



GIUCHI FAMBRINI

...per animatori
che sanno giocare



Indice

ISTRUZIONI PER L'USO	4
GIOCHI DI ACCOGLIENZA E CONOSCENZA	7
GIOCHI DI TESTA	11
GIOCHI DI MOVIMENTO	15
GIOCHI CON ANIMATORI	19
GIOCHI A TEMA	21
GIOCO PER SERATA INSIEME	23
KIT INVENTAGIOCHI	25

Caro animatore del Cre-Grest,

se hai tra le mani questo fascicolo, **ti è stata affidata la fascia d'età dei più piccoli del Cre-Grest**. Chissà cosa hai pensato quando ti è stato comunicato... magari neanche ti piacciono troppo i bambini, né conosci bene i loro bisogni e le loro caratteristiche belle!!

Ogni bambino è curioso, attivo e capace di adattarsi alle richieste che gli vengono poste e lo distraggono dal suo io. Nel gioco, il bambino si coinvolge con tutto sé stesso, con la capacità di stupirsi e con **le competenze che avrai il compito di far esplodere**. Ma attenzione: ognuno ha le sue e tutte, anche le più fragili, possono fare la differenza! Per questo, **spendi del tempo per osservare bene i bambini** che ti sono affidati e scoprire **le parole migliori per valorizzarli e coinvolgerli**. Ti garantiamo che non sono il richiamo e la competizione, ma **la chiarezza e l'accoglienza**.

Ogni bambino che gioca è alla scoperta di sé, delle cose, dei fenomeni, degli altri. Dunque, **le regole saranno fondamentali** perché tutti possano farne esperienza bella. Un consiglio: sii **chiaro e paziente** nell'esposizione, usa **parole semplici** e fai degli **esempi**!

E ancora, ogni bambino deve e vuole sentirsi protagonista (anche nel mettersi in disparte, a volte): crea un clima divertente, di stima in cui **imparare a vincere e a perdere, insieme**. **Valorizza** il vincitore, ma **supporta** sempre lo sconfitto, rileggendo il bello dell'esperienza.

Ultimo suggerimento: pensa bene all'**allestimento dello spazio**, agli strumenti e ai materiali. Anche l'occhio vuole la sua parte!

Istruzioni per l'uso

*Dopo una breve
introduzione
su chi sono i bambini
per aiutarti ad osservare
e prima di mettere in gioco
tutta la tua creatività,
ti consegniamo qualche
consiglio progettuale.*

LO SPIRITO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è...divertirsi! Sembra scontato ma non lo è!
Per far divertire al massimo bambini e preadolescenti, devi riuscire a progettare il gioco nei minimi dettagli! Più un gioco è preparato, più i destinatari si sentiranno coinvolti e presi a cuore. Questo li farà divertire un mondo... fidati!

PER PROGETTARE UN GIOCO

- Scegli uno o più obiettivi/i educativo/i e scopi del gioco: devi averli chiari tu per primo!
- Guarda ai protagonisti che giocano (importante sapere età e numero) e che fanno giocare (definisci sempre i ruoli precisi con gli altri animatori coinvolti).
- Valuta lo spazio per giocare: grande o piccolo, di cemento o di terra, nel bosco, in giro per la città, in oratorio... magari con uno sguardo al meteo per avere l'alternativa pioggia!
- Individua un tempo per giocare, incluso in un programma più grande che è quello della giornata di Cre-Grest.
- Decidi alcune regole fondamentali per divertirsi e che tutti gli animatori devono conoscere.

PER UNA MIGLIORE RIUSCITA DEL GIOCO

- Condividi le regole del gioco con tutti gli arbitri e gli animatori delle squadre.
- Sii imparziale nell'arbitraggio.
- Usa la fantasia per adattare il gioco ad un tema o anche alla storia del Cre-Grest. ⚠
- Stai in mezzo ai bambini con il sorriso e la voglia di giocare.
- A fine giornata, verifica criticamente, senza giudicare, ma per imparare da ciò che è andato bene e migliorare ciò che ha funzionato poco!



*Vedi il fascicolo Storia
per saperne di più
e lasciarti ispirare!*

PER REALIZZARE UN GIOCO

- Per ogni attività, fai una lista del materiale necessario.
- Prenota lo spazio dell'oratorio che ti serve perché non ci siano sovrapposizioni: appendiamo una mappa nella segreteria degli animatori?
- Procurati e prepara il materiale per tempo: non devo avere "momenti vuoti" davanti ai bambini!
- Usa la fantasia per sorprendere i bambini con utilizzi insoliti di oggetti quotidiani: se usi sempre la palla, che noia!
- Pensa anche a quel **"tocco in più"** per

inserire elementi nuovi e più complessi che sorprendono e riattivano.

