



GIOCHI *preado*



INDICE

4

MAPPA

come condurre un gioco

6

GIOCHI DI ACCOGLIENZA

9

GIOCHI STATICI

13

GIOCHI DINAMICI

20

Grande Gioco: **GIALLO NEL CASTELLO**

22

KIT FABBRICA-GIOCHI

Cara animatrice, caro animatore,

siete di fronte a una delle più grandi sfide del Cre-Grest... la fascia di età dei preadolescenti!

Vi sentite pronti? Noi vi diamo al volo qualche consiglio perchè serve sempre un po' di rodaggio, sia a voi animatori per conoscere i ragazzi, sia ai preadolescenti stessi per costruire con voi un rapporto di fiducia sincera!

Questo particolare momento della vita rappresenta per i preadolescenti una grande **occasione per mettersi in gioco**, per dimostrare le proprie capacità, per alimentare i propri interessi e far esplodere le relazioni. Il Cre-Grest è il terreno ideale per tutto questo, ma il rischio di perdersi e non sfruttare l'occasione è alto... e qui entrate in gioco voi! All'anima-tore spetta l'importante responsabilità di indirizzare, supportare, affiancare i preadolescenti in questa magica esperienza di crescita. Non limitatevi a "farli giocare", ma invitateli a prendersi cura gli uni degli altri, a curarsi della squadra, degli avversari, degli spazi di gioco. Tutte queste attenzioni saranno per loro occasione di maturare, responsabilizzarsi, crescere! E il gioco sarà veicolo di tutto questo!

Tenete sempre bene a mente che il gioco è competizione oltre che divertimento, il gioco è essere squadra oltre che semplice gruppo, il gioco è essere avversari oltre che compagni! Serve un grande sforzo di cura e impegno da parte di ogni animatore per trasmettere a ciascun preadolescente questa sana **attenzione al gioco**, non solo perchè il gioco è parte integrante del contesto Cre-Grest, ma soprattutto perchè attraverso il gioco si instaurano relazioni, si impara, si matura, si collabora, si condividono momenti di vita. E si costruiscono ricordi.

Nelle prossime pagine potrete trovare diverse **tipologie e modalità di gioco** adatte a questa fascia di età. Non solo tanti giochi nuovi e proposte classiche, ma anche la possibilità di "creare", rielaborare, inventare, adattare giochi al vostro contesto, ai vostri ambienti o addirittura alle attitudini dei vostri ragazzi. Troverete anche un grande gioco e una proposta per una serata a tema... Non fateveli scappare!

Bene, ora tocca a voi!


Buon lavoro,
La Redazione del Cre-Grest

COME CONDURRE UN GIOCO

Dopo aver preparato un gioco a puntino, arriva il momento di condurlo. Ma siamo sicuri di aver considerato proprio tutto? Ecco ciò che occorre assolutamente tenere presente per condurre un gioco al meglio!

DEFINIRE LE REGOLE

- * Cerchiamo di avere ben chiare **TUTTE** le regole: assicuriamoci di ricordarle bene a memoria o appuntiamole su un foglio.
- * Confrontiamoci con altri animatori per essere certi che siano complete e adatte al gioco e ai partecipanti
- * Mentre stendiamo le regole, teniamo conto di eventuali dinamiche non previste (una regola molto facile da aggirare o molto difficile da rispettare, difficilmente verrà rispettata).

VERIFICA FINALE

Alla fine del gioco o a fine giornata, verifichiamo in maniera oggettiva che il gioco sia andato bene, correggendo, eliminando o aggiungendo eventuali regole che lo richiedono. In questa fase è fondamentale il confronto con qualche altro animatore che ha assistito al gioco, che possa darci un punto di vista diverso e aiutarci a migliorare il gioco realizzato.



Vedi fascicolo **GIOCHI BAMBINI** per la mappa della progettazione.

TESTARE IL GIOCO

Prima di fare un gioco, è fondamentale provarlo! Troviamoci con altri animatori in un momento senza bambini per testare il gioco e verificare che funzioni: se non dovesse funzionare, lo si potrà cambiare o scartare del tutto!

come condurre UN GIOCO

SPIEGARE IL GIOCO

La spiegazione del gioco deve essere chiara, concisa ed efficace. Ecco alcuni consigli:

- * Usiamo un **microfono** in caso di gruppi molto ampi o vivaci.
- * Elenchiamo **TUTTE le regole**, partendo dalla principali, senza tralasciarne nessuna.
- * **Coinvolgiamo i giocatori** durante la spiegazione, chiedendo se hanno capito, facendo domande sulla dinamica del gioco e facendo esempi concreti.
- * Spieghiamo il gioco prima della eventuale **divisione in squadre**, in modo da evitare situazioni dispersive.
- * Durante la spiegazione, **non divaghiamo** su dettagli non necessari.
- * Chiariamo bene lo **scopo** del gioco: cosa deve fare una squadra per vincere?

