

Giochi d'accoglienza

PALLA NOME CHIAMA

circa 20 minuti

una palla

all'aperto o al chiuso

facciamo disporre i bambini in cerchio, dopo un iniziale giro di nomi, uno dei bambini si metterà in mezzo al cerchio con la palla in mano. dovrà poi gridare il nome di un altro bambino o bambina e lanciare in alto la palla sopra la sua testa. il bambino chiamato dovrà correre e raccogliere la palla prima che cada. dopo di che sarà il suo turno. si continua fin quando tutti quanti sono stati chiamati. si possono pensare di aggiungere anche penalità per chi sbaglia o difficoltà aggiuntive.

TROVA IL GEMELLO

manche da circa 2 minuti, tempo totale circa 20 minuti

nessuno

all'aperto o al chiuso, non troppo grande

Disponiamo i bambini sparsi nello spazio. L'animatore che gestisce il gioco dice ad alta voce "trova il gemello che..." e aggiunge una caratteristica ben visibile. Ogni bambino dovrà quindi cercare un compagno con la sua stessa caratteristica. Se ad esempio il conduttore dice "trova il gemello che ha il tuo stesso colore di scarpe", ogni bambino dovrà mettersi in coppia con un compagno con il suo stesso colore di scarpe e presentarsi. Si prosegue poi con una manche successiva.

Facciamo attenzione! È normale che qualche bambino rimanga "tagliato fuori" da ogni manche, se ad esempio non trova nessuno con la sua caratteristica in comune oppure se quelli con la sua caratteristica in comune sono già tutti occupati. In questo caso, potrebbe essere utile trasformare le coppie in terne, oppure coinvolgere chi resta escluso nella scelta della caratteristica della manche successiva.

Quando i bambini prendono confidenza con il gioco, passiamo a caratteristiche non visibili, come ad esempio "trova il gemello che ha il tuo stesso colore preferito", oppure "...la tua stessa materia preferita a scuola", "...il tuo stesso numero di fratelli", "...il tuo stesso animale domestico" ... In questo modo, i bambini dovranno "intervistare" i propri compagni prima di poter trovare qualcuno con la loro stessa caratteristica.

GIOCO DELLE SCARPE

30 minuti

foglietti colorati

spazio largo, meglio se all'aperto

Facciamo togliere le scarpe ai bambini e, in un luogo che non possano vedere, leghiamo i lacci delle scarpe tra loro, prima di spargerle nella montagna di scarpe che andremo a creare. Dentro una delle due scarpe, mettiamo un foglietto colorato che identifichi la squadra dove il bambino sarà messo. I bambini dovranno ritrovare le loro calzature. Coinvolgiamo i bambini facendo attenzione che abbiano cura di slegarle senza danneggiare le scarpe degli altri. Oppure possiamo coinvolgere i bambini invitandoli a cercare il proprietario della scarpa attaccata alla propria. Vince la prima squadra che riunisce tutte le scarpe dei componenti. Possiamo anche nascondere all'interno di alcune scarpe dei bigliettini con dei punti bonus che verranno assegnati a fine gioco.

OGNI PERSONA HA IL SUO NOME

1 ora

cartoncini, fogli, pennarelli

un posto all'ombra

Ad ogni bambino chiediamo di scrivere su un cartoncino già ritagliato, o su un foglio, il proprio nome e un semplice disegno di qualcosa che lo rappresenti. Di seguito, dopo aver fatto un giro di nomi per conoscersi tutti, dividiamo la squadra in 2 gruppi. Ritiriamo tutti i nomi, tenendoli divisi nei due gruppi. Lo scopo del gioco sarà quello di ricordare e assegnare alla squadra avversaria, dopo il via dell'animatore, tutti i tagliandini ai loro proprietari nel minor tempo possibile. Vince la

squadra che sarà più veloce e avrà fatto meno errori.

Attenzione: si può giocare solo una squadra alla volta! Il gioco è facilmente replicabile in un classico scontro tra due squadre del Cre-Grest già defnite.

È possibile fare più manche modificando le squadre oppure creando una classifica che tiene conto delle vittorie dei singoli all'interno della propria squadra. Se un bambino vince 5 manche in 5 squadre diverse riceverà 5 punti, se ne vince 3 avrà 3 punti, e così via. È possibile anche fare una manche animatori contro bambini: sicuramente gli animatori saranno svantaggiati, ma la competizione con il più grande è sempre apprezzata dai più piccoli!

AL 25 TI DICO CHI SONO

30 minuti (variabile)

nessuno

stanza o salone, o all'aperto

Facciamo disporre i bambini in cerchio e chiediamo di contare da 1 a 25. Il giocatore che, ad ogni turno, dovrebbe dire "25", deve sostituire il numero con il suo nome (ad esempio, al posto di dire 25, dirà "Giulia"). A questo punto si ricomincia a contare dall'"1". Ad ogni 25, i bambini sostituiranno il numero con il loro nome.

Attenzione: chi ha già sostituito il numero "25" con il proprio nome dovrà ricordarsi di farlo per qualsiasi numero che dovrebbe pronunciare: ad esempio, ci potrebbe essere un giro come il seguente: "3", "Martina", "Francesco", "Giovanna", "Luca", "8", "9", e così via! Chi sbaglia il numero che deve pronunciare (quindi non ha ancora sbloccato il suo nome con il 25) oppure si dimentica di dire il proprio nome, deve raccontare qualcosa su di sé per presentarsi agli altri: si potrebbe stabilire prima tra gli animatori delle domande da fare che l'arbitro del gioco potrà fargli nel momento dell'errore.

A mano a mano che si va avanti i numeri saranno tutti sostituiti, sarà più difficile ricordarsi il numero corretto nel giro e sarà quindi più probabile raccontare chi siamo. È fondamentale dettare i tempi del gioco: non si può andare piano ma deve esserci un rapido proseguimento del gioco.

IL RECINTO DEL PASTORE

40 minuti

cesto per contenere i bigliettini (da preparare prima!)

spazio all'aperto o salone grande

Disponiamo i preadolescenti seduti in cerchio e al centro posizioniamo una busta contenente i loro nomi. Dopo aver fatto un giro di nomi, uno alla volta i ragazzi raggiungono il centro del cerchio, pescando un bigliettino con il nome. Una volta pescato, si urlerà il nome estratto e da quel momento si avranno 4 secondi di tempo per toccare la persona. Se non si dovesse riconoscere la persona nel tempo stabilito, il ragazzo chiamato esce dal cerchio per correre in senso orario e tornare al suo posto, mentre chi è all'interno deve uscire dal cerchio da dove è partito chi è scappato e correre per raggiungerlo e toccarlo. È importante che una volta usciti dal cerchio l'inseguito e l'inseguitore corrano tutti e due in senso orario, così da evitare scontri. Se il giocatore all'interno non riesce a raggiungere l'inseguito, ritorna al centro e pesca un altro bigliettino. Se invece riesce a riconoscere subito il compagno, o lo riesce a toccare nell'inseguimento, quest'ultimo si posiziona al centro.

CARTA D'IDENTITA'

più manche da 10 minuti (una per squadra)

foglietti, penne

sia all'aperto che al chiuso

Dividiamo i preadolescenti in due squadre (in questa spiegazione si chiameranno A e B). Nella prima manche, ogni componente della squadra A dovrà scrivere una scheda personale con i seguenti dati: sport praticato, materia odiata, animale preferito, colore preferito, cantante preferito.

Dopo aver raccolto le schede, la squadra B sceglie un rappresentante che, dopo essersi consultato con i compagni, sarà il portavoce della squadra. I componenti della squadra B pescano 4 schede e tenteranno di indovinare i bambini della squadra A a cui sono riferiti gli identikit consultandosi tra di loro. Possono fare un minimo di 3 domande a scheda la cui risposta sia solo "sì" o "no" (ad esempio: quante volte ti alleni a settimana, che scuola frequenti, che tipo di musica ascolti). Una volta consegnate tutte e 4 le schede ai presunti proprietari, gli animatori riveleranno a chi appartenevano e ad ogni scheda indovinata la squadra guadagnerà un punto.

