



GIOCHI *bambini*

INDICE

4

MAPPA

come progettare un gioco

6

GIOCHI DI ACCOGLIENZA

(per 6-8 anni e per 9-11 anni)

10

GIOCHI STATICI

(per 6-8 anni e per 9-11 anni)

14

GIOCHI DINAMICI

(per 6-8 anni e per 9-11 anni)

22

Grande Gioco: CACCIA AL LADRO

25

Serata per famiglie: CHE FINE HA FATTO ROBIN HOOD?



*Puoi consultare il Kit Fabbrica-Giochi
nel FASCICOLO GIOCHI PREADO*

Cara animatrice, caro animatore,

eccoci qui, con una nuova estate tutta da vivere che sarà l'occasione non solo per divertirsi, ma anche per crescere... il fascicolo che avete tra le mani speriamo possa darvi qualche spunto per i momenti di gioco, ma anche per approfondire il tema del Cre-Grest!

Durante le giornate, **il gioco ha un grande valore di condivisione e impegno**, che passa attraverso la vostra importantissima figura. E parliamo di quelli più "navigati" ed esperti, così come dei più giovani che in quanto ad energia e esplosività sono sempre imbattibili!

Bisogna tenere ben presente che **ogni fascia di età ha bisogno di vivere ed affrontare il gioco in modalità differente**. Per i più piccoli è fondamentale divertirsi, percependo attorno a sé un contesto "familiare", che possa trasmettere un forte senso di affetto, di cura e di attenzione personale. Da non trascurare il fatto che questa fascia d'età sta muovendo i primi passi in un contesto condiviso, vivendo le **prime esperienze** nel gruppo dei pari, imparando che si può giocare anche insieme ad altri, oltre che da soli: è quindi importante mettersi a totale disposizione, tenendo le "antenne sempre alzate" pronti ad accompagnare con cura chiunque ne possa aver bisogno.

Tasto molto delicato: tenete sempre a mente che i bambini presteranno attenzione a tutti i vostri gesti, le vostre parole, i vostri errori (capita!); sarà quindi importante curare al meglio il vostro stile in tutte le giornate di Cre-Grest, come segno di maturità e responsabilità.

In questo fascicolo potete trovare tante **proposte di giochi** adatti ai bambini delle elementari, suggerimenti per crearne di nuovi e alcuni accorgimenti e varianti da tenere presenti per garantire a ciascun giocatore il divertimento e il coinvolgimento. Nella descrizione di ogni gioco troverete tutti gli elementi necessari alla sua preparazione, nonché un'indicazione sulla fascia d'età per cui il gioco è stato pensato. Ogni proposta è poi accompagnata da alcuni **gesti di cura concreta** da adottare nei confronti dei bambini, degli altri animatori e degli spazi che frequenterete: prendete spunto, ricordandovi sempre che sono proprio i dettagli a fare la differenza!



Buon lavoro.

La Redazione del Cre-Grest

COME PROGETTARE UN GIOCO

La preparazione di un gioco non è una cosa semplice. Anche se sappiamo già che gioco fare, serve tenere ben presenti tanti elementi diversi, e capita spesso che ci sfugga qualcosa... Ecco una mappa con tutte le domande necessarie per orientarci nella progettazione e programmazione!

PRESENTAZIONE e GESTIONE DEL GIOCO

Abbiamo pensato a come rendere efficace la spiegazione e la gestione del gioco?
Possiamo prendere qualche spunto utile dalla mappa all'inizio del Fascicolo Giochi Preado

* *Vedi il fascicolo PREADO per la mappa sulla conduzione di un gioco*

I PROTAGONISTI

Nel pensare un gioco, teniamo sempre in considerazione chi è il destinatario del gioco che stiamo preparando:

- * Che età hanno i giocatori?
- * Quanti sono? Quante squadre dobbiamo coinvolgere?
- * Che carattere hanno i giocatori? Tranquillo, vivace, sono facili o difficili da coinvolgere e gestire?

GLI OBIETTIVI

È fondamentale definire a priori l'obiettivo del gioco, per capire che carattere dare al gioco stesso!

- * Gioco per fare conoscenza e rompere il ghiaccio
- * Gioco per fare squadra
- * Gioco di movimento
- * Gioco per riempire un pomeriggio di pioggia

GLI SPAZI

Lo spazio di gioco dipende dal gioco stesso, dai suoi protagonisti e dalle disponibilità.

