



ASSISCOUT

Questo libretto è stato ideato, progettato, scritto
e stampato da Roberto Dusi Assiscout Abano 2022



GIOCHI EDUCATIVI



PER CASTORINI

Edizione 2022

Se mentre esegue l'operazione un altro fa sei, il gioco si ferma, il castorino che sta tentando di mangiare la cioccolata interrompe immediatamente l'azione, si toglie giacca a vento, berretto e guanti e torna al suo posto, appena seduto chi ha fatto sei procede nello stesso modo e così via.

Il gioco non ha un limite di tempo, lo decide il DOC. consiglio, comunque, alla fine del gioco di distribuire un quadratino di cioccolata a coloro che non siano riusciti a mangiarla.

Fare attenzione di interrompere il tiro del dado appena uscito il sei, per dare modo e tempo al precedente (che aveva fatto sei) di spogliarsi, appena tornato al suo posto, chi ha fatto sei può procedere e da quel momento si ricomincia a tirare il dado.



Premessa

Per i giochi proposti sono del parere che è meglio far giocare una capanna alla volta, (gli altri siedono in cerchio) determinando il tempo impiegato, piuttosto che sfidarsi direttamente in gare urlanti e caotiche che vanificherebbero il nostro lavoro educativo. È meglio porre la nostra attenzione su pochi bambini alla volta, per comprenderne meglio le loro qualità o le loro deficienze per mettere, poi in opera, le misure adeguate al caso, piuttosto che assistere ad una bella sfida, ma probabilmente assai rumorosa e caotica, che non ci aiuta nella nostra attività educativa a favore del singolo. Alcuni dei giochi descritti sono tratti da vari libri ed autori, e da me elaborati e adattati ai castorini e divisi in vari tipi.

Nei giochi che prevedono una distanza è bene variare tale distanza a seconda delle circostanze o a discrezione del Capocapanna.

Tutti i giochi possono essere fatti durante una "nuotata di esplorazione".

Tutto il materiale occorrente deve essere accuratamente preparato in precedenza e verificato.

Per i giochi descritti è meglio far fare delle prove ai castorini perché prendano dimestichezza con ciò che dovranno fare. Alcuni giochi prevedono il coinvolgimento dei castorini nella loro preparazione, a tale scopo ho preparato il necessario da fotocopiare e far colorare, a fantasia dai castorini.

Esigete, nel limite del possibile, che il lavoro sia fatto abbastanza bene, eventualmente fate delle fotocopie in più e datele a chi magari ha commesso qualche errore. È preferibile per la buona riuscita di ogni gioco avere a disposizione del materiale in più, sia per le figure da colorare sia per il materiale occorrente.

Le figurine che in seguito i castorini dovranno colorare, potranno servire per accumulare punti a seguito delle varie gare. Le figurine da 12 punti saranno messe da parte. La capanna prima arrivata di ogni gioco otterrà la figurina con i 12 punti, gli altri avranno una figurina qualsiasi scelta a caso dopo averle mescolate. Per il gioco finale preparare un dado di polistirolo da 8/10 cm di lato o altro materiale, con gli angoli smussati, disegnandone i numeri con un pennarello.

Buon lavoro a tutti e buona nuotata.

Roberto Dusi

Giochi di destrezza

I giochi qui descritti favoriscono: l'agilità – l'abilità - la prontezza dei riflessi – la rapidità dei movimenti.

I giochi di destrezza sono: BIRILLI DA FAR CADERE – IL CASTORINO DA FAR CADERE – IL CASTORINO CHE ROTOLA – UN AEROPLANO DI CARTA – PASSAGGIO DELLA PALLA – LO SCATOLONE – TACCO E PUNTA.

Giochi per l'orientamento nello spazio

I giochi qui descritti favoriscono: lo sviluppo della localizzazione e dell'orientamento

Nello spazio – l'intuizione – l'attenzione.

I giochi per l'orientamento nello spazio sono:

ATTENTI ALLE DIGHE – EQUILIBRIO SUL FIUME - LA DIGA.

Giochi per aumentare l'autocontrollo

I giochi qui descritti favoriscono: l'attenzione e la prontezza – l'esattezza dell'esecuzione – la capacità di scelta – la stimolazione alla creatività.

I giochi per aumentare l'autocontrollo sono: LA CORSA DEI CUCCHIAI – COSTRUIAMO UNA DIGA – IL SOFFIO AL SASSO .

Giochi per lo sviluppo sensoriale

I giochi qui descritti favoriscono: lo sviluppo dei cinque sensi.

I giochi per lo sviluppo sensoriale sono: POVERI PIEDI MIEI – CHE BUONO – CHE ODORE È? – TUTTI ZITTI – CHE COS'È.

Giochi di movimento

I giochi qui descritti favoriscono: l'agilità dei movimenti – l'abilità – l'elasticità muscolare - la coordinazione motoria – la velocità e lo scatto – lo spirito di gruppo.

I giochi di movimento sono: IL PALO – SALTELLANDO – L'APPENDIABITI.

Gioco finale d'allegria

Il gioco in questione favorisce: l'allegria, lo spirito di comunità, un momento di dolcezza.

Il gioco finale d'allegria è : LA CIOCCOLATA.



L'udito

Necessario: fazzoletti per bendare.

Castorini seduti in semicerchio, due di loro si mettono ad una distanza di 20 metri l'uno dall'altro bendati.

Al via (è necessario silenzio da parte degli altri) i due, chiamandosi continuamente per nome, devono riuscire ognuno ascoltando da dove arriva la voce dell'altro, a prendersi per mano.

Appena riusciti partono altri due castorini, vanno nelle loro posizioni, si bendano e così via.

Vince la capanna che in totale ha realizzato meno tempo.

