**PRIMA PUNTATA: TRE COPPIE DI GIOCATORI**

**VELOCIGAME**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Obiettivi:**

* pronta reazione
* lateralizzazione
* velocità, attenzione, osservazione.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* i partecipanti sono seduti sulle sedie in cerchio;
* un volontario al centro, la sua sedia rimane vuota;
* la persona al centro, a questo punto, tenta di sedersi di nuovo ma il gruppo deve cercare di impedirglielo spostandosi velocemente sulla sedia a destra o sinistra e occupando così sempre il posto vuoto;
* se la persona al centro riesce ad accaparrarsi una sedia vuota, al centro del cerchio finirà il giocatore a cui ha sottratto il posto;
* se invece non ci riesce dopo tre tentativi, può dire “caos!” e tutti devono cambiare posto attraversando il cerchio;
* chi rimane ultimo a sedersi inizia il nuovo giro… o un altro gioco.

Varianti

La persona in mezzo può indicare la direzione: “tutti a sinistra!” o “tutti a destra!”. Al comando Caos tutti devono mescolarsi. Chi si siede per ultimo va al centro.

Osservazioni

Il gioco richiede molta attenzione e prontezza di riflessi da parte dei giocatori. Conviene proporlo quando i partecipanti si conoscono già per nome, soprattutto quando si tratta di giocatori piccoli.

Può anche servire come “ricarica di energie esauste”, perché quando viene giocato con velocità è molto energizzante.

**PIGNATA D’ACQUA**

Gioco per tutti da fare all’esterno

Questa pignatta è un modo divertente per rinfrescarsi in una calda giornata estiva.

Basta essere sicuri di utilizzare un filo per far oscillare la pignatta.

**Materiale necessario:** Pacchetto di palloncini, stringa di cotone, piccolo imbuto di plastica, tubo esterno, tubo di plastica o cartone da spedizione.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Prima di riempire i palloncini, seleziona un punto in cui puoi legare i palloncini sopra la testa dei bambini, che dovranno raggiungere con un bastone i palloncini;
* Può essere utilizzata una struttura a patio, ma anche un ramo di albero o un'altra struttura;
* Riempire i palloncini con acqua;
* Si noti che più pieno il palloncino è, più velocemente scoppierà;
* Riempite circa 7 (sette) palloncini, mettendoli su una superficie morbida o una vecchia coperta, per evitare di forare i palloncini prima del tempo;
* Tagliare un pezzo di corda di circa 40 centimetri di lunghezza;
* Lega ogni palloncino saldamente alla corda tenendo ogni palloncino a circa 2 centimetri di distanza;
* I giocatori bendati dovrebbero allinearsi, oscillando il bastone uno per volta;.
* Assicurarsi che tutti i giocatori rimangano indietro a una distanza di sicurezza e sicuramente assicurarsi che il bastone sia in plastica;
* Se non si dispone di un bastone, è possibile modellarne uno di cartone, arrottolandolo e sigillandolo con nastro adesivo.

**PAC-BALL**

Questa caccia al tesoro è adatta a giocatori un po’ più grandicelli (6-10 anni, all’incirca l’età della scuola primaria).

E' pensata per due squadre, ma è possibile aumentare il numero moltiplicando prove e indovinelli. Gioco per giocatori da fare sia all’interno che all’esterno.

**Requisiti:** giocatori da dividere in squadre, con almeno un adulto e un bambino più grande per ogni squadra.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Scrivere prima i bigliettini con gli indizi-indovinelli e darli all’adulto o al bambino grande.
* I capi-squadra avranno già anche i loro fogli con gli indizi (alternati, per ogni squadra). Gli oggetti che dovranno essere cercati non devono essere nascosti: basta chiederli ai componenti stessi delle squadre. Per l’ultima prova si possono arrotolare le schede, infilarle in un palloncino e poi gonfiarlo (un palloncino per ogni squadra), poi mettere i palloncini, in un posto all’ombra e in un posto al sole.
* Per la divisione in squadre: ipotizziamo che siano due. I capi squadra sceglieranno i loro bambini.
* Serve una matita per ogni squadra. Le squadre dovranno darsi un nome in un tempo ragionevole.

