

Punto di rotazione del tavolo da gioco: Agenzia viaggi / Annuncio destinazione di viaggio



Storia: La Svizzera ha molti segreti che aspettano di essere scoperti. Con il dado originale è possibile raggiungere la prossima destinazione a piedi, in bicicletta, in nave, in treno, in auto o in elicottero. Dopo ogni destinazione visitata si ritorna all'agenzia di viaggi e si tira di nuovo il dado. Non appena cinque delle complessive nove destinazioni sono state completate, l'itinerario può essere consegnato al responsabile del gioco.	
Scopo: Punto di partenza e di rotazione prima e dopo ogni destinazione	Pericoli da considerare: troppe squadre sul percorso
Schema: <u>Il valore dei dadi è così definito:</u> 1 a piedi + 1 casella in avanti 2 in bicicletta +2 caselle 3 in nave +3 caselle 4 in auto +4 caselle 5 in treno +5 caselle 6 in elicottero +6 caselle	Materiale per una semplice esecuzione: 1 descrizione del gioco, 1 lista del materiale, 1 scheda di gioco, 18 figure da gioco, (ev. 4 operai edili), 1 dado, 1 descrizione per il dado, 18 itinerari, 1 tabella di valutazione, 1 parete o armadio, 1 paletto, 1 poster, 9 cartelli indicatori, 2 penne, eventuale <u>materiale per giochi di collegamento</u> (non contenuto nella lista del materiale)
	Numero di aiutanti 2 responsabili che controllano il gioco
Descrizione: La dimensione della squadra è stabilita da 5 a 10 bambini. Prima della partenza ogni squadra riceve una figura da gioco e un itinerario . Successivamente viene definita la prima destinazione che verrà visitata con il lancio dei dadi. Si passa attraverso la casella 1 (Argovia) lungo la strada. I numeri sono nell'ordine da 1-9 e da 9 in avanti passando dall'1. Le destinazioni già visitate vengono conteggiate. <ul style="list-style-type: none">– Se si arriva su una destinazione già visitata, si va avanti di 1 casella.– Se la casella da visitare è occupata da un'altra squadra, verrà utilizzata la prossima casella libera.– Se tutte le caselle sono occupate, si arriva sulla casella di attesa corrispondente.– Se anche sulla casella d'attesa c'è una squadra, verrà utilizzata la prossima casella d'attesa libera.– Se più di 18 squadre giocano contemporaneamente, si deve aspettare. La figura da gioco viene posizionata sulla casella corrispondente e il responsabile del gioco inserisce il numero uscito dal lancio del dado, il numero da visitare e la destinazione sull'itinerario. Il numero uscito gioca un ruolo in tutte le destinazioni. I gestori turistici di ogni destinazione inseriscono i risultati negli itinerari. Per ogni destinazione va calcolato un tempo di circa 10-12 minuti. <u>Giochi passatempo</u> sono disponibili presso l'agenzia viaggi (es. piccoli giochi di abilità, esercizi di equilibrio, ...). Se possibile dal punto di vista organizzativo, nelle caselle d'attesa sono pure disponibili dei <u>giochi passatempo</u> .	
Valutazione / misurazione: I singoli criteri di valutazione si trovano nelle singole schede di destinazione. Alla fine del gioco, i punti di classifica corrispondenti sono determinati utilizzando una tabella Excel. La classifica sarà poi allestita. L'organizzazione della cerimonia di premiazione avviene a discrezione degli organizzatori. Ogni rango può essere assegnato una sola volta.	

Destinazione 1: ritmo

Canton Argovia / Aarau / «Corse di cavalli»



