

Associazione M.I.O. 2022/2023

# ARCHIVIO GIOCHI



**Per estate ragazzi, campi e  
momenti di animazione**

# INDICE:

<b>GIOCHI SINGOLI:</b>		<b>4</b>
- ANFORE	movimento, presa	4
- ASSASSINO	statico, strategico, tappabuchi	4
- ATOMI	movimento, tappabuchi	5
- BANG!	riflessi, statico, conoscenza, tappabuchi	5
- BASTONE PASSEPARTOUT	conoscenza	6
- BOSCAIOLO ADDORMENTATO	tappabuchi	6
- BOUNTY KILLER	movimento, presa, strategico, tutti vs tutti	7
- CAPO FACCI CAMBIARE	statico, tappabuchi	7
- CHI HA PAURA DELLO SPARVIERO?	movimento, presa, tappabuchi	8
- CHILL	movimento, presa, tutti vs tutti, con palla	8
- CHIN CHIN KARATE'	presa, tutti vs tutti, tappabuchi	9
- CIECHI E ZOPPI	formativo, tappabuchi	9
- FEEDBACK	conoscenza, statico	10
- FILE MUTE	conoscenza, statico	10
- FORMICHINE	statico, tappabuchi	11
- GOMITOLO	conoscenza	11
- I BISCOTTI DELLA NONNA	statico, tappabuchi	12
- I SOTTOMARINI	movimento, tappabuchi	12
- IL CERCHIO PERICOLOSO	statico, forza	13
- IL GIOCO DELL'AGGETTIVO	statico, creativo, tappabuchi	13
- IL GIOCO DEL BARATTO	statico, pazienza, tutti vs tutti, tappabuchi	13
- IL GRANDE ORECCHIO	statico, tappabuchi	14
- IL GUARDIANO DEI CAVALLI	statico	14
- IL MONDO CAPOVOLTO	conoscenza, tappabuchi	15
- IL ROBOT E LO SCEMO DEL VILLAGGIO	conoscenza, formativo	15
- IL VIAGGIO A GERUSALEMME/ IL GIOCO DELLA SEDIA	tappabuchi	16
- INDIANI E TRAPPER	statico, tappabuchi	16
- JEFTE DICE	statico, riflessi, tappabuchi	17
- L'ESCLUSO	statico, formativo, pazienza, strategico	17
- LA FRONTIERA	statico, pazienza, tappabuchi	18
- LA GUERRA DEI POLLICI	statico, forza, tappabuchi	18
- LA MELA MATURA	coppie, staffetta	19
- LA SCOPA CHE CADE	statico, conoscenza, tappabuchi	19
- LE METEORE	movimento, tappabuchi	20
- LOTTA DEL GALLO	movimento, forza	20
- LUPO MANGIA FRUTTA	tappabuchi	20
- MASCHI E FEMMINE	conoscenza, tappabuchi	21
- MEDUSE	movimento, presa, tappabuchi	21
- MOSCA CIECA	movimento, presa, riflessi, tappabuchi	22
- NASCONDINO 10,9,8...	movimento, tutti vs tutti, tappabuchi	22
- NASCONDINO BARATTOLO	movimento, uno vs tutti, tappabuchi	23
- NASCONDINO SARDINA	movimento, uno vs tutti, tappabuchi	23
- NON PIU' DI TRE PASSI	movimento, presa, tappabuchi	24
- ODIO TUTTI QUELLI CHE...	movimento, tappabuchi	24
- PALLA SEDUTA	movimento, presa, tutti vs tutti, con palla, tappabuchi	24
- PATATA BOLLENTE	movimento, riflessi	25
- RIPPEL TIPPEL	conoscenza, riflessi, tappabuchi	25
- RINCORSA OSPEDALIERA	movimento, presa, tappabuchi	26
- ROLLER CATCH	movimento, presa, tappabuchi	26
- RUSSIA	statico, formativo	27

- SBUCCIADITO	statico, tutti vs tutti, tappabuchi	27
- STREGA COMANDA COLORE	movimento, presa, tappabuchi	28
- SUL PIANETA SE-MA-FOR	movimento, presa, tappabuchi	28
- TERRA-MARE	movimento, riflessi, tappabuchi	29
- TELEFONO SENZA FILI	statico, tappabuchi	29
- UN, DUE, TRE STELLA	movimento, riflessi, tappabuchi	30
- ZIP ZAP BOING	statico, riflessi, tutti vs tutti, tappabuchi	30
<b>GIOCHI DI SQUADRA:</b>		<b>32</b>
- ALCE ROSSO/BRIZZOLATO	movimento, strategico	32
- ALLA FIERA DELL'EST	movimento, presa, strategico	32
- BANDIERA SCALPO	movimento, presa, strategico	33
- BLU E VERDE	movimento, presa	34
- BOMBARDAMENTO	presa, con palla	34
- CACCIA AL DETTAGLIO	movimento	35
- CACCIA ALL'OGGETTO	movimento	35
- CALCIO GAELICO	movimento, con palla	36
- CALCIO VIRTUALE	movimento	36
- CASTELLI/BATTAGLIA NAVALE	con palla	37
- CORALLO	movimento, pazienza	37
- CORRI VALIGIA, CORRI!	movimento, staffetta	38
- CORSA DEI CAMERIERI	movimento, staffetta	38
- CRISTIANI CONTRO ROMANI	presa, con palla	39
- DIECI PASSAGGI	movimento, con palla	39
- DODGEBALL	presa, con palla	40
- GAZZE LADRE	movimento, presa	40
- GIOCO DEL FAZZOLETTO	movimento, presa	41
- GUELF E GHIBELLINI	movimento, presa	41
- HITBALL	con palla	42
- HOCKEY BOTTIGLIA	movimento, con palla	43
- I CAVALLUCCI MARINI	movimento, presa, con palla	43
- IL PONTE DI BALAMBAM	movimento, staffetta, con palla	44
- INDOVINA CHI?	movimento	44
- LA PASTINA DI NONNA PIA	movimento, pazienza	45
- LE PENTOLE E IL POMODORO/VOLLEY TENNIS	con palla	45
- LETTERA PADRONA	creativo, statico	46
- MILLEPIEDI	forza	46
- NEGLI ABISSI	pazienza, staffetta	47
- OCTO SPRITZ	pazienza, staffetta	47
- PALLA A SPICCHI	con palla	48
- PALLA AVVELENATA	movimento, presa, con palla	48
- PALLA INDIANA	movimento, con palla	49
- PALLA INFUOCATA	presa, con palla	50
- PALLA META	movimento, con palla	50
- PALLA POMPIERA	con palla	51
- PALLA PRIGIONIERA	presa, con palla	51
- PALLA QUADRATA	movimento, presa, con palla	52
- PESTA IL PALLONCINO	presa	53
- ROVERINO	movimento	53
- SAGAMORE	movimento, presa, strategico	54
- SCOLAPALLA	movimento, con palla	54
- SCOUTBALL	movimento, presa, con palla	55
- STAFFETTA CULTURALE	movimento	55
- STRATEGO	movimento, presa, strategico	56
- TESTA O CROCE	movimento, presa, con palla	57

- TIPO RUGBY	movimento, con palla	57
- TIRO ALLA FUNE	forza	58
- TOTEM BAGNATO	con palla	58
- TOTEM COLORATO	movimento, presa	58
- TRIS STAFFETTA	movimento, strategico, staffetta	59
- URLO VICHINGO	statico	60
- VASETTI DI BRUNO	movimento, staffetta, con palla	60
- VOLLEY DADO	con palla	60

## GIOCHI SINGOLI:

### ANFORE

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** I giocatori sono posizionati a coppie, a braccetto come delle anfore, sparsi per il campo. Ogni coppia sta a braccetto, tranne una. In questa coppia, uno del giocatore scappa e l'altro deve cercare di prenderlo, toccandolo con la mano. Se il giocatore viene preso, si invertono i ruoli. Per salvarsi, chi scappa può attaccarsi a una delle coppie in campo, creando un tris. A questo punto il nuovo rincorso diventa colui che si trova dall'altra parte dell'anfora rispetto a chi si è attaccato. La fine del gioco è a discrezione dell'animatore.

### ASSASSINO

**GIOCO:** singolo, statico, strategico, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** carte

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Una persona esce (investigatore) e si distribuiscono le carte per assegnare i ruoli al resto del gruppo tra cui l'assassino (che rimane segreto) che ucciderà in seguito facendo l'occholino alle sue vittime, che dovranno morire in modo molto teatrale. Lo scopo dell'investigatore, che non può essere ucciso, è quello di scoprire l'assassino con un numero massimo di tentativi e quello dell'assassino di "uccidere" la metà +1 dei partecipanti senza farsi scoprire. Il nome "assassino" può essere sostituito, con "stregone", ad esempio, che non "uccide", ma "addormenta" le sue vittime.

## ATOMI

**GIOCO:** singolo, di movimento, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle 'molecole' contenenti tanti 'atomi' (persone) quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le 'molecole' con un numero sbagliato di atomi. Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8). Per veri 'massacri', provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)! Vince chi rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

## BANG!

**GIOCO:** singolo, di riflessi, statico, di conoscenza, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si gioca in cerchio, e si tratta di un gioco di riflessi. Un giocatore (A) dà il via al gioco mirando un altro giocatore (B) e sparandogli con la propria pistola (ovvero si intrecciano le dita e si sollevano gli indici!). Per sparare è sufficiente urlare "Bang!". La persona a cui è stato sparato (B) si deve immediatamente chinare per terra per schivare il colpo. A questo punto i due giocatori più prossimi a lui, ovvero quello alla sua destra (C) e alla sua sinistra (D), si devono immediatamente sparare in una gara di velocità, come in un duello. Il più veloce sopravvive, l'altro risulta "morto" per cui si siede per terra. Ovviamente il giocatore B, avendo schivato il colpo, può rialzarsi e rientrare in gioco. Qualora però non abbia avuto i riflessi abbastanza pronti per schivare il colpo, sarà lui stesso a risultare "morto" (e pertanto a sedersi per terra) e non

genererà nessun duello fra i suoi vicini. Si prosegue così finché non rimangono in piedi solo due pistoleri che si sfideranno a duello. Vince il più veloce.

**VARIANTE:** usando i nomi anziché Bang! il gioco può diventare di conoscenza, il giocatore (C) deve dire il nome del giocatore (D) e viceversa.

## **BASTONE PASSEPARTOUT**

**GIOCO:** singolo, di conoscenza.

**ETÁ:** dai 6 anni in su.

**MATERIALI:** bastone fatto da giornali arrotolati.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Fare prima un giro di nomi. Si dovrà formare un cerchio e appena fatto sedersi sul posto. Uno solo partirà in centro con il bastone in mano. Al via il giocatore che è in centro dovrà dire il nome di qualcuno e andare il prima possibile a colpire la persona chiamata in testa, se viene colpita allora il giocatore colpito dovrà prendere il posto di quello che era in centro con il bastone e dovrà fare la stessa cosa. Invece se il giocatore che sta per essere colpito riesce a dire in tempo il nome di un altro giocatore allora il giocatore in centro dovrà cambiare il suo obiettivo e cercare di colpire il giocatore chiamato.

## **BOSCAIOLO ADDORMENTATO**

**GIOCO:** singolo, tappabuchi.

**ETÁ:** 6-8 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** l'animatore sceglie un bambino che sarà l'orso e lo farà uscire dalla stanza. Gli altri, che saranno i boscaioli, tagliano la legna. All'improvviso si sente il terribile verso dell'orso e i boscaioli dovranno gettarsi a terra fingendo di dormire: è l'unico modo per salvarsi. L'orso tenterà di svegliarli scuotendoli. Il minimo segno di vita tradirà il boscaiolo che sarà divorato. L'animatore farà

da arbitro per stabilire se il boscaiolo ha dato segni di vita. Il boscaiolo divorato si trasformerà in orso e uscirà dalla stanza con il suo simile. I boscaioli riprenderanno il loro lavoro quando all'improvviso sentiranno il verso dell'orso. Il gioco terminerà quando tutti saranno trasformati in orso: vince chi rimane per ultimo. Per svegliare i boscaioli è vietato fare il solletico e urlare nelle orecchie.

## **BOUNTY KILLER**

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, strategico, tutti contro tutti.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** grande prato o bosco alberato.

**NUMERO ANIMATORI:** 2-3.

**REGOLE:** ogni concorrente ha una fascia con una serie di numeri che bisogna applicare alla fronte. Ad ogni concorrente poi viene dato un foglietto con una sequenza di numeri. Quella sequenza di numeri rappresenta un altro concorrente che deve essere ucciso. Per uccidere qualcuno basta toccarlo. A questo punto, la vittima deve cedere il proprio biglietto con la propria vittima. Vince l'ultimo che rimane! Se invece il killer scopre di essere lui la vittima prevista per la propria vittima... viene eliminato insieme a lui.