- * Che spazio abbiamo a disposizione? Abbiamo verificato che non sia già impegnato in altre attività?
- * È uno spazio adatto al gioco che abbiamo pensato?
- * È uno spazio adatto ai giocatori? Ad esempio, uno spazio eccessivamente grande potrebbe risultare difficile da gestire per giocatori molto vivaci.
- * È uno spazio adatto al numero di giocatori o è troppo grande/piccolo?

come progettare UN GIOCO

I TEMPI

Il gioco deve riempire un tempo prefissato, senza eccedere ma senza lasciare momenti vuoti.

- * Quanto durerà il gioco? È una buona durata per il tempo a disposizione o dobbiamo aggiungere/togliere qualcosa?
- * È una durata adatta al tipo di gioco e ai bambini che giocheranno? Troppo lungo potrebbe annoiare, troppo corto potrebbe impedire di sviluppare le dinamiche del gioco.
- * Stiamo tenendo conto del tempo necessario a spiegare il gioco e a svolgere la manche di prova?

ANIMATORI DI SUPPORTO

Prima di iniziare a progettare un gioco, cerchiamo di capire su che forze possiamo contare.

- * C'è qualche animatore che ci darà una mano a pensare e poi a tenere il gioco?
- * Se sì, è sufficiente? O dobbiamo contattare qualcun altro?

I MATERIALI

Valutiamo sempre con attenzione i materiali di cui avremo bisogno e, soprattutto, prepariamoli per tempo!

- * Che materiale abbiamo a disposizione? Sono sufficienti o dovremmo recuperarne altri?
- * Sono materiali adatti ai protagonisti del gioco?



GIOCHI DI ACCOGLIENZA

Si tratta di proposte per i primi giorni di Cre-Grest, quando i bambini si incontrano in squadra per le prime volte. È importante prestare attenzione al coinvolgimento del singolo, ma anche al buon funzionamento del gruppo. Con questi giochi aiuteremo i bambini non solo a stare bene tra di loro, ma anche a prendersi cura l'uno dell'altro.



L'OROLOGIAIO DEL RE

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: nessuno

Spazio: sia al chiuso che all'aperto

Durata: 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.

Varianti: se i bambini dimostrano buona memoria, associamo a ciascuno il verso di un animale, facendo alcuni giri di prova per verificare che ognuno ricordi il proprio e almeno alcuni dei compagni. La dinamica del gioco è identica, ma ora il giocatore per salvarsi dovrà ricordare sia il nome dell'orologiaio che il verso del suo animale!

ATTENZIONI PARTICOLARI:

prima di iniziare, è importante che i bambini abbiano fatto un giro dei nomi. Accertiamoci che i giocatori seduti siano distanti l'uno dall'altro per evitare che si urtino e si facciano male durante la corsa. Accertiamoci che l'orologiaio al centro scelga sempre bambini diversi, in modo da coinvolgere tutti.

IL GIOCO DEL RITMO

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: cassa e microfono, ma il gioco funziona anche senza

Spazio: sia al chiuso che all'aperto

Durata: 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 voc, 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.

Varianti: il gioco può essere fatto in piedi o con l'uso di oggetti, che possono aiutare i giocatori a creare il proprio ritmo. Se qualche bambino non volesse utilizzare un suono, proponiamo un passo di danza o un gesto con le mani. In caso di bambini particolarmente timidi, dividiamo la squadra in coppie: ogni coppia dovrà pensare al proprio ritmo e proporlo alla squadra, con la stessa dinamica sopra citata.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

è fondamentale la partecipazione degli animatori: presentiamoci per primi con un ritmo e guidiamo l'intera squadra a ripetere tutti i suoni creati. Questo farà sì che i bambini si sentano più a proprio agio nell'esporsi.

IL CONTADINO SMEMORATO

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale: nessuno

Spazio: sia al chiuso che all'aperto

Durata: 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 incroci lo sguardo di un mio amico per la seconda volta sarò eliminato.

Varianti: i bambini eliminati possono essere coinvolti come arbitri, aiutandoci a controllare che si incontri sempre lo sguardo di qualcuno diverso.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

se i bambini fanno fatica a memorizzare tutto e il gioco non riesce a superare la prima fase, partiamo dal dire solo il nome dei compagni, per poi aggiungere la cosa che piace solo in una seconda manche. Se invece i bambini mostrassero memoria ferrea, complichiamo il gioco manche dopo manche, aggiungendo colore preferito, animale preferito e così via.

IL BANDITO BENDATO

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale: una benda per preado, cassa e microfono

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

Durata: 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 pian 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.