La vista

Necessario: un orologio, una cipolla, una forbice, un pacchetto di fazzolettini da naso, un fazzolettone, una sedia, foglio e penna per ogni castorino.

Ad una distanza di 10 metri, mettere sulla sedia gli oggetti e coprirli facendo in modo che gli oggetti si vedano solo in parte.

Castorini seduti in semicerchio.

Al via il primo castorino parte e si pone ad una distanza di un paio di metri dalla sedia.

Scriverà sul foglietto ciò che a lui sembra di riconoscere, andrà poi a sistemarsi dieci metri più in là sedendosi, a questo punto parte un altro castorino e così via.

Vince la capanna che in totale ha indovinato più oggetti.

La cioccolata

Necessario: tavolette di cioccolata al latte a quadretti, una giacca a vento, un berretto di lana, un paio di guanti, un dado autocostruito in polistirolo (o in altro materiale), privato degli spigoli con impresso a pennarello su ogni lato il numero, una sedia, un coltello e una forchetta.

Questo gioco è fatto da tutti i castorini insieme e non ha carattere di competitività. È solo un modo per concludere gioiosamente una gran faticata. Tutti sono seduti in un grande cerchio nel cui centro c'è la sedia, con sopra la cioccolata già scartata con accanto la giacca il berretto e i guanti.

Consegnare ad un castorino a caso il dado il quale al via lo tira avanti a sé, poi tocca al prossimo compagno di sinistra e così via. Il gioco continua fino a che uno non fa sei, in tal caso, chi lo ha fatto, deve correre alla sedia, mettersi giacca a vento berretto e guanti, prendere le posate e cercare di tagliare un quadratino di cioccolata e mangiarlo. Nel frattempo il tiro del dado va avanti. Attenzione però!

Al via un castorino viene bendato mentre l'altro ha in mano il secchio. Il castorino bendato deve, con le dita dei piedi, raccogliere il maggior numero di fagioli e depositarli dentro il secchio tenuto in mano dal compagno. Dare un tempo a disposizione per ogni castorino, potrebbe andar bene un minuto al termine del quale si invertono i ruoli e si ricomincia da capo, e così via. Vince la capanna che, nel tempo previsto, ha raccolto più fagioli.

Gusto

Necessario: caramelle di zucchero fondenti della perugina (la quantità varia a seconda dei castorini tenendo presente che ogni caramella va divisa in quattro), sacchetti trasparenti alimentari, foglio e matita per ogni castorino, fazzoletti per bendare.

Preparare in precedenza dei sacchetti, numerati dal 1 al 4 con all'interno d'ognuno caramelle dello stesso gusto tagliate in quattro.

Quattro gusti differenti, e quindi quattro sacchetti, vanno bene. Non è necessario bendare i castorini in quanto le caramelle in questione hanno tutte, più o meno, lo stesso colore. I castorini sono seduti in semicerchio distanti da chi darà loro le caramelle una decina di metri.

Al via il primo castorino assaggia una dopo l'altra le caramelle, scriverà sul foglio il gusto di ognuna nell'ordine esatto consegnandolo, poi parte il secondo e così via. Vince la capanna che ha indovinato più gusti nella frequenza esatta. Non è necessario indovinare tutti i gusti basta che, quelli indovinati, siano nella giusta frequenza.

ESEMPIO DI CAMELLE FONDENTI.



L'olfatto

Necessario: quattro barattolini di foglie aromatiche, gesso per cerchi, foglietto e matita, fazzoletto per bendare.

Castorini seduti in cerchio. Fare quattro cerchi con il gesso ad una distanza di 10 metri l'uno dall'altro, porre nei cerchi un aroma diverso.

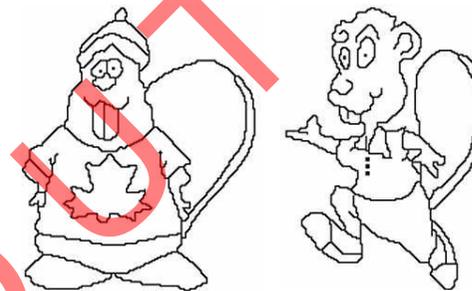
Bendare un castorino il quale, aiutato da un compagno dovrà andare al primo cerchio e annusare, il compagno dovrà scrivere di che odore si tratta, così fino al quarto cerchio. Dopodiché si invertono i ruoli ritornando indietro, e così via.

Vince la capanna che ha indovinato più odori nella giusta frequenza. Non è necessario indovinare tutti gli odori basta che, quelli indovinati, siano nella giusta frequenza.

Prima preparazione per: Birilli da far cadere

Necessario: fotocopie di castori, colla, forbici, palla media.

Far portare dai castorini almeno due cilindri di cartone dei rotoli scottex casa, serviranno per incollarci sopra i disegni colorati dai castorini.

