

Applicazione dei clienti n° 633: Gioco di pesca per bambini

Autore: supermagnete, Uster, Svizzera

Pesca magnetica per diverse occasioni

Non è possibile riprodurre il video a causa delle impostazioni dei cookie che sono state scelte. Accettando l'informativa sulla privacy è possibile visualizzare questi contenuti.

Acconsento alla visualizzazione di contenuti esterni. Questo può comportare la trasmissione di dati personali a piattaforme terze. Maggiori informazioni nella nostra Informativa sulla privacy (www.supermagnete.it/data_protection#10-verwendung-von-sozialen-medien-videos).

Nicht einverstanden

Einverstanden

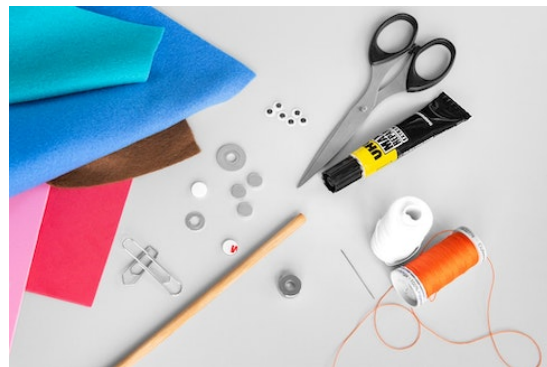
Il gioco di pesca con canna da pesca magnetica è un divertente passatempo per i bambini e offre un sacco di divertimento alle feste di compleanno o all'asilo. Anche in occasione di matrimoni il gioco della pesca può essere effettuato in forma leggermente modificata per adulti. Di seguito potete trovare idee per diverse varianti del gioco. Con gommapiuma, feltro e pochi altri materiali è possibile realizzare senza molto sforzo il divertente gioco di pesca. Vi mostreremo come farlo passo dopo passo.



Materiale necessario

Per la canna da pesca:

- Un anello magnetico (www.supermagnete.it/group/rings), per esempio R-10-07-03-DN (www.supermagnete.it/R-10-07-03-DN)
- 1 bastone di legno
- 1 pezzo di corda o del filo extra resistente
- Facoltativo: colori acrilici



Per i pesci:

- Feltro o gommapiuma in diversi colori
- Piccoli dischi metallici autoadesivi (www.supermagnete.it/group/pot_acc_cp_selfadhesive), rondelle o graffette (www.supermagnete.it/M-57)
- Facoltativo: occhi mobili
- Forbice
- Ago e filo
- Colla UHU (www.supermagnete.it/WS-ADH-01)

Istruzioni

Disegnate innanzitutto il motivo sul feltro o sulla gommapiuma e poi ritagliatelo.

Per i motivi in feltro, abbiamo deciso di ritagliarne due identici e cucirli insieme. Questo li rende molto più robusti.

Nel lavorare la gommapiuma, assicuratevi di disegnare una piccola linguetta sul motivo scelto e ritagliarla in modo che successivamente sia possibile fissarvi la rondella. Se desiderate attaccare una graffetta al pesce di gommapiuma, potete fare a meno della linguetta.



Il passo successivo è quello di attaccare rondelle metalliche o graffette al motivo per il gioco.

Per i motivi in feltro consigliamo i dischetti metallici autoadesivi. Rimuovete la pellicola protettiva e premete saldamente il dischetto sul feltro. È possibile usare due dischi metallici per i motivi più grandi per facilitarne successivamente la pesca.



Se desiderate attaccare una rondella alla forma in gommapiuma, inserite la linguetta attraverso la rondella e cucite il lembo. In alternativa potete usare una graffetta da piegare e inserire attraverso la linguetta. Quindi piegate bene la graffetta, in modo che non possa cadere.

Se scegliete come materiale il feltro, a questo punto cucite insieme i due lati del motivo. Potete farlo a mano o con una macchina da cucire. Per maggiore chiarezza, nell'illustrazione abbiamo scelto un filo il cui colore contrasta col colore del feltro, ma ovviamente è possibile scegliere altri colori per la cucitura.



Il passo successivo è quello di decorare il pesce o le altre forme scelte. Ad esempio, potete fissare gli occhi mobili con la colla UHU. Oppure potete ritagliare parti decorative in feltro o in gommapiuma e incollarli o cucirli. Per chi preferisce un look minimalista, può evitare la decorazione.