ARBITRARE e CONDURRE IL GIOCO

Un arbitraggio efficace è neutro e insindacabile, e va affiancato ad alcune attenzioni di buona gestione del gioco:

- * Troviamo un **arbitro** esterno alle squadre giocatrici.
- * Se necessario, possiamo inserire **"aiuto-arbitri"**, anch'essi possibilmente esterni alle squadre.
- * Procuriamoci un **fischietto** e/o eventuale microfono.
- * Ricordiamo ai giocatori che il giudizio dell'arbitro è **insindacabile**.
- * Prepariamo un **cartellone** su cui segnare i punteggi e l'avanzamento di ogni squadra meglio se questo rimane ben visibile per tutto il gioco.
- * **Delimitiamo** in modo efficace l'area di gioco (con scotch, conetti, nastri, gesso...) e assicuriamoci che i giocatori rispettino questi limiti

GIOCHI DI ACCOGLIENZA

La squadra si sta formando ed è fondamentale fare subito gruppo, conoscersi, rompere il ghiaccio per permettere anche ai più timidi di sentirsi accolti e ben inseriti. Nelle prossime pagine, troviamo alcuni giochi pensati per costruire ottime occasioni per conoscersi, condividere i propri talenti, le proprie caratteristiche e metterle a disposizione di tutti!

IL GIOCOLIERE BURLONE

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

Spazio: spazio aperto o chiuso in cui disporsi in cerchio

Durata: circa 20 minuti

Disponiamo i preadolescenti in cerchio. Lanciamo la prima pallina a un giocatore, dicendo il suo nome e il colore della pallina (es. "Carlo, gialla"); quando il giocatore l'avrà ricevuta, dovrà passarla a un altro giocatore con la stessa formula (nome, colore). Dopo qualche minuto di passaggi, interrompiamo il gioco e aggiungiamo una seconda pallina di diverso colore: si avranno quindi due palline che verranno scambiate contemporaneamente. Dopo qualche minuto, interrompiamo il gioco di nuovo e aggiungiamo una terza pallina di diverso colore. Quando i preadolescenti iniziano a sentirsi sicuri, togliamo una pallina dal gioco (ad es. la pallina gialla), ma invitiamo a proseguire come se la pallina ci fosse. Si giocherà con due palline reali e una virtuale con la stessa modalità di passaggio. Il gioco prosegue inserendo e togliendo palline (reali e virtuali) a piacere. Quando si inizia a creare confusione, fermiamo il gioco.

Varianti: si possono aggiungere anche più di tre palline a seconda di quanto si voglia rendere complicato il gioco e di quanto è numeroso il gruppo.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

per evitare che i preadolescenti passino la pallina solo agli amici senza aprirsi a conoscere altri ragazzi, abbiniamo ad ogni colore delle condizioni particolari. Ad esempio, che lo scambio della pallina blu debba sempre essere alternato tra un ragazzo e una ragazza, che la pallina gialla non può essere passata ai propri compagni di classe, che la pallina verde deve essere passata a un giocatore che non si conosce, ecc...

SPEED DATE 3.0

Materiale: fogli, penne/matite, microfono e cassa

Spazio: spazio aperto o chiuso in cui disporsi in cerchio

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

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

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

Come primo round, si può chiedere ai preadolescenti di segnarsi nome, cognome e hobby della persona che avranno davanti e così per ogni persona che "incontreranno". Se il gioco è chiaro, passiamo al secondo round, che include anche una parte di sfida finale. Chiediamo ai preadolescenti di scambiarsi, in fase speed-date, 3 caratteristiche "anonime", che non permettano di identificare univocamente il giocatore (ad esempio, colore degli occhi, animale preferito, colore preferito, sport preferito...). Ogni membro dovrà ripetere per tutti i suoi speed-date, le stesse tre caratteristiche. Al termine del giro, si formano le due squadre iniziali (cerchio interno ed esterno che si disporranno in piedi su due file parallele, una di fronte all'altra. A questo punto, le

due squadre si interrogheranno a vicenda: la squadra "interna" nominerà le tre caratteristiche di un suo componente e la squadra "esterna" dovrà capire di chi si tratta, indicandolo e dicendone il nome. Per farlo avrà soltanto 5 secondi. Se indovina, guadagna il punto e il turno successivo. Si procede così finché non sono stati nominati tutti i membri delle due squadre. Vince chi totalizza più punti.

