n. 3

Nel giardino c’è sempre molto da fare

si può prendere il solo, o l’erba tagliare

o magari le margherite contare.

Cari Luigi, oggi vi toglierete la voglia

di capire com’è fatta una foglia.

Dodici almeno ne dovrete trovare

basta che non siano buone da mangiare

non voglio certo che sia rovinata

una bella pianta d’insalata.

Però foglie di piante tutte differenti

ne bastano dodici, non ne voglio certo venti

ma le dovrete presentare in ordine crescente

dalla più minuscola a quella gigante...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.4

Questa sfida da superare

è molto difficile, non dovrete barare

per avere il prossimo biglietto

fate quel che vi dico, e fatelo in fretta.

Almeno quattro animali dovete trovare

E in quattro e quattr’otto li dovete portare

Facendo attenzione che stiano bene

Che siano ghepardi, che siano iene

O animali più timidi e piccolini

Che siano anatre, oche, o pulcini

Che siano rane, o magari girini

Formiche, vermi o scarafaggi reali

Insomma: quattro bestie, decidete voi quali

Che abbiano zampe, branchie o le ali

Portatele in mano, in un bicchiere, al guinzaglio

Ma mi raccomando, fate del vostro meglio

Per farli state bene in salute

Evitategli danni, e anche cadute

E dopo lasciateli liberi e sani

Voglio sapere che li avete lasciati

Esattamente dove li avevate trovati

Però per favore, non portate leoni

E se il divieto non vi sembra pesante

Non mi portate neanche un elefante

Che a me può bastare… un rinoceronte.

Anzi no: non voglio che in casa stiano stretti

voglio che siano quattro piccoli INSETTI

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Sfida n.5

Cari Luigi, pronti alla prossima sfida?

E’ più difficile d’una corrida

ma a far paura non son le corna d’un toro

ma il rischio di non trovare il tesoro.

Adesso dovrete inventare una canzone

suonarla e cantarla tutti assieme, con passione.

Solo le parole non dovete inventare

eccole qua sotto: dovete solo cantare....

Ah, da non dimenticare: la sfida è superata

quando la vostra canzone sarà... registrata

su un video musicale che magari tra tante canzoni

su youtube avrà un milione di visualizzazioni

e la canzone che inventate adesso

vi aprirà le porte di un grande successo.

Che aspetti Luigi, non fare lo scemo

forse l’anno prossimo la canterai a Sanremo!!!

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****--------------**

La canzone dell’acqua di tutti

Viva l'acqua che è di tutti

lava i visi belli e brutti

lava i piedi e anche le mani

di tutti gli esseri umani.

Viva l'acqua che è comune

e tirando su la fune

sale l'acqua su dal pozzo

così bevi se hai il singhiozzo.

Viva l'acqua che disseta

scorre liscia come seta

dalla bocca fino a lì

dove poi... si fa pipì.

Viva l'acqua che solleva

chiunque ha sete e se la beva

di sorgente o rubinetto

è anche meglio del chinotto!

Viva l'acqua che è preziosa

più di ogni altra cosa

può valer più d'un diamante

e non deve costar niente.

Viva l'acqua che è di tutti

bimbi, piante, rospi e gatti

dei giganti e dei serpenti

tutti gli esseri viventi.

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Luigi 1

Se perde la testa non è mica arrabbiato

succede solo che non viene più usato

e così in qualche luogo appoggiato

il biglietto che contiene potrà esser trovato

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[dentro un cappello]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Luigi 2

Nulla al mondo c’è di più bello

del prossimo indovinello

che somiglia a una magia:

è un frammento di poesia

d’un poeta sognatore

che ha impastato vita e amore

senza lasciare che ci illuda

il suo nome è Pablo Neruda.

La poesia ha dedicato

a un ortaggio delicato

e dai versi della poesia

c’è da capire quale sia:

Stella dei poveri,

fata madrina

avvolta

in delicata

carta, esci dal suolo,

eterna, intatta, pura,

come semenza d’astro,

e quando ti taglia

il coltello in cucina

sgorga l’ unica lacrima

senza pena.

Ci hai fatto piangere senza affliggerci.

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[cipolla]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Luigi 3

Sedici guerrieri bianchi contro sedici guerrieri neri

sono in guerra oggi, erano in guerra ieri,

combattono senza tregua e senza respiro,

non sono cannibali ma si mangiano tra di loro

sono in lotta, pensa, ormai da una vita

lo vedrai appena inizia la prossima partita.

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[gli scacchi]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Luigi 4

Gallina, rabbia, amicizia, sera

Aspettare, malinconia, salame, primavera

Testardo, collina, brillante, giacca

Perplesso, meraviglia, dono e cacca

Cos’hanno in comune queste cose

E mille altre ancora, le più strane e curiose?