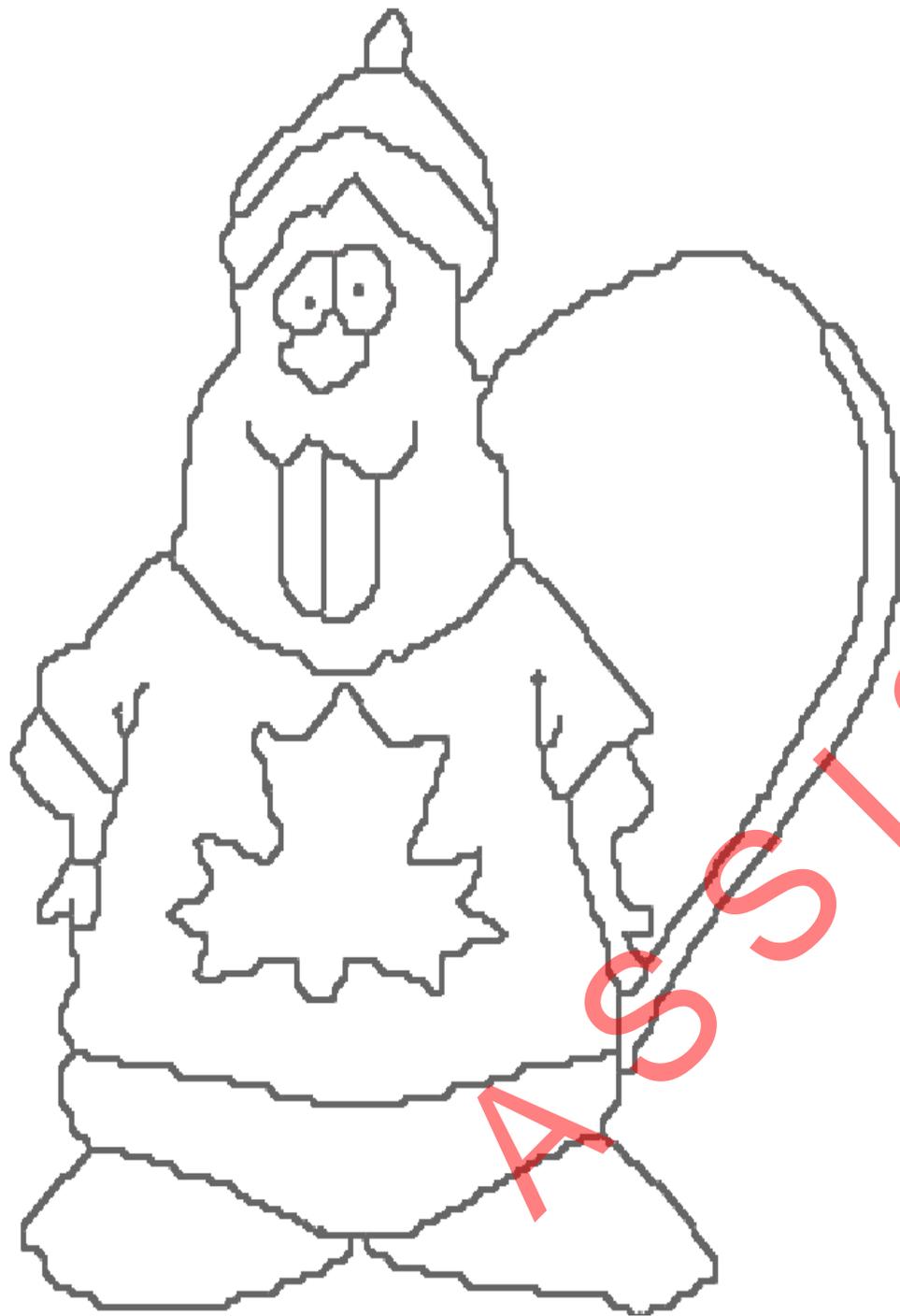


Fotocopiare le due figure dei castori di pagina 6 e 7, distribuirle ai castorini e far colorare a piacere i castori (uno per tipo ad ogni castorino).

Ritagliare i castori colorati dai castorini ed incollarli sui cilindri.



I birilli finiti! (la figura li mostra più piccoli)



Costruiamo la diga

Necessario: una trentina di rametti d'albero lunghi almeno 20 centimetri e possibilmente d'uguale spessore.

Castorini in fila ad una distanza l'uno dall'altro di una decina di metri. Ogni castorino stringe in mano due bastoncini come le posate cinesi.

Il primo concorrente prende un bastoncino, lo mette fra gli altri due che ha in mano e, stringendolo bene senza farlo cadere e senza adoperare l'altra mano, va dal prossimo il quale prenderà il bastoncino con i due che ha in mano, il primo torna al suo posto, mentre l'altro prosegue fino al prossimo castorino, tornando poi al suo posto e così via.

L'ultimo castorino farà anche lui 10 metri e metterà il bastoncino a terra, in quel momento griderà "bastoncino arrivato!" Di nuovo si riparte da capo. Si possono portare minimo 10 bastoncini o più secondo il tempo a disposizione.

Al termine dei bastoncini l'ultimo griderà "Diga finita!"

Vince la capanna che impiegherà meno tempo.

Il soffio al sasso

Necessario: palline da ping-pong, segnali.

Capanna seduta in semicerchio. Il primo castorino, partendo da un punto stabilito, deve soffiare sulla pallina da ping-pong, avendo a disposizione tre soffi deve portare la pallina il più distante possibile.

Dal punto di arrivo della pallina, dopo il terzo soffio, comincerà a soffiare il prossimo castorino e così via.

Mettere un segnale per indicare dove la pallina, alla fine, è arrivata.

Vince la capanna che ha soffiato più energicamente.

Giochi per lo sviluppo sensoriale

Il tatto

Necessario: 1 chilo di fagioli secchi, un secchio vuoto, del gesso per il cerchio, fazzoletti per bendare.

Questo gioco è fatto da due castorini di una capanna. I castorini a piedi nudi si tengono per mano con le braccia tese come un gran cerchio, si traccia all'interno un cerchio di gesso, si sparge attorno, a caso, i fagioli.

La Diga

Necessario: fazzolettini scuri, sgabelli o simili, legnetti.

Mettere i castorini in fila, mani sulle spalle del compagno davanti, bendare tutti tranne l'ultimo.

Mettere le sedie in modo da tracciare un percorso di 10 metri a destra e a sinistra. Al via il castorino non bendato deve guidare la fila davanti con leggera pacca sulla spalla, destra o sinistra, secondo la direzione. Il compagno davanti farà altrettanto fino a che il segnale arriva al primo che seguirà l'indicazione.

