



REGIONE
LOMBARDIA

nome: Cotton Fioc

partecipanti: 2 o multipli

età: qualsiasi

settori: attività fisica, concentrazione

materiale necessario:

- 2 bastoni di cotton fioc (manico scopa, scotch, gomma piuma)
- asse rialzata

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



L'asse rialzata è un'asse rialzata da terra qualche centimetro. Non serve molto alta.

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

nome: 4 settori

partecipanti: minimo 4

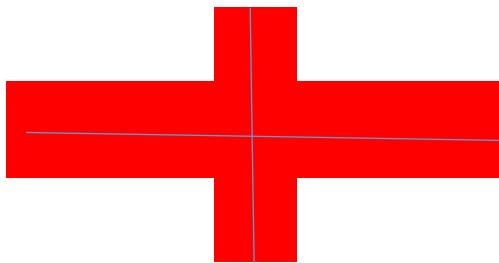
età: qualsiasi

settori: attività fisica,

materiale necessario:

- palline di carta riciclata

Si realizza un campo di gioco costituito da 4 settori delimitato dalle linee blu e da delle 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

nome: **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

nome: Roverino

partecipanti: due squadre da minimo 3 persone ciascuna

età: qualsiasi

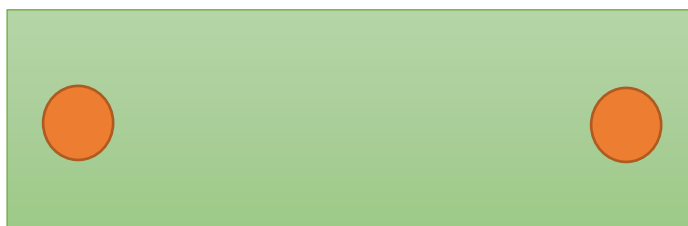
settori: attività fisica

materiale necessario:

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

Per costruire un roverino si può utilizzare un anello di corda intrecciato oppure un tubo in gomma.

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

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 alfieri.

E' 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, alfieri 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.