

Bocce IN CASA

#iorestoacasa

INIZIA A
GIOCCARE



SCUOLA PRIMARIA



ACCOSTO E BOCCIO

#coordinazione #manualità

UNO O PIU' GIOCATORI



Difficoltà

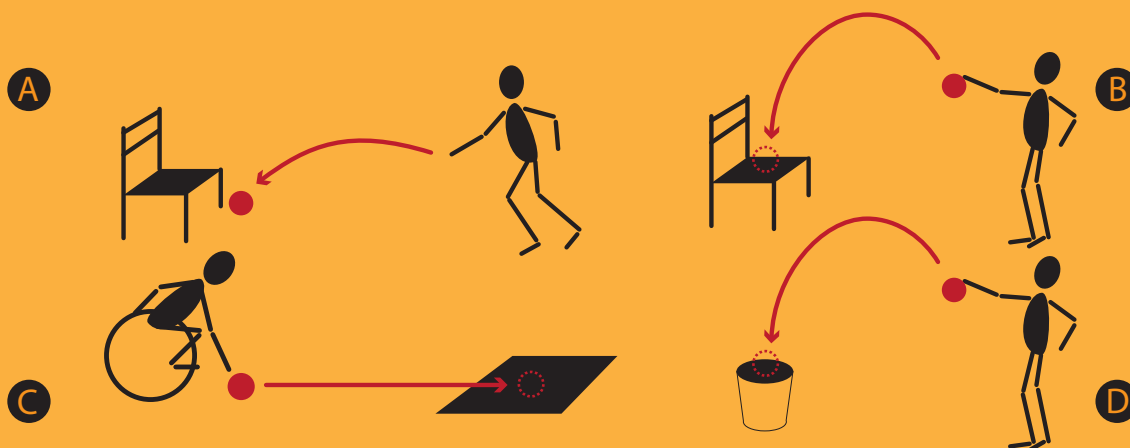


Preparare uno o più bocce di stoffa o di cartapesta, un pallino di carta ricoperto di alluminio, pagine di giornale, un cestino o una scatola, una sedia.

Descrizione del gioco

Tirare la boccia da 2-3 metri di distanza o se possibile, anche con distanza maggiore. Ogni "stazione" prevede 5 tiri.

- Sotto la sedia (la boccia dovrà rotolare tra le gambe della sedia, senza toccarle)
- Boccia ferma sulla sedia: la boccia si dovrà fermare sulla sedia e pertanto il tiro dovrà essere dal basso verso l'alto
- Boccia ferma su 1 foglio aperto di giornale posto sul pavimento a varie distanze (la boccia si dovrà fermare sul giornale e pertanto il tiro dovrà essere calibrato come un "tiro di accosto")
- Dentro la scatola o il cestino; posizionandolo più distante, aumenta la difficoltà.



Regole e punteggi

Gioco A) 2 punti per ogni tiro che passa sotto la sedia senza toccare nessuna gamba

Gioco B) 4 punti per ogni tiro che termina con la boccia ferma sulla sedia

Gioco C) 6 punti per ogni tiro che termina con la boccia tutta dentro il giornale

Gioco D) 8 punti per ogni tiro che termina con la boccia ferma dentro

Ogni partecipante (anche a distanza) dovrà svolgere tutte e quattro le prove. La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra determinerà la graduatoria del primo gioco.



LANCIO NEL CERCHIO

#precisione #matematica

UNO O PIU' GIOCATORI



Difficoltà



Preparare dei cerchi disegnati con corde o nastro (almeno 5), oppure ritagliando a cerchio un foglio di giornale.

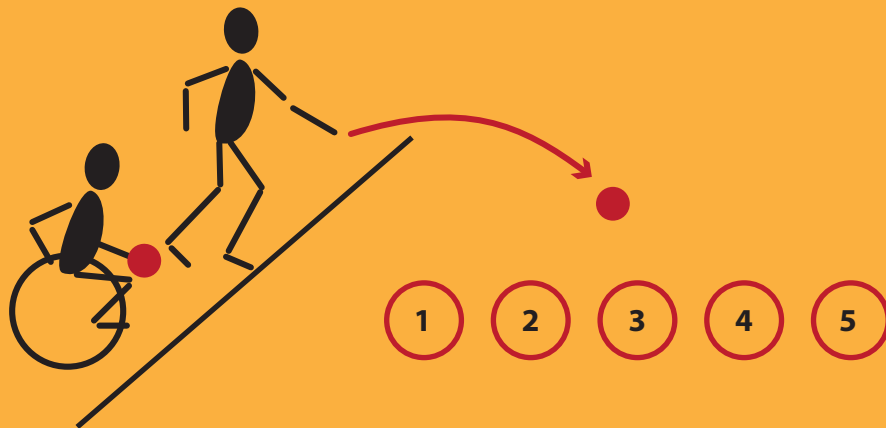
Descrizione del gioco

Ogni ragazzo avrà a disposizione almeno 2 bocce.

A turno, se presenti più di un giocatore, si dovrà tirare la boccia dentro uno dei 5 cerchi. Ogni cerchio è contraddistinto da un diverso punteggio assegnato sulla base della distanza e, quindi, della maggior difficoltà.

Per attribuire il punto relativo, la boccia dovrà fermarsi posizionandosi tutta all'interno del cerchio.

