**VENTISEIESIMA PUNTATA: ISOLA DESERTA?**

**CACCIA AL TESORO DEI PIRATI**

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

Caccia al tesoro dal classico tema piratesco.

I giocatori saranno pirati alla caccia di un tesoro nascosto (che sarà un personaggio-giocattolo da regalare loro).

La caccia può essere organizzata sia in un luogo chiuso, dove però non sia un grosso problema sporcare un po’, oppure all’aperto ed è un mix fra prove e indovinelli

**Preparazione del gioco:**

procurarsi delle bandane nere (possono essere anche semplici strisce di stoffa) da mettere in testa ai bimbi all’inizio del gioco.

La squadra è una sola.

Conviene stampare prima le mappe del tesoro, scrivendo al computer gli indizi e aggiungendo sotto le immagini relative.

Procurarsi un Dvd dei Pirati dei Caraibi. Prepararsi i disegni coi puntini da annerire.

Procurarsi una bacinella un po’ alta, dell’uva, almeno un paio di imbuti e delle alcune piccole di plastica vuote.

Stampare le immagini dei supereroi (o dei pirati) giocattolo che sono stati comprati come regalo, così ogni immagine corrisponderà al tesoro assegnato a ogni bambino.

**REGOLE DEL GIOCO:**

Sul primo foglio (in mano al capo-squadra) c'è questa filastrocca:

*Qui comincia con la mappa del pirata una lunga caccia*

*Per trovare un gran tesoro dovrai essere proprio un toro* Sotto inserire due immagini, una con la riproduzione di una mappa del tesoro dei pirati, e una col disegno di un oggetto (ad esempio un armadio oppure un particolare albero di un parco) con una croce sopra ... dove si trova l’altro bigliettino Sul secondo biglietto c'è una filastrocca e l’immagine del film “I pirati dei caraibi”

*Il prossimo biglietto ce l’ha un tuo compare*

*Ma non è qui tra noi*

*Almeno in carne ed ossa;*

*Se cerchi in un borsello*

*Lo troverai un po’ compresso*

*Ma fai attenzione: in Tv è proprio brutto!*

(l'indizio infatti è nascosto nel DVD di Pirati dei Caraibi in una borsa o zaino che metterete in un posto preciso!)

Sul prossimo biglietto c'è scritto:

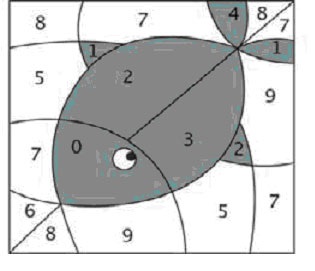
*Ora che hai sconfitto il tuo rivale*

*Anche un pericolo dovrai affrontare:*

*annerisci gli spazi coi puntini*

*e annienta uno dei più cattivi mostri marini!*

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



Colorare il disegno un grande pesce da annerire solo dove ci sono i numeri (o i puntini).

Le immagini si trovano facilmente su Internet, ad esempio questa

(qui bisogna togliere i numeri esterni al pesce e sbiancare dove è colorato)

Una volta finito, verrà consegnato un altro indizio:

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

*Per essere pirata devi essere pronto all’assalto*

*Ma per combattere i nemici*

*in quale fodero la spada hai nascosto?*

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

Bisogna far trovare due spade di polistirolo nascoste sotto alcune giacche o zaini e poi ogni bambino dovrà ingaggiare una lotta, non troppo feroce, con ogni compagno. Chi vince (ovvero: chi fa cadere la spada all’altro) dovrà affrontare gli altri e poi verrà dato il successivo indizio:

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

*Se davvero sei un pirata*

*Non avrai una moglie ubriaca*

*ma una botte piena di ottimo vino*

*su coraggio, vai a spremerne un goccino*

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

Prova: schiacciare l’uva (delle spugne bagnate) coi piedi in una bacinella, a turno, pochi minuti: il succo che ne esce va svuotato nelle bottiglie di plastica attraverso gli imbuti. La prova è considerata superata se tutti i giocatori hanno schiacciato l’uva e se è stato travasato almeno un po’ di succo nella bottiglia! Il capo gioco consegna a quel punto il successivo indizio:

Che bravo, hai avuto molta pazienza, e ora avrai la tua ricompensa

ecco, è vicino il tesoro cerca e lo troverai tra le monete d’oro!