Varianti: ripetiamo il gioco sfruttando informazioni diverse, quindi creando gruppi diversi di volta in volta.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

il gioco, svolgendosi da bendati, permette di coinvolgere anche i bambini più timidi, che non dovranno esporsi direttamente. Prestiamo sempre attenzione al fatto che i bambini bendati non corrano rischi di farsi male tra loro o contro ostacoli presenti nello spazio di gioco.

GIOCHI STATICI

Si tratta di proposte di giochi che non richiedono un particolare sforzo fisico e che possono svolgersi anche in spazi al chiuso o limitati. Sono perfetti per un pomeriggio di pioggia, possono essere utilizzati anche alla fine di una giornata particolarmente stancante o nel caso in cui non siano disponibili grandi spazi all'aperto.

Per i bambini, sarà una bella occasione per stare a stretto contatto con gli animatori: non dimentichiamo che queste situazioni più "rilassate" e prive della forte competizione dei giochi dinamici sono ottimi momenti da sfruttare!

GIRA GIRA PALLONCINO

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: palloncini d'acqua, bacinelle piene di acqua

Spazio: anche ristretto, ma all'aperto

Durata: 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.

Varianti: per rendere il gioco ancora più difficile, troviamo altri modi per passare il palloncino al compagno di squadra, utilizzando una mano sola oppure mettendolo nella maglietta e servendosi di questa per lanciarlo. Possiamo anche introdurre un sistema a punti, valutando i passaggi effettuati e assegnando un numero di punti tanto più alto quanto più difficile e fantasioso è il passaggio. Quando una delle bacinelle si riempie di 10 palloncini, il gioco si ferma e si contano i punti, che vengono sommati al numero di palloncini nella bacinella al momento dello stop. Vince la squadra che ha totalizzato più punti.

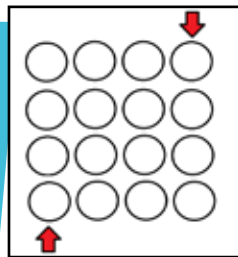
IL CONTADINO SALTERINO

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: gessetti o 16 cerchi da hula-hop in plastica

Spazio: spazio sufficiente per disporre 16 cerchi

Durata: 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.

Varianti: potrebbe essere divertente aggiungere della musica ritmata di sottofondo e introdurre un battito di mani ogni volta che si fa un salto oppure realizzare una versione a tempo e a punti.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

essendo bambini, può capitare che i palloncini cadano piuttosto spesso: prepariamo una buona scorta in caso di necessità, incoraggiamo i giocatori a continuare a provare prestando molta attenzione a non far cadere il palloncino. Si può dire loro di immaginare che il palloncino sia un oggetto a loro caro, trasmettendo loro l'importanza di prendersene cura.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

a un certo punto del gioco, i bambini delle due squadre si troveranno a saltare e muoversi dentro gli stessi cerchi, dovendo completare lo stesso percorso: prestiamo attenzione al fatto che tutti rispettino le regole del percorso e riescano a portarlo a termine senza farsi male.

LO SPECCHIO MAGICO

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: un animatore che interpreti lo "specchio"

Spazio: necessario per disporre i bambini su file di max 3 persone, a distanza di almeno 1 braccio disteso l'uno dall'altro

Durata: 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 "SÌ" o "NO". Se dice "SÌ", 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.

Varianti: possiamo far fare lo specchio a un bambino. In più, quando i bambini hanno preso confidenza con il gioco, possiamo aumentare la velocità del gioco.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

è importante prestare attenzione ai gesti motori e cognitivi dei bambini. Non a tutti potrebbe venire naturale rispecchiare i gesti dell'animatore. In quei casi aiutiamoli a ripetere i movimenti.

IL PITTORE CIECO

Fascia d'età: 9/11 anni

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

Spazio: all'aperto o al chiuso

Durata: circa 20 minuti

Giochiamo a punti: una parola indovinata = 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.

Varianti: aumentiamo la difficoltà facendo

disegnare il giocatore con la mano "debole", oppure togliamo la benda e facciamo disegnare con la penna legata al braccio, con i piedi, ecc... facciamo disegnare ad occhi aperti ma col foglio dietro la schiena di un compagno di squadra, che, terminato il disegno (sapendo la lettera iniziale e finale della parola) dovrà mimare la parola che potrebbe aver intuito al resto della squadra.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

per tematizzare il gioco e renderlo più divertente, utilizziamo parole che riprendano la storia del Cre-Grest, oppure il tema della cura. Può essere una buona occasione per far risuonare alcuni messaggi tra i bambini.