Al primo sgabello, il castorino non bendato fermerà la fila dando leggere pacche con tutte e due le mani al compagno davanti che farà altrettanto e così fino al primo, ciò significa fermarsi. Quello non bendato prende il legnetto e fa proseguire la fila al prossimo sgabello e così via.

È vietato parlare (meglio fare silenzio per evitare confusione nelle direzioni).

All'arrivo calcolare il tempo impiegato. Vince la capanna che impiega meno tempo.

Giochi per aumentare l'autocontrollo

La corsa dei cucchiaini

Necessario: cucchiaini di plastica o altro materiale di uguale misura, 4 sedie o sgabelli, nastro da cantiere.

Ogni 5 metri mettere due sedie, una fronte l'altra distanti un metro, far passare in modo leggero, da una sedia all'altra il nastro ad una altezza di 30 centimetri.

Castorini seduti in semicerchio per capanna. Al via il primo che parte si mette in bocca il manico del cucchiaino e nel cucchiaino la pallina.

Parte e fa il percorso all'andata e al ritorno scavalcando il nastro tra le sedie.

Se la pallina cade bisogna fermarsi raccoglierla e ripartire dal punto in cui è caduta.

Al traguardo dovrà passare la pallina nel cucchiaino che il prossimo castorino avrà già in bocca, ripetendo l'operazione se la pallina cade.

Così di seguito fino all'ultimo.

Vince la capanna che in totale avrà impiegato meno tempo.



Seconda preparazione per: Il Castorino da far cadere

Necessario: fotocopie dei castorini, cartoncino misure A4, colla, forbici, carta da giornale, nastro adesivo trasparente



Pezzo di cartoncino da piegare



Pezzo di cartoncino da piegare

Fotocopiare le due figure di castori di pagina 9 e 10 e distribuirle ai castorini (uno per tipo) Colorare a piacere i due castorini, incollare su cartoncino e ritagliare lasciando un'appendice sotto di 7 centimetri. Piegare l'appendice verso l'esterno in modo che le sagome stiano in piedi.



Far costruire delle palline di carta da giornale dai castorini, almeno una per ogni sagoma, e fermarle col nastro adesivo.



Come si presentano le sagome colorate finite

Giochi per l'orientamento nello spazio

Attenti alle dighe

Necessario: sedie oppure panchine, un fazzolettone scuro per coprire gli occhi.

Preparare un percorso a zig zag di circa 10 metri mettendo ogni tanto una sedia come ostacolo. Mettere i castorini della capanna partecipante in semicerchio ad una distanza di 3 metri dalla prima diga. Il primo castorino si fa bendare mentre il secondo corre alla fine del percorso. Al via il castorino bendato parte e, aiutato dal compagno in fondo che dovrà gridargli destra o sinistra, avanti o indietro dovrà giungere, zigzagando e senza cadere sulle dighe, alla fine. Qui i ruoli si scambiano, il castorino che prima gridava si benda e l'altro corre all'inizio facendo la stessa cosa e così via.

Vince la capanna che in totale avrà impiegato meno tempo.

Equilibrio sul fiume

Necessario: bicchieri di carta, vassoio, acqua e nastro (da cantiere).

Con il nastro tracciare un percorso dritto di circa 10 metri. Castorini della capanna partecipante seduti in semicerchio. Al via il primo castorino prende il vassoio con i bicchieri pieni d'acqua. Dovrà andare e tornare camminando sopra il percorso. Se mette il piede fuori dal nastro si ferma fino al tre e riparte. Se cade qualche bicchiere si ferma, gli si riempie il bicchiere e poi lo si fa ripartire. Una volta ritornato porge il vassoio al prossimo che farà la stessa cosa e così via. La capanna, che in totale ha impiegato meno tempo, vince.



Esempio del gioco: equilibrio sul fiume

Passaggio della palla

Necessario: una palla non troppo grande

I Castorini raggruppati per capanna sono seduti per terra (meglio sull'erba) in fila, distanti l'uno dall'altro di un metro, ogni castorino rivolto verso la nuca del compagno davanti.

Una palla è posta tra i piedi di ciascun capofila di ogni capanna. Al via del DOC il capofila si gira e il compagno dietro deve prendere la palla con i piedi e così via, l'ultimo castorino si gira e pone a terra, con i piedi, la palla, in quel momento termina la gara della capanna.

REGOLE: le mani servono solo per aiutarsi a girare e non per toccare la palla, se la palla cade si ricomincia da capo. Vince la capanna che impiega meno tempo.

Lo scatolone

Necessario: 1 scatolone, vestiti da adulto composti da 1 paio di pantaloni, 1 camicia, 1 maglione, 1 berretto di lana, 1 paio di guanti e 1 paio di scarpe.

Mettere i vestiti dentro allo scatolone che sarà sistemato ad una distanza di 10 metri. Far sedere in semicerchio i castorini della capanna partecipante. Al via del DOC il primo castorino parte, arriva fino allo scatolone, si sveste restando in maglietta e mutandine, si veste con i vestiti dello scatolone, torna da dove è partito e gira intorno ai castorini in cerchio, corre nuovamente allo scatolone, si sveste, rimettendo i vestiti nello scatolone e si rimette i suoi vestiti correndo poi a dare il cambio ad un altro compagno che farà la stessa cosa, e così via. Vince la capanna che, in totale, avrà impiegato meno tempo.

