



PROPOSTA GIOCHI PER FESTE CENTRI MINIBASKET

Tema della Festa:

I PIRATI ED IL TESORO PERDUTO

Idee gioco:

Il presente documento è solo una traccia utile e altre idee, commenti, suggerimenti sono ben accetti.

La combinazione di giochi con una storia a tema e l'inserimento di indovinelli non inerenti il minibasket può aiutare a coinvolgere nel gruppo anche bambini che da poco praticano questo gioco sport.

Al termine di ogni gioco verrà dato ad ogni squadra una busta contenente dei quesiti (indovinelli, anagrammi, ecc...) che dovranno essere risolti (in un tempo massimo di 5 minuti) e consegnati alla giuria che valuterà le risposte e assegnerà punti extra.

Al termine dell'ultimo gioco verrà consegnata ad ogni squadra la mappa del tesoro con le indicazioni per trovare il forziere. Chi indovinerà per prima la posizione esatta di dove è sepolto il tesoro, avrà un bonus extra (es. 50 punti).

I premi per i partecipanti possono essere monete di cioccolato, caramelle e altro.

Per prima cosa dobbiamo dividere i bambini in 8 o 4 squadre (per non averne più di 15 per squadra) e assegnare ad ognuna un nome di fantasia da riportare su un tabellone riepilogativo dei punteggi.

Alla base di tutta la festa c'è una storia di pirati associata ai vari giochi che di seguito vorrei illustrare :

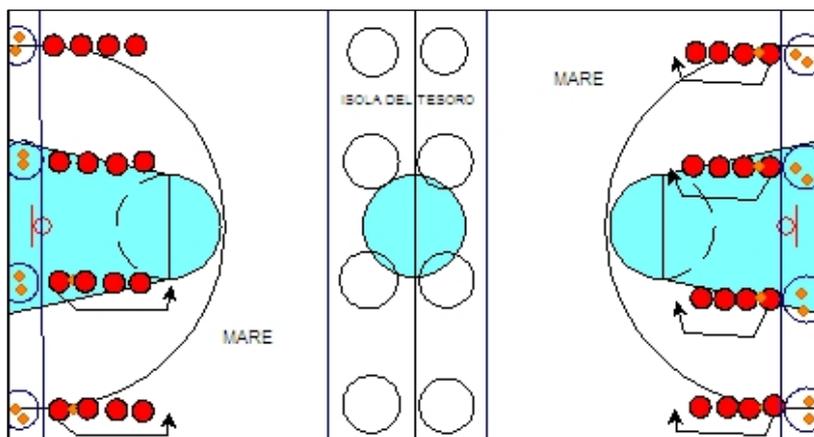
Storia:

Molto tempo fa, in un continente sperduto in mezzo all'oceano c'erano delle flotte di pirati che saccheggiavano i galeoni spagnoli ed inglesi di tutto il carico d'oro che trasportavano. I Pirati prendevano montagne di monete d'oro, le chiudevano in forzieri super protetti che poi venivano seppelliti in isole sperdute. Per ricordarsi dove seppellivano i tesori ogni capitano scriveva delle mappe con indicazioni strane, indovinelli e giochi d'astuzia per impedire alla ciurma, spesso ignorante, di capirne il significato ed impadronirsi del tesoro.

La nostra storia inizia molto, molto, molto tempo fa quando, una flotta di pirati di ritorno da un assalto si trova nelle vicinanze di un'isola sinistra detta anche **ISOLA DEL DRAGO**. Visto il carico di monete d'oro che appesantivano la stiva e che non permetteva loro di navigare veloce, il Capitano decise di buttare l'ancora e, tramite le scialuppe, di trasportare i tre forzieri pieni d'oro sull'isola e di soterrarli il più profondo possibile.



