**SESTA PUNTATA: SECONDA GUERRA MONDIALE**

**SQUADRA RICERCA**

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

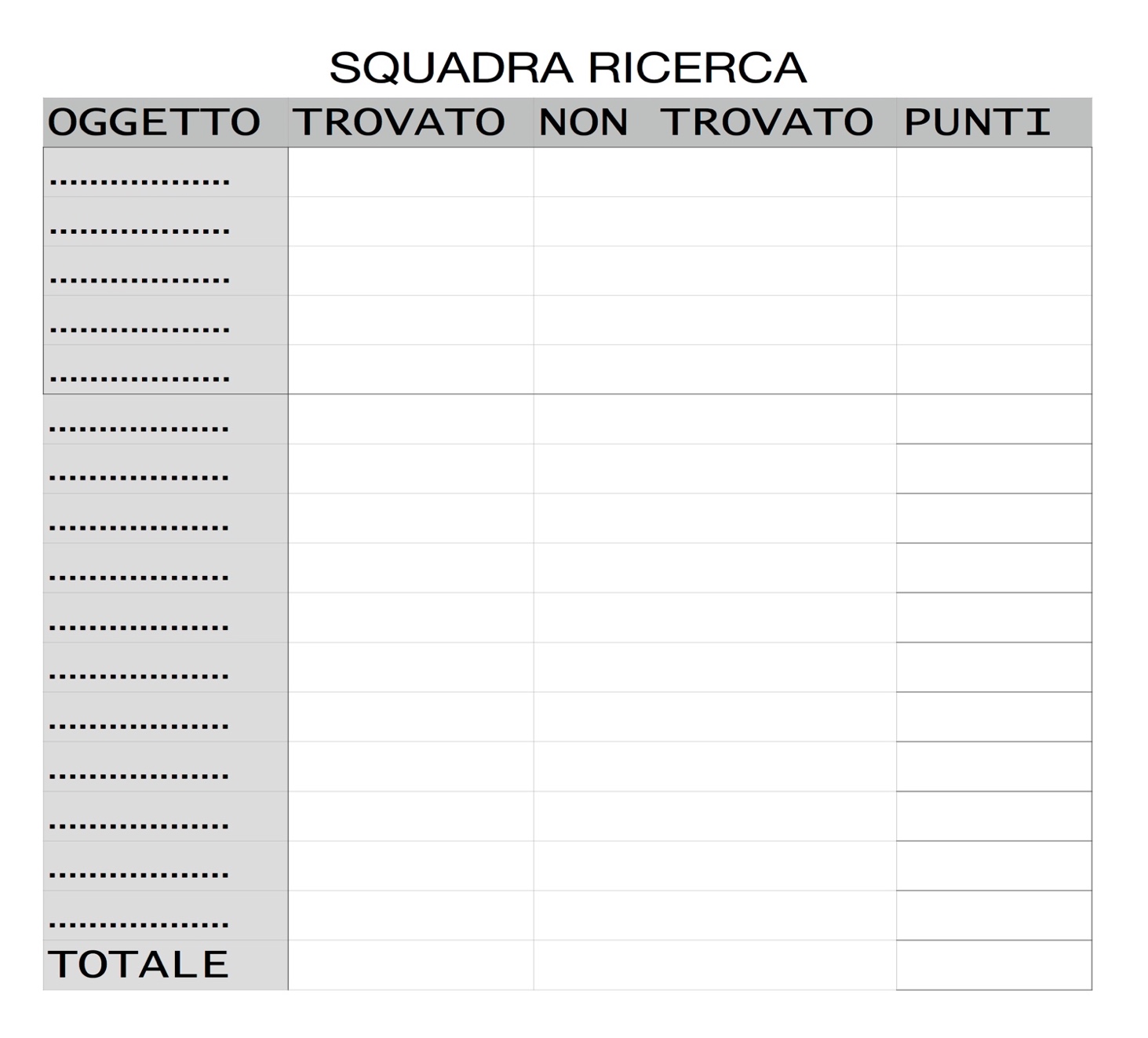
**Materiale necessario:** Tutto ciò che si vuol far trovare nell’area di gioco.