<p>Storia: Dal 1921 ad Aarau si svolgono le tradizionali corse di cavalli. Un programma variato sollecita cavalli e cavalieri in diverse forme di competizione. Il percorso lungo 1200 m conduce attraverso ostacoli e curve strette ed è in parte completato con una carrozza aggiuntiva per il cavaliere. I cavalli più veloci raggiungono i 60 km/h! Ora rechiamoci anche noi sul difficile percorso ad ostacoli e raccogliamo punti preziosi.</p>	
<p>Scopo: A staffetta, raccogliere il più velocemente possibile tutti gli «oggetti».</p>	<p>Pericoli da considerare: Il percorso deve essere delimitato e separato dagli spettatori.</p>
<p>Schema:</p>	<p>Materiale per una semplice esecuzione: rotoli di nastro adesivo per le zone di consegna (ca. 1,5x1,5 m), 1 paletto colorato, ca. 17 cerchi, 3 dadi, 115 oggetti (non rotolanti!), contenitore, 3 corde per saltare, 1 nastro di misurazione, 1 cronometro, 1 set da scrittura</p> <p>Numero di aiutanti 1 responsabile del turismo</p>
<p>Descrizione: A-B: il percorso da A a B viene svolto utilizzando la corda per saltare. La corda va superata ogni due passi. B-C: il percorso da B a C deve essere completato saltellando, la corda per saltare viene tenuta in mano. Bisogna saltare 1x in ogni cerchio con una gamba o con entrambe le gambe (sono ammesse entrambe le varianti). C-A: la tratta C-A va percorsa correndo verso il campo delimitato, la corda per saltare viene tenuta in mano. Nel campo delimitato viene lanciato il dado; il numero che esce indica quanti oggetti (posti nel campo delimitato) possono essere posizionati nel contenitore. Si prosegue poi fino al punto di consegna A, dove la corda per saltare viene riconsegnata.</p> <p>Organizzazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il gioco dei dadi determina quanti oggetti devono essere raccolti in totale: – 1 = 90 oggetti, 2 = 95 o., 3 = 100 o., 4 = 105 o., 5 = 110 o., 6 = 115 o. – Vengono nominati 3 corridori di partenza, gli altri bambini si suddividono tra i punti di consegna B e C. – I tre corridori di partenza partono contemporaneamente dal punto A e si dirigono verso il successivo punto di trasferimento occupato. Se a causa del numero di bambini non tutti i punti di trasferimento sono occupati, la corsa continuerà fino al successivo punto di trasferimento occupato. – Con il comando "via" inizia la staffetta e parte il cronometro. Il bambino che getta l'ultimo oggetto nella scatola dice "stop" e il tempo viene fermato. – In ogni caso la competizione termina dopo 8 minuti al massimo. 	
<p>Valutazione / misurazione: Gli oggetti ancora in giro vengono contati e penalizzati aggiungendo agli 8 minuti 2 secondi per ogni oggetto. Risulta poi il tempo totale. In classifica viene computato il tempo totale (minuti e secondi) della squadra. Il tempo viene inserito di conseguenza nell'itinerario. Se squadre diverse hanno lo stesso tempo totale, la squadra con meno bambini sarà classificata meglio.</p>	

Destinazione 2: correre, saltare Canton Sciaffusa / Sciaffusa / «Munotgraben»



Storia:

Dalla fortezza «Munot», emblema della città di Sciaffusa, costruita nel XVI secolo, si gode di una splendida vista. Nella torre di questa fortezza rotonda si trova anche l'appartamento della guardia del Munot, che si occupa della colonia di daini nel Munotgraben attorno al Munot e ogni sera alle 21.00 suona la campana del Munot a mano. Saltiamo oltre il fosso Munot e tentiamo la fortuna cercando di ottenere tutte le immagini con lo stesso soggetto.

Attenzione: bisogna riuscire a superare il fossato...

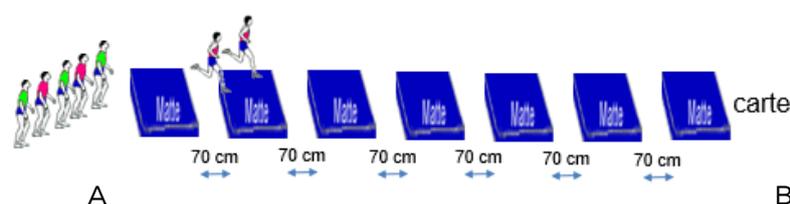
Scopo:

Essere la squadra più veloce ad aver girato tutte le 8 carte (4 coppie) con lo stesso simbolo e averle trasportate oltre il Munotgraben.

Pericoli da osservare:

Fare attenzione a non scontrarsi quando ci si incrocia sui tappetini.

Schema:



Materiale per una semplice esecuzione:

1 cronometro, 1 set di scrittura, 7 tappetini, 1 mazzo di carte di Jass

Numero di aiutanti

1-2 responsabili del turismo

Descrizione:

Saltiamo sopra il Munotgraben per arrivare alle carte con l'immagine rivolta verso il basso.