**1° prova**

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

**PRIMA SQUADRA:…………………………………………….**

**Nome squadra**

*Forza, ragazzi, cominciate: collegate con una freccia ogni parola alla sua azione*

|  |  |
| --- | --- |
| L’ACQUA | E’ SALATO |
| IL MARE | E’ FERMO |
| IL FIUME | CADE |
| IL LAGO | BAGNA |
| LA CASCATA | SCORRE |

*Quando la squadra ha finito, consegna il foglio al capo-squadra, che lo fa controllare a voi e, se ha fatto bene, riceverà le istruzioni per la prova successiva.*

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

**SECONDA SQUADRA:…………………………………………….**

**Nome squadra**

Da leggere:

Cercate bene e troverete, i seguenti oggetti:

* Un fazzoletto di carta
* Una moneta da 1 €
* Una penna
* Un tovagliolo di carta
* Un orologio

Una volta consegnati gli oggetti, si ricevono nuove istruzioni per la prova successiva.

**2° prova**

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

**PRIMA SQUADRA: …………………………………………….**

**Nome squadra**

Da leggere: Se la matematica non è un’opinione, prova a risolvere questo “problemone”

Luca ha 36 caramelle e sua sorella Sara ne ha 12 in meno.

Andrea ha 16 caramelle e suo fratello Tommaso ne ha il doppio.

Mattia ha 9 caramelle e sua sorella Marta ne ha il triplo.

Quante caramelle hanno:

Sara? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tommaso? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Marta? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

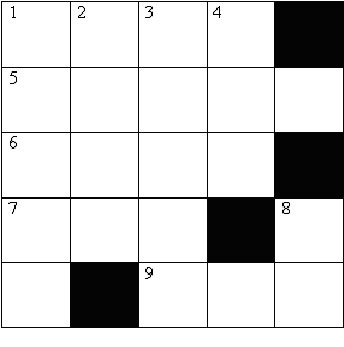
Consegnando la risposta si ricevono nuove istruzioni.

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

**SECONDA SQUADRA: …………………………………………….**

**Nome squadra**

Da leggere: Risolvete il seguente cruciverba, forza, siete dei geni in erba!

**

**ORIZZONTALI:**

1. Gli sposi ce l’hanno al dito

5. Terra circondata dal mare

6. Formano lo scheletro

7. Le lettere iniziali di Leonardo, Elena, Stefano

9. Si leggono sull'orologio

VERTICALI:

1. Il colore della Fiorentina

2. Questa lettera appare su molti supermercati

3. Il colore della Ferrari

4. Il singolare di "ali"

8. Le prime due vocali

.

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

**3° prova**

**PRIMA SQUADRA: CERCA GLI OGGETTI**

**SECONDA SQUADRA: IL PROBLEMONE DI MATEMATICA**

**4° prova**

**PRIMA SQUADRA: il CRUCIVERBA**

**SECONDA SQUADRA: ABBINA LE PAROLE (vedi prima prova della prima squadra)**

**ULTIMA PROVA:**

Sta al freddo oppure al caldo, è gonfiato ma non è un pollo…. Con la forza lo bucherete e il tesoro troverete!

I GIOCATORI DOVRANNO CERCARE IL PALLONCINO e BUCARLO, per trovare un ultimo bigliettino dove c’è scritto:

“IL TESORO TROVERAI SE DAL CAPO TU ANDRAI”

**Il tesoro:**

Andando dal capo-gioco la squadra riceve un sacchetto di monete di cioccolato per ciascun partecipante.