MANICOMIO

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale necessario: nessuno

Spazio: all'aperto o al chiuso

Durata: 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.

Varianti: se il dottore è troppo in difficoltà perché la squadra è molto numerosa, inseriamo anche un infermiere per assisterlo.

ATTENZIONI PARTICOLARI: è utile dire ai bambini di scegliere una persona di riferimento da copiare, evitando che tutti guardino il master. In questo modo si renderà più difficile il ruolo del dottore. Qualche bambino potrebbe distrarsi: cerchiamo di fare in modo che non faccia gesti casuali da solo, sostituendosi al master. I gesti devono essere consoni e facilmente interpretabili.

RUBA AI RICCHI!

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale necessario: una sedia per giocatore e tanti oggetti di qualsiasi tipo

Spazio: salone al chiuso o spazio all'aperto

Durata: 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.

Varianti: per coinvolgere anche i giocatori eliminati, inseriamo la figura del salvatore Little John: ogni giocatore eliminato potrà, una volta sola per manche, "salvare" un giocatore che viene eliminato dopo di lui.

ATTENZIONI PARTICOLARI: la storia che viene narrata, oltre che servire allo scopo del gioco, può riportare messaggi importanti ai bambini, come la lealtà, l'amicizia, la correttezza.

GIOCHI DINAMICI

Si tratta di diversi spunti per giochi di movimento in spazi ampi. Possono essere utilizzati per riempire una giornata di sole, ma se disponiamo di un grande salone, sono fenomenali anche per un noioso pomeriggio di pioggia: il divertimento è assicurato!

Partecipiamo in prima persona con i bambini, condividendo memorabili momenti di gioia e svago. Prestiamo sempre attenzione che ogni giocatore si senta coinvolto e mettiamocela tutta per costruire entusiasmo negli occhi dei piccoli!

ANFORE DI CORTE

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: cappellini colorati o bandane per differenziare le squadre

Spazio: un grosso salone oppure uno spazio all'aperto

Durata: 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 3 punti.

Varianti: per complicare il gioco, inseriamo la condizione che la preda deve soddisfare per potersi attaccare a una coppia di anfore. Ad esempio, solo se almeno uno dei due membri indossa un capo di abbigliamento dello stesso colore della sua maglietta, oppure solo se ricorda il nome del membro della coppia che dovrà staccarsi, ecc...

LE UOVA DEL CONTADINO

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: un cucchiaino a testa, palline da ping pong, conetti e altri oggetti per creare il percorso, bandane per una variante del gioco

Spazio: all'aperto o al chiuso

Durata: 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.

Varianti: complichiamo la fase del passaggio della pallina da un giocatore al successivo impedendo l'uso delle mani. Quando i bambini hanno preso confidenza con il percorso, dividiamo le squadre in coppie, ciascuna costituita da un "accompagnatore" e un "cieco". Il cieco, che gareggerà con una bandana sugli occhi, terrà in bocca il cucchiaino con la pallina mentre l'accompagnatore lo guiderà lungo il percorso, facendo sì che la pallina rimanga in equilibrio.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

il gioco si può utilizzare anche per una squadra singola, purché abbastanza numerosa (almeno 15/20 bambini), o per più di due squadre: sarà sufficiente regolare opportunamente il numero di prede e predatori (ad esempio, con 4 squadre si possono usare 2 prede e 2 predatori). Nel caso in cui il predatore sia in particolare difficoltà a catturare la preda, interveniamo con un fischio per scambiare i due ruoli.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

essendo un gioco a staffetta, la maggior parte della squadra rimarrà in attesa che i giocatori in gara completino il percorso. Coinvolgiamoli tifando insieme a loro i compagni, o inventando qualche semplice esercizio di riscaldamento e stretching per tenerli concentrati sul gioco.

SUMOLLETTE

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: mollette, conetti

Spazio: spazio all'aperto o al chiuso nel quale sia possibile delimitare un quadrato

Durata: variabile a seconda della numerosità delle squadre. Si consigliano manche da circa 15 minuti.

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.

Varianti: questo gioco funziona bene sia come gioco a squadre, in cui vince la squadra dell'ultimo giocatore in gara, sia come gioco tutti-contro-tutti. Per aumentare la durata del gioco, assegniamo ad ogni bambino più di una molletta: in questo modo, ogni *rikishi* in gara avrà più vite.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

assicuriamoci che gli eliminati lascino il ring senza riattaccarsi la molletta. I giocatori eliminati possono disporsi attorno al dojo e tifare i propri compagni di squadra.