## **CAPO FACCI CAMBIARE**

**GIOCO:** singolo, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** I bambini sono seduti in cerchio e uno di loro si allontana, perché non deve vedere ciò che presto succederà all'interno. Gli altri bambini, disposti in cerchio, scelgono un CAPO che inizia una sequenza precisa di gesti, cambiando molto spesso movimento (es. battere le mani, muovere i piedi, gesticolare, ecc...). Gli altri bambini del cerchio dovranno ripetere esattamente i suoi movimenti, cercando di sviare il bimbo fuori dal gruppo,



che ha il compito di scoprire chi sia il capo. I bambini in cerchio, mentre fanno i gesti, cantano: "Capo facci cambiare, facci cambiare capo, se non ci fai cambiare, noi cambieremo capo". Il bambino viene riammesso nel gruppo ed è chiamato a scoprire chi è il capo osservando attentamente chi fa cambiare al gruppo i gesti. Ha tre tentavi per indovinare il capo: se lo fa, il capo deve uscire dal cerchio e diventa lui quello che deve indovinare; se non indovina si allontana nuovamente e si deve eleggere un nuovo capo.

## CHI HA PAURA DELLO SPARVIERO?

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso in grandi spazi.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i partecipanti si dividono in due categorie: gli sparvieri (poche persone; anche una sola se è molto veloce e sveglia) e le rondini. Sparvieri e rondini si mettono agli estremi del campo da gioco; al via dell'arbitro gli sparvieri domandano ad alta voce "CHI HA PAURA DELLO SPARVIERO?" le rondini dopo aver risposto urlando "NESSUNO!!!" cercheranno di raggiungere la parte opposta senza che gli sparvieri riescano a toccarli. Se una rondine arriva dall'altro lato è salva; gli sparvieri possono muoversi solo in una direzione (non possono tornare indietro per rincorrere le rondini fuggite). La manche finisce quando sparvieri e rondini hanno scambiato i loro posti nel campo da gioco; a questo punto le rondini che sono state toccate dagli sparvieri diventano anch'esse sparvieri, e quindi il gioco si fa più difficile per le rondini. Le manches si susseguono... e vince chi rimane tra le rondini fino all'ultima manche.

## CHILL

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, con la palla, tutti contro tutti.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** una palla non troppo dura.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il gioco ha inizio con il lancio della palla verso l'alto, da parte dell'animatore. Chi si appropria della palla può effettuare un lancio dopo un massimo di 3 passi, con l'obiettivo di prendere gli altri giocatori. Se la palla viene afferrata al volo, prima che tocchi terra, il lanciatore è preso e quindi va in prigione. Se, invece, la palla colpisce uno o più giocatori prima di toccare terra, questi vengono presi e vanno in prigione. Se un giocatore viene colpito, ma un secondo giocatore prende la palla al volo prima che tocchi terra, il lanciatore viene preso, mentre gli altri due giocatori rimangono in gioco. Quando un giocatore viene preso, tutti quelli che si trovano in prigione a causa sua vengono liberati e tornano nel campo da gioco. L'obiettivo di ogni giocatore è prendere tutti gli altri e rimanere ultimi in campo.

## CHIN CHIN KARATE'

**GIOCO:** singolo, di presa, tutti contro tutti, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i giocatori si dispongono in cerchio. Il gioco inizia con il grido dei giocatori, che si tengono per mano, della frase "chin chin karatè", con un successivo salto all'indietro. Un giocatore, scelto precedentemente come colui che inizia, deve saltare e cercare di atterrare sui piedi del vicino alla sua sinistra. Ha a disposizione un solo salto per attaccare. L'avversario ha a disposizione un solo salto per tentare di evitare di essere preso. I salti sono però cumulabili: se non si ha usato il salto di difesa, si può usare dopo per attaccare con due salti. Nel caso in cui il giocatore venga preso, questo viene eliminato, e si ricomincia dal giocatore a sinistra dell'eliminato. È tassativamente vietato spostarsi dal posto in cui si è atterrati, o muoversi durante il turno degli altri. Gli ultimi due giocatori si sfidano a bang, schiena contro schiena.

## CIECHI E ZOPPI

**GIOCO:** singolo, formativo, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** bende per i ciechi, lacci o stringhe per gli zoppi.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** da un lato del campo di gioco ci sono i ciechi (ragazzi bendati) e dall'altro gli zoppi (ragazzi con i piedi legati). Al via i ciechi cercano di raggiungere gli zoppi: quando ne incontrano uno lo prendono a cavalcioni sulla schiena e lo portano dall'altra parte del campo, questa volta però gli zoppi guideranno i loro portatori ciechi.

## FEEDBACK

**GIOCO:** singolo, di conoscenza, statico.

**ETÁ:** dai 14 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** circa 3 minuti a partecipante.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** a turno, ognuno dei partecipanti sarà un bersaglio. Gli altri giocatori devono rispondere ciascuno a questa domanda, riguardante il bersaglio: *Se io fossi un film / opera / romanzo, quale titolo mi daresti?* Ogni giocatore può dare la sua risposta liberamente. Alla fine del turno, il bersaglio può fare le sue considerazioni (scegliere quello che lo rappresenta di più o di meno, chiedere spiegazioni su risposte particolari, ...), quindi sarà il turno di un altro giocatore.

**VARIANTE:** è possibile variare il gioco anche con le seguenti domande: Se fosse un animale, quale sarebbe? E se fosse una bevanda? O una pianta?

## FILE MUTE

**GIOCO:** singolo, di conoscenza, statico.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Dopo un giro di nomi, ogni giocatore si sparge per il campo. L'animatore dice "mettetevi in ordine ..." e poi dirà in base a cosa si dovranno mettere in ordine (es. ordine alfabetico, ordine di altezza, colore dei capelli dal più chiaro al più scuro) tutto questo fatto senza parlare.

## FORMICHINE

**GIOCO:** singolo, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** I giocatori si mettono in fila indiana, uno dietro l'altro come fanno le formichine. L'ultimo della fila picchietta sulla spalla del giocatore davanti a sé e senza parlare gli fa vedere una o più sequenze con una parte del corpo, per esempio schiaccia l'occholino sinistro e alza il piede destro, o alza le spalle e piega le ginocchia. L'amico deve memorizzare quello che ha appena visto e a sua volta far girare il giocatore che ha davanti per ripetere gli stessi movimenti. Si arriverà fino al primo della fila e si scoprirà se la sua successione è uguale a quella di partenza.

**VARIANTE:** Il primo giocatore inizia facendo un solo movimento anche semplice, come ad esempio un sorriso, il secondo ripete il sorriso e aggiunge qualcosa a suo piacere come grattarsi il naso, il terzo partecipante dovrà quindi sorridere, grattarsi il naso e fare altro. La catena continua andando avanti così fino all'ultimo che dovrà essere bravissimo e ripetere tutto.

## GOMITOLO

**GIOCO:** singolo, di conoscenza.

**ETÁ:** 6-8 anni.

**MATERIALI:** gomito o una palla per la variante.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si dovrà formare un cerchio. Partirà l'animatore che dirà il suo nome e una cosa che gli piace, poi tenendo un'estremità del gomito lancerà quest'ultimo ad uno dei ragazzi in cerchio che dovrà anche lui fare la stessa cosa fatta in precedenza dall'animatore ma in più dovrà ricordarsi le cose dette. Quando si è formata la ragnatela che ogni sua estremità tocca ogni componente del gioco allora bisognerà arrotolare il gomito. Il giocatore che ha il gomito in mano mentre arrotola il gomito dovrà dire il nome e la cosa che piace del giocatore a cui dovrà passare il gomito arrotolato.

**VARIANTE:** Si farà un giro di nomi con una cosa che piace e poi si partirà da chi ha la palla, che dovrà lanciare la palla dicendo il nome e la cosa che piace del giocatore a cui ha lanciato la palla.

## I BISCOTTI DELLA NONNA

**GIOCO:** singolo, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** piattini e gallette di riso.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** disporre i piattini davanti ai concorrenti per terra con una galletta dentro al via I concorrenti devono inginocchiarsi e mangiare la galletta tenendo le mani dietro la schiena, ci si può aiutare con naso e mento.

## I SOTTOMARINI

**GIOCO:** singolo, di movimento, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** bende.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** un oggetto qualsiasi costituisce il tesoro, che i sottomarini devono riuscire a prendere. Questo sarà posto su un tavolo. Alcuni ragazzi faranno i "bassifondi affioranti", tutti gli altri sottomarini. Dopo che tutti hanno visto bene dove si trova il tesoro, i sottomarini vengono bendati, mentre i bassi fondi si siedono per terra, sparsi. Uno alla volta i sottomarini dovranno cercare di

raggiungere un tesoro, se però inciampano in un bassofondo vengono eliminati.

## IL CERCHIO PERICOLOSO

**GIOCO:** singolo, statico, di forza.

**ETÁ:** dai 10 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 se il gruppo è numeroso.

**REGOLE:** I giocatori si tengono per mano, al centro è disegnato un cerchio col gesso. I giocatori, tirandosi e spingendosi, cercano di costringere gli altri a calpestare il cerchio. Chi lo fa viene eliminato. Quando rimangono pochi giocatori il cerchio in centro viene rimpicciolito.

## IL GIOCO DELL' AGGETTIVO

**GIOCO:** singolo, creativo, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 12 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si sceglie un giocatore da far uscire dalla stanza. I giocatori che restano scelgono un aggettivo. Il giocatore scelto rientra e comincia a fare domande (qualsiasi domanda!). Gli altri giocatori risponderanno alle sue domande secondo l'aggettivo scelto (es. se è "lento" ci metteranno 10 minuti a rispondere.) Il suo scopo è indovinare l'aggettivo che i suoi compagni hanno deciso.

**VARIANTE:** per complicare il gioco si possono usare gli avverbi anziché gli aggettivi.

## IL GIOCO DEL BARATTO

**GIOCO:** singolo, di pazienza, statico, tutti contro tutti, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** un anello.

**DURATA:** 10-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i giocatori formano un cerchio ed uno starà al centro. Il giocatore del centro darà l'anello ad uno del cerchio che dovrà cercare di scambiarlo con uno a fianco distogliendo l'attenzione dell'osservatore. Ci saranno ovviamente scambi veri e finti. Ad un certo punto ci si ferma ed il giocatore centrale deve indovinare il giocatore che ha in mano l'anello: se si indovina si cambierà il posto, altrimenti resterà al centro.

## IL GRANDE ORECCHIO

**GIOCO:** singolo, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 agli 11anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti al massimo.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il gruppo si raduna su un lato del campo, un volontario sta rivolto di schiena a circa 5 metri di distanza dal gruppo. Una persona del gruppo, cambiando il tono della sua voce abituale, dice "grande orecchio mi senti?" e il volontario deve indovinare chi è stato. Ha tre possibilità per indovinare altrimenti cambia posto con chi ha parlato con la voce alterata. Il gioco finisce quando tutti hanno avuto la possibilità di indovinare una volta. Il gioco è particolarmente adatto ai bambini per aumentare la percezione uditiva e l'orientamento dei suoni nello spazio; funziona meglio quando il gruppo si conosce già un po'.

## IL GUARDIANO DEI CAVALLI

**GIOCO:** singolo, statico.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** 1 sedia dei fazzoletti bastone di cartone.

**DURATA:** 15-20 minuti.

**SPAZIO:** chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il guardiano bendato, sta sopra una sedia con il bastone di cartone. Alle gambe della sedia sono legati 1 o più fazzoletti, gli indiani dovranno slegare i "cavalli" senza farsi sentire quindi senza essere colpiti.

## IL MONDO CAPOVOLTO

**GIOCO:** singolo, conoscenza, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 agli 11 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** *“A chi mai desiderava vedere il mondo da una prospettiva diversa, ecco il gioco per soddisfare questa curiosità”.* I giocatori si muovono all’indietro con le gambe divaricate, piegate in giù con la faccia che guarda tra le gambe. Quando incontrano una persona si mettono sedere contro sedere, si prendono per mano e dicono “quack”. Poi continuano per la loro strada. Il gioco finisce quando tutti hanno salutato tutti, oppure quando si avverte che sta andando troppo sangue al cervello. Conviene eseguire questo gioco dopo avere preso un po’ di confidenza perché permette di scatenarsi.

## IL ROBOT E LO SCEMO DEL VILLAGGIO

**GIOCO:** singolo, di conoscenza, formativo.

**ETÁ:** dai 12 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1 arbitro, più 1 con la riflessione.

**REGOLE:** i ragazzi camminano per la stanza e cercano di tramutarsi in robot; questo non saprà parlare, ma potrà cigolare, stridere, strepitare e far fracasso. Ognuno sceglie il tipo di robot che preferisce e che più si adatta a lui, poi chiudono gli occhi e iniziano a muoversi sul posto, riproducendo i rumori tipici del robot. A questo punto aprono gli occhi e si muovono per la stanza: bisogna cercare di stabilire un minimo di contatto fisico con gli altri robot e iniziare un piccolo dialogo di movimenti e rumori (circa due minuti). A questo punto i ragazzi si fermano e restano dove sono e si trasformano nel loro esatto contrario (i robot sono rigidi e controllati e ora si devono sciogliere).



Diventano gli scemi del villaggio e devono muoversi in modo incontrollato e scoordinato. Anche adesso non possono parlare ma possono ridere, schiamazzare, urlare, grugnire e far emergere la parte “scema”. I ragazzi replicano ciò che avevano fatto quando erano robot (altri due minuti). Alla fine scelgono un compagno e iniziano una conversazione non verbale: prima si fronteggeranno due scemi del villaggio, poi due robot.

