

I giochi

Giochi a Stand

NOME DEL GIOCO: H2O Pong

ETÀ: 4-5 elementare e medie

MATERIALE: bicchieri con indicati punteggi diversi e riempiti con acqua, tavolo da pin-pong (o un tavolo), palline da ping-pong.

SCOPO: totalizzare il maggior numero di punti

REGOLE: Preparare il tavolo disponendo i bicchieri con i vari punteggi. Disporre i ragazzi in fila. A turno ciascun ragazzo ha a disposizione 3 tentativi per effettuare il punteggio maggiore. Vince chi totalizza il punteggio maggiore.

VARIANTE: a squadre: vengono disposte le due squadre su due lati opposti del tavolo e a turno si sfidano i primi due giocatori di ogni squadra. Allo scadere del tempo vince la squadra che ha totalizzato il punteggio maggiore.

NOME DEL GIOCO: la giusta direzione

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: ostacoli (sedie, panche, birilli, cerchi...), cucchiai, pallina da ping-pong, bende.

SCOPO: completare il percorso senza far cadere la pallina.

REGOLE: a turno ciascun giocatore deve completare il percorso tenendo il cucchiaio in mano con sopra la pallina, senza farla cadere. Se la pallina cade il giocatore deve ripartire dall'inizio. Concluso il percorso può partire il secondo giocatore.

VARIANTE: i giocatori vengono bendati e aiutati da un compagno di squadra a effettuare il percorso.

NOME DEL GIOCO: sedia libera

ETÀ: 4-5 elementare e medie

MATERIALE: sedie.

SCOPO: riuscire a sedersi su una sedia.

REGOLE: disporre le sedie in cerchio, una per ogni giocatore. Al via ognuno deve alzarsi e correre a sedersi su una sedia libera (evitare quelle alla propria destra e sinistra), mentre nello stesso momento

l'animatore del gioco toglie una sedia a proprio piacimento. Chi resta in piedi senza sedia viene eliminato. Quando rimangono due concorrenti si deve girare intorno a una sedia e allo stop sedersi.

NOME DEL GIOCO: cucchiaio e filo

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: cucchiaio, filo o spago

SCOPO: far passare il filo nelle maniche delle magliette e riavvolgerlo nel minor tempo possibile.

REGOLE: legare il filo al cucchiaio e disporre la squadra in riga. Al via ognuno deve far passare il cucchiaio col filo in una manica della propria maglietta e farlo uscire dall'altra e poi passarlo al compagno accanto. Quando si arriva all'ultimo giocatore, si procede al contrario per sfilare completamente il filo da tutte le magliette.

VARIANTE 1: a più squadre in contemporanea oppure cronometrare a una a una.

VARIANTE 2: decidere avvolgimenti particolari tra maniche e colletto complicando il gioco.

NOME DEL GIOCO: palla sulle braccia

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: palla

SCOPO: far passare la palla sulle braccia e farla arrivare al termine del percorso il più in fretta possibile.

REGOLE: disporsi in fila a coppie uno di fronte all'altro e unire le braccia come per creare una "sedia" (tenere un braccio teso e appoggiare la mano sul gomito del compagno, piegare l'altro braccio e appoggiare la mano su quello teso). Far rotolare la palla sulle proprie braccia e passarla ai compagni accanto senza aiutarsi con le mani o altre parti del corpo.

VARIANTE: a squadre in contemporanea o singole, se si è in pochi si può fare avanti e indietro o non appena passata la palla correre all'estremo della fila per allungarla.

NOME DEL GIOCO: pagliaccio

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: scatolone con una faccia disegnata (ad esempio di un pagliaccio) in cui al posti occhi e bocca ci sono delle aperture, palline.

SCOPO: far centro con la pallina.

REGOLE: tirare la palla da una certa distanza cercando di centrare i buchi della scatola.

VARIANTE: si può creare una scatola a tema, dare punteggi diversi per le aperture, tirare singolarmente oppure far giocare più squadre in contemporanea usando palline di colore diverso e contando alla fine quali sono entrate in maggior numero, si possono inventare tecniche di lancio particolari.

NOME DEL GIOCO: palloncini alle caviglie

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: palloncini di colore diverso, spago.

SCOPO: scoppiare i palloncini avversari senza farsi scoppiare i propri.

