



Grande Gioco Terza Settimana Scuola primaria

Titolo: Fuga da Filia

Difficoltà di preparazione:

Durata: 30 minuti

Ambientazione

Le prove di Filia sono superate, ma le guardie incombono ed è necessario fuggire per poter raggiungere l'isola principale.

Giocatori: 2 squadre

Animatori coinvolti

Solo alcuni per il ruolo di arbitri.

Materiale

Palloni.

Preparazione

Predisporre il campo da gioco come indicato nell'allegato (ALLEGATO Grande Gioco Terza settimana, Scuola Primaria). La larghezza del campo deve essere tale da permettere ai giocatori di poter lanciare fino al centro dell'area il gioco.

All'inizio della partita una squadra (A) si dispone su di un lato corto del campo, mentre l'altra (B), che interpreta le "guardie", esternamente, sui due lati lunghi.

Svolgimento

Al via la squadra A deve correre lungo il campo per raggiungere l'altra estremità, evitando di farsi colpire dai palloni lanciati dalle guardie. Chi viene colpito è eliminato, gli altri invece potranno proseguire attraversando nuovamente il campo (segnare quante persone si salvano ad ogni turno). Si prosegue così finché tutti i ragazzi sono eliminati o almeno un ragazzo riesce ad attraversare il campo 5 volte. Ad ogni attraversamento si può variare il modo con cui i ragazzi sono obbligati a procedere (per esempio il primo giro potrebbero correre liberamente, poi a coppie a cavalluccio, poi saltellando su una gamba, poi a coppie schiena contro schiena, poi all'indietro, ecc.).

Successivamente si invertono i ruoli delle squadre.



oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

Punteggio

Assegnare i punteggi come indicato di seguito:

- 1 punto per ogni ragazzo che si salva al primo passaggio, 2 per il secondo passaggio, 3 per il terzo e così via.
- 50 punti alla squadra se almeno un ragazzo supera il 5 passaggio

La squadra che avrà acquisito il maggior punteggio sarà la vincitrice.