



Scheda gioco N° 23 bis



Nome del gioco: Timpalo



Caratteristiche:

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: gioco (art. 31).



Tipologia

- Gioco per tutte le stagioni, di giorno
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, relazione spaziale



Spazio

- Interno, esterno
- Medio, grande



Numero dei partecipanti

- Dai 4 in su, si può arrivare a grandi numeri



Età dei partecipanti

- Dagli 8 anni in su



Materiali utili

- Dei gessi o delle funi per delimitare il punto di partenza. Dei cerchi (almeno 10) in corda morbida (nylon) dal diametro di 40 cm, un paletto dove infilare i cerchi, che potrebbe essere una base per gazebo riempita di acqua con al centro un tubo(gamba di gazebo), oppure una base, stabile, di qualsiasi materiale con un paletto alto un metro per infilare i cerchi.



Presentazione

- Nella pizzeria della città di calle-mare, nella regione sud-nord del pianeta Vene..., gli abitanti avevano un divertimento interessante: ogni sabato sera, dopo il tradizionale Sabbath, o Shabbat o Shabbath o sabat o come preferite chiamarlo, si ritrovavano in luoghi ludico – rilassanti per sfidarsi al gioco del “infila l’anello (di calamaro) nel palo. Si deve dire che in questa regione i calamari erano di dimensioni spropositate. Dopo averne mangiato un quarto fritti, era di tradizione utilizzarne il resto per questo gioco; “Timpalo”, che fu da sempre lo sport principale del pianeta Vene.... Tutti gli abitanti si divertivano a fare questa sfida per riscattarsi dal tedio trascorrere del tempo. Non vinse mai nessuno: provare per credere!! Il pianeta si spense per noia totale, vissero solo i calamari, che con un’astro-nave fuggirono da quel luogo tetto e poco giocoso.



Come si gioca

- si formano delle squadre rispetto al numero dei bambini, dai 3 ai 5 bambini per squadra. Si delimita il punto dove avviene il lancio del cerchio (corda) che ogni componente deve fare a turno. Ci saranno diversi paletti dove infilare i cerchi, il numero è libero. Al via del conduttore, a turno ogni componente di squadra lancia il cerchio per “timpalare” il paletto, a turno i giocatori devono lanciare tutti i cerchi a disposizione. Vince la squadra che raggiunge il punteggio stabilito all’inizio; esempio 50 punti.



Varianti

- Provate un po’ a scoprire quali potrebbero essere le varianti di un gioco come questo? Aspetto da voi, grandi e piccini alcune idee!!



Sicurezza

- Non sussistono problemi di sicurezza per un gioco simile, basta solo rispettare la distanza dai paletti