

LO SCRIGNO DEI GIOCHI

Volume 2

Raccolta di appunti e
materiali sull'animazione



TGS EUROGROUP - MGS TRIVENETO



LO SCRIGNO DEI GIOCHI

- Volume 2 -

a cura di Massimo Baù

Sussidio all'animazione TGS

Il salvagente per le emergenze

Raccolta di appunti e materiali
sull'animazione
al servizio del Leader

Prima Edizione, TGS Eurogroup, 2004





INTRODUZIONE

Questo secondo volume de "Lo Scrigno dei Giochi", è volutamente ridotto come numero di pagine, a favore di una maggiore facilità e velocità nella consultazione.

Risponde alla necessità di trovare giochi adatti alle varie situazioni che sconvolgono l'esistenza del Leader/Animatore presentandosi improvvisamente...

I giochi, catalogati per situazione pratica, sono brevemente descritti, dimodoché possano essere facilmente fruibili e adattabili alle esigenze di ogni giorno.

La fonte è ancora una volta duplice: da una parte Internet, nei siti **Donboscoland**, **Qumran** e **Grest.it**, dall'altra l'esperienza di alcuni Leader del **TGS Eurogroup**.

Non mi rimane che augurarvi ancora una volta
Buona Animazione!!!

Massimo Baù, Leader TGS
mamo@donboscoland.it

TGS Eurogroup
Via Marconi, 22
31021 Mogliano V.to
TV - Italy

tel.: +39.041.5904717
fax.: +39.041.5903042
www.tgseurogroup.it
info@tgseurogroup.i





L'IMPORTANZA DEL GIOCO

Per il ragazzo il gioco è una cosa seria, equivale al lavoro per l'adulto e ognuno impara a giocare "seriamente" fin dai primi giorni di vita. Il compito di noi educatori è quello di trasformare il Play in Games, cioè passare dal gioco individuale del ragazzo ancora alla scoperta degli strumenti e delle sue potenzialità, al gioco di squadra che introduce un nuovo elemento, "l'altro" con cui interfacciarsi e condividere l'esperienza del gioco. Nel gioco il ragazzo è (o meglio il gioco deve permettere che egli sia) libero, disinibito, spontaneo.

Se lo valutiamo in questo modo, ecco che il gioco diviene uno strumento formidabile nelle mani dell'educatore per scoprire ed evidenziare pregi e difetti del ragazzo. "Tutto per gioco ma nulla per gioco". Il gioco non è mai un fine, non è fine a se stesso. Il gioco, allora, diviene uno strumento per sviluppare lo spirito di osservazione, la lealtà, la pazienza e la tenacia, la padronanza di sé, lo spirito di squadra, l'obbedienza alle regole.

Il gioco è parte del programma educativo, in esso c'è un progetto per ogni ragazzo che in quel momento sta giocando. Se nell'attività che state facendo qualche ragazzo non sta facendo nulla, avete sbagliato gioco.

Il gioco è un'attività fondamentale, indispensabile per la crescita e lo sviluppo del ragazzo.

- Nel gioco il ragazzo prende coscienza del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie possibilità, anche le più nascoste.
- In un clima di trasparenza il ragazzo "tira fuori" la sua vera personalità, ciò che veramente è ("nel gioco si conoscono i ragazzi", diceva Don Bosco), libera tutte le sue passioni.
- Attraverso il gioco costruisce rapporti con coetanei, impara a stare con gli altri, assume liberamente un ruolo di rispetto nei confronti del gruppo di cui fa parte.

Il gioco è educazione.





- Per il ragazzo il gioco è vita: come vive il gioco così si atteggia di fronte alla vita (occorre allora insegnargli a giocare bene).
- Attraverso il gioco il ragazzo fa suoi i grandi ideali della vita: la lealtà, la generosità, l'onestà, ecc.
- Attraverso il gioco il ragazzo accresce lo spirito di sacrificio, lo spirito di squadra, il gusto dell'impegno, la capacità di iniziativa, l'assunzione del rischio.
- Il gioco favorisce lo sviluppo della fantasia, della creatività, dell'espressione, della comunicazione del ragazzo.
- Il gioco non è un "riempitivo" della giornata. Va quindi ben preparato ed organizzato. Davanti alla serietà dell'organizzazione il ragazzo prenderà con impegno e partecipazione l'attività.
- Il ragazzo che non gioca avrà certamente più difficoltà nella vita e meno mezzi per superarle.



Il gioco è l'animatore.

- Il gioco dei ragazzi richiede sempre la presenza di un educatore attento, sensibile, intraprendente, dinamico,, entusiasta, amico su misura, che riprenda cura della crescita dei ragazzi, non solo del loro svago.
- L'educatore, animatore, se vorrà far acquisire al ragazzo il suo messaggio, dovrà usare il più possibile il gioco. Il ragazzo percepisce ciò che passa attraverso l'esperienza sensibile.
- Il gioco è un mezzo indispensabile, il primo, per instaurare un rapporto di amicizia veloce e spontaneo, premessa per passare ad altre tappe di formazione.
- Condividere i ragazzi il gioco aiuta ad essere considerati "amici" e non maestri, è amare ciò che loro amano, è abbassarsi al loro livello per farli sentire importanti.
- Il gioco è un'opportunità efficace per avvicinarli e dir loro una parolina da amici, avvisarli, consigliarli e correggerli amorevolmente.
- È importante trovare scoprire giochi adatti all'età dei ragazzi.





PREPARARE UN'ATTIVITÀ

Cosa occorre avere chiari quando si prepara un'attività (serata o pomeriggio al parco o giornata di pioggia che sia):

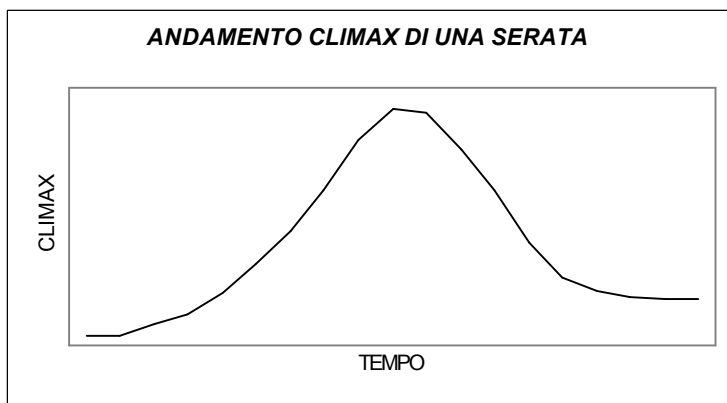
1. Lo **SCOPO** per cui mi accingo a proporre l'attività (conoscenza reciproca, movimento, sviluppo sensi, lavoro per squadre, ...) - importanza di credere in quello che si fa, di avere sempre e comunque la faccia tosta di proporre la tal attività col massimo dell'entusiasmo e della partecipazione, di sapersi mettere in gioco di fronte ai ragazzi. Non bisogna comunque perdere di vista l'alto valore educativo di quanto si va a proporre, e quindi non ci si può dimenticare che, anche una serata di animazione, può essere utile per raggiungere degli obiettivi educativi con i nostri ragazzi. Deve essere evidente, in un momento di animazione, la voglia di stare insieme, di divertirsi.
2. Il **LUOGO** in cui propongo l'attività - non tutto può essere fatto in tutti i luoghi.
3. I **TEMPI** - dobbiamo riuscire a calcolare la durata di quello che proponiamo per non rischiare di finire la serata/il pomeriggio troppo presto o troppo tardi, per non trascinare troppo un gioco o un bans e renderlo noioso. E' importante avere sempre sotto controllo i tempi dell'attività sia nello specifico del gioco che si sta proponendo, sia nell'ambito più o meno ampio come una serata, un pomeriggio, un toneo. Meglio "avanzare" qualche gioco per la prossima volta che ritrovarsi a metà serata con l'attività già bella che conclusa. Di qui l'importanza di conoscere i tempi a disposizione durante tutto il periodo che si trascorre in Inghilterra: eventuali tornei hanno bisogno del loro tempo, attività varie da proporre
4. Il **GRADO DI AFFIATAMENTO** del gruppo - ad esempio: ai primi giorni non possiamo proporre giochi che prevedano un grande contatto fisico; non ha senso proporre giochi di conoscenza gli ultimi giorni
5. **STRUTTURARE L'ATTIVITÀ** - Saper alternare sapientemente giochi con bans ed altro (scherzi, canzoni, scenette) in modo da non essere monotematici ed accontentare un po' tutti; importante che sia ben chiaro l'andamento della serata/gioco, ovvero che ci sia un inizio, uno svolgimento ed una fine. I





ragazzi devono avvertire che la serata è terminata con un epilogo ben definito e non ad es. con un gioco piantato a metà perché sono le 22.30. Dare continuità ai giochi proposti, legando ciascuno al successivo, in modo che la serata abbia un filo conduttore percepibile dai ragazzi

6. Andamento del **CLIMAX** - con questo termine si indica la tensione, l'euforia con cui si vive un particolare momento di gioco. Questo stato d'animo deve avere un andamento ben preciso durante l'animazione, e quello che si fa deve essere proporzionato a quello che si vuole ottenere. L'andamento di questo indicatore può essere rappresentato graficamente come riportato in fig. 1. Dopo un partenza calma (siamo ad inizio serata e i partecipanti si devono ancora "scaldare") la sua intensità cresce fino a raggiungere il massimo circa a metà serata; da questo punto in poi l'intensità inizierà a calare fino ad arrivare ad un valore di poco superiore a quello di partenza alla conclusione. Condurre una serata in questo modo serve per fare entrare gradualmente chi vi partecipa nel giusto stato d'animo per divertirsi, aspettando però i tempi di tutti, raggiungere quindi insieme un massimo di divertimento e poi calare in modo da non lasciare nessuno troppo eccitato (mandate voi a dormire dei ragazzi euforici dopo una serata e ditemi se riuscite a farli addormentare), o con l'amaro in bocca per aver fatto qualcosa che sembra non essere concluso.





7. **ADATTARSI AI DESTINATARI** - Non esiste un'attività che va bene per tutti i gruppi e che possa essere applicata e ripetuta come una scatola chiusa. E' fondamentale capire il gruppo che si ha di fronte, intuire i loro interessi, le loro passioni, capire chi possa amare di più un gioco di movimento piuttosto che un quizzone, una caccia al tesoro piuttosto di un pigiama party. Importanza di saper ascoltare i ragazzi e di stare con i ragazzi.

8. **MATERIALE** - E' fondamentale sapere in anticipo il materiale occorrente (bigliettini, spago...) e accertarsi di avere tutto, in modo da trovare tutto pronto al momento del gioco. Mai creare un intervallo perché non si è finito di gonfiare i palloncini per il gioco successivo. A questo scopo è importante aver preparato l'attività con sufficiente anticipo

CONSIGLI PRATICI

Ti proponiamo ora alcuni consigli e suggerimenti che ti possono essere utili per diventare un "mago dei giochi".

- Non arrivare mai all'ultimo tempo e improvvisare il gioco: sarebbe un fiasco assicurato.
- Non lasciare scegliere il gioco ai ragazzi: sceglierebbero sempre e solo il calcio o altri pochi giochi.
- Pensa ai ragazzi a cui è diretto il gioco: età, temperamento, gruppo misto, numero, nervosismo, stanchezza...
- Pensa al luogo in cui si svolge il gioco: cortile, prato, bosco, spiaggia, ...
- Pensa alla finalità del gioco: collaborare, sviluppare le capacità del singolo, partecipazione di tutti, interessi.
- È importante provare il gioco prima di proporlo ai ragazzi, ed essere ben sicuri delle regole da comunicare ai partecipanti.
- Avere tutto il materiale ben disposto prima... non creare intervalli che distoglierebbero attenzione e clima, magari facendo costruire il materiale stesso ai ragazzi.
- Variare molto i giochi, avendo cura di non presentare giochi simili.
- E i giochi ad eliminazione? Quali soluzioni per coinvolgere gli eliminati?
- Accentuare lo spettacolo: inserire il gioco in una storia, creando un'ambientazione fantastica, preparare con cura le scenografie, trucchi,





- maschere, colonne sonore... animare il gioco.
- Ricordarsi che nel gioco si è educatori.
- Fare attenzione anche alle più piccole cose, perché tutto è importante.

COME SPIEGARE UN GIOCO

La presentazione è il sugo della pasta o meglio il pomodoro della pizza. E' quella che da il gusto al gioco. Non cominciate mai con "adesso facciamo un bel gioco", molto meglio se diciamo "c'era una volta...". L'attenzione del ragazzo sarà tutta diversa. C'è infatti la necessità per il ragazzo di sognare il gioco che andrà a fare, di immedesimarsi, di calarsi nella parte. C'è bisogno di portare il gioco dall'orecchio al cervello del ragazzo. Dobbiamo entusiasmarlo. L'uso del linguaggio figurato è il miglior sistema per spiegare le cose

Chi presenta non dovrebbe essere il "factotum" della serata, ma dovrebbe essere colui che tiene i tempi, richiama i silenzi, lancia gli altri leaders che spiegano i giochi. Questo si fa per rendere più animato il tutto, per non stancare troppo chi presenta. Importante è anche la **posizione** che l'animatore deve avere nel gruppo quando propone/spiega un'attività: concretamente non si dovrebbe mai dare le spalle a qualcuno (es. se il gruppo è in cerchio non mi metterò in mezzo), e non si dovrebbe essere mai troppo in movimento (tipo passeggiare intorno al cerchio), altrimenti non si dà a chi partecipa un punto di riferimento preciso. Importante è anche mettersi non troppo vicini ai ragazzi e dove vi vedano, evitando i luoghi rumorosi in cui è più difficile che vi seguano.

Vitale importanza riveste il cosa si deve dire e come.

Sul **cosa** ci si riferisce a:

- ? Lo scopo del gioco: è la prima cosa da dire;
- ? Le regole del gioco: poche regole e ben chiare. Dire chiarissimamente cosa è ammesso e cosa è vietato, partendo dalle regole più importanti;
- ? La suddivisione dei concorrenti/squadre
- ? Il campo di gioco, mettendo bene in evidenza i limiti e gli eventuali pericoli (buche, spigoli...)





- ? La disposizione delle squadre (dal vivo o utilizzando un cartellone)
- ? Quando inizia il gioco
- ? Quando finisce il gioco

Relativamente al **come**:

- ? Uso della voce nel modo opportuno
- ? Esprimersi in modo chiaro e preciso, usando termini corretti ma semplici e facilmente comprensibili dai ragazzi che si hanno di fronte (non c'è niente di peggio di un gioco mal spiegato... se fanno una domanda su una cosa che hai ben spiegato, fai rispondere ai ragazzi, l'attenzione è maggiore e si verifica che i messaggi passino); scandire bene le parole, aiutarsi con la gestualità (mai le mani dietro la schiena o, peggio, in tasca)
- ? Saper ottenere l'attenzione ed il silenzio dei ragazzi, rivolgendosi a coloro che tendono a distrarsi
- ? Cosa serve per presentare il gioco e cosa per lo svolgimento del gioco
- ? Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi.
- ? Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.
- ? Non lasciare la possibilità delle domande se non dopo aver concluso la spiegazione.
- ? Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).
- ? Spiegate correttamente, pensate a tutto quello che dovete dire, cercate di non dimenticare nulla. Niente di peggio che dire "ah sì, e poi c'è..."