**RIFLESSIONE:** una volta terminata l’esperienza collettiva e quella a coppie si deve riflettere sui vari ruoli e porsi delle domande. Che tipo di robot sono? Com’è la comunicazione automatizzata? Come mi sento da scemo del villaggio? Come mi sono sentito nei due ruoli? Nella vita di tutti i giorni tendo a essere robot o scemo? Quale aspetto di me vorrei attivare in futuro: lo scemo o il robot?

## IL VIAGGIO A GERUSALEMME/ IL GIOCO DELLA SEDIA

**GIOCO:** singolo, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** sedie, una per partecipante.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si dispongono le sedie affiancate in fila e rivolte alternate in modo che i giocatori possano sedersi sia da un lato sia dall’altro. A un segnale del conduttore il gruppo gira intorno ad esse cantando un ritornello. Quando il conduttore ordina “stop”, tutti quanti si siedono: chi non ha trovato posto, dovrà sedersi sulle ginocchia di un altro. Ad ogni giro si toglie una sedia e alla fine si troveranno tutti seduti uno sulle cosce dell’altro.

**VARIANTE:** si può usare della musica anziché il canto del conduttore.

## INDIANI E TRAPPER

**GIOCO:** singolo, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** benda, bastone (variante).

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** chiuso (aperto solo se in un luogo tranquillo).

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** tutti i bambini formano un cerchio, un bambino (il trapper) si metterà al centro del cerchio, con gli occhi bendati, e drizzerà le orecchie per capire se intorno a lui sta accadendo qualcosa di sospetto. Uno dei bambini (l'indiano) gli si avvicinerà silenziosamente cercando di toccarlo. Se ci riuscirà avrà vinto l'indiano e diventerà il trapper, se invece il trapper si accorge in tempo che l'indiano gli si avvicina e punta il dito nella direzione giusta, questi dovrà tornare al suo posto e un altro indiano tenderà la sorte.

**VARIANTE:** per i ragazzi più grandi il trapper può utilizzare un bastone fatto con i giornali.

## JEFTE DICE

**GIOCO:** singolo, di riflessi, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** occorre eleggere uno Jefte (nelle prime partite meglio un animatore), che sarà il capo del gioco. Infatti Jefte darà dei comandi ai giocatori e ognuno di loro dovrà eseguire quello che dice. Esempio: "Jefte dice di toccarsi il ginocchio" e tutti i giocatori dovranno toccarsi il ginocchio. Chi sbaglia è fuori dal gioco. La regola principale è che Jefte dovrà iniziare a impartire ogni comando con "Jefte dice". Se vuole trarre in inganno i giocatori e dare un comando senza dire "Jefte dice" il giocatore che eseguirà il comando sarà fuori comunque. Più Jefte darà i comandi velocemente e più il livello di difficoltà del gioco si alzerà. Vince il giocatore che non viene escluso dal gioco. Colui che rimane sarà il nuovo Jefte.

**VARIANTE:** chi ha detto che Jefte sia l'unico che valga la pena ascoltare? Si possono assumere altre due persone per aiutarlo a dare i comandi: quando una frase o un comando è preceduto da "Jefte dice" i giocatori dovranno fare esattamente come è specificato dal conduttore; tuttavia, se il comando è preceduto da "Jole dice" i giocatori dovranno fare l'esatto contrario di ciò che dice. Infine, se il comando è preceduto da "Jacopo dice" i giocatori dovranno eseguire un'azione che gli è stata assegnata prima di iniziare il gioco.

## L'ESCLUSO

**GIOCO:** singolo, formativo di pazienza, statico, strategico.

**ETÁ:** dai 10 anni.

**MATERIALI:** cartoncini, mazzo di carte.

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** I partecipanti vengono suddivisi in due gruppi. Si distribuisce a tutti i partecipanti un cartoncino su cui ci sarà scritto se il bambino favorirà la riuscita del gioco o sarà l'intruso che metterà in difficoltà i suoi compagni, ogni bambino dovrà custodire il bigliettino gelosamente per sé senza rivelarne a nessuno il contenuto. La prova consiste nel memorizzare per un minuto uno schema di carte rosse e blu e in seguito, cercare di riprodurlo più in fretta dell'altro gruppo; ogni gruppo inoltre deve cercare di individuare i compagni che stanno cercando di mettere in difficoltà la riuscita del gioco ed escluderli da esso. Una volta finito il tempo concesso, il conduttore del gioco tirerà le somme chiedendo a chi era l'intruso di alzare la mano...solo a quel punto si scoprirà che nessun partecipante era l'intruso e quelli che sono stati esclusi dal gruppo perché ritenuti tali, erano vittima di un giudizio da parte degli altri compagni. Si riflette insieme sul peso del giudizio altrui e come queste condizioni le dinamiche di gruppo.

**VARIANTE:** si può giocare davvero con un escluso saltando la parte formativa.

## LA FRONTIERA

**GIOCO:** singolo, statico, di pazienza, tappabuchi.

**ETA':** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Seduti in cerchio (ma si può fare anche in piedi, in treno, intorno ad un tavolo, camminando) uno conduce e chiede agli altri come (nel senso di "con che cosa") intendono passare la frontiera. La risposta giusta è con un oggetto che inizi con la prima lettera del nome di chi risponde (Ugo passerà con un Uovo, Marco con un Martello etc.). Se qualcuno, nel gruppo, già sa il gioco il tutto riesce più divertente. Scopo, per tutti, è capire il meccanismo.

## LA GUERRA DEI POLLICI

**GIOCO:** singolo, statico, di forza, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 1 minuto.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si gioca a coppie e i pollici sono usati per simulare un combattimento; l'obiettivo è bloccare il pollice dell'avversario contando fino a tre. Le altre dita devono stare chiuse nel pugno del compagno e non ci si può staccare.

## LA MELA MATURA

**GIOCO:** a coppie, staffetta.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** una mela per ogni coppia.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** chiuso /aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** ad ogni coppia si dà una mela che va tenuta fronte contro fronte. La mela non può essere toccata con le mani. Al via le coppie devono attraversare il campo (con qualche ostacolo) senza far cadere la mela. Quando la mela cade vuol dire che è matura e la coppia viene squalificata.

## LA SCOPA CHE CADE

**GIOCO:** singolo, conoscenza, statico tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** una scopa.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** tutti i giocatori si dispongono in cerchio seduti, a parte uno di loro che rimane in piedi al centro con la scopa in mano. Il giocatore al centro fa iniziare il gioco chiamando un altro partecipante e nello stesso momento lascia cadere la scopa. Non deve spingerla, solo lasciarla. Il giocatore

chiamato si deve alzare e deve cercare di afferrare la scopa prima che essa cada a terra. Se ci riesce, il giocatore che era al centro rimane al centro anche per il turno dopo. Se non ci riesce toccherà a lui prendere la scopa e mettersi al centro a chiamare qualcuno.

## LE METEORE

**GIOCO:** singolo, di movimento, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** corde.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** con le corde si delimita un campo da gioco (meglio se irregolare) e tutti i giocatori si posizionano all'interno. Al via i giocatori iniziano a muoversi cercando di non scontrarsi, altrimenti vengono eliminati e si siedono all'esterno. Durante la manche gli animatori restringeranno l'area di gioco. Vince l'ultimo giocatore che rimarrà all'interno del campo.

## LOTTA DEL GALLO

**GIOCO:** singolo, di forza, di movimento.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** corda.

**DURATA:** circa 1 minuto a sfida.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si delimita un'area che fungerà da ring con la corda. Due giocatori entrano nel ring e si sfidano: con le braccia conserte e saltando su un piede solo si daranno spintoni e spallate, il vincitore sarà colui che spingerà l'avversario fuori dal ring o lo obbligherà a mettere a terra l'altro piede.

## LUPO MANGIA FRUTTA

**GIOCO:** singolo, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Un giocatore fa il LUPO e gli altri si scelgono un frutto. Il lupo deve dire un frutto e il giocatore che ha scelto quel frutto deve scappare senza farsi prendere.

## MASCHI E FEMMINE

**GIOCO:** conoscenza, tappabuchi.

**ETÁ:** 6-10 anni.

**MATERIALI:** penne e fogli di carta.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** l'animatore scrive il nome di alcuni animali sui fogli, distinguendo per ogni specie il maschio e la femmina, poi piega i fogli in modo che non si veda ciò che c'è scritto e ne distribuisce uno ad ogni giocatore. I giocatori, scoperto il loro ruolo, a dovranno sforzarsi di ritrovare il più velocemente possibile il proprio omologo, mimando il comportamento abituale. Il gioco terminerà quando tutte le coppie si saranno riunite. Ai più piccoli si può lasciar imitare il verso dell'animale.

## MEDUSE

**GIOCO:** di movimento, di presa, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso con grandi spazi.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i giocatori vengono suddivisi in gruppetti da 2/3 persone, chiamati meduse (o amebe). I componenti di ogni medusa devono formare un cerchio tenendosi per mano, senza mai staccarsi. Lo scopo di ogni medusa è, muovendosi per il campo, cercare di inglobare membri di altre meduse. Una

medusa ingloba un componente di un'altra medusa facendo passare due braccia (appartenenti a 2 giocatori diversi) oltre la testa del catturato. Alla fine del gioco vince la medusa più grande.

## MOSCA CIECA

**GIOCO:** di movimento, di presa, di riflessi, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** tra i giocatori, uno viene scelto a sorte e bendato, diventando così la "mosca cieca". Viene fatto girare più volte su sé stesso per "disorientarlo" e al via deve riuscire a toccare gli altri, che possono muoversi liberamente all'intorno senza allontanarsi troppo dal posto originario.

**VARIANTE:** esiste la variante dove la mosca cieca deve cercare di indovinare il nome del bimbo catturato.

## NASCONDINO 10,9,8...

**GIOCO:** singolo, di movimento, tutti contro tutti, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 5-10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso con grandi spazi e nascondigli.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** l'animatore che coordina il gioco è colui che inizia a contare (contro un albero, muro, o ostacolo), mentre tutti gli altri si vanno a nascondere. Il primo turno l'animatore parte a contare da 10 fino ad arrivare a 0: arrivato a 0, apre gli occhi e, rimanendo fermo, cerca di individuare i giocatori nascosti chiamandoli per nome (NB. per poterli prendere deve necessariamente vederli). Quando non vede più nessuno, l'animatore urla "TUTTI FUORI!" richiamando a sé tutti i giocatori. Coloro che sono stati trovati, a partire dal turno successivo conteranno insieme all'animatore, mentre gli altri torneranno a nascondersi. Ad ogni turno, il tempo a disposizione diminuisce di un secondo (al secondo turno inizieranno da 9, al terzo da 8 e così via). Vince chi viene eliminato per ultimo.

## NASCONDINO BARATTOLO

**GIOCO:** singolo, di movimento, uno contro tutti, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** barattolo, bastone, cerchio e cronometro .

**DURATA:** 10-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** viene deciso un tempo, in cui il giocatore che prende deve riuscire a prendere tutti i giocatori avversari. colui che prende, posiziona il barattolo in un punto preciso del campo, all'interno del cerchio. Tutti gli altri giocatori si spargono per il campo e decidono un giocatore che vada a tirare un calcio al barattolo. In quel momento il gioco inizia e viene fatto partire il tempo: i giocatori si devono nascondere nel tempo in cui il colui che prende va a recuperare il barattolo e lo riposiziona nel cerchio iniziale. Il giocatore che prende, per poter prendere, deve colpire il barattolo con il bastone e urlare il nome della persona in vista. Coloro che vengono presi devono andarsi a sedere in un posto relativamente vicino al barattolo; per essere liberati un altro giocatore deve calciare il barattolo, facendo così ricominciare il gioco. Alla fine del tempo stabilito, se colui che prende è riuscito a prendere il 50% + 1 degli avversari vince, altrimenti vincono gli avversari.

## NASCONDINO SARDINA

**GIOCO:** singolo, di movimento, uno contro tutti, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** cronometro .

**DURATA:** 10-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso con grandi spazi e nascondigli.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** all'inizio del gioco tutti i giocatori si ritrovano in un punto detto casa. Dopodiché un giocatore ha un minuto (o tempo deciso univocamente) di potersi nascondere, mentre tutti gli altri contano il countdown. L'obiettivo dei giocatori è quello di trovare la persona nascosta nel minor tempo possibile e nascondersi nello stesso posto aspettando che tutti i giocatori l'abbiano trovata; il primo che lo trova sarà il giocatore che si nasconderà la manche successiva.



## NON PIU' DI TRE PASSI

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, tappabuchi.

**ETA':** dai 6 anni.

**MATERIALI:** corda per delimitare il campo, scalpo (bandana).

**DURATA:** circa 5 minuti per manche.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i giocatori si posizionano in ordine sparso nel campo di gioco delimitato dalle corde; si sceglie un giocatore che verrà bendato e farà il cercatore. Al via il cercatore dovrà cercare di toccare gli altri giocatori in un tempo massimo di cinque minuti. Quando il cercatore parte gli altri giocatori potranno fare un massimo di tre passi: al primo mettono una mano in tasca, al secondo mettono anche l'altra, al terzo mettono entrambe le mani in tasca incrociando le braccia; per scappare dal cercatore ci si può abbassare ma non toccare il pavimento. Quando un giocatore viene preso dal cercatore deve uscire dal campo e stare in silenzio. Trascorsi cinque minuti, se il cercatore ha preso almeno tre giocatori ha vinto e il primo ad essere preso sarà il cercatore successivo.

