

PETEKA - PALLINA MORBIDA (costruzione)

Materiale: vecchie calze o calzini, fogli di carta riciclata (giornali quotidiani), eventualmente elastici o spago (non indispensabili).

Ritagliare o strappare in strisce sottili una pagina di un giornale quotidiano. Riempire i calzini con le strisce di carta in modo da formare una pallina compatta ma morbida (non comprimere troppo la carta), comoda da impugnare e da lanciare. Chiudere in alto il calzino, appena sopra la parte ripiena, con un nodo (o con l'elastico o lo spago).

La pallina così ottenuta è una peteka, simile a un piccolo vortex, può essere utilizzata per una notevole quantità di giochi individuali ed a squadre:

attrezzo utilizzabile in qualsiasi gioco come valido sostituto delle palline in gomma piuma; per agire attività di lancio in sicurezza (essendo morbide le peteka non rappresentano pericolo per i bambini);

MATERIALE :

- 1. CALZINI**
- 2. GIORNALI VECCHI**

VUOTA CAMPO PETEKA

Materiale: una o due PETEKA per ogni bambino, delimitatori.

Il campo di gioco (di qualsiasi dimensione e superficie) è diviso solo centralmente da una riga di delimitatori. La classe viene divisa in due squadre e ad ogni bambino consegnata una o due peteka. Al segnale di inizio, tutti lanciano le peteka e tutte le peteka trovate per terra nella propria metà campo possono essere lanciate nel campo avversario (vuota campo). Si tratta di un gioco a tempo, definito dall'insegnante. Alla fine i bambini potranno raggruppare e contare le peteka rimaste nella propria metà campo e riflettere sul concetto di quantità e sulla potenza degli insiemi (interdisciplinarietà con matematica).

IL POZZO DEI FOLLETTI

Materiale: numerose peteka o palline, un grosso cesto o cartone grande, materiale per delimitare un cerchio. Tracciato un grande cerchio (proporzionale all'età ed al bagaglio motorio dei bambini), si colloca al suo interno il cesto (pozzo). I folletti raccoglieranno tutte le peteka/palline (sparse precedentemente o poste in altro spazio) e dovranno lanciarle nel cesto (pozzo) senza invadere l'area del cerchio. Il gioco può avere un tempo prestabilito o un punteggio: "vediamo se riusciamo a mandare 10."