GIOCO: seppelliamo il tesoro

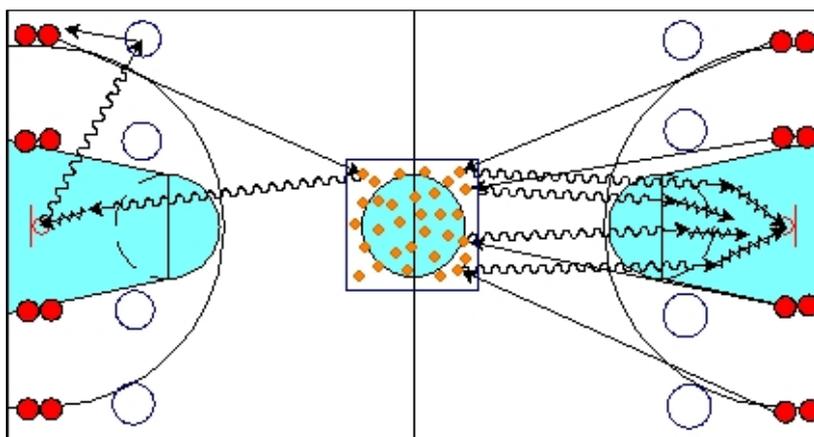


Dividere i bambini in 8 squadre e disporle sedute a gambe incrociate sulle linee di fondo campo. Ogni squadra avrà 3 forzieri (3 palloni nei cerchi a fondo campo) che deve sotterrare nell'isola (cerchio a metà campo).
 Al via l'ultimo bambino della fila recupera il primo forziere, lo passa al compagno che gli sta davanti e corre a mettersi all'inizio della fila. Al termine della catena, quando il forziere viene messo sull'isola, si riparte e si recupera il secondo forziere. Vince la squadra che per prima deposita i tre forzieri sull'isola.

Dopo aver deposto i tre forzieri ed essere tornati sulla nave, i pirati si preparano a partire alla ricerca di altre navi da depredate del loro carico d'oro.

All'improvviso, sull'ISOLA DEL DRAGO, si sentono strani rumori, gorgoglii provenire dal centro dell'isola e zampilli di lava incandescente fuoriescono da una piccola montagna al centro dell'isola, tutta la terra sembra tremare... Il vulcano "Bocca di Drago" si è risvegliato e l'isola sembra sprofondare. Tutto questo trambusto, che dura solo pochi minuti, spaventa i Pirati che decidono di andare a vedere dove sono finiti i loro forzieri. Quando l'equipaggio arriva sull'isola, la ciurma non riesce a credere ai propri occhi, tutti i forzieri che avevano sepolto pochi minuti prima, sono stati risucchiati dalla forza della natura e sono stati sparati come proiettili da sotto la terra, attraverso la bocca del vulcano, in un prato immenso. La cosa buffa è che ogni forziere è rimasto danneggiato e il suo contenuto di monete d'oro si è mischiato ai forzieri degli altri pirati. Preoccupati di perdere tutto l'oro, ogni capitano, seguito dalla propria ciurma, è costretto a recuperare più monete d'oro e a riportarle sulla propria nave...

GIOCO:svuota forziere

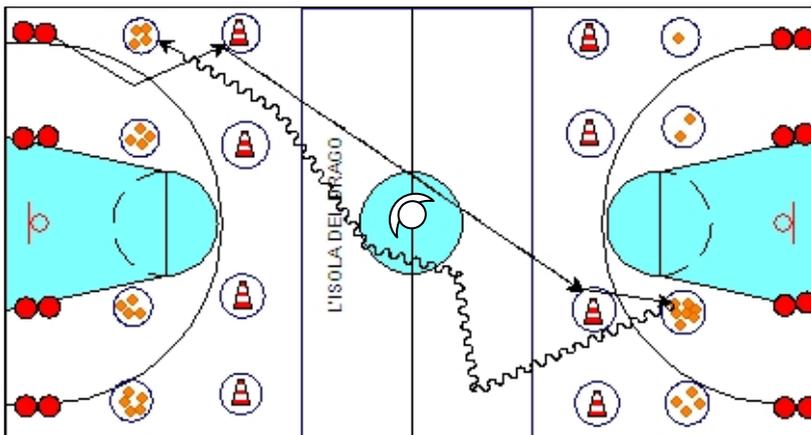




Dividere i bambini in 8 squadre disposte sulla linea di fondo. Davanti ad ogni fila viene posto uno scrigno (cerchio). Al centro del campo (Isola) ci sono tutte le monete d'oro uscite dai forzieri. Al via dell'istruttore (Gran Pirata Uncino) i primi di ogni fila corrono a recuperare la moneta e, palleggiando, vanno a tirare a canestro. Se realizzano possono portare la pepita nel proprio forziere altrimenti la rimettono sull'isola, ritornano di corsa a dare il 5 al compagno che parte a sua volta. Vice la squadra che, svuotata l'isola, ha il forziere con più monete.