In un librone stanno tutte,

quelle belle e quelle brutte

per non fare confusione

con la loro spiegazione.

E allora il biglietto – tienilo bene in mente –

lo custodisce (pensa un po’) il rinoceronte...

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[biglietto nascosto nel dizionario, alla voce "rinoceronte"]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello Luigi 5

Ha i denti ma non morde

Non ha orecchie, o sono sorde

Però spesso ha tanti capelli

ma non sono suoi neanche quelli…

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

[Il pettine]

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

Indovinello finale nascondiglio tesoro Luigi

Alla fine della caccia sei arrivato

Così il tesoro… hai quasi trovato

Però per poterlo intascare

Prima dovrai…. salpare.

Sì, hai capito proprio bene

E ora ascolta, ti conviene,

Se il tesoro vuoi trovare

Cominciare… a navigare

E non devi arrivar in Grecia o in Tunisia

Norvegia Australia o in Andalusia

Ti basta internet e un collegamento

E comincia il divertimento

Allora vai su youtube e cerca al volo

“#####nome del file caricato#####”

Oppure direttamente a questo indirizzo

Corri, che aspetti, come un razzo

http://www.youtube.com/watch?v=jGB3TCUQHjI#######

E dopo tutto questo lavoro

Capirai forse dov’è il tesoro

Ma mi raccomando, fate attenzione:

State attenti… all’indigestione!!!

[il tesoro è.....]

Indovinello alternativo sul nascondiglio del tesoro dei Luigi

E così Luigi, siete arrivati all’ultimo biglietto

La caccia è stata lunga, ma il premio è perfetto

Ora che siete arrivati alla fine del lavoro

Già c’è nell’aria l’odore del vostro tesoro

Perché la caccia ormai è quasi finita

Vediamo se anche l’ultima traccia l’avete capita.

Dunque, il tesoro si trova in un posto a volte

Succede che di gocce ne cadano molte

Ma no, non è il gabinetto

Non c’entra nulla, qui il buco è più stretto

Siamo al riparo, però guarda che strano

Quando fuori piove anche lì gocciola pian

**A VALANGA**

Correre e saltare sono una base molto importante in numerose discipline sportive. Allenare la velocità e la rapidità di reazione sono gli obiettivi di questo esercizio.

I giocatori sono disposti sulla linea di partenza e guardano all’indietro. Alle loro spalle il conduttore fa rotolare a terra un pallone. Quando esso raggiunge una linea stabilita i giocatori scattano e corrono via.

Variante: A coppie. L’allievo posizionato dietro fa rotolare un pallone fra le gambe del compagno. Non appena il pallone gli passa davanti il bambino scatta e cerca di recuperarlo.

**VENTICINQUESIMA PUNTATA:**

**IL TERRORE NON VINCE MAI**

**ACQUA PONG**

Gioco per tutti da fare all’esterno

Materiale necessario:  palloncini per bombe d'acqua, due secchi, coni o nastro per delimitare, teli di stoffa riciclati della grandezza simile ad una federa di cuscino grande.

**REGOLE DEL GIOCO:**

Se non abbiamo un campetto delimitato. prepariamone uno noi con del nastro bianco/rosso o coni, deve essere almeno della grandezza di un campo da pallavolo e proporzionato al numero dei giocatori che giocano. Prepariamo anche le bombe d'acqua e dividiamole in egual numero in due secchi, uno per ciascuna squadra. Dividiamo le squadre e si gioca in coppie. Ogni coppia tiene il pezzo di stoffa con entrambe le mani.

Parte la prima squadra che lancia, usando un telo, una bomba d'acqua e l'altra risponde ritirando, sempre con il telo, la stessa bomba d’acqua, fin quando la bomba cade e dà un punto alla squadra avversaria.

Possiamo fare più partite o una unica. I giocatori all'interno dello spazio mantengono le postazioni e si muovono solo in base allo spazio circostante, la cosa cambia se nel campo ci sono una, due, tre o più coppie naturalmente.

**SCOPETTE COMPETITIVE**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

Materiale necessario: scopette da bambino tante quante sono i bambini, pallina, uno spazio delimitato con due porte.

**REGOLE DEL GIOCO:**

Formiamo le squadre, a ciascun giocatore diamo una scopetta e al via ciascuna squadra cerca di segnare più goal. Facciamo partite con tempi di 5/ 10 minuti e poi cambiamo campo, la palla si può prendere solo con le scopette. Possiamo decidere se mettere portieri volanti o se siamo almeno 8 mettiamo i portieri fissi che parano normalmente, senza scopetta.