



VITELLO D'ORO

Numero squadre

3 o 4

Luogo

qualsiasi divisibile in campi (palestra al chiuso, campo all'aperto)

Età

12-14 anni

Materiale

alcune piastrelle di sughero o compensato, colore acrilico o tempera oro, 10-15 freccette, alcuni cartelloni, cancelleria, puntine da disegno di diversi colori

Preparazione

Preparare un pannello a forma di vitello, colorarlo d'oro e suddividerlo in tante parti (circa 50). Preparare alcuni cartoncini bianchi e un foglio per squadra con scritti i 10 comandamenti. Definire una zona scrittura che contenga un giocatore e un animatore per squadra, una zona con linea di lancio, distante 4-5 m dal pannello del vitello d'oro e una base per squadra.

Svolgimento

- Ogni squadra sceglie alcuni tiratori che formeranno una fila sistemata sulla linea di lancio, di fronte al vitello d'oro. Al via, un giocatore per squadra corre verso la zona centrale da un animatore che con un dito scrive sulla schiena del giocatore una sillaba qualsiasi dei dieci comandamenti. Il giocatore deve comprendere la sillaba e scriverla su un cartoncino che porterà alla base per far partire un altro giocatore. Prima di tornare alla base, l'animatore dirà al giocatore come dovrà tornare alla base.
- Nel frattempo i giocatori inizieranno a tirare freccette contro il vitello d'oro. Ad ogni lancio giusto, la freccetta verrà tolta e il buco segnato con il colore della squadra. Ogni 5 minuti ci sarà un cambio tra i lanciatori e coloro che corrono. Man mano che arrivano i cartoncini con le sillabe, dovranno essere ricomposti fino a scrivere i comandamenti.
- Vince il vitello d'oro se i lanciatori non colpiscono tutte le sue parti. Se riescono, vince la squadra che compone il maggior numero di comandamenti esatti. Nel caso non vi siano comandamenti, vince la squadra con più freccette piantate sul vitello d'oro.