I ruoli della squadra A e B si invertiranno e si disputerà una seconda manche: vincerà la squadra che ha indovinato più schede nel tempo stabilito.

L'OROLOGIAIO DEL RE

sia al chiuso che all'aperto

manche da circa 15 minuti

Dopo un giro di nomi, disponiamo i giocatori seduti in cerchio, tranne uno che si posiziona in mezzo nel ruolo di "orologiaio del re". L'orologiaio gira su sé stesso, mimando con le braccia, i movimenti delle lancette di un orologio, e sceglie davanti a chi fermarsi puntando il dito e urlando "TAC". A questo punto, i due giocatori seduti a fianco al giocatore scelto si alzano, corrono in direzioni opposte attorno al cerchio e si risiedono scambiandosi di posto. Il primo che si siede è salvo. Il secondo per salvarsi deve indovinare il nome di chi sta in mezzo al cerchio. Se indovina il nome, il giocatore nominato dall'orologiaio va in mezzo, altrimenti va in mezzo chi ha perso la sfida.

IL CONTADINO SMEMORATO

sia al chiuso che all'aperto

manche da circa 15 minuti

Disponiamo la squadra in cerchio. Partendo da un giocatore a caso, chiediamo di dire il nome e una cosa che gli piace. Quello a fianco ripeterà quanto appena detto e aggiungerà il suo nome e ciò che gli piace. Il terzo dovrà ripetere ciò che hanno detto tutti e due i giocatori prima di lui e così via. L'ultimo dovrà ripetere tutto. A questo punto, tutti i partecipanti abbassano lo sguardo. Facciamo partire un conto alla rovescia e alla fine ogni giocatore dovrà alzare lo sguardo su uno dei compagni a sua scelta:

- se non incontra lo sguardo del compagno scelto, è salvo;
- se invece incontra lo sguardo, per non essere eliminato deve ricordarsi il nome e la cosa che gli piace.

Il meccanismo di salvataggio vale però solo con persone sempre diverse: se incrocio lo sguardo di un mio amico per la seconda volta sarò eliminato.

IL BANDITO BENDATO

9/11 anni

una benda per preado, cassa e microfono

spazi ampi, come un grande salone o uno spazio all'aperto

dipende dalla numerosità del gruppo. Si consigliano manche da circa 20 minuti.

Bendiamo i bambini e posizioniamoli nello spazio di gioco, casualmente, ad almeno 1 metro di distanza l'uno dall'altro. Una volta fatto ciò, decidiamo un'informazione personale (ad es. mese di nascita, colore dei capelli, colore degli occhi...) e la comunichiamo ai bambini, i quali dovranno iniziare a ripetere quell'informazione muovendosi nello spazio. Se ad esempio abbiamo urlato "mese di nascita!", tutti i giocatori si muoveranno ripetendo ciascuno il proprio mese di nascita.

Essendo bendati, dovranno cercare di ascoltare attentamente quello che sentono attorno a loro. Quando piano piano due o più bambini che stanno ripetendo la stessa informazione (ad esempio, appunto, lo stesso mese di nascita) si saranno trovati, dovranno prendersi per mano e cercare le altre persone che possiedono la stessa informazione. Quando vediamo che tutti i gruppi sono formati, fermiamo il gioco e permettiamo di togliersi le bende. I bambini a questo punto, possono vedersi in faccia e si presentano, dicendo il proprio nome.

IL GIOCO DEL RITMO

cassa e microfono, ma il gioco funziona anche senza

sia al chiuso che all'aperto

manche da circa 15/20 minuti

I bambini si siedono in cerchio e ciascuno a turno dovrà dire il proprio nome e presentarsi con un ritmo o un suono, usando le mani, la voce, i piedi, ecc. Una volta fatto, tutti gli altri del cerchio dovranno rimettere quel suono o ritmo e successivamente ripetere il nome del bambino. Si procede così finché non si esauriscono tutti i partecipanti.

Si tratta di un gioco molto semplice, ma che ha l'importante obiettivo di scongiurare la paura del giudizio: quando emetto il suono da solo mi sento giudicato, quando lo fanno anche gli altri mi sento "al sicuro" in mezzo a loro.

il giocoliere burlone

almeno 3 palline di colori differenti (es. palline di gommapiuma o da giocoleria)

spazio aperto o chiuso in cui disporsi in cerchio

circa 20 minuti

Disponiamo i preadolescenti in cerchio. Lanciamo la prima pallina a un giocatore, dicendo il suo nome e il colore della pallina (es. "Carlo, gialla"); quando il giocatore l'avrà ricevuta, dovrà passarla a un altro giocatore con la stessa formula (nome, colore). Dopo qualche minuto di passaggi, interrompiamo il gioco e aggiungiamo una seconda pallina di diverso colore: si avranno quindi due palline che verranno scambiate contemporaneamente. Dopo qualche minuto, interrompiamo il gioco di nuovo e aggiungiamo una terza pallina di diverso

colore. Quando i preadolescenti iniziano a sentirsi sicuri, togliamo una pallina dal gioco (ad es. la pallina gialla), ma invitiamo a proseguire come se la pallina ci fosse. Si giocherà con due palline reali e una virtuale con la stessa

modalità di passaggio. Il gioco prosegue inserendo e togliendo palline (reali e virtuali) a

piacere. Quando si inizia a creare confusione, fermiamo il gioco.

SPEED DATE 3.0

fogli, penne/matite, microfono e cassa

spazio aperto o chiuso in cui disporsi in cerchio

per una squadra di 20 persone, circa 25/30 minuti

Per prima cosa dividiamo i preadolescenti in due gruppi uguali disposti in due cerchi concentrici, uno di fronte all'altro, guardandosi negli occhi. Abbiamo così formato delle coppie.

Una volta distribuiti loro fogli e penne, iniziamo il gioco: le coppie avranno 30 secondi per scambiarsi 3 informazioni personali a testa, prima di far ruotare il cerchio interno in senso orario.

Come primo round, si può chiedere ai preadolescenti di segnarsi nome, cognome e hobby della persona che avranno davanti e così per ogni persona che "incontreranno".

Se il gioco è chiaro, passiamo al secondo round, che include anche una parte di sfida finale. Chiediamo ai preadolescenti di scambiarsi, in fase speed-date, 3 caratteristiche "anonime", che non permettano di identificare univocamente il giocatore (ad esempio, colore degli occhi, animale preferito, colore preferito, sport preferito...). Ogni membro dovrà ripetere per tutti i suoi speed-date, le stesse tre caratteristiche. Al termine del giro, si formano le due squadre iniziali (cerchio interno ed esterno che si disporranno in piedi su due file parallele,

una di fronte all'altra. A questo punto, le due squadre si interrogheranno a vicenda: la squadra "interna" nominerà le tre caratteristiche di un suo componente e la squadra "esterna" dovrà capire di chi si tratta, indicandolo

e dicendone il nome. Per farlo avrà soltanto 5 secondi. Se indovina, guadagna il punto e il turno successivo.

Si procede così finché non sono stati nominati tutti i membri delle due squadre. Vince chi totalizza più punti.

SCOCCA A ME?

spazio aperto o chiuso in cui disporsi in cerchio

manche da circa 15 minuti

Prima di iniziare il gioco vero e proprio facciamo un giro di nomi. Dopodiché, i preadolescenti si dispongono in cerchio: il giocatore che inizia (chiamiamolo per comodità giocatore A) indica un proprio compagno (il giocatore B) facendo finta di scoccare una freccia, dicendo però il nome di un altro componente del gruppo (il giocatore C). A questo punto, il giocatore A dovrà correre al posto di colui che è stato chiamato (C); quest'ultimo correrà alle spalle di colui che è stato indicato (B) che invece dovrà rimanere dov'è per ripetere il gioco. Chi nomina e indica la stessa persona, oppure chi raggiunge il posto errato, viene eliminato e si siede dove si trova. Il gioco termina quando rimangono tre persone in piedi.