L'impresa è stata dura, la lotta con gli altri equipaggi delle navi pirata ha stancato il capitano e la ciurma che, dopo aver cenato e bevuto in abbondanza, si prepara a dormire. L'avidità del capitano però è tanta e la voglia di impadronirsi delle monete delle altre navi pirata, spinge l'equipaggio, dopo poche ore di sonno, a destarsi e ad attaccare le altre navi che si trovano dall'altra parte dell'isola. Ma i guai per i Pirati non sono finiti, infatti l'eruzione vulcanica ha risvegliato il DRAGO che da più di 100 anni dormiva tranquillamente nella propria caverna e che di notte vola sopra l'isola in cerca di cibo. Fortunatamente per la ciurma, l'isola nasconde anche un segreto, il segreto degli anelli magici che rendono invisibili chi li indossa...

GIOCO: rubamonete



Dividere i bambini in 8 squadre disposte sulla linea di fondo. Davanti ad ogni fila viene posto uno scrigno (cerchio) contenente tutte le monete che la squadra è riuscita a recuperare dal gioco svuota il forziere.

Lo scopo del gioco è rubare le monete contenute nel forziere delle squadre avversarie, senza farsi prendere dal DRAGO che popola l'isola. Per evitare il drago, i bambini hanno a disposizione un anello magico (cerchio) e quando lo fanno rotolare tenendolo con una mano, li rende invisibili.

Quando cala la notte, i pirati vanno a dormire ed il grande drago esce a controllare che nessuno attraversi l'isola. A questo punto i primi di ogni fila devono prendere l'anello magico, attraversare l'isola senza farsi vedere dal drago, posare l'anello, prendere le monete delle squadre avversarie e tornare dalla propria squadra riattraversando l'isola senza anello magico stando attenti a non farsi prendere dal drago.

Chi viene preso dal drago deve rimettere la moneta dove l'ha presa.

Vince la squadra che, dopo un tempo determinato, ha più monete nel proprio forziere.

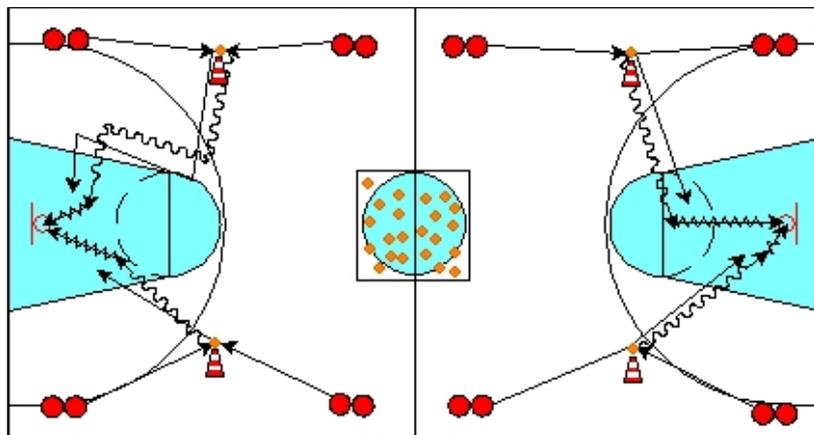
NB: si possono prendere una moneta alla volta e solo delle squadre sulla linea di fondo opposto. L'anello magico va posato in un birillo libero

Passata la notte, allo spuntare del sole i capitani si accorgono che la quantità di monete in loro possesso non è più la stessa.

C'era chi gioiva perché aveva più monete di prima, chi si arrabbiava perché gli erano sparite tutte le poche monete che era riuscito a racimolare e si sfogava contro le sentinelle che al posto di fare la guardia hanno dormito.

Mandato sull'albero maestro il mozzo munito di binocolo, i capitani comunicano con gli altri equipaggi e stabiliscono di sfidarsi a duello per vedere qual è l'equipaggio più forte...

GIOCO: il duello



Dividere i bambini in 8 squadre e disporle, 1 per ogni vertice di metà campo (come da diagramma). Tra ogni squadra che si fronteggia viene messo un birillo. Quando l'istruttore posiziona il pallone sul birillo, inizia il gioco, i primi di ogni fila si sfidano a duello in 1c1 (che terminerà alla realizzazione di un canestro o dopo che i duellanti hanno sprecato due tiri a testa).