Ai giocatori viene data una cesta piena di monete finte (vanno bene anche quelle di cioccolato) dove è nascosto l’ultimo bigliettino che riporta le immagini degli eroi-giocattoli (se trovate i pirati meglio, altrimenti vanno bene anche Spiderman, Superman, ecc.) che verranno consegnate dalla mamma o dal capo-gioco a ogni bambino in base all’immagine impressa sul foglietto

**IL PESCATORE DI PERLE**

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

Obiettivi: Cooperazione, Pronta reazione, velocità.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Le palline (di carta o di gommapiuma), che devono essere tante quante le coppie da formare, sono sparse per terra e rappresentano le “perle”;
* Un volontario si offre come “pescatore”, mentre gli altri giocatori diventano “ostriche” che si muovono ognuna per conto proprio nello spazio di gioco;
* Ad un certo punto il pescatore dice “attenti al pescatore” e tutte le ostriche devono formare delle coppie intorno alle “perle”;
* Anche il pescatore cercherà di mescolarsi tra le ostriche e di trovare un posto attorno ad una pallina (formando una coppia con un’ostrica);
* Chi rimane senza pallina diventa il nuovo pescatore.

Varianti:

* Il pescatore dopo aver pronunciato la sua frase, cerca di prendere qualche “perla” da terra, prima che le ostriche se ne impossessino (mettendoci un piede sopra e formando la coppia intorno ad essa). Le palline raccolte dal pescatore sono fuori gioco. I giocatori che non trovano la pallina per fare coppia diventano pescatori, in questo modo crescerà il numero dei pescatori mentre il numero delle palline e delle ostriche diminuirà dopo ogni giro. In questo caso il gioco finisce quando tutti sono diventati pescatori.
* Con i giocatori più piccoli, invece delle palline si possono usare dei cerchi, all’interno dei quali devono formarsi le coppie.

**VENTISETTESIMA PUNTATA VERSO LA SPIAGGIA**

**PERCORSO A STAFFETTE**

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

**Materiale necessario:** nastro segnaletico, coni, birilli, cerchi, palla leggera, dischi o quadrati di cartone o fogli di giornale.

**REGOLE DEL GIOCO:**

Prepariamo in fila una serie di staffette da superare, lo spazio può essere organizzato a piacimento, ma deve avere una logica sequenziale.

L'idea più semplice è quella di prepararle in lunghezza e parallele per le squadre.

Possiamo abbinare (per esempio):

1) Staffetta "Birilli e palloncini" (vedi giochi per 8-9-10 anni)

2) Staffetta "Pallone a motore" (vedi giochi per 6 - 7 anni)

3) Staffetta " Il ponte" (vedi giochi per 8 -9 -10 anni)

Le regole sono le stesse, ma il gioco è naturalmente più complesso, in quanto, diversamente dalle staffette semplici dove si riconsegnano gli oggetti al giocatore successivo, li  lasciamo in una scatola o in un apposito spazio e poi risistemiamo via via tutto.

E' necessario che il campo sia organizzato prima, che mostriamo tutto il percorso prima di iniziare il gioco.

Dividiamo i giocatori in due squadre ed le allineiamo dietro una linea di partenza.

Possiamo naturalmente gestire le staffette come vogliamo, adattiamole sempre all'età dei partecipanti.

Non mescoliamo staffette dove la squadra è interamente coinvolta durante il gioco, a staffette dove concorre un giocatore alla volta per squadra.

