



Giochi

3.1 *Liberiamoci dalle catene!*

Partecipanti: Minimo 2 squadre di pari numero

Arbitri: Minimo 2

Materiale: spago; materiale per percorso ad ostacoli; un paio di forbici per squadra.

Tempo: 1-3 round

Svolgimento: Le squadre si dispongono in fila indiana dietro al punto di partenza e un animatore si occuperà di legare con lo spago le caviglie dei componenti, in modo da formare una specie di "serpentone". Al via, la squadra dovrà superare il percorso senza dividersi dagli altri. Alla fine del percorso conquisteranno il paio di forbici con la quale potranno liberarsi le caviglie.

Obiettivo: Vince la squadra che per prima libera tutti i componenti.

Consigli: *Fare un percorso lungo e complesso per allungare la durata del gioco e renderlo più competitivo. Fare più di un round.*



... nelle catene



Giochi

3.2 Cosa vedi?

Partecipanti: Minimo 2 squadre.

Arbitri: 1 arbitro e 3 giudici

Materiale: 1 disegno per squadra uguale da completare su un cartellone (uno scarabocchio, linea o forma indefinita); matite; colori (tempere, pennarelli, pastelli).

Tempo: 10-15 minuti

Svolgimento: Viene consegnato il cartellone alle squadre e avranno un minuto per immaginare e decidere insieme come terminare il cartellone. Al via, la squadra dovrà disegnare sul cartellone dando spazio alla fantasia integrando il disegno/scarabocchio già presente.

Obiettivo: Creare un disegno creativo cercando di impressionare i giudici.

Consigli: Consigliamo l'utilizzo di colori a tempere, pennelli e altro per poter far esprimere al meglio la fantasia di ogni squadra.





Giochi

A.3 Battaglia di palloncini a numero

Partecipanti: 2 squadre di ugual numero di persone.

Arbitri: 2 arbitri.

Materiale: palloncini d'acqua.

Tempo: circa mezz'ora.

Svolgimento: le squadre formano ognuna una fila e si sistemano una di fronte all'altra a una distanza di circa 10 metri. Ad ogni componente viene assegnato un numero che poi verrà chiamato dal giudice. In mezzo alle due file a terra, si posizionano i palloncini pieni d'acqua, uno per ogni coppia/numero. Al richiamo del proprio numero, il giocatore dovrà correre contro l'avversario posizionato di fronte (che ha quindi il suo stesso numero), dovrà cercare di prendere per primo il palloncino e colpire l'avversario prima che ritorni alla fila, facendo così punto. Il palloncino usato, andrà rimpiazzato. Nel caso fosse troppo caotico procedere alla sostituzione ogni volta, si può decidere di fare il rimpiazzo dopo aver chiamato tutti i numeri.

Obiettivo: si assegnano punti per avversari colpiti quindi vince la squadra che fa più punti.

Consigli: si possono anche usare palloncini grandi non pieni del tutto per non appesantirli troppo.

