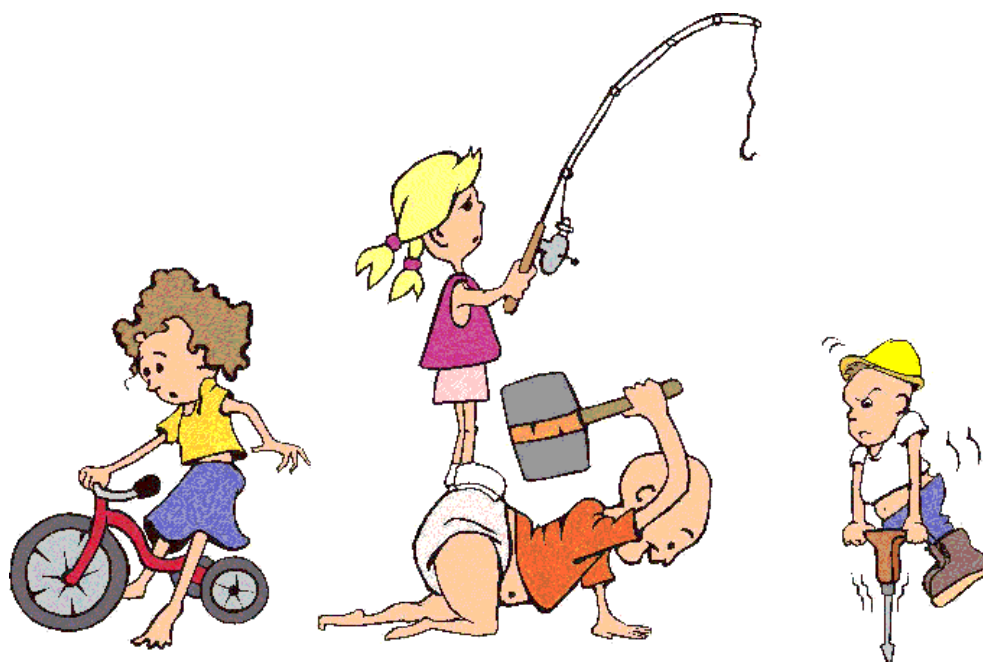


Giochi di gruppo

Gimkane	14
Staffette	16
Le Serate	18
Giochi per Serate	20
Giochi Notturni	25
Giochi da pioggia	27
Giochi di Pronto Soccorso	28
Giochi di fiducia	30
Stratego	33



L'uovo marcio

Descrizione del gioco:

Seduti in terra in cerchio, un solo giocatore si trova all'esterno ed ha il fazzoletto in mano.. Il giocatore con il fazzoletto corre o cammina attorno al cerchio nel suono di marcia che lui sceglie. Ad un certo punto lascia cadere senza farsene accorgere, il fazzoletto a terra, alle spalle di un compagno seduto. A questo punto può accadere che:

Il giocatore che ha il fazzoletto dietro di sé lo trova cercandolo con le mani (senza voltarsi). Allora si alza e insegue il compagno cercando di colpirlo con il fazzoletto (in altre versioni gira attorno al cerchio in senso inverso al compagno), prima che questi sia riuscito a completare il giro e a sedersi nel posto rimasto libero. Se l'inseguimento ha esito positivo, cioè l'inseguito viene colpito con il fazzoletto prima di essersi seduto, questi riprende il fazzoletto e continua il gioco, girando sempre all'esterno del cerchio. Se l'inseguimento ha esito negativo, tocca al giocatore chiamato in causa a rimanere con il fazzoletto all'esterno del cerchio, per scegliere a sua volta un compagno.

Il giocatore che ha il fazzoletto dietro di sé non si accorge di averlo, fino a che non è avvertito dal giocatore che ha intanto terminato un giro completo attorno al cerchio. In questo caso diventa "uovo marcio" e si siede al centro del cerchio, rimanendo inattivo fino a che un altro giocatore, che avrà compiuto lo stesso errore, non verrà a sostituirlo.