- L'organizzatore determina l'oggetto delle carte supplementari. Prima della partenza, i bambini possono **scegliere il soggetto** da raccogliere (rose, campane, ghiande o scudi).
- Il numero del dado determina quante carte aggiuntive alle regolari 24 (solo 8 anziché 9 per colore!) vengono aggiunte: $2 + \text{numero del dado} = \text{numero carte aggiuntive}$ (anche max 8). Le carte selezionate vengono piazzate con l'immagine rivolta verso il basso nel modo più regolare possibile davanti al tappeto B.
- I bambini sono posti a coppie dietro il tappetino A. La prima coppia di corridori parte dal tappetino A e salta da tappetino a tappetino. Quando entrambi hanno raggiunto il tappetino B possono essere girate due carte. Se entrambe le carte mostrano il soggetto da raccogliere, esse vengono portate con sé tornando indietro, sempre saltando sui tappetini. Altrimenti entrambe le carte devono essere riposizionate nello stesso posto con l'immagine rivolta verso il basso.
- La coppia successiva può partire quando entrambi i bambini partiti prima hanno lasciato il tappetino B.
- Importante: se si tocca il suolo durante il tragitto di andata o ritorno l'intera tratta (A-B o B-A) deve essere ripetuta. Sul percorso possono trovarsi al massimo due coppie contemporaneamente.
- Quando tutte le 8 carte con lo stesso soggetto sono state riportate alla squadra (tappetino A), il tempo viene fermato e il gioco è finito.
- **Dopo 8 minuti** il gioco viene fermato e viene annotato il numero di carte raccolte. Se c'è un pareggio, la squadra con più bambini in squadra sarà piazzato meglio in classifica.

Valutazione / misurazione:

Il fattore fortuna consiste nel numero di carte supplementari determinato dal lancio del dado. Il **tempo necessario [minuti, secondi, centesimi]** viene inserito nell'itinerario. Se l'attività non viene completata entro 8 minuti, le carte raccolte vengono contate e annotate insieme agli 8 minuti.

Destinazione 3: rotolare, girare Canton Zugo / Baar / «Höllgrotte»



<p>Storia: Le grotte di stalattiti uniche al mondo nella Lorzentobel vicino a Baar ZG sono tutte da scoprire! Con le loro formazioni rocciose che ricordano un paesaggio di una fiaba, le Höllgrotten incantano grandi e piccini. Visita alle Höllgrotten: per un massimo di 8 minuti è possibile raccogliere max. 100 legnetti da utilizzare per la costruzione di stalagmiti (per ogni tragitto viene trasportato un legnetto, che con altri 9 legnetti verrà utilizzato per la costruzione di stalagmiti).</p>	
<p>Scopo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I legnetti vengono trasportati rotolando e girando in varie forme, dal punto di partenza all'arrivo. - Quale squadra riuscirà a creare la stalagmite più alta (torre) con i legnetti raccolti? 	<p>Pericoli da considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esecuzione controllata (prevenire le posizioni errate) - movimenti eccessivi della testa (rotolamento pulito)
<p>Schema:</p>	<p>Materiale per una semplice esecuzione: 6 coni, 11 cerchi, 1 cronometro, 100 legnetti, 1 nastro di misurazione, 1 set da scrittura, 1 blocco per scrivere</p> <p>Numero di aiutanti 1-2 responsabili del turismo</p>
<p>Descrizione: (gli altri bambini marciano insieme e possono aiutare nella costruzione delle stalagmiti.) Sulla via del legno, attraverso il bosco fino alla Höllgrotte di Baar: «rotoli di tronco d'albero» 5 bambini sono distesi, rotolano lateralmente su una distanza di 6 metri: il primo dei cinque bambini porta con sé un legnetto e rotola da demarcazione a demarcazione (ogni bambino trasporta almeno 1 legnetto, se il tempo è sufficiente). Su bastone e pietra e sotto i rami I quattro bambini senza legnetti si mettono a carponi uno accanto all'altro, in modo tale che il bambino con il legnetto possa passare sopra e sotto di essi. Il bambino con il legnetto va a posizionarsi nel primo cerchio con la schiena rivolta verso gli altri cerchi. Colonna in piedi alla cassa e ingresso alle Höllgrotte Il bambino 1 con il legnetto fa un giro completo del primo cerchio e poi passa il legnetto al bambino 2 facendolo passare tra le proprie gambe. Il bambino 2 al secondo - decimo cerchio..... Il bambino al decimo cerchio fa pure un giro completo con il legnetto e lo mette a terra, facendolo passare tra le proprie gambe. Costruire la stalagmite più alta. ➔ Il gruppo riceve 10 legnetti e costruisce nel punto segnato (nell'11° cerchio) la stalagmite più alta possibile. Dopo il trasporto di ogni legnetto la squadra costruisce la stalagmite con un totale di 10 legnetti. Se la stalagmite crolla, essa può essere ricostruita più e più volte con i legnetti già raccolti se c'è ancora tempo. Nel frattempo tutti i bambini aspettano alla torre o partecipano. Una volta che i legnetti raccolti sono stati esauriti, la squadra ricomincia a rotolare di nuovo.</p>	
<p>Valutazione / misurazione: Viene misurata l'altezza della stalagmite finita (in caso di crollo serve per stimare l'altezza finale). Successivamente viene sottratto il numero di legnetti precedentemente lanciati sul percorso di gioco. Viene misurata l'attuale altezza della stalagmite e inserita nell'itinerario in centimetri [cm].</p>	

