

Gara di giochi con barchette di carta



Dati:

- Fascia d'età da 7 a 14 anni
- All'aperto in città
- Almeno 5 accompagnatori
- Fino a 1 ora

Materiali:

- Guanto di gomma
- Pennarelli
- Navi stampate
- Navi (origami)
- Coni
- Cerotti per gli occhi
- Vari oggetti casuali
- Una scatola di cartone o un sacchetto di stoffa
- Linea sottile

1. 1. POSTA N. 1 - Per questa postazione sono necessari i guanti di gomma e i pennarelli. In questa postazione i bambini devono creare il loro guanto di preghiera. Possono decorarlo come vogliono e scrivere su ogni dito del guanto cose diverse per cui pregare. Per esempio: pollice - per la mia famiglia, indice - per il mio migliore amico, ecc.
1. 2. POSTO #2 - Per questo avrete bisogno della scatola di cartone o del sacchetto di stoffa che avete preparato, di vari oggetti a caso e di una benda. Mettete uno qualsiasi degli oggetti che avete preparato nel sacchetto o nella scatola, gli occhi dei bambini sono bendati e devono fare un salto all'interno e solo toccandolo possono dire qual è l'oggetto. Per superare con successo la postazione devono indovinare 4 oggetti su 5.
1. 3. POSTA #3- In questa postazione i bambini devono fare l'esercizio della fiducia, che consiste nel rilassarsi e lasciare che l'altra persona ti abbracci.
1. 4. POSTA #4- Per questa postazione sono necessari i coni e le bende. In questa postazione dovete formare un percorso che i bambini devono attraversare a occhi chiusi mentre qualcun altro li guida. Si possono inserire nel terreno alberi, cespugli, panchine, ecc.
1. 5. POST #5- Per questo avrete bisogno di una teleferica. L'obiettivo è quello di far passare i bambini attraverso di essa e si può fare in modo che due dei bambini ci camminino sopra.

A ogni postazione i bambini riceveranno una navicella stampata. Con queste navicelle avranno la possibilità di acquistare una barca di carta (origami). Potete stabilire per quante barchette i bambini potranno acquistare una barchetta di carta. Infine, quando ogni bambino ha con sé una barchetta di carta, fate una gara sull'acqua. È necessario trovare in anticipo un luogo dove questo possa avvenire. Il vincitore del gioco è colui la cui barchetta di carta ha superato per prima la meta finale.