



Giochi

1.1 Identità Bollente

Partecipanti: tutti i componenti della squadra.

Arbitri: 1 per squadra.

Materiale: una patata bollente con al centro una capsula di plastica (come quella dell'ovetto Kinder), ogni strato una domanda, musica.

Tempo: fino all'ultima domanda.

Svolgimento: Far presentare ogni bambino dicendo il proprio nome, il colore e l'animale preferito. Dopo che tutti si sono presentati, farli accomodare in cerchio e consegnare la patata bollente. Esattamente come il gioco della patata bollente, quando parte la musica, i bambini si passano la patata e quando la musica si ferma, il bambino scarta il primo strato. Quest'ultimo legge la domanda scritta e prova a rispondere (es. "Qual è il colore preferito al bambino/a alla tua destra?"; "Come si chiama il bambino/a di fronte a te?"; "Di l'animale preferito di uno dei bambini ancora non sorteggiati."). Nella capsula è presente l'ultima richiesta: "Insieme scegliete un nome per la vostra squadra."

Obiettivo: Far conoscere i bambini tra loro e scegliere un nome per la squadra.

Consigli: non si tratta di un gioco a punti, ma potrebbe diventarlo se partecipano più squadre insieme e si attribuisce un punto per ogni risposta corretta.

È possibile aumentare la difficoltà aggiungendo informazioni su di sé da condividere come l'età, la scuola frequentata, la materia preferita, ecc.





Giochi

1.2 Salva identità

Partecipanti: Squadra VS Squadra

Arbitri: 6-8

Materiale: bandierine (una per bambino).

Tempo: 3-5 round di 10 minuti.

Svolgimento: Ogni squadra si divide a metà tra attaccanti e difensori. Il campo da gioco è diviso in 6 parti (come nell'immagine), le zone più esterne sono le basi dove vengono sistemate le bandierine, una per ogni bambino con su il nome (si potrebbe far scrivere ai bambini il proprio nome sulla bandierina). I difensori restano nella zona antistante la base, mentre gli attaccanti possono oltrepassare la linea di mezzo campo. Compito dei difensori è quello di fermare gli attaccanti quando passano nella zona di difesa, toccandoli. Ogni attaccante deve correre nella base avversaria, rubare una bandierina per volta (**ATTENZIONE:** ogni attaccante può rubare tutte le bandiera, tranne la propria), tornare nella propria metà campo e restituirla al proprietario, senza essere toccato dai difensori avversari. Se l'attaccante viene toccato, deve posare la bandierina e retrocedere dietro la linea della propria base prima di poter tornare ad attaccare.



Il round finisce quando gli attaccanti rubano tutte le bandierine della propria squadra o, in alternativa, allo scadere del tempo.

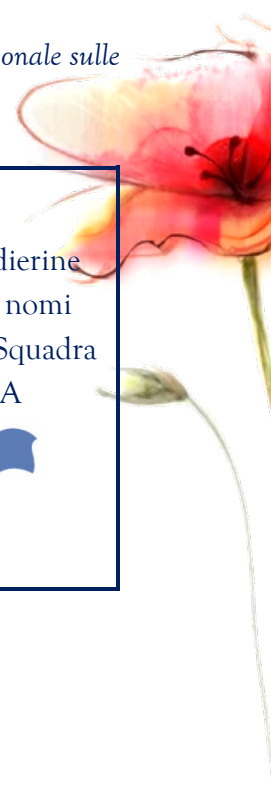
Ad ogni turno difensori e attaccanti si invertono.

Obiettivo: Rubare e restituire ai proprietari tutte le bandierine con i nomi dei membri della propria squadra.

Consigli: per rendere il gioco più difficile si possono aggiungere delle bandierine "disturbanti" con nomi di bambini non presenti.

In caso di un gruppo di bambini che già si conoscono, si può valutare di scrivere qualche altra info personale sulle bandierine, come il cognome, una frase o un motto.

Bandierine con nomi della Squadra B 	Difensori Squadra A	Attaccanti Squadra A	Attaccanti Squadra B	Difensori Squadra B	Bandierine con nomi della Squadra A 
--	---------------------	----------------------	----------------------	---------------------	--





Giochi

1.3 Indovina chi

Partecipanti: tutti i componenti della squadra a turno.

Arbitri: uno per squadra + un animatore che indovina.

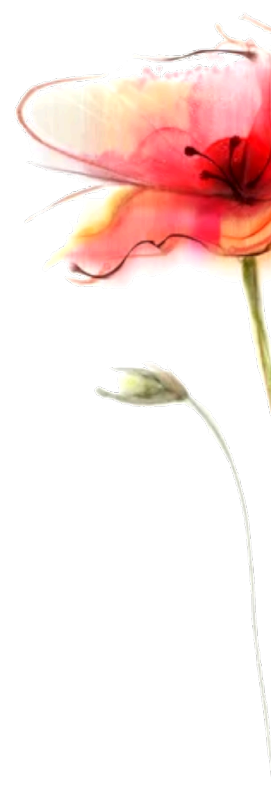
Materiale: 3 cestini, foglietti con chi, come e situazione.

