

GIOCO DELL'OCA SPORTIVA

Per poter giocare sono richiesti almeno 2 partecipanti. Nel caso i partecipanti fossero più di 5 si può giocare in squadre.

OCCORRENTI:

- tabellone di gioco (da scaricare)
- 1 dado da gioco (anche questo si può scaricare e stampare, vedi pagina 3)
- 1 cronometro
- segnaposto (di materiale di fortuna: gomma, pallina di carta, legumi, pasta, bottone, tappo ecc) in base ai concorrenti
- tappi di bottiglia
- piccoli peluche, bicchieri di plastica, macchinine
- un bicchiere

REGOLE DEL GIOCO:

LANCIARE IL DADO A TURNO, IL GIOCATORE CHE OTTERRA' IL NUMERO PIU' ALTO INIZIERA' LA GARA E VIA DI SEGUITO GLI ALTRI.

OGNI CONCORRENTE LANCERA' IL DADO IN BASE AL PROPRIO TURNO E SPOSTERA' IL SEGNALINO SULLA CASELLA CORRISPONDENTE AL NUMERO OTTENUTO E LEGGERA' L'INDICAZIONE CONTENUTA.

CASELLE JOLLY:

- STOP! STAI FERMO UN TURNO!



- SALTO TRIPLO! AVANZA DI 3 CASELLE!



- LANCIA ANCORA IL DADO!



- TORNA INDIETRO E RIPARTI DALLA CASELLA START



CASELLE LETTERE:



30" fenicottero: il concorrente deve rimanere per 30 secondi in equilibrio su un piede tenendo l'altra gamba piegata col ginocchio verso il soffitto. Una volta terminata la prova avanza di una casella.



Il gambero cameriere: il concorrente deve trasportare sulla pancia, in 30 secondi, quanti più oggetti possibili (uno alla volta) senza farli cadere, da una parte all'altra della stanza (piccoli peluche, bicchieri di plastica, macchinine). Si avanza di tante caselle quanto il numero di oggetti portati alla fine della stanza. Se l'oggetto cade si ricomincia da capo il percorso.



Il tappo-canestro: il concorrente deve lanciare i tappi di plastica e cercare di far canestro all'interno di un bicchiere. Si lancia un tappo alla volta (ci si siede a terra con una distanza di almeno 60 cm dal bicchiere). Se entrano all'interno del bicchiere almeno 3 tappi, si avanza di 2 caselle, altrimenti di indietreggia di 2 caselle. 5 tiri a disposizione.



30" di skip al max: il concorrente dovrà eseguire lo skip (marcia rapida ginocchia al petto) per 30 secondi. Al termine avanzerà di 1 casella.



Jumping Jacks: dopo aver fatto 20 Jumping Jacks, avanza di 2 caselle. (Esecuzione movimento: tieni piedi uniti con le gambe distese e le braccia lungo i fianchi. Alza le braccia sopra la testa ed effettua contemporaneamente un salto allargando le gambe).



Corsa calciata dietro: 30" di corsa calciata dietro. Alla fine avanza di una casella.

COSTRUIRE IL DADO