**Per le squadre arrivate ai posti successivi una singola moneta a testa.**

**Volendo le monete possono essere attaccate al petto con lo scotch biadesivo facendo una specie di premiazione.**

**SECONDA PUNTATA: UNO STRANO CODICE**

**CERCA IL CODICE**

Gioco per tutti da fare all’esterno

**Obiettivi:** Cooperazione

**Strategia:** Abilità di lancio

**Materiale necessario:** Un cestino, di quelli di plastica, per la carta.

**REGOLE DEL GIOCO:**

Forse non tutti sanno, che nei paesi anglosassoni, a Pasqua, viene il Coniglio e porta le uova. Ma prima di portarle ai bambini, le deve raccogliere.

Il nostro gioco simula la raccolta delle uovo:

* Un volontario vestito di nero rappresenta un “CODICE SPAM”, con un cestino legato alla schiena;
* Gli altri, si dividono in due squadre;
* La prima è quella dei lanciatori di palline, che sono disposti in ordine sparso all’interno del campo da gioco, e che devono cercare di centrare il cestino del “CODICE SPAM”, rimanendo fermi sul posto;
* La seconda squadra è quella dei raccoglitori delle palline, e di conseguenza può muoversi liberamente nel campo;
* I raccoglitori possono soltanto raccogliere le palline e passarle ai lanciatori;
* Il gioco finisce quando tutte le palline si trovano nel cesto del “CODICE SPAM”.

Osservazioni:

Quando si introduce il gioco, può succedere che all’inizio i giocatori-lanciatori si muovano dal proprio posto mentre lanciano la palla nel cestino. Bisogna ricordare la regola che vieta loro di muoversi.

Il gioco funziona bene quando tutte le parti collaborano bene. Il “CODICE SPAM” è l’unico che può sbizzarrirsi e saltare di qua e di là, per evitare le palline.

**IL FURTIVO**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Obiettivi:** Percezione acustica, attenzione, controllo corporeo.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* I partecipanti sono seduti in cerchio con la schiena rivolta verso il centro e ad occhi chiusi;
* Un volontario, in mezzo al cerchio, fa il “furtivo” e cerca di avvicinarsi ad una persona senza far alcun rumore, per dargli una pacca leggera sulla schiena;
* Se ci riesce senza farsi sentire, i due giocatori si scambiano il posto e il ruolo;
* Se qualcuno crede di aver sentito il furtivo, può alzare la mano: nel caso che abbia ragione, il furtivo deve cercarsi un’altra vittima, altrimenti i due si scambiano posto.

**Osservazioni:** Il gioco richiede parecchia concentrazione sia da parte del gruppo che da parte del furtivo.

**SALVA IL SISTEMA**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** 2 bende e 2 contenitori (per es. lattine con fagioli secchi per far rumore);

**REGOLE DEL GIOCO:**

**Obiettivi:** Fiducia, collaborazione, orientamento nello spazio, percezione acustica;

* I giocatori sono disposti in cerchio tenendosi per mano e formano così il codice del gioco;
* Due volontari stanno al centro del cerchio ad occhi bendati, uno distante dall’altro;
* Ognuno dei due volontari ha un barattolo ripieno di fagioli secchi in mano, con cui fare dei rumori (in mancanza di un contenitore si può usare qualsiasi altra cosa che fa rumore: due cucchiai ecc.)
* Si stabilisce, prima di iniziare il gioco, chi dei due farà il virus e chi l’antivirus;
* Il compito dell’antivirus è di rincorrere e toccare il virus;
* L’antivirus può suonare 5 volte, mentre il virus ogni volta che vuole;
* I giocatori del cerchio possono roteare intorno, restringersi o allargarsi e aiutare l’antivirus a contare quante volte si è già fatto sentire, inoltre devono stare attenti che nessuno dei due finisca fuori;
* Quando il virus è stata catturato, altri due giocatori del cerchio possono entrare nel cerchio per fare il virus.

**Osservazioni:**

Facendo questo gioco con giocatori conviene far svolgere tutta l’azione seduti per terra, mentre i due volontari camminano a quattro zampe al centro.

Se i giocatori non sono abituati a fare attività ad occhi bendati si consiglia di rinunciare alle bende e tenere semplicemente gli occhi chiusi. Il fatto di essere bendato può creare paura e resistenza al gioco.

