

Nuvole

I giocatori si muovono tenendosi per mano in gruppi più o meno numerosi: ciascuna di queste nuvole cerca di ingrandirsi prelevando giocatori dagli altri gruppi.

A seconda del loro numero i ragazzi vengono divisi in vari gruppi (nuvole) di circa 5 – 6 componenti. I giocatori di ogni squadra si tengono per mano formando una catena chiusa e possono spostarsi liberamente per il campo.

Le nuvole si muovono in diverse direzioni e cercano di avvicinarsi l'una all'altra, al momento opportuno. I giocatori più rapidi possono infatti alzare le braccia improvvisamente e catturare all'interno della nuvola la testa di un componente del cerchio avversario. Il concorrente viene così inglobato nella nuova nuvola aumentandone la dimensione.

Vince la nuvola che alla fine del tempo stabilito ha raggiunto le dimensioni maggiori.

Ragno

Si traccia una linea per terra che divide il campo di gioco da una linea laterale all'altra.

Il ragno può muoversi solo sulla linea e ha lo scopo di toccare tutti i moscerini che attraversano il campo. Al via, ogni volta che un bambino (moscerino) verrà preso, diventerà parte della ragnatela sedendosi alle estremità della linea.

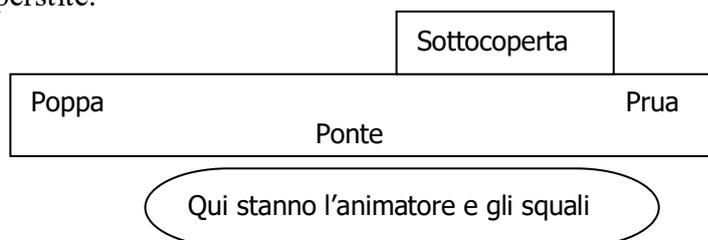
Vince chi non verrà mai preso dopo un determinato numero di manche.

Marinai

Si traccia sulla sabbia un rettangolo che rappresenterà la nave dei pirati. Essa avrà una poppa e una prua (i lati corti del rettangolo).

I bimbi sono i marinai e l'animatore il capitano. Essi devono obbedire a dei comandi impartiti loro (“Tutti a prua!”, “Tutti a poppa!”, “A pulire il ponte!”) muovendosi e correndo nelle direzioni indicate. Chi sbaglia diventa uno squalo e si affianca all'animatore. Essi possono entrare nella nave e cercare di prendere i marinai solo ad un ordine del comandante (“Arrivano gli squali!”). I bimbi possono salvarsi andando sottocoperta, cioè in una zona a fianco del lato lungo del rettangolo.

Vince l'ultimo superstite.

**Sparviero**

Tutti i bimbi sono disposti su un lato di un campo, e il loro scopo è attraversare tutto il campo e raggiungere il lato opposto. Nel centro del campo c'è l'animatore (lo sparviero), che deve cercare di prendere i bimbi. Chi viene toccato si deve bloccare sul posto con le braccia larghe.

Vince l'ultimo rimasto.

Varianti: si possono liberare i bimbi se i compagni liberi passano sotto le loro gambe.

Pozzo nero

Si formano due squadre, una che forma un cerchio e l'altra all'interno. I bimbi del cerchio devono cercare di colpire con la palla quelli all'interno che si possono muovere ma senza uscire dal cerchio. Quando tutti i bimbi vengono presi si invertono i ruoli.

Vince la squadra che nel minor tempo li colpisce tutti.



Botta

I bimbi disposti in cerchio con uno che cammina al di fuori. Ad un certo punto il bimbo deve toccare un compagno sulla spalla, il quale deve cominciare a correre nel verso contrario a quello del primo bambino. Lo scopo del gioco è, per il bimbo che cammina in cerchio, di mettersi nel posto lasciato libero dal compagno, che corre proprio per non farsi rubare il posto.

Palloncini alla caviglia

I bimbi si sfidano in un tutti contro tutti con un palloncino alla caviglia. Lo scopo del gioco è scoppiare il palloncino dell'avversario pestandolo.

Vince chi rimane con il palloncino ancora intatto.

Ruba bandiera

I bimbi vengono divisi in due squadre, e accoppiati tra loro numerandoli. L'animatore chiama un numero e i bimbi con quel numero devono correre e cercare di prendere il fazzoletto che l'animatore tiene in mano senza farsi toccare dall'avversario e riportarlo velocemente alla base.

Vince la squadra che totalizza più punti.

Palla prigioniera

I bimbi sono divisi in due squadre. Lo scopo del gioco è cercare di colpire gli avversari con la palla. Chi viene colpito deve andare nella prigione degli avversari posta alle loro spalle.

Può venir liberato solo e i suoi compagni riescono a lanciargli la palla e la prendono al volo.

Vince la squadra che cattura tutti gli avversari.