Giochi dinamici

PIANTE CONTRO ZOMBIE

40 minuti variabile dai round

cinesini, cerchi da hula-hoop, palloni in spugna

campo sportivo o prato, spazio aperto

Dividiamoci in due squadre: piante e zombie, invertendo i ruoli ad ogni manche. Gli zombie compiono un percorso verso la propria base, senza farsi colpire dai palloni di spugna lanciati dalle piante, posizionate ai lati in cerchi di hula-hoop. Quando il gioco ha inizio, uno zombie, imitandone l'andatura, percorre il campo da gioco con un cinesino in testa e trascinando con un piede un cerchio da hula-hoop. Allo stesso tempo le piante provano a far cadere il cinesino con i palloni di spugna. Chi, nelle diverse manche, avrà totalizzato più punti, portando più cinesini alla base, vince il gioco.

Per rendere molto più dinamico il gioco si possono far partire più bambini contemporaneamente o, in giornate estive molto calde, sostituire i palloni con palloncini d'acqua.

BANZAI

20 minuti circa

cappellini, uno in meno rispetto al numero di coppie partecipanti

campo sportivo o prato

dividiamo i ragazzi a coppie, dopo di che creiamo con loro due cerchi concentrici di modo che i componenti della coppia siano di fronte l'uno all'altro. l'animatore che conduce il gioco racconterà una storia, ogni tanto esclama la parola BANZAI! in quel momento tutti i partecipanti del gruppo esterno dovranno mettersi a correre in senso orario per poi tornare davanti al proprio compagno di coppia, passare sotto le sue gambe e impossessarsi di un cappellino, l'ultima coppia ad arrivare non avrà il cappello e subirà una penalità. si può giocare anche nella variante ad eliminazione.

LE FATICHE DEL CAMMINO

1 ora (dipende dalla lunghezza del percorso e da quante manche si vogliono fare)

corda da tiro alla fune, bigliettini, un cartellone

uno spazio ampio dove si riesca a creare un percorso

Scriviamo su un bigliettino, per ogni animatore partecipante, il nome di oggetti utili al cammino: alcuni utili sempre (bussola, borraccia, ecc.) altri solo in certi casi (il costume da bagno al mare, gli scarponi da neve in alta montagna, ecc.). A seconda del cammino, i bambini sceglieranno quali oggetti portare, e quindi quali animatori abbinati all'oggetto saranno il loro bagaglio!

Divisi in due squadre, i bambini si disporranno a un capo della corda e gli animatori all'altro per fare un percorso nel più breve tempo possibile. Per simulare il peso dello zaino che rallenta il cammino, gli animatori opporranno resistenza alla corda. Più il percorso sarà tortuoso (intorno a un albero, sopra una panchina, girare un angolo, fare una curva stretta, ecc.) e più sarà divertente.

FAI IN FRETTA LE VALIGIE

E PARTI

30 minuti

palline colorate (o qualsiasi oggetto si abbia a disposizione), palloncini, cestino

un'aula o un salone abbastanza grande

Disegniamo per terra un cerchio dentro cui entreranno un bambino, un buon numero di palline e un cestino. I bambini si mettono in fila: uno alla volta, entrano nel cerchio per riempire il cestino nel minor tempo possibile, mentre devono tenere in aria un palloncino.

Se i bambini riempiono il cestino senza che il palloncino cada prenderanno un punto, in caso contrario zero. Per entrare di più nel tema del Cre-Grest, al posto del cestino e delle palline scegliamo uno zaino e tutto ciò che può servire per il nostro cammino.

PASSA LA MAGLIA

Variabile

un numero di magliette uguali al numero delle squadre Ampio

Disponiamo le squadre su file diverse, con i partecipanti uno accanto all'altro e facciamo indossare al primo la maglia della squadra sopra la sua. Al via, le squadre iniziano a passarsi la maglietta: dando le mani al compagno, il primo della fila, aiutato da un animatore, sfilava la maglietta per passarla al compagno successivo. Questo farà lo stesso con il terzo e via così fino all'ultimo, aiutandosi a vicenda. Nei diversi passaggi, sarà come comporre un ponte tra i due giocatori. La squadra che fa giungere la maglia all'ultimo per prima, vince la manche!

È L'ORA DEL TÈ

15/20 minuti

2 cappellini, bustine del tè, 2 recipienti, materiale per il percorso

Spazio all'aperto

Dividiamo i ragazzi in due squadre che si dovranno disporre in fila indiana dietro ai due percorsi costruiti uguali. Ad ogni squadra daremo un cappellino e tante bustine di tè. Il primo della fila dovrà appoggiare la bustina sulla visiera del cappellino e fare tutto il percorso fino al recipiente in cui dovrà farla scivolare; se la bustina

cade a terra, il giocatore deve ricominciare il percorso dall'inizio, riportando indietro la bustina.

Vince chi porta più velocemente il maggior numero di bustine nel recipiente.

CORRI, SALTA, CAMMINA O...

a scelta

maschere

campo all'aperto

Dividiamo in due il campo e disegniamo un piccolo semicerchio alle estremità opposte per custodire 3 maschere: una lonza, un leone e una lupa che valgono rispettivamente 5, 10 e 15 punti.

Durante il gioco le squadre dovranno prenderle e portarle nella propria area, difendendo le proprie. Se un bambino viene toccato da un avversario si siede e aspetta che un suo compagno lo liberi passandoci sopra a gambe aperte.

Se il bambino viene bloccato con la maschera in mano, il compagno passandogli sopra non lo libererà ma prenderà la maschera. Prima e durante il gioco, l'animatore indicherà la modalità per muoversi nel campo (ad esempio, camminare solo all'indietro oppure a 4 zampe, ecc). Il giocatore che raggiunge le maschere potrà decidere se riprendere la sua o conquistare quella dell'avversario. Al termine di ogni manche vengono contati i punti sommando tutti i punti di ogni maschera presente nella propria area, anche le proprie!

TRISSIAMO!

45 minuti

Nastri

campo grande

Costruiamo nel campo la struttura del gioco del tris, calcolando che ogni spazio dovrà contenere una squadra. A questo punto, al fischio dell'arbitro, la prima avrà 10 secondi per scegliere quale quadrato occupare con tutti i suoi membri. Anche la seconda squadra farà lo stesso in un altro quadrato.

Nel frattempo, l'arbitro segnerà su un foglio le caselle scelte, per non occupare nuovamente. Lo scopo del gioco è quello di fare tris; quindi, in turni diversi, cercare di creare una striscia continua di tre caselle occupate. Il tris vale in orizzontale, in verticale e in obliquo. Il gioco, inoltre, presta bene anche per delle varianti: i ragazzi possono muoversi legati in coppia, a cavalcioni, si possono spostare insieme passando uno sopra l'altro e così via.

INCOLLATI

a scelta dell'animatore

palloncini, cinesini, birilli, corde, cerchi

campo all'aperto

Dividiamo i preadolescenti in due squadre e ulteriormente in coppie, affidando a ciascuna un palloncino. Seguendo le indicazioni dell'animatore, dovranno tenerlo con una certa parte del corpo (gomito-gomito, sedere-sedere, guancia-guancia, testa-testa, uno con il gomito e l'altro con il bacino e così via) mentre affronta un percorso. Se il palloncino cadrà dalla parte "incollata", la coppia ritorna in fila, mentre se la coppia lo tiene ben incollato, troverà una lunga corda con sette nodi di cui quello al centro è coperto da un cono. Sposterà dunque il cono verso destra o sinistra a seconda della squadra di appartenenza.

A questo punto la coppia successiva attenderà il via di un animatore della propria squadra per partire con il percorso.

La squadra che raggiungerà per prima l'ultimo nodo della sua estremità, destra o sinistra, avrà vinto.