**LELE E LOLA**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** Un bastoncino di circa 30 cm. di lunghezza per ogni coppia di giocatori.

**Obiettivi:** cooperazione, attenzione reciproca; coordinazione corporea.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* I giocatori formano delle coppie;
* Ogni coppia riceva dal conduttore del gioco un bastoncino;
* Le coppie hanno il compito di tenere il bastoncino, senza però toccarlo con le mani e di muoversi nello spazio di gioco;
* Il conduttore del gioco, di volta in volta, indicherà una parte del corpo (per es. spalle, fronte, gomiti…), le coppie dovranno sistemare il bastoncino in modo da trasportarlo a contatto con la parte indicata;
* Il gioco finisce quando le coppie di giocatori hanno sufficientemente sperimentato la “presa” e il trasporto del bastoncino, con le diverse parti del corpo.

Varianti:

Se mancano i bastoncini si possono usare altri oggetti rigidi ma non pesanti (un libro, un astuccio, una palla), da tenere sempre con le varie parti del corpo. Una cordicella di circa 50 cm., da tenere fra i denti, può essere un’esplorazione interessante.

Osservazioni: Può succedere, all’inizio che le coppie facciano cadere frequentemente l’oggetto, perché non hanno trovato un ritmo di movimento comune. In questo caso bisogna incoraggiare i giocatori a riprovarlo finché non hanno trovato ritmo e sincronia per camminare insieme senza far cadere l’oggetto.

**TERZA PUNTATA: PAC MAN**

**ARCADE GAME**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno per giocatori fino alle elementari

**Obiettivi:** Velocità, pronta reazione, Cooperazione, Coordinazione, lateralizzazione.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* I partecipanti si dividono in gruppi di tre;
* Due persone formano una casa stando uno di fronte all’altro e congiungendo le mani in alto in modo da fare il tetto, la terza persona si mette in mezzo ai due compagni e fa l’inquilino;
* Deve rimanere, a questo punto, uno “sfrattato” al centro dello spazio di gioco (nel caso in cui il gruppo non sia divisibile per tre + uno, vi potranno essere due sfrattati, oppure le case potranno avere tre pareti ecc.) che darà i comandi ;
* Quando lo sfrattato dice “parete destra (o sinistra) cambia!”, tutte le persone a destra (o sinistra) dell’inquilino cambiano posizione e cercano un'altra casa;
* Se dice “inquilini” tutte le persone in mezzo si cercano un’altra casa;
* Se invece dice “terremoto” tutte le case e gli inquilini si rimescolano e formano nuove case;
* Dopo ogni comando la persona rimasta fuori cerca di inserirsi in una casa e chi rimane sfrattato sarà il nuovo conduttore;
* Il gioco finisce quando tutti sono stati almeno una volta sfrattati, oppure quando la voglia e la tensione cala.

Osservazioni: Essendo un gioco molto dinamico si presta bene anche all’inizio di un lavoro di gruppo per rompere il ghiaccio.

**TORI IWATANI**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** sacchetti (1 per ogni squadra), bende (1 per ogni squadra), battipanni (1 per ogni squadra), tanti palloncini.

Gioco a squadre: è necessaria la presenza di un animatore

**REGOLE DEL GIOCO:**

Si benda un componente di ciascuna squadra e gli si consegna un sacchetto che deve essere tenuto in mano. Agli altri concorrenti vengono invece consegnati i palloncini già gonfiati e un battipanni.

Al via, i giocatori devono cercare, con l’aiuto del battipanni, di far entrare nel sacchetto i palloncini. Vince chi riesce a farne entrare di più.

Variazioni: Chi regge il sacchetto è in piedi su una sedia.

**POWER PILLS**

Gioco per tutti da fare sia all’esterno, per ragazzi più grandi.

È un gioco di gruppo cui possono partecipare minimo 8 giocatori, più un animatore che funga da arbitro.