- Occhio ai materiali "nascosti", quelli di cui ci si dimentica sempre:
 - Fogli/cartelloni e pennarelli per segnare i punteggi: è bello che siano visibili!
 - Fischietto e/o altro materiale per arbitrare: per divertire di più, che sia un campanello della bici?
 - Gesso, nastri, scotch per delimitare lo spazio.
 - ... e chi più ne ha, più ne metta!

***Bene, ora... tocca a te metterti in gioco!
Se avrai bisogno di alcune idee e attività,
consulta le pagine che seguono!***

*La Redazione
Cre-Cyrest*

Giochi di accoglienza e conoscenza

...anche noti come “Giochi scioglihiaccio”. Anche se al Cre-Grest fa sempre piuttosto caldo, sono quei giochi utili nei primi giorni, quando gli animatori non conoscono i bambini, e nemmeno tutti i bambini tra di loro. E’ importante imparare i nomi: aiutano a vincere i piccoli timori iniziali, le diffidenze e contribuiscono a creare un buon clima di squadra.

6-8 ANNI



TWEEDLEDUM, TWEEDLEEE

Materiale: Tanta voglia di conoscersi e divertirsi.

Svolgimento: Disponiamo i bambini in due file parallele. I due bambini, che si trovano uno di fronte all’altro, si presentano dicendo il proprio nome e saranno compagni di gioco. Al via, due animatori condurranno le due file a mo’ di trenino per il campo da gioco, il più possibile distanti tra loro. Al segnale prestabilito, i bambini correndo dovranno ritrovare il loro compagno... per l’ultima coppia? Una piccola penitenza oppure una prova aggiuntiva? Interrogiamo le altre coppie controllando se hanno imparato il nome del compagno. Il gioco ricomincia mischiando le coppie.

Il tocco in più: Ad ogni turno, chiediamo ai bambini di aggiungere altre informazioni di sé, ad es. sport, colore, storia preferiti, ecc.

ACCHIAPPANOME

Materiale: Foulard o fazzoletti di stoffa.

Svolgimento: Dividiamo i bambini in gruppi da 20 persone circa. Ogni gruppo forma un cerchio e si fa un giro di presentazione (o anche più di uno). Mantenendo il cerchio, i bambini vengono numerati da 1 a 10 per formare due squadre e ad ognuno consegniamo un fazzoletto. L'animatore chiamerà un numero e i due bambini che corrispondono ad esso, disponendosi al centro del cerchio, dovranno cercare di rubare il fazzoletto all'avversario. Il primo che riuscirà ad afferrare il fazzoletto dell'altro per aggiudicarsi il punto dovrà ricordarsi il nome dell'avversario. Se viene rubato il fazzoletto nello stesso momento da entrambi i bambini, vince chi per primo pronuncia il nome dell'"avversario". Facciamo numerose manche, magari mescolando i gruppi perchè i bambini si conoscano meglio.



USA QUESTI SPAZI
PER IDEARE, APPUNTARE, PROGRAMMARE...

9-11 ANNI



APE MAYA

Materiale: Per ogni squadra, cartoncini di quattro colori diversi numerati da 1 a 10, un cartoncino con immagine dell'Ape Maya e una cesta comune.

Svolgimento: Ad ogni squadra, distribuiamo i cartoncini numerati di un solo colore. Al via i bambini inizieranno a correre cercando di prendersi a vicenda. Quando due bambini avversari si toccano, si devono presentare e mostrare i due cartoncini. Chi ha il cartoncino col numero più alto, prende quello dell'avversario e lo porta nella cesta della propria squadra, mentre chi è rimasto senza torna alla cesta comune a pescarne uno nuovo. Il cartoncino con l'Ape Maya è un jolly che permette di vincere su tutti gli altri numeri oppure di correre a rubare i cartoncini del proprio colore raccolti da una squadra avversaria per rimetterli nella propria cesta. Se si incontrano due Api dovranno lasciare il proprio cartoncino nella cesta comune e prenderne un altro. Allo scadere del tempo, chi ha ancora in mano un cartoncino lo metterà nella cesta della propria squadra, tutti i numeri sui cartoncini verranno sommati e vincerà la squadra con il punteggio maggiore.

