



LA SEI GIORNI DI MILANO

Materiali: fogli di carta o cartoncino bianchi A4 – colori - pennarello nero – scotch – colla - forbice - 2 dadi – segnapunti.

Numero giocatori: 4

Età: >6 anni (assieme ai genitori)

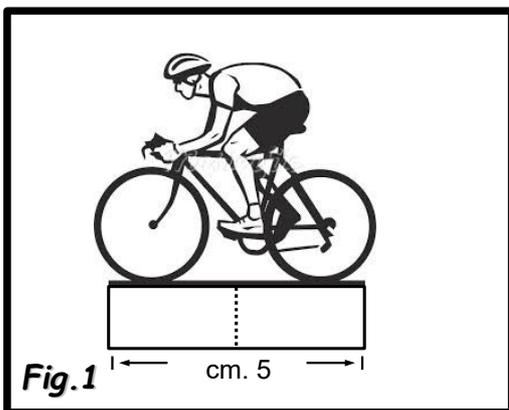
La sei giorni è una particolare competizione ciclistica a **coppie**, famosa quella di Milano, che viene disputata su una particolare pista a forma ellittica all'interno di un impianto sportivo chiamato "Velodromo" ed articolata appunto nell'arco di sei giorni.

I corridori si sfidano ogni giorno in una serie di prove diverse e al termine di ogni prova viene dato un punteggio in base al piazzamento ottenuto e la coppia che, alla fine del sesto giorno, avrà ottenuto il punteggio maggiore sarà la vincitrice.

Nel nostro gioco, che ovviamente non durerà sei giorni, i corridori disputeranno solamente due prove, **la gara a eliminazione e l'individuale**.

Cominciamo con il costruire i nostri ciclisti.

Su un foglio di carta bianca (cartoncino se possibile) disegniamo le sagome di 8 ciclisti, (in **fig. 1** un modello che può essere utile) le coloriamo divise per coppie e le ritagliamo, ricordandoci di ricavare una base da piegare per poterla usare sia come supporto sia come superficie su cui scrivere i numeri di gara da 1 a 8 (**fig. 2**). Alla fine ogni coppia di corridori avrà lo stesso colore ma numeri diversi (**fig. 3**).



Suggerimenti:

- ✓ in mancanza di cartoncino, per dare maggiore consistenza al segnalino/ciclista, si possono incollare due fogli di carta;
- ✓ se risulta troppo difficile o complicato costruire il segnalino/ciclista seguendo il modello proposto, si possono usare altri segnalini, anche semplici pezzettini di carta, purchè siano colorati e numerati, il gioco perde una parte di suggestione e divertimento, ma funziona lo stesso.

Adesso costruiamo la nostra pista.

Abbiamo bisogno di 8 fogli di carta bianca formato A4.

Dopo avere disegnato 4 curve e 4 rettilinei di circa 15 cm. di larghezza per tutta la lunghezza del foglio, con un pennarello li suddividiamo in caselle uguali, 5 per i rettilinei (circa cm. 6) e 3 per le curve, disegnando inoltre su uno dei rettilinei una casella per la partenza/traguardo (**fig. 4**). Una volta terminate le uniamo con dello scotch ed ecco pronto il nostro velodromo (**fig. 5**).

