

GALEONE DORATO

BAMBINI LANCIO DEL TEMA FUGA DALL'ISOLA



Ambientazione: Siamo nel periodo d'oro della pirateria: le flotte spagnole e inglesi sono in lotta per il dominio dei mari e la conquista delle nuove terre appena scoperte. La buona sorte non sempre è dalla parte dei marinai: tra bufere, attacchi di pirati e possibili incidenti legati alla lettura imprecisa delle mappe le navi vengono spesso danneggiate.

Il galeone del grande condottiero Edward Teach, detto "Barbanera", si trova in forte difficoltà: durante la notte una burrasca ha distrutto alcuni elementi della nave che ora si ritrova arenata e impossibilitata a ripartire. L'isola non fornisce molte risorse e se non si ripara in fretta la nave si rischia di morire di fame e di sete.

Ricreiamo l'atmosfera della Grande Era della Pirateria, con animatori vestiti da pirati e marinai (camicie, bandane, bende, uncini, pappagalli sulle spalle, spade). Anche i bambini, all'interno del gioco, possono avere dei segni distintivi che identifichino i loro ruoli e le flotte di cui fanno parte creando delle bandiere e delle bandane per ogni ciurma.

Per la buona riuscita del lancio del tema è importante che si raffiguri il Galeone incagliato al centro del campo di gioco, realizzato con scatole di cartone o altri materiali di recupero, altrimenti è sufficiente rappresentarlo con un disegno da comporre con gli elementi che ogni squadra recupererà nel corso del gioco.

Scopo: Riparare la nave del capitano Barbanera per poter salpare e fuggire dall'isola.

Ripresa finale: Una volta terminate le sfide, le diverse squadre possono completare la propria nave, così da avere ciascuna il proprio Galeone. Questi possono essere e divenire ambientazione per il resto della settimana.

Si può concludere con un ballo o un'animazione.

SVOLGIMENTO

Il gioco si sviluppa in diverse fasi: creazione delle flotte, giochi a stand per recuperare le parti distrutte della nave e gran finale. Ogni volta che una squadra termina una prova, ottiene un pezzo del Galeone. Al termine, tutte le bandiere di ciascuna flotta verranno issate.



GALEONE DORATO

All'inizio della giornata le diverse squadre e sottosquadre (dividendo i ragazzi per età) avranno a disposizione del tempo per creare una bandiera che identifichi la propria flotta (una ciurma di pirati si può infatti suddividere in flotte).



1. I NODI VENGONO SEMPRE AL PETTINE

Scopo

Fare e disfare i nodi seguendo le istruzioni nel modo corretto e nel minor tempo possibile.

Materiali

- Corde
- Lacci
- Fogli con istruzioni (o video)

Svolgimento

Ciascun componente della ciurma (piccolo gruppo) ha a disposizione una corda (o laccio). Tutti i giocatori devono fare e disfare i nodi proposti seguendo le indicazioni fornite dall'animatore. A seconda della riuscita o meno della prova ricevono una corda che servirà per issare le reti al Galeone.

2. LA SCIALUPPA

Scopo

Arrivare al punto di arrivo remando in sincrono

Materiali

- Pezzi di cartone

Svolgimento

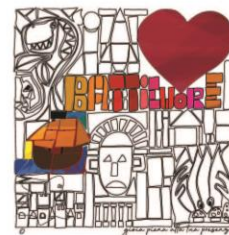
La ciurma si dispone in fila indiana, ciascuno seduto su un pezzo di cartone posto a una certa distanza dal compagno precedente. Per attraversare il tratto di mare e arrivare all'isola, al Galeone, è necessario vogare insieme, come ciurma unita, sulla scialuppa.

Ciascuna persona dovrà coordinarsi con gli altri compagni di squadra per vogare. Lo spostamento da un punto A a un punto B avviene spostandosi da seduti, strisciando.

Non si può staccare mai i piedi dal cartone del compagno davanti.

GALEONE DORATO

3. LA POLENA PERFETTA



Scopo

Costruire la polena della propria nave.

Materiali

- Materiali di scarto
- Giornali
- Tempere

Svolgimento

La squadra collabora per realizzare e ottenere una polena che possa essere utilizzata come vessillo del proprio Galeone.

4. NON C'È UNA POLENA UGUALE ALL'ALTRA

Scopo

Riuscire a collegare tutte le polene nel minor tempo possibile.

Materiali

- Mazzo di carte con immagini di polene diverse (a coppie)

Svolgimento

La squadra si dispone in riga vicino al mazzo di carte disposte a griglia, con le immagini delle polene rivolte verso il basso. Al via il primo concorrente volta due carte. Se le carte sono identiche, il concorrente può proseguire girando un'altra coppia di carte, altrimenti si ripongono nella posizione di partenza e si passa al concorrente successivo.

Ogni componente del gruppo deve girare due sole carte alla volta. Se girando le carte si capita su carte diverse si passa al compagno successivo, se invece si realizza una coppia si può proseguire.

GALEONE DORATO

5. AMMAINARE LE VELE

Scopo

Piegare i lenzuoli nel modo corretto, nel minor tempo possibile.



Materiali

- Lenzuoli, teli o cartelloni
- Immagini o foto di origami con spiegazione dei diversi passaggi

Svolgimento

Alla squadra vengono forniti i materiali che dovrà piegare e le immagini che si devono realizzare piegando i teli. Al via la squadra crea gli origami in modo preciso, seguendo pedissequamente le indicazioni fornite dagli animatori.

6. IL TIMONIERE

Scopo

Giungere al termine del percorso nel minor tempo possibile.

Materiali

- Indicazioni per percorso, coni, ostacoli...
- Bende

Svolgimento

La squadra si divide in coppie e si dispone lungo la linea di partenza. Ciascuna coppia è rivolta verso il traguardo. I due giocatori sono uno dietro l'altro, a circa un metro di distanza. Chi è davanti ha una benda sull'occhio così da non poter vedere il percorso, mentre chi è dietro dovrà guidare il compagno utilizzando solo la voce. Sarà necessario evitare gli ostacoli presenti sul cammino e seguire il percorso.