COME GESTIRE UN GIOCO

- Date il "via" sapendo che da questo punto in poi non potete aggiungere altre regole.
- Abbiate ben chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri sempre uguali per tutti.
- Pretendere il rispetto delle regole come spiegate, non accettate ritardi, volgarità, grossolanità, slealtà.
- Possono esserci più arbitri, ma in caso di





- contestazioni, uno solo sarà l'ultimo arbitro responsabile.
- Abituare i ragazzi a non discutere durante il gioco
 - Massima attenzione al gioco, non farsi distrarre da altri animatori o da piccoli fatti.
 - Estrema imparzialità: i ragazzi lo notano subito.
 - Niente battibecchi in campo tra gli animatori (si discute con calma, dopo tra di voi).
 - Gli animatori non impegnati nell'arbitraggio devono essere dentro le squadre per animare, incoraggiare, far giocare i ragazzi e non per divertirsi. Occorre non lasciarsi trasportare dall'agonismo, essere sempre d'accordo con l'arbitro, essere una presenza educativa.
 - Responsabilizzare i ragazzi più grandi come capisquadra.
 - Al termine del gioco recuperare gli arrabbiati, aiutarli a scoprire i perché.
 - Interrompere il gioco al momento giusto, lasciando il desiderio di rigiocarci.
 - A conclusione del gioco è importante proclamare con chiarezza i risultati e i vincitori
 - Il gioco, a differenza dello sport, non deve esaltare i vincitori.

REGOLE PRATICHE DI ASSISTENZA

- Avere il senso di responsabilità
- Spostare ad altri momenti tutte le altre cose
- Conoscere il più presto possibile i ragazzi: i nomi, i gusti, i caratteri...
- Avere la visione d'insieme, non lasciarsi catturare dal particolare
- Si può anche giocare... però mai in modo da perdere il controllo del tutto.
- Saper far giocare tutti e ascoltare tutti
- Smuovere gli angoli morti, vivacizzare gli ambienti troppo quieti.
- Agire sulla propositività, cercare di convincere, non di imporre
- Rispettare il ragazzo con un trattamento fine e delicato (mai le mani addosso e i "titoli" sui ragazzi)
- Non dimostrare simpatie: se ci sono preferenze siano per i meno dotati.
- Mai ridicolizzare i difetti, soprattutto quelli fisici
- Avere un grande senso di pazienza e di gradualità
- Saper usare la giusta lode e il riconoscimento.
- Saper perdere e dimenticare
- Non punire mai senza aver usato prima tutti gli altri mezzi





- Mai castighi pubblici, mai castighi fisici, mai castighi generali, mai castighi umilianti
- Non esaltare mai i vincitori né denigrare i vinti
- Spostare l'attenzione dalla vittoria del singolo a quella di tutto il gruppo. I ragazzi impareranno a giocare per il gusto di farlo e non per superare gli altri.
- Ricordare che i migliori risultati si ottengono se lasciamo "libero" il gioco (poche regole e chiare) e se diamo loro fiducia (ci deve essere la possibilità di imbrogliare se vogliamo esaltare il concetto di lealtà).
- Durante il gioco ricordarsi di osservare i ragazzi. Siate discreti e imparate a riconoscere le dinamiche del gioco (chi sta giocando di più? perché?)
- Dovete giocare con loro ma non dovete essere il protagonista. Protagonista non è il leader, ma i ragazzi (TUTTI i ragazzi, nessuno escluso)
- Non dimenticate la sicurezza:

COME ARBITRARE

Tra le occupazioni di ogni animatore, c'è quella di arbitrare. Essere un buon arbitro è un'arte e come tutte le arti va appresa con tanta pazienza. L'ideale sarebbe che l'arbitro non debba mai intervenire e che i giocatori stessi amministrino tra loro la giustizia e il rispetto delle regole. Ma, come avviene per gli adulti, è facile che la foga del divertimento "ecciti la passionalità e allenti il controllo sulle reazioni istintive".

Occorre quindi arbitrare con sorridente indulgenza: ma non basta.

Ecco a voi quattro regole semplici e collaudate.

1. NON ADIRATEVI MAI, PER NESSUNA RAGIONE

Facile a dirlo, ma difficile a farlo. I ragazzi sembra conoscano i trucchi segreti per portare all'exasperazione l'adulto più controllato, per strappare grida impazienti a chi parla sempre sottovoce... Quando i ragazzi si divertono, mettono in azione arroganza, indipendenza, prepotenza: sono reazioni naturali. Dimentica il rispetto per il più grande, hanno l'impressione che il mondo sia loro. In pratica si verifica una specie di sfida: se riesce a far perdere il controllo all'animatore ha dimostrato la sua superiorità. L'autorità è dominio di sé, calma, controllo: la calma fredda "intimorisce" e suscita la coscienza di





comportarsi scioccamente.

2. NON LASCIATE TRAPELARE LE VOSTRE INCERTEZZE

Se lasciate trapelare incertezza, dimostrate o la poca importanza che date all'attività o la vostra impreparazione. La tensione e l'impegno calano, i ragazzi diventano nervosi e la situazione può divenire incontrollabile. Questo imprevisto va risolto il più presto possibile, fingendo che la decisione sia cosa naturale, anzi, prevista.

3. NON PRETENDETE DI AVERE SEMPRE RAGIONE

Spesso l'arbitro sbaglia e anche voi potete commettere degli errori: pur non avendo visto bene, si è costretti a decidere velocemente e senza ripensamenti... e spesso la decisione può essere sbagliata.

Ve ne accorgete al termine della partita, quando ci sarà il tempo della spiegazione con i ragazzi: in questo caso sarebbe imperdonabile non ammettere il proprio torto, magari urlando che siete voi a comandare o minacciando punizioni.

4. NON TRANSIGERE

È il più duro dei compiti: non perdonate troppo spesso. Non lo fate per il vostro piacere, ma per il bene dei ragazzi. Gli altri giocatori hanno diritto di essere protetti da coloro che giocano scorrettamente e disturbano lo svolgimento delle attività. Voi avete il dovere di essere giusti prima che clementi. Non transigere ha anche un altro vantaggio: i ragazzi capiscono immediatamente lo stile dell'animatore ed accettano la sua fermezza. Egli difende i loro interessi.





GIOCHI DI ACCOGLIENZA

1. I palloncini:

Ogni ragazzo riceve un palloncino che gonfia e su cui scrive il suo nome e il paese di provenienza. Quando inizia la musica tutti ballano liberamente, lanciando i palloncini in aria in modo che si mescolino. All'alt della musica ognuno prende un palloncino a caso e ne cerca il proprietario. Alla consegna si presentano e formano un trenino. Quando tutti hanno trovato il proprietario del palloncino e sono stati di conseguenza trovati formeranno un solo lungo trenino.

MATERIALE: PALLONCINI (tanti quanti sono i ragazzi + alcuni di scorta), musica, biro.

2. Formare le coppie:

Ad ognuno verrà dato un biglietto con un'azione o un animale da mimare. Ognuno dovrà trovare la persona che mima il suo stesso gesto per formare la coppia.

MATERIALE: BIGLIETTINI

3. I fili:

Metà delle coppie scendono in salone. I componenti delle coppie si siedono su due sedie vicine. Ad uno dei due viene legato alla gamba uno spago di parecchi metri. Un educatore li





attorciglia tutti insieme, anche con i fili delle altre coppie, in modo da fare un bel casino!

I capi degli spaghi devono rimanere ben visibili. Si chiamano gli altri ragazzi e ad ogni coppia viene dato un capo. I due cercano di districare il filo ed arrivare alle altre due persone sulla sedia. Si formano a questo punto gruppi da 4.

MATERIALE: GOMITOLI DI SPAGO

4. Disegni:

Ad ogni gruppo di 4 appena formatosi viene consegnato un foglio A3 e 4 pennarelli fissati, con lo scotch di carta nei seguenti punti: al 1° componente al gomito, al 2° al ginocchio, al 3° al piede. Il 4° lo terrà in bocca. Devono disegnare: **IL TITANIC CHE ENTRA IN PORTO CON IL RAFFREDDORE.**

MATERIALE: fogli A3, un pennarello per ragazzo, scotch di carta

5. I carri armati:

Sempre gioco con le squadre di 4. Tre ragazzi si tengono per mano guardando all'esterno e dandosi la schiena chiudendosi in cerchio. Il 4° sta in mezzo con un cappellino di carta in testa. I ragazzi (carri armati) si devono spostare insieme per raccogliere le palline di spugna in terra, per lanciarle e cercare di abbattere i cappellini degli altri carri armati. Vince la squadra che rimane con il cappello in testa.





GIOCHI DI CONOSCENZA

1. Bastone:

in cerchio, una persona ha in mano un bastone fatto da un giornale arrotolato (al centro). Deve picchiare una persona (dopo aver detto il nome) e questa per evitarlo deve chiamare in fretta un altro nome, che a sua volta, per evitare il bastone, deve chiamare subito un'altra persona e così via. Chi viene chiamato per nome insomma deve chiamare subito qualcun altro, per evitare di prendere una bastonata in testa. Materiale: un bastone fatto con fogli di giornale.

2. Spariamoci:

in cerchio, chi è in mezzo chiama un nome; le persone vicine al chiamato (che si abbassa velocemente) si sparano, logicamente solo con le mani; vince chi spara per primo. Quello che perde (o il chiamato, se non si è abbassato e gli hanno sparato in testa), va in mezzo e continua lui a chiamare.

3. Caccia al tesoro umana:

ogni partecipante ha un foglio sul quale ci sono scritte delle persone da trovare all'interno del gruppo o della classe (es: tre persone che siano nate a luglio; sei persone con lo stesso numero di scarpe ecc.). In un certo tempo si vede chi riesce a compilare la scheda scrivendo i nomi dei "trovati"; si può poi ragionarci sopra per vedere quanto ci conoscevamo già...





Materiale: fogli con le informazioni sui partecipanti.

4. File mute:

si è sparsi nella stanza (o dove si è...); l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le file rimanendo completamente in silenzio. Materiale: criteri di ordine già stabiliti.

5. Trappola delle mani:

ci si mette in cerchio, con le mani avanti, i palmi aperti e gli occhi chiusi. Si cammina in avanti e quando si tocca una mano la si prende. Poi si aprono gli occhi e tenendo le mani attaccate, ci si slega.

6. Il gomitolo:

in cerchio; uno alla volta parla velocemente di sé stesso; quando ha finito lancia un gomitolo di lana (che aveva in mano) ad un'altra persona, dopo essersi legato un filo al polso. La persona che prende il gomitolo parla di sé e poi (dopo aver annodato il filo sempre al polso) lo lancia ancora ad un altro. Alla fine del giro, si cerca di sciogliere la ragnatela passando sopra e sotto il filo. Si può anche fare (se si è in un gruppo non nuovo) che chi prende il gomitolo, deve parlare non di se stesso ma della persona che glielo ha lanciato. In questo caso, chi inizia, parlerà alla fine dell'ultimo che riceve il gomitolo. Materiale: gomitolo di spago.





7. Gioco di accumulo dei nomi:

ci si passa una palla e di volta in volta quello con la palla deve saper ripetere i nomi di tutti quelli che l'hanno avuta prima di lui. Materiale: una palla.

8. Palla avvelenata/palla bollata:

il solito gioco, con una piccola variante: quelli che sono colpiti dalla palla, prima di passare nella prigione della squadra avversaria devono dire a voce alta il proprio nome. Materiale: una palla.

9. Insalata delle scarpe:

ognuno si toglie le scarpe e le mette in un mucchio in mezzo. Poi si va a prenderne a caso due a testa (SPAIATE!); ognuno le calza ai piedi e va alla ricerca di chi ha le scarpe dello stesso paio che ha ai piedi. Vince quello che per primo ha ritrovato le sue due scarpe. Variante: si legano le scarpe spaiate a due a due, creando così un mucchio ben aggrovigliato. Al via i ragazzi partono e cercano di prendersi indietro la propria scarpa. Materiale: le scarpe dei partecipanti.

10. Malì Malò:

gioco a coppie. Una coppia alla volta. Si pescano due biglietti alla volta (sui quali ci sono indicate delle parti del corpo. Bisogna toccarsi tra queste parti del corpo (se per esempio si pescano mai ed orecchio, uno mette la mano sull'orecchio dell'altro). Vince la coppia che pesca più biglietti senza cadere o cedere, visto che le posizioni si sommano, non si sostituiscono.





Materiale: biglietti con gli abbinamenti delle parti del corpo.

11. Gioco del tappo annerito:

tutti insieme in cerchio, può iniziare un ragazzo dicendo: "Io sono...e chiamo...senza strisce". Ogni volta che si fa un errore un leader provvederà a sporcare la faccia dei ragazzi con il tappo di sughero annerito. Dopodiché si chiamerà dicendo: "Io sono...e chiamo...con tot strisce". Materiale: un tappo di sughero e un accendino per annerirlo.





GIOCHI DI COLLABORAZIONE

1. Nodi di gruppo:

Tutti in cerchio, ad occhi chiusi, si comincia a camminare verso il centro lentamente. Si tende ora una mano, cercando quella di un altro, poi si fa lo stesso con l'altra mano. Quando tutti stringono due mani, possono aprire gli occhi e tentare di snodarsi senza lasciare la presa. Tutto il gruppo deve collaborare per sciogliere i nodi. Si verificano situazioni molto comiche, finché il gruppo si trova a formare un grande cerchio, ma spesso restano nodi, o i cerchi sono due, annodati o separati.

2. Groviglio:

Due persone lasciano la stanza. Tutti gli altri, in cerchio, si prendono per mano e si attorcigliano in modo confuso, chi restando in piedi, chi sedendosi o sdraiandosi sul pavimento, senza mai lasciarsi. Poi rientrano le due persone e cercano di sciogliere il groviglio. Tutto il gruppo collabora al difficile tentativo.

3. Le sardine:

Uno si nasconde e tutti gli altri lo cercano. Il primo che lo trova si nasconde con lui, e così via finché si trovano tutti nel nascondiglio. È un gioco che riesce meglio al buio.





4. Risate a crepapelle:

Una persona si stende supina sul pavimento, una seconda le si stende sopra, sempre supina, appoggiando la testa sullo stomaco della prima. Una terza si stende ancora nella stessa posizione e così fanno tutti gli altri membri del gruppo. La risata che si svilupperà sarà contagiosa. È un modo bizzarro per distendersi, ma la gente si sente a proprio agio, può voler rimanere distesa anche dopo che si sono spente le risate.

5. Avverbi:

Una persona lascia la stanza; gli altri scelgono un avverbio. Al suo rientro la persona che era uscita chiede individualmente di fare o mimare qualcosa secondo il modo dell'avverbio: per esempio può dire: "Allacciati la scarpa nel modo dell'avverbio".





GIOCHI A STAND

1. Il cerchio pericoloso:

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 viene rimpicciolito.

