

**Bocce IN Casa**

#iorestoacasa

**INIZIA A**  
**GIOCCARE**



**SCUOLA SECONDARIA**



# LANCIO NELLA SCATOLA

#coordinazione #manualità

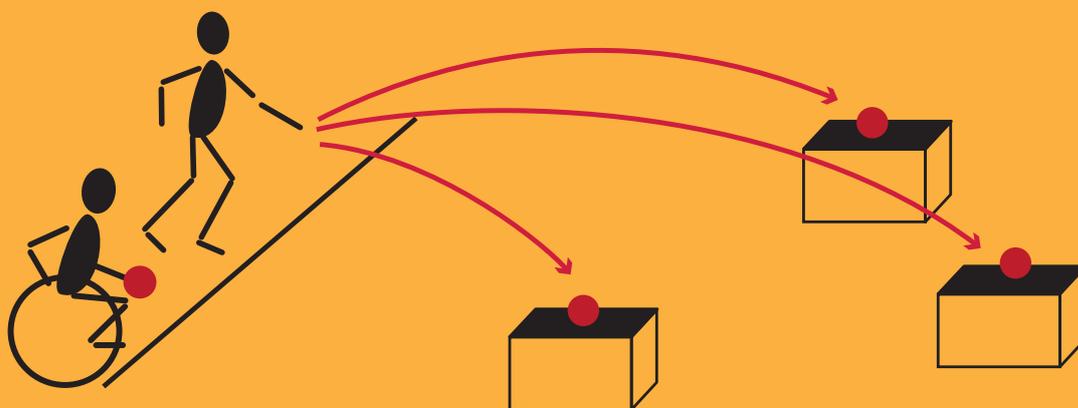
UNO O PIU' GIOCATORI

## Descrizione del gioco

Nel gioco del "lancio nella scatola" il giocatore per acquisire punti deve far entrare la boccia nello scatolone o altro contenitore a disposizione, riempito con un asciugamano, posizionato in un posto il più lontano possibile.

Per il tiro successivo sarà posizionato a dx, leggermente più vicino e poi ancora a sx ancor più vicino. Le distanze devono essere stabilite prima dell'inizio del gioco

- Lancio diretto centrale (scatolone posto alla massima distanza possibile, in posizione centrale).
- Lancio diretto a destra (scatolone posto a una distanza media possibile a destra).
- Lancio diretto a sinistra (scatolone posto a una distanza minima a sinistra).



## Regole e punteggi

Lancio diretto al centro	_____	1 punto
Lancio diretto a destra	_____	3 punti
Lancio diretto a sinistra	_____	5 punti

Ciascun giocatore ha a disposizione tre tiri, da svolgere senza oltrepassare la linea di lancio definita con una cordicella.

Vince la partita il giocatore /la squadra che arriva per prima al punteggio stabilito (20 punti).

Al termine delle giocate verranno conteggiati i punti per stilare l'apposita classifica.



# TIRO AL PALLINO

#precisione #matematica

UNO O PIU' GIOCATORI



Difficoltà



Realizzare a terra la forma di un cerchio del diametro di 50-70 cm con una corda, un nastro o proprio con un cerchio in plastica, se disponibile, o ritagliando un tondo da un foglio di carta. Al suo interno va posto un quadrato (realizzato con carta) bloccato con del nastro adesivo ed infine al centro va posto il PALLINO di carta (ricoperto di alluminio, vedi tutorial).

## Descrizione del gioco

I partecipanti (o il partecipante) dovranno lanciare la boccia nelle zone delimitate (cerchio, quadrato, pallino).

## Variante del Gioco

Si può adattare lo stesso esercizio eseguendo i tiri da una posizione "accovacciata" con i piedi fermi all'interno di un piccolo rettangolo (foglio di giornale piegato) allo scopo di aumentare la difficoltà.



## Regole e punteggi

Zona tonda	_____	1 punto
Zona quadrata (giornale)	_____	3 punti
Colpire il pallino	_____	5 punti

Il gioco si può svolgere a coppie o con più partecipanti (anche con compagni a distanza, confrontando i punteggi) che si alternano nel tiro fino ad arrivare al punteggio di 20 punti.

Si potranno eseguire più partite e definirne con l'adulto presente il numero per arrivare alla vittoria.

La posizione e la distanza del giocatore saranno in funzione dell'età e dello spazio a sua disposizione.

La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente, determinerà la graduatoria di questo gioco



# GIOCO DEL TANGRAM

#attenzione #geometria

DUE GIOCATORI



Difficoltà



Prendere 4 fogli di giornale aperti e unirli con il nastro adesivo  
Sovrapporre al primo rettangolo realizzato un "rombo", anch'esso realizzato con giornali (magari colorati).  
L'obiettivo è di realizzare una forma che abbia questo aspetto.

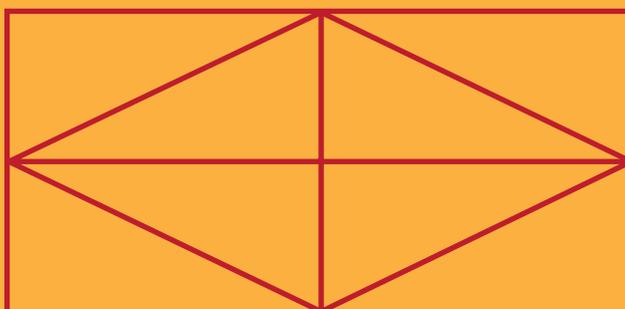


## Descrizione del gioco

All'interno di questa forma sarà pertanto possibile individuare:

1 grande rettangolo • 1 rombo • 4 piccoli rettangoli • 2 triangoli isosceli  
• 4 triangoli rettangoli

La linea di lancio sarà delimitata da una corda o da un segno a partire da 3 metri.



