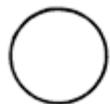


# LOST



5 cascate

4 foresta

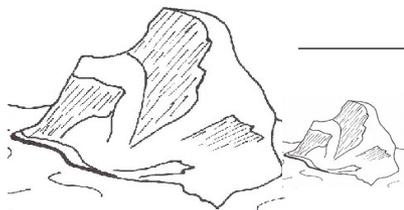
3 Sabbie mobili

2 spiaggia

1 scogli



[www.disegnocoloregratis.it](http://www.disegnocoloregratis.it)



## **Dal diario di bordo 29-02-1856**

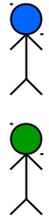
- **La nostra missione esplorativa che prevedeva la raccolta di erbe medicinali ci ha portato verso un'isola sconosciuta ... urtando contro gli scogli durante una tempesta, abbiamo perso però il nostro carico di viveri e danneggiato la nave.**
- **Ora siamo fermi e stiamo cercando di rimediare ai danni subiti, sarà necessario sbarcare sull'isola per raccogliere un po' di cibo utile per il viaggio di ritorno ... ma bisogna essere veloci perché il tempo sta cambiando ... l'isola è ricca di vegetazione e sembra ospitale ... ma non sempre ciò che appare corrisponde alla realtà.**

- **Si formano 2 equipaggi, così che in due si possa avere più possibilità di riuscire nell'impresa. Servono 2 capitani per gestire situazioni impreviste e per formare gli equipaggi.**
- **Ogni equipaggio/squadra sceglie il proprio nome.**

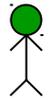
## **Lo sbarco**

- **Nel viaggio i due equipaggi hanno sofferto un po' il mare ma finalmente sono approdati sull'isola. Per sbarcare non è possibile avvicinarsi più di tanto all'isola con la nave, per cui bisogna procedere a nuoto, aggirando gli scogli. Attenzione però alle onde, che sono molto alte, e se qualcuno viene investito da una di queste, difficilmente riuscirà a liberarsi da essa, finendo in mare aperto dove gli squali non vedono l'ora di fare una bella scorpacciata!**

