



Giochi

9.1 Un amico da proteggere!

Partecipanti: 2 squadre

Arbitri: 3

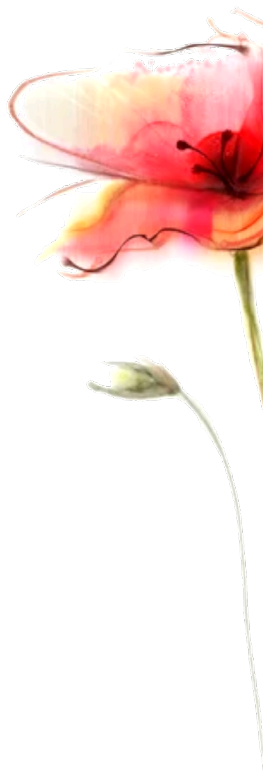
Materiale: palline o palloni.

Tempo: 20 minuti

Svolgimento: Il campo da gioco viene diviso verticalmente in 3 parti. La prima squadra sceglie tra i componenti "l'amico da proteggere". Questo si posiziona all'inizio di una delle parti estreme del campo, il resto della squadra nella parte centrale e gli avversari, muniti di palline, nell'altra estremità. Nessun giocatore può uscire dalla zona assegnata. Al via l'amico da proteggere attraversa il campo gattonando, mentre gli avversari cercano di colpirlo e i compagni di difenderlo con il proprio corpo. Se l'amico viene colpito è eliminato e passa il turno di difendere all'altra squadra. Se raggiunge la fine del campo senza essere colpito allora è sopravvissuto. Le squadre si alternano tra difendere e attaccare fin quando tutti avranno interpretato il ruolo di amico da proteggere. Vince la squadra con più sopravvissuti.

Obiettivo: far attraversare il campo da più membri della squadra possibile.

Consigli: gestire spazi e tempi in base al numero di giocatori.





Giochi

9.2 Alpha Body

Partecipanti: almeno 2 squadre

Arbitri: 2 + 1 giudice

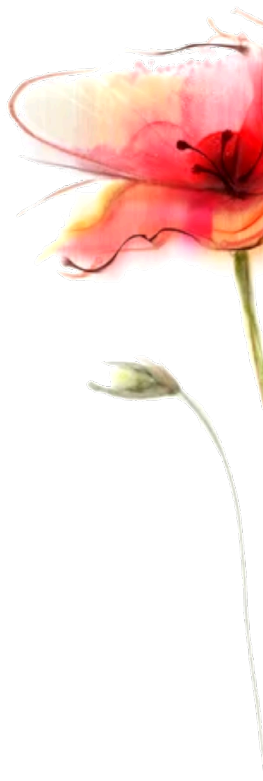
Materiale: nulla

Tempo: 3 round

Svolgimento: Ad ogni squadra viene comunicata una parola che i giocatori dovranno formare utilizzando i loro corpi. Possono stendersi o restare in piedi, come preferiscono. Hanno un minuto per accordarsi e poi sistemarsi a formare la parola detta dall'animatore. Il giudice valuterà attribuendo un voto da 0 a 5 in base alla correttezza, leggibilità e creatività. Vince la squadra che al termine dei round ha accumulato più punti.

Obiettivo: formare la parola in modo creativo utilizzando i propri corpi.

Consigli: se i componenti della squadra sono molti, si può valutare di comporre una frase minima; se al contrario sono pochi conviene scegliere parole brevi.





Giochi

A.9 Pallavolo col telo

Partecipanti: 2 squadre senza massimo di persone.

Arbitri: 2 arbitri e 2 assistenti.

Materiale: 2 teli resistenti (bandiere, coperte, ecc); palloncini di compleanno pieni d'acqua.

Tempo: circa 10min a round - totale una mezz'ora.

Svolgimento: Ogni squadra occupa una metà campo, in mezzo c'è la rete come una classica partita di pallavolo. I componenti prendono il telo mantenendo ognuno un'estremità diversa e si posiziona un palloncino sopra al telo della squadra che comincia il gioco.

La squadra dovrà coordinare insieme un lancio del palloncino verso l'altro lato della rete e gli avversari cercheranno di prenderlo col telo in loro possesso.

Si compete come una classica partita di pallavolo: se il palloncino cade o scoppia, la squadra che ha lanciato fa punto; se gli avversari prendono il palloncino con successo, allora lanciano loro e la partita continua.

Obiettivo: Vince la squadra che fa più punti nel tempo stabilito.

Consigli: in assenza di rete si può anche improvvisare una rete con teli o bandiere sostenute dagli animatori assistenti o anche corda o filo. Ad ogni round si potrebbe fare cambio campo.