Vince la squadra che arriva per prima a 5 canestri oppure dopo un tempo determinato, ha realizzato più canestri.

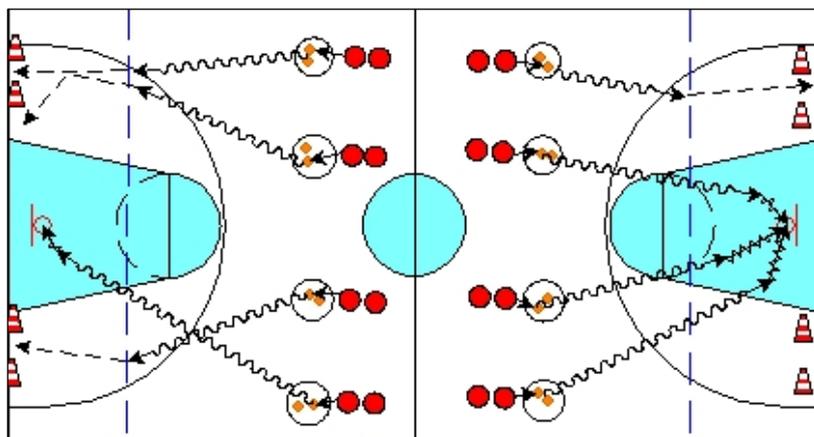
NB: L'istruttore, a seconda di come svolge il gioco, può far partire più coppie una dietro l'altra.

Dopo aver concluso il duello, ogni equipaggio ha il suo tesoro composto da un sacco di monete d'oro che adesso possono essere rimesse in un forziere di riserva che i pirati tengono sulla nave... perché tutti i pirati che si rispettano hanno sempre un secondo forziere!!!!

Ma questa non è proprio la giornata fortunata per il capitano perché l'unico forziere rimasto è sigillato da un grosso lucchetto e la combinazione per aprirlo non la ricorda nessuno, tranne il suo pappagallo che però non parla se non gli si dà da mangiare delle grosse noci che crescono solo sull'isola del drago.

E' così, in fretta e furia, i Pirati si radunano per dar da mangiare al pappagallo e costringerlo a rilevare la combinazione che aprirà il forziere...

GIOCO: la combinazione



Dividere i bambini in 8 squadre e disporle su 4 file opposte a metà campo come da diagramma.

Davanti ad ogni fila c'è un cerchio contenente due palloni. Al via del gioco il primo della fila prende il pallone e può decidere di: andare a tirare a canestro o lanciare la palla tra la porta delimitata dai birilli.

NB: un lancio o un tiro a testa!!!

Dopo aver eseguito il tiro (o lancio), bisogna rimettere il pallone nel cerchio e rimettersi in fila. Il secondo parte quando nel cerchio c'è almeno un pallone.

Per ogni canestro realizzato si riceveranno 2 lettere della combinazione, per ogni palla finita in porta, se ne riceverà solo una. Se si sbaglia non si riceveranno lettere. Vince la squadra che, dopo aver preso tutte le lettere riesce a comporre le

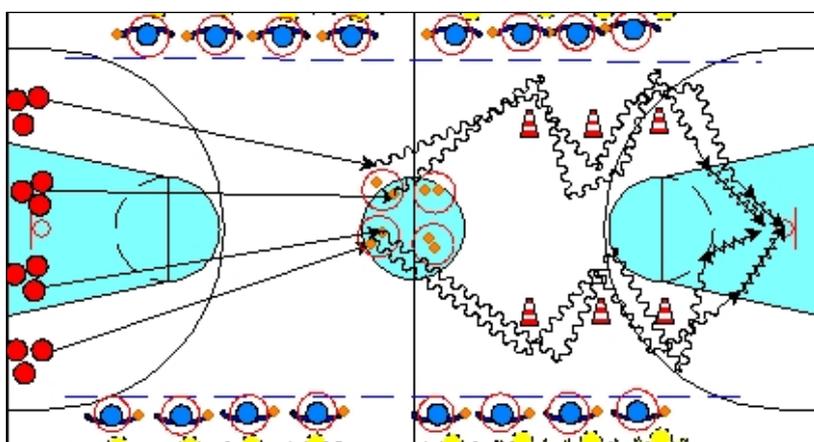


tre parole della combinazione.
(3 parole – 9 – 8 – 7 LETTERE)

Adesso che i Pirati hanno recuperato la combinazione, aperto il forziere e averlo riempito di monete d'oro, le navi Pirata hanno capito che l'isola è troppo pericolosa per seppellire il tesoro e stanno facendo rotta verso il mare aperto in cerca di un'isola più sicura dove depositare il proprio oro.

