

Giochi di una volta sul Monte di Brianza



Realizzato nell'ambito del progetto
Esplorazioni alla scoperta del Monte di Brianza 2024-25

Un progetto di:



Con il contributo di:



Corsa con i sacchi

Tutti i concorrenti si dispongono lungo la linea di partenza e al via inizia una corsa di velocità, durante la quale è obbligatorio rimanere con le gambe dentro al proprio sacco.

Vince la corsa
chi arriva
per primo
al traguardo!



Pulce

Ogni giocatore sceglie un set di pulci (1 grande, 3 piccole).

Lo scopo del gioco è di far saltare le pulci sull'asse di legno, premendo sull'orlo di ciascuna pulce piccola con quella più grande.

Il primo giocatore che raggiunge la linea di arrivo con tutte le sue pulci è il vincitore.



Bottoni

I giocatori si dispongono in cerchio intorno a una scatola di metallo.

Ogni giocatore sceglie 5 bottoni.
Lo scopo del gioco è di lanciare i bottoni e fare centro nella scatola.

Il primo che riesce a fare centro con tutti e 5 i suoi bottoni vince.



Jenga gigante

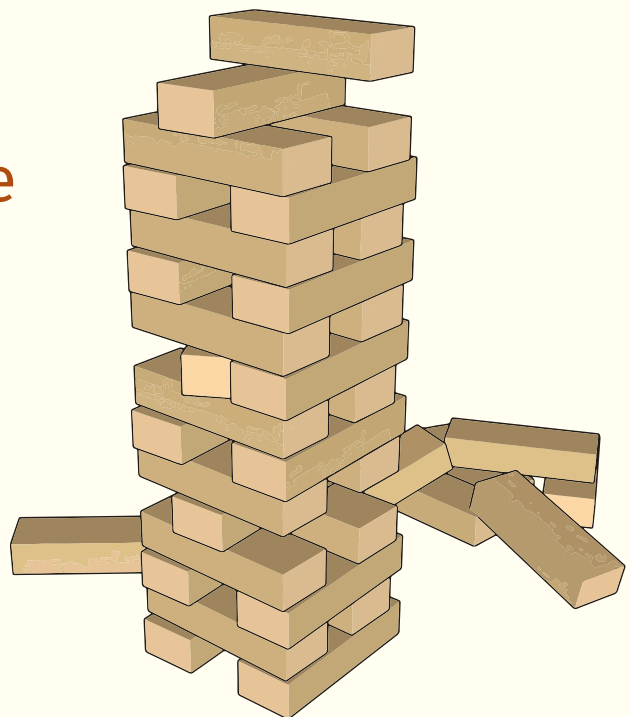
Per iniziare il gioco si deve costruire una torre con i blocchi devono essere disposti a strati.

Ogni strato ha tre blocchi di legno.

Nel secondo strato, i blocchi di legno sono disposti ad angolo retto rispetto ai blocchi del primo strato.

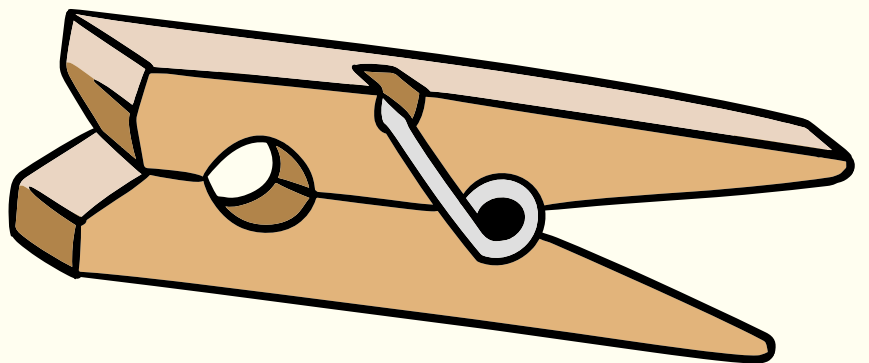
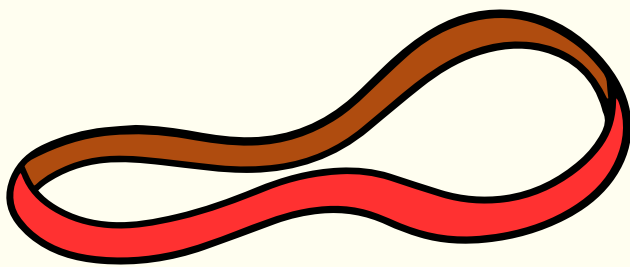
Una volta costruita la torre ogni giocatore sfila un blocco a scelta e lo mette in cima.

