



La storia di DaDe

10 Giugno 2020

Ore 11:00

<https://bit.ly/SportScuolaCompagnidiBanco>

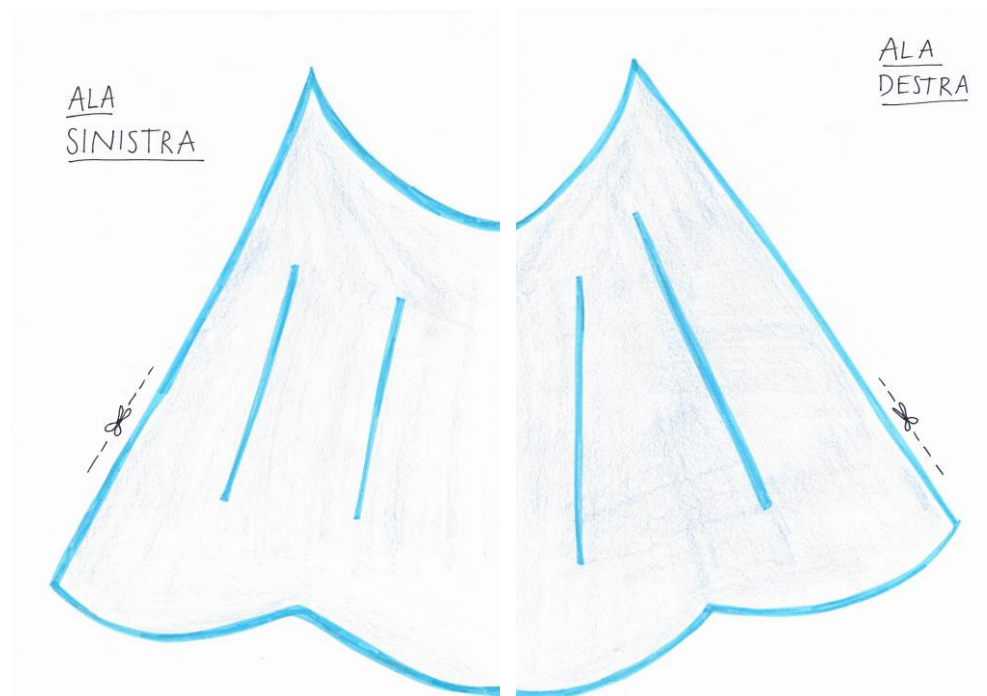


Ciao bambini vi aspetto alla mia festa, con i vostri fratelli e familiari e amici.

Mi aiuterete a superare tante prove... perché vorrei realizzare un sogno... e avrò bisogno del vostro aiuto.

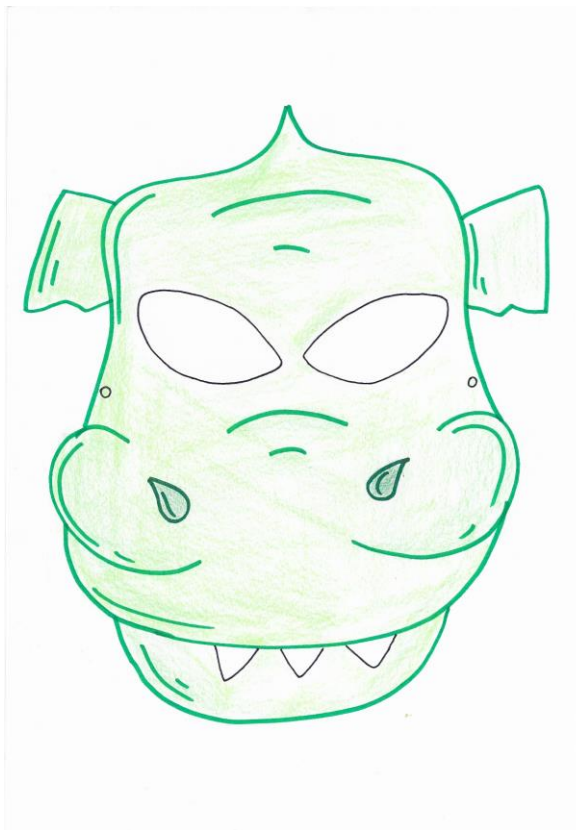
Intanto provate a creare il vostro costume da Draghetto...


Ritagliate le vostre ali, coloratele a vostro piacere e attaccatele sulla schiena... (le potete trovare in allegato come materiale da stampare)



... e poi stampate, se volete, la mascherina e indossatela.....

sarete pronti per giocare con me... (Troverete in allegato mascherine ed ali)



A decorative border surrounds the text, featuring light blue stars of various sizes and colors (some solid, some outlined) interspersed with grey, flowing, scroll-like patterns.