Il tocco in più: Al posto dell'Ape Maya è possibile utilizzare un personaggio della storia di Alice. ⚠

Vedi il fascicolo Storia per conoscerli! ⚠



ASPETTANDO IL NOME

Materiale: Palla da pallavolo.

Svolgimento: Il gioco si svolge con le regole della pallavolo, in 2 manche: nella prima partita, quando un giocatore colpisce il pallone deve urlare il proprio nome. Nella seconda partita, il giocatore che tira il pallone dovrà ricordare il nome dell'avversario a cui tira la palla. Se non ricorda il nome dell'avversario, sarà eliminato. Se il pallone cade a terra, si prende in considerazione il giocatore più vicino alla palla caduta, gli viene chiesto il proprio nome e se inizia, per esempio, con la lettera A, tutti i giocatori della squadra che hanno per iniziale quella lettera verranno eliminati. Al termine del tempo stabilito da un animatore vince la squadra che rimane con più giocatori.

Giochi di testa

Sono tutti quei giochi che non richiedono grandi movimenti fisici, come la corsa. Possono essere utilizzati al chiuso, sia in caso di pioggia che di eccessiva calura. Sono utili anche per far rilassare i bambini dopo qualche gioco che li ha particolarmente "caricati".

Perché sono importanti?

Sono indicati per bambini poco dotati fisicamente o con disabilità motorie, perché permettono anche a loro di mettersi in gioco, essere competitivi e dare il contributo alla squadra.

6-8 ANNI



GRANDI ARTISTI

Materiale: Scatole con quanto più materiale, di tutti i tipi e dimensioni, riusciamo a recuperare.

Svolgimento: Il gioco si ispira alle opere di Neil, il grande artista (guarda su YouTube il video: "Big Art Attack – Neil per capire meglio!"). Ogni squadra, utilizzando gli oggetti della sua scatola (tutti o alcuni) e disponendoli per terra, riprodurrà un personaggio, un oggetto o un tema scelto dagli animatori. Attenzione: non è detto che un pallone sia per forza un pallone, non: si può usare ad esempio per fare una testa!


Vince chi crea la sagoma più fantasiosa o più somigliante all'originale.

Il tocco in più: Chiediamo ai bambini di rappresentare un personaggio della storia del Cre-Grest. ⚠

⚠ Vedi il fascicolo Storia per non perderne neanche uno!

MEMORY

Materiale: Tessere del Memory oppure cartoncini, immagini, pennarelli e colla per crearle.

Svolgimento: Il gioco del Memory è un grande classico. Creiamo le tessere insieme ai bambini  facendo loro colorare delle immagini e incollandole su dei cartoncini: sarà più bello giocare con delle tessere realizzate insieme! Una volta pronte, giochiamo a squadre! Se fossero troppo numerose, dividiamo ulteriormente la squadra e creiamo più tessere.

Il tocco in più: Sulle tessere riproduciamo i personaggi della storia del Cre-Grest, il logo o persone e particolari del vostro oratorio.

COS'HO IN TESTA?

Materiale: Disegni di personaggi e oggetti diversi tanti quanti sono i bambini che giocano.

Svolgimento: Ad ogni bambino, applichiamo sulla fronte, in modo che non cada e che non lo veda, un cartoncino con un disegno. Al via, a turno, ogni bambino dovrà porre alla sua squadra delle domande per capire “che cos’ha in testa”. Vince chi indovina più disegni in un tempo prestabilito.

Il tocco in più: Questo gioco si può adattare anche ai più grandi, sostituendo ai disegni le parole. Può essere anche un’attività divertente per le serate con le famiglie.



Vedi il fascicolo Laboratori - Bambini a pag 6 e segui il procedimento suggerito!



9-11 ANNI



LA RUOTA DELLA FORTUNA

Materiale: Quadrante a spicchi con punteggi e freccia rotante, cartelloni con frasi nascoste come nel famoso quiz televisivo.

Svolgimento: Dato un tema, le squadre devono scoprire una frase. Si sfidano girando la ruota a turno e proponendo una consonante: se indovinano vincono i punti indicati dalla ruota (moltiplicati per il numero delle lettere presenti: ad esempio, se i punti sono 100 e ci sono 4 T, vincono 400 punti). Le vocali invece possono essere acquistate con i punti accumulati. La squadra che indovina la frase al suo turno vince i punti totalizzati, mentre alle altre squadre il punteggio viene dimezzato. La squadra che tenta di indovinare, ma sbaglia, perde tutti i punti.

