

Giochi Classici

1) Corsa all' ∞

Il campo da gioco è un rettangolo. Una squadra fa i guardiani, l'altra i ladri. La squadra dei guardiani si organizza a coppie, in quanto durante il gioco i guardiani dovranno difendere il campo due alla volta. All'inizio e alla fine del campo vi è un animatore: il primo consegna ad ogni giocatore della squadra dei ladri, un foglietto con scritto sopra qualcosa come "oro", mentre il secondo animatore riceve tali foglietti. Al via tutti i ladri prendono un foglietto dal primo animatore e cercano di raggiungere l'altra estremità del campo per consegnare il foglietto all'altro animatore. In mezzo al campo vi sono due dei guardiani che cercheranno di toccare più ladri possibile; ogni ladro che verrà toccato dovrà tornare indietro e ripartire dall'inizio del campo, mentre ogni ladro che riuscirà a passare senza farsi toccare dai guardiani potrà consegnare il suo foglietto (l'oro) all'animatore in fondo al campo, e tornare indietro a prendere un altro. Ogni circa 30 secondi gli animatori gridano "cambio", così da far cambiare la coppia di guardiani che stanno nel campo. Una volta che tutte le coppie di guardiani hanno fatto il loro lavoro il gioco termina e si contano i foglietti che i ladri sono riusciti a portare fino in fondo. Si invertono quindi i ruoli delle squadre e si ripete il gioco. Vince la squadra che sarà riuscita a portare più foglietti fino in fondo durante il suo turno di ladro.

2) Fuori 1,2,3

È un gioco da fare in almeno una quindicina. Ci si mette in cerchio e ci si numera da 1 a 5 (cioè: 1,2,3,4,5,1,2,3,4,5,...). L'animatore grida un numero (fra 1 e 5). A quel punto tutti quelli con quel numero iniziano a correre all'esterno del cerchio (in senso orario o antiorario non importa, basta che si decida all'inizio del gioco, in modo che tutti corrano nella stessa direzione) cercando di toccare il compagno che sta correndo (e che quindi ha lo stesso numero) davanti a lui. Se un giocatore è toccato da chi lo sta rincorrendo, viene eliminato. Se un giocatore fa il giro completo del cerchio senza essere riuscito a prendere nessuno, si rimette nella posizione da cui era partito. Quindi, fatto un giro, tutti i giocatori che correvano si rifermano (quelli toccati sono eliminati). Si prosegue il gioco chiamando altri numeri. Ad un certo punto, quando per alcuni numeri i giocatori cominciano a rimanere in pochi (ad esempio ci sono solo due giocatori col numero 5), si ridanno i numeri (a quelli rimasti): non è necessario ridividerli in numeri fra 1 e 5, ma si può dividerli fra 1 e 4, o fra 1 e 3 (dipende dal numero di giocatori rimasti: se ad esempio sono in 9, si dividono fra 1 e 3). Si richiamano i numeri, si rieliminano quelli toccati, si ridanno i numeri quando i giocatori di un certo numero sono pochi, e così via. Alla fine, gli ultimi 3 giocatori rimasti sono i vincitori.

P.S.: Se quando si danno i numeri, si hanno due giocatori con stesso numero vicini, si può mettere l'animatore fra i due, in modo da distanziarli un po'.

P.P.S.S.: com'è difficile spiegare un gioco così semplice!

3) I salvagenti (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Si formano delle squadre; si mettono lungo un percorso alcuni salvagenti (5 per i bambini, 7 per i ragazzi). Il partecipante deve infilare i salvagenti e deve arrivare al traguardo. Vince la squadra che impiega minor tempo. Naturalmente più salvagenti infila e più difficile diventa camminare.

4) Sculacciata

Gioco antichissimo, giocato anche dagli aztechi in onore del dio Quetzalcoatl. Praticamente ci si mette tutti in cerchio in piedi, guardando verso il centro, dandosi la mano. Un giocatore resta fuori e gira all'esterno del cerchio (camminando). Quando lo desidera, darà una pacca al fondoschiena di un compagno che sta nel cerchio contando "1!". Quindi proseguirà. Ad un certo punto... altra pacca nel fondoschiena: "2!". E quindi proseguirà. A questo punto darà la terza pacca, e gridando "3!" inizierà a correre girando intorno al cerchio. Il giocatore toccato per terzo, uscirà dal cerchio e inizierà anch'egli a correre intorno al cerchio, ma nel verso opposto al compagno che l'ha toccato. Chi riuscirà per primo a compiere l'intero giro e ad arrivare al posto che si è liberato, sarà salvo, mentre l'altro dovrà ripetere l'operazione di toccare tre persone.

Variante: per evitare scontri tra i due giocatori durante la corsa si può dire che quando i due giocatori si incontrano si devono dare la mano e dire: "Buongiorno!", e quindi proseguire con la corsa.

5) Gli ostacoli viventi (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Si svolge come una comune corsa ad ostacoli.

Primo ostacolo: giocatore chino in avanti con le mani sulle ginocchia.

Secondo ostacolo: giocatore in piedi a sette metri di distanza.

Terzo ostacolo: giocatore ad altri sette metri di distanza con gambe divaricate.

Quarto ostacolo: due giocatori alla solita distanza in ginocchio che si tengono stretti per le braccia.

Il gioco si svolge a staffetta normale. La vittoria avviene per eliminazione. Volendo si possono aggiungere altri giocatori-ostacolo.

6) Percorso di memoria (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Bisogna stabilire un percorso ad ostacoli. Ogni squadra sceglie un capo che si pone all' estremità opposta di un percorso mentre la sua squadra si posiziona all' altraestremità. Ogni capo pensa a una frase che contenga un numero di parole pari al numero di giocatori della sua squadra.