REGOLE: legare un palloncino gonfio ad entrambe le caviglie di ciascun giocatore. Al via scoppiare i palloncini degli avversari pestandoli. Quando entrambi i propri palloncini vengono scoppiati si è eliminati. Vince chi resta per ultimo con almeno un palloncino gonfio.

VARIANTE: si può giocare a squadre o tutti contro tutti, palloncini di colori diversi possono avere punteggi diversi, si possono avere più vite a seconda di quanti palloncini si dispone.

NOME DEL GIOCO: non far cadere la scopa

ETÀ: medie

MATERIALE: scope e bastoni.

SCOPO: non far cadere la scopa.

REGOLE: ci si dispone in cerchio tenendo con una mano una scopa o un bastone in piedi accanto a sé. Al via bisogna lasciarla e correre a prendere quella del compagno di fianco prima che cada. Quando non si riesce ad afferrarla in tempo si è eliminati.

VARIANTE: l'animatore del gioco può decidere di cambiare il senso di rotazione a proprio piacimento.

NOME DEL GIOCO: tiro libero al contrario

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: canestri, pettorine, palle, cronometro.

SCOPO: fare più canestri possibili in un determinato tempo.

REGOLE: disporsi in fila davanti al canestro. Il primo giocatore si dispone con le spalle verso il canestro e effettua il tiro.

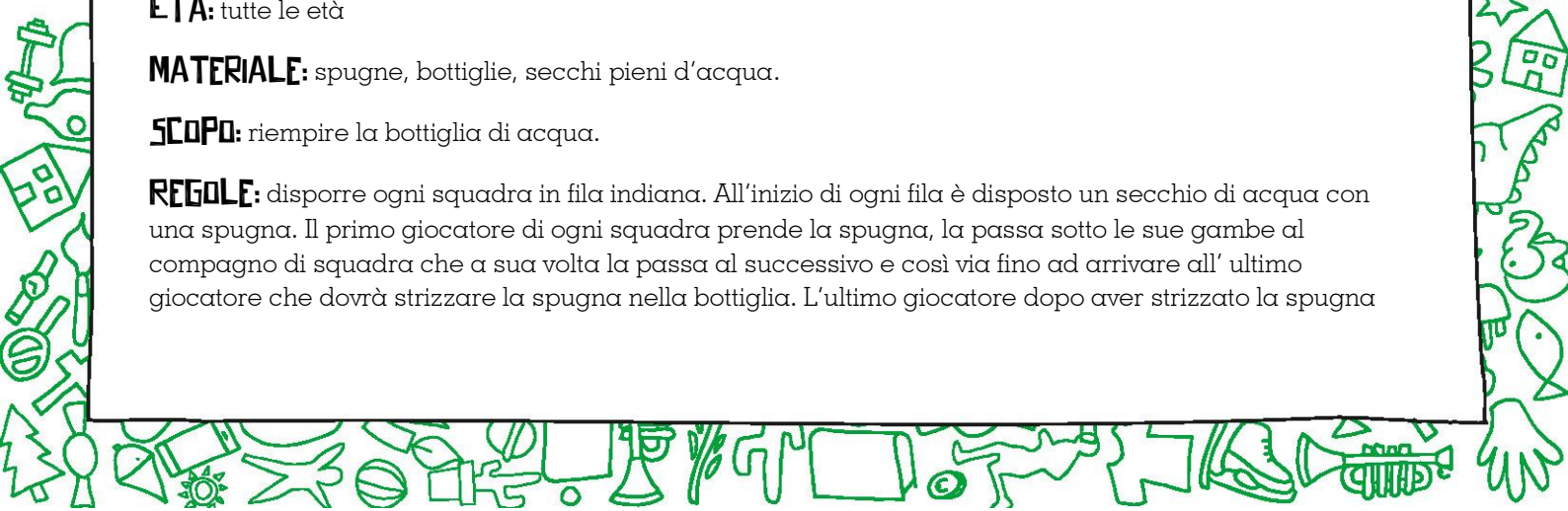
NOME DEL GIOCO: corsa con la spugna

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: spugne, bottiglie, secchi pieni d'acqua.

SCOPO: riempire la bottiglia di acqua.