Varianti: possiamo realizzare più manche, cambiando le 3 caratteristiche scambiate ma mantenendo le squadre, in modo che i punti vadano a sommarsi a quelli della manche precedente.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

per coinvolgere maggiormente i preadolescenti, inseriamo nel gioco due animatori, uno nel cerchio interno e uno nel cerchio esterno, che renderanno il gioco più movimentato e interessante.

SCOCCA A ME?

Materiale: nessuno

Spazio: spazio aperto o chiuso in cui disporsi in cerchio

Durata: manche da circa 15 minuti

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

Varianti: dopo alcune manche di prova, inseriamo la versione “retro-attiva” del gioco: in questa variante, la prima freccia viene “scoccata” ma nessuno dei due giocatori nominati (A e B) si muove. Dopodiché, il giocatore al centro scocca una seconda freccia, nominando altri due giocatori (C e D): questi dovranno rimanere immobili, lasciando che a muoversi siano i due giocatori nominati al turno precedente (ovvero A e B), secondo la dinamica spiegata sopra. Il giocatore che rimane in mezzo dovrà nominare altri due giocatori, che rimarranno immobili lasciando muovere i due giocatori nominati prima (C e D) e così via.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

è utile che, prima di iniziare, gli animatori facciano alcune manche di esempio. Sciogliamoci, lasciamoci andare! All'inizio saremo un pochino ingessati, ma divertiamoci con i ragazzi!

GIOCHI STATICI

I giochi di questa sezione hanno modalità piuttosto statiche e, in generale, non richiedono grandi spazi. Ogni giocatore ha modo di mettere in gioco tutte le sue competenze e capacità “strategiche” per permettere alla propria squadra di competere e vincere. Potete sfruttare queste proposte quando una brutta giornata non vi permette di stare all'aperto o quando si comincia ad accusare un po' di stanchezza fisica. A questo punto, non vi resta che la testa!

DAME E CAVALIERI

Materiale: cassa per la musica

Spazi: un salone o uno spazio all'aperto

Durata: manche da circa 20 minuti

Immaginiamo di essere invitati ad una grande festa di palazzo! Ogni dama ha il suo cavaliere... o quasi! Formiamo delle coppie, dama e cavaliere e disponiamoci sparsi nello spazio: ogni cavaliere è in piedi davanti alla propria dama. Una o più tra le dame rimangono senza cavaliere e dovranno quindi cercare di rubarlo alle altre. A questo, le coppie iniziano a muoversi in tutto il terreno di gioco: per “rubare” un cavaliere, la dama solitaria dovrà fargli l'occhiolino. Se la dama compagna del cavaliere se ne accorge, dovrà fargli una carezza e lui non potrà muoversi. Se invece non se ne accorge, il cavaliere va dalla dama che lo ha chiamato. Chi tra le dame allo scadere del tempo è senza cavaliere, perde.

Varianti: per rendere il gioco più interessante, mettiamo della musica per far “ballare” i giocatori, mentre le dame solitarie girano tra le coppie. Dopo una prima fase di approccio al gioco, inseriamo ulteriori dinamiche, come ad esempio il tradimento: una dama o un cavaliere già accoppiati potranno strizzare l'occhio a un cavaliere o una dama di un'altra coppia, per poi seguire la dinamica spiegata sopra.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

a causa delle proporzioni della squadra, potrebbe capitare che i cavalieri siano in numero maggiore rispetto alle dame. In questo caso, saranno i cavalieri “in avanzo” a svolgere il ruolo delle dame solitarie spiegato sopra.



SASSO, CARTA O FORBICI

Materiale: una palla, dei cinesini o nastri per formare due aree

Spazio: all'aperto

Durata: 20 minuti

Posizioniamo le squadre una di fronte all'altra, in fila indiana, ad una distanza di almeno 3 metri. Davanti ad ogni squadra segniamo un'area, che può essere un cerchio o un quadrato di circa 1 metro x 1 metro. Al primo giocatore di una delle due file consegniamo una palla: il suo obiettivo sarà cercare di farla cadere nell'area dell'avversario con un palleggio a due mani verso l'alto (come nella pallavolo), e nel mentre dire ad alta voce uno dei tre oggetti (sasso o carta o forbice). Il primo della fila della squadra avversaria dovrà correre nell'area prima che la palla cada, dire l'oggetto che "batte" quello nominato dal precedente giocatore prima di ricevere la palla, rilanciarla e cercare di farla cadere nel quadrante avversario, sempre in palleggio. Dopo ogni palleggio, i giocatori devono rimettersi in coda, lasciando il posto ai giocatori successivi. Se uno dei giocatori riesce a far sbagliare l'avversario nel dire l'oggetto o riesce a far cadere la palla nel quadrante avversario, ferma l'avversario per un turno. Anche chi fa cadere la palla fuori dal quadrante, si ferma per un turno. La squadra che riesce a tornare alla posizione