Il primo giocatore corre lungo il percorso ad ostacoli fino al suo capo che gli comunica la prima parola della frase scelta. Il giocatore deve tornare indietro e sussurrare la parola al secondo giocatore facendo in modo che gli altri non la sentano. Poi si siede e aspetta. L' lultimo giocatore della squadra deve, una volta tornato indietro, gridare la frase completa.

Se esatta il capo grida "BEN FATTO" altrimenti comunica quali sono gli errori. A questo punto ogni giocatore al quale corrisponde una parola inesatta deve correre di nuovo a riportare la parola giusta.

7) Scalpo (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Ogni giocatore ha dietro di se tre strisce di stoffa (gli scalpi).

Ognuno deve cercare di sfilare agli altri giocatori gli scalpi difendendo i propri. Esauriti i tre scalpi a disposizione il giocatore definitivamente fuori dal gioco oppure può farsi prestare le strisce da un altro compagno pi bravo. Gli scalpi conquistati possono essere utilizzati per se stessi o si possono mettere a disposizione di qualche compagno che ne rimasto privo. Vince la squadra che realizza pi scalpi nel tempo imposto.

8) Pilota Radar (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Due squadre vengono disposte in fila indiana, tenendosi in contatto con le mani sulle spalle del compagno che precede.

Il primo della fila bendato e gli altri della sua fila possono concordare un codice di segni stabilendo, per esempio, che un colpo sulla spalla destra significa andare avanti, uno sulla spalla sinistra fermarsi e uno sulla schiena fare un passo di lato. Le due squadre devono raggiungere, in gara di velocità, un segno fatto sul terreno. Al via la gara si svolge nel pi assoluto silenzio ed i radar cercano, mediante i segnali concordati, di dirigere il loro capofila bendato, verso il traguardo.

9) Il mare minato (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

I giocatori si dividono in due squadre: i palombari e le mine. Il mare è tutto minato, due mine sono sdraiate per terra ed emettono in continuazione un fischio di segnalazione.

In fondo, in un angolo, c'è un tesoro e ci sono delle mine. I palombari osservano bene le posizioni poi, bendati, guidati dai fischi e senza inciampare devono raggiungere il tesoro. Chi inciampa ricomincia. Vince chi arriva per primo.

10) Le lepri prigioniere (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

I giocatori vengono divisi in gruppi di 4 e si dispongono in un grande cerchio. In ogni gruppo tre giocatori si tengono le mani formando una gabbia.

Tengono anche le gambe divaricate. Il quarto giocatore la lepre che dovrà restare accucciata al centro. Una lepre solitaria sta al centro del grande cerchio. Al via dell'animatore tutte le lepri devono cambiare gabbia spostandosi a quattro zampe. La lepre che si trova al centro deve approfittare di questi spostamenti per conquistarsi una gabbia e così via.

11) La carovana (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Le formazioni si affrontano due alla volta. Si devono disporre in fila indiana con le mani appoggiate sulle spalle di chi precede e devono venire tutti bendati eccetto l'ultimo della fila.

Al via le due squadre devono raggiungere un obiettivo prefissato seguendo le indicazioni del giocatore non bendato. Questultimo non può parlare ma solo dare colpetti sulla spalla del compagno che lo precede, il quale, a sua volta, deve trasmettere il messaggio e cos via. La prima squadra che riesce a raggiungere il traguardo vince la competizione.

12) Dentro e fuori (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Tracciare un cerchio con il gesso. Dentro si devono posizionare tutti i giocatori, eccetto uno che resta di fuori.

Il giocatore all'esterno comanda "fuori" e tutti devono uscire dal cerchio.

L' lultimo ad uscire viene eliminato. Al comando "dentro" devono entrare tutti. Anche in questa occasione lultimo viene eliminato. Il capo gioco, inoltre, ai due comandi "dentro" e "fuori" può utilizzare altre parole che possono trarre in inganno i giocatori, del tipo "fiori", "cuori", "nuovi", oppure "destro", "tento" ecc. Se i giocatori, rispondono al comando sbagliato vengono eliminati.

13) Cavalli e Cammelli (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Tracciata la linea di partenza sul suolo tutti i ragazzi vengono divisi in due squadre di eguale numero di giocatori (la squadra dei cavalli e quella dei cammelli). Ogni squadra si dispone schiena contro schiena, in fila lungo la linea di partenza.

Ad un tratto l' animatore griderà: CA..VALLI, allora i cavalli dovranno scattare raggiungendo velocemente il limite della propria met

campo (unilineare a non pi di cinque metri dalla linea di partenza). I cammelli, appena sentita la parola "cavalli" dovranno voltarsi di scatto e cercare di toccarli, inseguendoli. Questi per, raggiunto il limite della propria met campo, saranno al sicuro. Quelli che sono stati toccati saranno eliminati dal gioco. Naturalmente lo stesso vale per la squadra dei cammelli. Il gioco prosegue fino alla totale eliminazione di una delle due squadre.

14) Scoppia il palloncino (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Due squadre in fila indiana, una di fronte all'altra alla distanza di un metro con un palloncino gonfiato dietro ai loro piedi.

Al via del capofila ci si deve sedere sopra e farlo scoppiare.

Il giocatore che segue deve fare la stessa cosa e cos via; Chi fa scoppiare il palloncino prima che il compagno che lo precede lo abbia fatto a sua volta, subisce una penalità di 5 punti.

15) 1,2,3...Stella! (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Il gioco prevede da tre a dieci partecipanti.

Un primo giocatore si posiziona di fronte al muro mentre gli altri, si posizionano a dieci passi di distanza rispetto a lui. Il primo giocatore deve dare le spalle ai compagni, coprirsi gli occhi e urlare "1,2,3 stella!".

Mentre il primo giocatore pronuncia la frase i suoi compagni camminano verso il muro. Finito di pronunciare questa frase il primo giocatore si gira e se vede i suoi compagni in movimento, può farli tornare indietro. Vince il primo che tocca il muro senza che il primo giocatore se ne accorga.