Destinazione 4: dondolare, oscillare Canton San Gallo / San Gallo / «Olma»



<p>Storia: La fiera dell'Olma di San Gallo è nota in tutta la Svizzera e attira ogni anno circa 400'000 persone nella Svizzera orientale. È difficile immaginare la fiera senza il famoso bratwurst dell'Olma, che è uno degli spuntini più popolari alla fiera e viene consumato senza senape. Affinché tutta la Svizzera possa assaggiare questo popolare bratwurst, aiutiamo il Canton San Gallo a consegnare i bratwurst e a percorrere lunghe distanze con molto slancio.</p>	
<p>Scopo: Con un tiro cercare di raggiungere il centro per superare una lunga distanza con tante corde.</p>	<p>Pericoli da considerare:</p> <ul style="list-style-type: none"> – spazio al salto in lungo con le corde – sicurezza alla sbarra (tappeto, aiuto, ...)
<p>Schema: Distanza dalla sbarra alta al centro del frisbee: 6-7m</p>	<p>Materiale per una semplice esecuzione: 2 sbarre piazzate alte, 4 corde, 1 coperchio del cassone, 1 rotolo di nastro adesivo, 1 nastro di misurazione, 1 set da scrittura, 1 cronometro, 6 sacchetti di sabbia, 6 tappetini sottili, 2 cerchi, 2 frisbee Zone: 1 tappeto sottile, 1 cerchio, 1 frisbee</p>
<p>Descrizione: Due modi di essere appesi devono essere svolti nell'ordine seguente. Poiché la sbarra e la fune nelle palestre sono diversi, in questo contesto è possibile esercitarsi per 3 minuti. In seguito la squadra si esercita per 5 minuti con tiri precisi (zona = tappeto con cerchio e frisbee al centro) di guadagnare quante più funi possibili, in modo da poter dondolare il più possibile con l'aiuto di queste.</p> <p>1. Partenza – appesi alla sbarra: Il bambino si appende alla sbarra e cerca di lanciare un sacchetto di sabbia al centro della zona (frisbee). Il sacchetto viene preso con i piedi (posizionato da un bambino in attesa) e lanciato; l'oscillazione è consentita e il numero di oscillazioni non è prescritto.</p> <p>Valutazione: il sacchetto rimane sul tappetino e si trova più lontano = 1 fune, il sacchetto tocca l'anello = 2 funi, il sacchetto è tra l'anello e il frisbee (senza toccarli) = 3 funi, il sacco tocca il frisbee = 4 funi.</p> <p>2. Appendersi il più lontano possibile lungo la fune: Dopo la sbarra, il bambino conosce il numero di funi che può utilizzare per attraversare la più grande distanza possibile. Per fare questo, il bambino si sposterà da una fune all'altra (a seconda del numero di funi ottenute con il gioco). La partenza è in piedi sul cassone, l'atterraggio è sul pavimento della palestra. La distanza più lontana raggiunta da tutti i bambini è contrassegnata con un nastro adesivo. In seguito il bambino torna ad appendersi alla sbarra per effettuare ulteriori tentativi.</p>	
<p>Valutazione / misurazione: Alla fine viene misurata [in metri e centimetri] la distanza più lunga che è stata raggiunta con le funi (vista da tutti i bambini in squadra). Il numero del lancio del dado dà il fattore di moltiplicazione della distanza (n. del dado 1= x0,7; numero del dado 2= x0,8; numero del dado 3= x0,9; numero del dado 4= x1,0; numero del dado 5= x1,1; numero del dado 6= x1,2); Il risultato viene inserito nell'itinerario.</p>	