I vostri familiari potranno inviare le imprese (video o foto) da voi sostenute,

entro il 7 giugno 2020 -ore 14:00 a:

compilando, prima, il form di partecipazione al link

<https://forms.gle/fGx7r6fD9d9Wmf1Q7>



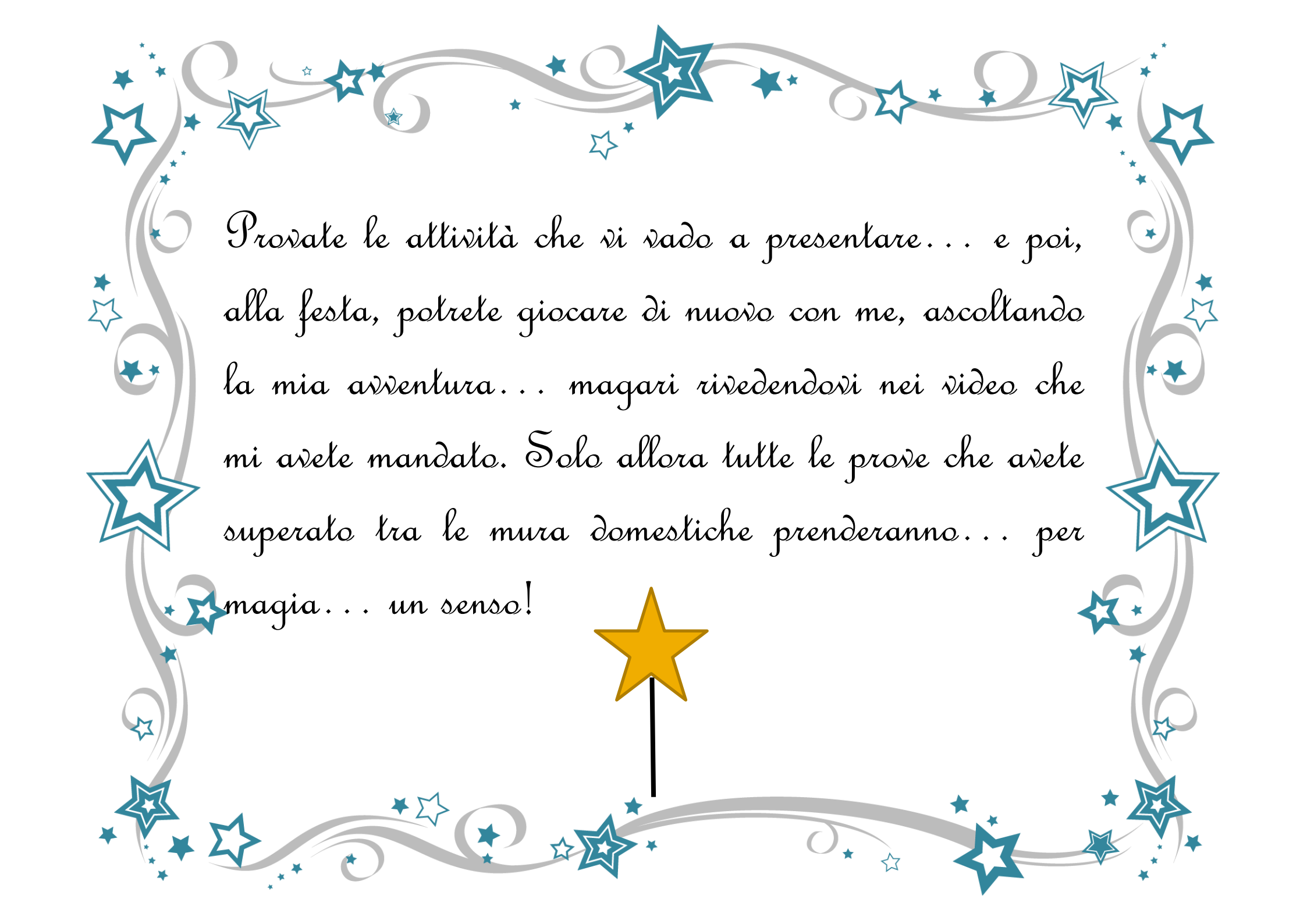
Mi raccomando, seguite attentamente questi consigli:

-vestitevi in maniera comoda (magari indossando la maglietta da draghetto con le ali e la mascherina da drago se non volete essere ripresi nel video... e mandarlo ugualmente);