Il tocco in più: Possiamo aggiungere sulla ruota alcuni imprevisti oppure utilizzare frasi delle canzoni del Cre-Grest! ⚠



Vedi il fascicolo Musica per scoprire tutti i testi!



CREA LA MASCOTTE DELLA SQUADRA

Materiale: Oggetti vari (es. scatole, stoffe, barattoli, carta...), colla, scotch.

Svolgimento: Ogni squadra con gli oggetti a disposizione, realizza la propria mascotte in un tempo prestabilito. Possiamo lasciare completa libertà di scelta oppure suggerire delle categorie (animali, personaggi delle favole...). Una giuria avrà l'incarico di assegnare i punteggi in varie categorie (fantasia, realizzazione, collaborazione tra membri della squadra...). Vince chi ottiene più punti da parte della giuria; un punteggio extra va a chi utilizza più oggetti.

Il tocco in più: Per rendere il gioco più dinamico, possiamo far recuperare gli oggetti tramite staffetta oppure assegnarli sorteggiando dei biglietti.

Giochi di movimento

Sono adatti a grandi spazi (ricordate il consiglio delle prime pagine? Prenotiamo e valutiamo con attenzione lo spazio che serve!) e richiedono impegno fisico. Permettono ai bambini di sfogare le loro inesauribili energie. Facciamo attenzione a favorire una competizione sana, avendo l'attenzione di far gareggiare tra loro persone con età e prestanza fisica simile.

6-8 ANNI



I RAGNI E LE MOSCHE

Materiale: Gesso o scotch per delimitare i campi.

Svolgimento: Il campo di gioco è formato da due rettangoli. Due bambini sono i “ragni” e devono acciuffare, correndo soltanto in senso orario, “le mosche” che, invece, possono volare in ogni direzione, anche da un campo all’altro. Le mosche prese rimangono ferme in un punto del campo indicato dai ragni e possono aiutarli a catturare chi passa. Allo scadere del tempo vincono i ragni se hanno catturato tutte le mosche oppure le mosche rimaste libere.

Il tocco in più: Si possono sostituire i termini “ragni” e “mosche” con i nomi dei personaggi della storia del Cre-Grest.

Vedi il fascicolo Storia
se ancora non li conosci!

LEPRI E CACCIATORI

Materiale: Tre palloni leggeri.

Svolgimento: Scegliamo tre giocatori per impersonare i cacciatori. Ogni cacciatore ha una palla e deve colpire gli altri bambini, che sono le lepri e corrono in tutto il campo di gioco. I cacciatori non possono spostarsi tenendo la palla in mano, ma devono farla rotolare e correrle accanto e poi riprenderla da fermi per colpire una lepre. Le lepri colpite si fermano e stanno “a quattro zampe” finché un compagno passa sotto di loro. Non si può catturare chi sta passando sotto un compagno. Allo scadere del tempo, vincono i cacciatori se hanno catturato tutti oppure le lepri rimaste libere.

PALLA SEDUTA

Materiale: Una palla.

Svolgimento: Dividiamo i bambini in due squadre e chiediamo loro di correre liberamente nello spazio di gioco, tranne chi ha la palla che sta fermo (uno per squadra) e ha due scelte: colpire un avversario o passare la palla a un compagno facendola rimbalzare una volta al suolo. Chi viene colpito dalla palla al volo deve sedersi, mentre chi viene colpito dalla palla dopo un rimbalzo può continuare a muoversi. I giocatori seduti si possono liberare in due modi: intercettando la palla o ricevendo un passaggio da un altro giocatore seduto. Vince chi mette a sedere tutta la squadra avversaria.



9-11 ANNI 

FRISBEE CON LO SCALPO

Materiale: Un frisbee e stoffa/nastri come scalpo.

Svolgimento: Giochiamo ad una partita particolare di rugby, con un frisbee al posto della palla e uno scalpo dietro la schiena. L'obiettivo è fare meta poggian-
do il frisbee nella porta avversaria. Vince la squadra che alla fine della partita re-
alizza più mete. Le squadre dovranno passarsi il frisbee solo all'indietro, mentre avanzano verso la meta e evitano di farsi "scalpare". Se un giocatore viene "scalpato" in possesso del frisbee, non giocherà per un tempo prestabilito. Se viene "scalpato" senza frisbee, esce dal campo l'avversario. La palla passa alla squadra opposta al giocatore in pausa.