Tacco e punta

Necessario: un segnale ben visibile

La prima capanna partecipante è seduta in semicerchio. Ad una distanza di 10 metri mettere un segnale visibile. Al via il primo castorino dovrà arrivare al segnale camminando con la punta dei piedi, il DOC lo seguirà e se mette giù la pianta del piede dovrà fermarlo, contando fino al tre e farlo ripartire. Il ritorno dovrà essere effettuato con i talloni, anche qui è considerato errore mettere a terra la pianta del piede, contare fino a tre e farlo ripartire. All'arrivo partirà il prossimo e così via. Vince la capanna che in totale avrà impiegato meno tempo.



Da piegare

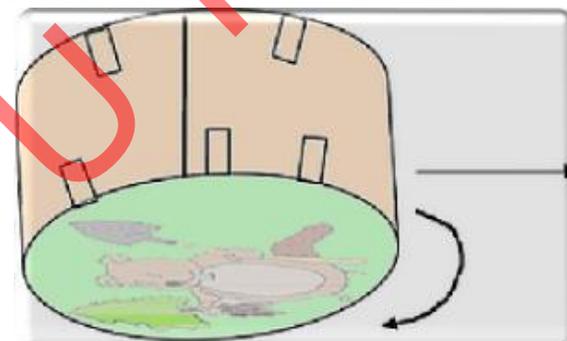


Da piegare

Castorino che rotola

Necessario: figure di castorino colorate dai castorini, cartone, nastro adesivo, colla, per la preparazione vedi pagina 12.

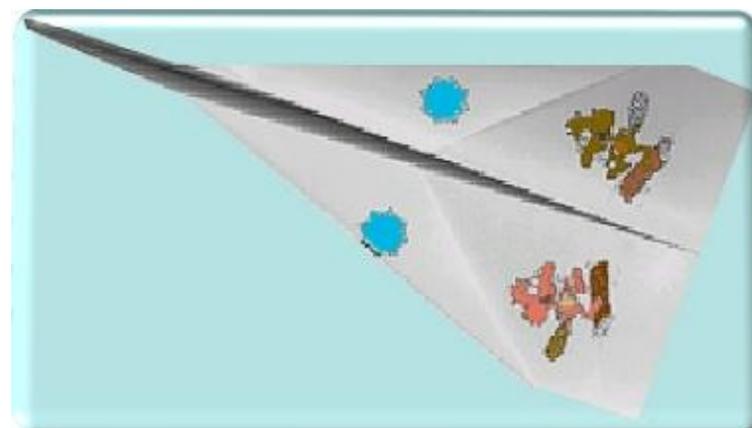
Castorini seduti in semicerchio, il primo deve con un bel colpo deve far rotolare il cerchietto il più distante possibile, dal punto in cui si ferma tirerà il prossimo e così via.



Tirare facendolo rotolare.

Aeroplano di carta

Necessario: fotocopiare il foglio di pagina 15 rivoltare e fotocopiare la pagina 16 dando poi il medesimo da colorare.



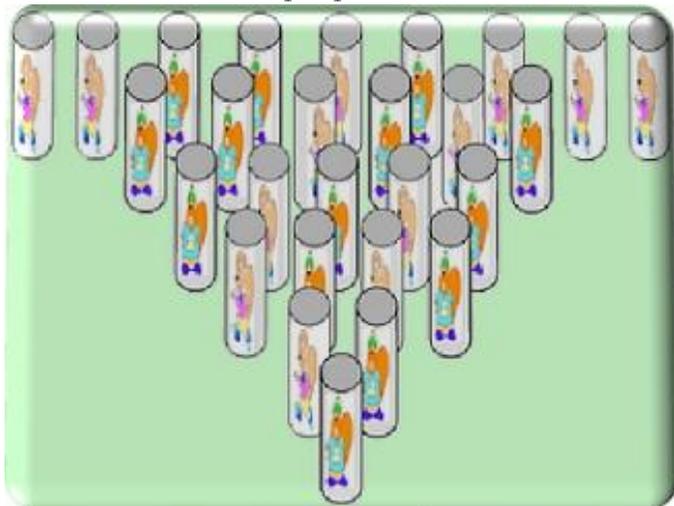
L'aeroplano finito

Dare il tempo ai castorini perché facciano alcune prove di lancio dell'aereo di carta. Castorini seduti in semicerchio, il primo, da un punto prestabilito, lancia il suo aeroplanino, dove questo si ferma lancia il prossimo e così via. Mettere un segnale (diverso per ogni capanna) per verificarne la distanza totale di ogni capanna.

Giochi di destrezza

Birilli da far cadere

Necessario: birilli di cartone preparati dai castorini vedi pag. 5



Castorini seduti in semicerchio. Sistemare i birilli come l'esempio qui sopra. Il castorino dovrà tirare, da una distanza di 5 metri, una palla alla volta cercando di buttare giù più birilli possibile. Rimettere i birilli eventualmente buttati giù e proseguire con il gioco. poi tocca al successivo. Vince la capanna che in totale ha buttato giù più birilli.

Castorino da far cadere

Necessario: figure di castori preparati dai castorini, colla, 5 palline di carta a testa, vedi pagina 8-9-10.

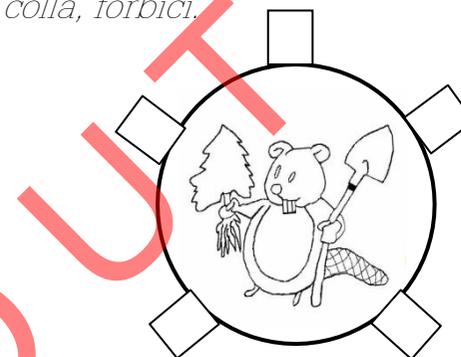


Castorini seduti in semicerchio. Preparare le sagome come nell'esempio sopra riportato. Ogni castorino, da una distanza di 5 metri, deve tirando le palline di carta a sua disposizione, riuscire a buttare giù quante più sagome possibile.