Naturalmente, quando il primo giocatore di una squadra termina le staffette e supera il confine dà il via ad un altro.

Vince la squadra che termina per primo il percorso a staffette.

**PRENDI IL BIRILLO**

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

**Materiale necessario:**occorrente per delimitare un campo, le aree e la metà campo (tipo nastro bianco-rosso fermato da dei coni di plastica) e 2 o più birilli di plastica per il trofeo di gioco, qualcosa tipo una fascetta al braccio colorata per distinguere i giocatori delle due squadre.

Giocatori: almeno 6 per squadra

**REGOLE DEL GIOCO:**

Il campo deve essere abbastanza grande, comunque lo dividiamo in due parti posizionando una linea in mezzo e creiamo due aree uguali nella parte finale di ciascuna metà campo. Qui vanno messi gli oggetti (coni, birilli di plastica leggera) che ciascun squadra deve conquistare e portare nel proprio campo.  Ne basta anche uno per parte, poi decidiamo via via seguendo il gioco, se la partita seguente è più complessa o rimane con un solo birillo ( è preferibile sia uno, così si può fare la rivincita e magari la "bella" ). I giocatori devono essere in numero pari e divisi in due squadre. Se sono sei per squadra, consigliamo loro di mettere tre attaccanti e tre difensori, magari alternandosi o a loro preferenza. In pratica, i giocatori devono partire dalla loro metà campo e giungere nell'area dove c'è il birillo da conquistare senza essere presi dagli avversari, giunti in questa zona, non possono essere presi da nessuno.

Se invece un concorrente viene preso mentre si trova nella metà campo avversaria deve rimanere bloccato finché un suo compagno di squadra lo libera, toccandolo sul braccio, a quel punto può decidere se ritornare nel suo campo o continuare la missione.  Lo scopo del gioco è prendere un birillo e correre con questo nella propria metà campo senza essere preso, se, mentre torniamo, veniamo presi da un avversario, ci fermiamo  e il birillo ritorna alla squadra di appartenenza nella zona da dove è stato preso, in attesa di essere conquistato da qualcun altro.

Se mettiamo un solo birillo per squadra, chi lo conquisterà per primo vince, se mettiamo più oggetti, vince chi al termine del tempo della partita (deciso in precedenza) ne ha di più.

Durante il gioco dobbiamo controllare una serie di azioni nelle due metà campo, e se eventualmente i giocatori sono in numero dispari nomineremo ad ogni partita un assistente per aiutarci nell'arbitraggio, se siamo in due persone a fare gli arbitri è sicuramente meglio.

**VENTOTTESIMA PUNTATA: UN NUOVO GRUPPO**

**CENTENARIO**

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

**REGOLE DEL GIOCO:**

Non vi è limite per il numero dei partecipanti. E’ un gioco in cui conta molto la fortuna

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

**Materiale necessario:** 3 dadi; Fogli di carta (1 per ogni giocatore); Matite (1 per ogni giocatore).

Spiegazione: Ogni giocatore disegna sul proprio foglio uno schema (come sopra).

Si sorteggia chi deve iniziare a lanciare i dadi e poi si procede a turno in senso orario.

Un turno di gioco consiste in uno o più lanci dei tre dadi, a seconda del risultato ottenuto.

Obiettivo del gioco è cancellare tutti i numeri del proprio schema, ottenendoli con i dadi.

I numeri però devono essere cancellati seguendo un ordine ben preciso: prima si cancellano quelli dall’1 al 12 e poi quelli dal 12 all’1.

Se con il lancio si cancella almeno un numero, si ha diritto a un altro lancio e si prosegue così fino a quando si possono cancellare numeri.

Il turno finisce quando il giocatore non riesce più totalizzare numeri ancora da cancellare.

Nel primo lancio, per esempio se non si ottiene un 1, il turno passa al giocatore successivo, perché al primo numero da cancellare è appunto 1.

