



GIOCHI

bambini



bambini

GIOCHI



INDICE

5 Giochi di accoglienza/conoscenza

8 Giochi di testa

14 Giochi di movimento

Caro Animatore,

il fascicolo che hai tra le mani si propone di suggerirti e ispirarti alcune idee per giocare con i più piccoli del Cre-Grest, per capirci meglio con la fascia delle elementari. Ci permettiamo di ricordarti che il **principale scopo** di questo libretto è il **divertimento** e che **sorriso e voglia di fare** sono gli elementi-chiave che ti invitiamo a portare sempre con te perché tu possa trasmetterli anche chi ti circonda.

Durante il Cre-Grest, è molto bello vedere animatori e bambini che trascorrono del tempo spensierato insieme, imparando a vincere **con impegno e passione** e anche a perdere (qualche volta potrà capitare!) **con sportività**. Così come valorizzerai e gioirai con i vincitori, ricordati di supportare e stringere la mano agli sconfitti: le nostre parole e i nostri gesti fanno la differenza! È molto importante promuovere valori di accoglienza e correttezza, piuttosto che l'estrema competizione e i continui rimproveri.

Lasciamo qui di seguito alcuni consigli **per una migliore riuscita del gioco**:

- **Progetta** i giochi – anche i più conosciuti – **nei minimi dettagli**: ambientazione, tempi, regole, arbitri, ecc; un gioco ben preparato, fa sentire i bambini coinvolti e accompagnati!
 - Pensa bene all'allestimento di spazi e all'utilizzo di eventuali materiali perché tu possa **preparare** tutto **per tempo**. Mai lasciare nulla all'improvvisazione: se poi ciò che cerchi non fosse a disposizione?!
 - Le regole sono fondamentali: durante la spiegazione del gioco, **sii chiaro e paziente**, usa parole semplici e fornisci degli esempi dimostrativi!
 - **Usa la fantasia** per inventare nuovi giochi, per riadattare quelli della tradizione, per collegarli al tema/storia del Cre-Grest: questo libretto può essere un buon punto di partenza, ma dovrai sempre metterci del tuo!
 - Non dimenticarti di **fare verifica con i tuoi colleghi animatori** per poter tenere traccia dei punti di forza da custodire e dei punti di debolezza su cui migliorare. Bastano dieci minuti, fatti bene!
- Bene, ora tocca a te!

Buon Cre-Grest!
La Redazione
del Cre-Grest

GIOCHI

DI ACCOGLIENZA/ CONOSCENZA

Sono giochi utili nei primi giorni, quando ci si deve ancora conoscere. Sono fondamentali per "rompere il ghiaccio", vincere i timori iniziali e creare così un buon clima di squadra.



PALLA NOME CHIAMA

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Una palla.

Dopo un giro di nomi iniziale, la squadra si dispone in cerchio attorno a un bambino, che si trova al centro con la palla in mano. Il bambino al centro lancia la palla in alto, sopra la propria testa, gridando il nome di un altro bambino. Il compagno chiamato dovrà correre veloce per poter prendere la palla al volo e conquistare quindi il posto al centro del cerchio. A sua volta sceglierà poi un altro compagno da chiamare ed il gioco prosegue fino a quando tutti i bambini saranno stati chiamati e avranno avuto la possibilità di stare al centro, almeno una volta.

Per i giorni successivi al primo oppure nei tempi informali, come la merenda, si può sostituire il nome dei bambini, chiamando emozioni, precedentemente assegnate a ciascuno dei giocatori.

POSSIBILE VARIANTE

NOTE

IL MISTERO DEL PIRATA

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Una benda.

Dopo aver fatto un giro di tutti i nomi dei componenti della squadra, l'animatore che conduce il gioco benda gli occhi di un bambino, facendolo così diventare il pirata. Gli altri bambini formano un cerchio seduti per terra a gambe incrociate.

Il pirata, rivolgendosi casualmente, verso uno dei compagni (eventualmente può essere accompagnato dall'animatore che guida il gioco) pone la domanda: "Ciao! Cosa stai facendo?" e il compagno risponde sempre: "Sto giocando con un pirata!". Ciò che cambia è il tono con in quale viene data la risposta, ovvero in base all'emozione scelta per guidare la manche di gioco: tristezza, rabbia, gioia, sorpresa, disgusto, ecc.