16) Sherlock Homes (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

L' animatore consegna ad uno per volta una borsa piena di oggetti. Al solo tatto bisogna riconoscere gli oggetti contenuti e scriverli su un foglio. A giro finito comincia la gara per vedere chi ha indovinato più oggetti.

17) Tre vite (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

E' necesario un pallone.

Tutti cominciano con tre vite. La palla viene messa a terra e i giocatori prendono posizione. Chi si trova più vicino alla palla la raccoglie e la tira mirando sempre un avversario. Chiunque riesce a prendere la palla pu tirarla per colpire un altro giocatore. Quando un giocatore viene colpito perde una vita. Dopo tre volte eliminato. Vince chi rimane per ultimo.

18) Palla Bomba (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Tutti in circolo. Al via l' animatore consegna la palla ad un bambino che fa partire la musica. Il bambino deve tirare la palla ad un altro a sua scelta. Quando l'animatore interrompe la musica il bambino che ha in mano la palla oppure quello che sta per prenderla viene eliminato. Vince chi resta per ultimo.

19) La parola nascosta (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Allontanati tre o quattro giocatori l' animatore decide, insieme agli altri, una parola da nascondere.

Quando i giocatori rientrano cominciano l' interrogatorio ponendo una domanda alla volta su argomenti vari a chi preferiscono.

In ogni interrogatorio, la risposta, deve sempre contenere la parola segreta. Vince il giocatore che la individua per primo.

20) Cane - Cocca - Naso (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

L' animatore si rivolge al suo vicino e gli dice una parola qualunque, ad esempio: "cane".

Il secondo giocatore si rivolge al compagno vicino e gli dice una parola che comincia con la lettera "C" (la stessa con cui cominciava la parola precedente). Chi tace viene escluso.

21) Cane Nero Rosa (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

E' ua variante più difficile del gioco precedente:

Infatti si tratta di "incatenare" le parole trovandone sempre una che inizi con la sillaba finale della precedente.

22) Strega comanda color (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Un giocatore fa l' inseguitore. Si mette al centro di un cerchio formato dagli altri giocatori e dichiara un colore qualsiasi. Fatto questo inizia a rincorrere i compagni allo scopo di catturarne uno. I giocatori che indossano qualcosa di quel colore o che lo hanno toccato sono salvi. Se vengono catturati prima diventano a loro volta inseguitori.

23) Bombe d' aqua (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

Gioco a coppie. Ogni coppia ha un palloncino pieno dacqua. I componenti di ogni coppia si mettono uno di fronte allaltro e si

lanciano il palloncino avanti e indietro. Quando un palloncino cade o scoppia finisce la partita.

24) Palla candela

I giocatori sono in cerchio. L'animatore lancia in aria un pallone e contemporaneamente chiama un nome. Il chiamato deve prendere il pallone prima che tocchi terra altrimenti viene eliminato. Tocca quindi a quest'ultimo lanciare la palla chiamando un giocatore

25) Il Viaggiatore

Tutti i giocatori si piazzano dietro una linea, ad un estremo del campo. Al centro del campo sta l'animatore che sta per narrare un viaggio che ha fatto. Prima di iniziare, i giocatori, in segreto, decidono ciascuno il proprio oggetto, che credono che l'animatore pronuncerà prima o poi durante il suo racconto. Il gioco può iniziare: l'animatore racconta il suo viaggio. Quando l'animatore pronuncerà un oggetto che è stato scelto da un giocatore, quest'ultimo dovrà correre dall'altra parte del campo, cercando di non farsi prendere dall'animatore; per questo è importante essere veloci e cogliere di sorpresa l'animatore stesso. Vinceranno tutti quei giocatori che saranno riusciti ad arrivare dall'altra parte del campo senza essere stati presi... e se un giocatore ha scelto un oggetto che l'animatore non avrà pronunciato nemmeno dopo molto tempo? beh, significa che l'oggetto che ha scelto è troppo complicato per essere portato in viaggio, per cui il giocatore avrà perso...

26) Il tesoro del corsaro (by Claudia di Ludoteca Mondolandia)

I giocatori vengono radunati ad una estremità del cerchio, uno bendato (il corsaro) si siede a gambe incrociate vicino ad una pietra chiamata "tesoro".

Al via, i giocatori, si devono avvicinare, nel massimo silenzio, cercando di rubare il tesoro. Il corsaro tende l'orecchio e appena sente un rumore provenire da una direzione tende il braccio con un dito puntato. Se in quella direzione c'è veramente qualcuno, questo viene eliminato. Il corsaro può sparare a vuoto solo 10 colpi.

27) Le cassette (by Luca Rosi)

si predispongono tanti cerchi (di qualsiasi tipo: io ne ho fatti di cartone) quanti sono i giocatori -1. Si scandisce il tempo di gioco con della musica (classico CD). Finché il CD suona i giocatori devono muoversi intorno ai cerchi sparsi per terra, appena la musica si interrompe ogni bambino deve correre dentro ad un cerchio (casa). Ad ogni turno un bambino rimane fuori e viene eliminato. Ad ogni turno si toglie un cerchio da terra.

28) Scoppia il palloncino (by Luca Rosi)

Si gonfiano dei palloncini e si legano alle caviglie di ogni giocatore (quindi ogni giocatore ha 2 palloncini: uno sulla caviglia destra ed uno su quella sinistra). Il gioco consiste nel cercare di scoppiare (pestandoli) i palloncini agli altri giocatori. Vince l'ultimo che rimane con almeno un palloncino intatto. A questo gioco, in genere, si divertono molto.

29) Lupo ghiaccio (by Luca Rosi)

Ci sono due squadre. I lupi che sono quelli che devono scappare e coloro che invece devono rincorrere. Si stabilisce una zona che identifica la casa dei lupi: in questo punto i lupi non possono essere presi. I lupi che, usciti di casa, vengono presi rimangono immobili nel punto preciso in cui sono stati toccati (ghiacciati): possono essere liberati solo dai loro compagni se vengono toccati. Il gioco finisce quando tutti i lupi sono stati ghiacciati.