E' qui che si ha lo scontro finale, le navi pirata, nell'abbandonare l'isola si fronteggiano in un combattimento all'ultimo cannone per definire chi sarà l'equipaggio migliore e la nave pirata più forte e temuta di tutto l'oceano...

GIOCO: La battaglia dei piati



Gara a squadre.

Dividere i bambini in 8 squadre (4 in attacco e 4 in difesa) e disporle come da diagramma.

Le squadre che attaccano devono fare un percorso prestabilito, prendere la palla e tirare a canestro, senza farsi colpire dalle palline di spugna lanciate dagli arcieri della squadra in difesa.

Gli attaccanti devono correre a metà campo, prendere la palla, e andare a tirare a canestro (1 tiro), riportare la palla a centro campo e correre a toccare la mano del compagno pronto a partire.

Chi viene colpito deve, se ha la palla, posarla a metà campo, tornare in coda alla propria fila.

Il secondo della fila può partire quando il primo ha preso il palone.

Gara a tempo: Vince la squadra che in 5' ha realizzato più canestri.

Dopo la battaglia le navi pirata fanno rotta verso una nuova isola dove seppellire il tesoro, sta a voi indovinare, in base alle tracce e alla mappa, scoprire che isola è!!!!

Punteggi

Ad ogni gioco vengono definiti i seguenti punteggi:

1° classificato	6 punti
2° classificato	5 punti
3° classificato	4 punti
4° classificato	3 punti
5° classificato	2 punti
6° classificato	2 punti
7° classificato	1 punti
8° classificato	1 punti

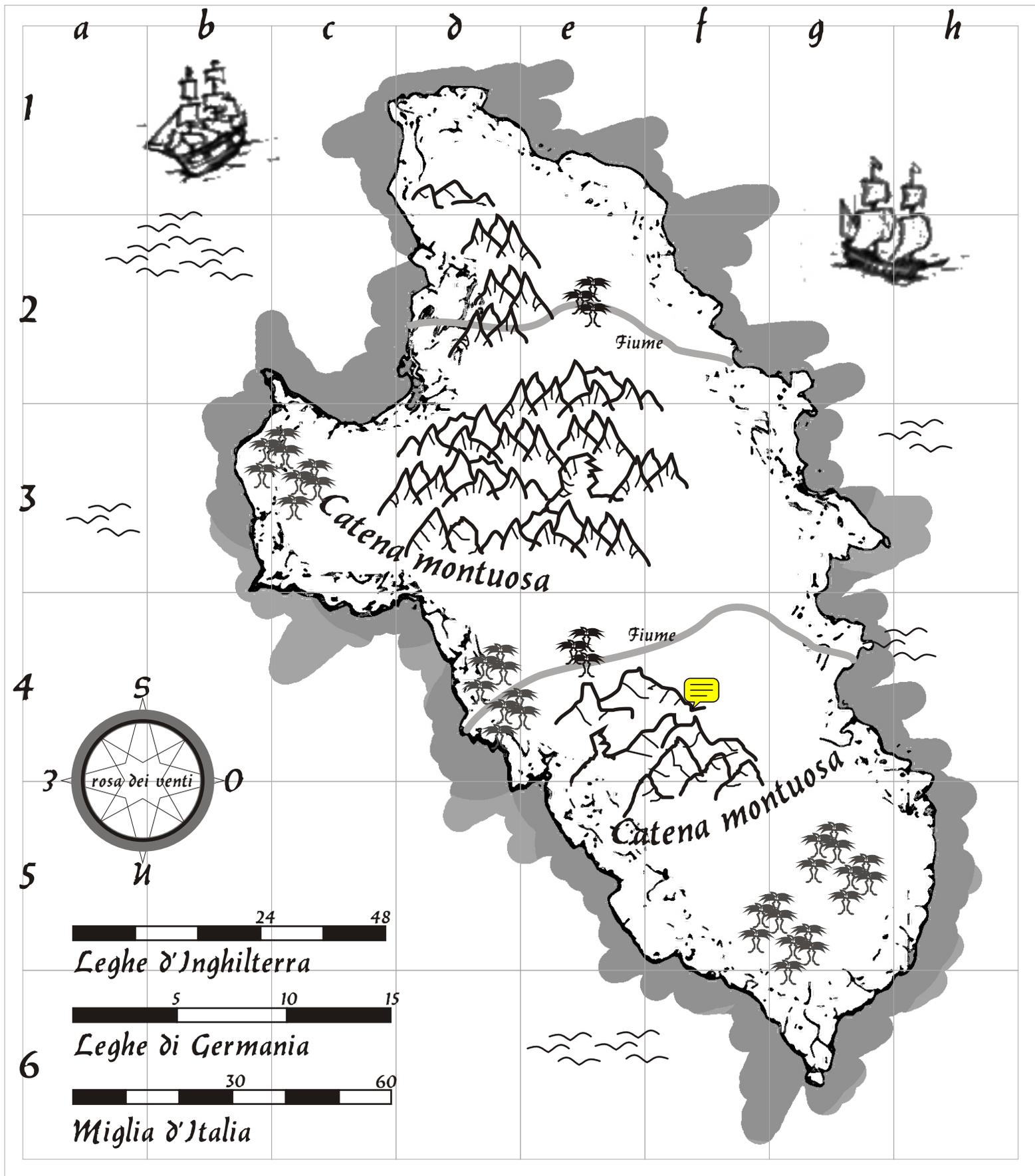
Al termine di ogni gioco viene distribuito un foglio con degli indizi (indovinelli, enigmi) e si lascia un tempo di 5' per risolverli.