di partenza facendo ruotare tutti i giocatori per prima vince.

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

Varianti: se il gioco risulta troppo lungo o troppo corto, si può fare in modo che perda la squadra che commette 5 errori.

Potrebbe capitare che il palleggio fatto dal primo della fila inizi a diventare troppo basso o troppo spinto, per mettere in difficoltà gli avversari. In questo caso si può introdurre la seguente variante: chi ha appena palleggiato la palla verso l'area avversaria si ferma nel punto intermedio tra le due aree e solleva le braccia. Il palleggio avversario, per essere ritenuto valido, dovrà passare al di sopra delle braccia, pena la perdita del punto nelle modalità spiegate sopra.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

assicuriamoci che la distanza fra i due quadranti non sia eccessiva e che la distanza tra fila e quadrante permetta ai giocatori di arrivare in tempo per la ricezione.

LASCIO PAROLA

Materiale: una lista di domande/risposte

Spazio: all'aperto o al chiuso, non esteso

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

Disponiamo i preadolescenti in fila indiana. Poniamo una domanda al primo della fila, alla quale egli risponderà "Lascio Parola!"; dopo aver risposto il giocatore va in coda alla fila. Al secondo giocatore verrà posta una domanda diversa e dovrà dare la risposta alla domanda posta al primo della fila.

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

Giocatore 1: "LASCIO PAROLA!"

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

Giocatore 2: "Roma"

Animatore: "Quanti anni ha il Papa?"

Giocatore 3: "nero azzurro" ...

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

Variante: possiamo tematizzare ispirandoci alla storia di Robin Hood, o possiamo studiarle in modo da diventare molto divertenti, incrociando con attenzione domande e risposte!

ATTENZIONI PARTICOLARI:

curiamo l'atmosfera perché faciliti la concentrazione e non creiamo liste di domande troppo lunghe. È fondamentale che corrispondano però almeno al numero dei giocatori.



I 4 TRONI

Materiale: sedie e bigliettini

Spazio: al chiuso o all'aperto

Durata: manche da circa 20 minuti

Prima di dare il via al gioco, prepariamo dei bigliettini con il nome di ogni giocatore. Dividiamo poi i preadolescenti in 2 squadre distinguibili tramite un segno particolare. A questo punto, disponiamo le sedie in cerchio e aggiungiamone una al numero totale di partecipanti, che rimarrà vuota. Contrassegniamo poi 4 sedie vicine come i 4 troni. Ora chiediamo a tutti di accomodarsi in modo casuale sulle sedie "normali", mentre sui 4 troni dovranno sedersi, alternati, due giocatori di una squadra e due giocatori dell'altra. Facciamo pescare ad ogni giocatore uno dei bigliettini, per assumere l'identità della persona pescata dall'urna senza poterla rivelare a nessuno.

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

Il giocatore che ha alla propria destra la sedia libera deve fare il nome di un altro giocatore che, alzandosi, andrà a sedersi sulla sedia libera. Ma attenzione: ricordiamoci che le identità sono cambiate! Ciascun preadolescente non risponderà più al proprio nome, ma a quello che ha pescato dall'urna! Il giocatore che ora ha alla propria destra la sedia libera dovrà chiamare un altro giocatore, che andrà a sua volta a sedersi, e così via fino a far scendere dal trono gli avversari e far sedere i membri della propria squadra.

Varianti: questo gioco è piuttosto complesso e ha una dinamica molto intrigante che si scopre pian piano. Si sconsiglia di non inserire varianti!

ATTENZIONI PARTICOLARI:

Nel caso in cui, dopo alcuni minuti di gioco, i preadolescenti dimostrino di non aver ancora compreso la strategia, possiamo lanciare degli indizi, così da aiutarli.