MAZZA FERRATA, MAZZA FORTUNATA

Fascia d'età: 6/8 anni

Materiale: bottiglie d'acqua, vecchi collant/calzamaglia con all'interno una pallina da tennis

Spazio: all'aperto o al chiuso, non necessita di uno spazio particolarmente grande

Durata: 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 "mazza ferrata", o "abbatti-plastica". Al "via" il giocatore dovrà far cadere le bottiglie, facendo oscillare l'abbatti-plastica senza l'aiuto delle mani.

Varianti: sono possibili diverse varianti di gioco:

- * **Timer:** vince il giocatore che nel tempo prestabilito abbatte più bottiglie possibili;
- * **Chrono:** sommiamo il tempo che ogni giocatore impiega per buttare a terra tutte le bottiglie con quello dei propri compagni. Vince la squadra che nel complesso ha impiegato meno tempo;
- * **1 vs. 1:** vince il primo giocatore che abbatte tutte le bottiglie.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

coinvolgiamo i bambini in attesa assegnando loro diversi ruoli di contorno, come il segnatempo, che tiene il tempo della propria squadra, il cambiatore, che sposta l'abbatti-plastica da un giocatore all'altro, il capo-ultra, che coordina il tifo, e così via. Se non si disponesse di calzamaglie o collant, prepariamo per tempo gli abbatti-bottiglia, utilizzando uno spago alle cui estremità leghiamo rispettivamente la pallina e una fascia per capelli, in modo da renderlo facilmente indossabile.



BOMBE AL CASTELLO

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale necessario: un pallone, coni o qualsiasi materiale per delimitare il campo, rete da pallavolo o una corda che la sostituisca

Spazio: un campo rettangolare all'aperto

Durata: 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.

Varianti: introduciamo una regola per cui la squadra che riesce a far cadere la palla nel campo avversario può decidere se sfruttare quel punto per eliminare un giocatore avversario o "resuscitare" un proprio giocatore eliminato. In questo modo la partita potrebbe allungarsi, ma si otterrebbe un maggiore coinvolgimento di tutti i giocatori.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

per valorizzare i giocatori meno forti o che hanno poca voglia di giocare, assegniamo loro i numeri più alti, in modo che non vengano eliminati per primi e riescano a entrare nel vivo della partita. Coinvolgiamo i giocatori eliminati nell'arbitraggio o come tifo.

IL RASOIO DELLO SCERIFFO

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale: una fune lunga

Spazio: all'aperto o al chiuso

Durata: 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.

Varianti: usiamo questo gioco sia come gioco a squadre, in cui vince la squadra dell'ultimo giocatore in gara, sia come gioco tutti-contro-tutti. Se il gioco diventasse troppo lungo, inseriamo un limite di tempo e vince la squadra che, allo scadere del timer, ha in campo il maggior numero di giocatori.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

per coinvolgere maggiormente anche i bambini che vengono eliminati, introduciamo il ruolo del guaritore, identificato da una bandana colorata legata in testa: si tratta di un personaggio che corre con gli altri giocatori ma non può venire eliminato dalla corda. Quando un giocatore qualsiasi viene eliminato, il guaritore può raggiungerlo e riportarlo in gioco, per un massimo di 5 giocatori per turno. Dopo 3 turni, il guaritore dovrà cedere il suo ruolo, consegnando la bandana a un giocatore a sua scelta, e riprende a giocare come un giocatore normale.

LA TRECCIA DELLA REGINA

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale: gessetti per delimitare il campo, dado di spugna

Spazio: uno spazio all'aperto con un terreno su cui si possa disegnare con i gessetti

Durata: 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 bi-

scione 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.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

evitiamo di posizionare troppe caselle rosse: è difficile far retrocedere tutti; inseriamo più caselle di intersezione possibile in modo da rendere il gioco più coinvolgente. Il gioco vedrà, turno per turno, un numero crescente di mini-sfide tra giocatori appartenenti a squadre diverse: è utile prevedere diversi arbitri che prestino attenzione al rispetto delle regole del gioco; può capitare che due giocatori si trovino nella stessa casella e debbano affrontare una sfida con un singolo giocatore avversario: in questo caso, i giocatori dovranno selezionare il loro sfidante e fare tifo sfegatato mentre questo greggia contro l'avversario.



La squadra che riesce a finire il percorso nel minor tempo vince.