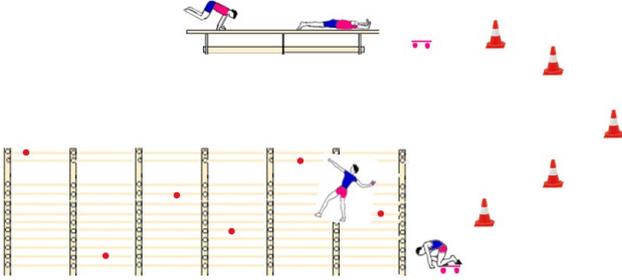
Destinazione 5: scivolare Canton Grigioni / St. Moritz / «canale di ghiaccio»



<p>Storia: La pista del bob di St. Moritz è l'unica e più antica pista di ghiaccio naturale del mondo! È leggendaria sin dai pionieri del canale di ghiaccio degli anni '30, e la pista di ghiaccio naturale lunga 1722 m rappresenta ancora oggi una sfida sportiva. Una passeggiata informativa conduce dal parcheggio nell'area di arrivo lungo la pista di bob fino alla partenza. In tre settimane, il team di costruzione costruisce la pista. Nei prossimi 8 minuti costruirete, visiterete e completerete un «canale di ghiaccio».</p>	
<p>Scopo: Spingere il bob veloce ed effettuare il trasporto del blocco di ghiaccio alla pista del bob il più velocemente possibile, in modo da essere in grado di completare molte discese.</p>	<p>Pericoli da considerare: a dipendenza del luogo si raccomandano pantaloni lunghi per evitare ustioni e abrasioni.</p>
<p>Schema:</p>	<p>Materiale per una semplice esecuzione: 1 set di scrittura, 5 tappetini sottili, 2 carrelli, 10 badminton shuttle, 1 cronometro, 6 coni, 1 scala, (1 nastro di misurazione)</p> <p>Numero di aiutanti 1-2 responsabili del turismo</p>
<p>Descrizione: In contemporanea ci sono 2 bob (2 carrelli) in movimento. Quindi quattro bambini cominciano nello stesso momento. Ogni bambino spinge un bambino seduto sul bob (1 carrello) oltre la distanza definita fino al punto di partenza. Il bambino seduto trasporta un blocco di ghiaccio (badminton shuttle) e lo deposita sul canale di ghiaccio. In totale vengono svolte 10 corse con il bob. La distanza da percorrere viene determinata dal lancio del dado. Numero del dado 1, 2 -> spingere il bob per corta distanza, correre tutte e tre le distanze 1x come squadra Numero del dado 3,4 -> spingere il bob per media distanza, corsa di media e lunga distanza 1x come squadra Numero del dado 5,6 -> spingere il bob per lunga distanza, correre la corta distanza 1x come squadra -> Correre fino alla pista da bob. Entro il tempo rimanente dovrebbe essere effettuato il maggior numero possibile di discese sulla pista di bob. Ogni corsa di bob deve essere terminata con i piedi davanti. Altri arrivi non vengono conteggiati. Importante: Alla fine ogni bambino ha svolto l'attività con il bob 1-2 volte spingendo e stando seduti. Sul tappetino può scivolare al massimo un bambino alla volta. Durante lo scivolamento, nessun altro bambino può salire le scale. Tutti i bambini devono scivolare. Altrimenti l'organizzazione è libera.</p>	
<p>Valutazione / misurazione: Il numero di discese sulla pista del bob viene inserito nell'itinerario.</p>	

Destinazione 6: arrampicare, appoggio Canton Ticino / Bellinzona / «via ferrata»