GIOCHI DINAMICI

Quando l'entusiasmo è alle stelle, siamo pronti a sfogarci con grandi giochi di movimento, all'aperto nelle belle giornate o in ampi spazi al chiuso se ci fa compagnia un po' di pioggia. In questa sezione troviamo tante idee da proporre ai preadolescenti per vivere un Cre-Grest "dinamico", competitivo ma anche attento alla squadra e agli ambienti utilizzati. Pronti... partenza... Via!

TUTTI PER UNO!

Materiale: una benda, oggetti per creare un percorso

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

Durata: manche da circa 15 minuti

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

dovrà quindi prendersi cura del proprio compagno evitando di farlo inciampare o cadere. Nel momento in cui il giocatore inciampa in un ostacolo deve tornare al punto di partenza. Lo scopo del gioco è portare a termine il percorso prima della squadra avversaria.

Variante: componiamo un unico percorso a ostacoli e, a turno, le due squadre dovranno fare il percorso seguendo le modalità sopra descritte. Il tempo impiegato verrà cronometrato. Vince la squadra che porta a termine il percorso nel minor tempo.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

è possibile far fare il percorso a più giocatori diversi, prestando l'unica attenzione di modificare leggermente il percorso stesso una volta che il giocatore è stato bendato. In questo modo si ottiene maggiore partecipazione da parte dei giocatori, e maggiore coinvolgimento. Al termine del gioco, si può proporre ai preadolescenti una breve rilettura su quanto sia bello e difficile affidarsi agli altri.

ATTALPO

Materiale: microfono, 2-4 corde da circa 12-15 metri (in alternativa conetti o cinesini per delimitare un cerchio abbastanza grande), una bandana a testa, foglietti di cartone per segnare le vite

Spazio: ampio in cui ci sia la possibilità di “nascondersi” o ripararsi

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

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

L'obiettivo del gioco è conquistare la base avversaria. Per farlo, i giocatori della squadra devono correre verso il campo avversario, arrivare sufficientemente vicini alla base nemica e urlare “ATTACCO BASE”. Il giocatore che urla “ATTACCO BASE” ha 10 passi per riuscire a entrare nella base: se 10 passi non sono sufficienti, cede una vita al

custode e torna alla propria base; se invece riesce a entrare, allora ingaggia una sfida a scalpo con il custode, cercando di rubargli la bandana che il custode dovrà cercare di proteggere. Se vince il custode, riuscendo a rubare la bandana all'attaccante, allora questo deve cedere una vita e abbandonare la base. Se invece l'attaccante riesce a rubare la bandana al custode, allora potrà uscire dalla base e cercherà di riportarla alla sua base. Avrà 5 secondi in cui la squadra avversaria non potrà attaccarlo; trascorsi i 5 secondi, la squadra avversaria cercherà di riprendersi la bandana. Se l'attaccante riesce a riportare la bandana nella sua base, la squadra prende un punto e si ricomincia dall'inizio.

Per attaccare un giocatore avversario qualsiasi, e cercare quindi di riprendersi la bandana o difendere la base, un giocatore dovrà urlare “ATTACCO” seguito da una caratteristica del giocatore obiettivo (es “ATTACCO MAGLIETTA ROSSA”, oppure “ATTACCO FRANCESCO” ecc...). Al momento di questa dichiarazione, l'attaccato deve rimanere fermo mentre l'attaccante ha 7 passi per raggiungerlo. Se ci riesce, si ingaggia un round a scalpo in cui il vincitore prende una vita dello sconfitto. Altrimenti,

l'attaccante cede una vita all'attaccato e riparte dalla base.

Chi rimane senza vite, deve tornare dal proprio custode, il quale gliene assegnerà una o due a seconda di quante ne ha sottratte agli attaccanti della squadra avversaria. Essendo un gioco a tempo, vince la squadra che riesce a conquistare più volte la base avversaria.

Varianti: si può giocare con l'attacco scalpo sleale (cioè non dichiarato, si può rubare lo scalpo a un giocatore avversario “a tradimento” senza prima dichiarare “ATTACCO...”).

ATTENZIONI PARTICOLARI:

vista la complessa dinamica del gioco, è fondamentale la presenza di diversi arbitri: ne servirà almeno uno per ciascuna base, a cui se ne dovranno aggiungere altri 3/4 che controllino le dinamiche sul terreno di gioco. I preadolescenti potrebbero spezzare i cartoncini in pezzi per aumentare le vite.

Si può pensare di sostituirli con tappi o altri oggetti non divisibili.