Servono due squadre formate almeno da quattro persone ciascuna e un conduttore.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Dopo aver formato le squadre, l’animatore esclama “Nell’area c’è la D”
* I concorrenti devono allora precipitarsi nell’area designata e cercare un qualsiasi oggetto il cui nome inizi con la lettera “D”.
* La prima squadra che porta l’oggetto si aggiudica un punto.
* Il conduttore allora pronuncia un'altra frase, cambiando la lettera e magari lo spazio di gioco.
* Vince la prima squadra che raggiunge un punteggio precedentemente concordato.

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



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

**ADDESTRAMENTO ALLA MCQUEEN**

Gioco per giocatori dai 10 anni, da fare sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** 1 mazza da baseball, 1 palla.

Il giocatore deve riuscire a raggiungere l’impugnatura di una mazza da baseball in cima alla quale è posta una palla, senza che questa cada.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1. Prima dell’inizio del gioco, il giocatore deve stare in posizione eretta reggendo con la mano preposta la mazza da baseball dalla parte della battuta, al di sotto della zona delimitata, e con l’altra la pallina in equilibrio sull’impugnatura;  
2. Il giocatore deve lasciare la pallina e con l’altra mano dovrà far scivolare la mazza in modo tale da raggiungere l’impugnatura senza far cadere la pallina:  
3. Il giocatore può utilizzare una sola mano per far scivolare la mazza da baseball.  
4. La mazza da baseball deve essere impugnata dalla parte della battuta e il giocatore deve far scivolare la mazza fino all’impugnatura, oltre la zona delimitata.  
5.la mano deve sempre essere a contatto con la mazza da baseball.  
6. se la pallina cade, il giocatore deve ricominciare dalla posizione di partenza.

**MIRA PERFETTA**

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

**Materiale necessario:** lattine vuote, catino.

Calciando delle lattine, il giocatore deve metterne 4 in un catino al centro del cerchio di lattine.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1. Una volta cominciato il gioco, il giocatore può calciare la prima lattina;  
2. Per essere conteggiate, il giocatore può utilizzare solo il piede prescelto per calciare le lattine una alla volta;  
3. Una volta calciata, la lattina non può essere riutilizzata e non può essere recuperata dal giocatore;  
4. Se dopo il calcio, il giocatore tocca ulteriormente la lattina calciata questa non viene conteggiata ai fini della prova;  
5. La lattina non può essere toccata con nessuna altra parte del corpo al di fuori del piede. Se la lattina tocca un’altra parte del corpo, non viene conteggiata;  
6. La lattina che rimbalza fuori dalla bacinella non viene conteggiata;  
7. Se una lattina viene rovesciata da un’altra lattina calciata, questa non può essere utilizzata;  
8 Se una lattina calciata atterra difronte alla lattina di turno, il giocatore può rimuoverla e quindi procedere a calciare la nuova lattina;  
9. Per completare il gioco, il giocatore deve calciare 4 lattine all’interno della bacinella entro il limite di tempo prestabilito. Ciascuna lattina calciata e non più in contatto con il piede può essere conteggiata ai fini della prova.

**SETTIMA PUNTATA: CONTRO LA PRIMA SQUADRA**

**6 COLPI**

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

**Materiale necessario:** 6 ditali, almeno 6 biglie.

Il giocatore deve far rimbalzare sul tavolo 6 biglie, una per volta, e farle entrare in 6 ditali da cucito o bicchierini da caffè.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Poggiare ogni ditale sul tavolo con la parte aperta rivolta verso l’alto;  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore può lanciare una biglia alla volta verso i ditali;  
3) La biglia deve rimbalzare almeno una volta sul tavolo, senza essere reindirizzata dal giocatore prima di cadere nel ditale;  
4) Per completare il gioco, deve essere presente una biglia in ognuno dei 6 ditali.

**SOLDATO SEMPLICE**

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

**Materiale necessario:** Fogli di giornale (uno a testa)

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

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Prima di iniziare il gioco, ogni giocatore si costruisce un cappellino di carta con un foglio di giornale;
* Un volontario rimarrà senza cappellino e inizia il gioco come soldato semplice;
* Tutti si muovono liberamente passeggiando nell’area segnata (è vietato tenere il cappello con le mani), mentre il soldato semplice cerca di rubare il cappello sottraendolo dalla testa di qualcuno;
* Chi viene derubato diventa il nuovo soldato semplice;
* Il gioco finisce quando tutti sono stati almeno una volta soldati semplici.