## Regole e punteggi

Rettangolo grande	_____	2 punti
Rombo	_____	4 punti
Rettangoli piccoli	_____	4 punti
Triangolo isoscele	_____	6 punti
Triangolo rettangolo	_____	8 punti

Ogni giocatore gioca a turno e, a seconda di dove si fermerà la boccia, gli verrà attribuito il relativo punteggio, fino al raggiungimento (e oltre) di 20 punti.

È il giocatore che sceglie magari un punteggio basso ma con difficoltà minore o un punteggio alto ma con difficoltà maggiore, seguendo così strategie diverse.



# CACCIA AL TESORO

#coordinazione #interdisciplinarietà

DUE GIOCATORI



Difficoltà

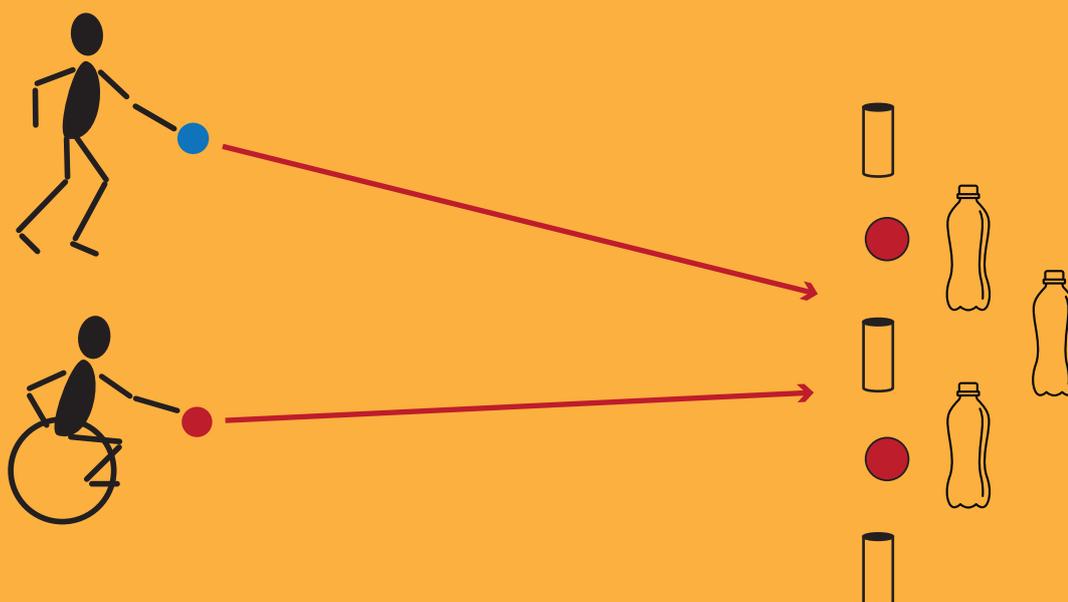


Per questo gioco è necessario avere a disposizione  
3 cilindri (barattolo pomodoro, tubo di cartone della carta da cucina, ecc.),  
3 bottiglie in plastica (da riciclare), 1 pallina da alluminio.

## Descrizione del gioco

Si affrontano due o più giocatori con una boccia a testa.

I partecipanti si alternano con tiri in sequenza per colpire bersagli posti a distanza di qualche metro dalla propria base (a seconda dello spazio disponibile, da 2 a 5 metri).



## Regole e punteggi

Pallina d'alluminio	_____	4 punti
Bottiglietta	_____	1 punto
Cilindro	_____	2 punti

**Il valore di ogni bersaglio viene stabilito ad inizio partita a seconda della sua grandezza.  
I giocatori si alternano al tiro; una volta colpito, il bersaglio viene portato alla propria base.**

**Vince il giocatore che, una volta esauriti i bersagli da colpire, ha ottenuto più punti sommando i singoli oggetti conquistati.**



# TAPPETO NUMERATO

#precisione #matematica

DUE GIOCATORI



Difficoltà  
○○○○

Realizzare un "tappeto" con i fogli di giornale (o altra carta) uniti. Attribuire con il pennarello i numeri posizionati come da schema. Unisci i fogli del tappeto con il nastro adesivo e posizionalo a terra.

## Descrizione del gioco

Ogni giocatore ha a disposizione 2 tiri per il suo turno.

Esegui il primo tiro (a "parabola" diretta) e memorizza il punteggio a seconda del foglio colpito.

Prima di effettuare il secondo tiro scegli un'operazione tra moltiplicazione e somma.

Con il secondo tiro dovrai centrare il foglio che, moltiplicato o sommato al primo punteggio, ti farà ottenere il punteggio acquisito.

Con il raggiungimento degli 8 punti ti aggiudichi il "game".

## Variante del Gioco

E' possibile variare il gioco con un tiro "di accosto", ripetendo i turni di lancio per ulteriori 3 game.

1	2	1
4	8	6
1	2	1

## Regole e punteggi

Ogni due tiri il turno passa all'altro giocatore

Vince la partita il primo giocatore che si aggiudica 3 "game".