Per ottenere i numeri da cancellare, i dadi possono essere combinati fra loro in tutti i modi e uno stesso dado può essere usato in più combinazioni. Per Esempio: un giocatore ottiene al suo primo lancio 1-2-4 (il tiro iniziale più fortunato). Egli può cancellare i primi 7 numeri della sua prima fila in un solo colpo. Infatti ha l’1, il 2, il 3 (2+1), il 4, il 5 (4+1), il 6 (5+1 o 4+2) e il 7 (4+2+1).

Le stesse regole valgono per altre serie di numeri consecutivi. Per esempio 3-4-5 si possono cancellare i numeri 7-8 e 9.

L’unica regola speciale del gioco è la seguente: dovendo cancellare il primo 12 della proprio serie, se si lancia un 6-6-6, si cancellano ambedue i 12 e si tirano ancora i dadi per tentare di ottenere l’11.

Vince chi cancella per primo tutti i numeri.

**VENTINOVESIMA PUNTATA:**

**L’IMPERATORE ATTACCA**

**CASA!**

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

**Materiale necessario:**

Tanti fogli A4 colorati, che rappresentano le “casette” dei giocatori sono disseminate sul terreno di gioco. I giocatori passeggiano intorno a questi fogli senza calpestarli.

**REGOLE DEL GIOCO:**

L’animatore nomina lo specifico colore di una casetta ed i giocatori, per non essere catturati da lui, cercano di salirci sopra il più velocemente possibile. Chi viene preso esce dal gioco, oppure può diventare un aiutante dell’animatore nel turno successivo.

Obiettivi

Promuovere il movimento, la creatività, la gioia, l’attenzione, l’ascolto, i riflessi e la partecipazione.

Materiale

Nastro segnalatore, Fogli A4 colorati. Nel caso li plastificaste fate attenzione che salendoci sopra i giocatori non scivolino.

Suggerimenti

Indipendentemente dal fatto che proponiate questa attività all’aperto o dentro una sala, vi consiglio vivamente di delimitare sempre il campo di gioco con dei marcatori.

Per evitare che i bambini, nel tentativo di scappare si disperdano in lungo e in largo.

**TRE PASSI E TRE PASSAGGI**

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

Età: 10 anni

**Materiale necessario:**ciò che è necessario per delimitare le aree e la metà campo e le reti ( se non ci sono già nel campo o abbiamo quelle portatili ), un pallone leggero, un orologio per il tempo, delle fascette per il braccio di un colore diverso per squadra o qualcosa che identifichi l'appartenenza delle squadre ( è importante soprattutto se sono tanti, anche per voi che arbitrate)

Giocatori: almeno 5 per squadra

Spazio: aperto o chiuso

**REGOLE DEL GIOCO:**

Indispensabile un campo delle dimensioni minime di un campo di pallavolo, si formano due squadre di giocatori. Nel campo servono due reti da calcio ( quelle portatili vanno benissimo) o qualcosa che sia simile. Poi ai lati delle reti delimitiamo due zone (abbastanza grandi da poter ospitare i giocatori di una squadra ) per ciascun campo e creiamo la metà campo .

Come giochiamo: un portiere per squadra, gli altri si posizionano inizialmente nella proprie metà campo, poi si possono muovere liberi. L'animatore lancia la palla al centro e chi la prende ( si gioca con le mani ) inizia, facciamo minimo tre passi e tre passaggi prima di tentare di fare goal, il portiere può parare con mani e piedi.

Se un giocatore di una squadra segna, tutta la squadra corre in una delle due zone vicino alla propria porta, perché uno della squadra avversaria prende immediatamente la palla e cerca di colpire un avversario prima che giunga nell'area delimitata, se ci riesce, annulla il goal, altrimenti  rimane valido.

Questo è un gioco a tempo, che decidiamo noi, a piacere.