2. Tiro alla fune sofisticato

È un gioco per squadre che si sono dimostrate estremamente equilibrate nella gara di tiro alla fune. Il gioco consiste nel legare alle due estremità della corda due persone con le spalle voltate rispetto ai loro compagni che stanno tirando la fune. Questi due devono fare alcune cose mentre gli altri tirano. Ad esempio essi possono disegnare qualcosa su un cartellone posato a terra o su una lavagna, travasare delle patate o altri oggetti da un cestino all'altro, ammucciare dei barattoli, spegnere delle candele.

3. Braccio snello

Al primo giocatore viene messa una moneta sul dorso della mano sinistra. Questa moneta deve essere passata sul dorso della mano di un altro giocatore senza aiutarsi con l'altra mano.





4. Una lettura pericolosa

Leggere un brano (il medesimo per tutte le squadre) senza mai pronunciare una determinata lettera. Vince chi riesce a leggere più parole senza commettere alcun errore, altrimenti si ricomincia da capo.

5. Il galateo

Scartare e mangiare una o più caramelle con coltello e forchetta. Si può anche fare in due: uno usa il coltello e l'altro la forchetta.

6. Ricercatori geografici

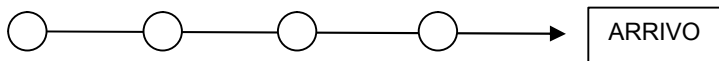
Avendo a disposizione una cartina geografica o degli atlanti si possono far ricercare in un tempo ben determinato delle località, dei fiumi, delle città, dei monti...

7. Candela e imbuto

Mettersi ad una certa distanza (almeno 2 metri), in ginocchio, da una candela accesa e cercare di spegnerla soffiando in un imbuto. Vince naturalmente chi impiega meno tempo.

8. Camminare insieme

Due squadre di quattro giocatori si sfidano in una pallostaffetta: si preparano due percorsi con partenza e arrivo; si dispongono i quattro giocatori di ogni squadra in quattro punti del percorso:

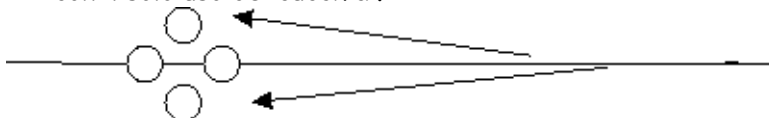




Ogni giocatore ha un cucchiaio; bisogna portare la pallina alla fine del percorso.

I passaggi avvengono così:

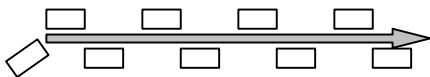
- un giocatore cerca di mettere la pallina nel cucchiaio del successivo;
- i due giocatori non coinvolti nello scambio aiutano, sempre con il solo uso dei cucchiai.



MATERIALE: 8 cucchiai plastica, 5 palline ping pong. **LUOGO:** cortile interno

9. La palude che illude

Quattro concorrenti per squadra, posizione iniziale con 8 tavolette, una per ogni piede, una tavoletta in più che si passa dal fondo della fila al primo concorrente che la mette giù e avanza di un passo.



MATERIALE: 18 tavolette da pirografia. **LUOGO:** davanti alla statua di Maria

10. Difendi la rocca

8 concorrenti (4 contro 4) si fronteggiano e cercano di buttare nella porta avversaria la palla facendo unicamente uso





di una scopa.

MATERIALE: 8 scope. **LUOGO:** campetto di fronte ai garage

11. Safety car-riola

Due coppie: è il gioco delle carriole con l'unica variante che lungo il percorso si può tagliare la strada all'altra coppia per ostacolarla.

MATERIALE: niente. **LUOGO:** cortile interno

12. L'abito non fa il monaco

Da una certa distanza un singolo giocatore ha a disposizione 3 cappelli. Deve centrare almeno due volte l'attaccapanni, altrimenti si rimetterà in fila.

MATERIALE: un attaccapanni, 3 cappelli. **LUOGO:** cortile interno

13. L'unione fa la forza

Classico Tiro alla fune, 10 contro 10.

MATERIALE: una corda da 20 persone. **LUOGO:** in mezzo al cortile interno

14. La candela magica

Due concorrenti si affrontano cercando di percorrere un percorso con una candela accesa in mano. Se si spegne, si ritorna al punto di partenza.

MATERIALE: due candele, accendino o fiammiferi. **LUOGO:** cortile interno





15. Prendi l'essenziale

Due giocatori, uno contro l'altro, dovranno riconoscere alcuni oggetti misteriosi, solo con l'uso della mano, e dire al giudice in un orecchio SOLO i nomi degli oggetti essenziali. Non è un gioco a tempo: uno ci pensa, poi dice quali sono secondo lui i tre essenziali e deve indovinarne almeno due per avere la firma.

MATERIALE: scatolone

oggetti essenziali: Bibbia, pila, borraccia

optionals: cellulare, CD, giocattolino

LUOGO: cortile interno

16. Fai centro!

Il concorrente munito di un bastone da vecchio ha tre tiri a disposizione per centrare (tipo golf) con una pallina da tennis "la tana del topo", una piccola porta ritagliata su uno scatolone.

MATERIALE: bastone da vecchio, scatolone con una porticina tipo "tana del topo", pall. da tennis

LUOGO: cortile interno

17. Il Disegno di Dio

I sei concorrenti (tre per squadra) si sfidano per ricostruire nel minor tempo possibile un puzzle.

MATERIALE: due cartelloni fatti a pezzi e inseriti in una busta.

LUOGO: cortile interno su un tavolo dei laboratori

18. Il mondiale di calcio

Due squadre da due, ogni squadra avrà a disposizione quattro





tiri (due per giocatore); i due giocatori dell'altra squadra si sistemano in porta per parare. Almeno due goal per avere la firma.

MATERIALE: pallone; **LUOGO:** campo in erba

19. Su e giù dal palco

Due squadre da quattro: l'animatore li fa sedere, mima un film, una canzone, un personaggio, ecc.; la prima squadra che indovina vince.

MATERIALE: niente; film: soldato Ryan, Jurassic Park, Srek , L'esorcista, L'avvocato del diavolo, Cocco Be Wear, Giovanna d'Arco, Matrix, Ritorno al futuro.

LUOGO: tavoli in cemento sotto gli alberi

20. Non sappia la destra ciò che fa la sinistra

Tre giocatori per squadra: uno ha a disposizione un coltello, l'altro una forchetta. Insieme dovranno scartare una caramella e darla da mangiare al terzo

MATERIALE: due coltelli, due forchette, un sacco di caramelle, tavolo, 3 sedie

21. Ognuno porti la sua croce e mi segua

Quattro giocatori uno contro tutti: ogni giocatore avrà due bottiglie di acqua, tenendole in mano ad altezza spalle, deve cercare di resistere più dell'avversario lungo un percorso dietro un animatore.

Ottiene la firma solo chi riesce ad arrivare alla fine del percorso senza abbassare le braccia (può esserci più di un vincitore) **MATERIALE:** otto bottiglie di plastica piene di





acqua. **LUOGO:** cortile interno

22. La casa sulla sabbia

Quattro giocatori uno contro tutti: ogni giocatore ha a disposizione tre tiri in cui dovrà abbattere la piramide di 15 bicchieri

MATERIALE: 5 palline da ping-pong + 20 bicchieri di plastica.

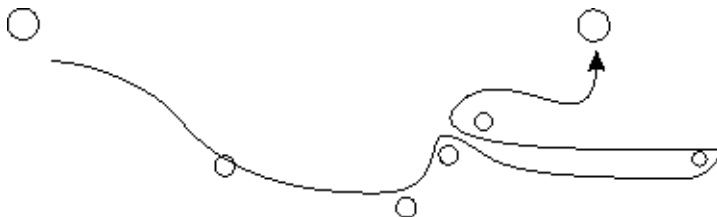
LUOGO: davanti al teatro

23. In ricerca

Ogni giocatore (due squadre da due) dovrà cercare nelle vicinanze degli oggetti che gli saranno indicati. **MATERIALE:** Cerca: 2 pigne, 2 aghi di pino, una foglia secca intatta, una castagna con guscio. **LUOGO:** nel parchetto dove c'è il fiumiciattolo

24. Percorso di combattimento

Gioca uno alla volta.



MATERIALE: due legacci per piede, alcuni ostacoli. **LUOGO:** cortile interno.





25. Indovina l'errore

Due squadre da 4: ogni squadra dovrà individuare nella canzone che gli sarà proposta i vari errori di parole presenti in essa.

MATERIALE: quaderno tex con testi di canzoni note; **LUOGO:** cortile interno

26. Saltellando

Tre persone: due tengono la corda, il terzo salta. Si danno il turno

MATERIALE: corda. **LUOGO:** davanti bagni ragazze

27. Mettiti al servizio

Tre giocatori per squadra: due vestono il terzo che sarà il cameriere e dovrà riempire d'acqua un bicchiere per poi portarlo a don Daniele

MATERIALE: 2 gilet, 2 cravatte, 2 tovaglioli di stoffa, 2 vassoi, due bicchieri di carta, una brocca per l'acqua.





GIOCHI PER INTERNI

1. Televisione:

giornale, pallina da ping pong. Il concorrente deve leggere alla squadra un pezzo di articolo.

2. Statue:

stereo con cd. Ballare, quando si ferma la musica immobili come statue.

3. Piramide di bicchieri:

bicchieri di carta, palline ping pong.

4. Piramide umana:

tutta la squadra fa una piramide tipo circo sostenendosi con le ginocchia.

5. Ballo del giornale:

giornali vecchi, stereo con cd. A coppie ballano girando attorno al giornale, quando si ferma la musica vi salgono sopra: ad ogni manche si piega il giornale in due.

6. Whisky, soda & rock' n roll:

stereo con cd. Si balla, allo stop della musica alla parola whisky uno imbraccio all'altro davanti, soda imbraccio a mo' di cavallina, rock schiena a schiena seduti.





7. Indovinelli o Pictionary:

carta e penna o cartelloni e pennarelli. Es. far capire un argomento, un titolo di un film, disegnandolo.

8. Stringhe:

fare la gara a squadre della stringa di lacci più lunga.

9. Soffio di squadra:

pallina ping pong, tavolo al centro. Le due squadre si fronteggiano con le mani dietro alla schiena cercando con il soffio di spingere la pallina fuori dal campo avversario.

10. Resistenza:

bott. plastica piene. Un concorrente fronteggia l'altro con le braccia ben aperte.

11. Scoppia il palloncino:

pezzi di spago, palloncini. I concorrenti gonfieranno il loro palloncino legandolo alla caviglia destra. Al via della musica cercheranno di scoppiare il palloncino degli avversari. Quando il palloncino scoppia, il concorrente si siede.

12. Cantatu:

gara a squadre. Si danno tre minuti per pensare alle canzoni, senza canzoniere. Al via si faranno cantare le squadre. Viene eliminata la squadra che canta una canzone già fatta.





13. Candela:

candela, fiamm., biscotti. Spegnere la candela di chi hai davanti mangiando biscotti secchi.

14. Budino:

budino ciocc, salviette. Imboccare il budino bendati (due contro due tutti bendati)

15. Coccodrilli:

far cadere l'avversario togliendogli l'appoggio stando in posizione da flessioni.

16. Omino Michelin:

infilare il maggior numero di vestiti.

17. Caramella:

caramelle, posate. Scartare la caramella usando le posate.

18. Suoni misteriosi:

stereo con cd suoni.

19. Lotta dei galli:

far cadere l'avversario senza usare le mani, stando piegati sulle gambe.

20. Piccolo spazio:

scotch di carta. Far stare tutta la squadra in uno spazio limitato.





21. Pesca la mela:

mele, bacinella, piattini plastica, farina, moneta. Pescare la mella nell'acqua con la bocca; poi trovare la moneta o caramella nella farina sempre con la bocca.

22. Cucimi:

cucire tutti i membri della squadra con un filo legato al cucchiaino (passandolo per le maniche dei vestiti).

23. Riconosci la canzone:

stereo con cd di cantanti famosi. Appena si riconosce la canzone gonfiare il palloncino, legarlo e scoppiarlo con il sedere davanti all'arbitro per prenotare la risposta.

24. Mummia:

carta igienica (un rotolo per squadra). La squadra dovrà completamente rivestire un concorrente lasciando fuori l'indice della mano destra, il ginocchio sinistro e la caviglia destra.

25. Palleggi calcio:

tango, scotch di carta. In un piccolo quadrato fare più palleggi possibile con i piedi.

26. Palleggi volley:

pallone, scotch di carta. Fare due quadrati, uno di fronte all'altro. A coppie far più palleggi possibili senza uscire dal proprio quadrato.





27. Gamba tesa:

palloni, cestini carta. I giocatori si dispongono con le sedie uno vicino all'altro. Al via si passeranno la palla da piede a piede fino ad arrivare al canestro (un cestino).

28. Trucchi:

trucchi di carnevale o ragazze. Truccare uno in tre minuti con un tema particolare...

29. Il freddoloso:

Far indossare ad un giocatore per squadra più vestiti e oggetti possibili. Sono validi solamente quelli indossati dagli altri giocatori della squadra. Vince la squadra che ne fa indossare di più.

30. A caccia della frase:

Far trovare le parole (non le lettere che le compongono) da un giornale, ritagliandole e incollandole su un foglio, per ricostruire una frase dettata precedentemente. (attenzione: le parole che vanno a capo devono presentare il trattino; es: ta-vola).

31. Lettera padrona:

Si estrae una lettera. I giocatori sono invitati a scrivere una storia utilizzando solo parole che iniziano per quella parola. (PER PROVA POTETE PRENDERE PIU' PAROLE).

32. Conduiture:

Costruire utilizzando solo dei giornali e dello scotch (meglio se





nastro isolante) delle condutture d'acqua di almeno 2 m. Far svuotare l'H₂O da un estremo e farla scendere in un secchio. Vince chi riesce a far arrivare più H₂O nel secchio. Il gioco si interrompe non appena la conduttura comincerà a perdere. (L'inclinazione non deve essere troppo elevata).

33. Lettura comica:

i giocatori dovranno leggere un articolo di giornale (5 minuti) tenendo però una pallina da ping-pong in bocca. La squadra dovrà riportare su un foglio più parole possibili di quelle lette. (assicurare un bavaglino a chi legge)!

34. Biglietto in fronte:

Due giocatori della stessa squadra si pongono uno di fronte all'altro e dovranno indovinare la parola che hanno scritta in fronte guardando il mimo di chi gli sta di fronte.

35. Testa dura:

Fermare con la testa il foglietto che viene lasciato cadere dall'animatore lungo il muro. Si hanno 3 tentativi.

36. Gara di fiammiferi:

Si consegna un fiammifero per giocatore. I giocatori saranno disposti in fila indiana. Il primo giocatore accende il proprio fiammifero e accende successivamente quello del secondo... l'ultimo accenderà una candela. Vince la Sq. Che per prima accenderà la candela. Se il fiammifero si spegne e nessuno ha il proprio ancora acceso per riaccenderlo il primo giocatore dovrà inviare (passamano) la scatoletta per accendere il





fiammifero del giocatore che potrà ricominciare ad accendere i fiammiferi degli altri solo quando la scatoletta sarà tornata la primo.

37. Atlantide:

Trovare su un atlante o una località o un fiume o una montagna o...

