



Giochi

1.1 Identità Bollente

Partecipanti: tutti i componenti della squadra.

Arbitri: 1 per squadra.

Materiale: una patata bollente con al centro una capsula di plastica (come quella dell'ovetto Kinder), ogni strato una domanda, musica.

Tempo: fino all'ultima domanda.

Svolgimento: Far presentare ogni bambino dicendo il proprio nome, il colore e l'animale preferito. Dopo che tutti si sono presentati, farli accomodare in cerchio e consegnare la patata bollente. Esattamente come il gioco della patata bollente, quando parte la musica, i bambini si passano la patata e quando la musica si ferma, il bambino scarta il primo strato. Quest'ultimo legge la domanda scritta e prova a rispondere (es. "Qual è il colore preferito al bambino/a alla tua destra?"; "Come si chiama il bambino/a di fronte a te?"; "Di l'animale preferito di uno dei bambini ancora non sorteggiati."). Nella capsula è presente l'ultima richiesta: "Insieme scegliete un nome per la vostra squadra."

Obiettivo: Far conoscere i bambini tra loro e scegliere un nome per la squadra.

Consigli: non si tratta di un gioco a punti, ma potrebbe diventarlo se partecipano più squadre insieme e si attribuisce un punto per ogni risposta corretta.

È possibile aumentare la difficoltà aggiungendo informazioni su di sé da condividere come l'età, la scuola frequentata, la materia preferita, ecc.





Giochi

1.2 Salva identità

Partecipanti: Squadra VS Squadra

Arbitri: 6-8

Materiale: bandierine (una per bambino).

Tempo: 3-5 round di 10 minuti.

Svolgimento: Ogni squadra si divide a metà tra attaccanti e difensori. Il campo da gioco è diviso in 6 parti (come nell'immagine), le zone più esterne sono le basi dove vengono sistemate le bandierine, una per ogni bambino con su il nome (si potrebbe far scrivere ai bambini il proprio nome sulla bandierina). I difensori restano nella zona antistante la base, mentre gli attaccanti possono oltrepassare la linea di mezzo campo. Compito dei difensori è quello di fermare gli attaccanti quando passano nella zona di difesa, toccandoli. Ogni attaccante deve correre nella base avversaria, rubare una bandierina per volta (**ATTENZIONE:** ogni attaccante può rubare tutte le bandiera, tranne la propria), tornare nella propria metà campo e restituirla al proprietario, senza essere toccato dai difensori avversari. Se l'attaccante viene toccato, deve posare la bandierina e retrocedere dietro la linea della propria base prima di poter tornare ad attaccare.

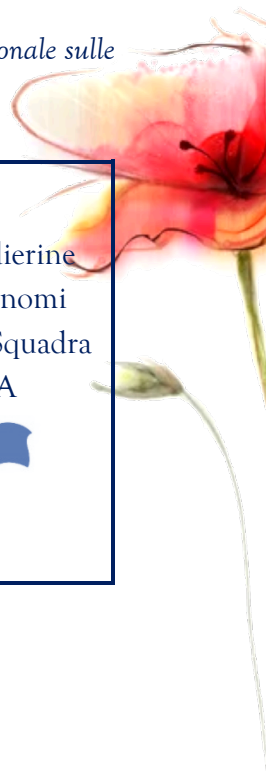
Il round finisce quando gli attaccanti rubano tutte le bandierine della propria squadra o, in alternativa, allo scadere del tempo.

Ad ogni turno difensori e attaccanti si invertono.

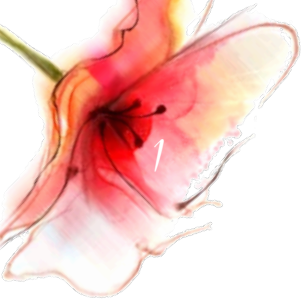
Obiettivo: Rubare e restituire ai proprietari tutte le bandierine con i nomi dei membri della propria squadra.

Consigli: per rendere il gioco più difficile si possono aggiungere delle bandierine "disturbanti" con nomi di bambini non presenti.

In caso di un gruppo di bambini che già si conoscono, si può valutare di scrivere qualche altra info personale sulle bandierine, come il cognome, una frase o un motto.



Bandierine con nomi della Squadra B 	Difensori Squadra A	Attaccanti Squadra A	Attaccanti Squadra B	Difensori Squadra B	Bandierine con nomi della Squadra A 
--	---------------------	----------------------	----------------------	---------------------	--



Giochi

1.3 Indovina chi

Partecipanti: tutti i componenti della squadra a turno.

Arbitri: uno per squadra + un animatore che indovina.

Materiale: 3 cestini, foglietti con chi, come e situazione.

Tempo: almeno un'interpretazione a testa.

Svolgimento: Un bambino a turno pesca un biglietto per cestino: dal primo pescherà il personaggio/animale da interpretare, dal secondo la situazione nella quale interpretarlo e dal terzo il modo in cui farlo (es. senza parlare, solo con versi, solo con le parole, ecc...). L'animatore incaricato deve cercare di indovinare entro 1 minuto e se indovina, il giocatore guadagna un punto per la sua squadra. Segue l'interpretazione di un bambino dell'altra squadra e così via alternandosi finché tutti non si siano esibiti almeno una volta. (In caso le squadre non abbiano lo stesso numero di giocatori, far esibire qualcuno più volte, in modo che il numero di esibizioni sia uguale per entrambe).

Obiettivo: Interpretare al meglio il personaggio pescato e portare la squadra alla vittoria.

Consigli: In caso di un gruppo che già si conosce, si può scegliere di imitare i compagni mettendo i nomi dei giocatori nel primo cestino. Se si tratta di bambini più piccoli si può scegliere di far rappresentare animali, altrimenti personaggi molto conosciuti reali e/o immaginari.





Giochi

A.1 Waterpong

Partecipanti: 2 squadre

Arbitri: 3

Materiale: piscinetta o bacinella piena d'acqua; tappi o oggetti galleggianti; bicchieri o vaschette di plastica galleggianti; palline da ping pong.

Tempo: 15 minuti circa.

Svolgimento: Le squadre si sistemano intorno alla piscina/bacinella. Al via un giocatore per volta di ogni squadra fa rimbalzare la pallina da ping pong per terra cercando di centrare uno dei contenitori associati alla propria squadra. È necessario che la pallina faccia un solo rimbalzo all'esterno prima di fare centro e non è consentito lanciare direttamente in acqua. Ogni centro vale un punto, se si verificano due centri di seguito, il secondo vale 2. Si continuerà a lanciare fino allo scadere del tempo. Vince la squadra che ha fatto più punti.

Obiettivo: centrare quante più volte le vaschette o i bicchieri della propria squadra.

Consigli: *Per rendere il gioco più difficile, e se gli spazi lo permettono, si potrebbe affidare ad ogni giocatore un recipiente che solo lui deve centrare. Ancora si potrebbero aggiungere dei punti penalità nel caso si centri un recipiente della squadra avversaria.*