Storia: Nella zona di Monte Carasso, nei pressi di Bellinzona, si trova una grande via ferrata, la «Tre Signore». Essa offre un'eccellente vista sul piano di Magadino. Andiamo anche noi su una via ferrata nel locale attrezzi, che porta dal Wägeli alla palestra e finisce dopo aver attraversato le spalliere. I bambini sono sempre in movimento in coppia.	
Scopo: Completare il percorso nove volte il più velocemente possibile.	Pericoli da considerare: <ul style="list-style-type: none">– La sicurezza prima di tutto: arrampicarsi e sostenersi solo con una velocità che permetta di evitare una caduta.– Le attrezzature non utilizzate nel locale attrezzi non devono essere utilizzate.
Schema: 	Materiale per una semplice esecuzione: Panchina, spalliere, per ogni segmento spalliere 1 nastro da gioco, 2 carrelli per le parallele o panchine, 6 coni, 2 cronometri, 1 set da scrittura, 1 blocco, 2 dadi, ev. campanellino
Numero di aiutanti 1 responsabile del turismo	
Descrizione: <ul style="list-style-type: none">– Parte 1: predisporre un percorso di arrampicata nel locale attrezzi in base all'attrezzatura disponibile. Per esempio attraversare la panchina tirando, correre indietro, attraversare di nuovo la panchina con 10 saltelli da una parte all'altra della stessa (braccia sulla panchina).– Parte 2: slalom fino alla spalliera con il carrello delle panchine o delle parallele sotto le ginocchia– Parte 3: attraversare le spalliere e passare dalle fessure (toccare il nastro da gioco con entrambi i piedi). Alla fine, toccare un altro nastro sul piolo in alto alla fine del percorso o, se possibile, con una campanella.	
Osservazioni: È richiesto l'inizio in contemporanea di entrambi i bambini in tutte le parti di gara. Il tempo viene fermato in ogni caso quando il secondo bambino tocca con il Turnbändel la fine delle spalliere. La seconda coppia può partire quando la coppia precedente inizia l'attività alla spalliera. <ul style="list-style-type: none">– Tutti effettuano il percorso almeno una volta, fino a quando sono state completate nove sessioni e questo in ogni caso con un altro partner. Se possibile, tutti i bambini devono effettuare lo stesso numero di tentativi (equità).– I tempi dei nove percorsi completati saranno annotati nell'ordine della loro esecuzione su un blocco. Ora viene tirato il secondo dado e il numero apparso viene sommato con il numero del dado del percorso. La media della somma dei dadi determina quale risultato conta: la somma dei dadi 3 corrisponde al tempo completato come terzo, la somma dei dadi 10 al primo tempo e la somma dei dadi 11 al secondo tempo.	
Eccezione: se i numeri sono gli stessi, vengono tirati di nuovo due dadi, finché non si ottengono due numeri diversi.	
Valutazione / misurazione: Il fattore fortuna questa volta sta nel numero del dado, che determina quanti tempi completati vengono contati. Il tempo così determinato [minuti, secondi e centesimi] viene inserito nell'itinerario.	

Destinazione 7: Lottare Canton Berna / Meiringen / «Sherlock Holmes»



<p>Storia: Il 4 maggio 1891, nei pressi di Meiringen, il personaggio romanzesco creato da Arthur Doyle Sherlock Holmes e il professor Moriarty sarebbero caduti dalle grandi cascate di Reichenbach. Holmes, tuttavia, è sopravvissuto e ha colto l'occasione per mettere in scena la propria morte, per in seguito dare la caccia al tiratore fallito Moran. Per noi ci sono «compiti di lotta» e un limite di tempo di 8 minuti massimi.</p>	
<p>Scopo: Le squadre danno il meglio di sé nella lotta contro gli ostacoli e la resistenza al peso e realizzano il maggior numero possibile di punti per tappeto e chilogrammi di peso per bambino.</p>	<p>Pericoli da considerare: girare i tappetini, tecnica di sollevamento pesi corretta</p>
<p>Schema:</p>	<p>Materiale per una semplice esecuzione: 1 rotolo di nastro adesivo, 1 nastro di misurazione, 1 cronometro, 1 bilancia pesapersona, 1 calcolatrice, 1 blocco da scrittura, 1 set da scrittura, 1 tappetino sottile «pietre», 1 dado, 1 corda, 5 tappeti</p> <p>Numero persone 1 responsabile del turismo</p>
<p>Descrizione: Devono essere eseguite due forme consecutive di combattimento nell'ordine specificato. Prima di tutto si tratta di allontanare il maggior numero possibile di "pietre" dal sentiero. Il numero di turni è definito con il lancio dei dadi. I bambini si allineano in una colonna. Il bambino davanti tira ancora una volta i dadi -> il numero dei dadi corrisponde al numero di bambini che girano il tappetino una volta. Con 1 il tappetino è girato da uno solo, con 2 il tappetino è girato in due. Con 3 e 4 il tappetino viene sollevato su tutte le teste (3, rispettivamente 4) e poi girato a terra sul lato opposto; con 5 e 6 viene pure sollevato su tutte le teste (5, rispettivamente 6), compresa una rotazione sull'asse longitudinale di 360° e poi girato sul lato opposto a terra. Importante per girare i tappetini: Somma di quattro + numero dei dadi -> 5-10 tentativi Da solo o in coppia -> 1 punto per giro In tre o in quattro -> 2 punti per giro In cinque o in sei -> 3 punti per giro Successivamente, ma al più tardi dopo 5 minuti, la squadra passa alla seconda parte, dove la squadra ha un totale di tre tentativi per tirare più peso possibile per persona su una lunghezza di 10 metri. Un tentativo valido è quello in cui i 10 metri sono stati tirati con successo. Restrizioni per tirare più peso possibile: Per ogni tentativo sono impiegati al massimo 5 bambini, la suddivisione se tirando o seduti sui rimanenti tappeti può essere scelta liberamente. Ogni singola persona può tirare solo per ogni tentativo e per 1-2 volte. Tutti i membri del gruppo devono effettuare questo esercizio almeno una volta.</p>	
<p>Valutazione / Misurazione: La somma dei punti del giro del tappetino viene calcolato come risultato A [come numero] sull'itinerario. Nel secondo esercizio, dopo ogni corsa andata a buon fine, viene misurato il peso totale estratto, diviso per il numero di persone che tirano e annotato. Il peso massimo per persona dei tentativi riusciti è annotato nell'itinerario come risultato B [in kg e gr]. (Risultato A + Risultato B)/2 = risultato della destinazione 7 -> Se due squadre hanno lo stesso numero di punti nella classifica della destinazione 7, la squadra con il miglior risultato B sarà classificata meglio.</p>	