Variante : chi è in prigione NON si libera ma se arriva la palla possono colpire gli avversari

Sassi e Streghe

Vengono individuate delle streghe o degli stregoni che dovranno cercare di prendere gli altri bambini. Se una strega prende un bambino lui viene colpito da un incantesimo a causa del quale egli si trasforma in un sasso e si accovaccia a terra. Gli altri bambini possono liberarlo scavalcandolo. Vincono o le streghe che in un tot di tempo prestabilito riescono a prendere tutti oppure tutti gli altri bambini se sono ancora in vita.

Variante: i bambini non si liberano e vince la coppia/terna ecc di streghe che nel minor tempo possibile prende tutti

Lupo Ghiaccio

Vengono identificati i lupi e tutti gli altri bambini sono le prede. I lupi dovranno prendere le prede toccandole, quando una viene presa dovrà fermarsi e rimanere con le gambe aperte in modo da essere liberata da qualche altro compagno. Nel frattempo però piano piano si "sciogliono" piegando le gambe e se il passaggio risulterà impossibilitato allora il giocatore è eliminato.

Vincono i lupi se in un lasso di tempo riescono a prendere tutte le prede oppure le prede se nel lasso di tempo riescono a rimanere la maggior parte in vita.

Guerra Svizzera

I bambini vengono divisi in due squadre in due campi, a fondo di ciascun campo vengono messe delle bandiere (possono essere quante si vuole), oppure qualsiasi oggetto che si riesca a prendere. L'obbiettivo del gioco è quello di portare tutte le bandiere nel proprio campo dal campo avversario (la squadra A dovrà prendere le bandiere nel campo B e riportarle e viceversa). Ciascun giocatore può essere preso dai componenti dell'altra squadra SOLO se passa la metà del campo avversario. Se viene preso dovrà rimanere immobile finché un componente della propria squadra lo tocca e lo libera. La bandiera NON può essere passata da un componente all'altro ma chi ha preso la bandiera dovrà anche riportarla.

Vince chi riesce a portare tutte le bandiere/ oggetti scelti nel proprio campo



Guerra Francese

I bambini vengono divisi in due squadre in due campi. L'obiettivo del gioco è portare il maggior numero dei propri componenti in fondo al campo avversario senza esser presi. Se un componente viene preso potrà essere liberato da un suo compagno. Ciascun giocatore può essere preso dai componenti dell'altra squadra SOLO se passa la metà del campo avversario. Una volta arrivato in fondo al campo avversario, ha guadagnato un punto e non può più uscire.

Vince chi ha più componenti salvi e quindi più punti.

Variante : chi riesce a passare senza mai esser preso guadagna 2 punti.

Palla Globale

Tutti contro tutti in un campo delimitato. L'animatore lancia la palla in mezzo al campo e chi la prende inizia a colpire i vari giocatori, ma attenzione : quando blocca la palla NON può fare più di tre passi per avvicinarsi. Essendo tutti contro tutti chiunque può prendere la palla dopo che è stata lanciata. Se il giocatore A viene preso dal giocatore B dovrà ricordarsi chi l'ha preso perché se B viene preso a sua volta da un giocatore C , A potrà ritornare in campo .

Vince chi riesce a prenderli tutti.

Anfore

I bambini sono a coppie tenendosi a braccetto. Una coppia si divide e uno dei due deve iniziare a rincorrere l'altro cercando di prenderlo. Chi scappa ha la possibilità di salvarsi attaccandosi ad un componente di un coppia, esempio : coppia AB e C che si aggancia a uno dei due. Se C si aggancia ad A , B dovrà scappare e viceversa. Se nell'inseguimento chi prende riesce a prendere allora ci si inverte e chi stava scappando ora prende mentre l'altro che stava prendendo dovrà salvarsi attaccandosi ad una coppia.

Se l'inseguimento dura troppo a lungo oppure il bambino che sta prendendo è da molto che corre, l'animatore dirà dire "cambio" così si invertono i ruoli.

Vince chi viene preso meno volte.

Pistolero

Tutti in cerchio con l'animatore nel mezzo. L'animatore gira su se stesso e spara ad un componente del cerchio il quale si abbassa rapidamente e i due concorrenti adiacenti si sfidano a duello dicendo " PUM " chi non lo dice o lo dice troppo tardi viene eliminato. Gli ultimi due partecipanti si mettono di schiena e iniziano a camminare mentre l'animatore inizia a contare a voce alta. Quando sbaglia il numero (1,2,3,4..8) si devono girare e sparare . Chi spara prima vince e si mette in mezzo al posto dell'animatore

Variante: al posto dei numeri qualsiasi altra categoria: animali, frutta , colori ecc

GIOCHI CON MUSICA:

Patata bollente

I bimbi sono seduti in cerchio e devono passarsi un oggetto. Quando la musica si spegne, chi ha in mano l'oggetto viene o eliminato o fa una penitenza. Vince l'ultimo rimasto.

Musica stop

I bambini ballano liberi nello spazio. Quando si spegne la musica essi devono fermarsi immobili sul posto come delle statue. Si eliminano quelli che si muovono. Vince l'ultimo rimasto.