Vince la capanna che in totale ha buttato giù più sagome.

Terza preparazione per: Castorino che rotola

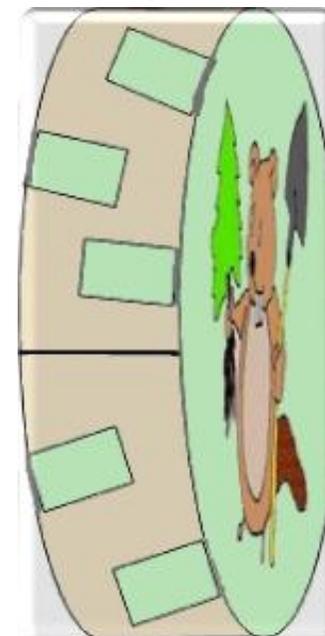
Necessario: sagome di castorino, strisce di cartoncino, cartoncino, colla, forbici.



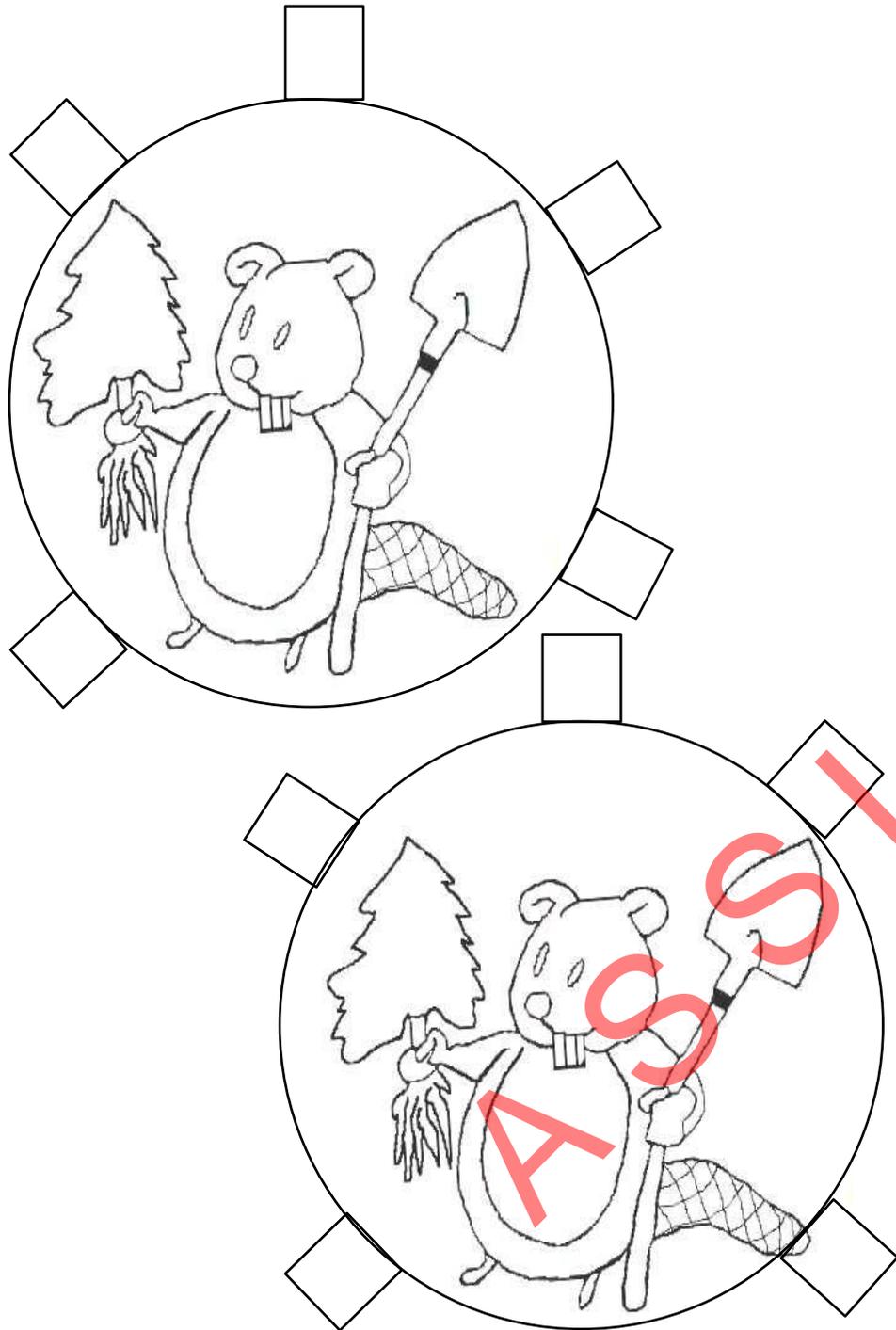
Fotocopiare il foglio di pagina 12 con i due castorini e distribuirlo ai castorini. Colorare a piacere il castorino, ritagliare e incollare sul cartoncino

Cartoncino lunghezza cm 45 - larghezza cm 5

Chiudere la striscia di cartoncino, piegare le appendici dei disegni colorati e incollarle, uno da una parte e uno dall'altra.