38. Cartopuzzle:

Ricostruire una cartolina precedentemente sbriciolata dagli animatori.

39. Battaglia di mollette:

Tutti i giocatori possiedono una molletta. Scopo del gioco è attaccare la propria molletta sul vestito di un avversario. Quando l'operazione riesce ci si può sedere. Chi viene "mollettato" dovrà attaccare anche l'altra molletta. Perde la squadra del giocatore che rimane con tutte le mollette pinzate addosso.

40. Sumo:

Si traccia un cerchio per terra (o si delimita un'area) tutti i giocatori dovranno entrarci e mettersi carponi. Scopo del gioco è spingere i giocatori avversari fuori dal cerchio. Non ci si può assolutamente alzare. Dopo un tot di giocatori espulsi dal cerchio, questo deve essere ristretto.

41. Orologio a mente:

Due concorrenti. Vengono posti in mezzo alla squadra





avversaria. L'animatore cronometrerà due minuti, per trenta secondi scandirà i numeri, dopodiché tacerà e i due concorrenti dovranno continuare a contare a mente. Nel frattempo le squadre disturberanno cantando (senza toccare l'avversario o urlargli in faccia o contando altri numeri). Quando i giocatori pensano siano giunti a due minuti alzeranno la mano. Vince chi si avvicina di più senza superare ai due minuti.

42. Scrivere con il sedere:

Il giocatore dovrà utilizzando il sedere, scrivere e far capire alla propria squadra una parola assegnata dall'arbitro.

43. Tiro al piattello:

Con una pallina da ping-pong cercare di colpire un piatto di plastica lanciato dall'animatore.

44. Abbatti la torre:

Con una pallina da ping-pong, abbattere la torre di bicchieri di plastica.

45. Sottomarini:

Si pone il tesoro sopra un tavolo. I due sottomarini (due giocatori bendati) dovranno dopo aver visto dov'è riposto il tesoro, andarlo recuperare facendo attenzione a non sbattere contro un "bassofondo affiorante" (oggetti, sedie o altri giocatori disseminati nella stanza). Quando un sottomarino urta viene affondato. Partirà in tal caso un altro sottomarino della propria squadra. Vince chi recupera per primo il tesoro.





46. Moneta cremosa:

Si appiccica una moneta (20 c o 5c) sulla fronte dei concorrenti con della crema nivea e con il solo movimento del volto devono farla staccare. (più crema... più divertimento).

47. Numero di targa:

Due giocatori. Si appiccica dietro la schiena dei giocatori un foglio con la sigla della targa. Vince chi per primo riesce a leggere quella dell'avversario.

48. Dinamite:

L'arbitro accenderà un fiammifero. Le due squadre dovranno fare qualcosa di particolare (per esempio: portare più oggetti possibili da un luogo ad un altro, fare una torre, fare una catena di vestiti, rimettersi le scarpe riunite al centro...), prima che il fiammifero (la dinamite) si spenga (esploda). Vince chi porta maggiormente a termine la propria missione.

49. Impallinati:

ogni giocatore dovrà tenere su un cucchiaino una pallina di ping-pong. A colpi di sedere i giocatori dovranno far sì che la pallina dell'avversario cada. (meglio delimitare un'area da cui non si può uscire).

50. Cerchio pericoloso:

Si delimita un'area (meglio se circolare). I giocatori si dovranno sistemare all'interno del cerchio (in modo più stretto





possibile), tenendosi per mano alternati tra avversari. Al via dell'arbitro i giocatori dovranno riuscire a buttar fuori dal cerchio gli avversari. Dopo un tot di giocatori espulsi restringere il cerchio.

51. Le parole improvvisate:

Ogni giocatore è munito di matita e di un reticolo di 5 caselle per lato. Il direttore del gioco dà una lettera che ciascuno sistema nel proprio reticolo, nel posto che meglio crede. Poi il direttore cita un'altra lettera, e così via fino al completamento del reticolo. I giocatori devono sistemare queste lettere in modo da formare il maggior numero possibile di parole di senso compiuto.

52. Affondamento MTK:

È il gioco della Battaglia navale applicato ad una serata o ad un altro momento da trascorrere insieme nei campi-scuola. Si prepara un tabellone da riempire mano a mano che si procede nel gioco. L'MTK è un'unità particolare (occupa una sola casella) che il capo-gioco inserirà ad un certo punto della serata (possibilmente su caselle non ancora chiamate o su caselle già chiamate e risultate essere "acqua"). Le unità sono le seguenti: 4/5 portaerei da 4 caselle, 4/5 incrociatori da 3 caselle, 4/5 cacciatorpedinieri da 2 caselle, 4/5 dragamine da 1 casella, 30/35 mine da 1 casella. Le unità vengono poste sul reticolato posseduto dalla giuria in modo uguale a quanto accade per una normale battaglia navale. Le mine vengono preferibilmente poste accanto alle unità. Quando una squadra colpisce una mina deve superare una prova (domande, giochi, scherzi...), se ci riesce può proseguire il gioco, altrimenti perde un tiro. Il





punteggio viene lasciato all'inventiva di ognuno. Sugeriamo di dare un punteggio ad ogni unità, a seconda delle proporzioni. Per l'MTK il punteggio è lasciato al capo-gioco, che lo comunicherà solo nel momento in cui questa unità entrerà in gioco.

53. Dentro e fuori:

I giocatori si dispongono intorno a un tavolo in maniera che tutti possano mettere un dito dentro un cerchio disegnato al centro del tavolo. Al comando del capogioco : 'dentro!' tutti i giocatori debbono portare l'indice entro il cerchio. Al comando: 'fuori!', tutti debbono togliere il dito e ritornare in una posizione simile all'attenti. Il capogioco cercherà di imbrogliare i comandi facendo dei versi che si avvicinino alle prime lettere dei comandi suaccennati o tossendo o facendo altri versi. Dato che tutti i giocatori sono pronti al comando si verificheranno delle scenette buffe. Chi sbaglia viene escluso dal gioco. Il capogioco, dal canto suo, per imbrogliare le cose, può eseguire gesti sbagliati. Vince chi rimane in gioco.

54. Storie in collaborazione:

Ciascun giocatore nella sua striscia di carta inizia una storia qualsiasi e poi piega la striscia in modo che solo una parte dello scritto resti visibile. Passa la carta al vicino di destra. Ciascuno continua la storia ispirandosi alla parte che vede scritta, poi piega, non lasciando visibile che una parte del suo scritto e passa ancora al vicino di destra e così via. Il gioco continua finché tutte le varie strisce non siano ritornate ai rispettivi proprietari dopo essere passate nelle mani di tutti i





giocatori. Allora il capogioco ritirerà le varie strisce e leggendone una per volta susciterà le più belle risate dato il senso talvolta sconclusionato delle storie ivi scritte. Vince chi crea la storia più sensata o più buffa. Materiale: strisce di carta, matite.

55. La storia:

Il capogioco dà un numero a tutti i partecipanti, poi fa iniziare al n°1 il racconto di una storia qualunque (es.: C'era una volta in un castello...). Sul più bello il capogioco chiamerà un altro numero, che dovrà continuare senza interruzione, come la fantasia gli suggerisce la storia del precedente, fino a che il capogioco non chiamerà un altro e così via... Si sentiranno storie gustosissime!!! Materiale: fogli, biro.

56. Cane e lupo:

Chi sta sotto corre attorno ad un cerchio formato dai giocatori, corre e al momento buono tocca un giocatore che deve cominciare a correre attorno al cerchio nel verso opposto a chi l'ha toccato. Vince chi arriva prima nel posto che è rimasto vuoto, chiaramente è avvantaggiato chi tocca perché sa quando partire.

57. Indovina chi?:

Si gioca divisi in due squadre. A turno, una fa il tabellone e l'altra chi indovina. Prima di cominciare ogni giocatore compila una scheda personale con i seguenti dati: Nome e cognome, Sport praticato, Materia odiata, Animale preferito, Colore preferito, Cantante preferito. Si





raccogliono le schede. Chi deve indovinare fa delle domande per eliminare persone e per cercare di indovinare la persona che è stata scelta dagli educatori. Volendo si può sommare il fatto che si debba indovinare bendati toccando e volendo annusando il piede della persona da indovinare...!!!

58. Il Pistolero:

Quando sei in duello con uno spietato cow-boy, non ti deve far paura niente, non devi perdere tempo, devi seguire l'istinto e soprattutto... guardati le spalle! I giocatori sono disposti in cerchio in piedi. Al centro del cerchio sta il pistolero. Questo gira con fare tenebroso e apparentemente calmo davanti ai suoi spettatori impugnando la sua pistola (mimata). Di colpo spara verso un giocatore gridando: 'PAM'. Il giocatore preso di mira si deve abbassare per evitare di essere colpito. Se non ci riesce si siede restando al suo posto. Se ci riesce i due giocatori a lui adiacenti (uno a destra e uno a sinistra) devono spararsi a vicenda dicendo anche loro 'PAM'. Il primo che spara resta vivo, insieme al giocatore che è riuscito a schivare la pallottola del pistolero, mentre il più lento di riflessi si siede restando al suo posto. Alla fine resteranno in duello il pistolero e l'ultimo superstite del gruppo. Questi, schiena contro schiena dovranno contare tre passi in direzione opposta. Al terzo passo si dovranno girare di scatto e sparare!

59. La corrida:

Si fa un cerchio di giocatori: uno che fa da 'toro' è nel centro, bendato. Ha alle spalle, legato con una cordicella di





circa 50 cm., il fischietto. Vengono scelti tre 'toreri' che debbono... uccidere il toro fischiando nel fischietto. Naturalmente il toro, all'interno del cerchio, corre, si agita alla cieca, ed ogni 'torero' toccato è fuori combattimento. Vince il toro se riesce a mettere fuori combattimento i toreri. Materiale: una cordicella lunga 50 cm, un fischietto, una benda.

60. Sedie e musica:

Tutti in cerchio girando attorno alle sedie. Eliminazione di un giocatore alla volta quando la musica si spegne.

61. Una canzone per tre:

I ragazzi delle varie squadre sono disposti in fila. L'animatore del gioco passa davanti ad ognuno di loro con il microfono abbastanza velocemente. Quando un ragazzo ha davanti il microfono deve immediatamente (non più di 2 secondi) intonare una canzone qualsiasi che non abbiano già intonato gli altri. L'animatore può scegliere di rispettare un certo ordine o saltare a casaccio da un ragazzo all'altro. Chi non riesce ad intonare una canzone al suo turno è eliminato.

62. Sing underwater:

Si comunica al giocatore il titolo di una canzone che dovrà cantare avendo la bocca piena d'acqua... la squadra deve indovinare qual è il titolo della canzone...





63. Staffetta scarabeo:

Fogli con lettere dell'alfabeto, una scatola. L'animatore prepara una scatola contenente molte lettere dell'alfabeto mischiate (es.10 a, 7 g...) Al via un componente a turno per squadra si dirige verso la scatola ed estrae una lettera a caso, al suo ritorno al posto di partenza, parte il secondo giocatore e così via... Dopo un tempo stabilito (circa 2 minuti) le squadre sono invitate a formare, con le lettere ottenute, la parola o la frase il più lunga possibile.... Vince chi Riesce a formare la parola o la frase più lunga





GIOCHI AL PARCO

1. Nodi di gruppo

Tutti in cerchio, ad occhi chiusi, si comincia a camminare verso il centro lentamente. Si tende ora una mano, cercando quella di un altro, poi si fa lo stesso con l'altra mano. Quando tutti stringono due mani, possono aprire gli occhi e tentare di snodarsi senza lasciare la presa. Tutto il gruppo deve collaborare per sciogliere i nodi. Si verificano situazioni molto comiche, finché il gruppo si trova a formare un grande cerchio, ma spesso restano nodi, o i cerchi sono due, annodati o separati.

2. Ti piace il tuo vicino?

Seduti in cerchio per terra. Uno sta solo in piedi al centro. Si avvicina ad uno dei seduti e chiede: ti piace il tuo vicino? La risposta è libera. Se questo risponde Sì i suoi due vicini devono alzarsi e scambiarsi di posto e il ragazzo in piedi deve cercare di prendere uno dei due posti. Se non ci riesce ripete la domanda a qualcun altro. Se la risposta è No, deve chiedere: e allora come ti piace? Questo deve rispondere in generale (Mi piace ...). Tutti quelli che rispondono a queste caratteristiche devono alzarsi e scambiarsi di posto. Quello in piedi deve cercare di sedersi su una sedia lasciata libera, allora toccherà a quello rimasto in piedi.





3. Caccia all'Orso

Uno tra i giocatori più agili e veloci è 'l'orso' e tiene fissate alle spalle con spilli le strisce di carta. Sulla località del gioco vengono designati tre posti 'tabù' dove può ripararsi ed entro i quali non può essere toccato. Tutti gli altri giocatori sono liberi nel campo di gioco ed hanno l'incarico di strappare le strisce di carta senza farsi toccare dall'orso, altrimenti sono 'morti' ed escono dal gioco. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono stati 'uccisi' oppure quando l'orso abbia perduto le sue strisce di carta. Vince l'orso, se riesce a uccidere tutti i giocatori oppure i giocatori se riescono a togliere tutte le strisce all'orso.

4. I due lupi

Tracciare sul terreno un recinto di circa 4 metri per 6: è la tana dei 2 lupi, il lupo guardiano e il lupo predone. Il lupo predone esce dal recinto e cerca di prendere gli altri giocatori col semplice toccarli, portandoli poi alla tana ove il lupo guardiano (che non può uscirne) fa buona guardia. I giocatori devono cercare di sfuggire al lupo predone e liberare i prigionieri senza farsi toccare dal lupo guardiano. Per liberare un prigioniero basta toccarlo; se i prigionieri si tengono per mano a catena, si intende liberata tutta la catena. Vince chi riesce a catturare 5 giocatori. Necessario: un bastone o gesso per segnare la tana.

5. Il lupo e l'ovile

Ai quattro angoli del campo vi sono quattro zone libere dette 'ovili' entro le quali le 'pecore' sono al sicuro dal 'lupo'. Se





il capogioco dichiara chiuso uno degli ovili, le pecore che vi si trovano devono, per essere salve, rifugiarsi in uno degli altri tre. Il capo-gioco può chiudere contemporaneamente anche due ovili o tre ovili. Il lupo cattura le pecore toccandole. Le pecore prese possono fare una catena tutte unite e collaborare col 'lupo' a prendere le pecore rimaste. Possono 'prendere' solo i due giocatori che sono alle estremità della catena. Vince il lupo se cattura tutte le pecore.