Infine, annodate un pezzo di corda al bastone in legno e l'altra estremità della corda intorno all'anello magnetico. Per maggiore sicurezza è possibile incidere una piccola tacca nel bastone per evitare che la corda scivoli. Assicuratevi di annodare correttamente la lenza in modo che il magnete non cada improvvisamente durante la pesca.



A scelta è possibile dipingere il bastone con vernice acrilica per rendere la canna da pesca più individuale. Ed ecco che il gioco della pesca è pronto! Naturalmente è possibile far pescare ai bambini non solo pesci e altri animalotti, ma anche piccoli regali. Fissate una o due piastre metalliche al regalo non imballato e poi imballatelo. Questo aumenterà l'eccitazione durante il gioco e assicurerà un grande divertimento a una festa di compleanno.

Varianti di gioco

Il modo di progettare il gioco di pesca dipende dall'età dei bambini. Di seguito vorremmo darvi alcune idee su possibili varianti.

Pesca alla cieca

Posizionate il pesce e altri oggetti in una pentola alta o in un secchio, i quali verranno decorati. In alternativa, è possibile realizzare una sorta di acquario con una scatola di cartone. Ogni bambino può pescare una volta sola, senza vedere i pesci. Vince la partita chi accumula più punti o più pesci (vedi sotto).

Conteggio tramite assegnazione di punti

Ad ogni pesce o animaletto viene assegnato un punteggio prima dell'inizio della partita. Questo può essere dipinto direttamente sull'animaletto o può essere annotato su un foglio. A questo punto un bambino dopo l'altro pesca con la canna da pesca magnetica finché non rimane nessuno animaletto. Il vincitore è il bambino che ha ottenuto il maggior numero di punti.

Conteggio tramite numero di pesci

Anziché assegnare diversi punti, si può anche contare semplicemente il numero di pesci catturati. Questa variante è particolarmente adatta per i bambini più piccoli.

Pesca temporanea

Per questa variante ogni giocatore deve pescare il maggior numero possibile di pesci entro un certo tempo. Il livello di difficoltà può essere aumentato con la pesca "alla cieca", come descritto sopra.

Gioco di pesca come gioco di nozze

In questa variante del gioco si preparano premi e penitenze per la coppia di sposi. Scrivete il premio e la penitenza su foglietti di carta e piegateli. Fissate ogni foglietto con una graffetta. Durante la cerimonia ogni invitato estrae un foglietto e scrive il proprio nome sul premio/sulla penitenza.

Disponete, quindi, i foglietti su un'ampia superficie, fasciate gli occhi della sposa e fornitele una canna da pesca magnetica. L'obiettivo della sposa è quello di catturare il maggior numero possibile di foglietti durante un tempo predefinito. Lo sposo la guida con le sue indicazioni. Poi è il turno dello sposo. Alla fine, i premi e le penitenze pescati vengono letti a voce alta davanti agli invitati.



Articoli utilizzati

R-15-06-06-N: Anello magnetico Ø 15/6 mm, altezza 6 mm (www.supermagnete.it/R-15-06-06-N)

R-06-02-02-G: Anello magnetico Ø 6/2 mm, altezza 2 mm (www.supermagnete.it/R-06-02-02-G)

R-10-04-05-G: Anello magnetico Ø 10/4 mm, altezza 5 mm (www.supermagnete.it/R-10-04-05-G)

R-10-04-05-N: Anello magnetico Ø 10/4 mm, altezza 5 mm (www.supermagnete.it/R-10-04-05-N)

R-06-02-02-N: Anello magnetico Ø 6/2 mm, altezza 2 mm (www.supermagnete.it/R-06-02-02-N)

R-10-07-03-DN: Anello magnetico Ø 10/7 mm, altezza 3 mm (www.supermagnete.it/R-10-07-03-DN)

M-57: Graffette colorate (www.supermagnete.it/M-57)

Online da: 12.10.2012

L'intero contenuto di questa pagina è protetto dal diritto d'autore.
Senza espressa autorizzazione, non è permesso copiarne il contenuto né utilizzarlo in alcun'altra forma.