**Materiale necessario:** 1 palla, 1 gesso.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Dopo aver tracciato con il gesso il campo di gioco (può essere un quadrato di 10 metri per lato), i giocatori si dispongono in ordine sparso su tutta la sua superficie;
* L’animatore lancia la palla in aria: i giocatori la lasciano rimbalzare una volta al suolo e poi corrono a raccoglierla;
* Il più veloce –colui cioè che raccoglie la palla- si deve fermare esattamente nel punto in cui ne è venuto in possesso, mentre i compagni di gioco si possono muovere liberamente;
* A chi ha la palla non è consentito muoversi se non per ruotare su se stesso: il suo scopo è di tentare di colpire gli avversari con il pallone;
* Se un giocatore viene colpito deve inginocchiarsi e rimanere fermo;
* A quel punto il lanciatore è libero di muoversi e la palla viene raccolta da un altro giocatore;
* Se dopo il tiro la palla viene presa al volo da un giocatore deve inginocchiarsi chi l’ha lanciata;
* Inoltre, se la palla colpisce un avversario inginocchiato senza essere prima rimbalzata, questi ritorna libero mentre chi l’ha tirata deve inginocchiarsi. Vince l’ultimo giocatore rimasto in piedi.

**LIVELLO 105**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** 3 dadi, 1 foglio di carta, 1 penna.

Non vi è limite per il numero dei partecipanti. Ognuno gioca per proprio conto.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Scopo del gioco è ottenere il punteggio totale più vicino a 105 con 10 lanci dei tre dadi. 105 è basato sulla verifica di una media statistica.
* Si è partiti da una domanda: lanciando un dado più volte quale dovrebbe essere il risultato medio di ogni lancio? Il calcolo è medio facile. Il dado ha sei facce che contengono in totale 21 punti.
* Dividendo 21 per 6 si ottiene la media statistica di ogni lancio, cioè 3,5. Si si gioca con tre dadi, il lancio dovrebbe dare in media 10,5 punti.
* Può iniziare un giocatore qualsiasi e gli altri seguono a turno in senso orario. Un turno di gioco consiste in un solo lancio dei dadi e nella registrazione nel foglio dei punti ottenuti. Quando tutti i giocatori hanno effettuato dieci lanci, si sommano i punti ottenuti da ognuno e vince chi è arrivato più vicino a 105.
* In caso di parità fra due o più giocatori (si ha la parità anche con punteggi diversi, ma equidistanti da 105, per esempio, 104-106, 103-107) i vincitori fanno due lanci di spareggio.
* Vince chi con i due lanci ottiene il punto più vicino a 21 (2X10,5). Molto raramente si verificherà che un giocatore vinca realizzando esattamente 105 punti. Ciò porterà a riflettere sulla probabilità che un evento teorico ha da verificarsi concretamente nella pratica.

**QUARTA PUNTATA: IL PIANO**

**BLINKY-PINKY**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** 1 mazzo di carte da gioco, fogli di carta (1 ogni giocatore), Penne (1 ogni giocatore).

È un gioco di gruppo in cui il ruolo principale è svolto dalla fortuna.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Dopo aver consegnato un foglio di carta e una penna a ciascun giocatore e aver distribuito un ugual numero di carte (da 5 a 10 a seconda dei concorrenti) si pone il mazzo con le carte rimanenti al centro del tavolo di gioco;
* Al via, ognuno scrive un numero sul foglio, purché sia diverso da zero (si ponga un limite di partenza a seconda della quantità di carte disponibili);
* Quindi si confrontano i numeri: chi ha annotato il numero più basso preleva dal centro tante carte quant’è indicato dal suo numero;
* Gli altri invece, quelli che hanno scritto i numeri più alti, mettono al centro l’equivalente in carte del numero da loro scritto;
* Se due o più giocatori hanno indicato il numero più basso, non vincono la manche; al loro posto si dichiara vincitore il giocatore che ha scritto il numero immediatamente superiore, purché sia stato il solo a giocarlo.

Variazioni:

Al posto delle carte si possono utilizzare delle monete.