REGOLE: disporre ogni squadra in fila indiana. All'inizio di ogni fila è disposto un secchio di acqua con una spugna. Il primo giocatore di ogni squadra prende la spugna, la passa sotto le sue gambe al compagno di squadra che a sua volta la passa al successivo e così via fino ad arrivare all'ultimo giocatore che dovrà strizzare la spugna nella bottiglia. L'ultimo giocatore dopo aver strizzato la spugna



corre all'inizio della fila e rimette la spugna nel secchio per far ripartire il gioco. Vince la squadra che allo scadere del tempo ha riempito con più acqua la bottiglia.

NOME DEL GIOCO: strizza a maglietta

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: un secchio per squadra e una canna dell'acqua.

SCOPO: riempire il secchio più delle squadre avversarie.

REGOLE: i giocatori devono andare sotto il getto dell'acqua e tornare a riempire il secchio della squadra strizzando i propri vestiti.

VARIANTE: si può fare a tempo oppure decidere di fermare il gioco quando una squadra raggiunge un certo livello del secchio. Si può far andare un giocatore alla volta per squadra sotto l'acqua oppure tutti insieme.

NOME DEL GIOCO: flipper

ETÀ: 1-2-3 elementari

MATERIALE: palla di spugna.

SCOPO: eliminare gli altri giocatori facendo passare la palla sotto le gambe.

REGOLE: disporsi in cerchio con le gambe aperte. Si gioca con una palla che deve essere rotolata rasoterra tra i giocatori che devono impedire di farla entrare nella propria "porta" (le proprie gambe) utilizzando le due mani. Se la palla passa tra le gambe, bisogna usare una sola mano per potersi difendere; se passa ancora, bisogna girarsi con le spalle verso l'interno del cerchio e usare due mani per difendersi; se passa ancora, una mano solo, se passa ancora si viene eliminati. L'ultimo giocatore che rimane è il vincitore.

NOME DEL GIOCO: mimo

ETÀ: 1-2-3 elementare

MATERIALE: oggetti da mimare.

SCOPO: far indovinare più oggetti possibili alla propria squadra.

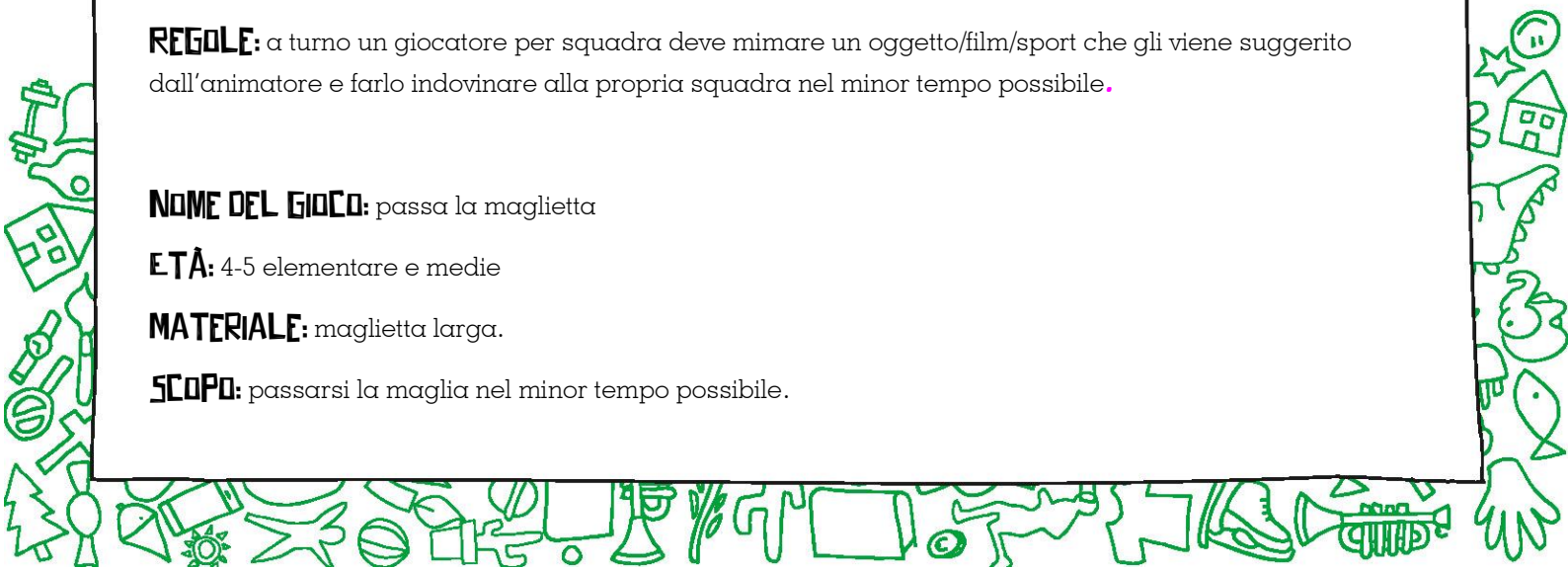
REGOLE: a turno un giocatore per squadra deve mimare un oggetto/film/sport che gli viene suggerito dall'animatore e farlo indovinare alla propria squadra nel minor tempo possibile.