30) La Patata bollente (by Daniela Dinale)

Seduti in circolo, mentre c'è da musica ci si passa un pacchetto, quando si ferma la musica chi ha in mano il pacchetto lo scarta e trova un'altra cda, e si ricomincia finché il fortunato trova il regalo.

31) Gioco della coperta (by Daniela Dinale)

si balla a suon di musica, quando si ferma la musica tutti si accucciano o si sdraiano a pancia in giù per terra, senza guardare: si copre completamente uno dei bambini con una coperta, e gli altri devono indovinare chi è.

32) Gioco del disegno (by Daniela Dinale)

L'animatore esegue un disegno piuttosto stilizzato, procedendo un pezzetto per volta: ogni volta che aggiunge qualcosa, si ferma e i bambini provano a turno a indovinare cos'è.

33) Gioco della sedia (by Daniela Dinale)

Sempre con la musica e con tante sedie quanti sono i bambini meno una: vabbè, sicuramente lo conoscete, evito di continuare.

34) La pentolaccia (o pignatta) (by Daniela Dinale)

idem come sopra, chi non lo conosce?

35) Gioco del semaforo (by Daniela Dinale)

(per i piccolissimi): servono tre palette con i colori del semaforo; quando si alza la paletta verde tutti corrono, con quella gialla tutti camminano, con la rossa tutti si fermano. Sì, sembra stupido, ma loro si divertono da matti!

36) Pesca dei regalini (by Daniela Dinale)

Per la distribuzione dei regalini a fine festa, si pescano a turno con una canna da pesca a cui si può appendere una calamita (attaccando tappi di bottiglie ai pacchetti, che devono essere leggeri), o una specie di amo (in questo caso ho attaccato a ogni pacchetto un piccolo arco fatto con il fil di ferro verde che si usa per legare i rampicanti)

37) Orienteering (by Daniela Dinale)

Versione baby: ogni squadra riceve il disegno di un oggetto o luogo che deve trovare: lì è nascosto il secondo bigliettino che indica un altro luogo, e così via fino al raggiungimento del premio finale (meglio fare percorsi separati per ogni squadra)

Versione per chi sa leggere: come sopra, ma con le definizioni scritte invece dei disegni. Per complicarlo ancora un pò, ogni parola da trovare si ottiene con una serie di definizioni che danno una lista di parole le cui iniziali formano la chiave (per esempio, per trovare "ALBERO" si scrive la definizione di una parola che inizia per A, una per L, ecc.: è incredibile la velocità con cui sono riusciti a risolverlo bambini di prima elementare!)

Versione orienteering, se si dispone di un giardino o comunque di molto spazio: si disegna una mappa del luogo, e si indicano con un circoletto rosso alcuni punti nascosti (numerati) da trovare, possibilmente diversi per ogni squadra per evitare risse: in ogni punto si nasconde una bandierina che indica il numero della tappa, e un pennarello (di colore diverso per ogni tappa) con il quale la squadra deve colorare il corrispondente numero su un foglietto che riceverà alla partenza: all' arrivo, l'arbitro controllerà la corrispondenza numeri-colori per verificare se è stato coperto correttamente tutto il percorso.

38) Pallafifero

Dalla maggiorparte del mondo questo gioco è conosciuto come FLIPPER... ah, avete già capito! Comunque per chi non lo conosce: ci mettiamo tutti in cerchio, guardando verso il centro; gambe divaricate e in modo che i piedi di un giocatore tocchino quelli dei vicini (il mio destro col sinistro del vicino di destra, il mio sinistro col piede destro del vicino di sinistra). Occorre poi un pallone, possibilmente leggerino (per non farsi male). Un giocatore (di solito l' amatore) mette la palla a terra (senza lasciare la sua posizione a gambe divaricate) e con un colpo con la mano la tira nel mezzo del cerchio, cercando di riuscire a farla passare tra le gambe di un altro giocatore. Ovviamente quest' ultimo cercherà di pararsi con le mani. Non è permesso: tirare la palla fra le gambe dei compagni che stanno accanto (anche se noi facciamo valere la regola solo quando un giocatore fa il primo lancio dopo che, ad esempio, la palla è andata fuori); piegare i ginocchi all' indietro per fermare la palla; mettere una o entrambe le mani a terra (a meno che uno non abbia perso l'equilibrio). Se un giocatore si lascia attraversare la palla fra le gambe, o se commette una scorrettezza tra quelle elencate, allora viene penalizzato: la prima volta dovrà mettere una mano dietro la schiena, la seconda volta dovrà giocare girato (con il didietro verso il centro) potendo però riutilizzare entrambe le mani, la terza volta dovrà usare una mano sola (sempre girato), la quarta volta viene eliminato. Alcune volte invece di eliminare si dà una punizione ben peggiore: nella posizione in cui è, il disgraziato viene fatto sdraiare per terra, pancia in giù, con la faccia rivolta verso il centro del cerchio: tutti i giocatori ancora in gioco si divertiranno così a tirare la palla in faccia al penitente, che non potrà nemmeno tapparsi il viso con le mai....

38a) Variante COLOSSEO (by Alessandra)

Siamo tutti in cerchio, ognuno con le gambe divaricate e con i piedi attaccati ai compagni vicino...ci sono 1 o 2 palloni che dobbiamo riuscire a tirare (raso terra) nelle gambe degli altri. Quando si buca per la prima volta il giocatore bucato deve giocare con una sola mano e al secondo buco deve girarsi dall'altra parte, verso l'esterno del cerchio...Quando un giocatore viene bucato in quest' ultima posizione, chi l' ha bucato deve girarsi, e chi è stato bucato rientra in gioco con una sola mano).