Gioco della sedia

I bimbi camminano in cerchio attorno a delle sedie, che saranno di un unità in meno rispetto al numero dei bimbi. Allo spegnersi della musica i bimbi devono sedersi velocemente.

Chi rimane in piedi viene eliminato e si toglie una sedia, e così via fino alla sfida finale tra due bimbi: quello che si siede sull'ultima sedia rimasta è il vincitore.



GIOCHI PER I PICCOLI:

1,2,3..stella

L'animatore sta girato contro un muro cantando 1,2,3...stella! A "stella" si gira e i bimbi, che nel frattempo si devono muovere cercando di arrivare al muro, si devono fermare immobili.

Vince il bimbo che arriva per primo.

Regina reginella

L'animatore è la regina a cui i bimbi devono rivolgersi con la filastrocca: "regina Reginella, quanti passi devo fare per raggiungere il castello, con la fede e con l'anello?" . L'animatore dovrà dire quanti passi può fare il bimbo, ma da animale (es. due passi da formica, tre passi da elefante....)

Scatoline

I bambini sono rannicchiati a terra. L'animatore dovrà dire: "Le scatoline si aprono e diventano dei....."e potrà aggiungere il nome di un animale ogni volta diverso, che i bimbi dovranno interpretare.

Piripicchio Piripacchio

I bambini devono saltare una linea da una parte o dall'altra a seconda che l'animatore chiami pi ripicchio o piripacchio. Dopo un po' di prove si passa ad eliminare chi si confonde e sbaglia.

Vince chi si colloca sempre correttamente ad ogni chiamata, rimanendo l'ultimo "superstite".

Varianti: aggiungere piripicchio (e quindi un movimento codificato e semplice da eseguire) tipo faccio un salto o un inchino.

Gara di lentezza

Indicato quando si vuole riportare un po' di ordine e abbassare il ritmo dei giochi per recuperare.

I bambini dovranno percorrere un tratto di "pista" alla velocità minima, o camminando o correndo.

Vince chi arriva ultimo.

Variante: potete far chiudere gli occhi ai concorrenti per creare maggior suspense e divertimento.

GIOCO DI CONOSCENZA PER BAMBINI DI ETA' MISTA:

L'animale bendato

Si dividono i bambini in due gruppi:grandi e piccoli.

Ai grandi si assegna il nome di un'animale e si bendano,ai piccoli si assegna un animale di cui dovranno riprodurre il verso. Quando il grande ha trovato il suo compagno piccolo,si toglie la benda e si lega la propria caviglia con quella dell'altro e insieme devono fare un piccolo tratto per arrivare al traguardo e aggiudicarsi la vittoria del gioco.

Varianti : Il grande può rimanere bendato e il piccolo lo guida verso il traguardo

Nomi ad onda

O seduti sulle sedie o in ginocchio sulla sabbia, si forma un cerchio. Dei bambini solo uno è al centro e ha lo scopo di rubare la sedia o il posto a quelli che formano il cerchio.

Il gioco inizia con un bambino che si alza e dice il nome di un altro componente del cerchio, quello chiamato deve dire a sua volta il nome di un altro concorrente prima che quello al centro lo tocchi e gli rubi il posto.

Varianti: si possono usare versi di animali o caratteristiche o simboli



Pistolero

Tutti in cerchio con l'animatore nel mezzo. L'animatore gira su se stesso e spara ad un componente del cerchio il quale si abbassa rapidamente e i due concorrenti adiacenti si sfidano a duello dicendo il nome l'uno dell'altro e chi non lo dice o lo dice troppo tardi viene eliminato. Gli ultimi due partecipanti si mettono di schiena e iniziano a camminare mentre l'animatore inizia a contare a voce alta. Quando sbaglia il numero (1,2,3,4..8) si devono girare e sparare . Chi spara prima vince e si mette in mezzo al posto dell'animatore

Anfore

I bambini sono a coppie tenendosi a braccetto. Una coppia si divide e uno dei due deve iniziare a rincorrere l'altro cercando di prenderlo. Chi scappa ha la possibilità di salvarsi attaccandosi ad un componente di un coppia e dicendo il nome di chi deve scappare , esempio : coppia Nadia-Filippo e Caterina che si aggancia a uno dei due. Se Caterina si aggancia a Nadia , dovrà dire il nome di Filippo che dovrà scappare e viceversa. Se il nome è sbagliato si continua l'inseguimento e dovrà o ricordarsi il nome o attaccarsi ad un'altra coppia.

Se nell'inseguimento chi prende riesce a prendere allora ci si inverte e chi stava scappando ora prende mentre l'altro che stava prendendo dovrà salvarsi attaccandosi ad una coppia.

Se l'inseguimento dura troppo a lungo oppure il bambino che sta prendendo è da molto che corre, l'animatore dirà dire "cambio" così si invertono i ruoli.

Vince chi viene preso meno volte.