Se il bambino che risponde viene riconosciuto diventerà lui il pirata che dovrà bendarsi alla manche successiva, mentre i bambini cambieranno la loro disposizione nel cerchio.

Se il bambino interpellato, invece, non viene riconosciuto dichiarerà il proprio nome sempre con l'emozione scelta e il pirata continuerà a fare il pirata finché non riconoscerà la voce di un compagno. Per permettere a tutti di essere il "pirata", il bambino bendato avrà un limite di tre tentativi per riconoscere il compagno.

GIOCHI

DI TESTA

Sono giochi che non richiedono troppo sforzo fisico, sempre adatti da fare al chiuso, in caso di pioggia o di eccessiva calura. Con questi giochi, possiamo coinvolgere tutti i bambini della squadra perché ciascuno possa dare il proprio contributo.



NOTE

BATTIMEMORY

MATERIALE

SVOLGIMENTO

20 foto in duplice copia, eventuale proiettore e computer o tabellone, titoli di canzoni/frasi/detti/domande sulla storia da indovinare.

È il classico gioco del memory le cui immagini rappresentano “scatti da Cre-Grest”: recuperiamo fotografie delle estati passate in cui bambini e animatori sono protagonisti di momenti particolarmente emozionanti. Prepariamo un tabellone da 8 colonne (1,2,3,4,5,6,7,8) per 5 righe (A,B,C,D,E) così da facilitare la chiamata delle carte.

Poniamo un indovinello alle squadre presenti, quella che indovina ha il diritto di chiamata delle carte. Fin quando indovina gli accoppiamenti, prosegue le chiamate. Quando sbaglia, si ripete la procedura della chiamata. Vince la squadra che svela più abbinamenti.

INDOVINA L'OGGETTO

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Scatole di cartone, oggetti vari.

Disponiamo ogni squadra in corrispondenza di una scatola chiusa, con due fessure sul lato per infilare le mani. Ad ogni manche, l'animatore inserisce nella scatola un oggetto sempre diverso. Uno alla volta, i bambini si avvicinano alla scatola, inseriscono le mani e devono indovinare l'oggetto. Possiamo decidere che sia un gioco "solitario" oppure di squadra. Per rendere il gioco equo, mettiamo gli stessi oggetti nelle diverse scatole. Attenzione, al suo interno si possono inserire anche sorprese disgustose!

UN'EMOTICON

VALEPIU' DI MILLE PAROLE

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Fogli con indizi.

Ad ogni squadra vengono mostrate delle sequenze composte da emoticons che combinate tra loro costituiscono degli indizi per indovinare un film, un personaggio, una canzone... Le sequenze possono essere diverse per ogni squadra, assegnando un tempo definito entro il quale indovinarle oppure si può svolgere il gioco sottoforma di sfida diretta. La squadra che crederà di avere la risposta giusta, correrà verso un animatore/un pulsante oppure emetterà un grido di battaglia per poter rispondere prima degli altri.

Alcuni esempi di rebus con le emoticon:

⚽ 7 (Cristiano Ronaldo)

⚡ (Harry Potter)

GLI AMBASCIATORI

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Carta e matite.

Formiamo almeno tre squadre con un numero il più possibile omogeneo di bambini e prepariamo una serie di foglietti con nomi di professioni, sport, oggetti, emozioni che chiederemo di mimare. Ogni squadra nomina un ambasciatore, al quale consegniamo un foglietto e chiediamo di mimare con la sua squadra quanto vi trova scritto; alle altre squadre il compito di indovinare. Chi lo farà per primo, potrà avere il successivo turno al mimo. La vittoria sarà data dalla somma dei mimi che sono stati fatti indovinare e di quelli indovinati!

COME QUANDO FUORI PIOVE

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Carte da gioco, sedie.