Varianti: quando i bambini hanno preso dimestichezza con il gioco, inseriamo caselle di altri colori (ad esempio blu per far saltellare il giocatore per un intero turno o giallo per farlo fermare finché non viene raggiunto dal giocatore successivo: a quel punto, i due giocatori proseguiranno insieme).



IL TRONO CONTESO

Fascia d'età: 9/11 anni

Materiale: tre sedie, una cassa per la musica, conetti

Spazio: preferibilmente all'aperto, ma va bene anche un salone al chiuso

Durata: 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.

Varianti: quando i bambini hanno preso confidenza con il gioco, inseriamo vari tipi di corsa (saltellata, a gattoni, all'indietro...) oppure chiamiamo più numeri che dovranno correre in coppia (uno in spalle all'altro, a carriola...).

ATTENZIONI PARTICOLARI:

ogni fazione deve avere lo stesso numero di giocatori. Se così non fosse, ai giocatori delle fazioni minori, verrà assegnato più di un numero, fino ad avere gli stessi numeri per tutte le 4 fazioni.

Grande Gioco CACCIA AL LADRO!

Questo grande gioco è un remake della famosissima caccia al tesoro, a cui si aggiunge una parte di "mercato" che rende il tutto più intrigante e divertente!

Materiale: travestimenti per la scenetta e corona del Principe Giovanni per il tesoro; occorrente per le prove; prodotti da vendere al mercato, crediti da consegnare alle squadre al termine delle varie prove (si possono usare dei tappi di bottiglia, foglietti stampati o altro).

Spazio: questo gioco viene molto bene all'aperto ma, con spazi adeguati, si può utilizzare anche al chiuso per riempire un pomeriggio di pioggia.

Durata: ogni prova dura circa 15 minuti. Tenendo conto della scenetta, della spiegazione iniziale e della ricerca finale del tesoro si arriva a una durata complessiva di circa 2 ore.

TRAMA

La trama è fondamentale per far calare i bambini nella vicenda. Può essere resa con una piccola scenetta, qualche semplice travestimento e un po' di simpatica improvvisazione!

"È una tranquilla sera d'estate e Robin Hood sta passeggiando allegro sotto gli alberi della Foresta di Sherwood. Ha trascorso la giornata a derubare carrozze di ricchi signorotti locali, e ora sta tornando a casa fischiettando un simpatico motivetto. Entrato dalla porta, si libera dei suoi abiti scomodi e di tutta la sua attrezzatura, pronto per un bel bagno fresco nel laghetto della radura vicina. Dopo qualche momento di relax, sente uno strano rumore provenire dal retro della casa: non fa in tempo a saltare fuori dal laghetto che un gruppo di ragazzini urlanti si allontana di corsa, con due sacchi pieni di oggetti e vestiti.

Non hanno lasciato praticamente NULLA. Che beffa! Proprio lui, Robin Hood, il re dei ladri, derubato da un manipolo di marmocchi! Come farà adesso l'eroe dei poveri a portare a termine le sue gloriose gesta?? Senza arco, senza frecce, senza giacca e cappuccio non è altro che un giovanotto con addosso un paio di ridicoli mutandoni! E come se non bastasse, quei ragazzini gli hanno rubato anche un preziosissimo manufatto appartenuto al Principe Giovanni... ma non possiamo ancora dirvi cos'è, lo scoprirete solo giocando! Forza ragazzi! È il momento di aiutare il nostro eroe a recuperare tutte le sue cose!"

IL GIOCO

Consegniamo contemporaneamente a ogni squadra il testo della prima prova. Le squadre risolvono la prima prova e, una volta ultimata, tornano dalla giuria per la valutazione. La giuria valuta la prova e, in base a come è stata svolta, consegna una certa quantità di crediti:

- * 50 se la prova è stata fatta molto bene,
- * 40 se è stata fatta bene,
- * 30 se è stata semplicemente superata.

Insieme ai crediti consegniamo anche la seconda prova, proseguendo così fino alla quinta prova. Quando le squadre riportano alla giuria la quinta prova, consegniamo i relativi crediti come indicato sopra e, insieme ai crediti, l'indizio finale per trovare il tesoro: la corona del Principe Giovanni!

I crediti consegnati durante il gioco servono alle squadre per acquistare prodotti al mercato. Il mercato non è altro che un tavolo opportunamente preparato e presidiato da

due animatori-mercanti su cui sono presenti immagini stampate dei prodotti che la squadra può acquistare per aiutare Robin Hood! Ogni prodotto deve essere presente in un numero di copie pari al numero delle squadre.

