

IL GIOCO DEI “DISCHETTI”

Difficoltà: ★★ ★

Costo: ★ ★

Reperibilità materiale: ★★ ★

Fascia d'età: 9-13 anni.

OCCORRENTE:

- Scatola di cartone.
- Colla stick.
- Forbici.
- Elastici.
- Pennarelli.
- Tappi di bottiglia.
- Scotch.
- Righello o squadra da disegno.



PROCEDIMENTO:

- 1) In base alla grandezza dello scatolo di cartone a disposizione, scegliere di quanto “accorciarlo” per creare il campo da gioco.



2) Tagliare in base alla misura scelta.



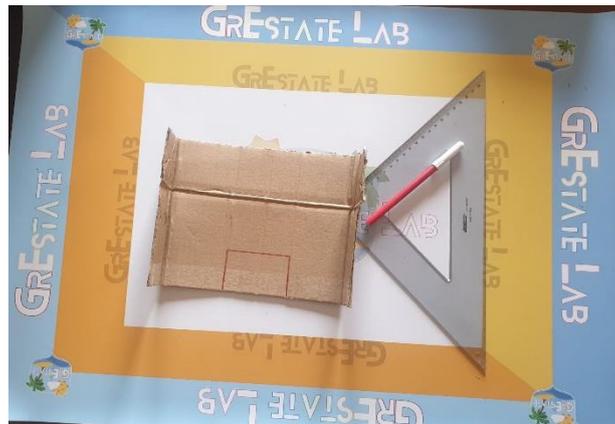
3) Chiudere, con lo scotch, la parte inferiore dello scatolo.



4) Sempre usando lo scotch, incollare le due alette interne dello scatolo sui lati.



- 5) Prendere un altro pezzo di cartone, da quelli tagliati all'inizio, e disegnare un rettangolino. Poi piegarne i lati in modo da farlo entrare perfettamente nel campo da gioco.



- 6) Ritagliare il rettangolino.



- 7) Fissare con lo scotch all'interno del campo.



- 8) Fare due fori con le forbici su entrambi i lati della scatola.



- 9) Tagliare due elastici e inserirli nei fori fatti nello step precedente.



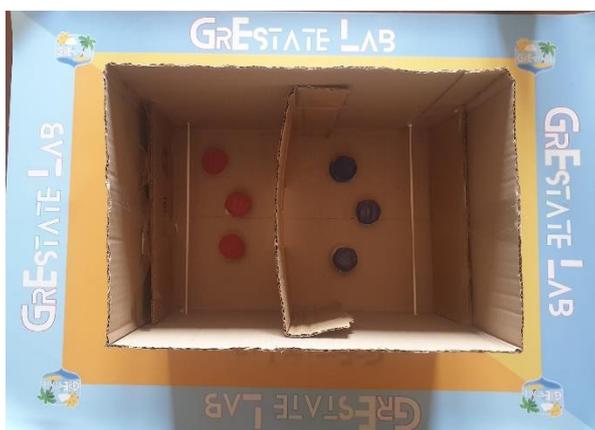
- 10) Usando sempre dei ritagli di cartone, disegnare dei cerchietti grandi quanto i tappi delle bottiglie a disposizione (farne una quantità a piacere, dipende da quante pedine si vogliono utilizzare).



11) Ritagliare i cerchietti e incollarli, con la colla stick, sui tappi di bottiglia.



12) Mettere le pedine nel campo. Sei pronto a giocare con i tuoi amici? Chi sarà il più veloce?



REGOLAMENTO DEL GIOCO DEI “DISCHETTI”

Per giocare a questo gioco, occorre essere molto veloci! Il gioco si struttura in 3 manche da 2 min ciascuna.

- Innanzitutto, scegli il colore delle tue pedine;
- Poi, usa il tuo cellulare (o una clessidra) e imposta un timer di 2 min;
- Si lancia un solo dischetto alla volta: per mandarlo dall'altro lato, il tuo dischetto deve passare per lo spazio al centro. Mandalo dall'altro lato usando l'elastico come se fosse una fionda!
- Anche il tuo avversario manderà dei dischetti nella tua parte di campo: rimandali indietro altrimenti perderai!
- Al termine dei 2 minuti, vince chi ha mandato più dischetti del proprio colore nel campo avversario! Si procede poi con le altre due manche. Chi vincerà alla fine?

MALUS:

- Lanciare le pedine prima o dopo l'inizio o la fine del tempo, implica la perdita di una tua pedina mandata nel campo avversario.
- Lanciare le pedine con le dita, senza usare l'elastico, implica **l'eliminazione** dal gioco.
- Bloccare il passaggio delle pedine avversarie, implica uno stop di 30 secondi, per il giocatore che ostacola l'altro.
- Lanciare più di una pedina alla volta, implica la **vittoria immediata** di quella manche per l'avversario.