## ODIO TUTTI QUELLI CHE...

**GIOCO:** singolo, di movimento, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10/15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i giocatori si siedono ognuno dentro un cerchio, Formando a loro volta un cerchio. Uno di essi si posiziona al centro del cerchio e deve dire "odio tutti quelli che..." aggiungendo una caratteristica. A questo punto tutti coloro che presentano questa caratteristica si alzano in piedi e devono sedersi in un altro cerchio. Anche colui che ha pronunciato la frase deve trovare un cerchio dove sedersi, lasciando così un'altra persona in piedi. Toccherà a quest' ultima pronunciare la frase e continuare così il gioco.

## PALLA SEDUTA

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, con la palla, tutti contro tutti, tappabuchi.

**ETA':** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** una palla non dura.

**DURATA:** 15/20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso purché non ci siano grossi ostacoli

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il gioco ha inizio con il lancio verso l'alto della palla al centro del campo da gioco. Chi ne entra in possesso non può fare più di tre passi, dopo di che è obbligato a lanciarla. Se questa viene afferrata al volo prima che tocchi terra, il lanciatore è preso e si siede. Viene considerato preso anche nel caso in cui la palla viene presa al volo dopo aver toccato un altro giocatore. Se invece la palla colpisce qualcuno prima di toccare terra, e dopo non viene presa al volo, il colpito si siede. Per potersi rialzare è necessario ottenere la palla e riuscire a passarla ad un'altra persona seduta. L'obiettivo di ogni giocatore è quello di rimanere l'ultimo in piedi.

## **PATATA BOLLENTE**

**GIOCO:** singolo, di movimento, di riflessi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** una palla, una cassa acustica.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il gioco è particolarmente indicato per una festa però più siete meglio è... viene prescelto un partecipante il quale, anziché giocare condurrà il gioco spegnendo e accendendo la musica. Finché ci sarà musica gli altri concorrenti dovranno passarsi la patata in maniera veloce senza farla cadere. Non appena il conduttore spegne la musica, tutti dovranno fermarsi, e colui che avrà la patata bollente in mano verrà eliminato o farà una penitenza.

## **RIPPEL TIPPEL**

**GIOCO:** singolo, di conoscenza, di riflessi, tappabuchi.

**ETA':** dai 6 anni.

**MATERIALI:** 1 pennarello.

**DURATA:** 15/20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i bambini, divisi nelle squadre, stanno insieme agli animatori. L'animatore dice: "RIPPEL TIPPEL SENZA TIPPEL... (indicando il proprio nome es. Francesco) CHIAMA RIPPEL TIPPEL SENZA TIPPEL... (indicando il nome di un bambino)" a sua volta il bambino utilizzerà la stessa formula per chiamare un altro bambino. Quando un partecipante al gioco sbaglia a dire la formula, a dire il nome del compagno oppure ad indicare il numero di "tippel", l'animatore sarà costretto a fargli un timbro sulla fronte con la tempera. Dovrà poi pronunciare la formula "RIPPEL TIPPEL SENZA TIPPEL Francesco (=nome) con un (=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) TIPPEL chiama RIPPER-TIPPEL Marika (=nome) senza(=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) tippel" e così via... Vince chi non ha nessun tippel sulla fronte.

## **RINCORSA OSPEDALIERA**

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, tappabuchi.

**ETA':** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15/20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso purché non ci siano grossi ostacoli.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** un giocatore designato dall'animatore del gioco deve rincorrere i compagni e cercare di prenderne uno. Colui che verrà preso dovrà a sua volta rincorrere un compagno tenendo una mano sulla parte che è stata toccata in precedenza. A sua volta il compagno che verrà toccato dovrà a sua volta cercare di prenderne un altro tenendo egli stesso la mano sulla parte che è stata toccata. C'è sempre solamente un giocatore che rincorre.

## **ROLLER CATCH**

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, tappabuchi.

**ETA':** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15/20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso purché non ci siano grossi ostacoli.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** all'inizio del gioco, ci si siede tutti un cerchio, a parte una persona che resta in piedi. Essa cammina intorno al cerchio, e quando lo ritiene più

opportuno serve un avversario toccandogli la testa. A questo punto i due sfidanti corrono in senso opposto attorno al cerchio. L'obiettivo è riuscire a sedersi prima dell'avversario nel posto libero. Chi rimane in piedi, dovrà a sua volta toccare qualcun altro.

## **RUSSIA**

**GIOCO:** singolo, formativo, statico.

**ETA':** dai 10 anni.

**MATERIALI:** carta e penna per tutti, nastro adesivo o puntine.

**DURATA:** 15-20 minuti.

**SPAZIO:** chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** a Mosca gli schedari del KGB sono fornitissimi di dati e di notizie riguardanti migliaia di cittadini. Bastano pochi particolari essenziali dell'aspetto fisico e del comportamento di una persona per risalire alla sua identità e, viceversa, bastano nome e cognome per conoscerne aspetto e gusti. Gli archivi moscoviti racchiudono migliaia di schede che solo ad alcuni è concesso consultare. Tra questi ci sono gli agenti segreti russi che, grazie agli addestramenti, riescono a memorizzare ogni scheda con una semplice occhiata. Ogni agente segreto scrive un paio di caratteristiche fisiche, due aspetti del suo carattere, l'animale, il colore e il fiore che preferisce e un suo particolare modo di comportarsi. Consegna poi il foglio al conduttore che lo numera e lo aggiunge a quelli dei compagni. Man mano che i fogli vengono consegnati, il conduttore si annota (solo lui lo sa) anche quale giocatore corrisponde ad ogni singolo numero. Tutti i fogli vengono mescolati e appesi, in ordine sparso, sul muro. Tutti gli agenti segreti leggono con attenzione i fogli appesi e cercano di capire a quale cittadino appartengono. Ciascuno di loro prepara quindi un elenco, abbinando i numeri dei fogli ai nomi dei compagni che li hanno scritti, elenco che consegna poi al conduttore. Vince chi compila l'elenco con meno errori, riuscendo a usare le notizie presenti su ogni foglio per capire a chi si riferiscono.

## **SBUCCIADITO**

**GIOCO:** singolo, statico, tutti contro tutti, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** palla.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** tutti i giocatori si dispongono in cerchio con le gambe divaricate larghe come le spalle, facendo toccare i propri piedi con quelli del vicino. Viene deciso un giocatore che inizia il gioco colpendo la palla senza farla alzare da terra. L'obiettivo è far passare la palla sotto le gambe di un altro giocatore. Quando ciò accade, chi ha subito "goal" subisce una punizione: la prima volta perde una mano, la seconda deve girarsi di schiena e può usare due mani, la terza rimane girato ma con una sola mano e la quarta volta che subisce "goal" viene eliminato. Il gioco termina quando rimangono solo più due giocatori. NB: la palla si colpisce in stile bagher con il numero di mani che si ha a disposizione.

## **STREGA COMANDA COLORE**

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, tappabuchi.

**ETÁ:** dai anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** La partita inizia con un giocatore che interpreta la "strega", la quale pronuncia la frase strega comanda color... seguita dal nome di un colore (per esempio, strega comanda color verde). A quel punto, gli altri giocatori dovranno cercare un oggetto del colore indicato e mettersi in salvo toccandolo. Compito della strega è catturare uno degli altri giocatori toccandolo prima che si sia messo in salvo. Il giocatore catturato diventa "strega" nel turno di gioco successivo. La struttura del gioco è molto simile a quella del lupo mangia-frutta, con una piccola differenza: il "lupo" deve catturare solo i bambini con il frutto indicato, scelto precedentemente da ogni partecipante, mentre la strega può catturare tutti i partecipanti, che non devono pensare a un colore ma devono toccare qualcosa che sia di quel colore.

## **SUL PIANETA SE-MA-FOR**

**GIOCO:** singolo, di movimento, di presa, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** un giocatore viene nominato dal conduttore “omino giallo” e si ferma in mezzo al campo, tutti i suoi compagni invece “omini verdi” si spargono attorno a lui pronti a scappare. Al via del conduttore gli omini verdi fuggono inseguiti dall’omino giallo che cerca di toccarli per trasformarli in suoi aiutanti gli “omini rossi”. Chi viene catturato aiuta l’omino giallo a inseguire gli altri giocatori. Quando un rosso cattura l’avversario grida forte il nome dell’omino giallo trasformandolo così in verde. Contemporaneamente lui diventa omino giallo e il giocatore preso omino rosso. Man mano che il gioco prosegue aumentano i gialli per ciascun rosso che cattura un avversario grida il nome del giallo che sta aiutando; ovviamente se un giallo è già stato trasformato in verde non cambia più ruolo finché non viene preso, salvo restando i cambiamenti degli altri giocatori. Onde evitare confusioni gli omini gialli corrono con il braccio sinistro dietro la schiena e gli omini rossi con la mano destra sulla testa. Vincono tutti i giocatori che al segnale di fine gioco ricoprono il ruolo di omini verdi.

## TERRA-MARE

**GIOCO:** singolo, di riflessi, di movimento, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**SPAZIO:** giardino/cortile grande.

**MATERIALI:** nessuno.

**NUMERO DI ANIMATORI:** 1 che abbia la parlantina e la fantasia.

**REGOLE:** le estremità del campo rappresentano la terra e il mare, il gruppo dei ragazzi partirà dalla terra. L'animatore inizierà a raccontare una storia inventata e quando nominerà la parola "MARE" i ragazzi dovranno attraversare il cortile e arrivare dall'altra parte, l'ultimo che arriva diventa scoglio e si piazza nel centro del cortile e ostacolerà gli altri. Dopodiché l'animatore riprende la storia e questa volta quando dirà la parola "TERRA" i ragazzi dovranno ripetere la corsa per arrivare dall'altra parte. L'animatore durante la storia deve cercare di dire parole simili a terra e mare per far sbagliare i ragazzi (es. terremoto, marina, Mario, terriccio, terribile, marittimo ecc.), ovviamente chi si muove quando viene nominata una parola che non è "terra" o "mare" si trasforma in scoglio. Viene considerato errore anche quando un ragazzo si muove quando viene nominato "mare" e lui già si trova dal lato del mare.

## TELEFONO SENZA FILI

**GIOCO:** singolo, statico, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i partecipanti devono disporsi in fila. Uno dei giocatori inizia il gioco bisbigliando una parola o una frase all'orecchio del suo vicino. Questi deve ripetere la stessa frase al prossimo giocatore, e così via fino all'ultimo della fila, che ripete la frase ad alta voce. Il divertimento deriva dal fatto che la frase riportata dall'ultimo giocatore è spesso molto diversa da quella di partenza, a causa del combinarsi e sommarsi di errori successivi di interpretazione.

**VARIANTE:** Si può anche organizzare una specie di telefono senza fili in cui i bambini però sono seduti uno dietro l'altro. Il bambino che sta in fondo alla fila deve disegnare sulla schiena del compagno davanti, e così via fino al capofila, che dovrà mostrare cosa ha disegnato e dire ad alta voce di cosa si tratta.

## UN, DUE, TRE STELLA

**GIOCO:** singolo, di movimento, di riflessi, tappabuchi.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Un giocatore scelto a caso è la "fata" e si trova rivolto verso il muro. Gli altri bambini si mettono in riga di fronte alla fata, a circa 20 metri di distanza da lei e cercano di raggiungerla. La fata ha gli occhi chiusi ed è girata di spalle, ma improvvisamente grida: "Un due tre stella!". Alla parola "stella", apre gli occhi e si gira. I giocatori sorpresi in movimento devono tornare sulla linea di partenza. Chi riesce a toccare per primo la fata, o il muro, prende il suo posto. Lo scopo del gioco è arrivare per primi a toccare la fata o il muro.

## ZIP ZAP BOING

**GIOCO:** singolo, statico, di riflessi, tutti contro tutti, tappabuchi.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** palla.

**DURATA:** 10/15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il gioco inizia con i componenti disposti in cerchio. Uno di loro ha la palla in mano che, entro pochi secondi, deve lanciare o passare ad un altro giocatore. Nel momento del lancio, si deve pronunciare una di queste parole: ZIP, ZAP O BOING. ZIP viene usata quando la palla viene passata al giocatore al suo fianco; ZAP viene usata quando la palla viene passata ad un giocatore lontano; BOING viene usata quando un giocatore lancia la palla a colui che gliel'ha lanciata. Quando un giocatore sbaglia, si siede senza uscire dal cerchio: a questo punto, i due che erano al suo fianco diventano immediatamente dei vicini. Il gioco finisce quando rimangono due giocatori in piedi: essi sono i vincitori.



## GIOCHI DI SQUADRA:

### ALCE ROSSO\ ALCE BRIZZOLATO

**GIOCO:** di squadra, di movimento, strategico.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** cartellini, pennarelli, 2 bandiere, scotch.