Tempo: almeno un'interpretazione a testa.

Svolgimento: Un bambino a turno pesca un biglietto per cestino: dal primo pescherà il personaggio/animale da interpretare, dal secondo la situazione nella quale interpretarlo e dal terzo il modo in cui farlo (es. senza parlare, solo con versi, solo con le parole, ecc...). L'animatore incaricato deve cercare di indovinare entro 1 minuto e se indovina, il giocatore guadagna un punto per la sua squadra. Segue l'interpretazione di un bambino dell'altra squadra e così via alternandosi finché tutti non si siano esibiti almeno una volta. (In caso le squadre non abbiano lo stesso numero di giocatori, far esibire qualcuno più volte, in modo che il numero di esibizioni sia uguale per entrambe).

Obiettivo: Interpretare al meglio il personaggio pescato e portare la squadra alla vittoria.

Consigli: In caso di un gruppo che già si conosce, si può scegliere di imitare i compagni mettendo i nomi dei giocatori nel primo cestino. Se si tratta di bambini più piccoli si può scegliere di far rappresentare animali, altrimenti personaggi molto conosciuti reali e/o immaginari.





Giochi

A.1 Waterpong

Partecipanti: 2 squadre

Arbitri: 3

Materiale: piscinetta o bacinella piena d'acqua; tappi o oggetti galleggianti; bicchieri o vaschette di plastica galleggianti; palline da ping pong.

Tempo: 15 minuti circa.

Svolgimento: Le squadre si sistemano intorno alla piscina/bacinella. Al via un giocatore per volta di ogni squadra fa rimbalzare la pallina da ping pong per terra cercando di centrare uno dei contenitori associati alla propria squadra. È necessario che la pallina faccia un solo rimbalzo all'esterno prima di fare centro e non è consentito lanciare direttamente in acqua. Ogni centro vale un punto, se si verificano due centri di seguito, il secondo vale 2. Si continuerà a lanciare fino allo scadere del tempo. Vince la squadra che ha fatto più punti.

Obiettivo: centrare quante più volte le vaschette o i bicchieri della propria squadra.

Consigli: *Per rendere il gioco più difficile, e se gli spazi lo permettono, si potrebbe affidare ad ogni giocatore un recipiente che solo lui deve centrare. Ancora si potrebbero aggiungere dei punti penalità nel caso si centri un recipiente della squadra avversaria.*





Giochi

2.1 Spot the difference!

Partecipanti: Tutti i componenti della squadra.

Arbitri: almeno uno per squadra e almeno uno che dirige il gioco.

Materiale: cambi d'abito e accessori; un buzzer.

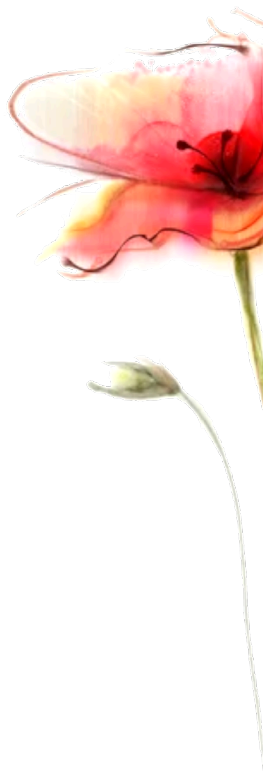
Tempo: 7-9 round

Svolgimento: L'animatore (o il gruppo di animatori scelti) si mostra alle squadre prima di allontanarsi o nascondersi dietro un separé; si cambia d'abito, indossa o toglie un accessorio, indossa un indumento (visibile) al contrario e poi torna in scena. Un giocatore (precedentemente scelto) per squadra corre e suona il buzzer prenotando la propria squadra per rispondere. Se la risposta è corretta, guadagna 1 punto, se parzialmente corretta 0,5 punti, in caso di risposta errata -1 punto. Dal suono del buzzer la squadra ha 20 secondi per rispondere. In caso di risposta parziale, l'altra squadra se vuole ha 10 secondi per completare la risposta aggiudicandosi 0,5 punti.

Vince la squadra che guadagna più punti.

Obiettivo: indovinare prima della squadra avversaria tutti i cambiamenti.

Consigli: Si può valutare di far cambiare dettagli alle squadre stesse e sfidarsi tra loro a chi trova le differenze in meno tempo.





Giochi

2.2 *Tot immagini, ma una sola soluzione*

Partecipanti: tutti i componenti della squadra.

Arbitri: un animatore per squadra e almeno un giudice.

Materiale: tante immagini quanti sono i partecipanti per squadra, piegate o imbustate.