6. Scalpo

Ogni giocatore infila il suo fazzoletto nella cintura (senza legarlo!) in modo che sporga dietro la schiena (sul sedere!) per almeno trenta centimetri. Sarebbe opportuno che, se si gioca a squadre, ogni squadra abbia un diverso colore del fazzoletto. Alternativamente il gioco può essere un 'tutti contro tutti' in cui ognuno gioca per sé. I giocatori si dispongono a caso sul campo da gioco. Al via dell'arbitro ogni giocatore cerca di rubare quanti più fazzoletti possibile ai giocatori avversari, ingaggiando dei duelli. Un duello si ingaggia quando un giocatore tocca un avversario; a questo punto i due devono ognuno cercare di sfilare dalla cintura il fazzoletto dell'altro, e nessun altro giocatore può intervenire nella disputa (questa è una regola importante; è possibile comunque una variante in cui questa regola non esiste e chiunque può rubare 'a sorpresa' il fazzoletto ad un avversario; in questo caso i duelli non esistono). Quando un giocatore perde il suo fazzoletto è eliminato ed esce dal gioco; il vincitore può continuare la sua caccia. In 'tutti contro tutti' vince il giocatore che conserva il fazzoletto





fino alla fine del gioco, o che ruba più fazzoletti. A 'squadre' vince la squadra che ha mantenuto più giocatori in campo.

7. 5 Passaggi

I giocatori vengono divisi in due squadre. L'arbitro lancia la palla in alto. Scopo del gioco è impadronirsi della palla e passarsela tra giocatori della stessa squadra fino a compiere 5 passaggi senza che la palla cada per terra, senza che venga intercettata dai giocatori dell'altra squadra. Un giocatore che riceve la palla non può ripassarla al compagno che gliela ha passata senza che la palla sia prima passata nelle mani di un altro giocatore. Chi ha la palla in mano non può camminare (oppure può fare solo tre passi). Quando la palla cade o viene intercettata, il conto riinizia da zero. Se la palla è conquistata dall'altra squadra, anche questa tenterà di compiere i 5 passaggi. Ogni volta che una squadra compie 5 passaggi prende un punto. Vince la squadra che fa più punti.

8. Contrabbandieri e guardie

Su un grande campo si affrontano la squadra dei contrabbandieri e quella delle guardie. I contrabbandieri ricevono alla propria base dei tagliandini raffiguranti beni: oro, tabacco, diamanti, patate...ognuno con un valore differente. Il loro scopo è quello di raggiungere l'approdo sicuro dall'altra parte del campo con il tagliandino salvo e consegnarlo al proprio compagno, il tutto senza essere intercettati dalle guardie che per fermare l'avversario devono rubargli lo scalpo (striscia di tela) che ogni contrabbandiere dovrà avere. Si gioca in due tempi, alla fine





del primo si invertono i ruoli. Vince la squadra che dalla somma fra la merce contrabbandata e quella recuperata nei due differenti tempi, avrà il valore maggiore. Materiale: Strisce di tela (scalpi), tagliandini differenti

9. Scoutball

Si gioca una partita da 5 a 8 giocatori per squadra, in due tempi da 15 minuti l'uno. Ogni giocatore deve mettersi uno scalpo (pezzo di stoffa) con la punta infilata nei pantaloni. Si fanno due porte e si delimita un campo che deve essere della stessa forma e simili dimensioni di un campo da calcetto. Per fare una meta (punto) bisogna riuscire a mettere il pallone oltre la linea di porta: le gambe del giocatore (che non dovrà mollare la palla) devono restare fuori dalla porta (cioè devono rimanere all'interno del campo di gioco). Per eliminare un giocatore bisogna togliergli lo scalpo mentre ha la palla in mano. Solo il portiere può rimanere sulla linea di porta. Materiale: scalpi, pallone, qualcosa per delimitare le porte.

10. Palla Prigioniera tutti contro tutti

Si gioca come a palla prigioniera classica, ma non ci sono le due squadre e le due metà campo, ognuno gioca per sé. Per prendere un altro giocatore bisogna colpirlo con la palla (non valgono la faccia e i piedi). Non si è presi se la palla prima di colpirci rimbalza per terra. Se invece la nostra palla viene presa al volo quelli presi siamo noi!! Il giocatore beccato esce dal campo di gioco e può rientrare solo quando viene preso il giocatore da cui è stato beccato. Vince chi riesce a prendere





tutti gli altri e rimane da solo in campo, ma vi assicuro che non è facile...

11. Calcio ugandese

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.

12. Fazzoletto

Si schierano due gruppi uno di fronte all'altro a circa 20-30 metri tra di loro. Nel mezzo si segna una riga che divide i campi e su questa riga si mette un cappello (o un altro oggetto). Poi si dà un numero ad ogni giocatore. Il capo-gioco chiama secondo il suo gradimento i numeri 1 o i numeri 2 o altri, stando bene attento di far giocare tutti. Quando il capo-gioco dice per esempio '3' i due giocatori n° 3 del campo A e B corrono verso l'oggetto, cercano di afferrarlo e riportarlo al proprio campo. Se uno dei due giocatori ha preso l'oggetto, l'altro lo rincorre, e se lo tocca prima che arrivi nel suo campo vince un punto, altrimenti lo perde. Si





perde anche un punto:

a. se si attraversa la linea metà campo prima che l'avversario abbia preso l'oggetto;

b. se si tocca l'avversario prima che questi abbia afferrato l'oggetto;

c. se l'oggetto cade di mano a quello che lo ha preso.

Bisogna intendersi se è permesso o no il cambiare i numeri durante il gioco tra una chiamata e l'altra.

13. Rissabandiera

Il gioco in apparenza è simile alla rubabandiera. Quindi rubare la bandiera, correre verso la propria linea, afferrare bandiera e avversario e portarli entrambi verso il proprio campo, lanciare la bandiera, come si intuisce, il gioco non li esclude, ma anzi li prevede esplicitamente. E' a discrezione dell'animatore stabilire dei limiti idonei per il gruppo che si gestisce, ma abbiamo notato che non bisogna essere troppo severi nell'imporre limiti a questo gioco: l'importante è che sia chiaro che colpi, graffi e morsi non sono tollerati... il resto vien giocando! L'animatore avrà cura di far affrontare bambini simili nell'età, indole e soprattutto peso. Il gioco si adatta incredibilmente anche alle bambine (purché ovviamente non siano messe in competizione con maschietti), se si riesce a far vincere loro una prima naturale ritrosia. I duelli più infocati, le facce più accese e gli scontri più entusiasmati sono, garantito, quelli tra tenere femminucce. Vince chi porta la bandiera nel proprio campo: con ogni mezzo lecito.





14. Caccia all'Orso

Uno tra i giocatori più agili e veloci è 'l'orso' e tiene fissate alle spalle con spilli le strisce di carta. Sulla località del gioco vengono designati tre posti 'tabù' dove può ripararsi ed entro i quali non può essere toccato. Tutti gli altri giocatori sono liberi nel campo di gioco ed hanno l'incarico di strappare le strisce di carta senza farsi toccare dall'orso, altrimenti sono 'morti' ed escono dal gioco. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono stati 'uccisi' oppure quando l'orso abbia perduto le sue strisce di carta. Vince l'orso, se riesce a uccidere tutti i giocatori oppure i giocatori se riescono a togliere tutte le strisce all'orso.

15. Le catene

I giocatori si muovono tenendosi per mano in gruppi più o meno numerosi: ciascuna di queste catene cerca di ingrandirsi prelevando giocatori dagli altri gruppi. A seconda del loro numero i ragazzi vengono divisi in vari gruppi 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 catene 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 catena la testa di un componente del cerchio avversario. Il concorrente viene così inglobato nella nuova catena aumentandone la dimensione. Vince la catena che alla fine del tempo stabilito ha raggiunto le dimensioni maggiori.





16. La cometa

I giocatori si dispongono in cerchio, un concorrente gira e corre attorno ad esso e improvvisamente salta tra due persone dicendo "Pluff". A questo segnale i concorrenti che si troveranno alla sua destra e alla sua sinistra correranno nella direzione preferita cercando di raggiungere il posto libero. Chi arriva prima si inserisce nel cerchio, l'altro invece continua il gioco. Il gioco si interrompe quando tutti hanno corso almeno una volta.

17. Chi sa il colore?

L'animatore urla il nome di un colore, partendo dai più semplici per poi passare a quelli più difficili, come l'arancio, il violetto, l'indaco. I giocatori possono anche essere divisi in gruppetti. L'animatore può iniziare il gioco subito con una sequenza di colori, oppure introducendolo con un racconto. In questo caso ogni volta che nella storia o fiaba raccontata verrà pronunciato il nome di un colore i giocatori partiranno alla ricerca di un numero prestabilito di oggetti.

18. "Calcio ugandese"

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.

19. Caccia alle rane

Un giocatore rappresenta il cacciatore, gli altri le rane. Il cacciatore deve catturare le rane saltellando su un solo piede. Al "via" le rane iniziano a saltare per il campo a piedi uniti: non possono però fare più di cinque salti: dopo il quinto sono costrette ad accucciarsi e contare fino a dieci. Le rane toccate vengono eliminate. L'ultima rana rimasta diventa il cacciatore e vince il gioco.

20. 2 - 3 - 4 - 5

Mentre i concorrenti si muovono liberamente nel campo da gioco l'animatore urla un numero: i giocatori devono immediatamente raggrupparsi in un numero di componenti pari a quello chiamato. Vincono gli ultimi due rimasti in gara





LE 101 PROVE

1. La pastina di Nonna Pina

Ogni squadra riceve un sacchetto di plastica contenente quattro tipi diversi di pastina (anellini, farfalline, tondini..). Al via, tutta la squadra dovrà aprire il sacchetto e iniziare a dividere la pastina nei quattro tipi.

2. Il "12" /1

Un componente per squadra (di solito ragazza !!) dovrà "disegnare" per aria con il proprio sedere alcuni numeri di telefono.

3. Il "12" / 2

Ogni squadra ha a propria disposizione due pagine della rubrica telefonica. Al via viene loro consegnata una lista di dieci nominativi contenuti nella rubrica. La squadra deve trovare nel minor tempo possibile il numero di telefono dell'utente.

4. Galateo...

Un componente per squadra deve scartare una caramella utilizzando forchetta e coltello. Per aumentare la difficoltà della prova si può bendare la persona.

5. Filo di Arianna

La squadra si dispone in modo da formare una riga. La prima





persona ha in mano un cucchiaino da thé che è legato ad uno spago molto lungo. Al via, la persona deve farsi passare il cucchiaino dalle maniche, facendolo entrare da quella destra e uscire da quella sinistra. Si prosegue in questo modo fino a quando il cucchiaino arriva all'ultimo della riga.

6. Indovina chi?

Ad un componente per squadra viene applicato sulla fronte, grazie ad un elastico, il nome di un personaggio famoso. Egli dovrà individuare nel minor tempo possibile l'identità della persona rivolgendo alla propria squadra domande a cui si potrà rispondere solamente "Sì" o "No".

7. Paesando

Preparate delle domande che riguardano le strade e le vie del vostro paese (o quartiere). Es: come si chiama la prima trasversale a destra di via Pincopallino? Quanti bar ci sono nella piazza Vattalapesca?

8. Patatone

Un componente della squadra ha appeso sul sedere un piccolo palloncino, mentre l'altro ha appeso alla cintola dei pantaloni una patata completamente ricoperta di stuzzicadenti. Scopo del gioco è quello di far scoppiare nel minor tempo possibile il palloncino.

9. Zia Sarta...

Un componente per squadra ha a propria disposizione un pezzo





di stoffa, una forbice, un rotolo di cotone e alcuni bottoni. Scopo del gioco è quello di attaccare in modo saldo il maggior numero possibile di bottoni entro il tempo massimo (5 minuti).

10. Vicini... vicini...

Un ragazzo e una ragazza per squadra pescheranno da un mazzo un biglietto che indica due parti del corpo (es. mano-mano; orecchio-naso, caviglia-ginocchio); dovranno inserire il biglietto tra queste due parti del corpo senza farlo cadere. Successivamente pescheranno un altro biglietto... Vince la coppia che riesce a tener subito il maggior numero possibile di biglietti. Quando cada un biglietto, il gioco finisce.

11. Orologiaio

Nel silenzio più assoluto, dopo il via dell'animatore, un componente per squadra deve contare mentalmente un minuto e dire stop quando, a suo avviso, sono passati 60 secondi. Vince chi si avvicina maggiormente e accumula meno secondi di scarto.

12. Scrittori si nasce

Ogni squadra, avendo a propria disposizione due quotidiani e due forbici, deve ritagliare le parole per formare un piccolo pensiero sul tema indicato dall'animatore (es, L'oratorio feriale).

13. L'italiano

Un animatore legge una pagina di giornale e la squadra deve riuscire a contare il numero di preposizioni semplici e





articolate contenute in esso.

14. Super-beverone

Ogni squadra ha a propria disposizione il bicchiere di una superbevanda (formata da una miriade di ingredienti. Coca, Sprite, ginger, spuma, caffè....). Scopo del gioco è quello di indovinare il maggior numero possibile di ingredienti.

15. Sacrabanda

Preparate delle domande di carattere religioso... Alcune facili, altre difficili... Fatevi, magari, aiutare dal vostro Don....

16. Visul-Game al buio

Un componente per squadra, bendato, deve disegnare su un cartellone una cosa, senza utilizzare ne' lettere ne' numeri. La squadra deve indovinare il nome dell'oggetto.

17. Mimo

Un componente per squadra deve mimare una cosa. La squadra deve indovinarlo. E' necessario essere originali nella scelta degli oggetti da mimare... elettrodomestici, professioni, titoli di film o di libri.

18. Il tocco

Una persona, bendata, dovrà indovinare i componenti della propria squadra toccando solamente il naso.

19. Il volgare...

Consiste in una gara di battute pungenti, ma non volgari tra un





animatore e la squadra. L'animatore, indicando una persona, lancia un insulto non volgare (denti da pipistrello..) e la persona dovrà trovare un altro insulto non volgare entro 5 secondi e senza essere volgare. Se una persona supera il tempo massimo o dice volgarità, la squadra perde la gara.

20. I commessi

Due persone dovranno confezionare un pacchetto utilizzando solamente la mano sinistra. Metteranno la mano destra sulla nuca e lavoreranno solamente con la sinistra... oppure con la bocca, gambe... Avranno a disposizione un foglio di carte da pacco e un pezzo di spago.

21. Trovarobe

La squadra deve trovare, nel locale dove si sta svolgendo il gioco, il maggior numero di oggetti che iniziano con una determinata lettera indicata dall'animatore.

22. Scioglingua

La squadra deve imparare e recitare in maniera esatta un facile scioglingua.

(SOTTO LE FRESHE FRASCHE AL FRESCO, FISCHIA FRANCESCO). Dopo che l'animatore l'ha ripetuto un po' di volte, ogni componente della squadra avrà la possibilità di recitarlo una volta sola. Viene contato il numero di persone che recita in modo esatto lo scioglingua.

23. Calcolatrice

La squadra deve risolvere nel minor tempo possibile tre





moltiplicazioni di quattro cifre ciascuna. Per apportare una variante si possono introdurre anche divisione a tre cifre...

24. lettere d'amore

La squadra ha 5 minuti di tempo per scrivere una lettera d'amore ad un proprio educatore. Verrà premiata l'originalità della lettera

25. Necrologio

La squadra ha 5 minuti di tempo per scrivere un necrologio ad un proprio responsabile. Verrà premiata l'originalità.

26. Ok, il prezzo e' giusto

La prova funziona come il celeberrimo gioco di Iva Zanicchi. Vengono proposti alla squadra quattro prodotti e loro devono indovinarne il prezzo.