CAMERIERE ZIG ZAG

15/20 minuti

2 vassoi, bicchieri di plastica, 2 bottiglie, 2 recipienti d'acqua, materiale per il percorso
campetto

Dividiamo i preadolescenti in due squadre e disponiamole in fila indiana al via di due percorsi, uguali tra loro. Consegniamo ad ognuna: un vassoio con 3 bicchieri di plastica. Il primo della fila dovrà riempirli d'acqua e affrontare il percorso con il vassoio in mano. Giunto alla fine, dovrà versare l'acqua rimasta nella bottiglia e riportare il vassoio al suo compagno.

Vince la squadra che per prima riempie la bottiglia o che riempie di più la bottiglia nel tempo stabilito.

ANFORE DI CORTE

**CAPPellini COLORATI O BANDANE PER DIFFERENZIARE LE SQUADRE
UN GROSSO SALONE OPPURE UNO SPAZIO ALL'APERTO**

CIRCA 25 MINUTI

Selezioniamo due giocatori tra le due squadre partecipanti, un predatore e una preda.

Tutti gli altri giocatori devono formare delle coppie e rivestiranno il ruolo di anfore, tenendosi a braccetto e distribuendosi sull'intero terreno di gioco.

Al "via", la preda dovrà scappare dal predatore, sgattaiolando tra le anfore, cercando di non farsi prendere.

Nel caso in cui il predatore riuscisse a toccare la preda, i ruoli dei due si invertono e si continua a giocare.

Per potersi salvare dalla caccia, la preda dovrà agganciarsi ad una coppia di anfore, diventando essa stessa un'anfora; così facendo l'anfora più esterna diventa la nuova preda che dovrà sganciarsi dalla coppia e cominciare a scappare dal predatore.

Ogni round dura 5 minuti: allo scadere del tempo il giocatore che riveste il ruolo di predatore fa vincere un punto alla squadra delle prede. Vince la squadra che arriva a un determinato numero di punti.

LE UOVA DEL CONTADINO

6/8 anni

un cucchiaino a testa, palline da ping pong, conetti e altri oggetti per creare il percorso
all'aperto o al chiuso

circa 15 minuti

Sul terreno di gioco prepariamo due percorsi uguali, uno per ciascuna squadra in gara, utilizzando conetti, ostacoli, corde, birilli o altri oggetti simili.

Disponiamo le squadre in fila indiana dietro il rispettivo percorso.

Ad ogni bambino consegniamo un cucchiaino da tenere in bocca; sopra il cucchiaino del primo giocatore della fila posizioniamo una pallina, che rappresenta l'uovo del contadino.

Al "via", il primo giocatore dovrà compiere tutto il percorso mantenendo la pallina in equilibrio sul cucchiaino, senza usare le mani o altro supporto.

Terminato il percorso, il giocatore prenderà la pallina in mano e correrà verso la sua squadra, posizionando l'uovo sul cucchiaino del secondo giocatore.

Nel caso in cui la pallina dovesse cadere, il bambino ricomincerà il percorso da capo.

Vince la squadra che completa il percorso con tutti i giocatori in meno tempo.

SUMOLLETTE

mollette, conetti

spazio all'aperto o al chiuso nel quale sia possibile delimitare unquadrato
variabile a seconda del numero delle squadre.

Delimitiamo l'area di gioco, disponendo a terra dei conetti a quadrato: sarà il ring del combattimento, o *dojo*. Attacciamo una molletta sul retro della maglietta di ogni giocatore e disponiamoli lungo il perimetro del *dojo*.

Al via, i giocatori entrano nel ring e strappano la molletta degli avversari, cercando di non farsi strappare la propria. I loro movimenti dovranno imitare quelli dei *rikishi*, i lottatori di sumo professionisti: mani sui fianchi, che potranno staccarsi solo per cercare di rubare le mollette avversarie, e camminata dondolante, da un piede all'altro, possibilmente tenendo le ginocchia leggermente piegate.

I giocatori rimasti senza molletta sono eliminati e abbandonano il *dojo*.

Qualora un giocatore ancora in gioco uscisse dall'area di gioco, verrà automaticamente eliminato.

Vince il giocatore che rimane per ultimo sul ring.

LA MARCIA DEGLI ELEFANTI

bottiglie d'acqua, vecchi collant/calzamazia con all'interno una pallina da tennis/baseball
all'aperto o al chiuso

manche da circa 15/20 minuti

Disponiamo in fila le bottiglie riempite per circa un quarto e aiutiamo il giocatore ad indossare in testa la "proboscide", calzando i collant con la palla ad una delle due estremità, in testa. Al "via" il giocatore dovrà far cadere le bottiglie, facendo oscillare l'abbatti-plastica senza l'aiuto delle mani.

IL RASOIO DELLO SCERIFFO

*una fune lunga
all'aperto o al chiuso
circa 20 minuti*

Due animatori si dispongono ad un estremo del campo di gioco e tutti i giocatori sul lato opposto.

Al via, gli animatori tendono la fune e avanzano verso i giocatori alzandola e abbassandola mentre questi corrono loro incontro.

L'obiettivo è superare la fune senza essere toccati.

Chi viene toccato è eliminato. Vince l'ultimo giocatore rimasto.

BOMBE AL CASTELLO

*un pallone, coni o qualsiasi materiale per delimitare il campo, rete da pallavolo o una corda che la sostituisca
un campo rettangolare all'aperto
circa 30 minuti*

Dividiamo i giocatori in 2 squadre e ad ognuno assegniamo un numero.

Ogni squadra posiziona 6 giocatori nella propria metà campo: i giocatori in eccesso restano in panchina per entrare ad ogni turno di battuta.

Ad ogni round, il giocatore in battuta manda la palla alla squadra avversaria.

Questa ha a disposizione 3 palleggi, effettuati da 3 compagni diversi, prima di rilanciare la palla nella metà campo avversaria. Anche qui si hanno a disposizione 3 palleggi, e così via.

Quando la palla cade, vengono eliminati tanti giocatori quanti sono i passaggi fatti dalla squadra avversaria prima di questo ultimo scambio di passaggi. Se ad esempio la squadra 1 fa cadere la palla e la squadra 2 ha fatto

un solo passaggio prima di mandarla nel campo della squadra 1 (che l'ha fatta cadere), la squadra 1 perde un solo giocatore.

Fra i 6 giocatori presenti in campo vengono eliminati prima quelli a cui è stato assegnato un numero più basso. Chi fa cadere la palla fuori dal campo viene eliminato.

Dopo ogni eliminazione, il round riprende con la palla in battuta dietro la linea di fondo campo per la squadra che

ha eliminato i giocatori avversari.

Vince la squadra che rimane con almeno un giocatore in campo.

LA TRECCIA DELLA REGINA

*gessetti per delimitare il campo, dado di spugna
uno spazio all'aperto con un terreno
su cui si possa disegnare con i gessetti
manche da circa 20 minuti*

Creiamo il campo disegnando in terra due lunghi "biscioni" (in stile Gioco dell'Oca) che si incontrano più volte intrecciandosi, ciascuno suddiviso nello stesso numero di caselle.

Alcune caselle vanno colorate di verde, altre di rosso e altre vanno lasciate neutre.

Il numero delle caselle di ciascun biscione dovrà essere almeno pari al doppio del numero di giocatori della relativa squadra.

Al via, a turno, il primo giocatore di ciascuna squadra lancia il dado.

Potrà così avanzare sul suo biscione di un numero di caselle pari al numero indicato.

Dal secondo lancio in poi, tutti i giocatori della squadra del lanciatore che sono già inseriti nel biscione dovranno avanzare in base alla cifra uscita dal dado.

Se un giocatore finisce su una casella: *Verde*: gli verrà fatta una domanda semplice (tabelline, ecc...).

Se la risposta è corretta, allora il giocatore farà un passo avanti.