L'ultimo giocatore che riesce a posizionare il suo blocco in cima alla torre senza che questa crolli vince la partita!



Tiro al bersaglio

Si posiziona l'elastico agganciandolo alla molletta, si prende la mira, si apre la molletta per far partire l'elastico cercando di fare centro.



Elastico

Due giocatori infilano i piedi all'interno dell'elastico. Un terzo giocatore entra nel rettangolo formato dall'elastico e esegue questo schema di salti.

All'inizio si salta con l'elastico all'altezza delle caviglie, per poi passare a polpacci, ginocchia, cosce, ascelle.

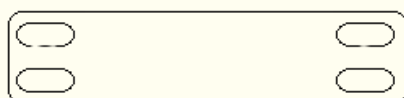
Quando il giocatore che sta saltando sbaglia e inciampa nell'elastico o non esegue correttamente i saltelli, passa il turno. Alla fine vince, chi riesce a finire per primo tutte le sequenze.



Sequenze del gioco dell'elastico



questi sono 2 piedi

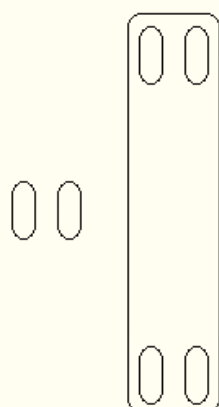


questi sono

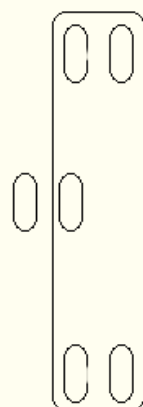
2 b, con i piedi nell'elastico

COME SI GIOCA

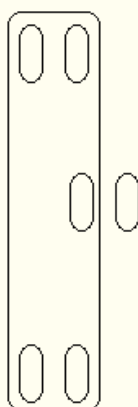
pos inizio



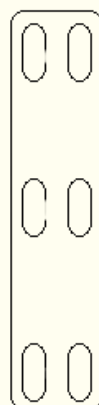
1 p. dx dentro



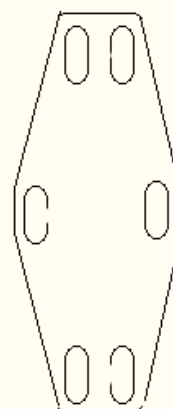
2 p. sin dentro



3 piedi dentro



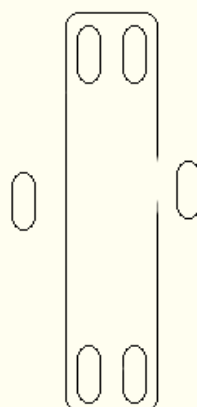
4 apro



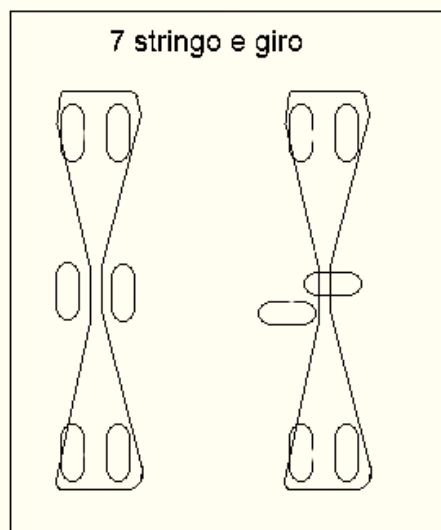
5 chiudo



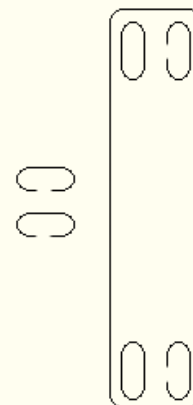
6 fuori



7 stringo e giro



8 esco



Kendama

È un gioco di abilità.

Lo scopo del gioco è di tirare la palla verso l'alto e acchiapparla con il cono a cui è collegata con il cordino.

