**SEDICESIMA PUNTATA: IL RAPIMENTO**

**LA VOLPE E LE GALLINE**

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

Obiettivi: Pronta reazione, velocità, strategia.

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

**REGOLE DEL GIOCO:**

* All’interno di uno spazio di gioco delimitato, le galline (i giocatori) si muovono in ordine sparso;
* Il giocatore-volpe, con un foulard attaccato alla sua schiena e munito di 5 o 6 palline di gommapiuma, cerca di colpire le galline;
* La gallina colpita deve rimanere ferma sul posto ed aspettare che le sue compagne la liberino, in questo modo: tre galline “sane” (non ancora colpite) devono formare un cerchio intorno ad essa, tenendosi per mano e recitando la frase: “la gallina fa coccodè”;
* Le galline così liberate possono rubare le palline alla volpe (quelle per terra);
* Quando le galline si sono impossessate di tutte le palline, possono andare a cacciare la volpe, rubandole la coda (il foulard).

Osservazioni:

Con gruppi molto numerosi conviene introdurre due volpi, per evitare che il gioco finisca subito perché la volpe è stata catturata troppo in fretta. Due volpi possono sviluppare meglio delle strategie per immobilizzare le galline.

**I PONTI**

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

Tipo di gioco: staffetta;

**Materiale necessario:** quattro fogli (2 per squadra) o 2 cerchi piccoli;

Giocatori: più di quattro;

Spazio: aperto o chiuso;

**REGOLE DEL GIOCO:**

Disponiamoci divisi in due squadre parallele in fila indiana. Delimitiamo una partenza ed un arrivo. Il primo giocatore di ciascuna squadra con i fogli in mano fa il percorso poggiando man mano e riprendendo i fogli sul quale camminare senza poggiare i piedi fuori dai giornali,  come camminare su un ponte che viene costruito sul momento. Giunti all'arrivo possiamo tornare nello stesso modo o semplicemente correndo e consegnando i fogli al concorrente successivo, questo dipende dal numero dei partecipanti. Vince la squadra che finisce prima.

**DICIASETTESIMA PUNTATA:**

**OPERAZIONE ALLA FIERA DELL’EST**

**LUPO E PECORELLE**

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

**REGOLE DEL GIOCO:**

Le “pecorelle” sono al pascolo. Un “lupo” si aggira sornione nel prato e all’improvviso tenta di catturarle brandendo un grande martello di spugna. Ciascuna pecora può trovare rifugio dentro le casette sparpagliate (fogli A4) sul campo di gioco.

Obiettivi:

Creare un’atmosfera frizzante e gioiosa; muoversi e mescolarsi; valorizzare l’ascolto e la reattività.

**Materiale necessario:**

Un martello di spugna; del nastro segnalatore bianco e rosso; diversi cartoncini oppure, in alternativa ai cartoncini, vi consiglio di comprare una risma di fogli A4 colorati e plastificarne quanti ve ne servono. In questo modo potrete riutilizzarli molte volte.

**BALLO PAZZO**

**Materiale necessario:**

apparecchio stereofonico con musica adeguata.

Età dai 6 anni in avanti

**REGOLE DEL GIOCO:**

il gruppo si scatena a ritmo di musica, attento e solerte nell’eseguire le consegna suggerite dall’animatore.

Si balla con tutto il corpo;

Si balla solo con la parte superiore del corpo (busto, braccia, testa);

Si balla solo con le gambe;

Si salta;

Si resta fermi.

Obiettivi:

Divertirsi in armonia con la musica ed il movimento; sperimentare successi ed insuccessi; promuovere l’ascolto; l’attenzione e la reattività; aumentare l’energia e la vitalità del gruppo.

**DICIOTTESIMA PUNTATA: E VENNE IL CANE CHE MORSE IL GATTO CHE SI MANGIO’ IL TOPO**

**CACCIA AL TESORO LOGICA… O NO!!!**

Gioco da fare all’interno dai 6 anni

Ecco una caccia al tesoro per giocatori che amano la matematica, adatta dalla scuola primaria in su. Meglio essere in un luogo chiuso, per poter essere più “concentrati”, ma… fate come preferite!