-scegliete spazi adatti al gioco;

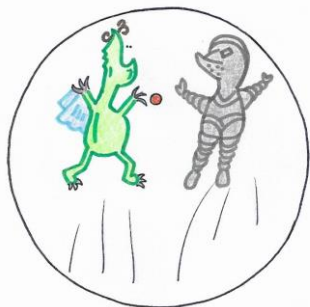
- scegliete un "fedele scudiero", che può essere un familiare o un amico (anche un fratello o un cugino, ma l'importante è che ci sia vicino a voi un adulto)

-fate le prove che volete... non importa che siano tutte... e adattatele alle vostre capacità ... e adesso potete iniziare a giocare!!!



Provate le attività che vi vado a presentare... e poi, alla festa, potrete giocare di nuovo con me, ascoltando la mia avventura... magari rivedendovi nei video che mi avete mandato. Solo allora tutte le prove che avete superato tra le mura domestiche prenderanno... per magia... un senso!





Prova n°.1

Salta e lancia...la prova dell'amicizia

Materiale necessario: 5 palline di carta, nastro di partenza anche in scotch o carta.

Campo da gioco: segnare una striscia di partenza in terra.

Gioco: il draghetto si posiziona sulla striscia segnata per terra, con una pallina in mano. Il suo Scudiero, posto di fronte a lui a 5 passi di distanza, darà il "Via".

Il draghetto farà un salto da fermo in avanti e lancerà contemporaneamente la pallina al suo aiutante che dovrà cercare di prenderla. La prova dovrà essere ripetuta per cinque volte.



Prova n°.2

Centra il cerchio... tenta e ritenta!

Materiale necessario: 5 palline di carta e 5 contenitori vari (come bacinelle, secchi, ciotole... tutte cose che non si rompono!!), nastro di partenza anche in scotch o carta.

Campo di gioco: segnare una striscia di partenza in terra e posizionare i contenitori in terra a 1,2,3,4,5 passi dalla partenza (o, se volete, anche più lontani).

Gioco: il draghetto si posiziona sulla striscia segnata per terra, con una pallina in mano e, al via, lancia le palline nei contenitori. Il fidato Scudiero passerà le palline al draghetto, che non dovrà spostarsi dalla striscia segnata per terra!!! Se le palline vanno fuori dai contenitori, l'amico Scudiero dovrà recuperarle e darle al draghetto. Il gioco termina quando tutti i contenitori conterranno una pallina.

Prova n°.3

Salvali tutti!!!



...prova di amore... aiuta gli altri

Materiale necessario: 10 pupazzi, 2 contenitori grandi (come bacinelle, secchi, ciotole... tutte cose che non si rompono!!) e 4 bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso).

Campo di gioco: posizionare i due contenitori (uno pieno di pupazzi e l'altro vuoto) a distanza di 5 passi (o più) uno di fronte all'altro. Posizionare le bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso) tra i due contenitori, a distanza di mezzo passo l'una dall'altra.

Gioco: il draghetto si posiziona accanto al contenitore con i pupazzi e al "Via" trasporta i pupazzi da un contenitore all'altro, passando in mezzo a slalom tra le bottiglie, nel minor tempo possibile.

Prova n°.4

Equilibrio ribelle

Materiale necessario: stesso materiale del gioco precedente...lasciate montato il percorso. Comunque servono: 5 palline di carta, 2 contenitori grandi (come bacinelle, secchi, ciotole... tutte cose che non si rompono!!) e 4 bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso).

Campo di gioco: posizionare i due contenitori (uno pieno di palline e l'altro vuoto) a distanza di 5 passi (o più) uno di fronte all'altro. Posizionare le bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso) tra i due contenitori, a distanza di mezzo passo l'una dall'altra.

Gioco: il draghetto si posiziona accanto al contenitore con le palline e al "Via" le trasporta su di un cucchiaio da un contenitore all'altro, passando in mezzo a slalom tra le bottiglie, nel minor tempo possibile. Per aumentare la difficoltà si può utilizzare la mano non dominante (quella con la quale fate meno cose!)



Prova n°.5

Tutti in fila... con delicatezza



Materiale necessario: stesso materiale del gioco precedente...lasciate montato il percorso. Comunque servono: : 10 spaghetti e 15 penne (se non avete la pasta utilizzate al posto degli spaghetti delle cannuce, stecchini, bastoncini creati da voi in carta e al posto delle penne potete fare dei piccoli tubi in carta e scotch o altro piccolo oggetto che abbia un foro), 2 contenitori grandi (come bacinelle, secchi, ciotole... tutte cose che non si rompono!!) e 4 bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso).