39) Ributtino (by guappana)

Le due squadre si posizionano nel campo diviso in due rettangoli possibilmente da una rete. Le regole di questo gioco sono:

- 1-Tirare il pallone sopra la rete nel campo avversario.
- 2-La palla deve essere presa al volo e a chi gli cade viene eliminato
- 3-Non si può schiacciare
- 4-Vince la squadra che elimina tutta la squadra avversaria.

40) Palla Prigioniera (by Guappana)

IL campo è diviso in due rettangoli circondati dalla prigione. La prigione non è altro che 4 rettangoli attorno ai primi due. Lo scopo del gioco è quello di imprigionare tutta la squadra avversaria. Le regole:

- 1-La palla deve essere lanciata nell' altrocampo e deve colpire un avversario solamente al volo, oppure può essere lanciata nella prigione avversaria ad un giocatore compagno.
- 2-Se un giocatore viene colpito deve andare nella prigione che circonda il campo avversario
- 3-Se un giocatore prende la palla al volo imprigiona il giocatore che ha tirato.
- 4-Se un giocatore in prigione riceve la palla e tirando prende un avversario viene liberato mentre viene imprigionato il giocatore colpito.

41) Palla Rubona (by Guappana)

Il campo è rettangolare. Chi fa più punti vince. Le regole:

- 1-Si gioca con un pallone solo con le mani.
- 2-Come a rugby si deve fare "meta" in fondo al campo avversario. Per fare "meta" si deve oltrepassare la linea di fondo della squadra avversaria senza lasciar cadere il pallone in terra.
- 3-Per rubare la palla si deve toccare il giocatore che la sta portando. Così il gioco viene fermato e si batte una punizione a favore di chi ha rubato la palla.

42) 10 Passaggi (by Guappana)

Il campo è rettangolare, grande quanto si vuole (a seconda dei giocatori). Scopo del gioco è fare 10 passaggi, ogni 10 passaggi si fa un punto. Le regole:

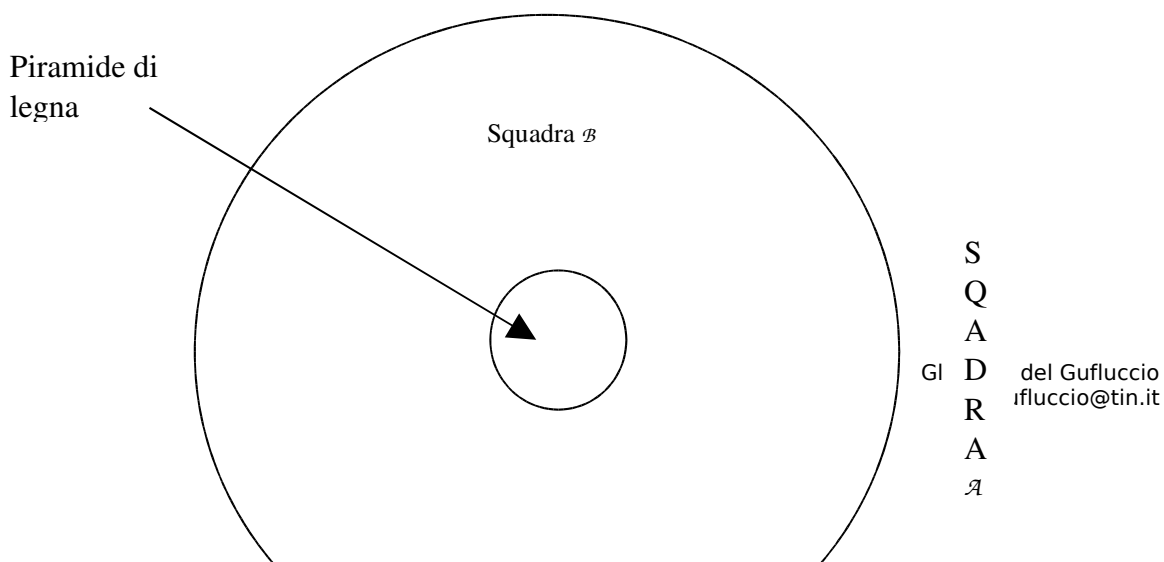
- 1-Si gioca con un pallone solo con le mani.
- 2-Ci sono due squadre.
- 3-Il pallone deve essere passato tra i giocatori di una stessa squadra.
- 4-Il pallone non può essere passato a chi ce lo ha passato.
- 5-Per rubare il pallone i giocatori della squadra avversaria devono soltanto intercettarlo durante il passaggio.
- 6-Quando il pallone viene intercettato il conteggio dei passaggi viene azzerato e si ricomincia.

43) Ruba Bandiera (by Guappana)

Questo è un gioco a squadre. Vince chi totalizza più punti. Le regole:

- 1-I giocatori delle due squadre sono numerati.
- 2-Le squadre sono poste l' una di fronte all' altra.
- 3-Un arbitro è posto nel mezzo alle due squadre.
- 4-L'arbitro ha in mano un fazzoletto.
- 5-L'arbitro ogni volta chiama un numero, e i due giocatori chiamati corrono verso l' arbitro cercano di prendere per primi il fazzoletto che ha in mano l'arbitro.
- 6-Chi prende il fazzoletto deve correre alla sua squadra, mentre l'altro giocatore deve rincorrerlo e prenderlo prima che arrivi nella squadra.
- 7-Se uno dei due giocatori oltrepassa la linea di divisione dei due campi, il punto va all' avversario
- 8-Se l'arbitro chiama due numeri allora i giocatori devono correre a cavalluccio. Le regole sopra elencate valgono ugualmente.
- 9-Se l'arbitro chiama tre numeri allora, due giocatori devono fare una "seggolina" e il terzo deve sedercisi sopra.
- 10-Nei punti 8 e 9 solo i giocatori che sono portati possono prendere il fazzoletto.