Va tracciata una linea o posti due oggetti a riferimento laterale di una linea immaginaria per segnare il punto da cui lanciare



Regole e punteggi

| | | |
|------------------|-------|----------|
| Cerchio numero 1 | _____ | 2 punti |
| Cerchio numero 2 | _____ | 4 punti |
| Cerchio numero 3 | _____ | 6 punti |
| Cerchio numero 4 | _____ | 8 punti |
| Cerchio numero 5 | _____ | 10 punti |

Ogni partecipante (anche a distanza) dovrà svolgere cinque prove.

I punti saranno assegnati in base alla distanza del cerchio.

La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente o della squadra se più componenti, determinerà la graduatoria del secondo gioco.



PALLA BOCCIATA

#concentrazione #geometria

ALMENO 2 GIOCATORI



Difficoltà
○○○

Gonfiare un palloncino di medie dimensioni (diametro 30 cm) e preparare 4 bocce di cartapesta per ciascun giocatore (anche di varie grandezze).

Segnare una linea dietro la quale posizionarsi per il lancio.

Segnare l'altra linea, all'estremità della stanza per l'altro giocatore.

Se sono presenti più di due giocatori, si formeranno delle squadre.

Disporre il palloncino gonfiato al centro della stanza.

Descrizione del gioco

Ogni giocatore (nel caso, di ciascuna squadra) avrà quattro tiri a disposizione e, tirando a turno, cercherà di far rotolare il palloncino verso il campo avversario, colpendolo con le bocce.

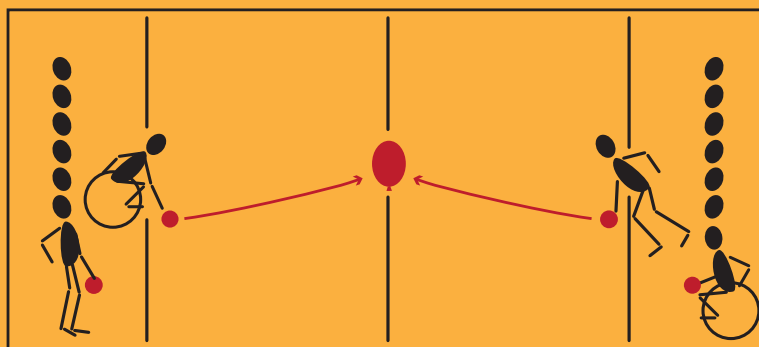
Quando tutte le bocce sono state lanciate (facendole rotolare in accosto al palloncino) si assegna un punto al giocatore (o alla squadra) che è riuscito ad allontanare di più il palloncino dal proprio campo.

Tutte le bocce tirate restano in campo.

Variante del gioco

Fare il gioco con una esecuzione "a tempo", una sola boccia per "squadra".

Il giocatore che tira, corre rapidamente e recupera la boccia che consegna al compagno successivo



Regole e punteggi

Dopo i 4 tiri di ogni partecipante viene assegnato un punto alla "squadra" che avrà allontanato di più il palloncino rispetto alla propria linea di partenza.

Ogni partecipante dovrà fare 5 prove e saranno quindi assegnati, complessivamente, 5 punti. La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente, determinerà la graduatoria del terzo gioco.



LA CAMPANA

#attenzione #manualità

ALMENO 2 GIOCATORI



Difficoltà

○○○

Per questo gioco occorrono
4 scatole di cartone (scatole delle scarpe)
o diversi contenitori, 4 bocce di stoffa o cartapesta,
anche di varie grandezze.

Descrizione del gioco

Si individua un'area per il gioco con due "metà campo". Ci si dispone nella propria metà. Al via ciascun giocatore delle rispettive squadre (max due) tira la boccia nello scatolone n. 1 (la distanza sarà definita a seconda dello spazio, a partire da 1 metro). Se fa centro, passa alla scatola n. 2 e così via.

Se manca il bersaglio e la boccia non va nella scatola, va a riprendere la boccia e la consegna al compagno che segue.

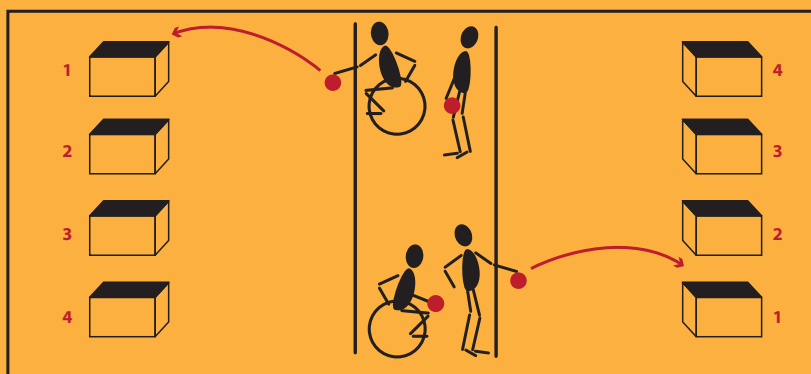
La squadra prende 1 punto quando il giocatore (o giocatori) ha raggiunto il bersaglio n. 4.

Variante del gioco

VARIANTE A: partite a tempo o a punti stabiliti.

VARIANTE B: dopo cinque centri fatti in prima postazione si scala alla seconda e così via.

VARIANTE C: con un solo scatolone per squadra e 4 diverse posizioni di lancio.



Regole e punteggi

Ogni squadra dovrà eseguire 5 prove per l'attribuzione di 5 punti complessivi.

La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra se più componenti, si aggiungerà alla graduatoria degli altri giochi determinando la graduatoria finale.