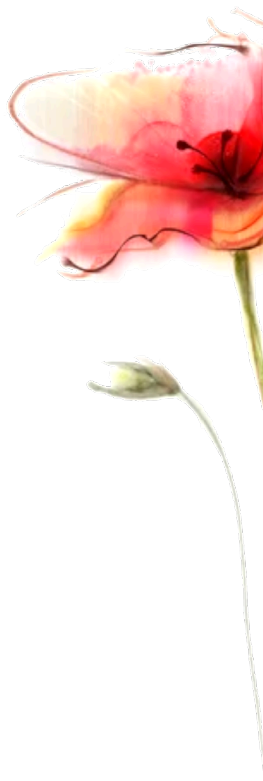
Tempo: 1-3 round

Svolgimento: ogni membro della squadra riceve un'immagine. Al via tutta la squadra osserva le immagini e insieme trova l'unica soluzione, ovvero ciò che le accomuna (esattamente come il famoso gioco 4 immagini e una parola). Vince la squadra che trova la soluzione nel minor tempo.

Obiettivo: trovare ciò che hanno in comune tutte le diverse immagini consegnate, nel minor tempo possibile.

Consigli: *Invece di consegnare direttamente le immagini ai giocatori, si potrebbero consegnare in seguito a piccole sfide o percorsi, oppure nasconderle nell'ambiente come una piccola caccia al tesoro e ridurre il gioco ad un unico round.*

... nel diverso





Giochi

2.3 Il primo arcobaleno

Partecipanti: Minimo 2 squadre.

Arbitri: Uno per squadra

Materiale: Tempere dai colori rosso, giallo, blu, bianco e nero (ognuno di queste per squadra); pennelli; contenitori per le tempere; un disegno di arcobaleno da colorare per squadra; una tabella con le composizioni dei colori (ad es: GIALLO + BLU = VERDE); un disegno completo di un arcobaleno per confrontare i colori e l'ordine giusto.

Svolgimento: Le squadre per ottenere il materiale dovranno sfidare gli animatori ad acchiapparella in vari round. Ad ogni round verranno messi in palio gli oggetti e i colori che serviranno poi a colorare l'arcobaleno. Ai round partecipano a rotazione 2 o 3 componenti per squadra che cercheranno di toccare l'animatore con l'oggetto o colore in palio, se riescono ad acchiappare l'animatore, conquistano l'oggetto.

Dopo i vari round e quindi dopo aver ottenuto oggetti e colori, si procederà alla colorazione dell'arcobaleno: le squadre avranno a disposizione la tabella con la composizione dei colori (ad es: GIALLO + BLU = VERDE) e un disegno di un arcobaleno per vedere l'ordine dei colori.

Obiettivo: Completare l'arcobaleno con i 7 colori prima dell'altra squadra.





Giochi

A.2: Il Kraken

Partecipanti: tutti senza squadre.

Arbitri: 2 o più arbitri.

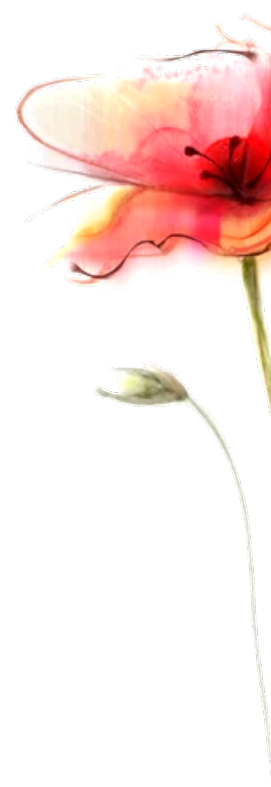
Materiale: secchi da riempire d'acqua; fischietto.

Tempo: circa mezz'ora.

Svolgimento: tutti i ragazzi si mettono da un lato del campo di gioco. Uno di loro, o ancor meglio un animatore, si sistema sulla linea di metà campo. Lui potrà muoversi solo orizzontalmente a destra e sinistra sempre sulla linea senza avanzare mai verticalmente: lui sarà il Kraken. Al fischio dell'arbitro i giocatori avranno 5-10 secondi (fissare il tempo all'inizio del gioco in base alla grandezza del campo da gioco) per passare dall'altro lato del campo senza essere presi dal Kraken che si trova in mezzo. Se un giocatore viene preso dal Kraken, si aggiungerà ad esso come se fosse un nuovo tentacolo. Si muoveranno insieme mantenendosi le mani senza lasciarsi per la prossima traversata dei giocatori. I giocatori che non riusciranno ad attraversare entro il tempo stabilito (segnato dal secondo fischio dell'animatore), verranno bagnati con un secchio d'acqua e si aggiungeranno al Kraken per la prossima traversata.

Obiettivo: vinceranno il o i giocatori che saranno ancora in gioco quando sarà impossibile superare il Kraken avendo questo occupato tutta la linea di metà campo.

Consigli: *Inventare un canto o urlo semplice da far dire in coro a tutti i partecipanti al momento di bagnare il giocatore non passato in tempo o preso dal Kraken (es: "Secchio! Secchio!"... o "Acqua! Acqua!") per animare il gioco e divertirsi con chi viene bagnato dagli animatori.*





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.