Osservazioni

Ciascun giocatore può difendere il proprio cappello con delle mosse abili, abbassandosi o schivando quando il ladro attacca. Non si tratta tanto di correre, ma di giocare sulla sorpresa nel momento del “furto”. Il gioco si presta bene all’inizio di un lavoro di gruppo, oppure per introdurre un discorso sul tema dei comportamenti illegittimi.

**OTTAVA PUNTATA: SEMPRE PIU’ DIFFICILE**

**COMMILITONI**

Gioco per ragazzi dai 10 anni sia all’interno che all’esterno

**Materiale necessario:** Lattine, Tavolo.

Bere parte del liquido di una lattina in modo che questa resti in equilibrio su uno dei suoi bordi inferiori.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Quando parte il tempo, bere il liquido contenuto nella lattina in modo che resti la quantità giusta per tenere la lattina in equilibrio sul suo stesso bordo.  
2) La lattina non può essere alterata in alcun modo.  
3) Per completare il gioco, 3 lattine devono rimanere in equilibrio per almeno 3 secondi.

**EQUILIBRIO**

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

**Materiale necessario:** bacchette per cibo cinesi, 4 stick burro di cacao per labbra, 1 tavolo.

Il giocatore deve impilare 4 stick di burro di cacao per le labbra usando delle bacchette per cibo cinese.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1)Prima che il gioco inizi, disporre sul tavolo gli stick per le labbra.  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore può provare ad impilare verticalmente gli stick sul tavolo usando solamente le bacchette cinesi.  
3) Per completare il gioco, tutti i 4 stick devono rimanere impilati verticalmente per almeno 3 secondi entro il tempo stabilito.

**NONA PUNTATA: L’ATTACCO AEREO**

**GIOCHI A STAND: GAME STORM**

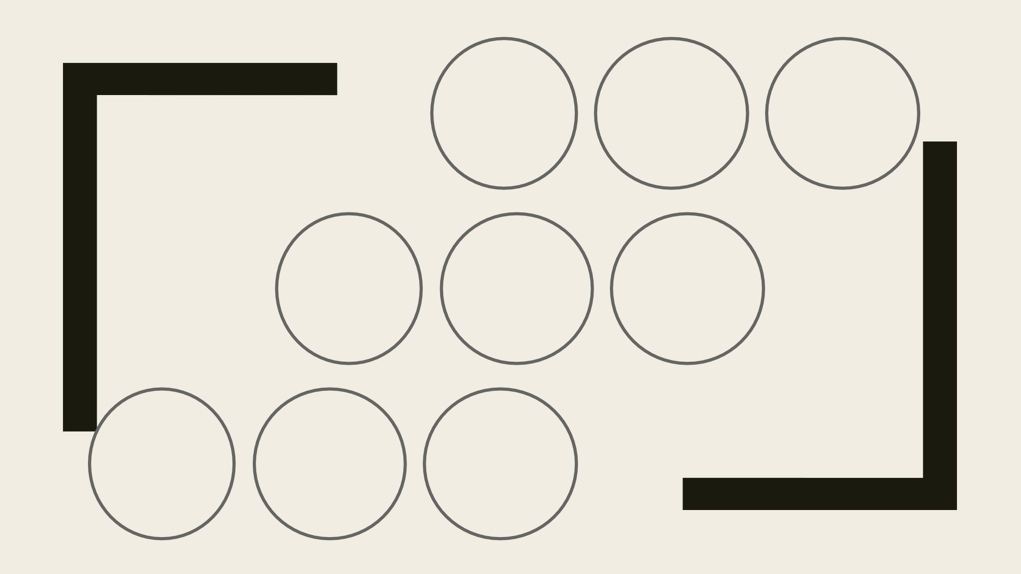
Gioco per tutti da fare sia all’interno che all’esterno