Se al contrario la risposta è sbagliata, ne farà uno indietro;

* *Rossa*: il giocatore fa un passo indietro; * *Neutra*: non succede nulla;

Di intersezione dei due biscioni: se si trova nella casella da solo non succederà nulla, ma se la casella sarà già

occupata da un giocatore dell'altra squadra, si giocherà a "sasso carta forbice". Chi vince resta dentro, chi perde, fa un passo indietro.

Se questa dovesse essere occupata ci si sfida ancora.

La squadra che riesce a finire il percorso per prima vince il gioco.

IL TRONO CONTESO

tre sedie, una cassa per la musica, conetti

preferibilmente all'aperto, ma va bene anche un salone al chiuso
manche da circa 20 minuti

Dividiamo le due squadre a metà, ciascuna disposta su un lato di un quadrato delimitato da conetti: si formano così le 4 fazioni che aspirano al trono.

Al centro del quadrato disponiamo tre sedie.

A ogni componente delle fazioni assegniamo un numero. Facciamo partire la musica e chiamiamo un numero. I 4 giocatori corrispondenti al numero chiamato corrono in senso orario esternamente al quadrato formato dal resto dei partecipanti. Quando la musica si ferma, si immettono nell'area, passando dagli angoli (senza correre indietro ma procedendo fino all'angolo successivo) e sedendosi sulle sedie al centro.

Assegniamo un punto alla squadra di ogni giocatore che si siede e, alla fine del tempo a disposizione, vince la squadra con più punti.

TUTTI PER UNO!

una benda, oggetti per creare un percorso

un campo all'aperto, ma va bene anche un salone al chiuso
manche da circa 15 minuti

Dividiamo il campo in due e componiamo un percorso ad ostacoli su entrambe le parti. Le due squadre si dispongono ai lati dei rispettivi percorsi, ad eccezione di un giocatore per squadra, che verrà bendato. Questo giocatore coraggioso dovrà compiere tutto il percorso guidato a voce dalla sua squadra, che dovrà quindi prendersi cura del proprio compagno evitando di farlo inciampare o cadere.

Nel momento in cui il giocatore inciampa in un ostacolo deve tornare al punto di partenza.

Lo scopo del gioco è portare a termine il percorso prima della squadra avversaria.

ATTALPO

microfono, 2-4 corde da circa 12-15 metri (in alternativa conetti o cinesini per delimitare un cerchio abbastanza grande), una bandana a testa, foglietti di cartone per segnare le vite
ampio in cui ci sia la possibilità di "nascondersi" o ripararsi

per 2 squadre consigliamo 30 minuti; 40 minuti per 3 squadre; 45/60 minuti per 4 squadre

Il gioco è un ibrido fra i famosi giochi *attacco* e *scalpo*. Ogni squadra sceglie una zona dello spazio di gioco in cui posizionare la base e seleziona un giocatore che ne sarà il "custode". La base sarà formata da un cerchio (raggio 2/3 metri) delimitato da una corda o da conetti. Diamo ad ogni giocatore uno scalpo e 3 pezzetti di cartone che rappresentano le vite. Il custode riceve lo scalpo ma non le vite.

L'obiettivo del gioco è conquistare la base avversaria. Per farlo, i giocatori della squadra devono correre verso il campo avversario, arrivare sufficientemente vicini alla base nemica e urlare "ATTACCO BASE".

Il giocatore che urla "ATTACCO BASE" ha 10 passi per riuscire a entrare nella base: se 10 passi non sono sufficienti, cede una vita al custode e torna alla propria base; se invece riesce a entrare, allora ingaggia una sfida a scalpo con il custode, cercando di rubargli la bandana che il custode dovrà cercare di proteggere.

Se vince il custode, riuscendo a rubare la bandana all'attaccante, allora questo deve cedere una vita e abbandonare la base.

Se invece l'attaccante riesce a rubare la bandana al custode, allora potrà uscire dalla base e cercherà di riportarla alla sua base. Avrà 5 secondi in cui la squadra avversaria non potrà attaccarlo; trascorsi i 5 secondi, la squadra avversaria cercherà di riprendersi la bandana. Se l'attaccante riesce a riportare la bandana nella sua base, la squadra prende un punto e si ricomincia dall'inizio.

Per attaccare un giocatore avversario qualsiasi, e cercare quindi di riprendersi la bandana o difendere la base, un giocatore dovrà urlare "ATTACCO" seguito da una caratteristica del giocatore obiettivo (es "ATTACCO MAGLIETTA ROSSA", oppure "ATTACCO FRANCESCO" ecc...).

Al momento di questa dichiarazione, l'attaccato deve rimanere fermo mentre l'attaccante ha 7 passi per raggiungerlo. Se ci riesce, si ingaggia un round a scalpo in cui il vincitore prende una vita dello sconfitto.

Altrimenti, l'attaccante cede una vita all'attaccato e riparte dalla base. Chi rimane senza vite, deve tornare dal proprio custode, il quale gliene assegnerà una o due a seconda di quante ne ha sottratte agli attaccanti della squadra avversaria. Essendo un gioco a tempo, vince la squadra che riesce a conquistare più volte la base avversaria.

TRISTAFFETTA

4 corde (o scotch) e 6 coni/dischi colorati (3 di un colore e 3 di un altro)
occorre uno spazio ampio, all'aperto o al chiuso

manche da circa 10 minuti

Posizioniamo per terra le corde (o con dello scotch) e creiamo al centro del terreno di gioco la classica tabella da tris e di fianco ad essa appoggiamo i 6 coni. Le due squadre si dispongono in fila indiana ai lati opposti del campo. Al "via", il primo giocatore di ogni squadra corre verso il tabellone da tris e posiziona uno dei 3 coni del proprio colore, corre indietro e batte il cinque al secondo giocatore della fila, cosicché possa partire e posizionare il secondo cono, e così via. I giocatori successivi, che non avranno più coni a disposizione, potranno spostare uno dei coni della propria squadra in modo da formare un tris (orizzontalmente, verticalmente o in diagonale) oppure cercando di ostacolare le mosse degli avversari.

Vince la squadra che per prima riesce a completare il tris.

SALVATE IL CAPITANO!

una palla, corde o conetti per delimitare il campo da gioco

un campo da gioco all'aperto diviso a metà

manche da 25/30 minuti

Dividiamo i ragazzi in due squadre, disposte nelle due metà del campo. Prima dell'inizio del gioco ogni squadra sceglie un capitano, comunicato solo all'arbitro. Dopo un sorteggio iniziale per stabilire a chi spetterà il primo lancio, le squadre cercheranno di colpirsi a vicenda con la palla, tentando di eliminare il maggior numero di giocatori possibile, incluso il capitano. Un giocatore viene eliminato quando viene colpito dalla palla e questa, subito dopo, cade a terra, oppure quando un suo tiro viene fermato al volo da un giocatore avversario.

Quando un giocatore viene eliminato, dovrà abbandonare il proprio campo e recarsi nella "prigione", un'area di gioco posizionata in fondo al campo avversario. Da qui, il giocatore continua a gareggiare con la propria squadra: nel caso in cui ricevesse la palla, potrà quindi colpire un giocatore avversario secondo le normali regole del gioco, eliminarlo e liberarsi dalla prigione, tornando a giocare nel suo campo iniziale.

Il gioco finisce quando una squadra elimina il capitano della squadra avversaria.

L'obiettivo di una squadra non è solo eliminare il capitano dell'altra squadra, ma anche proteggere il proprio!

LA FORESTA SELVAGGIA

semplici travestimenti da orso, coniglio e gallo (facoltativo)

area rettangolare non troppo grande in cui camminare senza essere lontani gli uni dagli altri.

Va bene sia all'aperto che al chiuso

circa 20 minuti

Dividiamo i preadolescenti in 4 squadre e assegniamo ad ogni squadra i seguenti ruoli: visitatori della foresta; amici orsi di Little John, Cantagalli e compagni di Saetta che è un coniglietto.

Per ogni ruolo tracciamo un percorso diverso sul campo ad esempio: Galli in diagonale, Orsi in orizzontale, Conigli in diagonale nel senso opposto, Visitatori a zig-zag. Si assegna un angolo del campo a ogni squadra.

