

# CITTÀ PERDUTA

**PREADO**

## LANCIO DEL TEMA ELDORADIADI



**Ambientazione:** Siamo nella grande civiltà di Eldorado.

Come ogni 4 anni si compiono le grandissimi Eldoradiadi! Occasione speciale per rafforzare i legami con le antiche popolazioni di tutto il mondo. Partecipano sempre gli abitanti di Atlantide, gli Olmechi, i Nabatei, gli abitanti del regno di Axum e molti altri.

**Scopo:** Conoscere le usanze degli altri popoli attraverso lo sport. Il popolo che conquisterà più medaglie d'oro vincerà le Eldoradiadi.

### SVOLGIMENTO

Ciascuna squadra o piccolo gruppo rappresenta una delle antiche popolazioni che sono scomparse. Ciascun componente deve partecipare ad almeno una disciplina singola o di gruppo.

La prima fase è tutta dedicata alla creazione della bandiera e dell'inno. Alla squadra viene assegnata una popolazione. I ragazzi dovranno capire e ricercare alcuni elementi che li caratterizzano, sia a livello di abbigliamento tradizionale, sia a livello di carattere (es. Micenei più pacifici, popolo di Khmer più bellicoso).

La prima parte della giornata consiste nella creazione della bandiera del proprio popolo, che verrà portata durante la cerimonia di apertura e chiusura; la creazione di un inno o urlo del popolo (anch'esso importante per le cerimonie); costruzione di alcuni abbigliamenti tipici.

In questa fase si possono fare le iscrizioni alle varie discipline. Può anche essere un momento informale per entrare maggiormente in relazione con i ragazzi.

### CERIMONIA DI APERTURA

Tutti i diversi popoli sfilano con le proprie bandiere. Ci sarà un momento di festa, seguito dagli inni dei popoli, il giuramento da parte degli atleti e dei giudici di gara. Sarà importante organizzare bene questo momento per esprimere al meglio il valore che tale evento ha nella giornata.



## DISCIPLINE



### 1. TAUROMACHIA

#### Scopo

Atterrare più avanti degli avversari dopo aver saltato un ostacolo (toro).

#### Materiali

- Metro per la misurazione
- Ostacolo/cavallina da decorare come un toro di Cnosso

#### Svolgimento

Viene data una pedana di rincorsa. Gli atleti, uno alla volta, compiono il proprio salto. Ciascun atleta deve quindi compiere la rincorsa, saltare l'ostacolo e atterrare il più lontano possibile.

Quando si atterra, la parte del corpo più vicina all'ostacolo viene considerata per la misurazione. Bisogna scavalcare completamente l'ostacolo e non aggirarlo. Si possono compiere tre salti per ciascun giocatore.

#### Variante

- Gli ostacoli possono essere di diverse dimensioni e materiali. Si possono compiere salti tripli, oppure alzare ogni volta l'ostacolo, così da rendere lo scopo del gioco differente, ovvero saltare più in alto degli avversari. In questo caso dotarsi di materassi per attutire la caduta.

### 2. TLACHTLI (GIOCO A SQUADRE)

#### Scopo

Far passare la palla attraverso il cerchio sopraelevato.

#### Materiali

- Canestro
- Palla

#### Svolgimento

Due squadre si dispongono ciascuna nella propria metà campo. I giocatori che iniziano devono passarsi la palla senza bloccarla e senza farla cadere a terra, altrimenti il turno passa all'avversario. I passaggi si possono fare con diverse parti del corpo e i giocatori non possono mai entrare nel campo avversario. Dopo un massimo di otto passaggi la squadra deve effettuare un tiro, cercando di far passare la palla nel cerchio, posto a metà campo, ad un'altezza fissata.

Punti extra possono essere conseguiti a seconda del numero di passaggi da parte delle due squadre.

# CITTÀ PERDUTA



## Varianti:

- Non si possono usare le mani o i piedi;
- Sono obbligatori, prima del tiro, i passaggi a tutti i componenti della squadra.

### **3. LANCIO DELL'OFFERTA VOTIVA**

#### Scopo

Gettare all'interno della camera del tempio l'offerta. Chi avvicina di più la propria offerta agli dei, vincerà la loro benedizione.