Ad ogni risposta esatta ogni squadra si aggiudica 1 punto

Bonus di 5 punti se si risponde esattamente a tutti gli enigmi

Bonus di 10 punti se, oltre ad aver risposto esattamente a tutti gli indovinelli, si è consegnata la risposta per primi



Isola del Tesoro





*In questa mappa i pirati furbetti
hanno inserito dei trabocchetti.
State attenti alla rosa dei venti
e per ogni quadrante contate contenti.
Da nord a sud sono duecento
e da est ad ovest soltanto cento
Ma qui i metri non son nulla
e la mente poi ci frulla
perchè i pirati hanno un asso
ogni metro è uguale a un passo
Dalla montagna a forma di faccia,
i nostri pirati han lasciato una traccia.
Per duecento passi a nord sono andati
portando il tesoro dei pirati.
Dopo le palme han proseguito e per
cento passi il fiume han seguito
ad ovest sono andati a scavare
perchè il tesoro devon lasciare.
Ora che le istruzioni segrete avete
trovare il forziere dovete
Se il quadrante d'oro scoperto avrete
15 punti in cantiere metterete*

Isola del Tesoro



Indizio n.1

*Cuor che batte nel taschino,
cuor che batte sulla torre
tutto il giorno ci discorre,
della notte e del mattino.
Ci ricorda premuroso,
come il tempo sia prezioso.
Che cos'è?*

01.



*Se lo vedi è molto brutto
se lo senti puzza tutto
se lo tocchi è un pò peloso
se lo assaggi è un pò gustoso
indovina cos'è?*

02.



*Attorno all'albero
continua a girare
ma dentro
non riesce ad entrare.*

03.