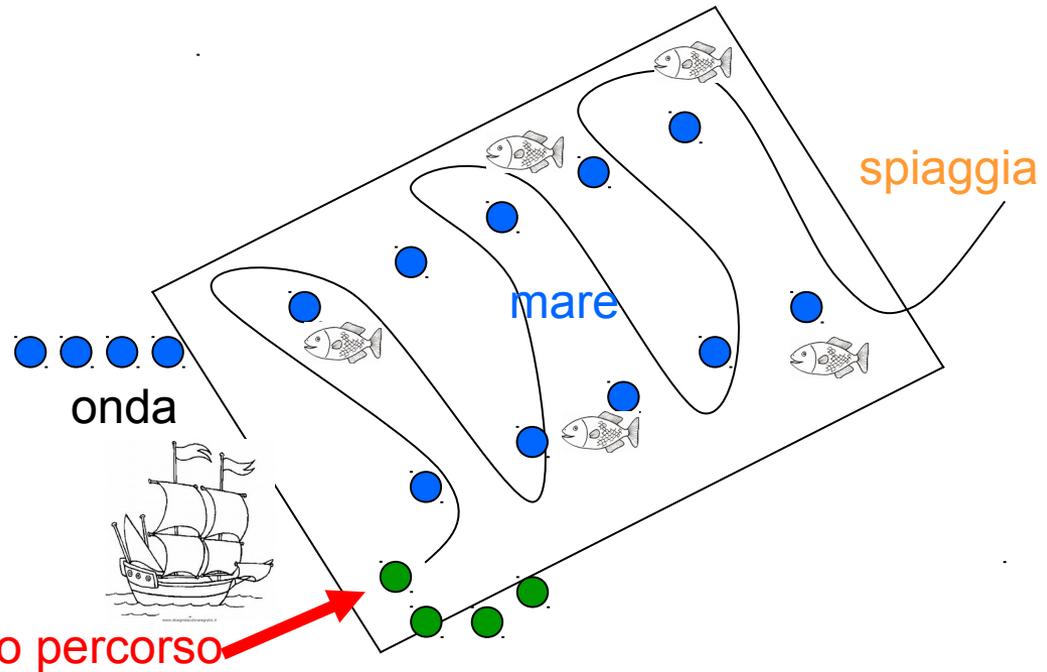
# Lo sbarco



Bambino equipaggio y



Bambino equipaggio x



- Il gioco consiste nel passare da una parte all'altra del campo senza farsi colpire dall'onda. Una squadra (che chiamiamo x) si dispone da un lato del campo (la nave) ogni membro dell'equipaggio dovrà correre verso il lato opposto del campo (mare) senza farsi colpire dall'onda e girando intorno agli scogli (bambini seduti).
- La squadra y si trova invece in parte all'interno del campo come "scogli" e in parte costituisce l'onda.
- Come si forma l'onda? Il primo componente della squadra x lancia il pallone all'interno del campo facendolo rimbalzare (o andare più in alto possibile) velocemente deve correre intorno agli scogli lungo un percorso, prendendo più PESCI possibili, fino al lato opposto del campo e prima che i componenti della squadra y abbiano preso la palla e formato una fila (ovvero l'onda). Quando la fila è fatta l'onda distrugge tutto ciò che incontra compreso l'esploratore se viene toccato.
- Quando tutti i giocatori della squadra x sono passati, tocca alla squadra y. Vince la squadra che avrà impiegato meno tempo.

# **La spiaggia**

**Abbiamo raggiunto la riva. Bene!!!**

**Ora dobbiamo attraversare la spiaggia, e sapete qual è il pericolo che nasconde?**

**La sabbia è bollente (50 C°). In questo caso chi si ferma è perduto.**

**Alcuni compagni sono stati feriti durante la tempesta e dovremo aiutarli a superare la spiaggia ...**

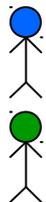


# **Le sabbie mobili**

- **Il sole è alto e siamo tutti molto stanchi, per fortuna ci accorgiamo in tempo di essere in presenza delle terribili “sabbie mobili”. Dobbiamo trovare un percorso sicuro.**

**Ci teniamo stretti cercando di raggiungere velocemente una grande roccia ... ma ci aspetta una sorpresa.**

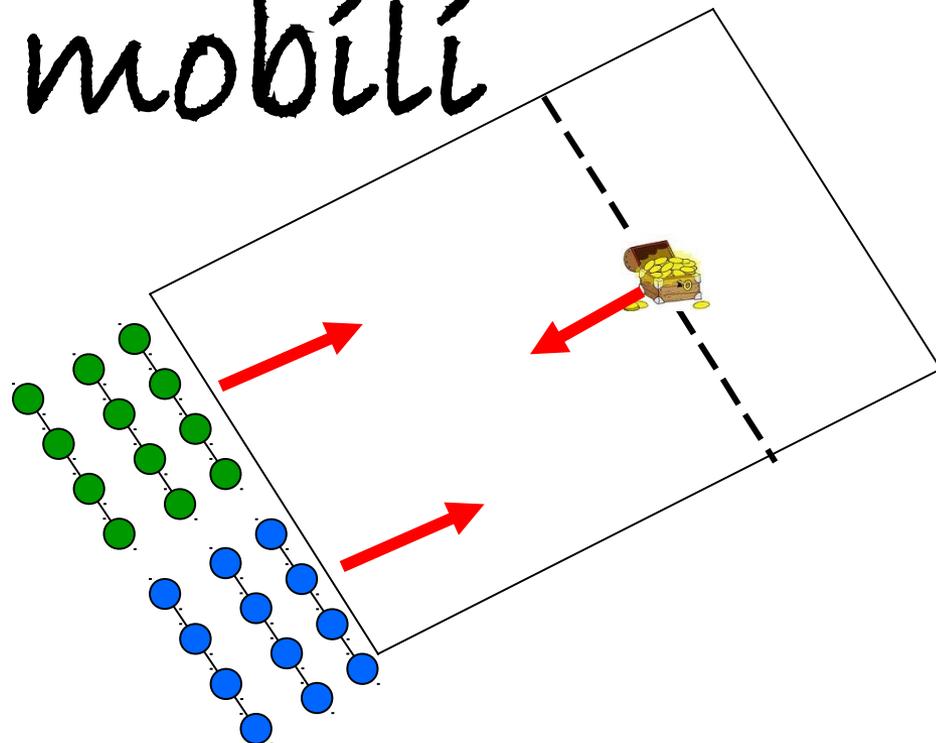
# 3 Le sabbie mobili



Bambino equipaggio y



Bambino equipaggio x



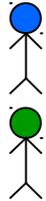
- I bambini (gruppo di 4) sistemati sottobraccio dovranno saltare su una sola gamba contemporaneamente raccogliendo la carta tesoro e andando più velocemente possibile verso il traguardo (andata e ritorno a staffetta, ogni volta viene riposizionato il tesoro)
- Vietato mettere il secondo piede a terra, è possibile fermarsi tutti insieme e poi riprendere tutti insieme senza mai separarsi.
- Vince la squadra che impiega meno tempo.