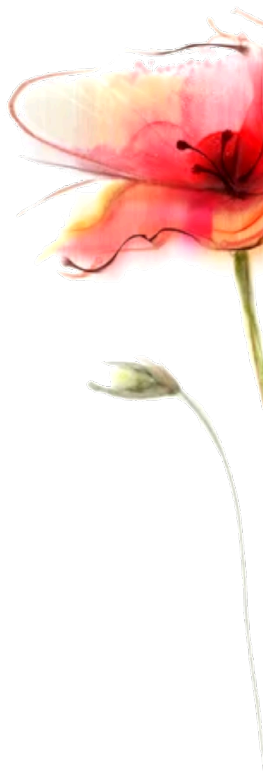
Tempo: 1-3 round

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

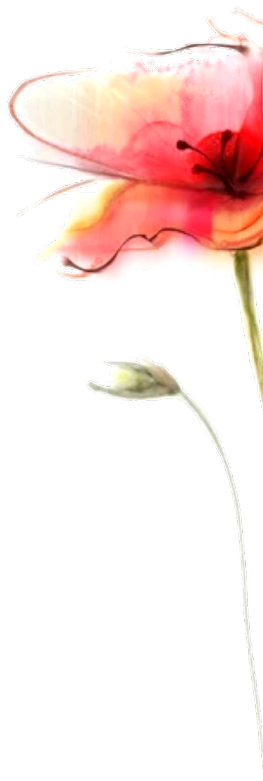
Materiale: 1 disegno per squadra uguale da completare su un cartellone (uno scarabocchio, linea o forma indefinita); matite; colori (tempere, pennarelli, pastelli).

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.



... nelle catene



Giochi

A.3 Battaglia di palloncini a numero

Partecipanti: 2 squadre di ugual numero di persone.

Arbitri: 2 arbitri.

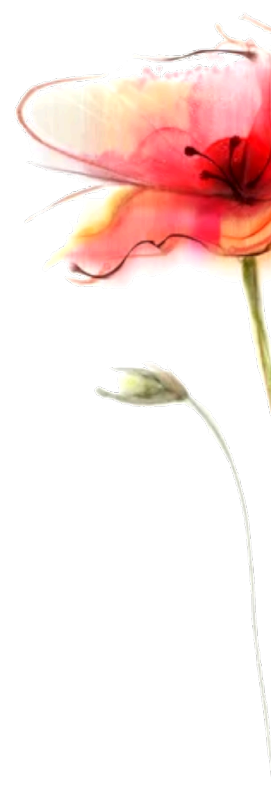
Materiale: palloncini d'acqua.

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.





Giochi

4.1 Identikit di corsa

Partecipanti: Minimo 2 squadre.

Arbitri: Minimo 2.

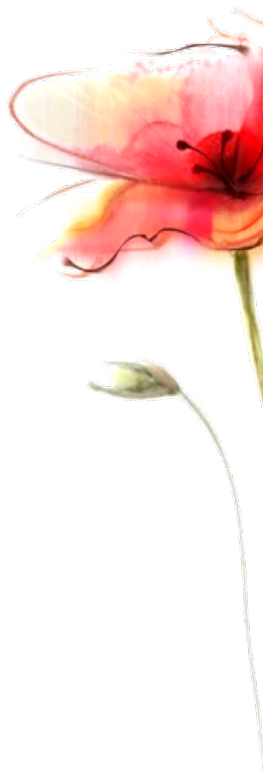
Materiale: un cartellone per squadra con raffigurati almeno 3 personaggi; un cesto di post-it con tratti caratteriali (ad es.: buono, simpatico... ecc); materiale per percorso.

Svolgimento: Prima di iniziare il gioco, gli animatori preparano un percorso ad ostacoli, alla fine del quale sono posizionati il cestino con i tratti caratteriali e il cartellone. Le due squadre si posizionano in fila indiana all'inizio del percorso. Al via parte un componente per squadra, che dopo aver svolto correttamente il percorso, raccoglie un tratto caratteriale dal cestino e lo attacca al personaggio che reputa più idoneo.

Obiettivo: Indovinare più tratti caratteriali possibili, la squadra che ne individua di più vince il gioco.

Consigli: Preparare una lista di almeno 10 tratti caratteriali per ogni personaggio per allungare la durata del gioco.

Importante: inserire tratti caratteriali non scontati o opposti ai soliti stereotipi per mettere in pratica ciò che si è imparato durante il momento formativo.





Giochi

4.2 Pregiudizi in cucina

Partecipanti: Minimo 2 squadre.

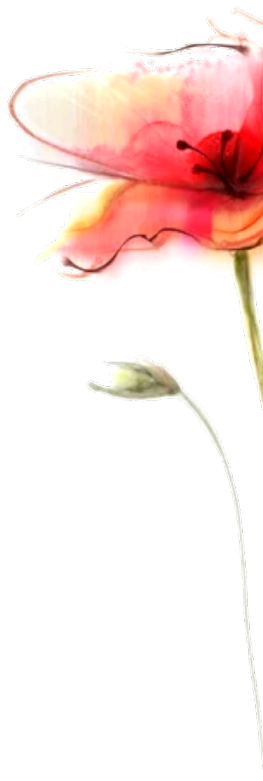
Arbitri: Minimo 2.