**DURATA:** 20/30 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 per le basi, 2 ai tavoli, 2 arbitri.

**REGOLE:** prima di cominciare bisogna realizzare i cartoncini con codice; questi dovranno avere un codice di 3 o 4 lettere/numeri. Ogni giocatore fissa sulla maglietta un cartoncino utilizzando lo scotch, dopo aver memorizzato il codice; quando il gioco comincia, i giocatori di una squadra dovranno cercare di raggiungere la base dell'altra squadra, rubare la bandiera e portarla nella propria base, senza che gli avversari riescano a leggere il codice sul loro cartellino (è vietato coprire il proprio cartellino con le mani o con indumenti come cappellini, occhiali da sole, foulard). Se un avversario legge correttamente il codice di un giocatore, questo dovrà tornare dall'animatore per cambiare cartellino e può farlo per un massimo di tre volte. Si specifica che in questa zona, mentre si cambia il cartellino, gli avversari non possono leggere il numero.

**VARIANTE CON LE PAROLE PER LE MEDIE:** si gioca con le regole precedenti, con la differenza che al posto dei cartellini con i numeri ci sono dei cartellini con delle parole non di uso comune. Se un avversario legge correttamente la parola di un giocatore, questi dovrà tornare dall'animatore per cambiare cartellino e può farlo per un massimo di tre volte e, inoltre, dovrà consegnare la parola all'avversario che l'ha letta. A fine partita le due squadre dovranno collegare le parole "rubate" alle definizioni che gli verranno fornite dagli animatori. Vince chi collega più parole alla definizione corretta.

### ALLA FIERA DELL'EST

**GIOCO:** di squadra (10 ciascuna), di movimento, di presa, strategico.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** un cartoncino per ogni giocatore .

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 3.

**REGOLE:** ogni giocatore riceve un cartoncino e lo legge senza comunicare a nessuno il numero o la figura che c'è sopra. Le squadre si spargono per il campo e il gioco può iniziare. Quando un giocatore vuole affrontare un avversario lo tocca e ciascuno mostra all'altro il proprio cartoncino: chi ha il punteggio/figura più alta elimina l'avversario. Chi non vuole affrontare l'avversario che gli corre incontro deve scappare ed evitare di farsi toccare.

**VARIANTE CON I NUMERI (PESCE MANGIA PESCE 6-8 anni):** il 9 è il numero più alto e può mangiare tutti ad eccezione del numero 1, che perde con tutti tranne che con il 9 (gli va di traverso). Gli altri numeri mangiano tutti quelli sottostanti in base all'ordine di grandezza. I giocatori che hanno il numero 0 sono i pesci spia, possono affrontare gli avversari, scoprire qual è il loro numero e riferirlo ai compagni di squadra, ma non possono eliminare né essere eliminati. Quando un giocatore viene eliminato non può assolutamente comunicare ai compagni il numero di chi lo ha mangiato, così come nessuno può riferire il nome del pesce spia quando la incontra. Quando l'ultimo giocatore della squadra viene eliminato esce anche la spia, vince la squadra che rimane per ultima in campo con qualche suo rappresentante.

**VARIANTE CON LE FIGURE:** topolino, gatto, cane, bastone, fuoco, acqua, tigre, bracconiere, elefante. Ordine come nella canzone "Alla fiera dell'est": l'elefante vince su tutti ad eccezione del topo, e a seguire tutti gli altri. I giocatori che hanno la carta del padre sono le spie, possono affrontare gli avversari, scoprire qual è la loro figura e riferirla ai compagni di squadra, ma non possono eliminare né essere eliminati. Quando un giocatore viene eliminato non può assolutamente comunicare ai compagni la figura di chi lo ha mangiato, così come nessuno può riferire il nome della spia quando la incontra. Quando l'ultimo giocatore della squadra viene eliminato esce anche la spia, vince la squadra che rimane per ultima in campo con qualche suo rappresentante.

## **BANDIERA SCALPO**

**GIOCO:** di squadra (molti ragazzi), di movimento, di presa, strategico.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** scalpi, 2 bandiere .

**DURATA:** 30 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 per gli scalpi, 1 arbitro.

**REGOLE:** prima di cominciare bisogna consegnare a ogni giocatore uno scalpo che verrà pinzato nell'elastico dei pantaloni simulando una coda; quando il gioco comincia, i giocatori di una squadra dovranno cercare di raggiungere la base dell'altra squadra, rubare la bandiera e portarla nella propria base, senza che gli venga rubato lo scalpo. Lo scalpo si d'una tramite un duello, quando un giocatore tocca un avversario, i giocatori si devono fermare e devono per forza iniziare a duellare e senza esclusioni di colpi dovranno sfilare lo scalpo all'avversario, solo a quel punto finisce il duello. Quando ad un giocatore viene rubato lo scalpo, questi dovrà tornare dall'animatore il quale gli toglierà una delle tre vite a disposizione, dopodiché riprenderà il suo scalpo e tornerà a giocare, se un giocatore perde tre vite viene eliminato. In caso la persona che sta facendo il duello ha la bandiera non la perderà fino a quando non perde lo scalpo.

## BLU E VERDE

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** corde o cinesini per delimitare il campo.

**DURATA:** 15-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1 narratore, 1 arbitro.

**REGOLE:** al centro del terreno tracciare 2 righe parallele a un metro di distanza l'una dall'altra. Da una parte c'è il campo dei verdi, dall'altra il campo dei blu. Il campo dei verdi e quello dei blu sono delimitati in fondo da un'altra riga (a ca. 10 m di distanza da quella centrale). Dietro quest'ultima riga c'è la zona neutra detta di protezione. Vi sono quindi 2 squadre. L'animatore del gioco racconta una storia. Ogni volta che dice il nome "Blu", tutti i giocatori del campo blu si salvano per mettersi al riparo nella loro zona neutra; se sono toccati dai rossi prima d'aver raggiunto la linea, diventano rossi. Stessa cosa per i rossi quando la parola "Verde" viene pronunciata. Il campo che ha il maggior numero di giocatori alla fine della storia vince.

## BOMBARDAMENTO

**GIOCO:** di squadra (meglio se con molti ragazzi), di presa, con la palla.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** pallone, gesso o fettuccia per delimitare i cerchi.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1 per il tempo, 2 arbitri.

**REGOLE:** i ragazzi si dividono in due squadre con eguale numero di giocatori in un prato o in un cortile. Si traccia un cerchio di grandezza diversa in base al numero di partecipanti ma comunque del diametro minimo di 10 metri. I giocatori della squadra A si distribuiscono attorno al cerchio, quelli della squadra B stanno all'interno. I giocatori della squadra A possono entrare nel cerchio solo per recuperare il pallone che eventualmente vi si fosse fermato. I giocatori della B non ne possono assolutamente uscire pena, in entrambi i casi, l'eliminazione. Dall'esterno del cerchio i giocatori della squadra A devono cercare di colpire i giocatori all'interno lanciando il pallone. I giocatori della squadra B devono cercare di non farsi colpire perché vengono eliminati se toccati dal pallone in qualunque parte del corpo fuorché la testa. Sono validi anche colpi di rimbalzo perciò con un solo tiro si possono fare più vittime. Il tiro però è valido se il giocatore della squadra A al momento del lancio ha tutti e due i piedi all'esterno del cerchio. Da parte loro i giocatori della B se si accorgono di non riuscire a schivare il pallone possono respingerlo con la testa. Se però il pallone così respinto colpisce un loro compagno di squadra questi viene eliminato. Dopo un primo turno si invertono i ruoli e il gioco ricomincia. vince la squadra che elimina gli avversari in minor tempo (o entro i 10 minuti). Se i giocatori sono tanti si possono usare più palloni.

## CACCIA AL DETTAGLIO

**GIOCO:** di squadra, di movimento.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** cellulari con fotocamera

**DURATA:** 30 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 arbitri.

**REGOLE:** ad ogni squadra vengono fatte vedere delle foto zoommate su un piccolo dettaglio. Le squadre dovranno girare lungo tutta la zona definita in precedenza e tramite un cellulare rifotografare quello che secondo loro è lo stesso dettaglio presente nelle foto. Vince la squadra che trova più dettagli e in minor tempo.

## CACCIA ALL'OGGETTO

**GIOCO:** di squadra, di movimento.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** penna e lista con gli oggetti.

**DURATA:** 30 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 arbitri.

**REGOLE:** in una zona definita vengono nascosti numerosi oggetti di qualsiasi dimensione ad ogni squadra viene affidata una lista con gli oggetti nascosti con corrispondente punteggio. L'obiettivo di ogni squadra è quello di ritrovare più oggetti possibili cercando di fare un punteggio più alto degli avversari

## **CALCIO GAELICO**

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla.

**ETÁ:** dai 12 anni.

**MATERIALI:** porte da calcio, pallone da calcio che rimbalza.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 arbitri.

**REGOLE:** L'obiettivo della squadra è di realizzare il punteggio più alto rispetto alla squadra avversaria in un tempo prestabilito. I punti si possono fare in due modi diversi: il primo è lanciare il pallone sia con mani che con piedi al di sopra della traversa che equivale a un punto, mentre l'altro modo è di fare goal all'interno della porta ma solo con i piedi ed equivale a due punti. I componenti della squadra non possono fare più di quattro passi con la palla in mano senza palleggiare, non possono neanche tenere la palla in mano senza palleggiare per più di quattro secondi. In caso bloccino il palleggio, come nel basket, devi per forza o tirare o passare la palla.

## **CALCIO VIRTUALE**

**GIOCO:** di squadra, di movimento.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 arbitri.

**REGOLE:** Si tratta del classico gioco del calcio realizzato senza pallone. Le due squadre avranno il compito di segnare il gol nella porta avversaria tramite il corpo di un loro componente. L'arbitro dà il via al gioco. Per segnalare chi possiede la "palla virtuale" il giocatore procederà nella corsa verso la porta avversaria con il braccio ben alzato. I passaggi ad altri compagni di squadra avverranno chiamando per nome tali giocatori. Solo in quel momento chi possedeva la "palla" abbasserà il proprio braccio e chi viene chiamato lo alzerà e proseguirà nell'azione. Per intercettare la "palla" gli avversari cercheranno di toccare il giocatore che sta conducendo l'azione. In questo modo il "pallone" passa a loro.

## **CASTELLI / BATTAGLIA NAVALE**

**GIOCO:** di squadra, con la palla.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** pallone (anche più di uno), scatoloni (oppure oggetti per costruire un castello).

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 2 arbitri.

**REGOLE:** ci si divide in due squadre, in fondo al campo di ogni squadra viene costruito un castello con scatoloni e/o materiali vari: i castelli devono essere quanto più simili possibile. Al via i giocatori di ogni squadra devono cercare di colpire con la palla il castello degli avversari e nello stesso tempo difendere il proprio. La distanza minima dal castello per i difensori è un metro. Vince chi abbatte per primo il castello.

**VARIANTE:** al posto dei castelli si usano i birilli (battaglia navale).

## **CORALLO**

**GIOCO:** di squadra (due o più, cinque giocatori ciascuna), di pazienza.

**ETÁ:** dagli 11 anni.

**MATERIALI:** carte.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** le squadre si schierano sulla linea di partenza a qualche passo l'una dall'altra. Le carte vengono sparse a caso in mezzo al campo. Al "via" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge il centro del campo, raccoglie due carte, torna indietro, parte il secondo e così via. Man mano che le carte vengono portate sulla linea di partenza vengono usate dai giocatori che in quel momento non stanno correndo per costruire un castello il più alto e il più robusto possibile. Se il castello crolla (tutto o in parte) va rimesso immediatamente in piedi. Vince la squadra che, dopo 10 minuti di gioco, ha costruito il castello più alto. A parità di piani, vince il castello il cui ultimo piano è formato da più carte, altrimenti si guarda il penultimo piano e così via.

**VARIANTE:** Al posto di utilizzare le carte si utilizzano i bicchieri di plastica (variante pensata per i bambini).

## CORRI VALIGIA, CORRI!

**GIOCO:** di squadra, di movimento, staffetta.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** due valigie o contenitori facili da trasportare, vestiti e accessori di ogni tipo il più strano possibile.

**DURATA:** 30 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si preparano due valigie dove sono stati messi un buon numero di vestiti, il più strano e mal assortiti possibile, mescolati, da uomo e donna, accessori come cappelli, sciarpe, guanti ecc...

Si divide il gruppo in due squadre e si mettono le due valigie ad una certa distanza. Il primo della squadra parte alla volta della valigia e raggiuntala deve indossare tutto il suo contenuto, prendere la valigia e correre dalla sua squadra. Lì, con l'aiuto dei compagni, dovrà spogliarsi degli indumenti appena indossati e consegnare la valigia al secondo della squadra che dovrà riportare la valigia al suo posto e ripetere l'operazione. Vince la squadra che, per prima, ha fatto indossare i vestiti a tutti i suoi partecipanti.

## CORSA DEI CAMERIERI

**GIOCO:** di squadra, di movimento, staffetta.

**ETÁ:** dai 12 anni.

**MATERIALI:** 2 vassoi, tanti bicchieri quanti sono i componenti delle squadre.



**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** tracciare una linea di fondo campo su cui sistemare i bicchieri riempiti a metà con l'acqua a circa 10 metri dalla linea di partenza. Parte il primo componente di ogni squadra con il vassoio a prendere un bicchiere e ritornare alla partenza consegna il vassoio al secondo giocatore che andrà a prendere il secondo bicchiere e così via. In caso qualche bicchiere dovesse cadere non si può più riempire e quindi il punto è perso. Vince la squadra che al termine della partita avrà più bicchieri non rovesciati sul vassoio.