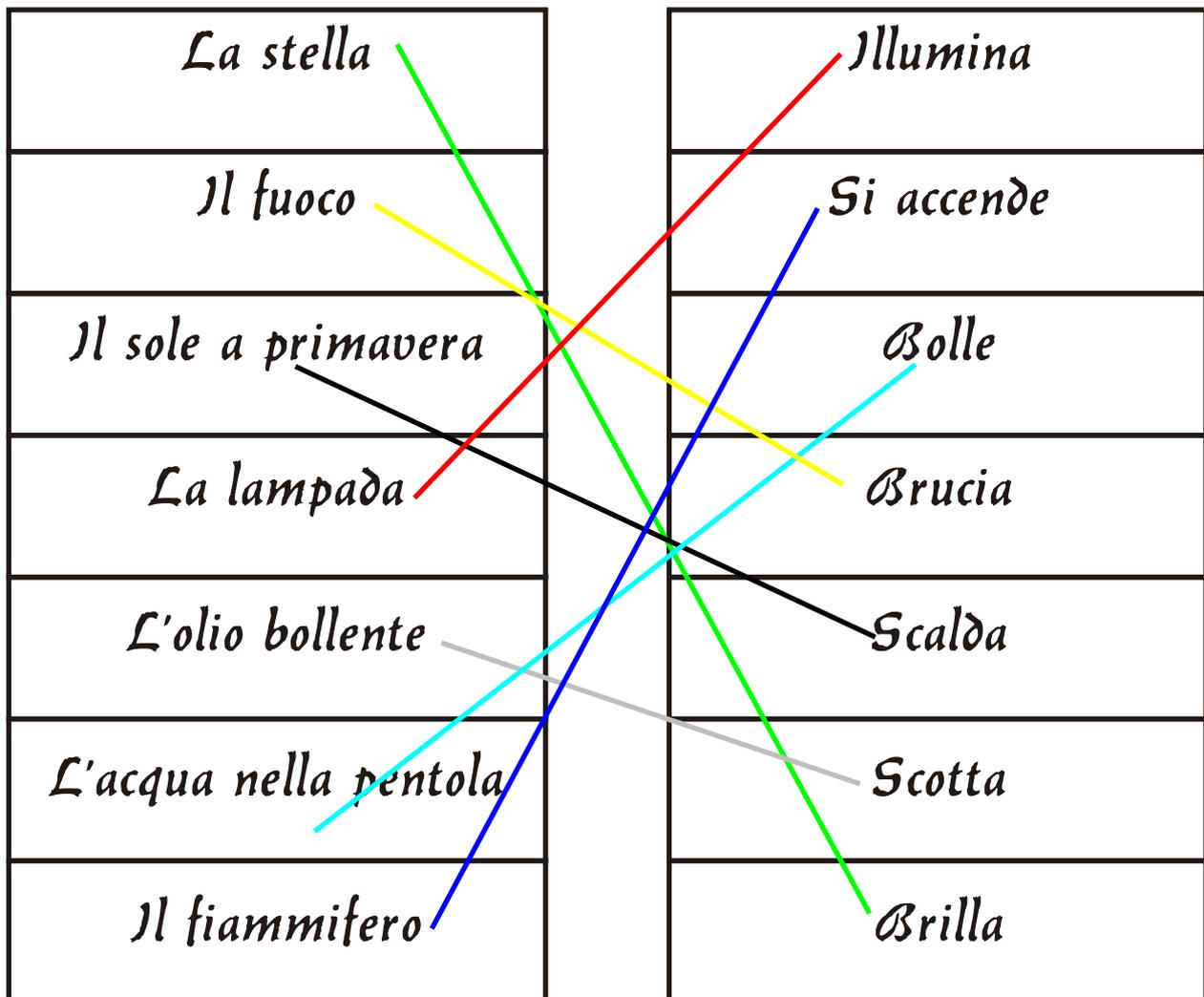
*Sta in Cina,
sta in Francia,
sta in mano,
sta in pancia.
Non c'è in primavera,
esiste in miniera.
Il nonno ne ha tre.
Sai dirmi cos'è?*

04.



Indizio n.2

Con una matita che si può cancellare or collegate le azioni appropriate alle parole sotto elencate:



Indizio n.3

*E' un bianco, fragil scrignetto
con un guscio liscio perfetto;
è colmo d'oro e d'argento
e, guarda un pò che portento,
non ha né coperchio né chiave.
Ma tu non t'impensierire
che, appena vuoi, lo puoi aprire.
Così lindo par sempre nuovo.
Vuoi dirmi cos'è?*

01. 

*Nata in mezzo alla foresta,
quattro gambe senza testa,
senza mano, senza cervello,
tocco il culo a questo e a quello.*

02. 

*Per la casa e la campagna
ti sta accanto e t'accompagna.
Se la pesti non si lagna;
passa l'acqua e non si bagna.*

03. 

*Quando c'è lui, lei non si vede.
Vedere la si può appena se n'è andato,
allora lei dice che lui di lì è passato.*

04. 

Indizio n.4

Giovanni ha 36 caramelle e sua sorella Giulia ne ha 12 in meno.

Andrea ha 16 caramelle e suo fratello Riccardo ne ha il doppio.

Alessandro ha 9 caramelle e sua sorella Camilla ne ha il triplo.

Quante caramelle hanno

Giulia? _____ 

Riccardo? _____ 

Camilla? _____ 