Materiale: cartellone rappresentante l'Italia o cartina per squadra; palloncini gonfi contenenti foglietti con una pietanza per regione italiana (ad es.: Pizza, Polenta... ecc); una sedia per squadra.

Svolgimento: Le due squadre si dispongono in fila dietro al punto di partenza, al via parte un componente per squadra, che correndo, raggiunge i palloncini, ne sceglie uno e cerca di farlo esplodere sedendocisi sopra usando la sedia. Scoppiando il palloncino ottiene un foglietto raffigurante (o con su scritto) una pietanza di una regione del nostro paese che, una volta tornato alla base, attaccherà sul cartellone alla regione che reputa corrispondente. Il gioco termina non appena una delle due squadre termina i palloncini. Ogni pietanza assegnata correttamente è 1 punto.

Obiettivo: Abbinare correttamente le pietanze alla regione di provenienza.

Consigli: *La corsa può essere sostituita da un percorso ad ostacoli o da altre modalità, come la corsa all'indietro. Per far esplodere il palloncino come alternativa per la fascia adolescenti possono essere utilizzate delle freccette.*



... nel pregiudizio



Giochi

A.4 Battaglia navale

Partecipanti: 2 Squadre

Arbitri: 2 arbitri e 2 assistenti.

Materiale: bandiere o lenzuola doppie per garantire l'impossibilità di vedere attraverso d'esse; tanti palloncini d'acqua piccoli.

Tempo: circa mezz'ora per round.

Svolgimento: Le due squadre si siedono sul campo diviso in due da bandiere e lenzuola in modo che non possano individuare la disposizione della squadra avversaria.

Ogni partecipante ha un palloncino e 1 alla volta per squadra lo lancia cercando di colpire un avversario. Ogni bambino colpito è un punto per la squadra.

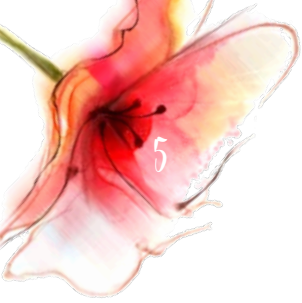
Il bambino colpito può continuare a giocare cambiando posizione.

Obiettivo: eliminare tutti i componenti o le "navi" della squadra avversaria.

Consigli: si può variare anche mettendo insieme i bambini (uniti formando le classiche "navi" in gruppi di 4, 3, 2) ed eliminando uno di essi ad ogni impatto.

... nel pregiudizio





Giochi

5.1 Big Memory

Partecipanti: minimo 2 squadre.

Arbitri: minimo 2.

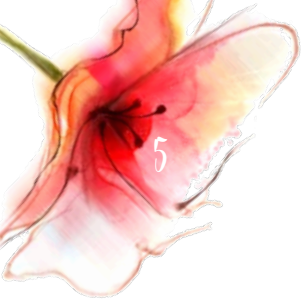
Materiale: carte del memory stampate su A4 o più grandi (coppie x tot, carta singola x 1); cubo di cartone.

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

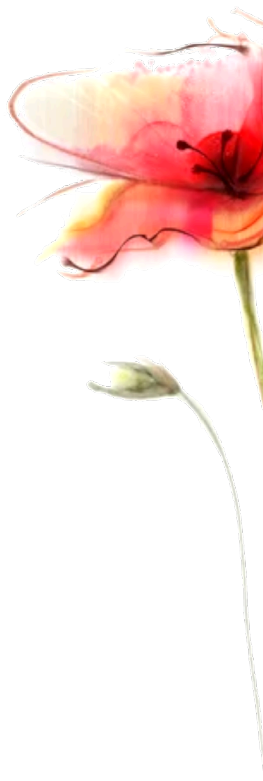
Svolgimento: Viene consegnato un foglio a ogni componente, poi sarà comunicata la "traccia": disegnare "Gianna in giardino". Alla traccia principale possono essere aggiunti altri elementi come ad es. "Gianna in giardino sotto l'albero con il cane".

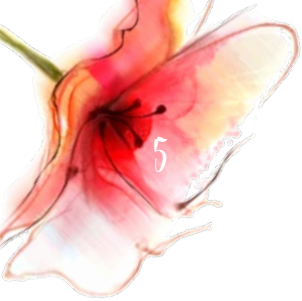
Al via i ragazzi iniziano a disegnare ciò che per loro è Gianna in giardino aggiungendo anche dettagli ed elementi liberamente.

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.

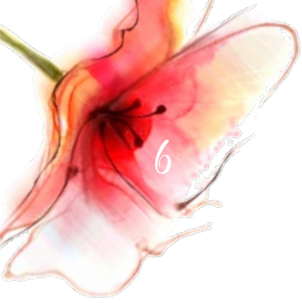
Tempo: 15 minuti per round.

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.





Giochi

6.1 *Le emozioni in scena*

Partecipanti: minimo 2 squadre.

Arbitri: 1 animatore che deve indovinare l'emozione rappresentata.