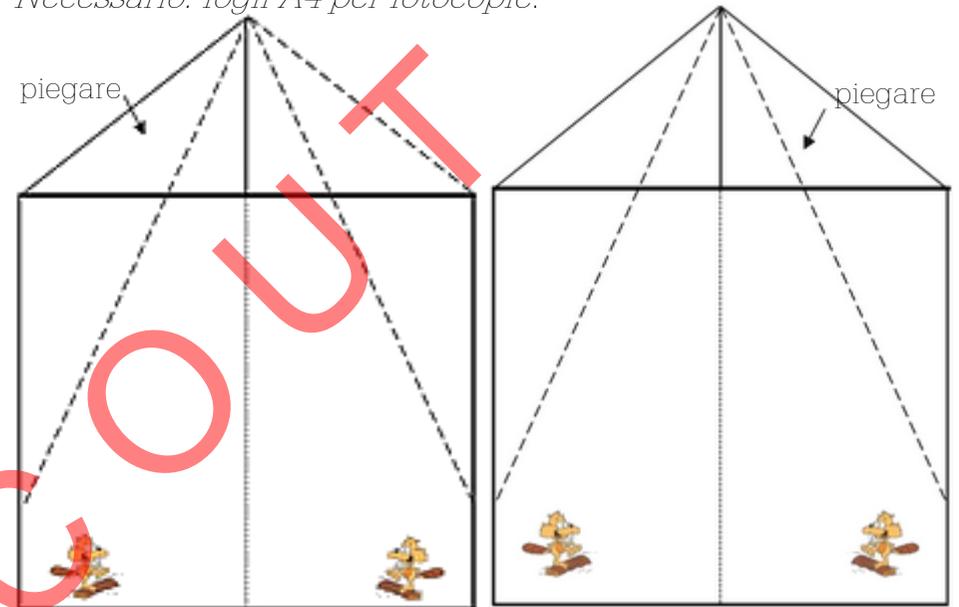
Così si presenta un lato del lavoro finito.





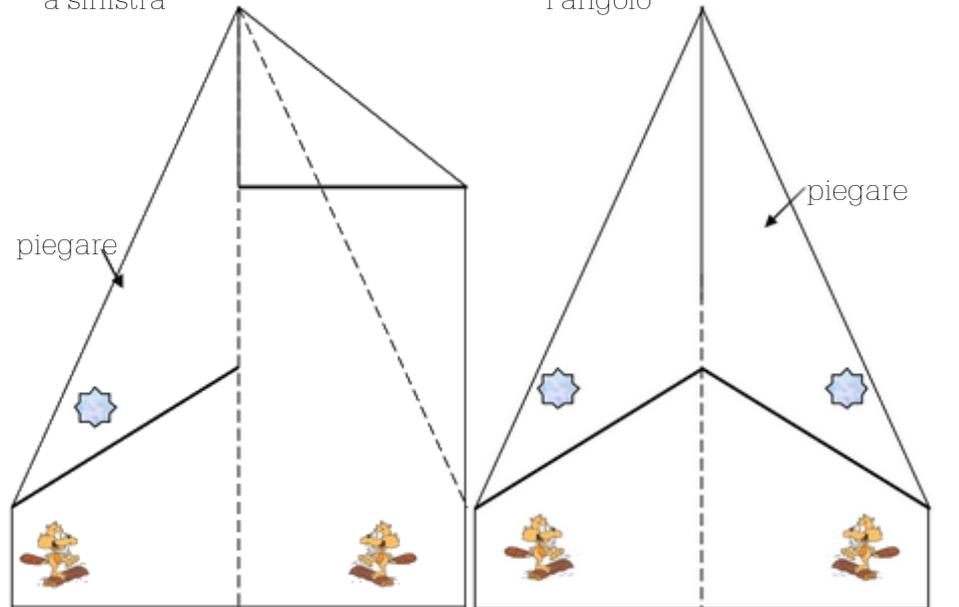
Quarta preparazione per: aeroplano di carta

Necessario: fogli A4 per fotocopie.



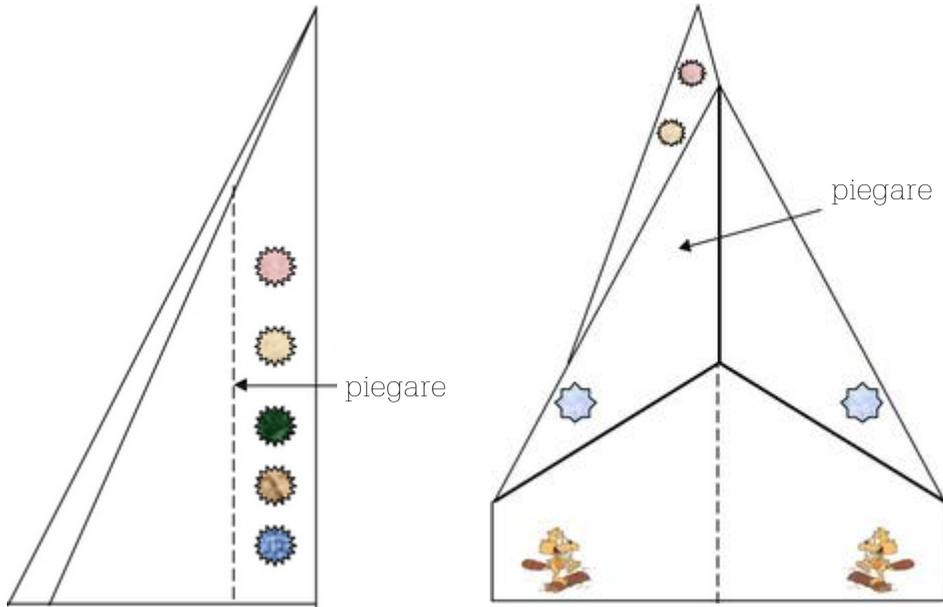
1) piegare in giù l'angolo in alto a sinistra