27. Il disegnatore

Un componente per squadra ha a propria disposizione un pezzo di cartoncino e una forbice. Deve riuscire a ritagliare una sagoma che assomigli nel maggior modo possibile a quella che gli viene presentata da un animatore. Il giocatore non può toccare la sagoma originale, ma può solamente vederla.

28. Proboscide

Un componente per squadra ha propria disposizione una cannuccia. Da un lato del pavimento sono posti alcuni piccoli pezzettini di carta, mentre dall'altro lato è posto un bicchiere. Al via la persona dovrà, movendosi in ginocchio, "aspirare" con





la cannuccia i pezzettini di carta e metterli nel bicchiere. I pezzettini devono essere portati solamente con la cannuccia e non possono essere spenti in altro modo.

29. Cartolina

Due componenti per squadra devono mettersi girati di schiena a pochi cm l'uno dall'altro. Al via l'animatore farà cadere una cartolina e questi dovranno fermarla con il proprio sedere. La prova è superata solamente se la cartolina è fermata con il sedere e non con altre parti del corpo (tipo la schiena).

30. Orecchie d'oro

La squadra deve indovinare il titolo ed il cantante di una canzone ascoltando solamente gli accordi della chitarra.

31. Mimo musicale

La squadra (avendo a propria disposizione 15 minuti di tempo) deve mimare la prima strofa, il ritornello e la seconda strofe di "Hanno ucciso l'uomo ragno". Un gruppo di animatori costituisce la "giuria di qualità" che giudicherà i lavori.

32. Musichiere

Partendo da una parola, la squadra deve dire (a rotazione) una canzone che contiene quella determinata parola. Sentita la parola, la prima squadra canta una canzone contenente la parola, poi (dopo pochi secondi) parte la seconda squadra... si prosegue in questo modo e, poi, si riprende il giro. Quando una





squadra non conosce più canzoni viene eliminata.. si procede fin quando rimane una sola squadra. Si possono effettuare più manches: parola: SOLE, MARE, AMORE....

33. Paroliere

L'animatore legge alcune parole tratte casualmente dal testo di una canzone, le squadre devono indovinare titolo e cantante della canzone. Vengono lette sei gruppi di parole (corrispondenti a sei canzoni). Vince chi dà più risposte esatte.

34. A tutto bans...

La squadra deve eseguire un bans, comprensivo di testo e gesti. (Caw-boy Arturo, Conosco un cocomero, Zio Caiman...). Una giuria di qualità (composta dagli animatori) giudicherà l'esecuzione ed esprimerà i giudizi in base a volume dell'esecuzione (volume altissimo !!) e al livello di partecipazione di tutti (tutti devono gridare e fare i gesti).

35. Mugunando... mugugando...

Un animatore "mugugnare" il testo di alcune canzoni. Vince chi indovina il titolo di più canzoni.

36. Il calzolaio

Ogni squadra deve formare nel minor tempo possibile una lunga fune utilizzando le stringhe delle proprie scarpe.

37. Il vocabolario

Ad ogni squadra viene consegnata un foglio che riporta una





serie di parole poco comuni (basta cercare sul vocabolario e se ne troveranno tantissime) e dall'altro lato, in modo sparso, le definizioni delle stesse parole. LA squadra deve collegare il termine con la definizione esatta.

38. 1,2 cip

Un componente per squadra deve contare da 1 a 30, sostituendo i numeri che contengono il 3 o sono multipli di 3 con "cip". Devono contare in questo modo: 1,2,cip,4,5,cip,7,8,cip.... Vince chi completa la sequenza nel minor tempo possibile.

39. Il pompiere

Un componente della squadra ha legato alla cintura dei pantaloni uno spago con un cucchiaino che arriva quasi a terra. Per terra è posto un lumino acceso, il giocatore deve spegnere il lumino con il cucchiaino.

40. Slalom infuocato

Per terra è disposta una fila di lumini accesi. Il concorrente deve far compiere uno slalom tra i lumini ad una pallina di ping-pong, spostandola con il solo soffio. Vince chi impiega meno tempo; viene inflitto una penalità di 5 secondi per ogni lumino che viene spento.

41. Piccoli marinai

Ogni squadra ha a propria disposizione due quotidiani. In soli tre minuti deve





essere prodotto il maggior numero possibile di barchette di carte. Verranno considerate valide solamente le barchette complete e perfettamente realizzate.

42. Chi cerca trova

Un componente per squadra viene bendato, mentre nella stanza dove si gioca viene nascosta una pallina di carta. Al via, seguendo le indicazioni fornite dalla squadra, la persona bendata deve recuperare la pallina nel minor tempo possibile.

43. L' asilo dei respo...

Per questa prova è necessaria realizzare una breve musicassetta dove i respo incideranno le loro voci, fingendo di essere bambini piccoli. Forniranno dieci indizi per indovinare un oggetto misterioso e tra un indizio ed un altro lasceranno qualche istante di pausa. Si possono preparare gli indizi per scoprire 3 o 4 oggetti misteriosi. Nel momento della prova, alla squadra viene fornito un indizio alla volta; il registratore viene messo in pausa e la squadra può decidere di tentare di indovinare o ascoltare altri indizi. Chi prova ad indovinare e sbaglia, viene eliminato da quella manches. Vince chi indovina più oggetti, utilizzando meno indizi.

44. L'oroscopo dell'oratorio...

Ad ognuno dei 12 segni zodiacali si abbina una persona che sia nata in quel periodo e viene preparata una domanda che la riguarda. La squadra sceglie un segno zodiacale e sente la domanda relativa alla persona nata sotto quel segno. Se





indovina la risposta guadagna un punto, altrimenti lo perde. Vince chi ottiene più punti. Le domande devono riguardare la vita privata delle persone.. domande quasi impossibili.

45. Chi era?

Alla squadra vengono mostrate alcune foto che ritraggono i responso in tenera età (dagli 0 ai 2 anni). La squadra deve indovinare l'identità delle persone.

46. Tocca... tocca

Ad un componente per squadra viene consegnato un sacco della spazzatura che contiene cinque o sei oggetti. La persona, toccando il sacco, deve indovinare gli oggetti nel minor tempo possibile.

47. Biga

Due componenti della squadra formano una "biga", una specie di seggiola, con le proprie braccia e devono trasportare una terza persona lungo un percorso stabilito. Scopo del gioco è concludere il percorso prestabilita nel minor tempo possibile.

48. Naturone...

Ad ogni squadra viene consegnata un elenco di cose da ricercare: 10 tipi di foglie, bastoncini di ghiaccio, sacchetti di patatine, formiche vive (mi raccomando vive!), insetti, fiori.... Vince chi trova più cose nel minor tempo possibile.

49. Mila & Shiro

La squadra, disposta in cerchio, deve realizzare il maggior





numero possibile di palleggi a pallavolo senza far cadere la palla.

50. Il calzolaio

Ogni componente della squadra si toglie la scarpa destra e le mette insieme per creare un mucchio. Al via, partendo da un birillo posto a qualche metro dal mucchio, parte un concorrente, trova la scarpa, la indossa e torna al birillo e parte un'altra persona. Scopo del gioco è recuperare le scarpe nel minor tempo possibile.

51. Il gallo cedrone

Un componente della squadra sfida un responsabile alla "battaglia dei galli". Ci si dispone accovacciati sulle caviglie e si cerca di buttare a terra l' altra persona, spingendolo con le mani. Si possono usare solamente le mani e non altre parti del corpo.

52. La mummia

La squadra, avendo a disposizione due rotoli di carta igienica, deve ricoprire da cima a fondo un componente della squadra con la carta igienica.

53. Acqua siamo noi / 1

La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo, che dista alcuni metri da una bottiglia di plastica. Utilizzando un bicchiere che presenta un piccolo foro sul fondo, un giocatore alla volta parte e raggiunge la bottiglia, versa il contenuto del bicchiere





e torna indietro; parte un'altra persona. Scopo del gioco è riempire la bottiglia nel minor tempo possibile.

54. Acqua siamo noi / 2

La prova è simile a quella precedente. La variata è costituita dal fatto che la persona si muove a gattoni dal birillo alla bottiglia e porta il bicchiere appesa al collo tramite uno spago.

55. Il filmone

Alla squadra viene consegnato un foglio che riporta il nome di 6 attori; per ciascuno di essi deve essere indicato, nel minor tempo possibile, il nome di tre film.

56. La mela del peccato

In una bacinella d'acqua viene posta una mela. Un componente della squadra, con le mani legate dietro la schiena, deve recuperare con la bocca la mela nel minor tempo possibile.

57. I carcerati

La squadra si dispone in riga e ha a propria disposizione un lungo spago. Al via, il primo passa lo spago attorno alle due caviglie e passa il filo al secondo che fa altrettanto. Scopo del gioco è legare tutte le caviglie nel minor tempo possibile.

58. Canta... Maleducato!!

Ad ogni componente della squadra viene dato un pezzo di cioccolato o una merendina (meglio se schifosa) e con la bocca piena deve cantare una canzone indicata dal respo. Viene apprezzata la bravura e ... la simpatia!





59. Scoppia scoppia

Un componente della squadra ha legato al proprio piede, con uno spago, un palloncino e sfida una persona di un'altra squadra. Al via, deve tentare di scoppiare il palloncino dell'altra persona.

60. Abbatti il birillo

Su una panca sono disposti una decina di birilli e, a qualche metro dalla panca, un birillo. La squadra si dispone in fila indiana dietro al birillo e, tirando uno alla volta, deve abbattere il maggior numero possibile di birilli nel tempo massimo.

61. Hula - hop

Un componente della squadra deve "muovere" l'hula - hop per il maggior tempo possibile senza farlo cadere per terra.

62. Mille pezzi

La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo e, ad alcuni metri da questo, è posta una busta che contiene i pezzi di un'immagine. Al via una persona parte, arriva alla busta e prende un pezzo; quando torna al birillo, parte un'altra persona. Mentre si corre per recuperare i pezzi, il resto della squadra inizia a ricostruire l'immagine. Scopo del gioco è ricostruire l'immagine nel minor tempo possibile.

63. Titanic

La prova è simile a quella precedente, ma invece di recuperare pezzi di immagine, i componenti della squadra recuperano dalla





busta alcuni pezzi di nastro. Scopo del gioco è quello di costruire, nel tempo consentito, la fune più lungo.

64. A corpo libero

I componenti della squadra, sdraiandosi per terra, devono costruire con i propri corpi la parola che viene suggerita dall'animatore.

65. Ping-pong... calciato

Un componente della squadra si dispone a qualche metro da due birilli, posti a distanza di circa 30 cm, che costituiscono la porta dove bisogna segnare i goal. Al via, con il suo soffio, il giocatore dovrà tentare di fare goal con una pallina da ping-pong

66. La gara del cucchiaio

Nel locale viene creato un piccolo percorso che un componente della squadra deve percorrere nel minor tempo possibile, tenendo in bocca un cucchiaio che contiene una pallina da ping-pong. Ogni volta che la pallina cade per terra, è necessario riprendere da capo il percorso.

67. NBA

La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo, posto a pochi metri da un canestro (va bene anche un cestino). Al via, lanciando uno alla volta, la squadra deve cercare di fare il numero maggiori di canestri.





68. Occhio alla vista

Alla squadra viene fatto visionare un breve spezzone tratto da un film (oppure una breve scenetta). Terminata la rappresentazione vengono fatte alcune domande su quanto visto: colori vesti, battute, scenografie. Sarà premiato lo spirito di osservazione.

69. I pompieri / 2

Si dispongono in fila indiana una decina di lumini accesi. A circa 40 cm di distanza si tira una linea parallela a quella dei lumini. Al via, due componenti della squadra, formando una "carricola", si muoveranno dietro la linea. Mentre la carricola si muove, il giocatore che sta sotto cercherà di spegnere i lumini con il proprio soffio. Attenzione c'è un tempo massimo di 45 secondi, terminato il quale, la coppia si deve fermare anche se non è arrivata alla fine del percorso. Scopo del gioco è spegnere il maggior numero possibile di lumini nel minor tempo possibile.

70. La vecchia fattoria

La squadra si dispone in modo da formare una riga. Il primo giocatore dice il nome di un animale, il secondo ripete il nome detto dal primo e ne aggiunge un altro; il terzo ripete i nomi detti dai due in precedenza e ne aggiunge un altro. Si prosegue in questo modo fino alla fine. Ogni volta che un giocatore sbaglia, si riparte dall'inizio.

71. Super-cassetta

Per questa prova è necessario creare una musicassetta che riporta in rapida successione alcuni spezzoni (5.10 secondi) di





famose canzoni. La squadra, sentita la cassetta, deve indovinare il titolo ed il cantante della canzone.

72. La zuccheriera

Vengono preparati 6 bicchieri di acqua che contengono una diversa concentrazione di zucchero. Un componente per squadra deve mettere in ordine i bicchieri da quello che contiene meno zucchero a quello che ne contiene di più.

73. La mela del peccato

Due componenti per squadra, in ginocchio, tenendo le mani dietro la schiena, devono mangiare una mela appesa ad uno spago e sorretta da un animatore. Utilizzando solamente la bocca, devono mangiare la quantità maggiore di mela entro il tempo massimo.

74. Staffetta vestita

La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo. Al via, il primo della fila indosserà una casacchina colorata, un cappellino e una sciarpa. Dopo aver indossato, tutti i tre indumenti li toglie e li passa, come in una staffetta, a quello dopo. Vince chi completa la staffetta nel minor tempo possibile.

75. Il giornalista... canta

Un componente della squadra deve cantare un articolo di giornale con la melodia di una canzone conosciuta (potrebbe essere quella dell'oratorio feriale !!). Verranno apprezzati gli sforzi.





76. Gomitolandia

Alla squadra viene consegnata una matassa composta da fili di quattro colori diversi tutti attorcigliati. Bisogna dividere i fili dei quattro differenti colori.

77. Teledipendenti

La squadra ha 5 minuti per preparare il mimo di una delle tante pubblicità che affollano la nostra televisione.

78. La zingara

La prova si ispira al celeberrimo programma televisivo. Vengono preparate sei carte coperte, di cui una è la donna di picche. Un componente per squadra sceglie una carta e, se non si tratta della "luna nera" (donna di picche) deve concludere il proverbio che viene iniziato dalla zingara che conduce il gioco. Se risponde in maniera esatta, guadagna un punto e può decidere se fermarsi o pescare un'altra carta. Se sbaglia il proverbio, deve necessariamente pescare un'altra carta. Vince chi ottiene una quantità maggiore di punti.

79. Entrapment

La prova si ispira all'omonimo film. E' necessario tendere per il locale dove si svolge il gioco un fitto groviglio di spaghi di varie altezze e livelli. Bisogna far attenzione a lasciare spazi attraverso sui le persone possono infilare. Una persona, bendata, dovrà passare nel minor tempo possibile da una parte all'altra del campo, senza toccare i fili e seguendo le istruzioni di un suo compagno di squadra. Ogni volta che viene toccato un filo, viene attribuita una penalità di 5 secondi.





80. "sì" o "no"

Un componente per squadra dovrà rispondere alle domande rivoltagli dall'animatore utilizzando solamente "sì" o "no", ma rispondendo il contrario rispetto alla verità. (ES. Il Don è sposato? Sì. Milano è in Lombardia? No. L'Italia è in America? SI). Le domande devono avere un ritmo incalzante e la persona ha a disposizione solamente 5 secondi per rispondere.