Al "via" tutte le squadre, tranne i visitatori della foresta, camminano per il campo da gioco, avanti e indietro secondo le linee precedentemente tracciate dagli animatori, con un passo costante, senza soste o deviazioni e

nei seguenti modi: gli Amici di Little John con le braccia larghe, per essere grandi come degli orsi; i Compagni di Saetta saltellando a piedi uniti; i Cantagalli muovendo le braccia come ali.

Una volta che le 3 squadre sono in movimento, partono uno per volta anche i Visitatori della foresta, che hanno

l'obiettivo di arrivare all'angolo opposto del campo senza urtare gli altri personaggi; se vengono urtati devono tornare di corsa al punto di partenza.

Gli animali non possono urtare volontariamente gli avversari, ma devono sempre procedere lungo il proprio percorso compiendo i movimenti descritti sopra. Quando un visitatore raggiunge la parte opposta del campo guadagna un punto. Allo scadere del tempo dato ricominciamo il gioco scambiando i ruoli. Il gioco termina quando ognuna delle 4 squadre ha svolto il ruolo di visitatore. Vince chi guadagna più punti.

QUANTO È BELLA LA MIA REGGIA!

materiali di riciclo, pennarelli, tempere, nastri colorati, cannucce, tappi, carta, cartoncini colorati, forbici, cartelloni, vecchie stoffe, sacchi dell'indifferenziata o della plastica, piatti, bicchieri, bastoni di legno, tappi in sughero, colla, colla vinilica

grande campo

circa 1 ora e 15

Ambientato in un'altra epoca e in un paese lontano, questo gioco è pensato per 4 gruppi composti da almeno 10 giocatori. È una sfida creativa, artistica, ma anche di velocità e resistenza, dove ogni preadolescente mette in gioco le proprie abilità al servizio della squadra.

Per entrare nel clima del gioco leggiamo questa piccola storiella, per appassionare e

aumentare la competitività.

Si tratta ovviamente di una bozza: siete liberi di modificarla o arricchirla e mostrarla con una semplice scenetta!

Un bel giorno, in un paese lontano lontano, arrivò una bellissima principessa che stava affrontando un lungo viaggio. Stremata dalle fatiche di un percorso pieno di insidie e pericoli, fece sosta in una regione remota governata da 4 pacifici re nei loro magnifici castelli. Venuti a conoscenza dell'arrivo della principessa, i 4 re furono entusiasti perché ben pochi visitatori attraversavano i loro territori, e l'arrivo di una fanciulla era un evento così straordinario che stava mettendo in trepidazione tutti gli abitanti dei regni. Tutti i re volevano ospitare la principessa, per godere della sua compagnia, e così la principessa ricevette 4 inviti per soggiornare in uno dei quattro castelli. I Re vennero a conoscenza degli inviti dei re vicini, e si incolparono l'un l'altro di essersi messi i bastoni tra le ruote! In un impeto di orgoglio, in fretta e furia, iniziò una pacifica competizione: i 4 re mobilitarono cielo e terra per abbellire, agghindare e decorare i propri castelli, preparandoli al meglio per l'arrivo della fanciulla! Tutti e 4 i re volevano fare colpo sulla giovane principessa, sfoggiando il vestito più bello, forgiando lo scettro più splendente e la corona più preziosa, mostrando gli arazzi più belli del regno! 4 abiti, 4 corone, 4 scettri, 4 arazzi, ma solo un Re riuscirà a fare colpo sulla principessa e vincere la sfida! Ora tocca a voi! E che vinca la squadra migliore!

L'obiettivo di ogni squadra è costruire nel tempo richiesto i 4 oggetti indicati: un arazzo, un vestito, una corona e uno scettro.

Le basi delle squadre verranno disposte a pari distanza dal centro, possibilmente ai 4 angoli del campo. A ciascun gruppo consegniamo pochi strumenti per cominciare a lavorare: un sacco dello sporco, qualche foglio e pennarello, una forbice. Il resto dei materiali si troverà al centro del campo.

All'interno della squadra formiamo 2 sottogruppi:

i *cercatori* e i *costruttori*. I cercatori, che saranno circa un terzo del gruppo, riconoscibili da una bandana colorata, dovranno correre verso il centro senza farsi toccare dagli animatori sparpagliati per tutto il campo. Se riescono a raggiungere il centro, prendono un oggetto in base alle richieste, se vengono presi tornano alla base e ripartono.

All'interno di ciascuna base si troveranno i restanti due terzi del gruppo, i *costruttori*, che nel mentre si adopereranno per costruire i 4 oggetti.

Nel gruppo verrà scelto un *re* che dovrà indossare gli abiti, la corona e lo scettro per essere valutati da una giuria

composta dagli animatori (volendo si può vestire un'animatrice da principessa facendo scegliere a lei il gruppo vincitore).

Questo gioco si può strutturare in un'unica manche, oppure in più sotto-manche successive, dando la possibilità

di cambiare i ruoli tra costruttori e cercatori.

Fare più manche permette anche di regolare le dinamiche del gioco durante l'arco della sfida.

Giochi statici

UN'EMOTICON VALE PIU' DI MILLE PAROLE

durata variabile, circa 20 minuti

foto o immagini da proiettare, proiettore (se si sceglie di non utilizzare foto o immagini stampate)

stanza

A ogni squadra vengono mostrate delle immagini (in foto stampate oppure proiettate) con delle sequenze di emoji varie che vanno a riprodurre il titolo di un film, di una canzone o il nome di un personaggio famoso. uno alla volta i componenti della squadra devono indovinare. si può pensare di crearne di varie tipologie magari dividendole in categorie con anche vari livelli di difficoltà, assegnando ai vari livelli di difficoltà un punteggio crescente.

GLI AMBASCIATORI

durata variabile, consigliata tra i 10 e i 20 minuti

foglietti di carta e matite

stanza o campo aperto

formare un minimo di 3 squadre, ognuna dovrà eleggere un ambasciatore. ad essi sarà assegnato un foglietto con scritto sopra un qualcosa da imitare (film, canzone, professione, personaggio dell'oratorio, cantante, sportivo, ... chiunque la nostra fantasia ci suggerisca). l'ambasciatore si recherà davanti alle altre squadre imitando per tutte in contemporanea il contenuto del foglietto. la prima squadra che si prenoterà e risponderà correttamente prenderà il punto e si aggiudicherà il prossimo turno a mimare

SOLO FORTUNA ...

circa 10 minuti

10 bottiglie in plastica, palline da ping-pong/tennis, bende

stanza grande o campo aperto

Assegnare ad ogni bottiglia un valore differente (sia positivi che negativi) e scriverlo su dei foglietti o cartoncini e assegnarli alla bottiglia di riferimento. le bottiglie, aperte con delle forbici per diventare dei piccoli canestri, andranno disposte in giro per il campo da gioco. ad ogni turno il partecipante dovrà guardare il campo di tiro, poi dovrà esser bendato ed effettuare la sua prova. per non rendere prevedibile il gioco vi consigliamo di cambiare la disposizione delle bottiglie ad ogni turno di gioco, questo aumenterà l'imprevedibilità dell'azione.

TOTEM FATTO IN CASA

10 min, variabile cambiando a turno il capo

bende, post-it e bollini di 3-4 colori

stanza/campo medio grande

Dividiamo i partecipanti in 2 squadre e nominiamo un "capo-tribù". Adobbiamo gli altri con segni di colori diversi sulle varie parti del corpo: un bambino avrà un bollino rosso in testa e sulla spalla un post-it giallo, un altro sul ginocchio un post-it giallo e un bollino verde sulla mano ecc.

Bendiamo ora i bambini e posizioniamoli immobili e in silenzio nel campo da gioco.

In 5 minuti il "capo-tribù" deve indicare con la voce ai propri compagni come spostarsi per creare più collegamenti possibili tra loro, unendo le parti del corpo con post-it dello stesso colore!

