



# COGLI 12

Usa il QR code per visualizzare il video

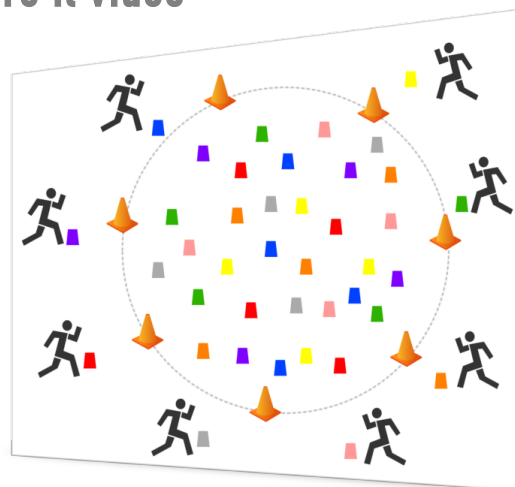
*Attività individuale o di coppia; Riscaldamento; Ideazione di Modelli; Corsa; Stacking.*

## ATTREZZATURA

- Un set di Speed Stack per ogni giocatore
- Jumbo o coni o altri delimitatori

## IMPOSTAZIONE

- Definire l'area di gioco, più ampia possibile, con i delimitatori;
- Rimuovere una tazza da ogni set e consegnare un set ad ogni partecipante.
- Gli alunni distribuiranno le tazze a caso all'interno dell'area di gioco;
- Quindi si consegna ad ognuno una tazza che viene posata fuori dall'area come punto di partenza.



## COME GIOCARE

Al segnale di inizio gli Stacker entrano nell'area raccogliendo una tazza alla volta e riportandola alla propria base di partenza.

Le tazze raccolte devono essere tutte dello stesso colore del bicchiere di base; <sup>®</sup>

una volta raccolte tutte le 11 tazze i giocatori procedono a impilare lo schema designato e una volta concluso alzano la mano per segnalare la fine

## REGOLE

- Se uno Stacker fa cadere una tazza all'interno dell'area di gioco, deve rimetterla in posizione verticale;
- Se questo urto avviene dopo aver già raccolto una tazza, il giocatore deve posare la tazza, sistemare quella caduta, ritornare alla base e quindi riprendere il gioco

## VARIAZIONI

- Il modello da strutturare può essere scelto dall'insegnante (3-3-3, 3-6-3, 6-6, 1-10-1) oppure lasciato alla creatività dei singoli
- Si possono creare dei sistemi di punteggio che premiano: la velocità, i modelli originali, la capacità di verbalizzare il proprio modello (si può intendere come la capacità di guidare alla costruzione un giocatore non vedente)
- Si può giocare in coppie, impilando in Doppio (la specialità del Doppio prevede che un giocatore usi la mano destra e l'altro la sinistra per strutturare insieme la medesima piramide)