

INVIATO DA
Markus.Sigrist

ON
18/03/2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 5 Stimmen

Pesca con magnete

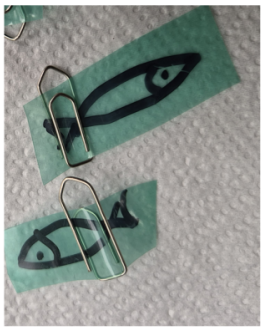


Riassunto

Con una forte calamita si può realizzare un'emozionante gara di pesci. Attaccate una graffetta a un pesciolino di plastica in modo che affondi nell'acqua bassa. Poi si può ripescare con una calamita.

Materiale:

- 2 forti magneti. Importante: assicurarsi che i magneti non si uniscano, altrimenti è quasi impossibile separarli. Se sono uniti, devono esserci almeno due pezzi di cartone spesso tra loro. Dove si possono acquistare: ad esempio su www.udobaer.ch o www.hagemann.de, quelle molto forti su www.supermagnete.ch
- Pellicola di plastica colorata (ad es. da una vecchia cartella colorata), pennarello impermeabile
- Graffette
- Spago
- 2 sacchetti di plastica per tenere in posizione i magneti





Preparazione

- Disegnare circa 40 pesci su un foglio di plastica colorato con un pennarello impermeabile e ritagliarli (il taglio non deve essere troppo preciso)
- Attaccare una graffetta a ogni pesce
- Verificare se i pesci affondano nell'acqua
- Creare 2 aste per i pesci: Mettete una calamita in un sacchettino di plastica, legatela a un filo (lungo circa 1,5 m) e l'altra estremità a un bastone.



Scollegare il gioco:

- Realizzate un laghetto poco profondo (deve essere molto calmo, non più di 20 cm di profondità), con spazio sufficiente per 2 zone di pesca
- Mettere 20 pesci ciascuno in un punto. I due punti devono essere distanti almeno 2 metri l'uno dall'altro, in modo che i gruppi non si ostacolino a vicenda durante la successiva staffetta.

Alternativa:

Se non è disponibile uno stagno poco profondo, si possono usare anche due secchi d'acqua della stessa dimensione e farvi affondare i pesci a una profondità di circa 20 cm.

Percorso di gioco:

Si tratta di una tipica staffetta:

Si schierano 2 gruppi in fila, il bambino davanti riceve la canna da pesca.

Al segnale d'inizio, i primi bambini corrono verso lo stagno, catturano un pesce e lo depositano in un luogo designato accanto al gruppo. Se qualcuno ha due pesci sulla calamita, uno deve essere riportato nello stagno. È quindi importante che un animatore tenga d'occhio lo stagno.

La canna da pesca viene poi consegnata al bambino successivo del gruppo, che corre subito a prendere il pesce successivo.

Il gruppo che per primo estrae tutti i pesci è il vincitore.

Riferimento biblico:

È possibile giocare seguendo un input sulla battuta di pesca di Pietro (Luca 5, 1-11 o Giovanni 21, 1-23).

Riferimento alla fonte:

Tutte le immagini sono state scattate dall'autore. Il gioco è una variante del noto gioco della staffetta

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Artigianato artistico
Acqua
Abilità
Gioco
Bambini

Età
4–7 anni
8–12 anni
13–16 anni

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Argomento:

Durata
Fino a 1 ora

Terreno / Dintorni
Corsi d'acqua
Città
Foresta
prato

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Tag

Contribuenti
Markus.Sigrist
admin_eeo

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/pesca-con-magnete