

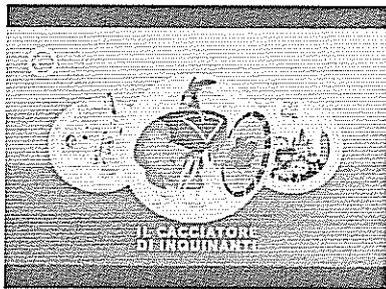
Gioco n.1 MEMORY DELL'ARIA

Materiale necessario

Un tavolo
Stampare su cartoncino le carte di AmbientiAMOCi_02 con i personaggi da trovare

Attività

Predisporre le carte, rivolgendo il lato del personaggio verso il tavolo.
Vince chi riesce a trovare più coppie di personaggi entro 90".



Gioco n.2 IL CACCIATORE DI INQUINANTI

Materiale necessario

Un tavolo
Una pallina
6 barattoli
6 figurine (una per ogni inquinante) vedi immagini su fascicolo AmbientiAMOCi_02

Attività

Attaccare una figurina su ogni barattolo
Predisporre i barattoli sul tavolo ad equa distanza
Vince chi, stando ad una minima distanza di 1 m, fa cadere almeno tre barattoli tirando la pallina per tre tentativi.



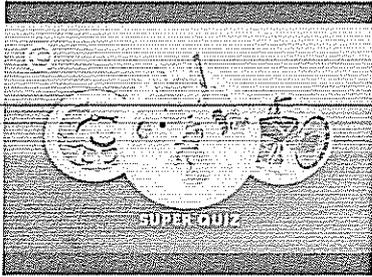
Gioco n.3 IL LABORATORIO DELLA MATERIA

Materiale necessario

Una bacinella grande
8 palline
Un pennarello nero

Attività

Scrivere su ogni pallina una lettera della parola idrogeno.
Vince chi, entro 90", riesce a comporre la parola idrogeno, raccogliendo dentro alla bacinella le otto palline che gli verranno lanciate ad una distanza minima di un metro.



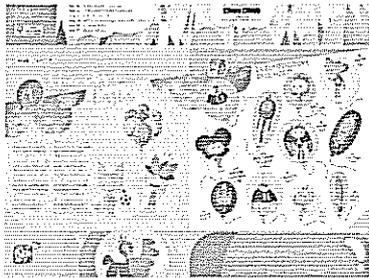
Gioco n.4 SUPER QUIZ

Materiale necessario

Quiz con cinque domande a risposta chiusa. Prenderle dall'app AmbientiAMOCi_02.

Attività

Vince chi risolve il quiz a voce, dando cinque risposte corrette consecutive, entro 90". Per ogni risposta sbagliata si ricomincia dalla prima domanda.



Gioco n.5 LA COMPOSIZIONE DELL'ARIA

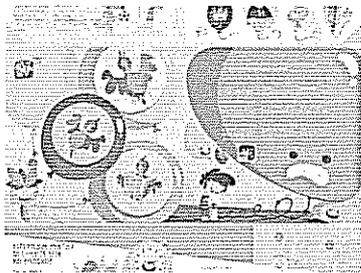
Materiale necessario

Foglio con tutte le figurine degli elementi che compongono l'aria. Pag. 4 del fascicolo AmbientiAMOCi_02.

Foglio bianco per coprire quello con su le figurine.

Attività

I partecipanti potranno osservare il foglio con i componenti dell'aria per 30". Dopo 30" il foglio verrà coperto da un altro di colore bianco. Vince chi si ricorda, entro 60", il nome di almeno tre componenti dell'aria.



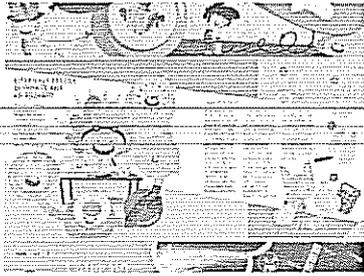
Gioco n.6 LA DENSITÀ DELL'ARIA

Materiale necessario

Un cerchio con un diametro tra i 30 e i 50 cm

Attività

Vince la squadra che riesce a stare in equilibrio per 90" consecutivi, dentro allo stesso cerchio, senza cadere, con un minimo di tre partecipanti abbracciati tra loro.



Gioco n.7 MISURARE L'ARIA

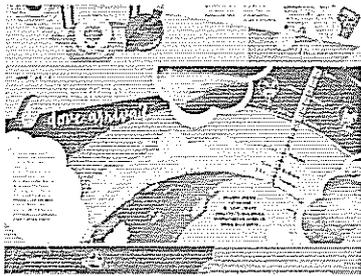
Materiale necessario

Sacchetti di plastica riciclata

Attività

La squadra potrà provare a riempire ogni sacchetto di aria, dopo aver eseguito dieci salti.

Vince la squadra che in 90" avrà gonfiato almeno un sacchetto dopo avere eseguito dieci salti.



Gioco n.8 GLI STRATI DELL'ATMOSFERA

Materiale necessario

Un cartellone bianco di 1m x 2m
Pennarello e nero

Attività

Gli organizzatori disegneranno sul cartellone una linea verticale segnando tutti gli strati dell'atmosfera.

Vince la squadra che in ogni strato dell'atmosfera saprà eseguire i seguenti esercizi:

Troposfera - salto su due piedi battendo le mani

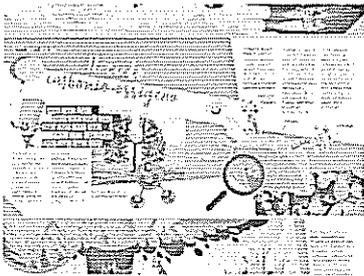
Stratosfera - salto su due piedi battendo mani e piedi

Mesosfera - tenere equilibrio su un piede per dieci secondi

Termosfera - salto su un piede

Esosfera - salto con rotazione in aria (quanto riescono, minimo mezzo giro)

Spazio - tenere equilibrio su un piede in posizione Angelo (cioè con gamba sollevata dietro e busto in avanti)



Gioco n.9 CLOROFILLIAMO

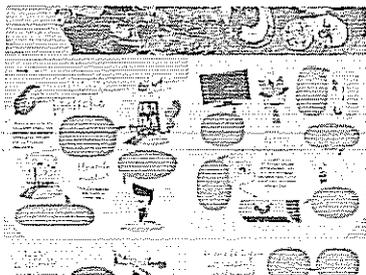
Materiale necessario

Foglio di carta riciclata
Pennarelli verdi

Attività

Coloriamo le foglie come la Clorofilla

Vince la squadra che, sul foglio di carta riciclata, disegna e colora almeno cinque foglie in 90". (il grado di precisione richiesto sarà modulato in base all'età).



Gioco n.10

LE BUONE PRATICHE

Materiale necessario

Copia della pagina 33 del libretto AmbientiAMoci_02
Foglio bianco

Attività

I partecipanti potranno osservare il foglio delle buone pratiche per 30".
Dopo 30" il foglio verrà coperto da un altro di colore bianco.
Vince chi si ricorda, entro 60", il nome di almeno tre buone pratiche.