I prodotti da mettere al mercato, con relativi prezzi, sono: abito completo (40 crediti), camicia (15 crediti), arco (40 crediti), frecce (30 crediti), faretra (20 crediti), borsello (15 crediti), stivali (30 crediti), cappello di Robin (20 crediti), sacco per denaro (15 crediti), cintura (10 crediti), corda (10 crediti), penna per cappello (10 crediti), mantello (25 crediti), bersaglio per allenamento (25 crediti).

Le squadre possono recarsi al mercato in un momento qualsiasi del gioco, a patto che non stiano svolgendo una prova. Ogni squadra acquisterà al mercato i prodotti che ritiene più opportuni per aiutare Robin Hood.

ANIMATORI NECESSARI

1 o più animatori per la giuria, a seconda di quante squadre stanno giocando;

1 o 2 animatori per il mercato;

se lo si ritiene opportuno (bambini piccoli, molto agitati, svogliati ecc...), inserire anche 1 o 2 animatori per squadra, che si impegnino a coinvolgere tutti i partecipanti e tenere alta l'attenzione.

Alla fine del gioco sommiamo i punteggi delle squadre per stabilire il vincitore:

- * ogni oggetto acquistato ha un valore pari al prezzo di acquisto;
- * 30 punti extra alla squadra che ha acquistato i prodotti più utili. Il giudizio di utilità spetta alla giuria;
- * 70 punti extra alla squadra che ha trovato il tesoro.

Vince il gioco la squadra che ha accumulato complessivamente più punti. Con questo conteggio, non vince necessariamente chi ha trovato il tesoro, ma potrebbe vincere anche chi, pur non avendo trovato il tesoro, ha svolto al meglio le prove. Questa scelta permette di evitare che una squadra svolga con superficialità le prove per arrivare per prima alla ricerca del tesoro, ma può essere liberamente riadattata nel caso in cui lo si ritenga opportuno.



SUL SITO CREGREST.IT

A disposizione, nella sezione Download – Giochi Bambini, il materiale già pronto per le prove e per i prodotti del mercato

ATTENZIONI PARTICOLARI

quando si preparano le prove, teniamo sempre presente che gioca una squadra intera e tutti i suoi membri andranno coinvolti. Se si propone una prova cruciverba, ad esempio, può essere utile inserire nella prova stessa due o tre cruciverba diversi, in modo che la squadra possa suddividersi in più sottogruppi, uno per cruciverba, ottenendo così più coinvolgimento.

Essendoci una sola giuria, potrebbe capitare che si crei una “coda” di squadre nel controllare le prove. Creiamo una giuria più numerosa, in modo da avere più giudici a disposizione per valutare le prove.

Durante il gioco, è importante fare in modo che nessuna squadra resti troppo indietro nello svolgimento delle prove: se così fosse, si rischia che la squadra inizi ad annoiarsi e smetta di giocare.

Aiutiamo la squadra in questione, ad esempio semplificando una prova oppure inserendo un “bonus” che permetta, una volta sola durante il gioco, di ricevere un aiuto direttamente dalla giuria.

È possibile modificare la durata complessiva del gioco cambiando il numero delle prove.

Serata per Famiglie: CHE FINE HA FATTO ROBIN HOOD?!

Per non trascurare proprio nessuno, ecco una super proposta per coinvolgere anche le famiglie! Si tratta di un gioco a squadre con sfide a stand, per una vera e propria... caccia al personaggio!

Obiettivo: questo gioco trasmette valori importanti di spirito di gruppo, abilità e creatività, collaborazione e interazione tra adulti e bambini

Materiale: il puzzle di una mappa per ogni squadra personalizzata in base agli spazi, penne e fogli, intruglio di bevande e cibi commestibili (attenzione alle intolleranze o allergie), una buona quantità di piccoli oggetti di vario genere, un cesto per contenerli, cassa per musica, palline di spugna e da tennis, bicchieri in plastica, candele e accendino, occorrente per costruire un percorso a ostacoli, colori a dito, indovinelli

Spazio: grande spazio all'aperto, per coinvolgere da 20 a 60 giocatori

Durata: circa 2 ore

AMBIENTAZIONE

“Questa storia è ambientata nella città di Nottingham, vicino alla foresta di Sherwood. Little John, fido amico di Robin Hood, è stato catturato dallo sceriffo di Nottingham con l'accusa di furto e per questo, come prevede la legge, condannato all'impiccagione. A Little John rimangono solo poche ore di vita. Nessuno può salvarlo... Nessuno se non Robin Hood! Ora tocca a voi, bambini e i genitori! Superando varie prove, recuperate la cartina che indica il nascondiglio di Robin Hood, per poterlo così avvertire di ciò che sta succedendo al povero Little John!”.