NOME DEL GIOCO: passa la maglietta

ETÀ: 4-5 elementare e medie

MATERIALE: maglietta larga.

SCOPO: passarsi la maglia nel minor tempo possibile.



REGOLE: ci si dispone in fila, il primo giocatore indossa la maglietta sulla propria. Al via i primi due giocatori si danno le mani e un terzo fa passare la maglietta da uno all'altro senza che i due si stacchino. Quando il secondo giocatore indossa completamente la maglietta si procede allo stesso modo con l'altra persona accanto a lui (sempre aiutati da un terzo a sfilare e infilare la maglietta).

VARIANTI: il giocatore che si è appena sfilato la maglia corre fino alla fine della fila.

NOME DEL GIOCO: hula hoop e coni

ETÀ: elementari

MATERIALE: hula hoop, conetti o birilli.

SCOPO: riuscire a centrare i coni/birilli con l'hula hop.

REGOLE: ogni giocatore lancia l'hula hop da una certa distanza per centrare il cono.

VARIANTE: posizionare coni a distanze diverse e assegnare punteggi diversi; inventare modi diversi in cui lanciare l'hula hoop; sfida a tempo.

NOME DEL GIOCO: la mummia

ETÀ: elementari

MATERIALE: rotolo di carta igienica per squadra.

SCOPO: rivestire completamente un giocatore di carta igienica.

REGOLE: una persona per squadra deve restare in piedi immobile mentre gli altri giocatori la rivestono con pezzi di carta igienica per farla assomigliare a una mummia. Vince la squadra che ricopre meglio e nel minor tempo il proprio giocatore.

VARIANTI: usare solo una mano ad ogni giocatore.

NOME DEL GIOCO: mattonelle

ETÀ: 4-5 elementare

MATERIALE: piccole assi di legno oppure oggetti piatti su cui si possa mettere un piede (3 per squadra).

SCOPO: arrivare alla fine del percorso senza cadere.

REGOLE: un giocatore per squadra alla volta percorre un tratto di strada camminando solo sulle mattonelle. Posando un piede alla volta su una mattonella avanza portando di volta in volta quella libera davanti a sé. Vince la squadra che conclude per prima il percorso senza cadere.

VARIANTE: si può fare una staffetta oppure dividere le squadre in due gruppi uno di fronte all'altro e fare andare i giocatori avanti e indietro.

NOME DEL GIOCO: a scuola di anatomia

ETÀ: elementari

MATERIALE: foglietti o un elenco di parti del corpo (alternando parti facili e difficili).

SCOPO: indovinare il maggior numero di organi/ossa... nel tempo prestabilito.

REGOLE: l'animatore cita un organo /ossa del corpo e i ragazzi, a turno, dovranno indicare sul proprio corpo la posizione.

VARIANTE 1: stampare delle immagini con le ossa/organi del corpo e farle vedere;

VARIANTE 2: stampare un'immagine di una nave e chiedere le varie parti della nave oppure un foglio di un piatto con tanti ingredienti e indovinare tutti gli ingredienti che lo compongono.

NOME DEL GIOCO: trova la coppia

ETÀ: 3-4-5 elementare e medie

MATERIALE: cartoncini su cui scrivere le parole.

SCOPO: ogni giocatore deve trovare il giocatore che possiede il cartoncino che si completa al suo.

REGOLE: ogni giocatore della squadra riceve un cartoncino da attaccare sulla fronte con scritta una parola. Senza conoscere la parola scritta in fronte il giocatore deve camminare/ correre per il campo e fermare gli altri. Ogni giocatore può fare domande a cui si può rispondere solamente con "si" o "no".

NOME DEL GIOCO: direttore d'orchestra

ETÀ: elementari e medie

MATERIALE: bandana per coprire gli occhi di un giocatore.