TRISTAFFETTA

Materiale: 4 corde (o scotch) e 6 coni/ dischi colorati (3 di un colore e 3 di un altro)

Spazio: occorre uno spazio ampio, all'aperto o al chiuso

Durata: manche da circa 10 minuti

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

Varianti: se il tris risultasse troppo semplice, complichiamo il gioco trasformandolo in un quadris, con le stesse regole sopra descritte, ma dovendo comporre una fila di 4 conetti.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

in caso la partita si prolunghi eccessivamente, introduciamo la possibilità per le squadre di usare la propria mossa per spostare un cono avversario, invece che uno dei propri. Nel caso in cui due giocatori arrivino contemporaneamente al tabellone e vogliano spostare lo stesso conetto, si può stabilire chi muoverà per primo con una partita a morra cinese o pari e dispari.

SALVATE IL CAPITANO!

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

Spazio: un campo da gioco all'aperto diviso a metà

Durata: manche da 25/30 minuti

Dividiamo i preadolescenti in due squadre, disposte nelle due metà del campo. Prima dell'inizio del gioco ogni squadra sceglie un capitano, comunicato solo all'arbitro. Dopo un sorteggio iniziale per stabilire a chi spetterà il primo lancio, le squadre cercheranno di colpirsi a vicenda con la palla, tentando di eliminare il maggior numero di giocatori possibile, incluso il capitano. Un giocatore viene eliminato quando viene colpito dalla palla e questa, subito dopo, cade a terra, oppure quando un suo tiro viene fermato al volo da un giocatore avversario. Quando un giocatore viene eliminato, dovrà abbandonare il proprio campo e recarsi nella "prigione", un'area di gioco posizionata in fondo al campo avversario. Da qui, il giocatore continua a gareggiare con la propria squadra: nel caso in cui ricevesse la palla, potrà quindi colpire un giocatore avversario secondo le normali regole del gioco, eliminarlo e liberarsi dalla prigione, tornando a giocare nel suo campo iniziale. Il gioco finisce quando una squadra elimina il capitano della squadra avversaria. L'obiettivo di una squadra, quindi, non è soltanto eliminare il capitano dell'altra squadra, ma anche proteggere il proprio!

Varianti: inseriamo più capitani nella stessa squadra, fino a un massimo consigliato di 3. Ciascuno di essi riceverà un numero: sarà possibile eliminare i capitani solo colpendoli in ordine crescente. Un'altra possibile variante consiste nell'inserire più palloni di colori diversi: i capitani potranno essere eliminati solo se colpiti da un determinato colore.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

prestiamo attenzione ai giocatori meno agili e sportivi: anche loro andranno coinvolti, magari inserendo in campo due animatori che costruiscano questa dinamica inclusiva.

Questo gioco si presta molto bene a una rilettura successiva, sottolineando ai preadolescenti l'importanza del prendersi cura del prossimo.

LA FORESTA SELVAGGIA

Materiale: semplici travestimenti da orso, coniglio e gallo (facoltativo)

Spazio: area rettangolare non troppo grande in cui camminare senza essere lontani gli uni dagli altri. Va bene sia all'aperto che al chiuso

Durata: circa 20 minuti

Dividiamo i preadolescenti in 4 squadre e assegniamo ad ogni squadra i seguenti ruoli: visitatori della foresta; amici orsi di Little John, Cantagalli e compagni di Saetta che è un coniglietto. Per ogni ruolo tracciamo un percorso diverso sul campo ad esempio: Galli in diagonale, Orsi in orizzontale, Conigli in diagonale nel senso opposto, Visitatori a zig-zag. Si assegna un angolo del campo a ogni squadra.

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

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

Una volta che le 3 squadre sono in movimento, partono uno per volta anche i Visitatori della foresta, che hanno l'obiettivo di arrivare all'angolo opposto del campo senza urtare gli altri personaggi; se vengono urtati de-

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

Varianti: è possibile modificare a piacere i percorsi dei giocatori, usando ad esempio un fischietto il cui suono impone di cambiare gesto o direzione di spostamento.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

è consigliabile che anche gli animatori partecipino al gioco, ricoprendo un ruolo particolare: possono diventare sceriffi e vigilare su chi colpisce volontariamente i visitatori; la punizione può consistere nel perdere per il resto del turno i propri poteri e camminare quindi normalmente, senza braccia larghe o ali.

QUANTO É BELLA LA MIA REGGIA!