Destinazione 8: lanciare, prendere Canton Ginevra / Ginevra / «Spritzbrunnen»



<p>Storia: In origine, la fontana del lago di Ginevra fungeva da valvola di sicurezza per la condotta dell'acqua in pressione di una centrale elettrica costruita nel 1885, con la quale i gioiellieri ginevrini azionavano le loro macchine. Nel 1951 è stato costruito l'attuale impianto, che produce una fontana con un getto alto fino a 140 metri ed è considerato un punto di riferimento turistico. Ora siamo pozzi e gocciolatoi d'acqua, perché l'acqua è un bene prezioso...</p>	
<p>Scopo: Quale squadra cattura il maggior numero di gocce d'acqua in 8 minuti a mano e soprattutto con il contenitore?</p>	<p>Pericoli da considerare:</p>
<p>Schema:</p> <p>1) lanciare 2) correre 3) lanciare 4) correre</p>	<p>Materiale per una semplice esecuzione: 4 cerchi, 1 rotolo di nastro adesivo, 1 contenitore, 1 set di scrittura, 15 palline da tennis, 1 cono, 1 cronometro, 1 nastro di misurazione</p>
<p>Numero di aiutanti 1-2 responsabili del turismo</p>	
<p>Descrizione: Compito 1: per prima cosa cerchiamo di passare una palla il più velocemente possibile in quadrato.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il numero ottenuto lanciando il dado determina il numero di giri che la palla deve fare in senso antiorario. La distanza di lancio è sempre di 4 metri. Il numero di giri è calcolato come segue: $5 + \text{il numero del dado} / 2$ (es. $5 + 3/2 = 6,5$ giri se si è arrivati in nave (= è uscito il 3)). Questo significa 6 giri completi (da 4 lanci) e altri 2 lanci. – Al comando «via», la palla viene lanciata da un cerchio all'altro, con un bambino in ogni cerchio. Se la palla non può essere presa, deve essere recuperata dal bambino stesso e passata oltre dal cerchio. Dopo il lancio il bambino che lancia segue la palla e si posiziona nel cerchio successivo (se 5 bambini) o in piedi nella parte posteriore (se 6-10 bambini). <p>Compito 2: senza interruzione di tempo andiamo avanti fino alla fine degli otto minuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Un bambino sta in piedi con un cono in mano nel cerchio B e aspetta le palle da tennis lanciate dalla squadra. Ogni membro della squadra ha la propria pallina da tennis e deve lanciarla dal cerchio A al bambino nel cerchio B nel cono. Se la palla viene presa, il bambino afferra la palla, torna indietro e si mette in fila. Il bambino che lancia corre immediatamente in avanti, sostituisce il bambino che prende la palla, e quando la sua palla viene presa o raccoglie la sua palla da tennis, si mette dietro in fila. Chiunque fa centro diventa un ricevitore. – Le palle che saltano fuori dal cono subito dopo essere state catturate non sono conteggiate come punti. 	
<p>Valutazione / misurazione: Il fattore fortuna sta nel numero arrotondato raggiunto lanciando i dadi per il compito 1. Il numero totale di palline catturate con il cono nella seconda parte viene inserito nell'itinerario. In caso di parità, la squadra con il più alto numero lanciato ai dadi si piazza meglio in classifica (se c'è un ulteriore pareggio, il rango è parimerito).</p>	