Allo scadere del tempo, la squadra che avrà unito più post-it uguali vincerà.

IL LIBRO VUOTO

1o più ore

Un foglio, colori, materiale per la scenetta, aula o salone abbastanza grande

Creiamo gruppi da 10/15 persone. Ogni bambino avrà un foglio piegato a fisarmonica, il cui numero di facciate corrisponde ai partecipanti. Componiamo una storia, disegnandola pagina per pagina, ma non sempre sul proprio foglio: disegniamo la prima pagina, dopo 2 minuti il foglio passa al giocatore successivo che, guardando solamente la pagina precedente, continuerà la storia e così via per tutte le facciate.

Possiamo fare più turni e scegliere un racconto dei tanti da mettere in scena!

BALL WALKCLOTH

1 ora (in base alle varianti il tempo varia)

Un telo con il percorso disegnato, delle palline di diversa misura/dimensione/forme ampio spazio aperto o chiuso

Dividiamo i bambini in un numero adatto affinché tutti possano tenere con due mani il telo disegnato e con un buco, non per forza al centro. Sollevando e abbassando il telo, i bambini dovranno far percorrere a una pallina il percorso disegnato senza che cada nel buco, se non al termine. Se il gioco è una sfida a squadre, cronometriamo le manche!

Per creare più turni, si può:

Usare palline di pesi/misure/forme diverse;

Fare più teli con diversi obiettivi;

Creare imprevisti/bonus sul telo: due buchi, muri non attraversabili disegnati sul telo, 5 secondi in meno (bonus sul tempo totale impiegato) se si prende la moneta disegnata sul telo, e così via;

Un impostore o anche più che, al posto di aiutare, cercheranno di impedire il successo del gruppo.

STREET FIGHTER

1 ora

materiale di cancelleria vario, rotoli di carta igienica/bottiglie per le ruote dei mezzi, ostacoli vari, materiale di riciclo aula o salone grande

Dividiamo i ragazzi in gruppi e creiamo un veicolo (aereo, macchina, zattera, un semplice cartoncino che verrà trascinato, ecc.) a cui verrà legato un filo per essere trainato in un percorso ad ostacoli. Il percorso può avere salite, salti, zone "difficili" sfruttando anche il luogo dove lo si fa.

Se il percorso però non viene rispettato o in qualche modo il veicolo si ribalta o esce dalla strada deve ripartire dall'inizio o da un punto "checkpoint" che l'animatore arbitro segnalerà prima. Vince la squadra che realizza il tempo migliore e crea il veicolo più bello, consegnando magari due premi: uno per il tempo e uno per l'estetica.

OH SOMMO POETA!

circa 20-25 minuti

fogli e penne sufficiente per far sedere i partecipanti a gruppetti da 3-5 persone

A ciascun gruppetto da 5 persone, consegniamo un foglio e una penna. Pronunciamo, una volta e ad intervalli di 2 minuti, dieci parole magiche, con le quali ogni squadra dovrà comporre una poesia. Ogni parola deve essere contenuta in un verso. Al termine, ogni gruppetto sceglie il proprio "sommo poeta" che dovrà declamare la poesia, di fronte a una giuria di animatori che eleggerà il vincitore!

Per movimentare il gioco, si può:

Far scegliere le parole ai partecipanti,

Chiedere che i versi della poesia siano in rima,

Riunire i gruppetti in squadre per scegliere la miglior poesia da portare alla giuria.

MEMORY DEL CAMMINO INTORNO AL MONDO

15 minuti a manche

20-30 cartoncini con immagini o parole stampate da un lato Un salone

Creiamo le carte del nostro memory personalizzato e facciamo compiere ai ragazzi un bel cammino intorno al mondo. Scegliamo luoghi famosi, monumenti, mezzi di trasporto (ad esempio: la Torre Eiffel, un aeroplano, una mappa, una valigia, ecc.), o comunque elementi che richiamino il cammino. A seconda della difficoltà, decidiamo quante coppie creare. Diamo il via al gioco e alleniamo la nostra memoria visiva! Se vogliamo aggiungere punti extra, chiediamo ai giocatori di indovinare di quale luogo del mondo si tratta.

UN POSTO IN PIÙ

20 minuti, variabile in base ai round

sedie, fogli di carta e pennarelli salone grande

Formiamo un cerchio di sedie pari ai partecipanti più una. Diamo ad ognuno un bigliettino con il nome di un altro partecipante. Dividiamo i giocatori in 2 squadre, segnandoli con un pennarello. Facciamo sedere le squadre in modo alternato, così da avere accanto "avversari". La sedia in più rimarrà libera e le quattro sedie alla sua sinistra saranno i "troni". L'obiettivo di ogni squadra è quello di far sedere quattro suoi componenti sui troni. L'unico giocatore che può far spostare un altro è quello alla destra della sedia libera che chiamerà ad alta voce il nome di

un partecipante. Chi ha il biglietto chiamato siederà sulla sedia vuota lasciando la sua libera, e così via fino a che una squadra avrà conquistato tutti i troni.

DUBITO

20/30 minuti

lettere dell'alfabeto da pescare aula

Disponiamoci in cerchio, come nel gioco precedente. Un giocatore pesca una lettera, pronunciandola ad alta voce; chi è alla sua sinistra dirà una seconda lettera, iniziando a comporre una parola, senza comunicarla. La terza persona farà lo stesso, proseguendo nella composizione, che potrebbe cambiare completamente. Si continua, finché non si conclude una parola a cui non si può più aggiungere nessuna lettera.

Se un partecipante non sa come continuare, può dire "dubito". La persona prima di lui dirà la parola pensata.

Se esiste, il "dubitatore" riceve una penitenza, altrimenti viene assegnata a chi voleva depistare. Perde la squadra con il giocatore con 4 penitenze.

INDOVINA CHI

la singola manche dura 3-4 minuti

cassa e microfono in caso di grandi gruppi, foglietti, penne tanto più grande quanto più è numeroso il gruppo

Formiamo squadre da 3-5 persone. Sorteggiamo quella che inizia, che dovrà scegliere un personaggio famoso perché gli altri possano indovinarlo. Alle domande, si potrà rispondere solo SI o NO. Per ogni personaggio indovinato, la squadra prenderà un punto. Al termine del numero di manche pensato, si sommano i punti per decretare il vincitore. Possiamo sostituire i personaggi famosi con persone che stanno condividendo l'esperienza del Cre-Grest!

GIRA GIRA PALLONCINO

palloncini d'acqua, bacinelle piene di acqua

spazio ristretto, ma all'aperto

circa 15 minuti

Disponiamo le squadre in cerchio e al centro collochiamo una bacinella piena di acqua.

Consegniamo poi a un caposquadra un palloncino pieno d'acqua. I membri della squadra dovranno passarsi di mano in mano il palloncino, facendo molta attenzione a non farlo scoppiare o cadere. Una volta che tutti i giocatori hanno ricevuto il palloncino, lo rimettiamo nella bacinella e assegniamo un punto alla squadra. Se il palloncino cade o scoppia, si ricomincia da capo.

Vince la squadra che per prima mette dieci palloncini nella bacinella al centro del cerchio.

IL CONTADINO SALTERINO

gessetti o 16 cerchi da hula-hop in plastica

spazio sufficiente per disporre 16 cerchi

manche da circa 15 minuti

Realizziamo il campo di gioco disponendo 4 file di 4 cerchi ciascuna, utilizzando cerchi in plastica o disegnando sul terreno con dei gessetti colorati. Si otterrà quindi un grosso quadrato contenente 16 cerchi. Disponiamo le due squadre in fila indiana di fronte all'ultimo cerchio della prima fila e al primo cerchio dell'ultima fila, come in figura.

Ogni giocatore dovrà: saltare a piedi uniti nel primo cerchio, saltare nel secondo cerchio girandosi durante il salto e arrivando di schiena, saltare nel terzo cerchio, ruotando nuovamente e tornando frontali, saltare nell'ultimo cerchio restando frontali.