SCOPO: identificare chi è sta dirigendo l'orchestra.

REGOLE: I giocatori devono disporsi in cerchio. Un giocatore viene escluso dal cerchio e bendato. I ragazzi in cerchio, senza parlare, devono scegliere chi sarà il direttore dell'orchestra. Da quel momento il direttore avrà il compito di dirigere il gruppo senza farsi scoprire. Dovrà far fare all'orchestra una serie di attività a scelta (esempio: saltare, battere le mani, fare gli addominali). La persona bendata, una volta tolta la benda dovrà cercare di capire chi è il ragazzo che gestisce e coordina il gruppo.

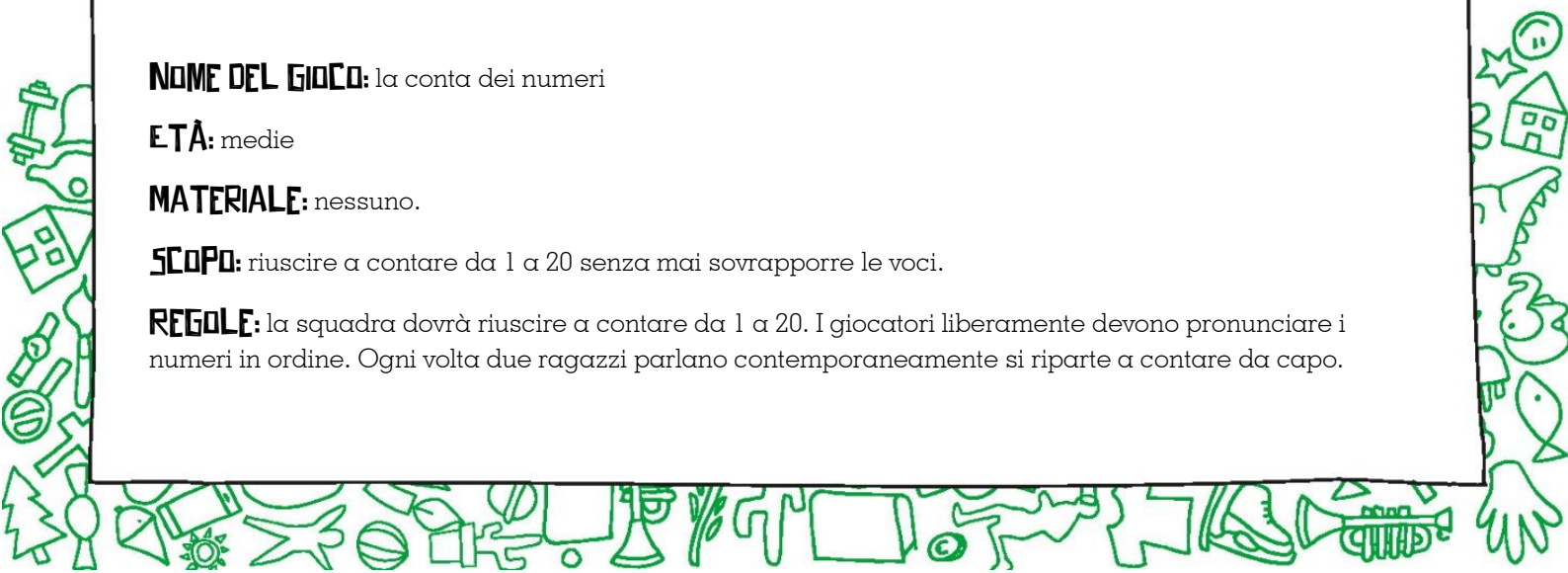
NOME DEL GIOCO: la conta dei numeri

ETÀ: medie

MATERIALE: nessuno.

SCOPO: riuscire a contare da 1 a 20 senza mai sovrapporre le voci.

REGOLE: la squadra dovrà riuscire a contare da 1 a 20. I giocatori liberamente devono pronunciare i numeri in ordine. Ogni volta due ragazzi parlano contemporaneamente si riparte a contare da capo.



NOME DEL GIOCO: catena umana

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: nessuno.

SCOPO: raggiungere per primi il traguardo.