Predisponiamo in cerchio tante sedie quanti sono i partecipanti al gioco. La partenza del gioco vede tutti seduti sulla propria sedia con in mano una carta da gioco. Un animatore tiene tra le mani un mazzo di carte completo, estraendone una alla volta e urlando il nome del seme. Ad ogni chiamata, tutti i bambini che "appartengono" al seme estratto, possono spostarsi alla loro destra andandosi a sedere o sulla sedia libera oppure sulle ginocchia del compagno. Se quando viene chiamato il seme, il bambino è "bloccato" da altri compagni dovrà aspettare di avere le gambe libere per potersi muovere. Continuiamo ad estrarre carte finché un giocatore non torna alla sua sedia di partenza, vincendo così il gioco.

POSSIBILE VARIANTE

Costruiamo un mazzo di carte speciali che anziché dei semi riporta le emoticon. In questo modo, saranno le emozioni a creare appartenenza.

GIOCHI

DI MOVIMENTO

Sono i giochi che permettono ai bambini di muoversi in ampi spazi aperti, sfogare le proprie energie. In caso di contatto particolare tra i giocatori, la raccomandazione è quella di creare un ambiente di competizione sana e di far gareggiare bambini con caratteristiche d'età e fisiche simili.



NOTE

RIEMPI LA BOTTIGLIA

MATERIALE

SVOLGIMENTO

**POSSIBILE
VARIANTE**

Una spugna, una bacinella piena d'acqua e una bottiglia vuota per squadra.

Disponiamo ogni squadra in fila indiana, posizionando i giocatori seduti uno dietro l'altro. Davanti al primo giocatore della fila, posizioniamo una bottiglia vuota e dietro all'ultimo, una bacinella d'acqua con all'interno una spugna. Al via, l'ultimo bambino della fila corre a prendere la spugna, si siede e si comincia a passarla in avanti, di mano in mano, sopra la testa; quando raggiunge il primo della fila, questo si alza e corre il più veloce possibile verso la bottiglia per riempirla, strizzando l'acqua rimasta nella spugna. Vince la squadra che riempie per prima la bottiglia o chi nel tempo prestabilito l'ha riempita maggiormente.

Inseriamo sul fondo della bottiglia - necessariamente a collo ampio tipo quella del latte - un ovetto di plastica apribile (tipo quello contenente la sorpresa nei famosi ovetti di cioccolato) contenente un indovinello, un indizio (magari legato alle emozioni) e la risposta esatta a quest'ultimo decreterà il vincitore, non solo la velocità nel riempire la bottiglia.

STAFFETTA EMOZIONATA

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Brevi frasi/storie su quattro emozioni a nostra scelta, palloncini di 4 colori diversi, una scatola per squadra.

Disponiamo le squadre in fila indiana e, dalla parte opposta, posizioniamo una scatola per squadra contenente diversi palloncini colorati. Ogni colore è abbinato ad un'emozione: per dare libero sfogo alla fantasia potremmo pensare ad abbinamenti insoliti. Un animatore legge una storia o una breve frase con a tema una delle quattro emozioni (online potete trovare numerose idee oppure si può scegliere di acquistare dei libri ad hoc che possano arricchire anche alcuni spazi del nostro oratorio). Al via il primo giocatore della fila raggiunge la scatola, sceglie il palloncino del colore dell'emozione corrispondente e torna al posto, mettendo di volta in volta in ordine la sequenza dei palloncini. Possiamo valutare di assegnare e/o togliere dei punti a seconda di ciò che accade: si indovina o non si indovina l'emozione, posizione in classifica, scoppio del palloncino.

Dopo aver recuperato tutti i palloncini, chiediamo ad ogni squadra di inventare una storia nuova, utilizzando le emozioni recuperate dalla scatola. Possiamo poi farla raccontare in differenti modalità: leggendo dal foglio, recitando, con un mimo ecc.

IL TOCCO IN PIÙ

DISCOTECA LUNATICA

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Sedie, cassa per musica.

Le regole di base sono come quelle del gioco classico della sedia, nel quale sono presenti un numero di sedie inferiore di un'unità al numero dei giocatori, sparse per il campo da gioco. Al diffondersi della musica (scegliamo magari una playlist del Cre-Grest - anche di canzoni del passato), i bambini si muovono liberamente, al suo interrompersi invece si devono sedere sulla sedia più vicina. Chi rimane senza sedia viene eliminato. A rendere il gioco "lunatico" è un cambio nell'utilizzo della musica, scegliendo sonorità che evocano emozioni differenti. I bambini, a seconda dell'emozione che viene suscitata in loro, dovranno muoversi attorno alle sedie con un passo a loro scelta (veloce, lento, saltellante, timido, ecc.), mentre una volta interrotta la musica, si dovranno sedere normalmente sulle sedie il più velocemente possibile.

