



SETTIMANA 5 – SGUARDO

Titolo: Cambio di prospettiva

Target di età: Preadolescenti

Numero di giocatori: 4 squadre

Durata totale: Circa 70-90 minuti

Scopo del gioco

1. Prima parte (40-50 minuti):

Ottenere tutti i materiali per riempire lo zaino nel minor tempo possibile superando prove tematiche.

2. Seconda parte (30-40 minuti):

Affrontare un percorso a ostacoli, utilizzando (eventualmente) i materiali raccolti per superare le difficoltà e ridurre il tempo di completamento.

Materiali necessari

• **Generali:**

- Cronometro
- 4 zaini (uno per squadra)
- 4 copie dei seguenti oggetti:
 - Immagine di un orologio (“ogni secondo è prezioso”)
 - Corda identica a quella usata nel percorso
 - Immagine di una bussola (“ti indico la via”)
 - Immagine di un sasso (“un peso”)
 - Immagine di una lampadina (“a volte serve una mano”)
 - Immagine di un paio di scarponi (“passo sicuro”)

• **Percorso (seconda parte):**

- Cinesini o coni
- Corda con marcature
- Cerchi o segnaposti
- Due contenitori
- Palline di spugna/palloni
- Frecce disegnate

Struttura del gioco

Preparazione:

- Dividere il gioco in due parti:
 - **Prima parte:** Preparare gli stand con i materiali da recuperare e le prove da completare.
 - **Seconda parte:** Pre Allestire un percorso che includa slalom, cooperazione e labirinto.
- **Tema:** Il cambio di prospettiva.



- Prima parte: concentrarsi sull'accumulo di risorse.
- Seconda parte: capire come usare le risorse in modo strategico.

Svolgimento:

Prima parte: Recupero materiali

- **Scopo:** Ottenere tutti i materiali per riempire lo zaino superando 6 stand.
- **Stand proposti (scegliere 6):**
 - **Sguardo inverso:** Percorso visto tramite specchi.
 - **Lo sguardo cieco:** Guida un compagno bendato.
 - **Disegniamo insieme:** Creare un disegno collettivo osservando solo parti dell'immagine.
 - **Attenti al gomito:** Creare una rete di connessioni con un gomito.
 - **Non rubare l'osso al cane:** Cercare di rubare l'osso senza farsi sentire.
 - **Guarda questi specchi:** Fare canestro di spalle usando uno specchio.
 - **La lingua dei segni:** Fare lo spelling di una parola usando l'alfabeto dei segni.
- **Dettagli:**
 - Ogni squadra riceve uno zaino e recupera un oggetto a ogni stand.
 - Si misura il tempo necessario a completare tutti gli stand.

Seconda parte: Percorso a ostacoli

- **Scopo:** Finire il percorso nel minor tempo possibile.
- **Regole:**
 - Le squadre affrontano il percorso seguendo queste sezioni:
 1. **Slalom:** Percorso tra coni o cinesini.
 2. **Cooperazione:** Trasferire palline tra contenitori rimanendo nei cerchi.
 3. **Labirinto:** Seguire frecce fino al traguardo.
 - Ogni squadra inizia in ordine di completamento della prima parte (con 10 secondi di distacco per posizione).
 - Devono affrontare il percorso tenendo una mano sulla corda marcata.
- **Effetti degli oggetti raccolti:**
 - **Orologio:** -30 secondi dal tempo finale.
 - **Corda:** Consente a due gruppi di partecipare contemporaneamente.
 - **Bussola:** Consente di saltare la parte "labirinto".
 - **Sasso:** +15 secondi al tempo della propria squadra (se non ceduto) o di un'altra squadra.
 - **Lampadina:** Riduce la distanza tra i cerchi nella sezione cooperazione.
 - **Scarponi:** Rimuove due ostacoli nella sezione slalom.



Vincitori

Vince la squadra che completa il percorso nel minor tempo, considerando eventuali bonus e penalità.