81. Saltinmente

Ogni squadra ha un foglio dove sono indicate diverse categorie (es. fiumi, città. Personaggi famosi, verdure, calciatori, artisti...). L'animatore indica una lettera e la squadra deve indicare per ogni categoria un nome che inizia con la lettera indicata.

82. Controllori di volo

Ogni squadra deve realizzare in 5 minuti un aeroplano di carta. Vince la squadra il cui aeroplano riesce a volare per un tratto maggiore di strada.

83. Non parlo...

Un componente della squadra deve "leggere" con l'alfabeto muto un articolo di giornale. La squadra, al termine del tempo considerato, deve illustrare tutto quello che ha capito.

84. Mister e Miss Finezza

Non sarà una prova fine, ma bella: una gara di rutti. Un bel bicchiere di coca gelata e via con la fantasia. Verranno premiati i rutti più potenti ed originali.





85. Il barbiere

Un componente per squadra deve "fare la barba" con una lametta ad un palloncino ricoperto di schiuma da barba.

86. Il castellano

Due componenti per squadra devono cercare di costruire un castello con le carte.

87. Il tiratore scelto

Un componente per squadra deve cercare di beccare con un elastico un oggetto posto ad alcuni metri di distanza.

88. La bilancia

La squadra deve cercare di indovinare il peso di un oggetto.

89. Il traghettatore

Un animatore si sdraia per terra e la squadra deve cercare di sollevarlo trasportarlo per alcuni metri.

90. Do you speak English?

Un componente per squadra deve descrivere in inglese una fotografia che gli viene proposta da un animatore.

91. 7 e $\frac{1}{2}$

Celeberrimo gioco per due squadra. Scopo del gioco è avvicinarsi al 7 e $\frac{1}{2}$

senza superarlo. Le carte mantengono il proprio valore, mentre le figure valgono 0,5. Ad ogni squadra viene distribuita una carta e questa dovrà decidere se prenderne un'altra o





fermarsi. Quando tutti hanno terminato di prendere le carte, si svelano i risultati: vince chi si è avvicinato maggiormente al 7 e $\frac{1}{2}$ senza superarlo.

92. I pompieri /3

Un componente per squadra deve spegnere un lumino (posto ad alcuni metri da lui) con una pistola d'acqua

93. Il tiratore scelto/2

Un componente per squadra deve far scoppiare un palloncino (posto ad alcuni metri) utilizzandolo delle freccette.

94. L'Egitto

La squadra deve realizzare la piramide umana più grande possibile.

95. Vocabolario... Al contrario

Un componente per squadra deve dire l'alfabeto al contrario senza commettere errori.

96. Naturando

Utilizzando gli elementi che la nature offre (rami, bastoncini, foglie, sassi,,), la squadra deve ricostruire una barchetta. Verrà apprezzata l'originalità.

97. Poliglotta

Alla squadra viene consegnato un foglio che contiene cinque parole tradotte in cinque lingue differenti (italiano, inglese,





francese, tedesco, spagnolo e latino). Le 25 parole sono indicate in ordine sparso per il foglio. La squadra deve indovinare a quale lingua appartengono le differenti parole.

98. Educazione artistica

Alla squadra viene consegnata un foglio che riporta da un lato una serie di monumenti o opere d'arte e dall'altro l'elenco delle città in cui si trovano queste bellezze artistiche. Bisogna abbinare in maniera esatta le città e le opere d'arte.

99. Telefono senza fili

Classico gioco da asilo.. LA squadra si dispone in cerchio e l'animatore legge una frase al primo che dovrà ripeterla al secondo, il quale la leggerà al terzo. Alla fine, l'ultimo dirà la frase. Il segreto del gioco sta nel proporre frasi complesse da ricordare.

100. L'autografo

Prova da realizzare all'esterno in un posto molto frequentato. La squadra deve trovare una persona che gli faccia una firma sulla mano.

101. Poetando

Prova esterna per luogo frequentata. La squadra deve trovare una persona disposta ad andare da un animatore e leggere una poesia. Se volete essere cattivi, si può richiedere una persona straniera (magari giapponese !!).





GIOCHI CON L'ACQUA

1. Centra il bersaglio

(per 2 o più giocatori): Ad ogni giocatore verrà posto in testa un cerchietto per capelli modificato per permettere di attaccare un foglio di carta igienica. Al via i giocatori dovranno riuscire con pistole o fucili d'acqua a bucare il foglietto avversario sparandogli contro. Vince chi rimane.

2. I cercatori d'oro

(da 1 a 2 giocatori): Scavare una "piscina" di 4 mt² con profondità 5-10 cm su un pezzo di campo e riempire d'acqua per fare fango. Nascondervi dentro un dischetto d'acciaio o un oggetto particolare (la pepita) e farla cercare ai giocatori.

3. Parole da pesci

(per 4-5 giocatori): fare sedere su una sedia i giocatori. Assegnare loro un tema su cui parlare. Al via i concorrenti dovranno continuare a parlare su quell'argomento mentre gli animatori con dei fucili d'acqua gli bagnano. Chi si ferma viene eliminato. Vince chi rimane.

4. Palla - guerra su telo insaponato

(due squadre di almeno 4 giocatori): Su un telo insaponato i giocatori dovranno svolgere il famoso gioco di "palla - guerra". Invece dei palloni dovranno lanciarsi delle spugne che dovranno





essere di volta in volta inzuppate d'acqua su due secchi posti a bordo campo (uno per ogni metà campo). Le regole sono quelle della palla - guerra.

5. Tiro alla fune su telo insaponato

(due o più giocatori - dipende da quanto è grande il telo.)

6. Cascate del Niagara

(due giocatori): Si insapona un telo e si pone all'incirca metà telo un filo con appeso un fazzoletto. I giocatori lanciandosi dovranno scivolare sul telo e cercare di agguantare il fazzoletto.

7. Alla conquista della rocca

(due giocatori): Costruire un muro di scatole oppure di cubi di polistirolo. Un giocatore con una racchetta da tennis si porrà sopra una sedia e dovrà cercare di difendere il muro dal lancio di gavettoni dell'avversario. Dopo un tot di tentativi (5-10 gavettoni) si invertono i ruoli.

8. Abbatti la torre

(due giocatori): sopra due tavoli posti uno di fronte all'altro a 4-5 metri di distanza, viene posta una bottiglia di plastica piena d'acqua. I concorrenti si disporranno dietro il rispettivo tavolo con le mani dietro la schiena. I concorrenti dovranno tirando un pallone abbattere la bottiglia avversaria che potrà rialzarla solo dopo che il pallone ha toccato terra. Una volta rialzata la bottiglia e recuperato il pallone procederà egli stesso al tiro. Vince chi svuota per primo la bottiglia avversaria.





9. Pallavolo cieca

(per due squadre da almeno 2 giocatori): Fare un campo da pallavolo (meglio se non regolamentare). Al posto della rete metter una coperta o un telo per non permettere di vedere il campo avversario. I giocatori dovranno disputare una partita di pallavolo lanciando però un gavettone. Scopo del gioco è riuscire a far più punti, facendo scoppiare il gavettone nel campo avversario. Se un avversario riesce a prendere il gavettone senza che questo scoppi, può rilanciarlo dall'altra parte cercando di fare punto. Designare un numero massimo di gavettoni a disposizione.

10. Spegni la luce

(a coppie): Ad un giocatore della coppia verrà data una candela accesa e una racchetta da ping-pong, mentre all'altro verrà dato un nebulizzatore o una pistola d'acqua. Al via il giocatore "armato" dovrà cercare di spegnere la candela dell'avversario, il quale però potrà difendersi con la racchetta. Vince la squadra che spegne per prima la candela.

11. Affonda l'animatore

(1 giocatore): I giocatori dovranno cercare di colpire con spugne imbevute o gavettoni l'animatore che avrà visibile solo la testa sporgente da un foro su un lenzuolo o uno scatolone. 3 colpi a disposizione.

12. L'ape operaia

(1 giocatore): Tagliare a metà un super tele. Girare la metà con la valvola. Apporre sulla valvola un ago. L'animatore lancerà i





gavettoni e il giocatore dovrà cercare di farli scoppiare colpendoli con il pungiglione indossato come "casco". 3 gavettoni a disposizione.

13. **Gli irrigatori**

(2 squadre): Un animatore azionerà un irrigatore. I concorrenti dovranno con un bicchiere seguire il getto d'acqua e cercare di riempirlo per poi riempire la propria bacinella o bottiglia.

14. **Basket spinoso**

(1 giocatore): Apporre degli spilli sul cerchio del canestro. Il giocatore dovrà lanciare il gavettone e cercare di far canestro senza però farlo bucare sugli spilli.

15. **Caccia alla volpe**

(2 giocatori): Insaponare un telo. I due giocatori si porranno nel centro. Gli animatori dovranno sventolare un fazzoletto (uno per giocatore), correndo a piacere all'esterno del telo, mentre il giocatore dovrà cercare di prenderlo correndo sul telo.

16. **Cavallucci marini**

(2 squadre da 4 giocatori): per ogni squadra due giocatori faranno il cavalluccio e due i tritoni. I cavallucci delle due squadre si porranno dietro la linea di partenza. Un giocatore che compone il cavalluccio dovrà riempire un bicchiere d'acqua e dopo esser saltato sulle spalle del compagno, portarlo dall'altra parte del campo delineato e versarlo in un secchio. I tritoni nel frattempo, disposti a lato del campo accanto a dei contenitori pieni di gavettoni, dovranno cercare di colpire il cavalluccio





avversario con i gavettoni cercando di fargli rovesciare l'acqua dal bicchiere. (Conviene dare un tempo massimo e un numero max di gavettoni per evitare sprechi).

17. Staffetta di cascate

(per due squadre o più giocatori): I giocatori dovranno disporsi in colonna a 1,5 - 2 metri di distanza l'uno dall'altro. Ognuno avrà un bicchiere in mano. Al via dell'animatore, in un tempo limite da stabilire, il primo giocatore dovrà riempire il proprio bicchiere di acqua (o da una bacinella o da un rubinetto) e lanciarla successivamente al compagno che dovrà cercare di recuperarne il più possibile con il suo bicchiere e così di seguito fino a raggiungere l'ultimo che verserà il contenuto del suo bicchiere in un contenitore vuoto. Vince o la squadra che nel tempo stabilito recupera più acqua (se si gioca a squadre) o chi è riuscito a raggiungere il livello stabilito in precedenza ed evidenziato sul contenitore prima che scada il tempo.

18. Le spugne umane

(2 giocatori): Al via i due giocatori si immergono dentro due tinozze (oppure si mettono sotto un rubinetto) e dopo essersi inzuppati per bene la maglia, corrono verso un secchio e strizzando la maglia cercheranno di riempirla. Vince chi per primo riempie il secchio.

19. Gorgheggi da usignoli

(per più giocatori): Far riempire la bocca di acqua ai giocatori e poi farli gorgheggiare una canzone. Chi canta meglio e più a lungo vince.





20. Volley palloncino:

Materiale: palloncini; 2 squadre da quattro contro quattro in un campo da pallavolo con la rete (vicino ai garage). Vince chi fa scoppiare meno palloncini sul proprio campo. (quattro palloncini per partita)

21. Acqua basket:

Materiale: 2 secchi; palloncini. Fare centro sul secchio pieno d'acqua. 3 tentativi. **LUOGO:** campo interno

22. Il mastro birraio:

Materiale: bottiglie di plastica tagliate a metà; 4 tavoli lunghi delle attività da spostare un po' al centro del campo interno; 2 secchi d'acqua, sapone. **Giocano tre contro tre:** 1° o 2° riempiono il secchio facendo scivolare i boccali di birra sul tavolo verso il 3° giocatore. Vince chi riempie di più il secchio!

23. Affonda la nave:

Materiale: piscina, bicchieri, bottiglie, nastro bianco e rosso. Due squadre di quattro giocatori. Ciascuna si divide in due gruppi: due persone riempiranno i bicchieri attingendo l'acqua dalla piscina; gli altri due dovranno ricevere con altri bicchieri, l'acqua lanciata dal primo gruppo (senza superare la linea indicata) e versarla in una bottiglia. Vince la squadra che riempie di più la bottiglia.

24. Spegni la candela:

Materiale: 2 spruzzatori, 2 candele. 1 giocatore contro l'altro dovranno cercare di spegnere ad una debita distanza la candela.





25. Occhio al titolo:

Materiale: 2 bacinelle, quadernone. Arrivano i ragazzi fare due gruppi da tre persone. I due gruppi si mettono in fila indiana; l'animatore canta una canzone; i ragazzi corrono verso la bacinella per indovinare il titolo della canzone; può rispondere il primo che schiaccia il pulsante toccando il fondo della bacinella piena d'acqua. Tre tentativi.

26. Gioco del pompiere:

Materiale: 2 secchi, bicchieri di plastica; 4 bottiglie di plastica. 4 concorrenti (uno contro l'altro). I giocatori riempiono le bottiglie vuote (facendo un determinato percorso) con i bicchieri riempiti dai secchi. Vince chi ha riempito di più la bottiglia.

27. Calcio... in fascia...:

Materiale: telone di plastica, pallone super tele, sapone. Formare due squadre da quattro persone l'una. Simulare una partita di calcio a piedi nudi. Durata 3 minuti per partita. **LUOGO:** campo in erba.

28. I vassoi da sbarco:

Materiale: tavolette da piscina, bicchieri di plastica, segna percorso da piantare nel terreno. Concorrenti uno per tavoletta. Fare un percorso con 8 bicchieri d'acqua a piedi nudi facendo attenzione a seguire il percorso.

29. Tiro alla fune ghiacciato:

Materiale: telo di plastica, fune, sapone. Cospargere il telone di





acqua e sapone, a piedi nudi si sfideranno 10 contro 10. **LUOGO:** campo in erba.

30. **Le pentole magiche...:**

Materiale: palloncini gonfiabili grossi, spago resistente, bende, 2 scolapasta, stuzzicadenti. Due giocatori alla volta dovranno sfidarsi nel bucare senza bagnarsi le pentole magiche (palloncini) senza bagnarsi (chi si bagna di meno vince).

31. **La spugna coloravita:**

Materiale: 6 spugne, 6 bottiglie di plastica, tre secchi. I sei concorrenti dovranno percorrere un tragitto con la spugna imbevuta nel secchio e portarla nella propria bottiglia. Vincono i tre che avranno fatto meglio.

32. **Addenta il prisma:**

Materiale: 10 mele, 2 bacinelle con acqua. Due concorrenti si sfidano per chi riesce senza l'aiuto delle mani ad addentare la mela per primo. Non cambiare ogni volta l'acqua o la mela (solo dopo 25 giocatori).

33. **Pesci fuor d'acqua:**

Materiale: retini con bastone, palline in spugna imbevute d'acqua, secchio, cont. di plastica. Ad una certa distanza i concorrenti (uno per retino) dovranno portare la pallina imbevuta nel contenitore di plastica. Vincono i due migliori.