2) piegare in giù anche l'altro l'angolo



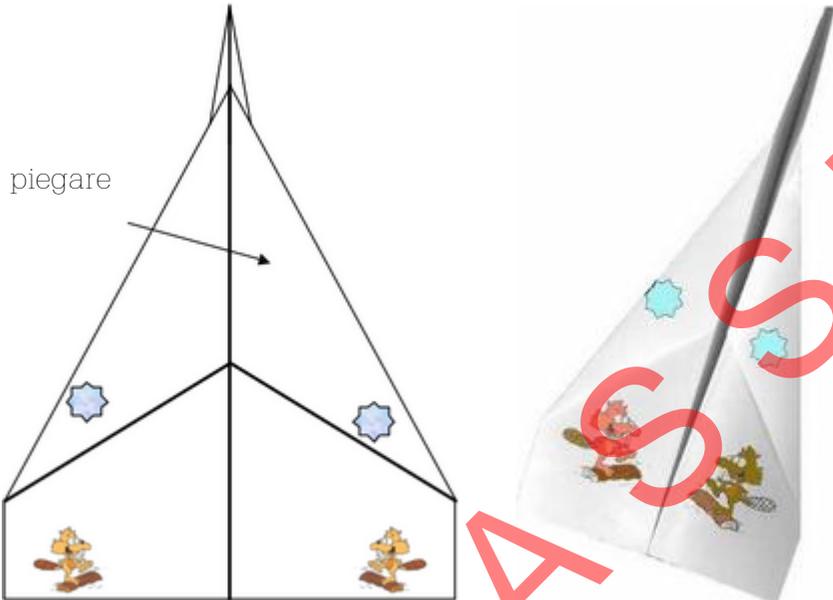
3) piegare seguendo la linea diagonale tratteggiata

4) piegare nello stesso modo anche l'altro lato



5) piegare lungo la linea centrale

6) ripiegare un'ala

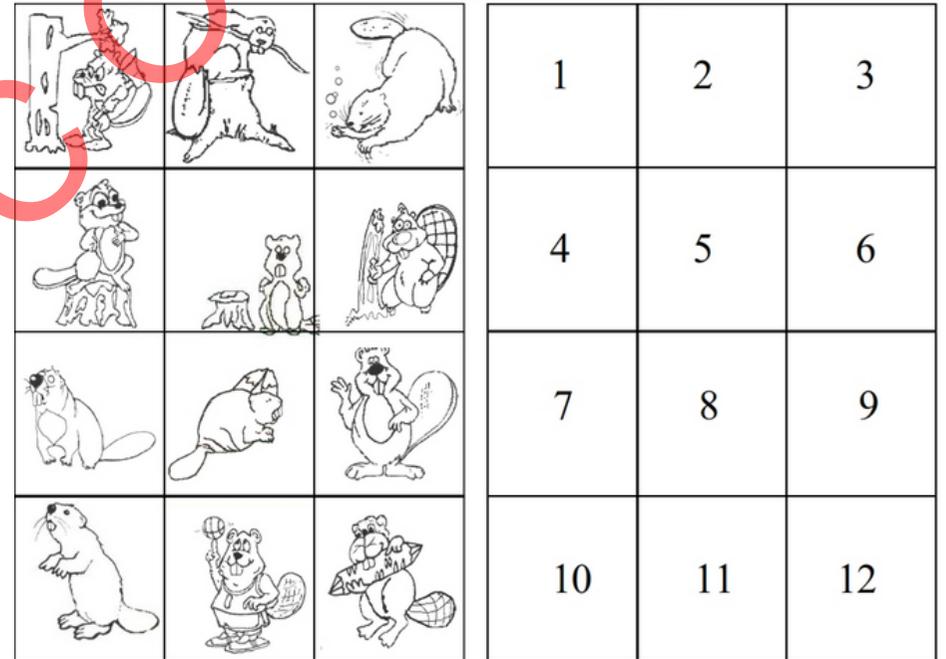


7) ripiegare anche l'altra ala
L'aeroplano di carta volerà meglio se si curvano verso l'alto le ali.
 Fotocopiare il fogli di pagina 15, rivoltarli e fotocopiare la pagina 16 con i disegni stampati, distribuirli ai Castorini e far colorare a fantasia i disegni stessi. I disegni devono essere ingranditi in formato a 4

Le figurine

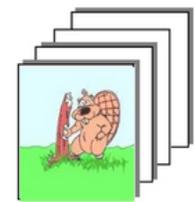


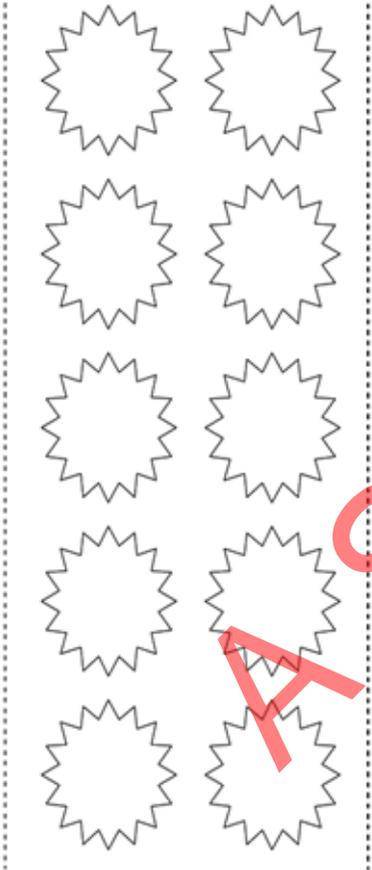
Fotocopiare ingrandendole fino alla misura di un foglio a4, le figure di pagina 17 (un foglio o più per ogni castorino) e far colorare le dodici figure seguendo l'esempio del foglio colorato a pagina 16.



Incollare il foglio colorato sul cartone

Sul retro delle figurine mettere, ad ogni figura, il punteggio da 1 a 12





ASSASSCOUT