**P.S. informarsi sui cibi della foresta e creare delle carte con scritti i diversi cibi**

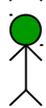
# **La foresta...aiuto i cannibali**

**Superata la spiaggia arriviamo in un luogo un pochino più fresco: la foresta. Ma anche la foresta presenta dei pericoli! Delle scimmie dispettose ci vogliono colpire con i cocchi noi dobbiamo schivarli e raccogliere più cibi possibili da portare nel nostro zaino per la fine della missione ... attenzione però ai cannibali che per ora dormono ma se si svegliano ci possono mettere nel pentolone!**

# 4 La foresta

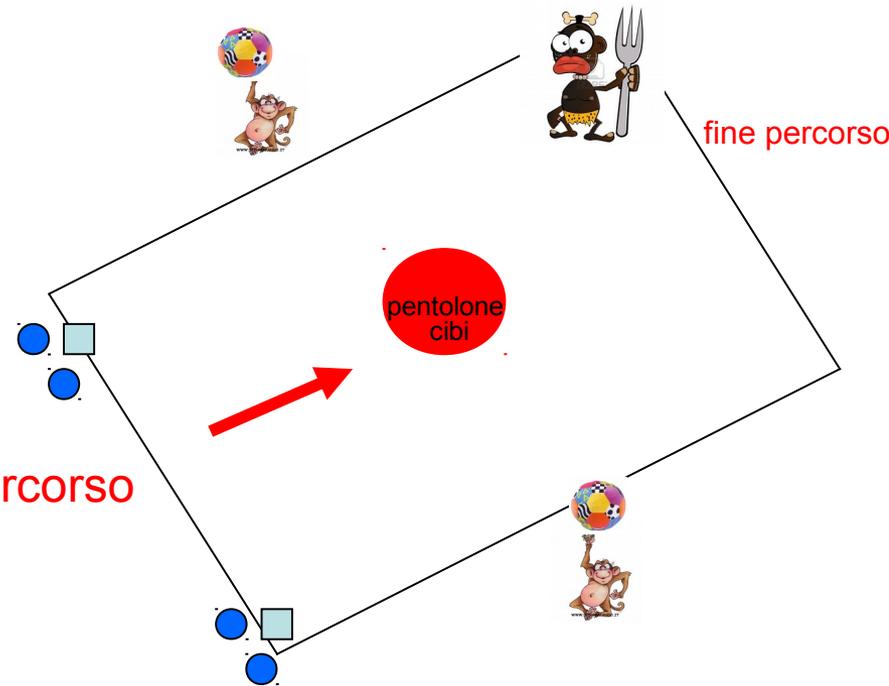


Bambino equipaggio y



=  Bambino equipaggio x

Inizio percorso



**posizionare le carte con i diversi cibi nel pentolone!**

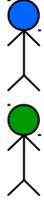
- Coppie di b. dovranno correre nel campo portando una scatola e mentre uno cercherà nel pentolone cibi utili (SOLO 3 CARTE) da portare via l'altro lo proteggerà dai cocchi (palle) lanciati dalle scimmie dispettose
- Se un esploratore viene colpito da un cocco sveglierà il cannibale che cercherà di prenderlo per portarlo nel pentolone, l'esploratore dovrà quindi correre fino alla fine della foresta. Se viene catturato potrà essere liberato da un compagno del turno successivo.
- Le squadre invertono i ruoli vince chi ha recuperato i cibi in meno tempo ed ha salvato dalla morte il suo equipaggio.

## La cascata

**Anche la foresta è stata superata e abbiamo ancora il nostro equipaggio .**

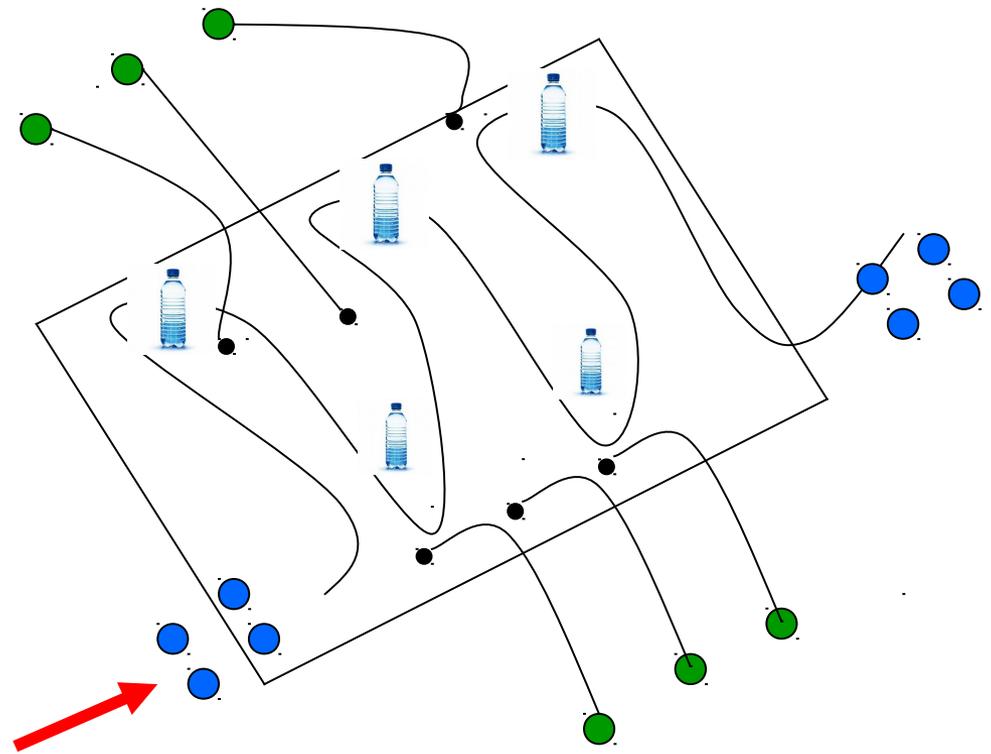
**Al centro dell'isola ci deve essere una montagna, visto che si comincia a salire. Davanti a noi c'è una grande cascata e dovremo passarci sotto. Se non stiamo attenti saremo trascinati via dalla corrente.**