Usiamo una palla leggera per evitare di farci male e diamo la regola di tirarla  verso i piedi, mettiamo magari una penalità o blocchiamo il gioco se viene lanciata in alto, ricordiamoci sempre il controllo della sicurezza dei giocatori per primo, non facciamo questo gioco con un pallone pesante.

**TRENTESIMA PUNTATA: LA SORPRESA**

**CALCIO A CHIAMATA**

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

Servono due squadre composte almeno da cinque componenti l’una, più un animatore che funga da arbitro.

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

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Si traccia un rettangolo di almeno 20X10 m.; al centro dei due lati lunghi si disegna una porta come quella dei campi da calcio.
* Le squadre si allineano aldilà della linea di demarcazione dei due lati lunghi del rettangolo, una di fronte all’altra, e a ogni giocatore si assegna un numero (si devono utilizzare gli stessi numeri per entrambe le squadre).
* L’arbitro posiziona la palla al centro del rettangolo di gioco e chiama un numero; i due giocatori contrassegnati dal numero chiamato devono precipitarsi verso la palla e cercare di segnare una rete nella porta avversaria.
* Si possono usare solo i piedi e, se la palla esce dal campo di gioco, i due contendenti devono tornare dietro le rispettive linee assieme ai compagni.
* L’arbitro può chiamare più di un numero alla volta e far giocare più concorrenti alla volta. Quando grida “Tutti al centro!” entrambe le squadre si lanciano all’inseguimento del pallone, cercando di realizzare la rete. Vince la squadra che allo scadere del tempo prestabilito ha segnato il maggior numero di reti.

**CALCIO SEDUTI**

Gioco per tutti da fare all’esterno

Servono due squadre formate dallo stesso numero di componenti, più un animatore che funga da arbitro.

**Materiale necessario:** 1 palla, 1 gesso, 4 bandierine.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Si traccia con il gesso il campo da gioco rettangolare di estensione variabile in rapporto al numero dei partecipanti: al centro dei lati corti si ricavano due porte segnandole con le bandierine.
* I giocatori di entrambe le squadre si sparpagliano per il campo: quando un giocatore ha individuato un punto che ritiene strategico per la propria squadra vi si siede.
* Quando tutti sono seduti, l’animatore si porta al centro del campo e lì si posiziona la palla.
* Si sorteggia quale squadra terrà per prima il pallone.
* Al via, i giocatori inizieranno a passarsi e a contendersi la palla con lo scopo di fare “gol”, come nel gioco del calcio, ma dovranno rimanere sempre seduti per terra e potranno muoversi solo ed esclusivamente utilizzando il sostegno delle mani e dei piedi senza mai alzarsi in posizione eretta.

Variazioni:

La metà dei giocatori di ogni squadra potrà essere bendata.

**CALCIO SENZA PORTE**

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

Servono due squadre composte dallo stesso numero di componenti (tre o quattro ciascuna), più un animatore che funga da arbitro.

**Materiale necessario:** 2 clavette o barattoli,1 palla, 1 gesso,1 cronometro.

**REGOLE DEL GIOCO:**

* Si traccia sul terreno un campo di rettangolo comprendente una superficie di gioco e, a una certa distanza dalle due linee di fondocampo.
* Ma sempre all’interno della superficie di gioco, si tracciano due aree di forma circolare. All’interno delle quali si sistemano gli oggetti da abbattere (la clavetta o il barattolo).
* Le due squadre si pongono nella rispettiva metà campo; valgono le regole del calcio (che possono essere semplificate) e la durata del tempo di gioco è di 15 minuti.
* Scopo di ogni squadra è di colpire la clavetta o il barattolo degli avversari: l’oggetto deve essere abbattuto solo e unicamente dalla palla.
* Nessun giocatore può entrare nella zona delimitata dal cerchio né in attacco né in difesa.
* Ogni volta che una squadra abbatte la clavetta o il barattolo della squadra avversaria conquista un punto.
* Vince la squadra che, allo scadere del tempo di gioco, ha raggiunto il punteggio più alto.