44) LA PIRAMIDE DEI LEGNI (by Francesco Ugolotti)

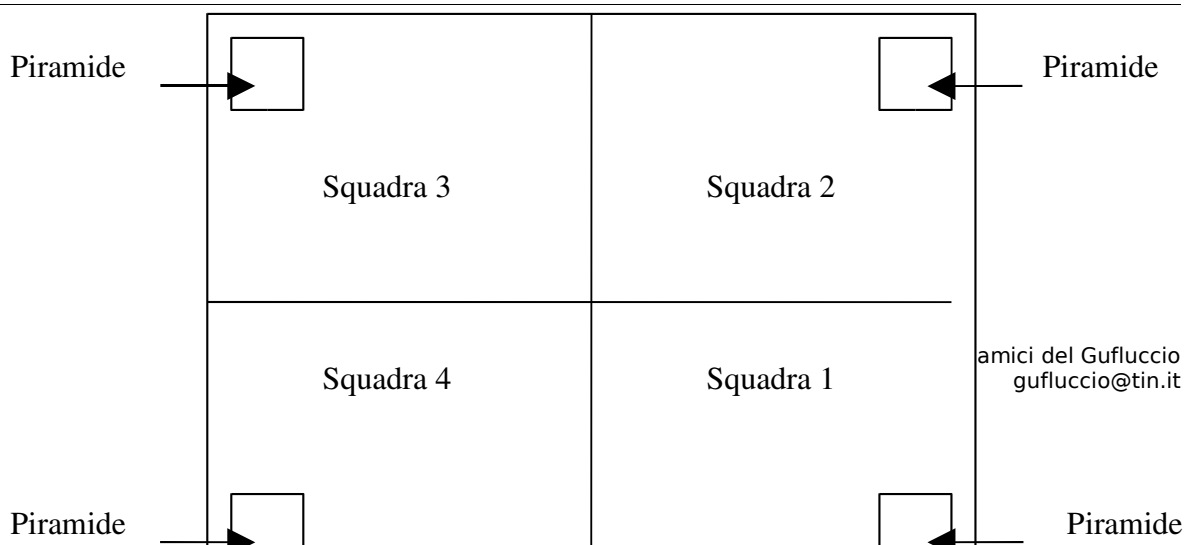


- Materiale :** Almeno 2 palloni o più
3 Legni abbastanza grandi di uguale misura
- Scopo:** Far cadere più volte possibili la piramide degli avversari.
Vince chi nel tempo prestabilito, della durata del gioco, riesce a far cadere più volte la piramide degli avversari
- Svolgimento:** Il campo è di forma circolare, e all'interno c'è un cerchio più piccolo che deve contenere la piramide.
La squadra A , che è quella al di fuori dal cerchio, e che sarà disposta per tutta la larghezza del campo, deve riuscire ad abbattere la piramide protetta dalla squadra B , che si trova sparsa all'interno del cerchio.
- Regole:** I giocatori non possono varcare o calpestare la riga del cerchio, pena il tiro nullo
I giocatori non possono entrare nell'area della piramide, pena:
 - Se la palla stava per centrare la piramide , il rigore
 - Se la palla era lontana una ammonizione, alla terza ammonizioni viene concesso il rigore alla squadra avversaria
 - Se un giocatore fa cadere con il proprio corpo la piramide, si considera abbattuta e verrà conteggiate con le altre
Il rigore verrà battuto da una distanza di 10 metri dalla piramide senza nessun giocatore che possa ostacolare il tiro
Una volta che la piramide è stata abbattuta, ci penserà un animatore, designato dall'arbitro a questo compito, a ritirare su la piramide
- Variante:** Questo gioco può essere fatto con i gavettoni al posto dei palloni

45) PIRAMIDE DEI LEGNI A 4 SQUADRE (by Francesco Ugolotti)

- Materiale :** Almeno 4 palloni o più
12 Legni abbastanza grandi di uguale misura
Un campo da gioco diviso in quattro spicchi di eguale misura
- Scopo:** Far cadere più volte possibili la piramide degli avversari.
Vince chi nel tempo prestabilito della durata del gioco riesce a farsi buttare giù meno volte la sua piramide
- Svolgimento:** Ogni squadra al proprio angolo del suo campo di gioco ha una piramide di legni (la piramide è formata mettendo 3 legni in equilibrio fra loro), i giocatori devono contemporaneamente difendere la propria piramide e cercare di buttar giù quella dell'avversari, per questo si consiglia di tenere un tot di giocatori in attacco e un tot in difesa. Tutte le piramidi possono essere abbattute sia quelle più lontane che quelle più vicine
- Regole:** I giocatori non possono varcare o calpestare la riga del proprio campo di gioco, pena il tiro nullo
I giocatori non possono entrare nell'area della piramide, pena:
 - Se la palla stava per centrare la piramide , il rigore
 - Se la palla era lontana una ammonizione, alla terza ammonizioni viene concesso il rigore alla squadra avversaria
 - Se un giocatore fa cadere con il proprio corpo la piramide, si considera abbattuta e verrà conteggiate con le altre
Il rigore verrà battuto da una distanza di 10 metri dalla piramide senza nessun giocatore che possa ostacolare il tiro
Una volta che la piramide è stata abbattuta, ci penserà un animatore, designato dall'arbitro a questo compito, a ritirare su la piramide
- Variante:** Questo gioco può essere fatto con i gavettoni al posto dei palloni

Campo:



46) BALL BASE (by Francesco Ugolotti)

Materiale : 1 Campo quadrato

1 Pallone

Scopo: Fare più punti possibili

Svolgimento : All'inizio della partita bisogna sempre contare i bimbi di ciascuna squadra, la partita finisce quando tutti i bimbi hanno battuto una volta, se una squadra ha un numero inferiore di bimbi rispetto ad un'altra, le vengano date tante vite in più (la possibilità di far ribattere i bimbi che vuole) tante quanti sono i bimbi che ha in meno.