REGOLE: far disporre le squadre dietro una linea di partenza. Al via il primo giocatore si sposta oltre la linea e uno alla volta i suoi compagni si dispongono in fila accanto a lui nella direzione del traguardo. Quando la squadra si esaurisce l'ultimo della fila corre davanti in prima posizione e a seguire gli altri. Si può partire solo quando il giocatore precedente è arrivato alla nuova posizione.

La regola fondamentale è che i giocatori devono sempre essere a contatto tra loro, ad esempio dandosi la mano o usando altre parti del corpo come i piedi, o addirittura sfruttando bandane, cappelli.

NOME DEL GIOCO: tutti in posa

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: immagini di gruppi di persone.

SCOPO: ricreare l'immagine il più accuratamente possibile.

REGOLE: far vedere l'immagine alle squadre per qualche secondo. Entro un certo tempo limite i giocatori devono posizionarsi come le persone nella foto cercando di ricrearla al meglio.

NOME DEL GIOCO: continua la canzone

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: un cellulare o uno strumento per far sentire la musica.

SCOPO: continuare la canzone senza sbagliare.

REGOLE: far sentire una canzone ai giocatori e ad un tratto interromperla. La squadra dovrà continuare a cantare senza sbagliare le parole.

VARIANTE: si può far indovinare la canzone facendo ascoltare solo le prime note.

NOME DEL GIOCO: riempi il secchio

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: bicchieri di plastica, dei secchi, oggetti per costruire un percorso a ostacoli.

SCOPO: riempire il secchio per primi.

REGOLE: per ogni squadra preparare un secchio con dell'acqua e alla fine di un percorso a ostacoli un altro secchio vuoto. Ogni giocatore dovrà riempire un bicchiere dal secchio pieno e trasportare l'acqua in quello vuoto, facendo attenzione a non farla cadere durante il percorso.

VARIANTE: per rendere più difficile il gioco si possono bucare i bicchieri.

NOME DEL GIOCO: giù le mani

ETÀ: elementari

MATERIALE: un filo o dei gessi per creare un cerchio per terra, tanti oggetti abbastanza piccoli.

SCOPO: raccogliere più oggetti possibili.

REGOLE: disporre gli oggetti all'interno del cerchio, un animatore si posiziona dentro e la squadra al di fuori. Al via si deve cercare di prendere gli oggetti (uno alla volta) mentre l'animatore deve difenderli toccando le mani dei giocatori quando queste oltrepassano il confine del cerchio. Se si vengono fermati si deve tirare di nuovo indietro la mano e spostarsi, qualora si avesse già in mano un oggetto si deve rimetterlo all'interno del cerchio.

NOME DEL GIOCO: pozzo

ETÀ: elementari

MATERIALE: corde.

SCOPO: far uscire tutta la squadra dal pozzo.

REGOLE: ci si dispone con la propria squadra in cerchio attorno alla corda (il pozzo), l'animatore ha con sé dei fogli dove ci sono scritte delle storie con delle parole modificate. Quando la squadra sente queste parole deve saltare dentro al pozzo. Vince la squadra che alla fine della storia ha più componenti possibili dentro al pozzo.

NOME DEL GIOCO: telo insaponato indovina la canzone

ETÀ: 5 elementare e medie

MATERIALE: telo, sapone, palloni,,cassa per la musica.

SCOPO: arrivare in meno tempo possibile al traguardo e indovinare le canzoni.

REGOLE: ci si divide in squadra, l'animatore manda la base di una determinata canzone. il primo della squadra parte correndo lungo il telo saponato e deve indovinare la canzone. vince chi in due giri per squadra indovina il maggior numero di canzoni.

NOME DEL GIOCO: corsa coi sacchi

ETÀ: tutte le età

MATERIALE: sacchi di iuta.

SCOPO: compiere il percorso con tutti i giocatori.

REGOLE: ci si dispone in squadre, fila indiana e i primi componenti indossano i sacchi e iniziano a compiere il percorso saltando. vince chi compie tutto il percorso più velocemente possibile.

NOME DEL GIOCO: Regina Reginella

ETÀ: elementari

MATERIALE: nessuno.

SCOPO: arrivare per primi alla tana della regina.

REGOLE: ci si dispone in riga e l'animatore dall'altra parte sarà la regina. la squadra in coro dovrà urlare: "Regina Reginella quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello bello bello con le rose e con l'anello?" l'animatore risponde: 10 passi da cane, allora tutta la squadra farà i 10 passi da cane. il primo che arriva alla tana vince e sarà la reginella.