#### Materiali

- Offerte (palline da tennis, sacchetti di sabbia o altro) di differente colore per ciascun giocatore
- Tempio a forma di cerchi concentrici

#### Svolgimento

Ciascun giocatore ha a disposizione tre offerte da donare agli dei. A turno, un giocatore alla volta lancia la propria offerta, stando attento a non oltrepassare la linea che delimita la zona del tempio, altrimenti si rischia la morte. Soltanto il sommo sacerdote può entrare nel tempio. dopo ciascuna manche. Le offerte possono entrare nella stanza del santo dei santi, oppure semplicemente avvicinarsi; può anche accadere che l'offerta di un avversario possa scansare la precedente.

#### Variante

- Si può creare una struttura in legno con un foro al centro, inclinare di 30 gradi la struttura e disporla a una certa distanza. I giocatori hanno a disposizione un sacchetto riempito di sabbia o altro materiale. A turno ciascun giocatore deve lanciare il sacchetto cercando di fare canestro.

### **4. LANCIO DEL LINGOTTO**

#### Scopo

Lanciare il lingotto d'oro nel fiume per ingraziarsi gli dei il più lontano possibile.

#### Materiali

- Lingotto (oggetto pesante)
- Metro

#### Svolgimento

A turno, ciascun giocatore lancerà il lingotto il più lontano possibile, senza oltrepassare la linea di tiro.

## 5. CORSA DEI VIMANA

### Scopo

Tagliare per primo il traguardo a bordo del proprio Vimana.

### Materiali

- Vimana, ovvero strutture in cartone (possono essere semplici scatole di cartone abbellite e decorate, oppure strutture più complesse e pesanti da trasportare)



### Svolgimento

Nei Veda indiani sono narrati diversi tipi di Vimana (carri volanti o capaci di muoversi sott'acqua). A seconda della tipologia di veicolo (descrizione dettagliata nel Vaimanika Shastra) possono essere comandati da una sola persona o da più persone, anche attraverso diversi comandi.

La gara inizia alla linea di partenza, dove sono posizionate tutte le vetture. Al via, inizia la gara, che può variare a seconda della distanza da percorrere e degli ostacoli che si trovano lungo il cammino. Il primo che taglia il traguardo vince.

Non si può tagliare il traguardo senza il proprio Vimana e si deve rispettare il tragitto della gara.

## 6. STATUE MOAI

### Scopo

Trasportare le statue Moai fino alla posizione corretta, creando la giusta protezione per l'Isola di Pasqua, nel minor tempo possibile.

### Materiali

- Oggetti di grandi dimensioni (es. panchine o tavoli) decorati
- Spazio adibito al trasporto e al posizionamento

### Svolgimento

Al via del giudice di gara, la squadra dovrà spostare le statue Moai dalla cava alla posizione contrassegnata vicino alla costa dell'isola di Pasqua. Successivamente le si deve mettere in piedi e stabilizzarle a terra. Non si possono lanciare le statue.

## 7. RICOSTRUZIONE DEI NURAGHI

### Scopo

Ricostruire il Nuraghe secondo le indicazioni del capocantiere nel minor tempo.

### Materiali

- Bicchieri o scatole di cartone da usare come pietre per la costruzione
- Nastro adesivo per indicare la posizione corretta del nuraghe

# CITTÀ PERDUTA

## Svolgimento

Al via del giudice di gara, la squadra, o il singolo giocatore, deve portare una pietra alla volta. Le pietre dalla cava al cantiere devono essere posizionate correttamente, secondo le istruzioni date dall'architetto.

## Varianti

- Il gioco può essere anche sotto forma di staffetta, le pietre possono essere numerate o segnate con una lettera che indica la posizione precisa, a seconda della forma.
- Il gioco può essere di abilità e velocità. Con dei bicchieri si devono costruire dei castelli di determinate dimensioni e forme. Possono susseguirsi diverse disposizioni consecutive una all'altra. Es. come prima figura una piramide formata da tutti i bicchieri, poi due piramidi una a fianco all'altra ecc. Soltanto quando il giocatore avrà terminato l'ultima figurazione il tempo verrà fermato.