La squadra A è disposta sparsa in mezzo al campo (alcuni giocatori possono anche stare al di fuori delle righe B e C), la squadra B è disposta a lato del campo pronta a battere, il lanciatore (solitamente un animatore) lancia la palla al battitore, che utilizzando un braccio teso la deve respingere il più lontano possibile, e poi correre da una base all'altra cercando di passare più basi possibili per arrivare così a fare punto. Finiti i battitori le squadre si cambieranno i ruoli, e alla fine decreteremo un vincitore in base al punteggio ottenuto.

Regole: La palla deve uscire dal campo solo dalle linee B e C, se esce dalle linee C e D il tiro è nullo, e conta come uno strike

Il battitore ha a sua disposizione 3 Strike, dopo di che è eliminato

Il lanciatore deve tirare la palla in modo che sia facile da prendere per il battitore, altrimenti può essere sostituito

Il lanciatore non può per nessun motivo uscire dall'area assegnatoli, nemmeno con un braccio per allungarsi a prendere una palla

Se la palla respinta da un battitore viene presa al volo, questo è subito eliminato

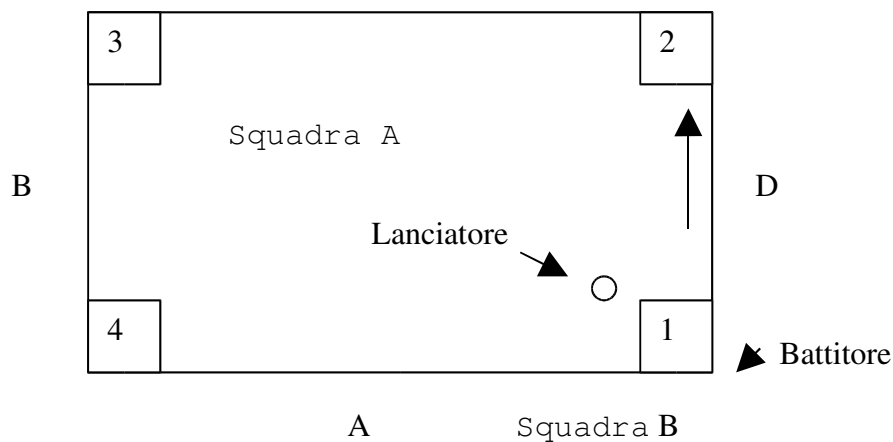
Se la palla non viene presa al volo, deve essere riportata al lanciatore, solo a questo punto si guarderà dove è arrivato il battitore :

- Se non è ancora arrivato in prima base è eliminato
- Se quando la palla è stata ricevuta dal battitore stava correndo da una base all'altra, torna in quella precedente
- Se il battitore si trova in una base già occupata da un suo compagno di squadra deve tornare alla base precedente, e tutti scorreranno di una base, se un battitore non ha la base (naturalmente sarà l'ultimo che ha battuto) viene eliminato.

I corridoi di corsa dei battitori devono sempre essere liberi, non ci possono essere ricevitori nel mezzo, che ostruiscono la corsa

I giocatori della squadra A non possono assolutamente intralciare la corsa di un la battitore

C



47) BASSA MAREA (by Francesco Ugolotti)

Materiale : Tanti palloni

Un campo abbastanza lungo

Scopo: Riuscire a far arrivare più componenti della squadra all'arrivo

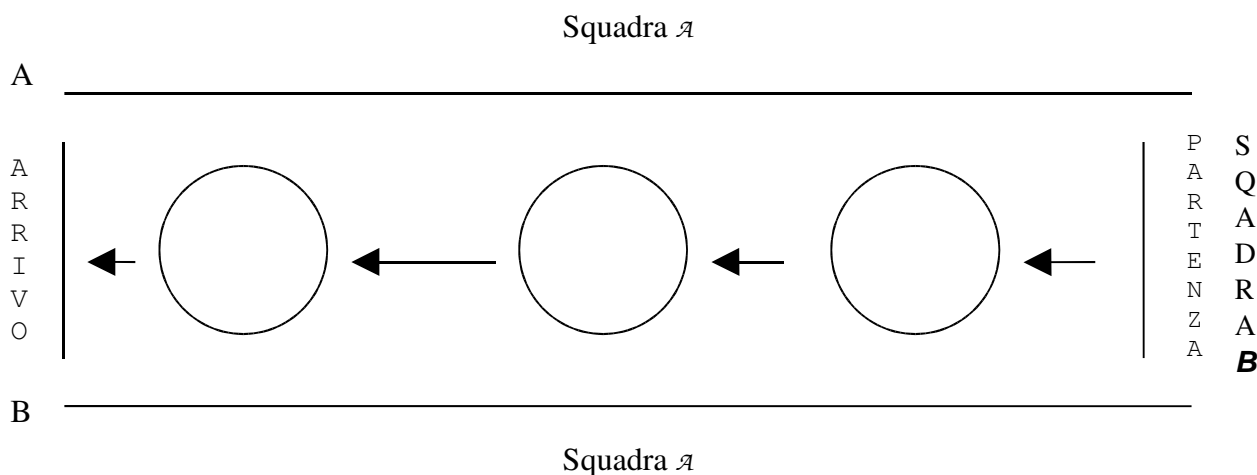
Svolgimento: Prima di iniziare a giocare bisogna contare il numero dei bambini, se una squadra ne ha meno, avrà dei bambini che giocheranno due volte.

La squadra A è disposta lungo due righe che sono sui lati del campo (Riga A e B), mentre l'altra squadra è in riga dietro la linea di partenza. Una volta dato il via, i bambini della squadra B partendo ad intervalli regolari l'uno dagli altri, devono riuscire a passare le tre isole ed arrivare all'arrivo senza farsi colpire dalle palle lanciate dall'avversari che si trovano sulle righe.

