



ciclotappo

Cosa serve

Gesso per disegnare il percorso o altri oggetti (es: corde, bottiglie di plastica vuote, cestini, piantine) per delimitarlo. Biglie di plastica o di vetro, tappi di plastica di diversi colori.



Come si gioca

Fai procedere con piccoli colpi (schicchere o cricchi) un tappo o una biglia lungo un percorso predefinito.

Prima di iniziare il gioco

Esegui esercizi di destrezza con la mano appoggiata su un piano e con le dita aperte. Solleva un dito per volta in successione e poi, alternando, pollice - indice, pollice - medio e così via.

Immagina di suonare una pianola.

Tocca rapidamente con il pollice l'unghia di ogni dito in successione.

Chiudi il pugno, poi distendi velocemente le dita per colpire e far avanzare una piccola biglia.

Possibili variazioni

- Se la biglia esce dal percorso stai fermo un turno.
- Se tocchi la biglia avversaria stai fermo un turno.
- Se siete in quattro giocate in tandem.
- Diversifica il percorso con avvallamenti, tunnel, ponti, voragini, cunette... e trova il modo di arrivare al traguardo con un numero fisso di cricchi (es. 10). Stabilisci tu la penalità nel caso in cui superate i 10 cricchi.



Liberamente tratto da *Joy of Moving. MoviMenti & ImmaginAzione. Giocare con la variabilità per promuovere lo sviluppo motorio, cognitivo e del cittadino*. Calzetti & Mariucci Editori 2015, a cura di Caterina Pesce, Rosalba Marchetti, Anna Motta and Mario Bellucci. (pagina 260)



Guarda il fumetto animato del gioco su www.joyofmovingeducation.com/17ciclotappo



Se vuoi visionare il gioco completo, da rifare a scuola con compagni e insegnanti, collegati a <http://www.joyofmovinghandbook.com/it/giochi/17-ciclotappo>