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

Spazio: grande campo

Durata: circa 1 ora e 15

Ambientato in un'altra epoca e in un paese lontano, questo gioco è pensato per 4 gruppi composti da almeno 10 preadolescenti. É una sfida creativa, artistica, ma anche di velocità e resistenza, dove ogni preadolescente mette in gioco le proprie abilità al servizio della squadra. Per entrare nel clima del gioco leggiamo questa piccola storiella, per appassionare e aumentare la competitività. Si tratta ovviamente di una bozza: siete liberi di modificarla o arricchirla e mostrarla con una semplice scenetta!



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

L'obiettivo di ogni squadra è costruire nel tempo richiesto i 4 oggetti indicati: un arazzo, un vestito, una corona e uno scettro. Le basi delle squadre verranno disposte a pari distanza dal centro, possibilmente ai 4 angoli del campo. A ciascun gruppo consegniamo pochi strumenti per cominciare a lavorare: un sacco dello sporco, qualche foglio e pennarello, una forbice. Il resto dei materiali si troverà al centro del campo.

All'interno della squadra formiamo 2 sottogruppi: i *cercatori* e i *costruttori*. I cercatori, che saranno circa un terzo del gruppo, riconoscibili da una bandana colorata, dovranno correre verso il centro senza farsi toccare dagli animatori sparpagliati per tutto il campo. Se riescono a raggiungere il centro, prendono un oggetto in base alle richieste, se vengono presi tornano alla base e ripartono. All'interno di ciascuna base si troveranno i restanti due terzi del gruppo, i *costruttori*, che nel mentre si adopereranno per costruire i 4 oggetti. Nel gruppo verrà scelto un re che dovrà indossare gli abiti, la corona e lo scettro per essere valutati da una giuria composta dagli animatori (volendo si può vestire un'animatrice da principessa facen-

do scegliere a lei il gruppo vincitore). Questo gioco si può strutturare in un'unica manche, oppure in più sotto-manche successive, dando la possibilità di cambiare i ruoli tra costruttori e cercatori. Fare più manche permette anche di regolare le dinamiche del gioco durante l'arco della sfida.

Varianti: se il gioco si svolge in un parco, si può pensare di far raccogliere foglie e rametti per decorare gli oggetti. Questo gioco permette un'infinità di varianti, potete dare libero sfogo alla vostra fantasia!

ATTENZIONI PARTICOLARI:

si raccomanda un'ampia presenza di animatori, che dovranno sparpagliarsi per il campo, ma anche gestire la distribuzione dei materiali nella base centrale e, se necessario, inserirsi all'interno delle squadre, per tenere alta l'attenzione e la partecipazione dei preadolescenti.

Grande Gioco GIALLO NEL CASTELLO

Materiale: carte da gioco, prove per le squadre

Spazio: all'aperto o al chiuso, non occorrono spazi ampi

Durata: circa 1 ora e 15 minuti

La vicenda è ambientata nel Castello abruzzese di Roccascalegna, dove è appena avvenuto il terribile omicidio del proprietario del Castello. Con l'aiuto del vostro capo, Miss Samantha, indaghiamo sull'accaduto per venire a capo dell'intricata matassa!

La struttura del gioco è semplice: consegniamo a ogni squadra l'introduzione al gioco, che contiene una descrizione del Castello e introduce la vicenda. Dopodiché, i 4 indizi, a distanza di 15 minuti l'uno dall'altro. Gli indizi possono essere inseriti in una busta, insieme a una carta da gioco corrispondente al seme indicato sulla prova stessa. La carta sarà utile per creare più atmosfera e immergersi ancora meglio nella trama del caso. Nel momento in cui una squadra riceve l'indizio, ha 15 minuti per analizzarlo, estrarre tutte le informazioni che reputa utili e fare ipotesi. Dopodiché con-

segniamo il secondo indizio, e così via.

Dal momento della consegna dell'ultima busta, quindi dopo 45 minuti dall'inizio del gioco si avranno 20 minuti di tempo per mettere insieme i pezzi, compilare il verbale e scegliere un capogruppo che esponga alla fine della sfida il risultato delle ricerche!

Al termine, la squadra che si avvicina maggiormente alla soluzione vince la sfida!

Varianti: questo gioco può essere utilizzato in un pomeriggio di pioggia come grande gioco, ma è anche ottimo per animare una serata a tema. In questo caso, si può inserire il gioco dopo una cena in compagnia, trasformandolo in una "cena con delitto". Se ne abbiamo la possibilità, decoriamo l'oratorio a tema e troviamo 6 animatori che si travestano dai 6 personaggi della vicenda, creando un'atmosfera ancora più realistica ed efficace. Possiamo liberamente aggiungere al gioco tanti particolari, rendere più animata la storia, tenere il



SUL SITO CREGREST.IT

A disposizione
nella sezione Download – Giochi Preado:
introduzione al gioco con l'**ambientazione** necessaria,
4 indizi per risolvere il caso, il **verbale** della Polizia
che ogni squadra dovrà compilare
e consegnare al termine del gioco
e la **soluzione del gioco**.