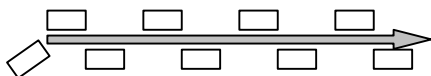
34. **Il guado di pampe:**

Materiale: 6 tavolette da pirografia, bicchieri di plastica con





acqua, bottiglia. 1 contro 1, con un bicchiere d'acqua in mano devono fare un determinato percorso fino a superare il ponticello.



35. Staffetta di bicchieri:

Materiale: due recipienti di plastica, 1 secchio, bicchieri di plastica. Riempiendo un bicchiere di carta ciascun componente della squadra (quattro contro quattro), a turno, portano acqua dentro a un recipiente: per raggiungerlo, però, può soltanto saltare su di un piede. Il bicchiere non può essere tappato con le mani. Il concorrente successivo può partire solo dopo che il precedente ha riportato (sempre saltellando) il bicchiere alla base. Vince la squadra che, al termine del tempo previsto, ha versato più acqua nel recipiente.

36. Occhio allo scoppio:

Materiale: gavettoni. Fare un cerchio di almeno 5 persone. Al via ci si passa la bomba d'acqua (ogni giocatore al suo compagno di destra) cercando di non farla mai scoppiare. Se il giro viene completatosi fa un passo indietro e si ricomincia. La distanza viene aumentata ad ogni giro completato. Quando la bomba scoppia, chi ce l'ha viene eliminato dal cerchio e il gioco termina.

37. Riempi il secchio:

Materiale: quattro secchi appesi alla rete, bicchieri di plastica. Da una certa distanza, quattro concorrenti dovranno lanciare





più acqua possibile nel rispettivo secchio prendendo l'acqua da una bottiglia d'acqua. I migliori due passeranno la prova.





GIOCHI PER LA CORRIERA

Ecco qualche gioco da poter fare in pullman per riempire tempi che spesso sono lasciati eccessivamente liberi e rischiano di abbassare il clima di sana allegria.

1. Staffetta con cappello:

si divide il pullman in due squadre (dx e sx). Un cappello per squadra, indossato dal ragazzo vicino al finestrino del primo sedile. Al via il ragazzo del finestrino del secondo sedile lo prende dalla testa del compagno e se lo indossa, poi il terzo lo prende dal secondo e così via... fino ad arrivare in fondo al pullman per poi risalire dalla file interna. La prima squadra che completa il percorso ha vinto.

2. Staffetta con filo di lana:

stessa dinamica ma con un gomitolo che la prima manche si srotola nel passaggio da ragazzo a ragazzo. La seconda manche si arrotola il gomitolo.

3. "poffare":

un ragazzo a scelta (all'inizio è meglio parta un animatore) pensa ad un verbo particolare (es.: starnutire; declinare; raggomitolarsi...). Si divide il pullman a squadre o va bene anche come gioco tutti contro tutti; vince chi riesce ad indovinare il verbo facendo domande sostituendo il verbo misterioso con





"poffare" e a cui l'animatore può rispondere solo con Sì o No o Dipende... o in ogni modo non aiutando troppo! (Es di domanda: sì "poffa" spesso? Risp. No ; oppure... è più facile di inverno...)

4. Guarda che bel A...O

E' un gioco di osservazione.; viene meglio se fatto a gruppettini; utile se si vede che un gruppo di bambini si annoia; ci si avvicina e lo si propone magari mettendo delle caramelle come premio! L'animatore guarda fuori dal finestrino e dopo aver individuato un oggetto dice "guarda che bel... c'è ..." e dice la lettera iniziale e finale dell'oggetto (per es. A...O per "albero") e la posizione in cui si trova (davanti, dietro, sotto, sopra). Il primo che indovina quale è l'oggetto vince. E' bene usare sempre come convenzione articoli maschili singolari per "il" che "bel" che "grande" per non aiutare troppo. E' bene anche che gli oggetti li scelga l'animatore, riesce meglio, è assicurato perché il bambino li sceglie troppo semplici e poi si stufano prima!

Esempio di oggetti: albero; siepe; cartellone; curva; asfalto; catarifrangente; traliccio; mezzaria; targa; rettilineo; collina; orizzonte.

5. Staffetta:

far passare un maglione o qualcosa d'altro tra le due file del pullman, facendolo partire dall'inizio della fila (vicino all'autista), arrivare in fondo e farlo tornare indietro. Possibili molte varianti.

6. Targhiamo Gli Animali:

ogni squadra o giocatore, trova per le targhe che vede, un





possibile animale da abbinare (CG: cinghiale...). Si può fare non solo con gli animali, ma persone ecc.

7. Avanzi:

ogni giocatore deve dire una parola leggenda da qualunque cosa visibile (cartelli, camion ecc.). Il secondo giocatore deve trovare un'altra parola (sempre vista fuori dal pullman) che formi con la prima l'inizio di una frase di senso compiuto. E così via.

8. Giochi a Squadre:

divisi in squadre, si fanno mimi, cori alterni, quiz e indovinelli e altro simile.

9. Barzellette

(da controllare prima che vengano dette)

10. Bans:

Aram Sam Sam o bans da fare fermi

11. Giochi musicali:

C'è un buco nel secchio (Arturo e Gertrude)





GUADAGNARE TEMPO

1. Fagioli

Vengono sparsi per terra 80 fagioli. La squadra si divide in 5 gruppi. Ogni gruppo sceglie al proprio interno

2 capigruppo Ad ogni gruppo viene affidato il verso di un animale. Al segnale, tutti si mettono alla ricerca dei fagioli.

Ogni gruppo ne può raccogliere solo 10. Ma ogni gruppo raccoglie i fagioli solo per mezzo dei 2 capigruppo che vengono richiamati dai propri compagni facendo il verso dell'animale affidato.

Finito il gioco la squadra intera può guadagnare l'ora n. 1 e la sistema al proprio orologio.

2. Cappelli

Alla squadra vengono consegnate alcune pagine di giornale. Ogni ragazzo deve costruire un cappello di carta Quando tutta la squadra è al completo, canta davanti al gruppo degli Animatori-organizzatori un brano dell'inno nazionale, sull'attenti e la mano alla fronte. Ovvio: col cappello bene in vista. Fatta la cerimonia si guadagna l'ora n.2.

3. Carriola umana

Due linee parallele distanti 7 metri. Su una linea ci sono i ragazzi disposti a carriola con l'assistente alla guida (uno regge per i piedi un compagno che avanza camminando con le





mani AI segnale partono: la camola ha in bocca un cucchiaino di plastica con dentro un piccolo oggetto da traslocare oltre la seconda linea. Qui si disfa la carriola per ricomporla quando si riparte per ulteriori traslochi (si può cambiare la composizione della carriola e della guida; la guida ha il compito di rimettere sul cucchiaino l'oggetto che eventualmente cadesse). Più viaggi fino a trasportare complessivamente 50 oggetti. Si vince la TERZA ora.

4. Portantina

Due ragazzi si legano con le braccia a seggiolino. Sopra vi siede il compagno di squadra. Due linee come al gioco n.3 (distanti 10 metri). Il ragazzo seduto in trono deve trasportare un oggetto reggendolo solo sotto il mento.

5. Al lupo! Al lupo!

La squadra è alla linea di partenza e deve raggiungere la seconda linea, posta a 10 metri. Tutti hanno una "coda" (striscia di stoffa) e simulano le pecore che, carponi, camminano verso la meta. Tra le pecore ci sono dei lupi (8-10 ragazzi che devono strappare la coda alle pecore, senza però essere noti alle pecore). Ci sono anche 4-5 pastori. Quando una pecora si sente minacciata si difende sedendosi e belando per chiamare il pastore. Il pastore tocca il lupo che aggredisce la pecora e il lupo deve raggiungere la linea di partenza e riprende la caccia. Si guadagna l'ora n.5 quando nel gioco i lupi catturano un certo numero di code e si realizza il numero di pecore (che arrivano al traguardo) indicati dagli organizzatori del gioco.





6. Attenti a tutti

Due cerchi concentrici così che i ragazzi si trovano uno dietro all'altro. Due giocatori liberi, di cui uno all'esterno del cerchio e uno all'interno. Uno è inseguitore, l'altro è inseguito. Al Via i due si rincorrono Per salvarsi, l'inseguito si deve mettere davanti a un ragazzo, in quel momento il corrispondente esterno comincia a correre. Uno è catturato quando è raggiunto e toccato prima di riuscire a dare il cambio. 30 ragazzi hanno un foglio nascosto. Quando 5 di questi sono catturati finisce la gara. Chi ha il foglio, quando è catturato grida: STOP.

7. Bombardamento

Due squadre: una all'interno di un cerchio, una all'esterno. Chi sta all'esterno cerca di colpire quelli all'interno usando due palloni (lanciati a mano). Chi è colpito viene eliminato. Al termine si fa il cambio: chi era all'esterno va nel cerchio e viceversa. Finito il gioco si guadagna l'ora n.7

8. Pesci in padella

Tutta la squadra lungo una linea di partenza A tre metri una seconda linea con vari piatti di plastica. Ogni ragazzo ha a disposizione un pesciolino di carta, appoggiato a terra. Soffiando sotto lo spinge verso la padella. Acquista l'ora n.8 la squadra che mette tutti i pesci in... padella CL si può aiutare reciprocamente.

9. Giro del pendolo

Un palo ai centro (sorretto da un animatore). In cima al palo





sono legate due corde che finiscono reggendo un pallone. Intorno, a cerchio, la squadra divisa in due gruppi. Ogni gruppo deve arrotolare la corda col pallone attorno al palo. Una squadra gira a destra, l'altra a sinistra. Quando un ragazzo ha fatto il giro completo passa il pallone al compagno di fianco e così di seguito fino all'ultimo (che finirà di arrotolare la corda).

10. Contatti

La squadra è a cerchio, ma divisa in due semicerchi. Squadra A sul semicerchio a destra, squadra B su quello a sinistra. Ogni squadra fa correre un concorrente lungo la circonferenza, passando lungo il diametro del cerchio lungo il quale sono posti Animatori di ostacolo che devono impedire che un ragazzo di A incontri un ragazzo di B, lungo la linea del diametro. Quando i ragazzi si incontrano, si stringono la mano e tornano al loro posto; subito parte il compagno che è a fianco e così di seguito. Quando tutti sono passati, guadagnano l'ora n. 10.

11. La danza delle ore

Due cerchi concentrici: i ragazzi sono uno di fronte all'altro. AI Via della musica girano in senso contrario. Appena smette la musica: si devono ricostituire le coppie iniziali e ci si accuccia a terra. L'ultima coppia che si accuccia viene eliminata. Quando si arriva a 5 coppie di ragazzi si guadagna l'ora n. 11.

12. Doppio tiro alla fune

La squadra viene divisa in quattro gruppi che si affrontano al tiro della fune: due gruppi per una fune, gli altri due per la





seconda fune. Le funi distano tra loro di circa 5 metri. Al segnale parte il gioco con il classico impegno di trascinare il gruppo avversario oltre il limite indicato a terra. Ma all'improvviso segnale dato dall'arbitro del gioco, ogni gruppo deve lasciare la propria corda, spostarsi sulla corrispondente parte della seconda corda e ricominciare subito il gioco, fino al nuovo segnale dell'arbitro se ce ne fosse bisogno. Quando due gruppi riescono a superare i due gruppi avversari finisce il gioco e tutta la squadra guadagna l'ora n.12.

NB: Se nei vari passaggi da uno stand all'altro, si verificasse il rischio di un'attesa troppo prolungata, tutta la squadra può spostarsi sul secondo campo dove ci sono giochi di Intervallo che hanno la possibilità di far guadagnare alle squadre le LANCETTE dell'orologio.

Risulterà più organizzata, veloce e capace di "guadagnare tempo" quella squadra che, nelle due ore di competizioni vane, sarà riuscita a totalizzare più ore e a conquistare le lancette.





CREDITS

A CURA DI:

Massimo Baù - email: mamo@donboscoland.it

SITI INTERNET:

TGS Eurogroup - www.tgseurogroup.it

MGS Triveneto - www.donboscoland.it

Qumran - www.qumran2.net

Grest.it - www.grest.it

FONTI:

Banca dati Donboscoland.it - email: mgs@donboscoland.it

Banca dati Grest.it - email: info@grest.it

Banca dati Qumran - <http://www.qumran2.net>

don Igino Biffi - mgs@donboscoland.it

Ultimo - email: g.vrech@sdb.crocetta.org

Claudio Parolin - email: caioparol@donboscoland.it

Umberto Menon - Leader TGS

Parrocchia di Poggiana di Riese Pio X - <http://www.grest.it/poggiana>





Da trentacinque anni organizziamo **Soggiorni studio in Inghilterra**, della durata di circa 3-4 settimane, rivolti a gruppi di ragazzi e ragazze che desiderano apprendere a migliorare la conoscenza della lingua inglese, sia a scuola al mattino che nella vita quotidiana di una famiglia accuratamente scelta, sperimentando lo stile e le usanze britanniche. Il corso di lingua Inglese, tenuto da insegnanti madrelingua abilitati all'insegnamento agli stranieri prevede 3 ore di lezione al giorno per 5 giorni alla settimana. Il soggiorno prevede inoltre visite guidate in luoghi di rilevanza storico culturale, gite, attività di carattere sportivo e ricreativo e serate di animazione da trascorrere insieme al gruppo, come da programma. Frequentare i nostri corsi non significa soltanto apprendere una lingua ma anche investire nella crescita e nella formazione della persona. La finalità dei nostri corsi è infatti duplice da un lato offrire una buona occasione per l'apprendimento della lingua, dall'altro coinvolgere le studente in una esperienza cristiana di vita di gruppo secondo lo stile salesiano. Ogni gruppo di studenti composto da circa 25 ragazzi e ragazze, è infatti seguito 3-4 accompagnatori e un sacerdote che insieme animeranno la vita di gruppo giorno dopo giorno per tutto il periodo di permanenza in Inghilterra. Il TGS Eurogroup è una associazione senza scopo di lucro promossa dall'**Ispettorato Salesiano "San Marco" Italia Nord Est**. Per le loro finalità le attività proposte dall'associazione si riconoscono nel **Movimento Giovanile Salesiano** e nei suoi valori: l'esperienza trova massima espressione nei momenti di incontro, di festa, di formazione umana e cristiana. Ricordo infine che il TGS Eurogroup organizza ogni anno la **"Su e Zo per i Ponti di Venezia"** marcia non competitiva rivolta in particolare a scolaresche, gruppi e famiglie: un'occasione importante da vivere assieme in amicizia e solidarietà.

Mogliano Veneto, novembre 2003

Igino Zanandrea
Presidente TGS Eurogroup





INDICE

Introduzione	3
L'importanza del Gioco	5
Giochi di Accoglienza	15
Giochi di Conoscenza	17
Giochi di Collaborazione	21
Giochi a Stand	23
Giochi per Interni	31
Giochi al Parco	46
Le 101 Prove	56
Giochi con l'Acqua	78
Giochi per la Corriera	88
Guadagnare Tempo	91
Credits	97
Il TGS Eurogroup	98
Indice	99

Last Update 6/06/04

Qualora voleste collaborare, integrando questa pubblicazione con nuove sezioni o approfondendo quelle esistenti, in vista di future edizioni, non esitate a contattarmi all'indirizzo mamo@donboscoland.it.