Raggiunto l'ultimo cerchio, il bambino dovrà ripercorrere tutta la fila di cerchi a ritroso, muovendosi però al contrario: dovrà quindi fare un primo salto all'indietro, un secondo salto girandosi ecc...

Quando il giocatore è tornato al cerchio di partenza, fa un salto a destra e ripercorre la stessa sequenza di salti sulla seconda fila di cerchi. Se un concorrente sbaglia, esce dal percorso e si rimette in fila.

Vince la prima squadra che vede tutti i propri componenti completare l'intero percorso.

LO SPECCHIO MAGICO

un animatore che interpreti lo "specchio"

manche da 10 minuti

Mettiamo i bambini di fronte a un animatore che eseguirà gesti semplici (ad esempio, alza il braccio destro), accompagnando il gesto con la parola "SI" o "NO". Se dice "SI", allora i bambini dovranno eseguire a specchio la mossa dell'animatore. Se dice "NO" dovranno rimanere nella posizione in cui sono. Se un bambino si muove quando l'animatore dice "NO", è eliminato.

MANICOMIO

all'aperto o al chiuso

circa 20 minuti

Immaginiamo di essere in un manicomio! Scegliamo un bambino che farà il dottore e lo accompagniamo lontano dal resto dei bambini, disposti a cerchio. A questo punto scegliamo un "master" (un giocatore), che continuerà a fare gesti strani (battere le mani, fare l'occhiolino, fare la linguaccia...): il resto della squadra dovrà imitarlo.

Richiamiamo il dottore, che avrà il compito di capire chi è il master, cioè colui che fa partire i gesti.

RUBA AI RICCHI!

una sedia per giocatore e tanti oggetti di qualsiasi tipo

salone al chiuso o spazio all'aperto

manche da circa 20 minuti

Immaginiamo di essere stati catapultati nella foresta di Sherwood. Ogni giocatore è un seguace di Robin Hood e ha l'obiettivo di sottrarre i beni al Principe Giovanni. Posizioniamo delle sedie in cerchio, una per ogni giocatore: al centro, tanti oggetti quanti i giocatori meno uno. Ogni giocatore si siede sulla sua sedia.

Il narratore comincia a raccontare una storia e ogni qualvolta viene detta la parola "Robin Hood", i giocatori si precipitano a prendere un oggetto. Chi si alza prima che venga detta la parola o rimane senza oggetto viene eliminato:

man mano che il gioco prosegue, si toglie una sedia e un oggetto. Vince chi rimane per ultimo con l'unico oggetto in mano.

IL PITTORE CIECO

fogli di carta, 1 penna/ pennarello, 1 benda (o qualcosa per coprire gli occhi).

all'aperto o al chiuso

circa 20 minuti

Giochiamo a punti: ogni parola indovinata darà un punto. Disponiamo la squadra seduta in cerchio e chiediamo di scegliere un giocatore, a cui verrà detta una parola e che dovrà disegnare da bendato quella parola perché la squadra in 3 tentativi possa indovinarla.

DAME E CAVALIERI

cassa per la musica

un salone o uno spazio all'aperto

manche da circa 20 minuti

Immaginiamo di essere invitati ad una grande festa di palazzo! Ogni dama ha il suo cavaliere... o quasi!

Formiamo delle coppie, dama e cavaliere e disponiamoci sparsi nello spazio: ogni cavaliere è in piedi davanti alla propria dama. Una o più tra le dame rimangono senza cavaliere e dovranno quindi cercare di rubarlo alle altre. A questo, le coppie iniziano a muoversi in tutto il terreno di gioco: per "rubare" un cavaliere, la dama solitaria dovrà fargli l'occhiolino. Se la dama compagna del cavaliere se ne accorge, dovrà fargli una carezza e lui non potrà muoversi.

Se invece non se ne accorge, il cavaliere va dalla dama che lo ha chiamato.

Chi tra le dame allo scadere del tempo è senza cavaliere, perde.

SASSO, CARTA O FORBICI

una palla, dei cinesini o nastri per formare due aree

all'aperto

20 minuti

Posizioniamo le squadre una di fronte all'altra, in fila indiana, ad una distanza di almeno 3 metri.

Davanti ad ogni squadra segniamo un'area, che può essere un cerchio o un quadrato di circa 1 metro x 1 metro. Al primo giocatore di una delle due file consegniamo una palla: il suo obiettivo sarà cercare di farla cadere nell'area dell'avversario con un palleggio a due mani verso l'alto (come nella pallavolo), e nel mentre dire ad alta voce uno dei tre oggetti (sasso o carta o forbice). Il primo della fila della squadra avversaria dovrà correre nell'area prima che la palla cada, dire l'oggetto che "batte" quello nominato dal precedente giocatore prima di ricevere la palla, rilanciarla e cercare di farla cadere nel quadrante avversario, sempre in palleggio. Dopo ogni palleggio, i giocatori devono rimettersi in coda, lasciando il posto ai giocatori successivi. Se uno dei giocatori riesce a far sbagliare l'avversario nel dire l'oggetto o riesce a far cadere la palla nel quadrante avversario, ferma l'avversario per un turno. Anche chi fa cadere la palla fuori dal quadrante, si ferma per un

turno. La squadra che riesce a tornare alla posizione di partenza facendo ruotare tutti i giocatori per prima vince.

Ricordate che: Sasso batte Forbici, Forbici batte Carta, Carta batte Sasso.

LASCIO PAROLA

una lista di domande/risposte

all'aperto o al chiuso, non esteso

varia a seconda del numero di domande proposte. Si consigliano anche da circa 15/20 minuti.

Disponiamo i preadolescenti in fila indiana. Poniamo una domanda al primo della fila, alla quale egli risponderà "Lascio Parola!"; dopo aver risposto il giocatore va in coda alla fila.

Al secondo giocatore verrà posta una domanda diversa e dovrà dare la risposta alla domanda posta al primo della fila.

Es.: Animatore: "Qual è la capitale d'Italia?"

Giocatore 1: "LASCIO PAROLA!"

Animatore: "Quali sono i colori dell'Inter?"

Giocatore 2: "Roma"

Animatore: "Quanti anni ha il Papa?"

Giocatore 3: "nero azzurro" ...

Nel momento in cui si sbaglia a dare la risposta, riprendiamo le domande dalla prima (ricordarsi che la prima risposta è sempre "Lascio Parola!"). Se la sfida si propone a squadre, vince la prima squadra che risponde correttamente a tutte le domande di fila.

I 4 TRONI

sedie e bigliettini

al chiuso o all'aperto

anche da circa 20 minuti

Prima di dare il via al gioco, prepariamo dei bigliettini con il nome di ogni giocatore. Dividiamo poi i preadolescenti in 2 squadre distinguibili tramite un segno particolare.

A questo punto, disponiamo le sedie in cerchio e aggiungiamone una al numero totale di partecipanti, che rimarrà vuota. Contrassegniamo poi 4 sedie vicine come i 4 troni.

Ora chiediamo a tutti di accomodarsi in modo casuale sulle sedie "normali", mentre sui 4 troni dovranno sedersi, alternati, due giocatori di una squadra e due giocatori dell'altra.

Facciamo pescare ad ogni giocatore uno dei bigliettini, per assumere l'identità della persona pescata dall'urna senza poterla rivelare a nessuno.

L'obiettivo per ogni squadra è far sedere su tutti i troni i membri della propria squadra.

Il giocatore che ha alla propria destra la sedia libera deve fare il nome di un altro giocatore che, alzandosi, andrà a sedersi sulla sedia libera.

Ma attenzione: ricordiamoci che le identità sono cambiate! Ciascun giocatore non risponderà più al proprio nome, ma a quello che ha pescato dall'urna!

Il giocatore che ora ha alla propria destra la sedia libera dovrà chiamare un altro giocatore, che andrà a sua volta a sedersi, e così via fino a far scendere dal trono gli avversari e far sedere i membri della propria squadra.