

# Giochi

## 5.1 Big Memory

**Partecipanti:** minimo 2 squadre.

**Arbitri:** minimo 2.

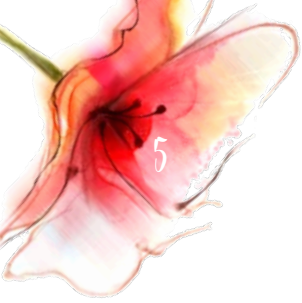
**Materiale:** carte del memory stampate su A4 o più grandi (coppie x tot, carta singola x 1); cubo di cartone.

**Svolgimento:** Le 2 squadre si dispongono davanti alle carte posizionate coperte sul pavimento del campo da gioco. Dopo aver sorteggiato la squadra che giocherà per prima, si inizia il gioco con un componente della squadra che tira il cubo cercando di farlo fermare su una carta, se questo non avviene, il dato va rilanciato finché non succede. A questo punto senza scoprire né guardare la carta, il giocatore la raccoglie e la porta alla propria squadra. Continua la squadra avversaria facendo la stessa cosa e così via fin quando le carte finiscono. Le squadre ora scartano le coppie che hanno ottenuto, dopodiché la squadra con meno carte prende una carta dagli avversari, e così anche la seconda. Ogni volta che una delle due squadre ottiene una coppia scarta le due carte, finché una delle due squadre resta con una sola carta e l'altra senza nulla. Al contrario del classico gioco "Ciuccio" con le carte napoletane, chi resta con la carta unica in mano vince il gioco.

**Obiettivo:** Restare con la carta singola in mano.

**Consigli:** *Le dimensioni delle carte sono soggette alle vostre necessità, carte grandi rendono il gioco più suggestivo.*





# Giochi

## 5.2 "Gianna in giardino"

**Partecipanti:** qualsiasi numero di squadre e componenti.

**Arbitri:** minimo 1 e 2 giudici.

**Materiale:** 1 foglio A4 x componente; pastelli; pennarelli; gomme; matite.

**Tempo:** 10 minuti

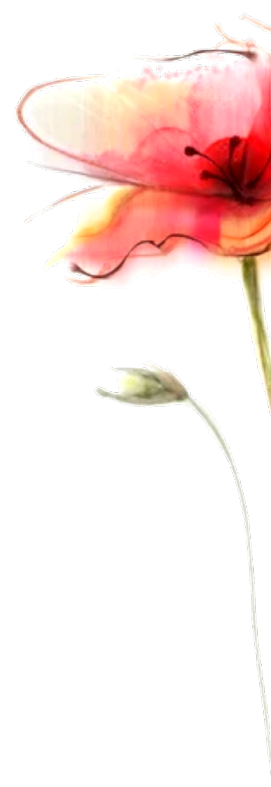
**Svolgimento:** Viene consegnato un foglio a ogni componente, poi sarà comunicata la "traccia": disegnare "Gianna in giardino". Alla traccia principale possono essere aggiunti altri elementi come ad es. "Gianna in giardino sotto l'albero con il cane".

Al via i ragazzi iniziano a disegnare ciò che per loro è Gianna in giardino aggiungendo anche dettagli ed elementi liberamente.

Alla fine la giuria valuta i disegni seguendo i criteri di fantasia, bellezza e colori, sommando poi i risultati dei componenti della squadra. Vince la squadra che ha raggiunto il risultato complessivo maggiore.

**Obiettivo:** rappresentare in maniera creativa e personale Gianna cercando di sorprendere la giuria.

**Consigli:** *Questo gioco è adatto anche ad una sfida individuale in cui ognuno gareggia per se oppure un lavoro di gruppo su cartellone.*





# Giochi

## A.5 Spegnere l'incendio

**Partecipanti:** 2 o più squadre con ugual numero di partecipanti.

**Arbitri:** uno per squadra.

**Materiale:** bottiglie o secchi di plastica per riempire d'acqua, magliette o spugne grandi.

**Tempo:** 15 minuti per round.

**Svolgimento:** le squadre si sistemano in fila. Al via un giocatore per squadra alla volta corre ad immergere la maglietta indossata (o la spugna) in un secchio d'acqua posto d'avanti la propria fila. Dopo aver imbevuto per bene la maglietta, il giocatore corre verso la bottiglia (o secchio) a fine campo e strizza l'acqua dentro questa. Quando tutti avranno fatto la loro corsa, si valuterà la quantità d'acqua contenuta in ogni bottiglia per decidere la squadra vincente.

**Obiettivo:** riempire il più possibile la bottiglia.

**Consigli:** Si può variare tra bottiglie e secchio, le bottiglie rendono però la sfida più difficile e avvincente. Se non si vuole bagnare le magliette, si possono usare spugne grandi. Se le squadre non sono uguali in numero, i partecipanti possono anche giocare più volte.