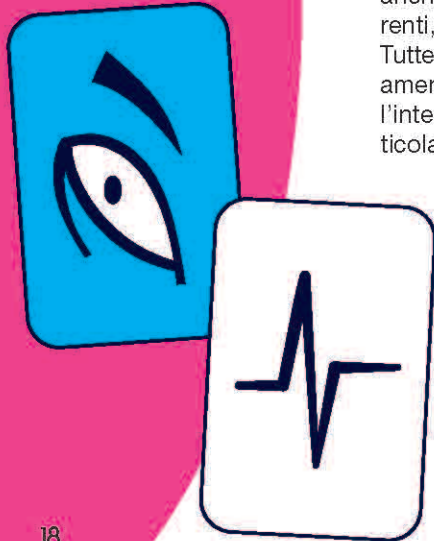
Possiamo indicare noi il tipo di passo con cui camminare, ad esempio: per la rabbia, si chiede di sbattere i piedi per terra, oppure con la tristezza di trascinare i piedi a testa bassa, o ancora per la paura muoversi a quattro zampe e se invece gioiosi, saltellare.

POSSIBILE VARIANTE PER I PIÙ PICCOLI

CACCIA ALLE EMOZIONI!

MATERIALE

SVOLGIMENTO



Carte-emozione.

Il gioco richiede spazi aperti per poter nascondere le "Carte-emozione". La sfida si può svolgere a tempo (chi trova più emozioni in un tempo stabilito), a competizione (la prima squadra che trova tutte le emozioni vince) o anche a punteggio (ogni carta fa guadagnare punti differenti, magari a seconda della difficoltà del nascondiglio). Tutte le squadre del Cre-Grest giocano contemporaneamente (se lo spazio è abbastanza ampio, come fosse l'intero paese/quartiere) oppure si può scegliere una particolare fascia d'età.

Gli animatori nascondono le carte-emozione in posti sicuri (premurandosi di avere una mappa dettagliata di ogni nascondiglio per evitare eventuali "dispetti"). Abbiniamo ad ogni carta-emozione un indizio che conduca al nascondiglio successivo.

Dopodiché, ci attiviamo con la classica caccia al tesoro, teniamoci in stretto contatto tra animatori e via!

GUARDIANI DELLE EMOZIONI!

MATERIALE

SVOLGIMENTO

**VARIANTE
EMOZIONE**

**VARIANTE
SFIDA
A SQUADRE**

Un pallone, birilli, gessetti per disegnare i cerchi.

Prima di iniziare, tracciamo a terra due cerchi per delimitare il campo da gioco: un cerchio interno che rappresenta l'area da difendere (diametro di circa 1 metro) e un cerchio esterno a distanza di circa 2-3 metri. All'interno del cerchio più piccolo, posizioniamo alcuni birilli. La squadra sceglie due giocatori come guardiani, dando loro il compito di proteggere i birilli, senza poter entrare all'interno dell'area. Il resto del gruppo si dispone invece lungo il cerchio più grande e, passandosi la palla, cerca di buttare a terra più birilli possibili.

Ogni birillo corrisponde ad un'emozione (indichiamola con un'etichetta sul birillo) e ogni emozione comporta un'aggiunta o una perdita di punti. Ad esempio, possiamo stabilire che colpendo il birillo-gioia si ottengono più punti, al contrario buttando a terra il birillo-tristezza vengono tolti punti.

Lo svolgimento del gioco rimane lo stesso, una squadra si dispone nell'area grande del cerchio, mentre l'altra si trasforma in guardiani. Giochiamo due manche, invertendo i ruoli: vince chi alla fine del tempo stabilito avrà totalizzato più punti.

THE FLOOR IS LAVA

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Tre "mattoni" per squadra.