Componiamo le squadre con un numero equilibrato di genitori e bambini. I giocatori dovranno superare tutte le prove dei personaggi per completare la mappa, trovare Robin Hood e salvare così il povero Little John!

Affidiamo la presentazione del gioco a Little John, legato e imprigionato, il quale incaricherà le squadre di andare alla ricerca dei pezzi della mappa di Sherwood che le aiuteranno a trovare il rifugio di Robin Hood.

Tutti i personaggi, che durante il gioco porranno ad ogni squadra delle prove da

superare, sono chiamati a presentarsi e a dichiarare che non saranno mai fermi in un luogo solo. Per poter affrontare le prove, occorre cercarli senza farsi prendere dallo Sceriffo e dai suoi scagnozzi. Dopo ogni prova, si riceverà un pezzo di mappa; quando completata si tornerà da Little John che indicherà il rifugio. Vince chi trova per primo Robin Hood, nascosto nel posto segnato sulla mappa da Little John.

TAPPE E PROVE

Lady Marian: per avere il pezzo di mappa, la squadra dovrà comporre una poesia d'amore per la principessa con alcune parole date e cantarla per convincere Marian. Questa prova richiede penne e fogli.

Fra Tac: per avere il pezzo di mappa, la squadra dovrà indovinare da bendati i componenti di uno 'strano' intruglio preparato in precedenza o, in alternativa, l'identità di oggetti misteriosi. Si possono utilizzare oggetti che appartengono al "mondo dei grandi" (chiave inglese, mestolo da cucina, portafoglio, yo-yo, gesso da lavagna ...) e altri oggetti più inerenti al mondo dei bambini (cappello del Cre-Grest, matita colorata, merendina sottovuoto o succo, gomma per cancellare, ...).



Questa prova richiede un intruglio di bevande e cibi commestibili (facendo attenzione a eventuali intolleranze) oppure una buona quantità di oggetti vari.

Cantagallo: ogni squadra dovrà ascoltare i primi 10 secondi di varie canzoni (tutte di seguito) e indovinarne il titolo nella sequenza giusta. La prova viene svolta riproducendo una playlist per gli adulti e una per i bambini (magari sfruttando qualche canzone dei Cre-Grest passati). Questa prova richiede una cassa per la musica e playlist di canzoni

Sir Biss: questa prova consiste nel tiro al bersaglio contro vari bicchieri colorati, ognuno dei quali ha un punteggio. Soltanto quando si raggiunge la cifra stabilita sommando i bicchieri abbattuti, la squadra potrà ricevere il pezzo di mappa. Questa prova richiede bicchieri colorati con scritto il punteggio di ciascuno, pallina da tennis per i bambini, pallina di spugna per gli adulti.

Mendicante: gioco a tempo. La squadra ordinata in fila a coppie (bambino + adulto), dovrà eseguire un percorso "trasportando" una candela accesa evitando di farla spegnere fino al termine del percorso. La candela accesa servirà poi per alimentare il prossimo della fila e così via. Ogni volta che la candela si spegne, la cop-

pia dovrà ripartire dall'inizio del percorso. Questa prova richiede 2 candele, accendino, percorso (con eventuali ostacoli).

Elementi di disturbo: lo sceriffo di Nottingham e i suoi scagnozzi, travestiti da normali partecipanti, si aggireranno per il terreno di gioco, sorprendendo i malcapitati con un segno di tempera in faccia (procurarsi a tal proposito delle tempere a dito lavabili). Una volta segnato, il giocatore con tutta la squadra dovrà recarsi da Lady Cocca, fidata amica di Lady Marian che vaga per Nottingham, per sostenere una prova (ad es. un indovinello). Superata la prova, Lady Cocca segnerà il giocatore con un altro colore e la squadra potrà riprendere il gioco. Questa prova richiede alcuni indovinelli pronti e tempera a dito lavabile.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

il numero ideale di componenti per squadra è di 6-8, di cui metà bambini e metà genitori. Se il numero delle squadre è maggiore del numero degli stand, ogni stand dovrà essere in grado di gestire contemporaneamente più squadre. Può essere utile in questo caso prevedere la presenza di uno o più "aiutanti" per stand, che assistano il personaggio principale della tappa nello svolgimento di più prove simultanee.



