

# Cotton Fioc

**Partecipanti:** 2 o multipli

**Età:** qualsiasi

**Settori:** attività fisica, concentrazione

**Materiale necessario:**

- 2 bastoni di cotton fioc  
(costruiti con manico di scopa, scotch, gomma piuma)
- asse rialzata  
(su cui saliranno gli sfidanti)

**Preparazione:**

Il bastone di cotton fioc si realizza prendendo un manico di una scopa e creando un mega batuffolo ad un'estremità con gomma piuma e scotch.

L'asse è rialzata da terra qualche centimetro. Non serve molto alta e deve reggere il peso dei partecipanti, uno alla volta.

**Obiettivo del gioco:**

Far cadere dall'asse rialzata il concorrente avversario, toccandolo solamente con il cotton fioc.

**Varianti:**

- con una mano sola e l'altra dietro la schiena
- riducendo la larghezza dell'asse

# Quattro settori

**Partecipanti:** minimo 4

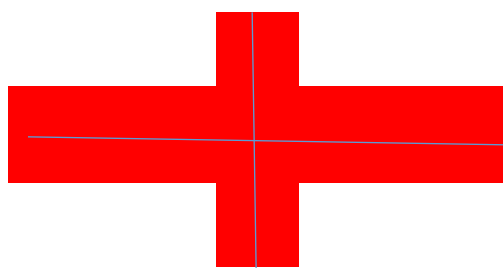
**Età:** qualsiasi

**Settori:** attività fisica

**Materiale necessario:**

- palline di carta riciclata,
- nastri di colore rosso e blu per delimitare il campo

Si realizza un campo di gioco costituito da 4 settori delimitato da linee blu e da fasce di rispetto di colore rosso.



Se ci dovessero essere più di 4 partecipanti ogni settore sarà una squadra e andrà diviso ulteriormente per poter rispettare le distanze minime previste dai decreti.

Dopo aver stabilito la durata della manche si dovranno lanciare le palline negli altri settori.

Si potrà raccogliere e lanciare una pallina alla volta

Non si potrà entrare nella fascia di rispetto con i piedi ma sarà possibile raccogliere le palline con le mani

**Obiettivo del gioco:**

Avere meno palline possibile nel proprio settore alla fine del tempo.

**Varianti:**

- con una mano sola e l'altra dietro la schiena
- senza limiti di palline in mano
- chi perde esce, chi vince rimane
- con spugne da inzuppare in un secchio di acqua per settore.
- con palline intinte nella tempera

# Gioco di Kim

Partecipanti: 2 o più

Età: qualsiasi

Settori: natura, memoria

Materiale necessario:

- 10 foglie di diversi alberi o arbusti
- stoffa

Il gioco avrà un conduttore che recupererà le foglie degli alberi presenti nel luogo in cui ci si trova. Dovrà recuperare anche i nomi di quegli alberi, se non li conosce può utilizzare l'app PLANTNET.

Il conduttore del gioco mostrerà agli altri le foglie per 60 secondi, poi le coprirà con una stoffa. A turno ogni partecipante dovrà indovinare le foglie appena viste

Obiettivo del gioco:

Essere i primi ad indovinare tutte le foglie presenti sotto la stoffa.

Varianti:

- sostituire le foglie con oggetti
- aumentare i numeri o diminuire i secondi
- dare conferma ad ogni foglia individuata

# Roverino

**Partecipanti:** due squadre da minimo 3 persone ciascuna

**Età:** qualsiasi

**Settori:** attività fisica

**Materiale necessario:**

- bastoni di 160 cm minimo (manico di scopa, tubi elettrici, rami robusti)
- Roverino (anello di corda o tubo di gomma intrecciati di diametro 30 cm circa).

Si dovrà realizzare un campo con due aree nelle quali sarà presente un alfiere con in mano un bastone.



La posizione dell'alfiere è nell'area del lato opposto del campo rispetto alla sua squadra. L'alfiere non potrà uscire dall'area (vedi area arancione). Ogni partecipante avrà in mano il proprio bastone.

**Obiettivo del gioco:**

Lanciare il roverino nel bastone del proprio alfiere.

Non ci si può muovere con il roverino in mano, è vietato avvicinarsi a compagni o avversari entro le distanze imposte dai decreti. Non si può entrare nelle aree degli alfiere.

È consigliato l'uso dei guanti, in alternativa il roverino potrà essere lanciato tramite il proprio bastone.

Quando il roverino cade per terra passa automaticamente alla squadra avversaria.

**Varianti:**

- scalpo: ogni giocatore, alfiere esclusi, dovrà avere uno scalpo (corda ad esempio) infilata nei pantaloni che esce e tocca terra per almeno 2 metri. I concorrenti avversari potranno "scalpare" (togliere lo scalpo) chi è in possesso del roverino. La distanza di due metri permette di non avvicinarsi oltre i limiti previsti da decreto. Chi viene scalpato con in mano il roverino viene eliminato dal gioco fino al prossimo punto segnato da una squadra qualsiasi
- limite di tempo con il possesso del roverino, ad esempio 5 secondi, poi si perde il roverino.