Destinazione 9: bilanciare Canton Neuchâtel / Hautrives / «Palafitte»



<p>Storia: Più di 5000 anni fa, lungo il lago di Neuchâtel vivevano intere comunità palafitticole. Hanno costruito le loro case su palafitte per proteggersi da inondazioni, predatori e nemici. Conservavano il cibo nei magazzini, accessibili solo attraverso stretti sentieri e ponti. Aiutiamo gli abitanti delle palafitte a portare il cibo in modo sicuro nel magazzino. Ma attenzione: non bisogna cadere in acqua!</p>	
<p>Scopo: In squadra, trasportare tutte le palle prima che il compito di bilanciamento sia finito</p>	<p>Pericoli da considerare: esecuzione controllata sul percorso</p>
<p>Schema:</p>	<p>Materiale per una semplice esecuzione: 3x contenitori (deposito palle) 2 panchine, 2 tappeti spessi, 6 tappeti, 26 alle di tipo diverso, 2 frisbee, 3 palle dure (palloni medicinali o da calcio), 3 rotoli di cartone della carta igienica, 3 palline da tennis, 1 set da scrittura, 1 cronometro</p> <p>Numero di aiutanti 2 responsabili del turismo</p>
<p>Descrizione: La squadra è divisa in due gruppi (gruppo 1 = 3 bambini, gruppo 2 = numero rimanente di bambini). Quando viene dato il comando "via", entrambi i gruppi partono simultaneamente e il tempo totale viene fermato.</p> <p>Gruppo 1: Risolve il compito di bilanciamento: bilanciamento in piedi sulla palla, a seconda del numero uscito dal lancio dei dadi. Quando il bambino tocca il suolo, il compito è completato e il bambino si unisce al Gruppo 2 per aiutarlo nel trasporto. Numero uscito dal lancio dei dadi 1 o 2 = appoggiarsi con una mano al muro e bilanciare il rotolo di cartone sulla testa Numero uscito dal lancio dei dadi 3 o 4 = appoggiarsi con una mano al muro e fare jonglage con le palle da tennis con l'altra mano. Numero uscito dal lancio dei dadi 5 o 6 = appoggiarsi con un dito al muro e con l'altra mano toccarsi alternativamente la testa e le ginocchia.</p> <p>Gruppo 2: Trasporto di diverse palle attraverso il percorso di equilibrio, organizzato a staffetta. Andata: sulla panchina e cerchi / ritorno attraverso i cerchi e sul tappetino spesso. Su entrambi i lati del percorso i bambini sono pronti per la consegna. Il bambino A inizia, tiene in equilibrio una palla di sua scelta su un frisbee fino a metà del percorso dove si trova il magazzino, lascia cadere la palla e corre indietro da dove è venuto. Non appena il bambino A ha messo la palla nel magazzino, il bambino B parte dall'altra parte con la palla desiderata sul frisbee fino al centro, la getta anch'essa nel magazzino e la bilancia ritornando, mentre sul lato A inizia un altro bambino. Se la palla o il bambino tocca il terreno all'andata, il bambino torna indietro e il bambino sul lato opposto parte direttamente. Se il bambino tocca il terreno sulla via del ritorno, sale di nuovo al punto di caduta e continua a rimanere in equilibrio. Il compito dura fino a quando il gruppo 2 ha trasportato tutte le palle o il gruppo 1 non ha più bambini che stanno svolgendo l'attività di bilanciamento. Se la squadra non ha finito dopo 8 minuti, anche la competizione sarà terminata.</p>	
<p>Valutazione / misurazione: Sono conteggiate le palle che sono state trasportate nel magazzino entro il tempo di percorrenza. Questo numero come pure il tempo totale di esecuzione sono inseriti nell'itinerario. Se due squadre hanno lo stesso punteggio, la squadra con il tempo di esecuzione più breve è la squadra migliore.</p>	