Ogni volta che la palla colpisce un bambino questo è eliminato. Vince chi riesce a portare più bambini all'arrivo.

- Regole:**
- I bambini devono partire ad intervalli regolari l'uno dall'altro, gli intervalli di tempo verranno scelti dagli animatori
 - Se un bambino di trova su un isola è salvo e non può essere colpito
 - Su di un isola non possono stare più di due bambini alla volta.
 - Se ne arriva un terzo, il primo che era arrivato su questa isola è costretto a ripartire subito
 - I bambini che lanciano i palloni non possono superare la riga, pena la squalifica del tiro.

Schema:



48) I QUATTRO TELI (by francesco ugolotti)

Materiale : 8 Teli di 2 metri per 2 metri (4 per ogni squadra)

Campo da pallavolo

1 pallone

Scopo: Riuscire a fare più punti possibili nel tempo indicato

Svolgimento: Le due squadre si dispongono nei rispettivi campi, ognuna a 4 teli, sorretti da tanti ragazzi quanti sono necessari, sia per sorreggerli che per far giocare tutti.

Al fischio di inizio viene effettuata la battuta da una delle due squadre, che devono cercare, usando solamente i teli, di far andare il pallone nel campo avversario, e cercare di fare punto.

Per questo gioco si usano le regole della pallavolo, con qualche lieve modifica

Regole: Si fa punto quando alla squadra avversaria cade in terra il pallone

Se durante un lancio la palla esce dal campo, il punto va alla squadra avversaria

La palla non può, per nessun motivo, essere presa con le mani

Campo: Un normalissimo campo da pallavolo

Baci al rospo

Gioco di sicuro divertimento, soprattutto se in tanti (almeno 20). Ci si mette in cerchio, seduti. L' animatore procede a numerare tutti i giocatori nel seguente modo: dapprima numera tutti i maschi, assegnando un numero dispari ad ogni ragazzo (1,3,5,7,9,...); quindi fa la stessa cosa per le ragazze, assegnando loro numeri pari. Alla fine anche l' animatore si dà un numero (in base al suo sesso: supponiamo sia maschio). Dopo questa fase, inizia il gioco: l'animatore si siede al centro del cerchio, quindi pensa due numeri: uno pari e uno dispari, che corrispondono a un ragazzo e una ragazza (quindi è importante conoscere il numero max pari e quello max dispari). Quando li ha pensati, li pronuncia ad alta voce e rapidamente uno dopo l' altro. Le due persone chiamate, che saranno per forza un maschio e una femmina, altrimenti significa che un ciavete capito nulla, si alzano in piedi, e dovranno fare la seguente cosa: la ragazza dovrà cercare di raggiungere l' animatore al centro per baciarlo (calma, sulla guancia!), mentre il ragazzo chiamato dovrà riuscire a baciare la ragazza prima che questa baci l' animatore al centro. Sono ammessi colpi più o meno bassi, e per questo sarebbe bene praticare questo gioco sull' erba. Chi dei due contendenti chiamati perde la battaglia, rimpiazza l'animatore al centro. E' ovvio che se al centro del cerchio si trova una ragazza, i ruoli si invertono: il numero dispari chiamato (il maschio) dovrà cercare di baciare la ragazza al centro (beato lui!), mentre il numero pari chiamato (cioè femmina) dovrà riuscire a baciare il numero dispari chiamato, prima che quest'ultimo raggiunga e baci la ragazza al centro del cerchio? Chiarissimo, no? NO!

49) La rete del pescatore

Tutti sono pesciolini tranne due giocatori che si danno entrambe le mani e fanno i pescatori. I pescatori si mettono d'accordo su un numero (ad esempio sette) senza farlo sentire ai pesciolini. Al via i due pescatori alzano le mani (senza lasciarsele) e iniziano a contare: "1... 2... 5 (eh, no: non vale imbrogliare!)...3...". Intanto tutti i pesciolini passeranno tra i due giocatori, cercando di fare prima possibile; infatti non appena i due pescatori diranno il numero magico, cioè sette, questi abbasseranno le braccia, e il (o i) pesciolino che rimarrà nel mezzo ai due sarà preso, e andrà a far parte dei pescatori. Il gruppo dei pescatori quindi sarà cresciuto. Di nuovo i pescatori si mettono d'accordo su un nuovo numero e il gioco ricomincia. L' ultimo pesciolino che verrà preso sarà il vincitore.

50) Gli inquilini

Ci si divide in gruppi di tre di cui un membro farà la parete destra, uno la parete sinistra, l'ultimo l' inquilino. Le due pareti si daranno le mani, mettendo le braccia come un tetto, mentre l' inquilino starà "dentro". Praticamente il gruppo formerà una casetta. Oltre ai gruppi, dovranno "avanzare" uno, due o tre (dipende da quante persone avanzano) ragazzi non appartenenti ad alcun gruppo. I gruppi si spargono nel campo. L' animatore dirà ad alta voce: "Si cambia la parete destra!". E subito le pareti destre dovranno cambiare gruppo; contemporaneamente i ragazzi rimasti fuori da ogni gruppo cercheranno di "rubare" il posto alle pareti destre, che si stanno scambiando di gruppo. Si aspetta fino a che la situazione si sarà stabilizzata, (alcuni ragazzi che erano senza gruppo si saranno aggregati a un gruppo, e alcuni che erano in un gruppo lo avranno perso). A quel punto l'animatore potrà gridare: "Si cambia la parete sinistra!", oppure "Si cambia l' inquilino!". Ovviamente i chiamati in causa dovranno cambiare abitazione.

L' animatore potrà anche dire: "Terremoto!": in tal caso tutti dovranno cambiare abitazione, anzi, saranno le abitazioni che cambieranno, in quanto una parete potrà diventare un inquilino, o una parete opposta, e viceversa. Il gioco prosegue finché se ne ha voglia...