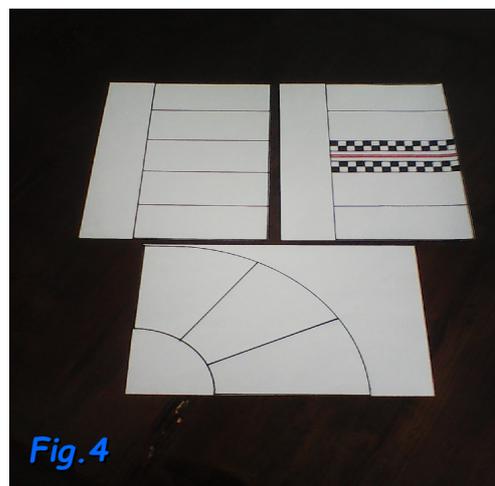


Fig. 4

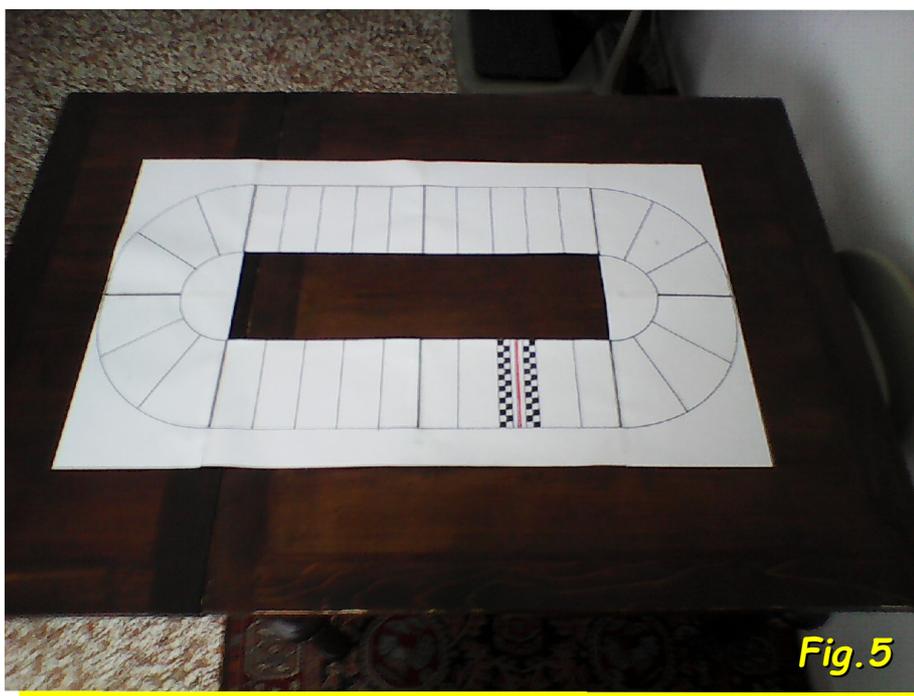


Fig. 5

Gara a eliminazione

Tutti i corridori partono dalla casella di partenza e ogni giocatore, scelto il colore della propria coppia, lancia i dadi in base al proprio turno seguendo la numerazione dei corridori, (un lancio per ciascun corridore della propria coppia), li sposta sulla pista in senso antiorario di tante caselle quante indicate dal punteggio ottenuto e, nel caso in cui entrambi i dadi riportino lo stesso punteggio, ha diritto ad un ulteriore lancio (questa volta con un solo dado).

La gara prevede 7 giri completi di pista e, al termine di ogni giro, l'ultimo a transitare sulla casella del traguardo, terminati i turni di lancio, viene eliminato.

Nel caso di più corridori viene eliminato il corridore che, prima dell'ultimo lancio, si trovava in ultima posizione e, in caso di parità, quello che ha totalizzato con i dadi il punteggio più basso (si consiglia di memorizzare le varie posizioni).

IMPORTANTE : all'inizio di ogni nuovo giro, i corridori via via rimasti in gararipartono sempre dalla casella di partenza, finché ne resta uno solo che sarà il vincitore.

I punti saranno assegnati in base all'ordine di eliminazione come segue:

- ✓ predisporre un segnapunti con i numeri di gara dei ciclisti;
- ✓ assegnare 1 punto al primo eliminato, 2 al secondo, 3 al terzo e così via fino agli 8 punti del vincitore e trascriverli in corrispondenza del loro numero di gara;
- ✓ sommare i punti ottenuti dai due corridori della coppia e riportare il punteggio totale sul segnapunti.

Individuale

La gara prevede 3 giri di pista completi e i giocatori muoveranno la loro coppia con le stesse modalità di gioco della gara a eliminazione, con le importanti differenze che ad ogni passaggio i corridori continueranno senza fermarsi e nessuno sarà eliminato:

- ✓ predisporre un secondo segnapunti con i numeri di gara dei ciclisti;
- ✓ alla fine del terzo e ultimo giro verranno assegnati i punti in base all'ordine di arrivo al traguardo : 8 al primo, 7 al secondo e così via sino 1 punto all'ultimo;
- ✓ nel caso più corridori, all'ultimo dei rispettivi turni di lancio, transitino assieme sulla casella del traguardo, per l'assegnazione dei punti viene dato il vantaggio al corridore che, prima dell'ultimo lancio, partiva dalla posizione migliore e, in caso di parità, a quello che ha effettuato il punteggio più alto;
- ✓ se dovessero verificarsi dei casi di doppiaggio, quando cioè, al termine dei rispettivi turni di lancio, il corridore in testa raggiunge il corridore in coda (occupando la stessa casella), il corridore doppiato viene eliminato e gli viene assegnato un punteggio in base alla sua posizione in gara al momento del doppiaggio;
- ✓ sommare i punti ottenuti dai due corridori della coppia e riportare il punteggio totale sul segnapunti.

Terminate le gare, basterà sommare i punti raccolti dalle varie coppie in entrambe le prove per avere la classifica finale della "Sei giorni di Milano" con la nomina della coppia vincitrice.

Prontiiii... Via!