Campo di gioco: posizionare i due contenitori (uno pieno di spaghetti e l'altro pieno di penne) a distanza di 5 passi (o più) uno di fronte all'altro. Posizionare le bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso) tra i due contenitori, a distanza di mezzo passo l'una dall'altra.

Gioco: il draghetto si posiziona accanto al contenitore con gli spaghetti e al "Via" corre all'altro contenitore con uno spaghetti in mano, infilza tre penne e le riporta nel punto di partenza e consegna "l'amuleto" al fidato Scudiero che lo tratterà con cura. Il tragitto che DaDe deve fare è quello del gioco precedente, cioè lo slalom tra le bottiglie, nel minor tempo possibile. Per aumentare la difficoltà si può utilizzare la mano non dominante (quella con la quale fate meno cose!!!)

Prova n°.6

Vento in poppa... precisione e concentrazione

Materiale necessario: 1 pallina leggera ... che simboleggia la piccola navicella (tipo da tennis tavolo o di carta ma piccola e leggera...), scotch e carta per fare partenza e traguardo.



Campo di gioco: tavolo o pavimento. Posizionare a terra una striscia di carta o scotch per partenza e traguardo a distanza di mt.1,5 circa (3 passi di draghetto).

Gioco: Utilizzando il soffio, bisogna portare una piccola pallina dalla partenza all'arrivo, nel minor tempo possibile... quindi massima precisione nel soffio se la pallina esce fuori dal percorso o cade il fido Scudiero ci aiuterà a recuperarla.



Prova n°.7

Palla di fuoco...mettiti in gioco

Materiale ...lasciate montato il percorso. Comunque servono: 1 pallina, 4 bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso), un nastro di carta o scotch (per segnare la partenza/traguardo).

Campo di gioco: posizionare le bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso) a distanza di mezzo passo l'una dall'altra e segnare in terra la partenza /arrivo

Gioco: il draghetto si posiziona sulla partenza e al "Via" passa a slalom tra le bottiglie (alberi), nel minor tempo possibile, lanciando in aria la pallina e facendo piccole "acrobazie". Attenzione: la palla non deve mai cadere. Per aumentare la difficoltà si può utilizzare la mano non dominante (quella che solitamente non usate per fare le cose). Ripetere il tragitto per 5 volte.

Prova n°.8

L'ottovolante...



Materiale: 1 pallina, 2 bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso), un nastro di carta o scotch (per segnare la partenza/traguardo), una scatola o recipiente.

Campo di gioco: posizionare le bottiglie di plastica (o bicchieri, o qualsiasi altro oggetto per creare un percorso) a distanza di un passo l'una dall'altra e segnare in terra la partenza e nello stesso punto mettere anche la scatola o recipiente, come se fosse una rete da calcio.

Gioco: il draghetto si posiziona sulla partenza e al "Via", spingendo con i piedi la pallina, disegna un immaginario otto tra le bottiglie, facendo lo slalom nel minor tempo possibile. Per aumentare la difficoltà si può utilizzare il piede non dominante (quella che solitamente non usate). Ripetere il tragitto per 5 volte. Al termine dei giri, calciare la pallina nella scatola.

Prova n°.9

Lo zoo fantastico

Materiale: 5 foglietti di carta con scritti 5 animali diversi di vostra fantasia (anche sottoforma di carta da gioco).

Campo di gioco: spazio sufficiente per mimare gli animali

Gioco: il draghetto si posiziona di fronte al fidato Scudiero ed imita gli animali disegnati o scritti sul foglietto/carta. Il fidato Scudiero di Dade dovrà aiutarlo: prendere il tempo (30 secondi) e consigliarlo per eseguire una imitazione perfetta (Lo Scudiero suggerirà a Dade come fare il mimo: “pensare” come l’animaletto da imitare, dove vive, cosa mangia, quali paure avrà, quanti animali di quella specie ci sono nel mondo...) Ripetere il gioco per i 5 animaletti scritti/disegnati sui foglietti/carte. (Utilizzate la vostra Fantasia per gli animali da imitare).



*Spero tanto che i giochi vi siano piaciuti . . . e vi aspetto per farvi rivivere
la mia avventura.*



*Preparate i percorsi e i materiali per i giochi,
che faremo di nuovo insieme il 10 giugno.*

Vi aspetto tutti.

*A presto . . . un abbraccio "dagli artigli
draghetlosi".*

Il Vostro amico Dade