Ogni punto gioco completato dà la possibilità di ricevere un bollino pace

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

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



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

POTETE SCEGLIERE IL PUNTO GIOCO PIU’ ADATTO ALLA SITUAZIONE

1

**Materiale necessario:** 1 stecchino da ghiacciolo, 6 dadi.

Impilare 6 dadi mantenendoli in equilibrio su uno stecchino da ghiacciolo tenuto in bocca.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Prima che il gioco inizi, il giocatore deve tenere uno stecchino da ghiacciolo in bocca  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore dovrà raccogliere ed impilare verticalmente un dado alla volta sullo stecchino.  
3) I dadi non possono toccare il naso e nessuna altra parte del volto del giocatore  
4) Nel caso in cui un dado cada dallo stecchino, il giocatore può utilizzare un dado di riserva ed utilizzarlo al suo posto.  
5) Per completare la prova, dovranno essere impilati 6 dadi uno sull’altro sullo stecchino da ghiacciolo entro il tempo stabilito.

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

2

**Materiale necessario:** Biscotti, 1 sedia.

Usando solo i movimenti della faccia, far arrivare 2 biscotti, uno alla volta, dalla fronte alla bocca.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Quando inizia il tempo, stando seduti con la testa all’indietro, posizionare il primo biscotto sulla fronte;  
2) Muovere i muscoli del viso affinché il biscotto arrivi alla bocca;  
3) Il biscotto deve rimanere in contatto con la faccia, non si può far saltare il biscotto dalla fronte per riprenderlo con la bocca;  
4) Se un biscotto cade, riprovare con un altro biscotto;  
5) Per completare il gioco, portare 2 biscotti dalla fronte alla bocca entro tempo stabilito

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

3

**Materiale necessario:** 1 gomitolo di lana, 5 lattine piene, 5 lattine vuote, 5 tavoli di diverse altezze

Il giocatore farà oscillare un gomitolo di lana, tentando di rovesciare le lattine posizionate lungo il perimetro di un cerchio.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Posizionare le lattine in un cerchio intorno al giocatore, così da avere 5 pile di lattine, di cui ognuna è composta da lattine piene con una vuota sulla cima. Posizionare le pile su tavoli di varie altezze.  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore può roteare il gomitolo di lana per rovesciare le lattine vuote in qualsiasi ordine.  
3) Se il giocatore perde il possesso del gomitolo di lana, il gioco finisce.  
4) Per completare la prova, il giocatore deve far cadere almeno 4 delle 5 lattine entro tempo stabilito di tempo.

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

4

**Materiale necessario:** Elastici, 6 lattine, linea di fallo, piccolo tavolo.

Il giocatore deve tirare l’elastico per far cadere da una piattaforma 6 lattine impilate a triangolo.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Posizionare 6 lattine vuote in una colonna triangolare sul tavolo. Sistemare la linea di fallo a 2,4 m di distanza.  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore deve stare dietro alla linea di fallo e tirare un elastico alla volta.  
3) Per completare la prova, il giocatore deve liberare totalmente il tavolo da tutte le lattine solamente tirando l’elastico entro il tempo stabilito.

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

5

**Materiale necessario:** 3 palloncini (gonfi),

Tenere in aria 3 palloncini per un minuto.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Quando il cronometro parte, il giocatore lancia i 3 palloncini in aria  
2) Il giocatore non può trattenere i palloncini, consentire che si poggino sul corpo o che tocchino il pavimento, altrimenti il gioco è finito.  
3) Per completare il gioco, il giocatore deve evitare che i palloncini tocchino il terreno per tempo stabilito.

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

6

**Materiale necessario:** 4 tubi di rotoli di carta da cucina, 4 uova.

Il giocatore deve creare una torre alternando 4 tubi del rotolo di carta da cucina e 4 uova.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Quando il cronometro parte, il giocatore deve impilare 4 livelli di tubi vuoti di carta da cucina alternati con le uova.  
2) Ogni livello consiste in un tubo di cartone con l’uovo posto sul vertice.  
3) Per completare il gioco, tutta la torre composta dai 4 livelli impilati, deve stare autonomamente in posizione verticale per 3 secondi, entro il tempo stabilito.