## **CRISTIANI CONTRO ROMANI**

**GIOCO:** di squadra, di presa, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** due palloni.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** le due squadre si scontrano in una memorabile sfida all'ultimo colpo; si dividono i ragazzi in due squadre. In un campo rettangolare la prima squadra sta nella fascia centrale, larga un metro, e l'altra sta metà da un lato e metà dall'altro. Si tira il pallone con le mani verso gli avversari e vince chi in meno tempo possibile dai lati del campo riesce a eliminare tutti i concorrenti avversari nella parte centrale. La squadra esterna lancia i palloni, quella nel centro deve schivarli e per eliminare qualcuno degli avversari può prendere la palla al volo. Quando tutti i componenti al centro sono stati presi si ferma il tempo e si invertono le squadre.

## **DIECI PASSAGGI**

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** una palla.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto.



**NUMERO ANIMATORI:** 2-3.

**REGOLE:** l'animatore inizia la partita lanciando in alto la palla: il giocatore che la prende cerca di passarla a un compagno di squadra, questi a un altro e così via. I passaggi vengono numerati ad alta voce dall'animatore. La squadra che per prima effettua 10 passaggi consecutivi porta a casa la partita. La palla non può essere lanciata per due volte consecutive allo stesso giocatore (possono essere effettuati passaggi triangolari); se la palla cade per terra o viene afferrata da un avversario, la numerazione ricomincia da zero; la palla deve essere sottratta all'avversario prendendola al volo; la palla non può essere trattenuta per più di 10 secondi; la palla non può essere passata di mano in mano; il giocatore in possesso della palla non può fare più di tre passi; a ogni fallo il gioco si arresta e la palla passa ad un giocatore della squadra avversaria.

**VARIANTE:** il giocatore che ha la palla può muovere soltanto il piede destro e tenere fermo il sinistro. Se lo muove, la palla passa agli avversari.

## **DODGEBALL**

**GIOCO:** di squadra, di presa, con la palla.

**ETÁ:** dai 5 anni.

**MATERIALI:** da 1 a 3 palloni, corde per il campo.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Le squadre sono divise dalla metà campo. Al via le squadre partono dal fondo campo per andare a prendere i palloni che sono stati precedentemente piazzati a metà campo. L'obiettivo della squadra è di riuscire ad eliminare tutta la squadra avversaria. Per prendere i componenti della squadra avversaria bisogna lanciare la palla e colpirli in una parte del corpo che non sia la testa, in caso un partecipante venga colpito esce dal campo e forma una fila dei presi. Invece nel caso la palla venga presa al volo da un avversario viene liberato il primo della fila dei presi di quella squadra.

## **GAZZE LADRE**

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa.

**ETÁ:** 6 in su.

**MATERIALI:** corda per metà campo, 6 cerchi, oggetti vari per i punti.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso (palestra).

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Al via le squadre partono e hanno come obiettivo di entrare nelle tre basi avversarie per prendere gli oggetti di diverso valore collocati al loro interno e portarli nella propria metà campo per fare punto. Ogni componente della squadra se passa la metà campo potrà essere preso, semplicemente con il tocco, dalla squadra avversaria. Nel caso in cui una persona venga presa dovrà rimanere ferma in quella posizione fino a quando non venga liberato(toccato) da un componente della propria squadra. All'interno di una base può restarci soltanto una persona e non può essere presa dagli avversari, ma può prendere solo un oggetto alla volta, senza poterlo passare ai suoi compagni di squadra.

## GIOCO DEL FAZZOLETTO

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** 2 bandiere (una per squadra).

**DURATA:** 30 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Ogni squadra si dispone in fila. Le persone delle due squadre devono essere messe una di fronte all'altra e a tutti i giocatori viene assegnato un numero, uguale a quello che ha la persona di fronte a lui. L'animatore, al centro del campo, deve tenere il braccio teso e dalla sua mano far penzolare un fazzoletto. Successivamente, deve gridare un numero che vuole lui, al quale corrispondono due bambini (uno per squadra). Le due persone che sono state chiamate devono scattare in avanti il più velocemente possibile, perché il loro obiettivo è proprio quello di rubare prima dell'altro il fazzoletto sorretto dall'animatore. Chi arriva per primo quindi afferra il fazzoletto, ma deve correre veloce ed evitare che l'altro bambino lo raggiunga, perché lo può inseguire e se lo tocca il punto passa alla squadra del giocatore che inizialmente non aveva preso il fazzoletto; se invece questo non avviene il punto viene assegnato al giocatore che aveva rubato per primo il fazzoletto e che ha raggiunto i suoi compagni. Vince la squadra che fa più punti.

## GUELFI E Ghibellini

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** corda per metà campo

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** ci sono due squadre, esse devono posizionarsi nella propria metà del campo alla linea di fondo. Al via le squadre hanno l'obiettivo di raggiungere la linea di fondo campo avversario, ma dal momento in cui un giocatore entra nel campo avversario, esso può essere preso. Se viene preso, deve ritornare nella propria metà campo e toccare la linea di fondo campo per poi poter ripartire. Vince la squadra che per prima porta tutti i propri componenti a fondo campo avversario.

## HITBALL

**GIOCO:** di squadra, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** pallone, corde per metà campo.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il campo è diviso con le fettucce in due metà rettangolari, ciascuna squadra si dispone nella propria metà campo. Per tutta la partita ogni squadra deve rimanere nel proprio campo, senza invadere la metà avversaria, pena la perdita del possesso palla. Al fischio di inizio, due giocatori si contendono la palla per portarla nella propria squadra. Tutte le volte che una squadra ha possesso della palla, ha a disposizione 5 secondi per colpirla, solo con mani o braccia, e mandarla nel campo avversario, cercando di segnare. Per i giocatori è vietato cercare di trattenere la palla o colpirla per due volte di seguito. Qualora questo succeda, la palla dovrà essere ceduta alla squadra avversaria. La porta di ogni squadra è costituita da tutta la parete al fondo del proprio campo. Se troppo alta, in base all'età dei bambini, si può decidere di delimitare l'altezza della porta con del nastro. Se la porta viene colpita, la squadra che ha segnato guadagna un punto, e si ricomincia dagli avversari. Vince chi fa più punti nel tempo prestabilito. Se la palla cade a terra o quando si deve far ripartire il gioco, si può sollevare da terra la palla con due mani, colpendola senza trattenerla.

**POSSIBILI VARIANTI:** è possibile dividere ciascuna metà campo in 2: la zona d'attacco, accessibile a tutti i giocatori di quella squadra, e la zona di difesa, alla quale non possono accedere più di metà dei componenti della squadra contemporaneamente. Se si fa punto dalla zona della difesa il punto varrà 2.

## HOCKEY BOTTIGLIA

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** tante bottiglie di plastica vuote (una per partecipante), una palla non troppo grande né troppo pesante.

**DURATA:** 20-30 minuti

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** le due squadre si fronteggiano e cercano di mandare nella porta avversaria la palla a colpi di bottiglia. Solo i due portieri sono senza bottiglia e per parare possono usare sia mani sia piedi. È ammesso anche il gioco aereo con cross e deviazioni al volo, ma sempre a colpi di bottiglia. Vince la squadra che segna di più.

## I CAVALLUCCI MARINI

**GIOCO:** di squadra (venti giocatori divisi in due squadre), di movimento, di presa, con la palla.

**ETÁ:** dai 10 anni.

**MATERIALI:** un pallone.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** ogni gambero sale sulle spalle di un cavalluccio marino. I cavallucci gironzolano per il campo e i gamberi si passano il pallone da uno all'altro con le mani, cercando di non farlo cadere a terra. Se il pallone cade, i gamberi saltano giù dalle spalle dei compagni e scappano. I cavallucci marini si impossessano del pallone e cercano di colpire i fuggitivi. Non possono correre con il pallone in mano, ma senza muoversi dal punto in cui si trovano, devono passarlo a un compagno o lanciarlo contro un avversario. Possono invece

correre di qua e di là quando non hanno il pallone in mano. Il gioco termina quando sono stati colpiti almeno tre gamberi o se è stato colpito il gambero che ha lasciato cadere il pallone. Vince la squadra che ci mette meno tempo per colpire i gamberi.

## IL PONTE DI BALAMBAM

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla, staffetta.

**ETÁ:** dagli 8 anni in su.

**MATERIALI:** un pezzo di spago (80 cm circa) a testa, un pallone per coppia.

**DURATA:** 2 minuti a coppia.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** i due giocatori della coppia si dispongono uno di fronte all'altro. Ciascuno tiene con la mano destra un capo di un cordino e con la sinistra l'altro capo. I due pezzi di spago vanno tenuti tesi e paralleli in modo da formare un ponte sospeso, sul quale l'animatore appoggia il pallone. Al "via" i giocatori devono attraversare il campo/percorso il più velocemente possibile, senza mai toccare il pallone e farlo cadere a terra. In questi casi, infatti, devono tornare alla partenza e ricominciare da capo. Vince chi finisce prima. Il gioco si chiama così perché Balambam è il rumore che fa il pallone quando cade a terra.

**VARIANTI:** si può fare a squadre (tipo staffetta).

## INDOVINA CHI?

**GIOCO:** di squadra, di movimento.

**ETÁ:** dai 6 anni in su.

**MATERIALI:** 2 coni, un fazzoletto, due cartelloni con i volti degli animatori, frasi per indovina chi .

**DURATA:** 30 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso spazio senza ostacoli abbastanza ampio.

**NUMERO ANIMATORI:** 3.

**REGOLE:** Le squadre devono fare delle domande per indovinare l'animatore nascosto (le domande vengono preparate da noi). Le squadre si dispongono per giocare al gioco del fazzoletto, a turno si chiamano i numeri e colui che afferra il fazzoletto dà la possibilità alla propria squadra di fare la domanda

oppure di poter dare la risposta finale. La domanda e la risposta viene ascoltata anche dall'altra squadra.

## LA PASTINA DI NONNA PIA

**GIOCO:** di squadra, di pazienza, statico.

**ETÁ:** da 6 a 8 anni.

**MATERIALI:** tappi di bottiglia di diverso tipo.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** ogni squadra riceve un sacchetto di plastica contenente quattro tipi di tappi (colori o marche); al via tutta la squadra dovrà aprire il sacchetto e dividere i tappi nei quattro tipi. Vince la squadra che finisce per prima.

## LE PENTOLE E IL POMODORO/VOLLEY TENNIS

**GIOCO:** di squadra, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni .

**MATERIALI:** gesso o fettuccia per limitare il campo, una corda, una palla da tennis, una pentola per giocatore (delle stesse dimensioni; oppure contenitori), giornali vecchi.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** bisogna tracciare un campo rettangolare e lo si divide a metà tendendo una corda a un paio di metri da terra. Si mette in fondo ad ogni pentola qualche foglio di giornale ben spiegazzato e si consegna una pentola per ogni giocatore. Si dividono i giocatori in due squadre ognuna delle quali si sparge in una metà campo, si tira a sorte per chi inizia il gioco e gli si consegna la palla da tennis. Il giocatore scelto si sposta in fondo al campo della propria squadra e lancia la palla con le mani nel campo avversario facendo in modo che passi sopra la corda. Se gli avversari riescono a prenderla al volo con le pentole, senza toccarla con le mani, guadagnano un punto così come lo guadagnano se la palla passa sotto la corda o finisce direttamente fuori dal campo. In tutti i casi rilanciano la palla dal punto in cui è

stata presa o è caduta. Il lancio deve essere effettuato dalla persona che ha preso al volo la palla o da quella che era più vicina al punto in cui questa ha toccato terra o è uscita dal campo. La carta di giornale serve per attutire il rimbalzo. Vince la squadra che totalizza per prima 16 punti.

**VARIANTE:** Volley Tennis: i giocatori avranno un bicchiere dei labo per bloccare la palla, oppure il proprio cappellino. Lo svolgimento è praticamente uguale, ma per fare punto serve necessariamente che la palla rimbalzi sul terreno, ovvero, se un giocatore sbaglia a prendere la palla da tennis quindi rimbalza fuori e tocca il terreno allora la squadra che ha lanciato la palla con le mani realizzerà un punto. Vince la squadra che realizza 16 punti.

## LETTERA PADRONA

**GIOCO:** di squadra, creativo, statico.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** penne e fogli.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** chiuso/aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si tira a sorte una lettera dell'alfabeto. 2 o più gruppetti si ritirano, cercando di formare delle frasi (di senso compiuto) usando solo parole che iniziano con quella lettera. Vince chi fa la frase usando più parole.

**VARIANTE:** per i più piccoli: si estrae una lettera e le squadre devono fare un elenco di parole che inizino con quella. Alla fine di un tempo prestabilito vince la squadra che trova più parole possibili: si contano solo quelle diverse, mentre quelle in comune non sono considerate valide.

## MILLEPIEDI

**GIOCO:** di squadra (due squadre abbastanza numerose), di forza.

**ETÁ:** dai 10 anni.

**MATERIALI:** nessuno.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** l'animatore fa sdraiare sulla schiena uno accanto all'altra metà dei giocatori di una squadra con i piedi nella stessa direzione; l'altra metà fa lo stesso con i piedi nella direzione opposta. L'altra squadra si dispone in modo uguale. A questo punto un ragazzo dal fondo della fila si alza e il resto del gruppo dovrà tendere le braccia verso l'alto; il ragazzo si posizionerà sulle mani dei compagni, i quali lo faranno rotolare di mano in mano fino all'inizio. Una volta arrivato alla fine del percorso si sdraierà accanto ad un compagno e un altro si alza dal fondo per ricominciare. Vince la squadra che termina prima tutti i giocatori o che raggiunge un traguardo prestabilito.