Chiediamo ad ogni squadra di formare due file indiane, una dietro alla linea di partenza e l'altra dietro quella di arrivo. Davanti ad ogni fila, sulla linea di partenza, posizioniamo tre mattoni, posti uno di fronte all'altro. Al via della sfida, il primo giocatore di ogni fila dovrà attraversare il campo "di lava", camminando solo sui mattoncini, senza poter toccare il pavimento e spostandoseli man mano davanti a sé per poter attraversare. Una volta arrivato a destinazione, il giocatore batte il cinque al giocatore successivo, che dovrà tornare allo stesso modo nella direzione opposta, e rimettersi in fila. Vince la squadra che farà fare la traversata a tutti i propri membri nel minor tempo.

CODICE SEGRETO

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Nastri colorati, forbici, pennarelli, cartoncini.

Dividiamo i bambini in due squadre e assegniamo a ciascuna un campo-base, delimitando l'area con un nastro colorato. Ad ogni giocatore, consegniamo un nastro (dello stesso colore della propria area) con un codice alfanumerico (oppure dei rebus con immagini) da posizionare dietro la schiena (come nel gioco dello scalpo). Lo scopo del gioco è cercare di entrare nella base nemica senza farsi rubare il nastro dagli avversari. Ogni volta che il nastro viene rubato, bisogna tornare nel proprio campo-base e sostituirlo con uno nuovo, mentre il nastro rubato viene conquistato e conservato dall'avversario.

Dopo un tempo stabilito precedentemente, ogni squadra si raduna nel campo-base dell'avversario (dove, nel frattempo, saranno rimasti quelli che hanno attraversato il campo senza farsi prendere lo scalpo) e, con i codici segreti raccolti e una legenda consegnata dagli animatori, chiediamo di decifrare quanti più codici possibili.

Possiamo inventare modi creativi per assegnare punteggi che tengano conto sia della prestazione "fisica" (correre veloce, rubare il nastro) sia di quella "intellettuale" (decifrare codici). In questo modo, tutti possono partecipare e dare il proprio contributo.

SOLO FORTUNA... E NON MI ARRABBIO!

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Dieci bottiglie di plastica vuote, bende, palline da tennis.

Prepariamo le bottiglie di plastica con attaccato un cartoncino tondo che riporta un punteggio diverso per ogni bottiglia (0, 2, 4, 5, 10, 20, 100, -5, raddoppia il prossimo tiro, dimezza il prossimo tiro).

I bambini si dispongono in fila indiana da una parte del campo, mentre dall'altra posizioniamo le dieci bottiglie, una accanto all'altra.

Ogni giocatore corre fino alla linea di lancio dove viene bendato prima di tirare la pallina contro le bottiglie. Serve una buona memoria visiva!

Il gioco può essere a tempo e l'animatore segnerà il punteggio maturato da ogni squadra.

Chiediamo ai bambini di raggiungere la postazione di lancio con differenti andature: all'indietro, bendato, a 4 zampe, saltare come un canguro, a coppia prendendosi sulle spalle, ecc.

POSSIBILE VARIANTE

GOLF A MANO

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Palline.

Dividiamo i bambini in due squadre e chiediamo a ciascuno di nominare la propria coppia di golfisti che, alternandosi nei tiri, devono mandare la propria pallina in buca dall'altra parte del campo, utilizzando il proprio braccio e la propria mano come fosse una mazza da golf.

La possibilità di colpire la pallina è vincolata da prove che il resto della squadra è chiamato a superare: formare una piramide umana, mettersi in fila in ordine di altezza, cantare l'inno del Cre-Grest a memoria, ecc. Alcune prove non solo danno il via ai propri golfisti, ma permettono di aggiungere ostacoli al percorso degli avversari.

Per dare la possibilità a tutti i giocatori di essere golfisti, ad ogni pallina in buca si cambia la coppia. Vince chi mette in buca più palline nel tempo previsto; in caso di parità vince chi ha fatto meno lanci per arrivare in buca.

Per chi avesse una squadra particolarmente dinamica e avventurosa, possiamo chiedere di tirare la pallina con i gomiti, posizionando le mani sulle spalle. In questo caso, forse è bene diminuire l'ampiezza del campo da gioco e allargare la buca.

