



Giochi

10.1 Palline per tutti!

Partecipanti: 2 squadre

Arbitri: almeno 1

Materiale: tante palline

Tempo: 3 round da 5 minuti

Svolgimento: Ogni squadra occupa una metà campo senza possibilità di entrare in quella avversaria. Sul campo sono sparse tutte le palline e al via, i giocatori prendono le palline dalla propria metà campo e le gettano nell'altra. Vince la squadra che allo scadere del tempo ha meno palline nella propria parte di campo.

Obiettivo: rimanere allo scadere del tempo con meno palline dell'altra squadra.

Consigli: Le palline possono essere di qualsiasi materiale e più ne sono più il gioco sarà stimolante.



... nell'altro



Giochi

10.2 Sasso, carta ... regalo!

Partecipanti: tutti contro tutti

Arbitri: 3 o più in base al numero di giocatori

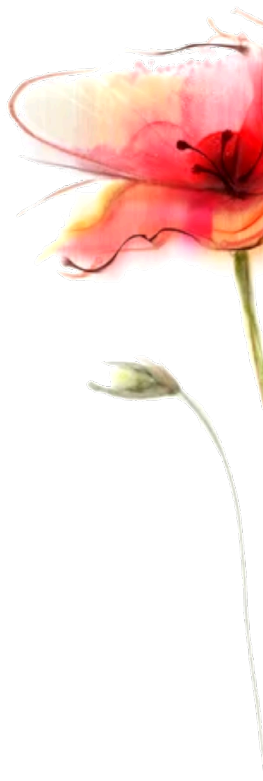
Materiale: tanti piccoli oggetti (monete, sassolini, biglie ecc)

Tempo: 1 minuto a round; tanti round quanti bastano a far rimanere un solo vincitore.

Svolgimento: Ad ogni giocatore vengono consegnati un egual numero di oggetti (potrebbero essere 3). Al via, ogni partecipante sceglie chi sfidare a morra cinese: se vince dona al perdente uno dei suoi oggetti, se perde ne riceve uno dall'avversario. I due sfidanti dopo lo scambio di un solo oggetto passano ad un altro sfidante. Allo scadere del tempo i giocatori con più oggetti vengono eliminati e si procede con il prossimo round fin quando non resta un unico vincitore.

Obiettivo: rimanere senza alcun oggetto (o con il numero minore) eliminando tutti gli altri.

Consigli: potrebbe capitare che ci siano più giocatori senza oggetti, in tal caso a tutti ne viene dato uno per poter continuare il gioco. Al termine di ogni round se dovesse capitare che sono in troppi ad avere il numero maggiore di oggetti, si potrebbe valutare di fare sfidare questi e decidere di eliminarne solo la metà o non eliminare nessuno.





Giochi

A.10 Corsa delle tartarughe

Partecipanti: 2 o più squadre con numero uguale di partecipanti.

Arbitri: 1 per squadra.

Materiali: secchi pieni d'acqua; bicchieri di plastica dura; bottiglie per riempire d'acqua.

Tempo: circa mezz'ora.

Svolgimento: Ogni squadra forma una fila e partecipa un giocatore per squadra alla volta. L'animatore riempie il bicchiere con l'acqua e lo posiziona tra le spalle del bambino che sarà posizionato "a 4 zampe" come una tartaruga o cane. Il bambino dovrà avanzare fino alla bottiglia col bicchiere sulla parte alta della schiena facendo attenzione che esso non cada. All'arrivo verserà il contenuto rimanente dentro la bottiglia per riempirla. Se il bicchiere cade, lo si può riempire ancora e farlo continuare o farlo ritornare indietro e passare il turno al compagno seguente.

Obiettivo: riempire la bottiglia il più possibile con l'acqua contenuta nei bicchieri.

Consigli: Fare una dimostrazione con gli animatori per far vedere ai bambini che il segreto per non far cadere il bicchiere è praticamente andare piano come una tartaruga.