## NEGLI ABISSI

**GIOCO:** a squadre (almeno venti divisi in due squadre disposte in due cerchi), di pazienza, staffetta.

**ETÁ:** dai 12 anni.

**MATERIALI:** fiammiferi.

**DURATA:** 5 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** ogni giocatore riceve un fiammifero, le scatole con i fiammiferi rimasti vengono posati in mezzo ai rispettivi cerchi. Il primo giocatore di ogni squadra corre in centro, accende il proprio fiammifero, torna al suo posto e lo usa per accendere il fiammifero del compagno seduto alla sua sinistra. Dopo che il primo giocatore ha spento il suo fiammifero, il secondo accende il fiammifero del terzo e così via. Non devono mai esserci più di due fiammiferi accesi per squadra contemporaneamente. Se un giocatore spegne, per errore il suo fiammifero, prima di essere riuscito ad accendere quello del compagno, corre in centro al cerchio, prende un fiammifero nuovo, lo accende e prosegue il gioco. L'ultimo giocatore di ogni squadra riaccende il fiammifero del primo e così via, senza interruzione, fino al termine di questo secondo giro. Il gioco si fa man mano più difficile, perché si tratta di accendere fiammiferi già mezzi bruciati. Un ambiente buio rende il gioco molto più suggestivo. Vince la squadra che termina per prima il secondo giro.

## OCTO SPRITZ

**GIOCO:** di squadra, di pazienza, staffetta.

**ETÁ:** dai 6 anni.



**MATERIALI:** bicchieri (uno per squadra), spago, cucchiari (uno per squadra), tre pentole (o contenitori pieni d'acqua).

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** un giocatore di ogni squadra si ferma sulla riga di fondo campo con un bicchiere di carta fissato saldamente per mezzo di un pezzo di spago al polpaccio della gamba destra. I suoi compagni invece si schierano sulla linea di partenza in fila indiana accanto ai giocatori della squadra avversaria. Il primo giocatore di ogni fila riceve un cucchiario, le tre pentole d'acqua vengono posate in mezzo al campo. Al via, dato dal conduttore, i giocatori, muniti di cucchiario, devono correre fino alle pentole, riempire i cucchiari d'acqua e correre verso i loro compagni fermi in fondo al campo. Quando li hanno raggiunti questi ultimi alzano da terra la gamba a cui è stato legato un bicchiere facendo in modo che il ginocchio formi un angolo retto e l'acqua viene versata dal cucchiario al bicchiere. I trasportatori d'acqua tornano indietro e consegnano il cucchiario al compagno che li segue nella fila. Vince chi ha più acqua nel bicchiere.

## PALLA A SPICCHI

**GIOCO:** di squadra, con la palla.

**ETÀ:** 6-13.

**MATERIALI:** 7 palle, una corda.

**DURATA:** l'animatore sceglie la durata di ogni round.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** c'è un campo diviso in due, ogni squadra si mette in un campo. Lo scopo è avere meno palle possibili nel proprio campo alla fine del tempo prestabilito precedentemente dall'animatore (non specificato ad inizio gioco). Per avere meno palle nel proprio campo bisogna lanciarle nel campo avversario.

## PALLA AVVELENATA

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa, con la palla.

**ETÀ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** Una palla, un muro alto.

**DURATA:** l'animatore sceglie la durata di ogni round.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** La palla avvelenata è un gioco di squadra, tipicamente per ragazzi, da praticare all'aria aperta oppure in una palestra. Importante per il suo svolgimento è la presenza di un muro su cui far rimbalzare la palla. Attraverso una conta si decide chi sarà il giocatore ad iniziare il gioco; egli si chiamerà battitore. Gli altri partecipanti stanno sparsi intorno a lui e nel momento in cui egli lancia la palla verso il muro dirà il nome di uno dei ragazzi che gli stanno intorno (ad esempio lancia la palla dicendo: Francesco). Tutti dovranno mettersi a correre mentre il ragazzo nominato dovrà cercare di prendere la palla raggiungendola. Quando vi riesce griderà : STOP, e tutti gli altri dovranno fermarsi immobili ( diventando così statue). Francesco potrà quindi fare un numero limitato di passi (di solito tre) verso il giocatore più vicino a lui cercando di colpirlo con la palla. Se vi riesce colui che è colpito dovrà lasciare il gioco, nel caso in cui il giocatore "statua" riesca a respingere la palla con le mani o essa lo manchi diventerà il nuovo battitore mentre se la statua riesce a prendere la palla al volo bloccandola elimina il battitore. Vince il gioco il giocatore che rimane come unico partecipante.

## PALLA INDIANA

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** una palla, un muro alto.

**DURATA:** l'animatore sceglie la durata di ogni round.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** una squadra è disposta in fila, mentre l'altra è sparpagliata di fronte, in un settore circolare di 60-90°. Il capofila della squadra allineata lancia la palla il più lontano possibile, dandole un pugno e quindi di corsa gira intorno alla propria squadra e conquista un punto ad ogni giro che compie. (Fase A). I giocatori dell'altra squadra che si trovano distribuiti nel campo di gioco cercano di recuperare la palla il più rapidamente possibile. quando uno dei suoi giocatori se ne impossessa (Fase B), tutti i suoi compagni si dispongono in fila dietro di lui e la palla viene passata all'indietro, sopra le teste, dall'uno all'altro, fino all'ultimo della fila, il quale, appena ne viene in possesso, corre in avanti a deporla ai piedi del capo fila e grida

contemporaneamente a gran voce: "Stop!". A questo punto il giocatore che aveva lanciato la palla si ferma e viene calcolato il numero di giri che è riuscito a completare intorno alla propria squadra. Tutti i giocatori della squadra dei lanciatori effettuano a turno un tiro. Alla fine si sommano i punti ottenuti da ciascun giocatore e si invertono i ruoli tra le due squadre. La palla lanciata e raccolta al volo annulla il lancio ed il giocatore che lo ha effettuato va a porsi in fondo alla fila.

## PALLA INFUOCATA

**GIOCO:** di squadra, di presa, con la palla.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** 1 o 2 palloni, 1 corda per la metà campo.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso (palestra).

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Le squadre sono divise dalla metà campo. Al via le squadre partono dal fondo campo per andare a prendere i palloni che sono stati precedentemente piazzati a metà campo. L'obiettivo della squadra è di riuscire ad eliminare tutta la squadra avversaria. Per prendere i componenti della squadra avversaria bisogna lanciare la palla e colpirli in una parte del corpo che non sia la testa, in caso un partecipante venga colpito sarà eliminato per il resto della partita. Invece nel caso in cui la palla venga presa al volo da un avversario, sarà chi avrà lanciato la palla ad essere eliminato per il resto della partita.

## PALLA META

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** 1 palla.

**DURATA:** 15-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** i ragazzi sono divisi in due squadre. Per fare punto i giocatori di una squadra devono passarsi la palla fino a riceverla con almeno una parte

del corpo dentro un'area prestabilita e delimitata, la meta. I giocatori dell'altra squadra devono tentare di conquistare il possesso della palla facendola cadere o intercettandola, ma senza toccare gli avversari, non è un gioco di contatto. Chi ha la palla in mano non si può spostare, può solo passarla ad un compagno. Se la palla viene intercettata da un avversario o cade a terra, passa all'altra squadra. Il campo da gioco è un rettangolo di almeno 20x10 metri, alle estremità del quale sono delimitate le due aree di meta. Se notiamo che la palla viene passata sempre tra gli stessi 2-3 componenti della squadra e gli altri vengono messi da parte, possiamo dire che tutti devono aver toccato la palla prima di poter fare meta.

## PALLA POMPIERA

**GIOCO:** di squadra, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** palla, due teli, una rete.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** campo da pallavolo.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i ragazzi di ogni squadra stanno in coppia con un altro componente della squadra stessa tenendo un telo dai quattro angoli. Ogni coppia, tendendo gli angoli del proprio telo, deve lanciare la palla al di là della rete, dove un'altra coppia della stessa squadra cercherà di prendere la palla con il proprio telo senza farla cadere a terra. Si continua così finché la palla non cade a terra; a quel punto, le due coppie verranno sostituite da altre due. Vince la squadra che completa più passaggi complessivi.

**VARIANTE:** si può giocare anche in stile pallavolo: nelle due metà campo sono posizionate coppie (una o più per metà campo) non della stessa squadra, ma di squadre avversarie. Si fa punto quando si riesce a far cadere a terra la palla nella metà campo avversaria. Se si gioca con più di una coppia per squadra, non ci si può muovere quando la palla è sul proprio telo (la si può tenere sul telo per massimo 5 secondi) e si possono fare al massimo tre passaggi prima di mandare la palla al di là della rete.

## PALLA PRIGIONIERA

**GIOCO:** di squadra, di presa, con la palla.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** da 1 a 3 palloni, 3 corde per il campo

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso (palestra).

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** Le squadre sono divise dalla metà campo. Al via le squadre partono dal fondo campo per andare a prendere i palloni che sono stati precedentemente piazzati a metà campo. L'obiettivo della squadra è di riuscire ad eliminare tutta la squadra avversaria. Per prendere i componenti della squadra avversaria bisogna lanciare la palla e colpirli in una parte del corpo che non sia la testa, in caso un partecipante venga colpito dovrà andare in prigione e avrà un tiro a disposizione per liberarsi. Invece nel caso in cui la palla venga presa al volo da un avversario, il tiratore è preso e deve andare in prigione con un tiro a disposizione per potersi liberare. L'ultimo componente di una squadra che viene preso ha 3 tiri a disposizione per potersi liberare, in caso li fallisca tutti quanti l'altra squadra avrà vinto.

**VARIANTE:** Con i personaggi. All'interno di ogni squadra sono presenti 3 o più personaggi che verranno scelti prima della partita da ogni squadra. Ogni personaggio avrà un valore diverso (2,3,5) mentre ogni altro giocatore varrà 1 punto. Ogni volta che un personaggio o un giocatore viene preso l'animatore si segnerà il rispettivo punteggio sul foglio. Alla fine della partita avrà vinto la squadra che ha totalizzato più punti.

## PALLA QUADRATA

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa, con la palla.

**ETÀ:** 6 in su.

**MATERIALI:** corde, 2-3 palloni, cronometro.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso(palestra).

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** Il campo viene diviso in un rettangolo centrale con ai suoi angoli dei quadrati che formano le quattro basi. all'inizio del gioco una squadra è al centro del rettangolo con 2-3 palloni e ha come obiettivo di prendere nel minor tempo possibile l'altra squadra. Invece gli avversari, partendo da una sola base, al via hanno l'obiettivo di correre in senso antiorario cercando di schivare i tiri della squadra avversaria cercando di resistere il maggior numero di tempo. Se i componenti vengono presi sono eliminati e rientreranno nella manche successiva. I componenti della squadra che corre può bloccare la palla al volo, in tal caso, non succede nulla e il giocatore dovrà lasciare la palla a terra nel posto in cui si trova (senza lanciarla). Alla fine della manche si

invertono le parti e si paragonano i due tempi presi. Vince la squadra che ci ha messo più tempo ad essere eliminata.

## PESTA IL PALLONCINO

**GIOCO:** di squadra, di presa.

**ETÀ:** 6-11.

**MATERIALI:** 1 palloncino per ogni giocatore, spago.

**DURATA:** 5-10 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** può giocare 1 o più ragazzi per squadra. Il campo è segnato per terra ogni ragazzo ha legato al piede con uno spago legato un palloncino gonfio. Il gioco consiste nel far scoppiare il palloncino dell'altro senza farsi pestare il proprio.

## ROVERINO

**GIOCO:** di squadra, di movimento.

**ETÀ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** 2 bastoni, 2 cerchi, roverino.

**DURATA:** 25 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si parte con il lancio verso l'alto del roverino e la contesa da parte di 2 avversari. L'obiettivo del gioco è fare più punti dell'altra squadra. I punti si ottengono effettuando il lancio del roverino che deve entrare nel bastone e deve toccare la mano del compagno, il quale è all'interno della base, che si trova nel lato opposto del campo. Se uno degli avversari riesce a sfilare il roverino prima che tocchi la mano, il punto non è valido. Per fare punto, inoltre non si può accompagnare il roverino dentro il bastone. Colui che tiene il bastone non può uscire dalla base, altrimenti il punto non vale. La persona che ha il roverino in mano può fare un massimo di tre passi, dopo i quali deve obbligatoriamente fermarsi, lanciarlo o passarlo. Infine se si verifica un fallo tra avversari, l'arbitro fischia ed effettua la contesa.

## SAGAMORE

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa, strategico.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** carte da gioco o fogli e penne per scrivere i personaggi, tromba o fischiello per segnalare l'inizio e la fine della partita.

