



IL CASTORO GIOCHERELLONE



DESCRIZIONE:

IL CASTORO GIOCHERELLONE HA SEMPRE UN GIOCO PRONTO DA PROPORRE NEI MOMENTI LIBERI DELLE LUNGHE GIORNATE DI CAMPEGGIO. CONOSCE LE REGOLE DI ALCUNI GIOCHINI CHE VENGONO SVOLTI DURANTE LE ATTIVITÀ DEL SABATO ED È IN GRADO DI SPIEGARLE AI SUOI COMPAGNI. SE I GIOCHI NON SI TROVANO È IN GRADO DI IMPROVVISARSELI O COSTRUIRSELI DA SOLO. È SEMPRE POSITIVO E TIENE ALTO IL MORALE DEL SUO GRUPPO.

UNA VOLTA CONCLUSA L'ATTIVITÀ COMPILA QUESTA PAGINA E MANDA UNA FOTO DEL FOGLIO A UN CAPO DIGA:

HO TERMINATO L'ATTIVITÀ PER DIVENTARE "CASTORO GIOCHERELLONE"

DATA: _____

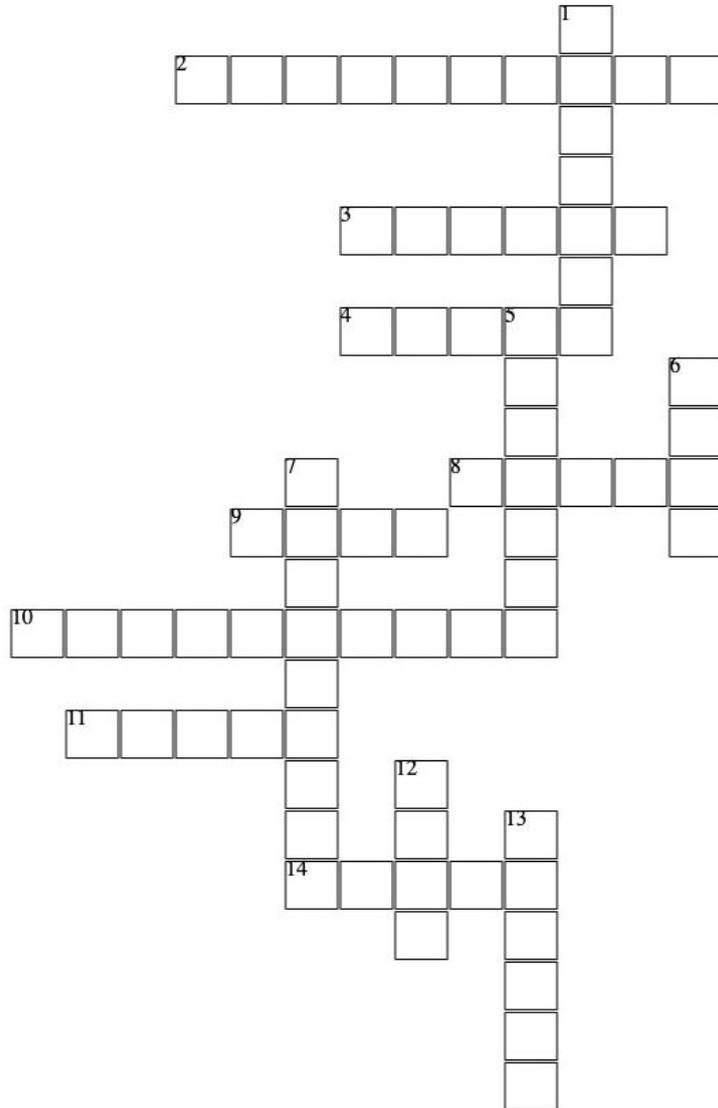
FIRMA DEL CASTORO: _____

FIRMA DELLA SEVERISSIMA GIURIA (GENITORE):



CRUCIVERBA

IN ALCUNI CASI PER
GIOCARRE VI BASTA
UNA MATITA!
COMPLETA IL
CRUCIVERBA QUI
SOTTO A TEMA
"GIOCHI"



Orizzontali

- 2 Gioco in cui tutti si nascondono
- 3 Quelle che bisogna seguire per rispettare il gioco
- 4 Si possono usare per colorare l'asfalto
- 8 Oggetto usato per diversi giochi, come il calcio
- 9 Se si tira esce un numero
- 10 Gioco da fare con la benda sugli occhi
- 11 Si possono fare diversi giochi con le ..., come scala 40, solitario.
- 14 Persone con cui ti piace giocare

Verticali

- 1 Per vincere bisogna tirarli giù tutti
- 5 Gruppo di persone che giocano insieme
- 6 Se si segna a calcio si fa...
- 7 Si usa per giocare a Tennis
- 12 Gioco in cui si gioca con X e O
- 13 Sono palline di vetro

PUOI CREARE IL TUO CRUCIVERBA PERSONALE SU QUESTO SITO

<https://www.educolor.it/crosswordgenerator.php>



VIDEO

SUL NOSTRO SITO (WWW.SCOUTCASTELLO.CH) TROVATE UN VIDEO IN CUI I CAPI DIGA MOSTRANO COME COSTRUIRE DEI PICCOLI GIOCHINI CON DEL MATERIALE CHE POTETE FACILMENTE RECUPERARE IN CASA VOSTRA. DIVERTITEVI A PERSONALIZZARE I VOSTRI GIOCHI COME PIÙ VI PIACE.