Requisiti: giocatori di almeno 6 anni. In ogni squadra deve esserci almeno un bambino più grande e un adulto.

Preparazione del gioco: Stampare tutte le schede in tante copie quante sono le squadre.

Preparare prima il disegno finale a puntini, dove è nascosto il tesoro, e i diplomi da consegnare ai vincitori.

Svolgimento: 1° prova

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

PRIMA SQUADRA: MISURA LE LUNGHEZZE

Maria HA UNA CORDA LUNGA 20 CM

Federico HA UNA CORDA LUNGA 0.2 M

Anna HA UNA CORDA LUNGA 0.002 KM

CHI HA LA CORDA PIÙ LUNGA ?

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

SECONDA SQUADRA: ESCI DAL LABIRINTO



Trovare la strada per uscire da questo labirinto (andare da A a B)

Consegnando la soluzione si ricevono dal capo squadra (un adulto) nuove istruzioni.

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

2° prova:

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

PRIMA SQUADRA: ADDIZIONI E SOTTRAZIONI

Risolvere le seguenti operazioni nel minor tempo possibile

6 + 3 + 1 = \_\_\_\_\_\_\_

7 + 1 = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4 - 2 = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

8 - 5 - 2= \_\_\_\_\_\_\_\_

11 + 3 - 4 = \_\_\_\_\_\_

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

SECONDA SQUADRA: MISURA LE LUNGHEZZE!

Consegnando la risposta o la soluzione si ricevono dal capo squadra (un adulto) nuove istruzioni.

3° prova:

PRIMA SQUADRA: IL LABIRINTO

SECONDA SQUADRA:

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

DISEGNA L’OROLOGIO

Disegnate due orologi che indicano l'ora in cui entrate e uscite da scuola.

Consegnando la risposta o la soluzione si ricevono dal capo squadra (un adulto) nuove istruzioni.

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

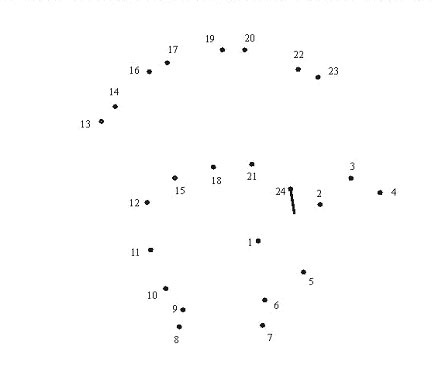
4° prova:

PRIMA SQUADRA: DISEGNA L’OROLOGIO

SECONDA SQUADRA: ADDIZIONI E SOTTRAZIONI!

Consegnando la risposta o la soluzione DI QUESTA ULTIMA PROVA si riceve dal capo squadra un disegno: collegando i puntini uno dopo l’altro compare…il luogo dove è nascosto il tesoro.

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



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

In questo caso il tesoro è semplicemente nelle mani di qualcuno…. ovvero: il capo squadra!

Premio: Per uno scienziato il riconoscimento migliore è un attestato (per ciascun vincitore), ovvero un diploma di miglior matematico con tanto di firma, ad esempio di Leonardo da Vinci o del preside o del rettore di un’università. Potete realizzarlo voi stessi semplicemente con il computer.

**IL GATTO E IL TOPO**

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

Materiali:Un foulard.

Obiettivi: Pronta reazione, velocità, Strategia, Cooperazione.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* I giocatori, a coppie, stanno in cerchio, tenendosi per mano;
* Due volontari fanno rispettivamente il Gatto e il Topo, che si rincorrono all’esterno del cerchio (il formaggio);
* Se il Gatto acchiappa il Topo, si invertono i ruoli;
* Se il topo è stanco o si è stufato di correre, può attaccarsi ad una coppia;
* In questo momento la coppia diventa un trio, la persona della coppia “esterna” al Topo diventa Gatto, mentre il gatto precedente diventa Topo;
* Il gioco finisce quando tutti sono una volta diventati gatti o topi.

Osservazioni: La dinamica del gioco consiste nel veloce cambio dei ruoli. Conviene quindi, per movimentarlo, che i topi si attacchino frequentemente alle coppie.

