

AI BLOCCHI DI PARTENZA

OBIETTIVO: Come Sem che è pronto a partire e deve preparare tutto il necessario, così anche i ragazzi vengono messi all'opera per promuovere il protagonismo individuale e l'attenzione alla propria squadra. Viene simulato un GP di Formula Arca. Ogni gruppo rappresenterà una scuderia, al cui interno verranno suddivisi i vari ruoli.

LUOGO: All'aperto in un grande campo.

PARTECIPANTI: Ogni gruppo dovrà presentare alla commissione di gara 2 vetture, ognuna delle quali dovrà essere composta da 4 persone. All'interno della vettura devono esserci due ragazzi e due ragazze, ripartiti a piacere.

CHI VINCE: la squadra che completerà per prima il percorso previsto sul circuito.

MATERIALE: Cartone, fogli bianchi in quantità, forbici, gomitoli di spago, nastri adesivi, pennarelli in quantità, etichette adesive, nastro per segnare il percorso, bandiera a scacchi.

Dovranno camminare a "carriola".

Il ragazzo/a che starà davanti avrà le scarpe sulle mani, per non farsi male.

All'interno della squadra un ragazzo/a verrà nominato Direttore di scuderia con il compito di studiare le strategie dei pit-stop (il Jean Todt della situazione, insomma ...).

Tutti i restanti ragazzi del gruppo costituiranno il gruppo dei meccanici e saranno impegnati durante i pit-stop, con il compito di cambio gomme e rifornimento benzina.

COSTRUZIONE DELLE VETTURE:

La prima fase del gioco consiste nella costruzione delle vetture.

La squadra (i meccanici e il direttore di scuderia) dovrà costruire la carrozzeria dell'auto. I componenti delle macchine non potranno costruire la vettura. Per occuparli si può improvvisare una fase di "riscaldamento".

Si dovranno costruire: un alettone anteriore e posteriore, un cofano motore con logo della scuderia e numero della vettura ben visibili, due freni a disco e due caschi. Libera fantasia ai giocatori sulle forme e sulle posizioni dei pezzi!!

MATERIALE A DISPOSIZIONE DEI GRUPPI:

Cartone, spago, nastro adesivo, forbici, pennarelli, fogli bianchi.

Le "gomme" delle auto saranno rappresentate dalle... scarpe dei giocatori: uno le avrà nei piedi, l'altro infilata nelle mani per non farsi male...

QUALIFICHE:

Come nei veri GP di Formula 1, sono necessarie le qualifiche per determinare la griglia di partenza. In questo caso le qualifiche consistono in un gioco al quale devono partecipare i "meccanici" delle varie scuderie.

Ogni scuderia deve presentare due squadre composte da tre meccanici ciascuna, ognuna delle quali giocherà per la posizione di una delle due vetture della squadra.

Il gioco consiste in una staffetta lungo il percorso di gara, nella quale il testimone sarà ... una scarpa! In base all'ordine di arrivo si determina l'ordine di partenza.

PERCORSO:

Il percorso viene tracciato secondo le disponibilità del campo da gioco e a discrezione degli animatori. Sarebbe meglio se avesse almeno una chicane, una strettoia, una curva a gomito e qualche altra curva, per spettacolarizzare la corsa, oltre ad un rettilineo lungo il quale si troveranno i box delle varie scuderie.

IL GRAN PREMIO:

Le vetture si dispongono sulla linea di partenza (con tutta la "carrozzeria" già posizionata); intanto si procede alla spiegazione del gioco.

Le vetture dovranno compiere 20 giri del percorso, durante i quali dovranno effettuare 6 soste ai box. Sta ai Direttori di scuderia studiare una strategia di sosta ai box per evitare perdite di tempo e intralci tra le due vetture della stessa scuderia.

Durante la sosta ai box diventa fondamentale il ruolo dei meccanici. Infatti dovranno procedere a:

1. Cambio gomme: i meccanici tolgono le scarpe dei due componenti della vettura e poi le infilano nuovamente nei loro piedi/mani, ma... invertite! (quelle nei piedi dell'uno finiranno nelle mani dell'altro e viceversa).

2. Rifornimento benzina: i meccanici fanno bere ai due componenti della vettura una certa quantità di acqua. Durante le sei soste ai box durante la gara si dovranno bere complessivamente 4 litri d'acqua.

ATTENZIONE: ogni 5 giri si possono sostituire i componenti dell'auto. Naturalmente questo comporta una perdita di tempo, per il fatto che la pausa al box sarà lunga, per cui scegliete con attenzione la vostra tattica di gara!!!!

GIRO DI PROVA :

Le vetture, disposte sul tracciato secondo l'ordine delle qualifiche, dovranno compiere un giro di prova, durante il quale sarà vietato superare. Per rendere più movimentata questa fase del gioco un educatore potrà fare la telecronaca descrivendo le particolarità del tracciato.

A questo punto si darà il via alla gara vera e propria, che terminerà con lo sventolio della bandiera a scacchi.

PENALITÀ:

- Perdita di pezzi della vettura: quando si perde qualche pezzo della vettura, i meccanici dovranno recuperarlo sulla pista e le macchine dovranno fermarsi per le riparazioni ai box, senza poter effettuare né rifornimento né cambio gomme.
- Forature: le vetture "forano" quando i due componenti perdono la posizione da mantenere. Saranno penalizzati con una STOP & GO di 20 secondi.
- Comportamento scorretto: il comportamento scorretto in qualunque momento del gioco viene punito con uno STOP & GO di 1 minuto.
- Rifornimento scorretto: se ai box i meccanici rovesciano l'acqua, le vetture la "sputano" o avviene qualunque movimento non consentito allo scopo di diminuire la quantità d'acqua da bere, la vettura verrà penalizzata con uno STOP & GO di 40 secondi ai box.

RUOLO DEGLI ANIMATORI:

Durante il GP gli animatori ai box avranno il compito di controllare che tutte le soste avvengano correttamente e che non ci siano movimenti illeciti con l'acqua. I Direttori dei box si troveranno all'uscita della corsia dei box e applicheranno un bollino adesivo sul cofano motore di ogni vettura per ogni sosta ai box.