ATTENZIONI PARTICOLARI:

se i preadolescenti non si sentissero calati nella vicenda, potrebbero trovare "noiosi" gli indizi e rallentare lo svolgimento del gioco. A questo proposito, inseriamo un animatore per squadra, che tenga alto l'interesse per il gioco ma senza aiutare eccessivamente la squadra.

* Serata a TEMA sul
Fascicolo Attività a Tema
PREADO

KIT FABBRICA-GIOCHI

E se nessuno dei giochi contenuti in questo fascicolo calzasse a pennello con ciò che ci serve? Ecco un piccolo kit che, con un po' di pazienza e fantasia, ci può aiutare a costruire un gioco su misura! Per ogni voce della colonna di sinistra, selezioniamo uno o più elementi della colonna di destra, a seconda delle nostre neces-

sità e disponibilità. Non dimentichiamo le **mappe** che aprono i due fascicoli giochi per aiutarci a valutare con attenzione l'**OBIETTIVO EDUCATIVO** e la **TIPOLOGIA** del gioco, gli **SPAZI** e il **TEMPO** a disposizione e chi saranno i **PROTAGONISTI**. Decidiamo anche se il gioco coinvolgerà una sola squadra, in cui i componenti ga-

ELEMENTI DEL GIOCO	POSSIBILI OPZIONI
Materiale a disposizione <i>(scegliamo uno o più elementi)</i>	Palla/palline/spugne
	Lattine
	Fazzoletti/bandane
	Bicchieri/bottiglie/secchi/palloncini
	Tempera colorata
	Coni
	Corde
	Carta igienica/cartoni
Azione primaria del gioco <i>(ovvero l'azione su cui si fonda tutto il funzionamento del gioco. Scegliamone una o più, prestando attenzione a combinarle in modo divertente).</i>	Recuperare un oggetto protetto dagli avversari (e viceversa)
	Annodarsi il fazzoletto/rubarlo agli avversari
	Cercare un oggetto nascosto/nascondere un oggetto
	Saltare degli ostacoli/svolgere un percorso
	Colpire l'avversario con palloncini/palla di spugna
	Abbattere/costruire una costruzione/fortino
	Inseguire/scappare

reggiano per raggiungere un obiettivo, o se includeremo una sfida tra più squadre. Una volta selezionata l'azione primaria e il materiale, costruiamo la dinamica del gioco: che cosa dovranno fare i giocatori? In che ordine? Con quale obiettivo? Può essere interessante inserire una "base di gioco"? Possiamo rendere il gioco più divertente inserendo un'azione secondaria? Definita la dinamica del gioco, con po' di

fantasia costruiamo l'**AMBIENTAZIONE**: in questo modo i giocatori potranno calarsi nella vicenda, immedesimarsi nei personaggi e sentirsi pienamente coinvolti nella dinamica del gioco! Trovata l'ambientazione, diamo un **TITOLO** breve e divertente al gioco che servirà per renderlo ancora più intrigante agli occhi dei giocatori e ricordarsene in futuro!

ELEMENTI DEL GIOCO	POSSIBILI OPZIONI
Disposizione nello spazio di gioco	Dispersi in cerchio oppure in cerchi concentrici
	Sparsi su 2 campi o 2 stanze
	Su 2 file parallele
	Dispersi in un quadrato
	Seduti in una delle disposizioni qui sopra citate
Posizione della eventuale "base", <i>da difendere o a cui tornare dopo aver svolto una</i>	In mezzo al cerchio
	In mezzo al campo o alla stanza
	Alle estremità del campo o della stanza
	Esterna rispetto allo spazio di gioco
Azione secondaria <i>(ovvero un'azione che si unisce all'azione primaria per renderla più difficile e divertente)</i>	Legare insieme dei giocatori
	Far saltare un giocatore in spalle a un altro
	Canzone che ferma il gioco
	Saltare a piedi uniti o gattonare
	Inserire giocatore Jolly
	Inserire giocatore "disturbatore"
	Immobilizzarsi



SUL SITO CREGEST.IT

A disposizione nella sezione Download - Giochi, un **MAXI-ARCHIVIO** di **GIOCHI** raccolti negli anni.