ASPETTIAMO VOSTRE FOTO E VIDEO IN CUI GIOCATE CON LE VOSTRE CREAZIONI 😊

KUBB

VOLETE IMPARARE UN NUOVO GIOCO DA PROVARE IN FAMIGLIA O CON GLI AMICI? OGGI VI PRESENTIAMO IL KUBB. QUESTO GIOCO VIENE DALLA SVEZIA E HA ADDIRITTURA ORIGINI VICHINGHE. È UN GIOCO MOLTO SEMPLICE CHE RICORDA UN PO' IL BOWLING O LE BOCCE. ESPLORATORE, LUPETTI E ALCUNI TRA DI VOI CASTORI LO CONOSCONO GIÀ.

IL NOME KUBB RICORDA UN PO' LA PAROLA "CUBO". IN EFFETTI, IL MATERIALE DI GIOCO TRADIZIONALE COMPRENDE

- 10 PARALLELEPIPEDI DI LEGNO DI CIRCA 15 CM DI ALTEZZA E 6 CM DI LARGHEZZA E PROFONDITÀ
- UNA FIGURA DI LEGNO PIÙ ALTA (CIRCA 30 CM) INTAGLIATA IN MANIERA CHE ABBIAMUNA CORONA SULLA CIMA (IL RE)
- 6 BASTONI DA LANCIO (LEGNETTI DI 3.5 CM DI DIAMETRO E 30 CM DI LUNGHEZZA).



IN ALTERNATIVA, POTETE USARE DELLE BOTTIGLIE DI PET RIEMPIE CON UN PO' DI ACQUA, PER DAR LORO UNA CERTA STABILITÀ. PER FARE IL RE POTETE USARE UNA BOTTIGLIA DECORATA IN MODO SPECIALE, MENTRE PER I BASTONCINI POTETE RECUPERARE QUALCHE LEGNO SUFFICIENTEMENTE PESANTE NEL BOSCO.

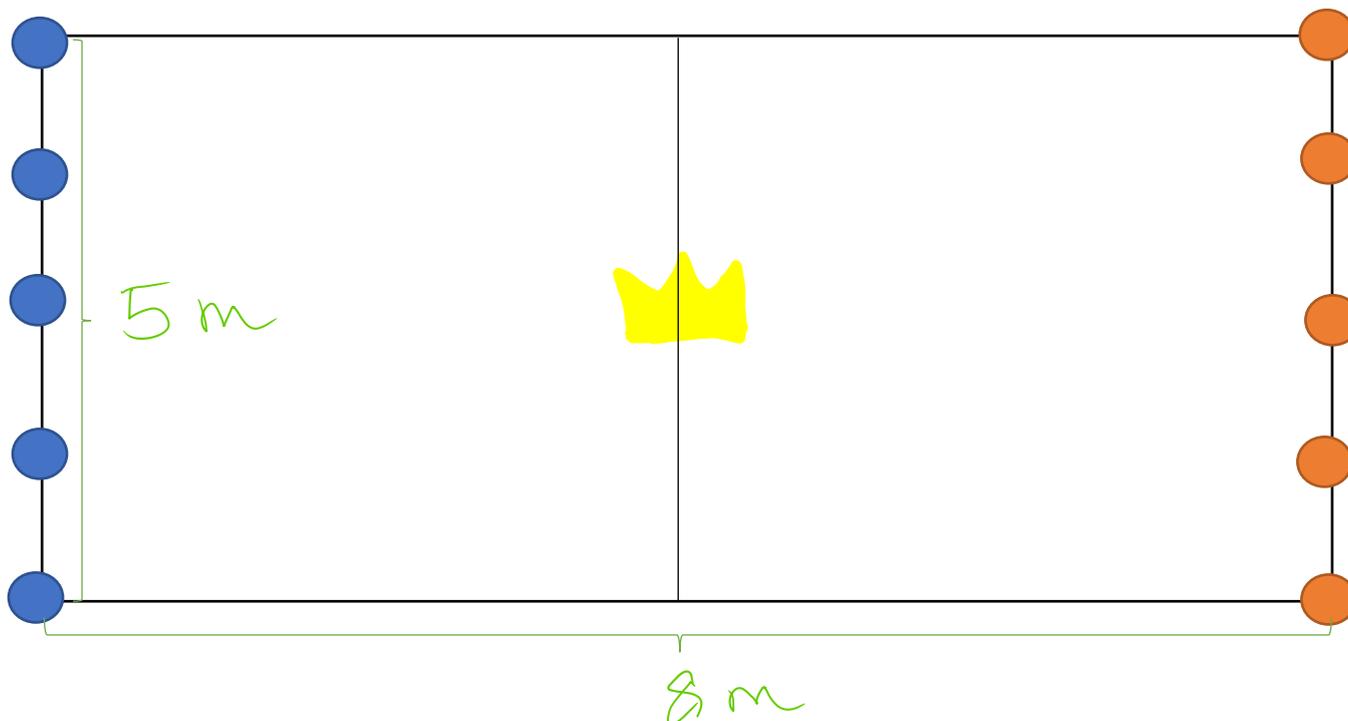
PREPARAZIONE:

- PER GIOCARE A KUBB SERVE UNO SPAZIO ABBASTANZA GRANDE. L'IDEALE SAREBBE GIOCARE IN GIARDINO O IN UN PRATO.
- IL NUMERO DI GIOCATORI PUÒ VARIARE DA 2 A 12. IL CAMPO DI GIOCO, PER GLI ADULTI, MISURA CIRCA 8 M X 5 M E VIENE DELIMITATO DA QUATTRO PALETTI. PER



I BAMBINI LE DIMENSIONI POSSONO ESSERE ADATTATE, RISPETTANDO SEMPRE LE PROPORZIONI.

- SU DUE LATI OPPOSTI DEL CAMPO VENGONO POSTI CINQUE KUBB IN FILA, MENTRE IL RE VIENE MESSO AL CENTRO.
- I PARTECIPANTI SI DIVIDONO IN DUE SQUADRE, DALLO STESSO NUMERO DI GIOCATORI



REGOLE DEL GIOCO:¹

- UNA DELLE DUE SQUADRE (**SQUADRA 1**) PARTE PER PRIMA E TENTA DI ROVESCIARE I KUBB DEGLI AVVERSARI (QUELLI DALLA PARTE OPPOSTA DEL CAMPO RISPETTO A DOVE SI TROVA) LANCIANDO I SUOI SEI BASTONI. I LANCI DEVONO AVVENIRE DALLA PROPRIA LINEA DI FONDO: NON SI PUÒ ENTRARE IN CAMPO E NON SI PUÒ ABBATTERE IL RE.
- LA SECONDA SQUADRA (**SQUADRA 2**) RACCOGLIE TUTTI KUBB DI LEGNO CADUTI E LI LANCIA NELLA METÀ CAMPO AVVERSARIA. (QUESTO PASSAGGIO CI SERVIRÀ PIÙ AVANTI) LA **SQUADRA 1** SISTEMA I KUBB CADUTI NEL PROPRIO CAMPO, RIMETTENDOLI IN VERTICALE ESATTAMENTE NEL PUNTO IN CUI SONO ATTERRATI.
- ORA TOCCA ALLA **SQUADRA 2** GIOCARE. PRIMA DI PROVARE A COLPIRE I 5 KUBB SUL FONDO, PERÒ, DEVE RIUSCIRE A FAR CADERE I KUBB CHE HA APPENA LANCIATO IN MEZZO AL CAMPO.

¹ LE SPIEGAZIONI POSSONO SEMBRARE MACCHINOSE, MA È SOLO PERCHÉ I GIOCHI SI IMPARANO MOLTO MEGLIO... GIOCANDO! IN REALTÀ, UNA VOLTA IMPARATI I VARI PASSAGGI, KUBB È MOLTO SEMPLICE E DIVERTENTE.



- ORA TUTTI I KUBB ROVESCIA TI VENGONO DI NUOVO RACCOLTI E LANCIATI NELLA METÀ AVVERSARIA, SEGUENDO LO STESSO SCHEMA MA A SQUADRE INVERTITE.
- SE UNA SQUADRA NON RIESCE AD ABBATTERE TUTTI I KUBB ALL'INTERNO DEL CAMPO (QUELLI CHE NON SI TROVANO SULLA LINEA DI FONDO), LASCIA UN IMPORTANTE VANTAGGIO AGLI AVVERSARI. IL PROSSIMO LANCIO AVVERSARIO, INFATTI, POTRÀ ESSERE EFFETTUATO A PARTIRE DALLA LINEA DEL KUBB CHE SI TROVA PIÙ VICINO AL RE.

FINE DEL GIOCO:

IL GIOCO CONTINUA IN QUESTO MODO FINO A QUANDO UNA SQUADRA HA ROVESCIA TO TUTTI I KUBB AVVERSARI. ORA L'OBIETTIVO È IL RE! APPENA VIENE ABBATTUTO, LA PARTITA È FINITA E CHI LO HA ROVESCIA TO È IL VINCITORE. MA ATTENZIONE! IL RE PUÒ ESSERE ABBATTUTO SOLO DA CHI HA COLPITO TUTTI I KUBB DEL CAMPO AVVERSARIO! SE IL RE VIENE COLPITO DA UNA SQUADRA PRIMA CHE TUTTI I KUBB AVVERSARI SIANO STATI ROVESCIA TI, QUELLA SQUADRA HA AUTOMATICAMENTE PERSO.

TUTTO CHIARO??? PROVATE!