**LA COMETA**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Obiettivi:** Velocità, pronta reazione.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* il gruppo è disposto in cerchio, senza tenersi per mano;
* un volontario fa il giro intorno al cerchio e improvvisamente salta tra due persone dicendo “pluff”;
* questo è il segnale per le due persone (quella alla sua destra e quella alla sua sinistra), di correre ognuna nella direzione preferita cercando di raggiungere il posto rimasto libero;
* chi arriva prima si inserisce nel cerchio, l’altro giocatore diventa “cometa”;
* continua il giro intorno al cerchio e salta di nuovo improvvisamente tra due persone;
* si continua il gioco finché tutti hanno avuto un turno o finché il gruppo ha voglia di giocare.

Osservazioni:

Il gioco è adatto anche per portatori di handicap, perché ognuno può correre a modo suo e chi non raggiunge il posto ha comunque un ruolo decisivo, come cometa.

**COMMODORE 64**

Gioco per tutti da fare all’esterno

È un gioco di gruppo che richiede uno spazio molto ampio.

**Materiale necessario:** 1 palla, 1 gesso;

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Si delimita con il gesso l’area di gioco, di forma e dimensioni variabili a seconda del numero di partecipanti;
* A sorte si estrae un giocatore al quale viene consegnata la palla;
* Questi deve rimanere fuori dell’area di gioco, mentre tutti gli altri si posizionano all’interno;
* Il giocatore che sta all’esterno deve cercare di colpire, lanciando la palla, tutti i giocatori che si muovono all’interno dell’area di gioco. Quando qualcuno viene colpito dalla palla è eliminato e deve uscire.
* Vince l’ultimo giocatore che rimane entro il campo di gioco senza mai essere stato colpito dalla palla. Questi sarà “il cecchino” quando il gioco inizia di nuovo.

Variazioni: Vi possono essere più giocatori ognuno con una palla, che cercano di colpire gli altri.

**QUINTA PUNTATA: PRIMO JUMP**

**CLYDE**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** Un foulard o un fazzoletto.

**Obiettivi:** Velocità, Astuzia, Cooperazione, Destrezza fisica.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* i partecipanti si dividono in gruppi (di sette-otto componenti) e formano il “fantasmino” disponendosi in fila indiana e tenendo abbracciata la vita del giocatore davanti;
* l’ultimo della fila di ciascun gruppo ha un fazzoletto attaccato al pantalone;
* la testa, così formata, deve cercare di acchiappare la propria coda, facendo attenzione a non spezzare la catena;
* se ci riesce, prende il posto dell’ultimo giocatore e il secondo diventa la testa.

Varianti:

Ciascun fantasmino cerca di acchiappare la coda degli altri, il fantasmino a cui viene “scalpata” la coda, entra a far parte del corpo del drago che lo ha cacciato.

Osservazioni: Questo gioco è molto vivace e richiede parecchia abilità. È indispensabile aver uno spazio sgombro da ostacoli e sufficientemente ampio affinché i draghi possano muoversi liberamente.

**INKY**

Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

**Obiettivi:** Cooperazione, astuzia, pronta reazione.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* I partecipanti si dividono in gruppi di 4 componenti;
* Ogni quartetto sceglie un cacciatore, mentre gli altri tre formano un triangolo tenendosi per mano;
* Il cacciatore, rimasto fuori del triangolo, indica al gruppo chi dei tre sarà la sua preda, che dovrà essere toccata da lui sulla schiena;
* Il gruppo cerca di impedirglielo girando in modo che il cacciatore non riesca a toccare la preda;
* Se il cacciatore ci riesce cambia posto con la preda, altrimenti si cambia comunque il ruolo dopo cinque tentativi.

Varianti:

Il gruppo dei tre restringe il triangolo appoggiando le mani sulle spalle dei compagni.

Osservazioni:

Non è tanto importante correre o girare come delle trottole, ma essere flessibili nei movimenti e mostrare una pronta reazione di gruppo.