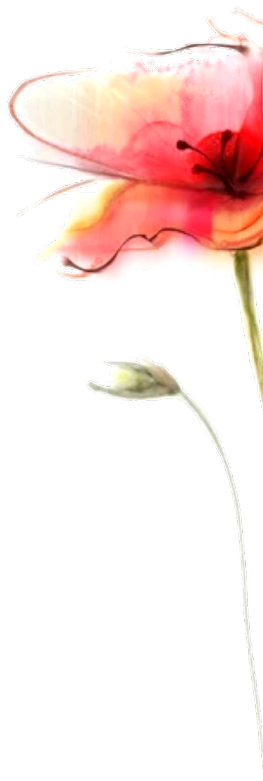
Materiale: foglietti con emozioni da sorteggiare.

Svolgimento: Ogni squadra pesca a caso un'emozione (ad es.: Paura) che dovrà rappresentare con una scenetta recitata o mimata che suscita suddetta emozione (ad es.: un cane aggressivo mi insegue, quindi cosa proverò? Paura). L'emozione sorteggiata non dovrà essere nominata direttamente, nemmeno tramite sinonimi. Le squadre dopo aver sorteggiato, hanno 5/7 minuti per decidere come rappresentare la scenetta e dovranno far indovinare ad un animatore di quale emozione si tratta entro max 2 minuti. Ogni volta che l'animatore indovina si assegna un punto alla squadra mimante.

Obiettivo: Rappresentare l'emozione sorteggiata tramite scenetta recitata e/o mimata.

Consigli: *Trovare una lista di emozioni partendo dalle 6 principali e arrivando alle più difficili.*

... le emozioni





Giochi

6.2 La ruota delle emozioni

Partecipanti: minimo 2.

Arbitri: minimo 2.

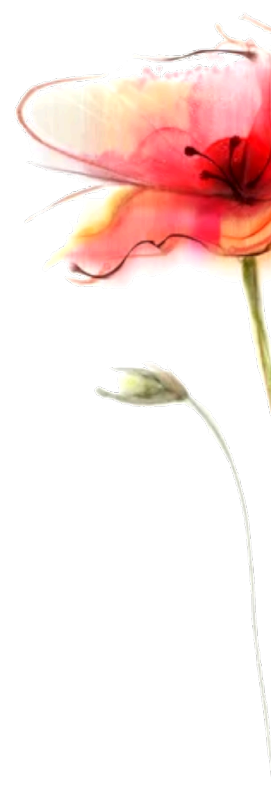
Materiale: ruota con le 6 emozioni principali; tabellone con foto di volti che rappresentano le emozioni per gradi; 1 cartellone per squadra diviso in 6 sezioni, una per emozione.

Svolgimento: A turno le due squadre girano la ruota delle emozioni; in base all'emozione sorteggiata dovranno scegliere dal tabellone una foto nel quale è espressa suddetta emozione e collocarla sul cartellone di squadra nella sezione giusta. Le varie emozioni saranno rappresentate in foto con diverse intensità (ad es.: Felicità: da Sorridente ad Estasiato) e avranno dei punti scritti sul retro sempre in base all'intensità (1 pt il più basso e 10 pt il più alto). Se verrà scelta l'emozione giusta verranno assegnati alla squadra i punti scritti dietro la foto, invece se si sceglie l'emozione sbagliata i punti verranno sottratti. Dopo aver esaurito tutte le foto, si sommano i punteggi per decretare il vincitore.

[Attenzione: il giocatore non solo dovrà pescare una foto dell'emozione sorteggiata, ma dovrà anche collocarla nella sezione giusta per ottenere il punteggio. Se dovessero finire le foto di un'emozione e il giocatore se ne accorge, può rigirare la ruota. Se dovesse lamentarsi che non ci sono foto, ma in realtà ce ne sono ancora, allora vengono tolti 5 punti alla squadra senza possibilità di prendere la foto e/o rigirare la ruota.]

Obiettivo: Riconoscere le emozioni.

Consigli: *La ruota è un elemento scenico ma potrebbe essere problematica da realizzare; in tal caso si può scegliere di fare un banale sorteggio o magari utilizzare qualche programma o sito per riproporre la ruota. La scelta delle foto non è facile, potrebbe essere difficile trovarle online; gli animatori e i membri della comunità potrebbero essere i modelli delle foto in modo da riproporre più intensità delle emozioni.*



... le emozioni



Giochi

A.6 Attenti che cade!

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

Arbitri: 1 per squadra.

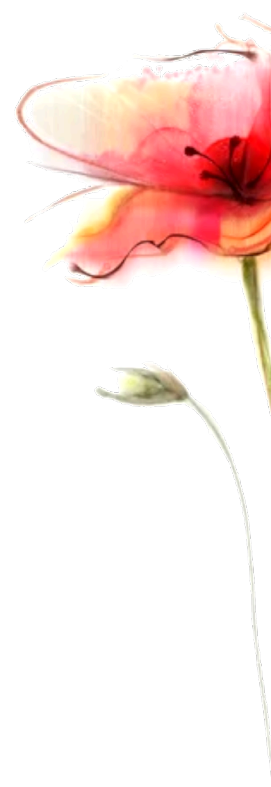
Materiale: secchi e palloncini d'acqua; i giocatori dovranno indossare una t-shirt.

