



PROVE CON IL TAPPO

Occorrente

- Un tappo di bottiglia (di plastica)
- Una cannuccia per giocatore
- Eventualmente nastro di carta

FASE 1: SOFFIA IL TAPPO

Preparazione del gioco

Appoggiare il tappo di bottiglia all'estremo di un tavolo, con la parte che si avvita rivolta verso l'alto. Prendere la cannuccia.



Come si gioca

Lo scopo del gioco è spostare il tappo il più lontano possibile.

Prova 1: prendere fiato; soffiare nella cannuccia, in direzione del tappo, con un soffio lungo e profondo, facendo uscire tutta l'aria messa in corpo.

Prova 2: soffiare nella cannuccia, in direzione del tappo con un unico soffio, un colpo secco (prima avremo inspirato normalmente, senza fare un respiro profondo).

Possiamo anche sfidare un'altra persona. Vince chi manda il tappo più lontano o, alternativamente, chi completa per primo un percorso realizzato sul pavimento con il nastro di carta.

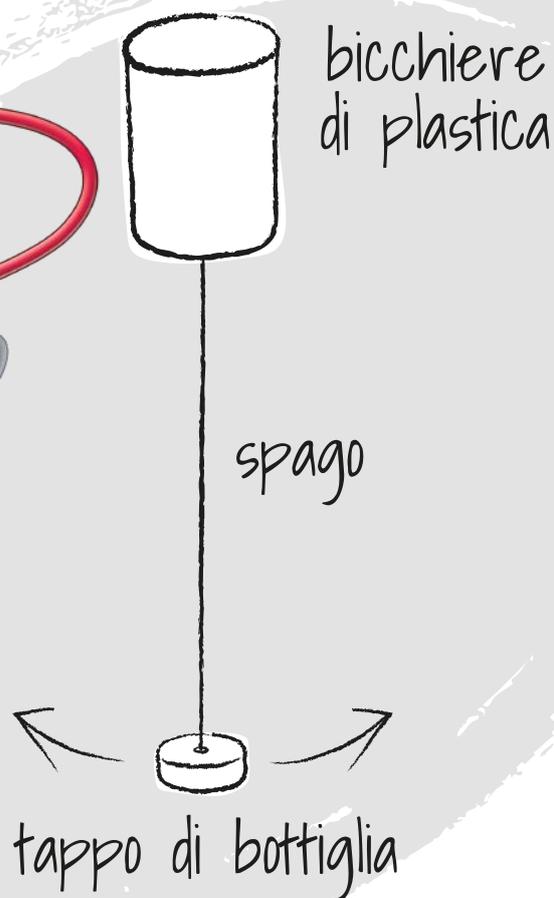
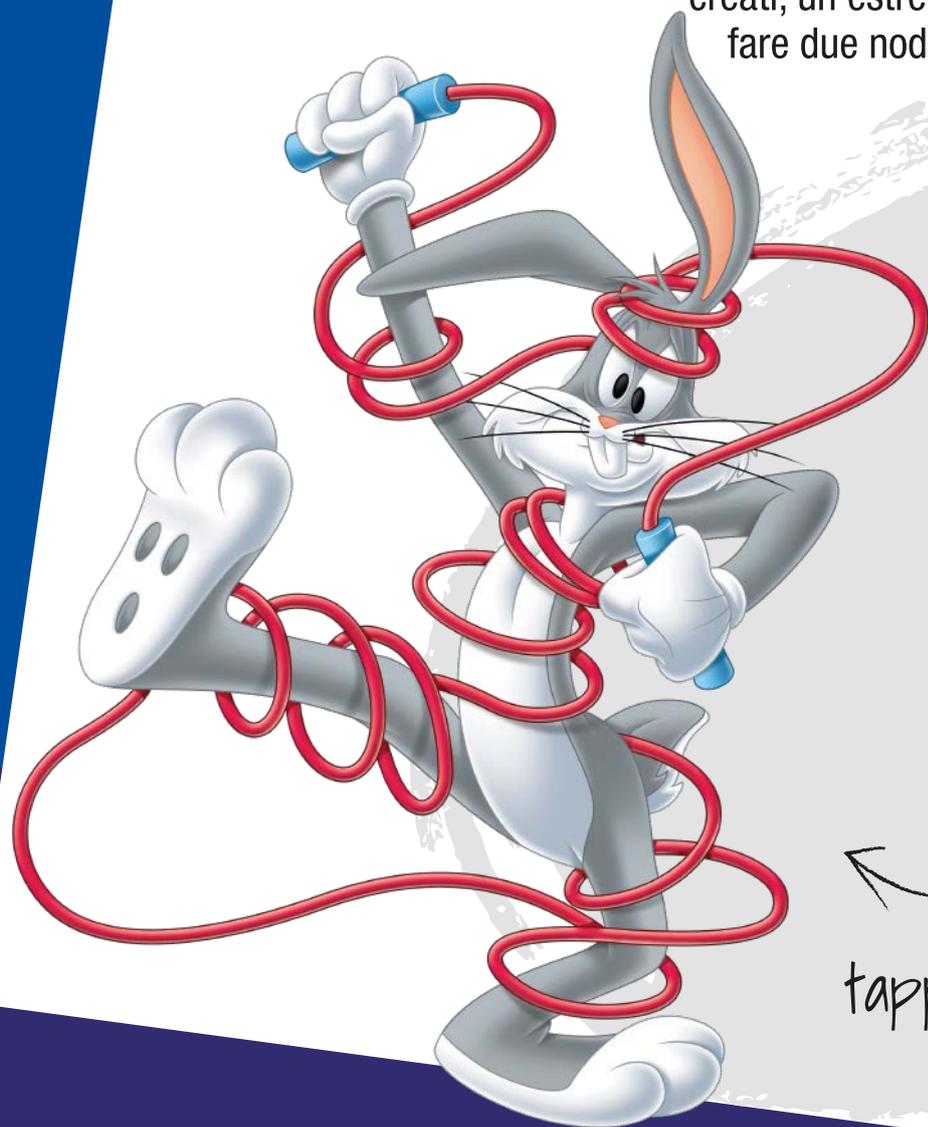
Occorrente

- un tappo di bottiglia (di plastica)
- un bicchiere di plastica
- un filo di spago (30 cm)
- una penna a punta fine o forbici sottili

FASE 2: OCCHIO AL TAPPO

Preparazione del gioco

Con l'aiuto dei genitori, utilizzare la penna/le forbici per forare il tappo di bottiglia sul fondo al centro. Forare anche il bicchiere di plastica, sempre sul fondo al centro. Prendere il filo di spago; inserire i due estremi nei buchi creati, un estremo nel tappo e l'altro nel bicchiere; fare due nodi, collegando il tappo al bicchiere.



 LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (S20)

Come si gioca

Prendere il bicchiere in mano, lasciare pendere lo spago e il tappo verso il basso e fare oscillare il tappo per 3 volte. Al termine del terzo movimento, cercare di fare entrare il tappo nel bicchiere.

Riprovare per 10 volte: 5 con il braccio destro e 5 con il braccio sinistro.

Ogni "canestro" vale 1 punto.

Possiamo anche sfidare un'altra persona.