Il tocco in più: Altre regole per rendere più semplice o più complesso: non poter ripassare il frisbee al compagno che l'ha passato, fare almeno 3 scambi prima di andare in meta...

VOLPI, SERPENTI E GALLINE

Materiale: Nessuno.

Svolgimento: Dividiamo i bambini in volpi, serpenti e galline e disponiamo le tre squadre ai tre vertici di un triangolo. Al via, i bambini escono dalle tane e cominciano a rincorrersi: le volpi devono prendere le galline, le galline i serpenti e i serpenti le volpi. Chi viene catturato, viene portato nella tana nemica; per liberarlo i compagni di squadra devono battere il cinque. Allo scadere del tempo, vince la squadra con più componenti rimasti liberi. Se si volessero far giocare più di tre squadre, basta aggiungere altri gruppi di animali.

Il tocco in più: In giornate molto calde e prestando attenzione che la situazione non degeneri, si possono far prendere gli avversari lanciando dei gavettoni d'acqua.

CELLULA

Materiale: Gesso o scotch per delimitare il campo.

Svolgimento: Un giocatore deve rincorrere, entro lo spazio di gioco, gli altri giocatori che scappano. I ragazzi presi si prendono per mano formando una catena fino a quattro membri. A questo punto la catena si divide in due "cellule" le quali a loro volta dovranno rincorrere e prendere gli altri bambini. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono legati in "cellula". Se la catena si rompe perde il potere di prendere i fuggitivi.

Giochi con animatori

Sono i giochi in cui giochiamo anche noi animatori con i bambini. L'importante è essere più corretti e onesti possibile, evitando di fare di tutto per favorire la propria squadra! Scoprirete che giocare insieme ai bambini è ancora più bello!

6-8 E 9-11 ANNI



ANIMATORI-DISTURBATORI

Materiali: Elastici, cartoncini con diverse parole (calcolatene almeno 3 per ogni giocatore).

Svolgimento: Scegliamo uno spazio molto ampio e ricco di zone in cui potersi nascondere. Magari teniamolo per una giornata di gita.

Diamo un tempo, ad ogni squadra, per scegliere la base e consegniamo ad ogni giocatore un cartoncino con una parola e un elastico per fissarselo sulla fronte. L'obiettivo di ogni squadra è quello di prendere più bigliettini possibili dagli avversari leggendo la parola che vi è riportata. Naturalmente non è consentito coprire il cartellino con le mani!

Al via, ogni partecipante deve muoversi nel campo da gioco e alla vista di un avversario deve urlare il suo nome e leggere la sua parola. Se il nome dell'av-

versario è giusto, l'avversario si deve fermare immobile e se anche la parola è letta correttamente, deve consegnare il proprio cartoncino. Al contrario se il nome o la parola non sono corretti sarà lui a prendere il cartoncino dallo sfidante. Chi conquista il cartoncino lo deve portare alla propria base, mentre chi è rimasto senza deve tornare alla propria per farsene consegnare un altro. Ogni 5 minuti entrano in gioco degli animatori che saranno i "disturbatori": hanno il compito di prendere i bambini e il loro cartoncino. Il gioco si conclude allo scadere di un tempo prestabilito. Vince la squadra che si sarà impadronita di più cartoncini.

Il Tocco in più: Questo gioco potrebbe essere adatto anche per i preadolescenti, che in genere si entusiasmano nello studiare strategie di attacco e difesa, aggiungendo anche una bandiera da recuperare nella base della squadra avversaria.



Giochi a tema

Per viaggiare in un altro mondo... anche restando nel tuo oratorio.

Puoi diventare chiunque: un pirata, un cavaliere, un investigatore, un esploratore...

Inseriamoli ogni tanto nei nostri Cre-Grest per stimolare la fantasia dei più piccoli!

Più sarete attenti a creare l'atmosfera, più i bambini si sentiranno coinvolti nel gioco: curate l'ambientazione, i costumi e tutti i dettagli.

6-8 ANNI



POTERE AI PICCOLI!

Materiale: Una bandiera e materiale per travestimento.

Svolgimento: Disponiamo le due squadre su due linee parallele, come per il tradizionale gioco di "Bandiera" e ad ogni giocatore, affidiamo un personaggio (importante scegliere il tema: Alice, fiabe, animali...).