**SPAZIO:** bosco alberato enorme.

**NUMERO ANIMATORI:** minimo 2.

**REGOLE:** è un gioco importante perché sembra ormai svanito dalla memoria collettiva. E' un gioco di presa con vari personaggi che hanno delle caratteristiche diverse tra loro. Ogni squadra consegna segretamente ad ogni componente una carta da gioco corrispondente al personaggio che dovranno interpretare durante la partita. Le squadre al momento della scelta dovranno tenere conto che tutti i componenti della squadra saranno cacciatori eccetto 4 che sono dei personaggi speciali: capo indiano, generale, agente segreto e mago. Lo scopo è trovare il mago che è semplicemente una persona (decisa dalla squadra prima dell'inizio della partita) che rimarrà nascosta per tutto il tempo che non dovrà assolutamente muoversi e potrà essere preso solamente dai cacciatori, che per prenderlo dovranno toccarlo. I capi indiani, i generali e gli agenti segreti invece prendono i cacciatori, mentre tra di loro si seguirà uno schema a triangolo (capo indiano prende generale, generale prende agente segreto, agente segreto prende capo indiano). Quando si viene toccati bisogna fermarsi e risolvere il duello, per risolverlo basterà svelare il proprio personaggio mostrando la carta, il perdente dovrà consegnare la carta al vincente e tornare dal mago (anche facendo dei giri strani per depistare gli avversari) il quale gli consegnerà la seconda e ultima vita. Non si possono assolutamente prendere due persone insieme, se un giocatore tocca un altro deve prima risolvere quel duello, dopodiché se è vincente potrà riprendere a giocare cercando di prendere altri giocatori, in caso di parità di valore vince chi ha toccato per primo l'altro, essendo difficile da valutare chi ha toccato per primo chi, in caso di parità di valore si può anche fare che si annulla e non viene preso nessuno.

## SCOLAPALLA

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** due sedie (sgabelli bassi), due scolapasta (a manico lungo), un pallone.

**DURATA:** 20 minuti.



**SPAZIO:** chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** i giocatori devono fare canestro nello scolapasta che uno della propria squadra tiene in mano in piedi sulla sedia. Quest'ultimo tenterà di agevolare il compagno che tira andando incontro al pallone con lo scolapasta. prima di iniziare il gioco vero e proprio ci si contende la palla con un sorteggio o una piccola contesa. Bisogna palleggiare ed è vietato camminare con la palla in mano, chi tiene troppo la palla perde il diritto all'azione e la cede all'avversario. Il tempo massimo è stabilito prima di cominciare la partita. Sono vietate le violenze di qualsiasi genere per togliere il pallone all'avversario. Le due persone che stanno sopra le sedie possono muoversi per andare incontro al pallone ma se cadono o scendono dalla sedia viene annullato un canestro e la palla passa agli avversari. Se la palla esce dal campo si fa una rimessa con le mani.

## SCOUTBALL

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** una pallina, quattro bandierine, scalpi.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** tutte e due le squadre stanno all'interno del campo, ogni giocatore ha lo scalpo e ogni squadra parte dalla sua base segnata dalle due bandierine. L'arbitro lancia la pallina in mezzo al campo, poi le squadre cercheranno di prenderla e, passandosela con le mani senza farsi togliere lo scalpo, di fare punto posando la pallina al di là della linea della base avversaria. Chi perde lo scalpo è eliminato se ha la pallina in mano. Se un giocatore non ha la pallina, al momento dello scalpo, viene eliminato chi ha preso lo scalpo. Si consiglia di palleggiare in aria, perché così non si rischia di subire lo scalpo. Quando una squadra fa punto rientrano a giocare anche tutti gli eliminati e si ricomincia da capo. Vince la squadra che fa più punti.

## STAFFETTA CULTURALE

**GIOCO:** di squadra, di movimento.

**ETÁ:** dai 6 anni.



**MATERIALI:** 2 coni, un fazzoletto, 20 o più domande di cultura generale..

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso in un luogo senza ostacoli abbastanza grande.

**NUMERO ANIMATORI:** 3.

**REGOLE:** Le squadre saranno posizionate in fila indiana su due file diverse, ad ogni componente gli verrà assegnato un numero. Un animatore si metterà in un posto abbastanza lontano che sia equidistante dalle due squadre con un fazzoletto in mano. Quando inizierà il gioco l'animatore dovrà dire un numero e i ragazzi che avranno quel numero dovranno correre e cercare di prendere il fazzoletto prima dell'altro. Chi riuscirà a prendere il fazzoletto darà diritto alla propria squadra di rispondere alla domanda per prima. Nel caso in cui la risposta alla domanda sia corretta allora verrà assegnato un punto a quella squadra, mentre nel caso in cui sbagliasse la domanda passa all'altra squadra che potrà rispondere per cercare di fare punto. Nel caso in cui anche quella squadra sbaglia la risposta allora il punto non viene assegnato a nessuna delle due squadre e il gioco prosegue.

## STRATEGO

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa, di strategia.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** 2 basi (con nastro rosso e bianco o corde), 2 bandiere, carte da gioco, tabellone per i ruoli.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto senza troppi ostacoli.

**NUMERO ANIMATORI:** 4.

**REGOLE:** Le basi per le bandiere andranno fatte dagli animatori in modo tale che siano abbastanza visibili e grosse. Prima di iniziare il gioco le squadre dovranno scegliere i ruoli per ogni componente della squadra assegnandogli le carte opportune. Al via le squadre saranno libere di attaccare e di difendere (non facendo chiodo o catenaccio). Lo scopo del gioco è quello di prendere la bandiera dalla base avversaria e portarla nella propria base senza essere toccati. Se un giocatore tocca un avversario, i due giocatori dovranno andare dagli arbitri che saranno su un lato del campo, e questi ultimi dovranno controllare le carte dei giocatori e poi scalare la vita al giocatore che l'ha persa. Ogni giocatore ha un massimo di 3 vite, finite queste dovrà sedersi. Se il giocatore che ha preso la bandiera dalla base avversaria viene toccato allora la bandiera ritornerà nella base da cui proviene e i due giocatori

andranno dagli animatori per capire chi ha perso la vita. All'interno della base si può stare massimo 5 persone (dipende anche dalla grandezza della base) e non si può essere presi se si ha almeno un piede all'interno.

## TESTA O CROCE

**GIOCO:** di squadra, di movimento, di presa, con la palla.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** palloni (uno per ogni coppia) .

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** le due squadre vengono soprannominate "testa" e "croce" e vengono disposte una di fronte all'altro su una riga, in modo che i giocatori si fronteggino. A metà strada tra i due avversari viene posizionata una palla, l'arbitro lancia una moneta e in base al risultato si sceglie la squadra che attacca. L'altra deve scappare per non farsi prendere con i palloni e per salvarsi deve superare la linea del campo.

## TIPO RUGBY

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** 1 pallone (possibilmente da rugby), 2 corde, 2 canestri, cronometro.

**DURATA:** 20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso (palestra).

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** Al fondo del campo (lato corto) sono presenti 2 zone delimitate dalle corde per poter fare meta, dopo di esse al centro saranno presenti due canestri. Al via si farà una contesa tra due giocatori. Non si può correre con la palla in mano (3 passi massimo per le elementari piccole), se si sgarra la palla va alla squadra avversaria. Il passaggio in avanti è concesso. Se si fa fallo ovvero placcaggio, strappare la palla dalle mani allora si avrà diritto a un tiro a canestro (distanza da valutare sul momento). In gioco puoi scegliere se provare il tiro a canestro o puntare a fare meta, ma i punteggi sono diversi: Se

si fa meta allora sono 3 punti per la squadra, mentre se si fa canestro il punto è solo 1. Vince la squadra che realizza più punti in 15/20 min di partita.

## TIRO ALLA FUNE

**GIOCO:** di squadra, di forza.

**ETÁ:** 8-13 anni.

**MATERIALI:** fune, cinesini, un fazzoletto da mettere a metà corda.

**DURATA:** 10 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** le due squadre si dispongono una di fronte all'altra e ogni giocatore afferra un pezzo di fune. Al via dell'animatore, le due squadre iniziano a tirare la fune verso sé stessi. L'obiettivo è di far passare lo scalpo, legato a metà della fune, oltre al cinesino posizionato verso la propria squadra

## TOTEM BAGNATO

**GIOCO:** di squadra, con la palla.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** 1 cerchio, 1 o più corde (cerchio grande), una bottiglia semipiena, 3 palle, cronometro.

**DURATA:** 10-20 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1-2.

**REGOLE:** il campo è formato da due cerchi concentrici, con al centro del più piccolo, un totem (la bottiglia). Una squadra sarà posizionata fuori dai cerchi con i palloni, l'altra nell'area tra i due cerchi. La squadra all'esterno dovrà tirare i palloni verso il centro, al fine di far cadere il totem. La squadra all'interno deve proteggere il totem. Non può trattenere i palloni nella propria area e non può far muro attorno al cerchio più piccolo. La squadra all'esterno non può entrare nei cerchi. Quando il totem cade le due squadre si scambiano. Si cronometrano i tempi di ogni squadra. L' Obiettivo è far cadere il totem nel minor tempo possibile.

## TOTEM COLORATO

**GIOCO:** di squadra, di presa.

**ETÁ:** dagli 8 anni.

**MATERIALI:** 1 cerchio, 1 o più corde (cerchio grande), pennarelli, una scatola, cronometro.

**DURATA:** 10-15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il campo è formato da due cerchi concentrici, con al centro del più piccolo, dei pennarelli in una scatola o una cesta. Una squadra sarà posizionata fuori dai cerchi con i palloni, l'altra nell'area tra i due cerchi. La squadra all'esterno dovrà raggiungere il cerchio più interno, prendere un pennarello alla volta per componente, e correre fuori. Quella all'interno dovrà prendere gli avversari, toccandoli, ma solo quando esse si trovano nel corridoio tra i due cerchi. All'interno del cerchio piccolo i giocatori non possono essere presi. La squadra interna non può uscire dall'area compresa tra i due cerchi. Alla fine del tempo, prestabilito a inizio gioco, le due squadre si scambiano. L'obiettivo di ogni squadra è di prendere più pennarelli possibili.

## TRIS STAFFETTA

**GIOCO:** di squadra, di movimento, strategico, staffetta.

**ETÁ:** 6-13.

**MATERIALI:** 9 cerchi, due coni, 6 fazzoletti, di cui 3 di un colore 3 di un altro.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si costruisce una griglia 3x3 con i cerchi. A debita distanza si posizionano i conetti, uno per squadra. Ogni squadra parte dietro il proprio conetto. I primi tre componenti della squadra hanno uno scalpo in mano e, al via, i giocatori devono correre alla griglia e posizionare lo scalpo in uno dei 9 cerchi, a patto che non sia già occupato da un altro scalpo. Fatto ciò, devono tornare indietro e battere il cinque al compagno successivo, così che egli possa partire. Continuano così anche il secondo e il terzo componente. Finiti gli scalpi, i restanti componenti si alternano per spostare gli scalpi della propria squadra già presenti sulla griglia. L'obiettivo del gioco è quello di fare tris sulla griglia con gli scalpi della propria squadra.

## URLO VICHINGO

**GIOCO:** di squadra, statico.

**ETÁ:** 6-13.

**MATERIALI:** corda.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** il campo è diviso in 3 parti: nel primo campo si trova una squadra, nel secondo campo si trova l'altra e nel terzo un componente della prima squadra. Al giocatore da solo nel campo 3 sarà detta una parola che al via dovrà cercare di farla indovinare alla propria squadra. Per impedirglielo la squadra avversaria dovrà urlare.

## VASETTI DI BRUNO

**GIOCO:** di squadra, di movimento, con la palla, staffetta.

**ETÁ:** dai 6 anni.

**MATERIALI:** 2 palle, 3 contenitori di diverse forme, 5 coni, cronometro.

**DURATA:** 10/15 minuti.

**SPAZIO:** aperto/chiuso in un luogo abbastanza spazioso senza ostacoli.

**NUMERO ANIMATORI:** 2.

**REGOLE:** Ogni squadra dovrà dividersi in 2 e creare due file diverse e dovranno partire da dietro i coni. Al via dovranno partire passandosi la palla palleggiando modi pallavolo (per le elementari piccole va bene anche normalmente) e dovranno arrivare ad un cono dove si fermeranno e uno dei due dovrà tirare la palla cercando di fare canestro in uno dei 3 differenti contenitori che avranno un punteggio diverso in base alla difficoltà del tiro (il più piccolo e lontano varrà 5 punti, quello di grandezza media 3 punti, mentre il più grande e il più semplice da centrare con la palla varrà 1 punto). Alla fine del tempo prefissato avrà vinto la squadra che ha realizzato più punti.

## VOLLEY DADO

**GIOCO:** di squadra, con la palla.

**ETÁ:** dai 10 anni.

**MATERIALI:** dado grande di spugna, materiale campo da pallavolo.

**DURATA:** 15 minuti.

**SPAZIO:** aperto.

**NUMERO ANIMATORI:** 1.

**REGOLE:** si affrontano due squadre e partecipano per ognuna lo stesso numero di giocatori. Lo scopo del gioco è far cadere il dado nel campo avversario. Se il dado cade si guarda il punteggio totalizzato sulla faccia del dado. Se il dado finisce fuori dal campo il punteggio totalizzato sulla faccia del dado va alla squadra avversaria. il dado si può non farlo cadere in qualunque modo.