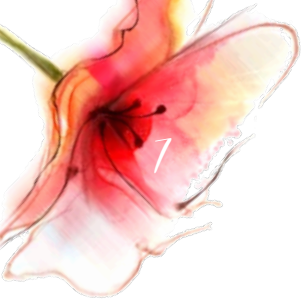
Tempo: circa 15 min.

Svolgimento: I giocatori delle squadre si sistemano uno affianco all'altro e si chiede ad ogni ragazzo di prendere distanza di un braccio dai compagni (circa 1 mt). Si consegna un palloncino al primo della fila sulla maglietta tenuta a formare un canestro sul davanti e con la maglietta dovrà lanciarlo al compagno seguente e così via. I partecipanti devono sia lanciare che acchiappare i palloncini sempre e solo con la maglietta senza toccarlo con le mani. Alla fine della fila, ci sarà un secchio dove deporre i palloncini arrivati salvi. Allo scadere del tempo si conterà quale squadra ha portato più palloncini dentro al secchio.

Obiettivo: salvare più palloncini possibili.

Consigli: *Se il palloncino scoppia a terra o sul partecipante, si può sia ricominciare da capo che riporre il palloncino allo stesso partecipante.*





Giochi

7.1 Beccati sogni

Partecipanti: minimo 2 squadre.

Arbitri: minimo 2.

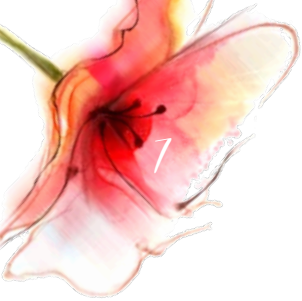
Materiale: ostacoli per salto; cappello da pecore per squadra; 1 puzzle per squadra.

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.

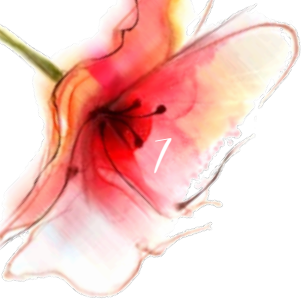
Materiale: 1 scatola grande per squadra; pennarelli; materiale per percorso; palline di gomma o spugna.

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.

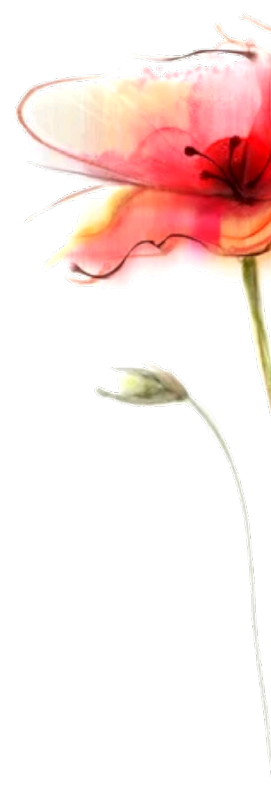
Materiale: palloncini d'acqua; secchi.

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.*





Giochi

8.1 *Lasciati guidare*

Partecipanti: minimo 2 squadre di pari numero.

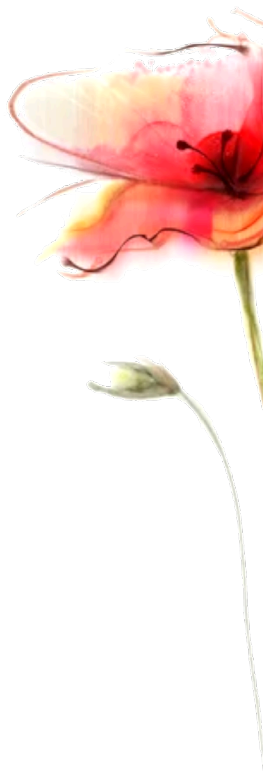
Arbitri: minimo 2.

Materiale: cerchi, 1 benda per squadra.

Svolgimento: All'interno del campo vengono distribuiti una serie di cerchi per squadra (1 cerchio x componente tranne 1). Tutti tranne un giocatore per squadra si posizionano all'interno dei cerchi e i due senza cerchi si preparano all'estremità del campo e vengono bendati. Al via i giocatori bendati cercano di raggiungere i compagni riconoscendone la voce, ogni ragazzo che viene raggiunto si accoda al bendato tenendogli le mani sulle spalle e aiutandoli a muoversi accompagnando i suoi movimenti. La prima squadra che libera tutti vince il gioco.

Obiettivo: Liberare tutti i componenti della propria squadra prima dell'altra.

Consigli: *Possono essere bendati anche i ragazzi all'interno dei cerchi per rendere tutto più difficile.*





Giochi

7.2 Di generazione in generazione

Partecipanti: 2 squadre di pari numero.

Arbitri: minimo 4.

Materiale: lenzuolo non trasparente; palline o palle.