# 5 La cascata



Bambino equipaggio y

Bambino equipaggio x



- Gli esploratori partono a coppie uno guida a voce (senza toccarlo) il suo compagno bendato
- Costruire un po' di palline di carta avvolgendole nello scotch (sarà l'acqua della cascata). I partecipanti di una squadra dovranno seguire un percorso (creato dagli avversari) seguendo le indicazioni vocali del compagno, cercando di impiegare meno tempo possibile e cercando di raccogliere le carte "acqua" sotto le indicazioni dei compagni. Dovranno inoltre cercare di non farsi colpire dalle palline (5 sec di penalità per ogni pallina che colpisce il partecipante bendato). Percorso a staffetta. Quando il primo equipaggio ha finito si invertono i ruoli.
- Vince l'equipaggio che impiega meno tempo.

# Fine dell'impresa

- Oltre la cascata ci aspettano le scialuppe per tornare alla nave, ora abbiamo un po' di viveri speriamo di tornare a casa sani e salvi!
- La squadra che risulta vincitrice per ogni gioco colorerà la stella.

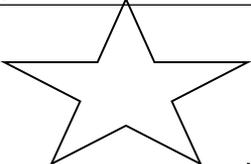
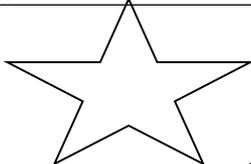
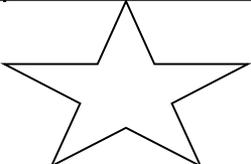
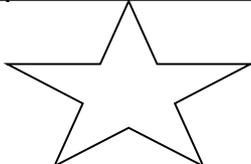
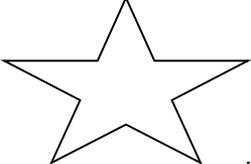
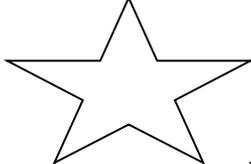
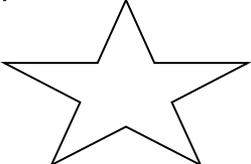
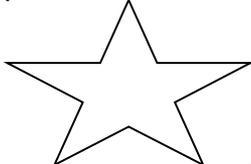
# MATERIALE NECESSARIO PER IL GIOCO

- Palloni
- Bigliettini (CARTE) che dovranno essere posizionati nei giochi specifici.  
BIGLIETTINI : pesci, frutta, granchio, gambero, tesoro  
BIGLIETTINI: cibi pentolone “ ..... ”  
da ricercare  
BIGLIETTINI : acqua
- 5/6 BOTTIGLIE di Acqua di plastica (da riempire a scuola).
- Palline di carta avvolte nello schotch

# CALCOLARE IL PUNTEGGIO DEL GIOCO

- La carta FRUTTA: - 5 sec
- Altre carte del Pentolone (create da te buone da mangiare), -5 sec
- La carta GRANCHIO da' una penalità di +5 sec.
- La carta GAMBERO da' una penalità di +10 sec.
- La carta SERPENTE nel pentolone da' una penalità di +5 sec.

# Equipaggio

<u>L'equipaggio vincente</u> <u>colora la stella</u>	Nome1	Nome2
Prima prova <i>Lo sbarco</i>	min  	min  
Seconda prova <i>la spiaggia</i>	min  	min  
Terza prova <i>Le sabbie mobili</i>	min  	min  
Quarta prova <i>La foresta</i>	min  	min  
Quinta prova <i>Le cascate</i>	min  	min  

Min tot:

Min tot:

