

Giochi

7.1 Beccati sogni

Partecipanti: minimo 2 squadre.

Arbitri: minimo 2.

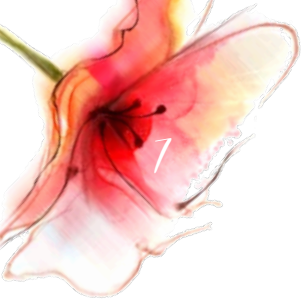
Materiale: ostacoli per salto; cappello da pecore per squadra; 1 puzzle per squadra.

Svolgimento: Le due squadre si posizionano all'inizio del percorso in fila indiana. I primi della fila indossano il cappello da pecora. Al via i partecipanti con il cappello, belando, saltano gli ostacoli davanti a loro come delle pecore fino alla fine del percorso dove trovano dei pezzi di puzzle. Possono prendere un solo pezzo per volta e ritornare indietro senza rifare il percorso. I giocatori passano il berretto al prossimo giocatore che parte alla conquista di un altro pezzo. Dopo aver raccolto tutte le parti del puzzle si può procedere con la composizione. La prima squadra che conclude il puzzle vince.

Obiettivo: finire il puzzle per primi.

Consigli: *Alla fine del percorso i pezzi di puzzle possono essere somministrati in varie modalità: all'interno di palloncini di scoppiare, all'interno di piccoli contenitori sospesi in aria oppure si possono fare delle domande e solo in caso di risposta corretta si può prendere il pezzo.*





Giochi

7.2 *Sogni in volo*

Partecipanti: minimo due squadre

Arbitri: minimo 3.

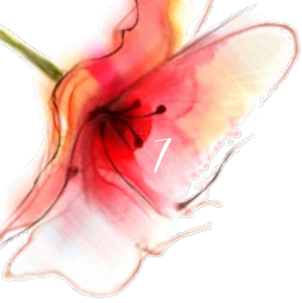
Materiale: 1 scatola grande per squadra; pennarelli; materiale per percorso; palline di gomma o spugna.

Svolgimento: Prima di iniziare, ad ogni squadra viene consegnata una scatola (aperta da un lato) e dei pennarelli. I componenti delle squadre devono trasformare il loro scatolo in un aereo con l'aiuto dei pennarelli. Viene scelta una squadra che "vola" e una che "bombarda". La prima si posiziona all'inizio del percorso che si sviluppa lungo tutto il campo da gioco. L'altra si trova all'esterno del campo delimitato da linee o cinesini ed è munita di palline. Al via la squadra volante trasporta il proprio aereo (con la parte aperta verso l'alto) pilotando lungo il percorso mentre viene bombardata dalle palline degli avversari. Ogni pallina che entra nel cartone corrisponde a un punto per la squadra bombardante. Terminato il percorso le squadre si invertono di ruolo.

Obiettivo: Gettare più palline possibili all'interno dello aereo-scatolo.

Consigli: *Le dimensioni dello scatolo variano secondo il numero dei giocatori; possono essere inseriti dei difensori che cercano di intercettare le palline.*





Giochi

A.7 Carica pericolosa

Partecipanti: 2 o più squadre. I partecipanti Giocheranno a coppie.

Arbitri: 1 per squadra.

Materiale: palloncini d'acqua; secchi.

Tempo: circa venti minuti.

Svolgimento: le squadre si mettono in fila e partecipano a coppie. L'animatore sceglierà o farà pescare loro un'indicazione (ess: con i piedi, con le spalle, con la pancia). La coppia dovrà portare il palloncino fino al traguardo rispettando l'indicazione fornita dall'animatore.

Obiettivo: vincerà la squadra che riesce a portare più palloncini salvi al traguardo.

Consigli: *Riempire i palloncini non troppo, ma nemmeno poco per non rischiare che siano troppo duri e non scoppino mai o che possano scoppiare prima ancora di partire.*