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

7

**Materiale necessario:** 3 bocce per pesci piene d’acqua, 3 bicchierini, 3 monetine.

Il giocatore deve far cadere 3 monetine in 3 bicchierini che si trovano dentro tre bocce per pesci riempite d’acqua.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1. Prima dell’inizio del gioco, il giocatore sta in una zona designata con le mani lungo i fianchi.  
2. Una volta iniziato il gioco, il giocatore può prendere la tazza con le monetine.  
3. Il giocatore può tenere la tazza in una mano e lanciare le monetine con l’altra mano una alla volta.  
4. Le monetine devono essere lanciate almeno a 90 cm sopra la boccia.  
5. Se una monetina manca la boccia, la moneta è fuori gioco.  
6. Per completare il gioco, tutti e tre i bicchierini devono contenere almeno una monetina contemporaneamente entro i il tempo stabilito.  
a. Ogni monetina lanciata entro i il tempo stabilito può essere calcolata nel punteggio finale.

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

8

**Materiale necessario:** 1 cestino o una brocca per l’acqua legato alla testa con una fascia per tenerlo fissato alla testa, 1 contenitore per palline da ping-pong, 1 muro con una linea di tiro posta alla distanza di 1,5 metri.

Raccogliere 3 palle in un cestino posto sulla testa facendole rimbalzare contro un muro.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1)Quando il cronometro parte, il giocatore può afferrare una palla alla volta e farla rimbalzare in modo che tocchi il pavimento e poi il muro prima di provare a raccoglierla con il cestino legato alla testa.  
2) Solo le palle raccolte dietro la linea di tiro possono essere conteggiate  
3) La palla deve rimbalzare direttamente dal muro nel cestino per poter essere conteggiata.  
4) Il giocatore non può tirare inginocchiato o seduto e non può toccare il cestino con le mani mentre prova a raccogliere la palla.  
5) Per completare la prova, il giocatore deve raccogliere e conservare un totale di 3 palle nel cestino legato sulla testa entro il tempo stabilito.

**DECIMA PUNTATA: ATTESI**

**LA GRANDE BATTAGLIA**

**Materiale necessario:** Una corda morbida o del nastro segnalatore un paio di palline un cronometro; all’aperto.

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

**REGOLE DEL GIOCO:**

Con una corda morbida (o del nastro segnalatore) realizziamo il perimetro dello spazio gioco (che chiameremo “ARENA”), all’interno del quale si dispone una squadra composta all’incirca da metà gruppo. All’esterno si sistema l’altra squadra che con una pallina cercherà di colpire ed eliminare quanti più giocatori possibili del primo gruppo, che a loro volta tenteranno di schivare i fendenti, muovendosi all’impazzata dentro il campo da gioco. Quando non restano più giocatori all’interno si invertono i ruoli. Vince la squadra che almeno con un giocatore, resiste più minuti al centro dell’arena. Sarà l’animatore a tenere il tempo con un cronometro.

Obiettivi:

Divertirsi, sfogarsi, correre, mescolarsi; creare un atmosfera briosa e partecipativa; all’interno di ogni squadra cooperare, affiatarsi e sviluppare strategie di azione; promuovere un attivazione motoria che favorisca l’attivazione motoria che favorisca l’attenzione, l’osservazione e la concentrazione.

Età:

Dai 9 anni in su’.

**EQUILIBRIUM**

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

Battere il tuo avversario facendo perdere l'equilibrio.

Competenze sviluppate preparazione una "corda".

**REGOLE DEL GIOCO:**

1. Questa è un'attività per due persone ed è competitiva in natura. Due persone si posizionano frontalmente a circa 2 metri di distanza tra loro in posizione squat;
2. Ogni giocatore deve afferrare la corda a circa un metro dal capo;
3. al via del conduttore, ogni giocatore tenta di far perdere l’equilibrio dell’altro;

“Facilitatore:

Questa attività sembra dipendente dalla forza bruta mentre è in realtà di strategia. Spesso un avversario può essere battuto semplicemente lasciando scivolare la corda attraverso le mani costringendo l'avversario di cadere all’indietro;

Suggerimenti per l’analisi: Questa attività si presta a discussioni riguardanti l'equilibrio.

Chi conosci che sembra avere la sua vita in equilibrio?

Quale aspetto della tua vita sembra essere in equilibrio?

Qual è l'aspetto della tua vita che sembra fuori equilibrio?

Se sei fuori bilancio e vuoi tornare in equilibrio, come fai?

Variazioni Chiudere gli occhi durante la riproduzione.