**DICIANNOVESIMA PUNTATA:**

**ROBY AL CONTRATTACCO**

**POSTAZIONI**

Gioco per tutti da fare all’esterno

**Materiale necessario:** nessuno

Spazio: aperto

**REGOLE DEL GIOCO:**

Questo gioco è adatto per gli spazi aperti dove ci sono dei riferimenti che fanno da postazioni (per esempio gli alberi), ci può essere un po’ di distanza tra i posti ma non deve essere eccessiva, il numero delle postazioni deve essere pari al numero dei giocatori tranne uno che gioca al centro.

Chi è al centro deve occupare una postazione e chi rimane senza posto va a sua volta al centro.

Diciamo - "cambio" - ogni volta e tutti ci spostiamo, possiamo decidere, per esempio, prima di iniziare il gioco, che chi va per tre volte al centro fa una piccola penitenza.

**PALLASTOP**

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

Tipo di gioco: cerchio

**Materiale necessario:** una palla leggera

Spazio: aperto

**REGOLE DEL GIOCO:**

Disponiamoci in cerchio, un giocatore va in centro con la palla in mano, lancia la palla in alto mentre scappiamo bloccandoci nel momento che riprende la palla gridando: "palla ferma! "

A questo punto fa tre passi nella direzione che vuole e cerca di colpirci, per non farci prendere, possiamo muoverci con tutto il corpo tranne che con i piedi. Se veniamo colpiti, (non è valido essere presi con il rimbalzo), prendiamo la palla e ricominciamo il gioco.

Se alla terza volta non colpiamo nessuno, passiamo comunque la palla ad un altro giocatore.

**VENTESIMA PUNTATA: MA CHI E’ QUESTO SIGNORE?**

**DADI IN MOVIMENTO**

Gioco da fare sia all’interno che all’esterno per i più grandi

**Materiale necessario**: dadi, oggetti per la demarcazione.

**REGOLE DEL GIOCO:**

In questa staffetta, la velocità della corsa è un criterio vincente. Ma senza la fortuna ai dadi anche i più veloci non riusciranno a vincere. Il dado decide infatti la distanza da percorrere a corsa.

Formare gruppi da tre.

I primi di ogni gruppo lanciano il dado e poi corrono la distanza prestabilita (linee, paletti, nastrini).

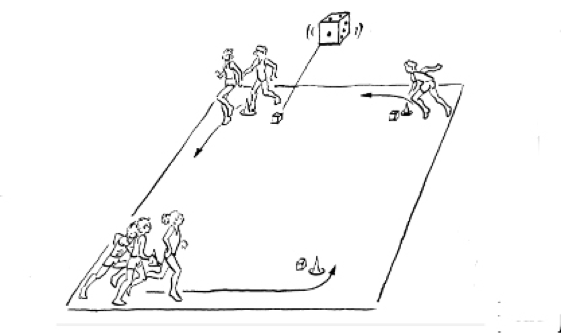
Lancio del dado: 1 = 1 paletto, linea o nastrino, 6 = distanza più lunga (demarcazione più lontana). Il giocatore seguente può partire solo dopo che il compagno ha di nuovo lanciato il dado determinando così la distanza da correre.

Il primo gruppo in cui tutti i giocatori compiono tre volte il circuito vince.

Varianti:

All’aperto: per ogni lancio del dado definire un obiettivo diverso (posteggio, fontana, pertiche, porta da calcio, ecc.).

Tutto il gruppo corre la distanza prestabilita.



**LA TORRE**

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

**REGOLE DEL GIOCO:**

I giocatori vengono suddivisi in squadre di 3-5 componenti, disposte ciascuna dietro a un cerchio. Oltre una linea a una ventina di metri di distanza sono sparsi diversi blocchetti di legno. Al segnale i giocatori riscattano tutti insieme per andare a recuperare i blocchetti che poi portano nel cerchio della propria squadra, fino a quando non ce ne sono più. Chi è stanco può iniziare a costruire la torre.

Varianti:

Dopo aver costruito la torre, vince la squadra più rapida nello smontarla e nel riportare i blocchetti di legno dove si trovavano.