POSSIBILE VARIANTE PIÙ DIFFICILE

PAROLE ASTAFFETTA

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Un foglio e un pennarello oppure una lavagna ed un gesso.

Formiamo due squadre in fila indiana, una parallela all'altra, dietro ad una linea.

Al "Via!" dell'animatore, il primo giocatore della fila dritto davanti a sé, dove trova una penna e un foglio, sul quale dovrà scrivere la prima parola che gli viene in mente. Appena conclusa la corsa di tutti i bambini della squadra e la raccolta delle parole, chiediamo loro di costruire una frase di senso compiuto, aggiungendo almeno un'emozione e un personaggio della storia de "Il mago di Oz".

Anche in questo caso, l'assegnazione dei punti può essere articolata e tenere conto di tutti i momenti del gioco: la corsa, l'invenzione della parola, così come la velocità nello scrivere la frase, la sua lunghezza, ecc.

Vince la squadra con il punteggio maggiore.

BUBULINA DIOZ

MATERIALE

Carte da gioco, fogli colorati per la stampa.



Stampiamo le carte da gioco, disponibili sul sito www.cregrest.it (in numero superiore a quello dei giocatori di ogni squadra) su dei fogli colorati, assegnando un colore ad ogni squadra. Distribuiamo le squadre ai bordi del campo da gioco e consegniamo ad ogni bambino una carta da gioco, tranne 3-4 bambini di ogni squadra che rimarranno alla base per creare delle parole.

LA BATTAGLIA DELLE EMOZIONI

MATERIALE

SVOLGIMENTO

Nastri per delimitare le basi.

Lo scopo del gioco è portare nella propria base tutta la squadra avversaria. In un campo da calcio, posizioniamo tre differenti postazioni che prendono il nome di tre emozioni: ad esempio, gioia, rabbia e tristezza. Assegniamo questi stessi nomi anche alle squadre in gioco. I giocatori corrono liberamente nel campo, perseguendo ognuno l'obiettivo comune, ovvero portare alla base ciascun giocatore della squadra avversaria, a quell'emozione assegnata: ovvero la gioia imprigiona la rabbia, la rabbia imprigiona la tristezza e la tristezza imprigiona la gioia. In questo modo, tutti si attaccano e tutti si difendono. Per catturare un avversario sarà sufficiente toccarlo. Quest'ultimo prigioniero dovrà fermarsi sulla linea di confine della base della squadra che lo ha attaccato e può essere liberato da un compagno con un tocco. Se più giocatori prigionieri, nello stesso momento, possono formare una catena sulla linea della base, in questo caso il tocco al primo della fila, libera tutti. Vince la squadra che per prima porta alla base tutti i componenti della squadra avversaria. È possibile giocare anche a tempo: in questo caso allo stop si conterà il numero di prigionieri e vincerà la base con quello maggiore.

Al via, i bambini escono dalla base (che funge da posto salvo in cui non possono essere presi), con l'obiettivo di prendere un giocatore di una squadra avversaria. Dopo il tocco, le coppie di bambini si "sfidano", usando le carte da gioco e scoprendo chi dei due ha il potere di vincere sull'altro: il vincitore prenderà la carta dell'avversario e la riporterà alla base ai suoi compagni che dovranno formare delle parole con la lettera sopra riportata. Si possono utilizzare solo le carte da gioco conquistate dagli avversari per formare le parole. Chi perde la sfida torna alla propria base e si fa consegnare un'altra figurina. In caso di incontro tra due personaggi uguali, si può decidere di lasciar proseguire oppure proporre una sfida a sasso-carta-forbice.

Chi è alla base a formare le parole dovrà consegnare le parole effettuate ai giudici in modo che questi possano assegnare i differenti punteggi.

Ad esempio:

- +1 punto per ogni lettera utilizzata,
- +1 punto se la parola va da 2 a 4 lettere,
- +2 punti se la parola va da 5 a 7 lettere,
- +3 punti se la parola va da 7 a 10 lettere,
- +4 punti per le parole con più di 10 lettere.

Al termine del tempo, gli animatori urleranno "stop" e non si potranno più comporre parole. Vincerà chi avrà fatto più punti.



**Ti servono altre copie
di questo fascicolo?
Puoi acquistarle
singolarmente!**