All'inizio del turno, chiamiamo un personaggio e il bambino delle due squadre che vi corrisponde nel travestimento dovrà correre a prendere la bandiera e...


e portarla alla propria squadra senza essere preso dall'avversario. Ad ogni turno, la squadra che vince aggiunge una regola al gioco, ad es. tutti i giocatori dovranno correre all'indietro, chi prende la bandiera dovrà rispondere ad un indovinello per aggiudicarsi il punto, ecc. La regola può aggiungersi ad una già presente o prenderne il posto.



9-11 ANNI

OCCHIO AI PERSONAGGI

Materiale: Un foglietto per ogni bambino, travestimenti per gli animatori.

Svolgimento: Questo è un gioco da fare all'aperto, in un grande spazio come i dintorni dell'oratorio o del quartiere oppure in gita. Ogni animatore impersonerà un personaggio della storia del Cre-Grest.  Ogni personaggio avrà la possibilità, di aggiungere o togliere punti ad es. + 10, +30, +100 o -50, -15. I personaggi, prima che cominci il gioco, dovranno nascondersi. I bambini al via dovranno cercarli e capire se sono “buoni” (quindi aggiungono punti) oppure sono “cattivi” (quindi li tolgono). Una volta trovato e toccato, il personaggio/animatore porrà sul foglietto del bambino una firma, senza dire il suo punteggio.

Gli animatori dovranno essere furbi e scappare per non farsi prendere o trovare se valgono tanti punti, al contrario potranno rincorrere e prendere i bambini se li tolgono. Allo scadere del tempo si controllano i foglietti dei bambini: vince la squadra che ha totalizzato più punti.



Vedi il fascicolo Storia per scegliere quello che meglio si adatta

Gioco per serata insieme

Il Cre-Grest è un'avventura che può coinvolgere tutta la comunità, non solo i più piccoli. Di giorno, si gioca e ci si diverte tra pari e con gli animatori, ma la sera perché non coinvolgere anche le famiglie? Tornei, musica e teatro per sfidarsi e divertirsi tutti insieme! E perché no? Facciamo tornare i grandi un po' bambini...

6-8 E 9-11 ANNI



GIOCHI SENZA FRONTIERE

Materiale: quello necessario a seconda delle prove che progettate.

Svolgimento: Coinvolgiamo i bambini del Cre-Grest e i loro genitori in una serata sullo stile di Giochi Senza Frontiere, il popolare programma tv che vedeva sfidarsi in una serie di originali e simpatiche prove, squadre provenienti dai diversi stati europei.

Raccogliamo le adesioni per tempo, in modo da poter organizzare le prove anche in base al numero dei partecipanti. Possiamo lasciare che le squadre si organizzino autonomamente (stabilendo magari che per ogni squadra ci debba essere un certo numero di adulti e di bambini) oppure formarle noi. Curiamo molto bene l'allestimento: cerchiamo la sigla originale, diamo dei segni di riconoscimento alle varie squadre, creiamo

il logo della serata. Le varie prove possono essere svolte all'interno dell'oratorio o se c'è la possibilità anche all'esterno, su una piazza o per le strade del quartiere/paese. Sono articolate come una sorta di Olimpiadi e di volta in volta serve stabilire chi gioca: alcune possono essere sostenute solo dai genitori, altre dai bambini, altre da entrambi. Ogni piazzamento nelle prove conferisce un certo punteggio. Ogni squadra ha a disposizione un Jolly da giocare in una prova in cui pensa di poter essere particolarmente forte: il Jolly fa raddoppiare il punteggio totalizzato, quindi va usato in modo strategico.

Un elemento che possiamo inserire è il fil rouge: le squadre a turno saltano un gioco per cimentarsi in una prova speciale da sostenere individualmente. I vari punteggi ottenuti andranno a comporre la classifica finale. Prepariamo bene anche il momento della premiazione finale, con con trofei per vincitori e attestati per tutti i concorrenti. Bello se preparati dai bambini!