Tempo: 3 round

Svolgimento: Ogni squadra viene divisa in categorie: “figli”, “genitori” e “nonni”. Il campo viene diviso in due da un lenzuolo abbastanza spesso da non poter vedere dall'altra parte. I “figli” si siedono, i “genitori” sono all'interno del campo e possono muoversi liberamente, i “nonni” giocano all'esterno del campo e possono guardare quello avversario. I “genitori” sono muniti di palline e al via cercano di colpire i “figli” della squadra avversaria con l'aiuto delle indicazioni dei “nonni”. Quando le palline cadono a terra i “genitori” non possono raccoglierle, ma sono i “bambini” a prenderle per loro. Quando tutti i “genitori” sono senza munizioni, i “bambini” recuperano le palline gattonando e una volta consegnate le palline, ritornano seduti al proprio posto. Ogni “bambino” colpito è eliminato. Vince la squadra che per prima elimina tutti i “bambini” avversari. Si procede al secondo round cambiando i ruoli e così anche per il terzo, in modo che tutti giochino in tutte e 3 le posizioni.

Obiettivo: Eliminare tutti i giovani avversari.

Consigli:





Giochi

A.8 Palla avvelenata

Partecipanti: 2 squadre

Arbitri: 2 arbitri e vari assistenti.

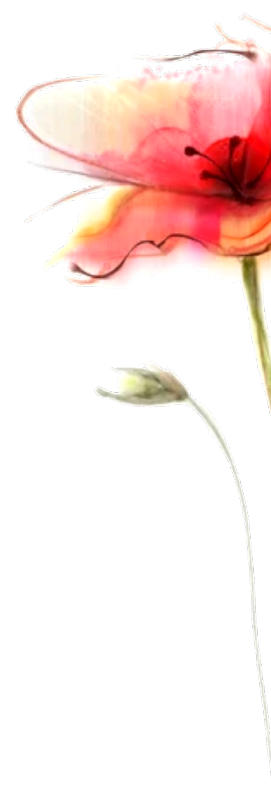
Materiale: palloncini d'acqua piccoli

Tempo: circa 20 minuti

Svolgimento: Come in una partita normale di palla avvelenata, ogni squadra si posiziona in una metà del campo e ad ognuna viene dato un palloncino per volta. Un giocatore alla volta per squadra lancia il palloncino cercando di colpire un avversario che può muoversi solo dentro la sua parte del campo. Se lo colpisce, allora si assegna un punto alla squadra. L'avversario colpito va in prigione, ovvero fuori al campo della squadra avversaria, dove avrà la sua opportunità di colpire un avversario e tornare in gioco.

Obiettivo: Eliminare tutti gli avversari per primo.

Consigli: Si può anche attaccare un pezzo di carta ad ogni bambino come se fosse la sua "vita" e quando viene bagnato, anche se non colpito, il giocatore viene eliminato.



... nella famiglia



Giochi

9.1 Un amico da proteggere!

Partecipanti: 2 squadre

Arbitri: 3

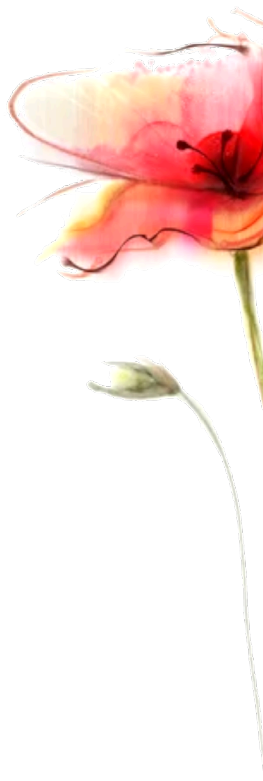
Materiale: palline o palloni.

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

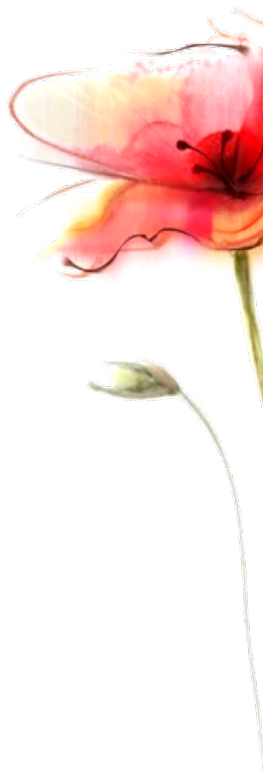
Materiale: nulla

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.





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

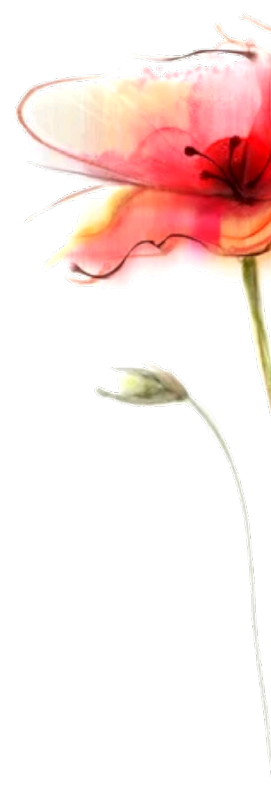
Materiale: tanti piccoli oggetti (monete, sassolini, biglie ecc)

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.

