

GIUNGLA SELVAGGIA

BAMBINI LANCIO DEL TEMA RACCOLTA DI GHIANDE



Ambientazione: L'era glaciale è alle porte. Tutti gli animali stanno iniziando a migrare verso sud: fanno i loro bagagli e raccolgono provviste per sfuggire al grande freddo e sopravvivere. Un animale però è rimasto indietro: Scrat! Non trova più le sue provviste di cibo, le sue amate ghiande, e senza di loro non può sopravvivere alla glaciazione.

Scopo: L'obiettivo è quello di raccogliere più ghiande possibili, affrontando le prove che lasciano come ricompensa le amate ghiande di Scrat. Alcune prove dovranno essere svolte più di una volta per ottenere un certo numero di ghiande: allo scoiattolo goloso servirà una buona quantità di provviste per superare la glaciazione e poter sopravvivere!

Ripresa finale: Una volta svolte tutte le prove e raccolte tutte le ghiande, Scrat è soddisfatto perché ora potrà partire per la sua migrazione e sopravvivere alla glaciazione.

SVOLGIMENTO

1. LE PITTURE RUPESTRI

Scopo

Riprodurre la pittura preistorica.

Materiali

- Carta da pacco marrone
- Carboncini o gessetti di colori scuri
- Acquerelli
- Stampe di alcuni disegni rupestri
- Forbici

Svolgimento

Ogni ragazzo prende un foglio di carta da pacco e lo stropiccia per creare l'effetto roccia e questa sarà la base della nostra pittura. Prendiamo poi un carboncino o



GIUNGLA SELVAGGIA

della polvere di gessetto scuro e sporchiamo un po' il foglio in alcuni punti, così da rendere la roccia ancora più realistica.

Una volta presi i colori, ritagliare i contorni dei disegni stampati dagli animatori così da farlo diventare uno stencil facendo attenzione di tagliare solo la sagoma e a far rimanere intatto il foglio bianco esterno.

Dopo aver ritagliato la sagoma, appoggiare lo stencil sopra al foglio di carta da pacco e utilizzando le dita riempire la figura con i pigmenti creati, magari utilizzando anche colori diversi tra loro. Infine perché non lasciare un'impronta sporcando la propria mano di colore e appoggiandola sul foglio?



Varianti

1. È possibile realizzare con i bambini i colori che si andranno ad utilizzare: procurare del legante (burro, uovo o colla vinilica), del carboncino nero per i colori scuri, della paprika per il rosso; del gesso per il bianco e della terra per il marrone. Mescolare il materiale con il legante per ottenere il colore desiderato.
2. Su un foglio di carta bianco e con i pastelli a cera ogni ragazzo colora tutta la superficie del foglio, senza lasciare spazi e sovrapponendo più volte gli strati di colore dei pastelli. Dopo aver colorato tutto, usando uno stuzzicadente, scavare negli strati di colore creati disegnando le antiche figure dell'arte rupestre.

2. **SCALA LA CASCATA**

Scopo

Arrivare dall'altro lato della cascata senza annegare.

Materiali

- Una pistola ad acqua

Svolgimento

Due squadre si dispongono parallelamente. Ciascuna squadra si dispone in fila indiana, a gambe divaricate e con le mani appoggiate alle spalle del compagno davanti. Al via, l'ultimo della fila passa sotto le gambe dei compagni, fino ad arrivare all'inizio della fila. Una volta arrivato, si posiziona come primo della fila, dando il via all'ultimo, che farà lo stesso. Durante lo svolgimento, uno o due animatori con una pistola ad acqua cercheranno di bagnare il ragazzo che passa sotto le gambe dei compagni. Si procede in questo modo finché si sarà compiuto un giro completo. È molto importante stare ben fermi sul posto per evitare di far male al compagno che passa sotto le gambe della squadra. Vince la squadra che termina per prima tutto il giro, tornando per prima all'ordine iniziale della fila, ma anche quella che avrà i componenti della squadra meno bagnati.

GIUNGLA SELVAGGIA

3. RICONOSCI L'IMPRONTA ANIMALE

Scopo

Trovare e associare l'impronta al giusto animale.

Materiali

- Stampe o riproduzioni di varie impronte animali



Svolgimento:

Prima dell'inizio della prova nascondere varie impronte di animali nel campo di gioco. I ragazzi dovranno vagare per il campo alla ricerca delle impronte, grandi o piccole. Sono chiamati a scovare e cercare negli angoli più impensabili. Una volta trovata un'impronta il ragazzo chiama a sé tutta la squadra e insieme indovinano a quale animale appartiene. Più sagome si riescono a scovare e associare correttamente maggiori saranno i punti ottenuti.

4. SONO ANDATI A NORD, DUE ORE FA...

Scopo

Scoprire il luogo in cui abitiamo, con osservazione e orientamento

Materiali

- Una mappa del luogo
- Indovinelli per ogni punto da trovare
- 1 bussola a testa

Svolgimento

Prima di iniziare, spiegare bene lo svolgimento ai ragazzi. Ogni ragazzo deve orientarsi da solo e trovare i punti segnati sulla mappa. Una volta raggiunto il punto indicato troverà un animatore che gli farà un indovinello da superare per poter ripartire alla ricerca del punto successivo. Il punteggio finale viene stabilito dal numero di luoghi trovati e raggiunti.

5. SCAPPA DAL DODO

Scopo

Fuggire dal Dodo per evitare di perdere le provviste raccolte.

Materiali

- Palline, che saranno le provviste che il Dodo cercherà di rubare

Svolgimento

Il Dodo (impersonificato da un animatore) non è in grado di volare, quindi per nutrirsi deve rubare le provviste di chi le ha già raccolte. Ogni ragazzo avrà un numero di palline stabilito in partenza da proteggere. Infatti, i ragazzi devono



GIUNGLA SELVAGGIA

scappare dal Dodo per evitare di perdere le loro provviste (le palline). Ogni volta che un ragazzo viene raggiunto e toccato dal Dodo, deve riconoscergli la sua bravura donandogli una provvista. Quando un ragazzo rimane senza palline è costretto a sedersi in attesa di ritrovare qualche provvista, per farlo deve stare attento ed essere veloce per rubare le palline che al Dodo cadono nella corsa o a quelle che vengono lasciate al suolo.



Variante

- L'animatore, nel ruolo di arbitro, può decidere di scandire la modalità di rincorsa, l'andamento dei ragazzi (saltellare a piedi uniti, correre, camminare, stare solo su un piede, andare al ritmo del battito di mani...)

6. SCOVA LA GHIANDA

Scopo

Riconoscere il maggior numero di ghiande intere.

Materiali

- Una serie di immagini sul modello del gioco "Kaleidos" o "trova il quadrifoglio"

Svolgimento

Preparare fogli che contengano immagini di ghiande e altri tipi di frutta secca e appenderli ai muri. Alcune ghiande saranno "errate", cioè con una parte mancante. I ragazzi dovranno riconoscere e contare tutte le ghiande corrette entro un tempo stabilito. L'animatore dà il via e cronometra il tempo. Per rendere la prova più difficile, sottoporre diversi fogli con difficoltà sempre maggiore per individuare le ghiande. Il punteggio sarà stabilito in base a quante ghiande vengono trovate entro il tempo stabilito.