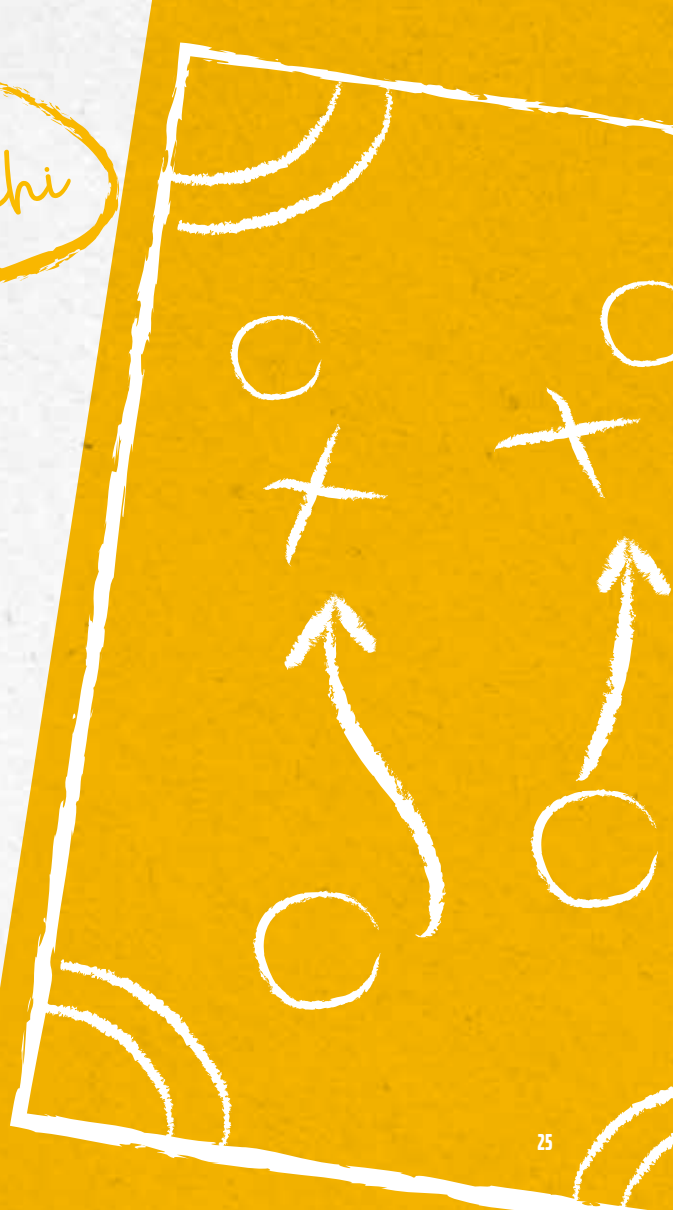


Kit inventagiocchi

Scopri nuovi giochi
che puoi creare da te!

Utilizzare al Cre-Grest giochi molto conosciuti e apprezzati va bene, ma è bello ogni tanto rinnovarsi e provare ad inserirne di nuovi, senza paura!

La creazione di giochi può presentare alcune difficoltà iniziali, ma può diventare un'avventura molto divertente ed istruttiva grazie a qualche consiglio, un pizzico di buona volontà e tanta fantasia!



Alcune attenzioni:

- Tieni sempre presente la fascia d'età di riferimento.
- Non limitarti a quanto sorteggerà il dado, ma arricchisci con la fantasia: aggiungi materiale, regole e azioni!
- Puoi coinvolgere anche i preado “grandi” nella progettazione dei giochi per i più piccoli: un pomeriggio di cura!
- Testa sempre tu il gioco prima di proporlo!



ORA, LANCIA IL DADO...

Fai un lancio per ogni colonna e leggi l'indicazione della riga corrispondente.
Combina gli elementi per creare un gioco nuovo...

DADO	DISPOSIZIONE NEL CAMPO	AZIONE PRIMARIA	AZIONE EXTRA	OGGETTO
1	Disporsi in cerchio	Recuperare	Legare insieme dei giocatori	Pallone
2	Sparsi su 2 campi	Annodarsi il fazzoletto e rubarlo agli avversari	Canzone che ferma il gioco	Lattine
3	Su 2 file parallele	Cercare	Saltare a piedi uniti	Fazzoletto
4	Su 4 campi	Saltare gli ostacoli	Inserire un giocatore Jolly	Bicchieri
5	Disporsi in un quadrato	Colpire l'avversario	Inserire un giocatore "disturbatore"	Palline
6	Seduti	Abbatte le costruzioni	Immobilizzarsi	Carta Igienica

Buon divertimento!



TI SERVONO ALTRE COPIE DI QUESTO FASCICOLO?

Puoi acquistarle singolarmente: vai sul sito

www.cregrest.it
nella sezione CONTATTI.