Osservazioni:

A partire dai 5/6 anni. Da 10 a 20 giocatori

Blu e rosso

Descrizione del gioco:

Terreno da gioco. Al centro del terreno tracciare 2 righe parallele a un metro di distanza l'una dall'altra. Da una parte c'è il campo dei rossi, dall'altra il campo dei blu. Il campo dei rossi e quello dei blu è delimitato in fondo da un'altra riga (a ca. 10 m di distanza da quella centrale). Dietro quest'ultima riga c'è la zona neutra detta di protezione.

Vi sono quindi 2 squadre.

L'animatore del gioco racconta una storia. Ogni volta che dice il nome "Blu", tutti i giocatori del campo blu si salvano per mettersi al riparo nella loro zona neutra; se sono toccati dai rossi prima d'aver raggiunto la linea, diventano rossi. Stessa cosa per i rossi quando la parola "Rossi" viene pronunciata.

Il campo che ha il maggior numero di giocatori alla fine della storia vince.

Mummie, Scheletri e Fantasmini

Descrizione del gioco:

I giocatori di tre delle quattro squadre (le mummie, gli scheletri e i fantasmi) si dispongono lungo tre dei quattro lati di un campo di gioco quadrato e sufficientemente ampio. I giocatori della quarta squadra (i temerari visitatori del castello) occupano invece uno degli angoli adiacenti al lato del campo rimasto vuoto. Al "Via!" dato dal conduttore mummie, scheletri e fantasmi attraversano più e più volte il campo, avanti e indietro, procedendo con un passo il più possibile costante e in linea retta, senza soste o deviazioni. I fantasmi si muovono a braccia larghe, ondeggiando, le mummie saltellano a piedi uniti e gli scheletri procedono come se fossero disarticolati. Tutti e tre possono fermarsi per evitare scontri tra loro, ma devono poi riprendere immediatamente il cammino. I visitatori del castello devono attraversare il campo in diagonale e raggiungere l'angolo opposto a quello da cui sono partiti, cercando di non urtare mummie, scheletri e fantasmi (che vanno avanti e indietro, ignorandoli). I visitatori che urtano un avversario (o che vengono urtati da lui) devono fermarsi per dieci secondi prima di poter proseguire il gioco. Mummie, scheletri e fantasmi non possono urtare volontariamente i visitatori (rallentando, accelerando o deviando dalla loro strada), ma devono procedere senza cambiare né velocità né direzione. I visitatori che raggiungono l'angolo opposto del campo tornano indietro, sempre seguendo le regole di prima. Se riescono a tornare al punto di partenza, ricevono un punto dal conduttore e ripartono. Cinque minuti di tempo, dopo di che i fantasmi si trasformano in mummie, le mummie diventano scheletri e gli scheletri si tramutano in visitatori, che diventano fantasmi. Il gioco riprende da capo e così via, finché tutti i giocatori non hanno ricoperto tutti e quattro i ruoli.

Vince la squadra che guadagna più punti nel periodo in cui i suoi giocatori impersonano i temerari visitatori del castello.

Osservazioni:

Età: A partire dagli 11 anni.

Partecipanti: Quattro squadre di cinque-sei giocatori ciascuna e un conduttore.

Ambiente: all'aperto

La muraglia cinese

Descrizione del gioco:

Su un ampio spazio rettangolare viene disegnata trasversalmente al centro del terreno una fascia compresa tra due righe tra loro distanti 2/3 metri.

Tutti i giocatori sono disposti dietro la linea di fondo del campo, ad eccezione di uno il quale è piazzato all'interno della fascia al centro del terreno.

Al segnale i giocatori devono raggiungere la linea di fondo opposta e perciò sono costretti ad attraversare il corridoio. Il guardiano cerca di toccare quanti più ne può, durante il passaggio, senza uscire dal corridoio. I giocatori toccati si immobilizzano a gambe divaricate nel corridoio e formano "il muro cinese", tenendosi per mano, ostacolando in tal modo i passaggi successivi dei giocatori non ancora presi.

Osservazioni:

20 giocatori al massimo.

Nascondino mimetico notturno

Descrizione del gioco:

Il gioco si sviluppa al crepuscolo, nella tarda sera o di notte al bagliore della luna, dopo o prima di una passeggiata notturna. Il gruppo viene diviso in due squadre: i cacciatori e la preda. I membri della preda si nascondono in un tratto prestabilito del sentiero, cercando di mimetizzarsi il più possibile con la natura circostante. Dopo un po' di tempo partono i cacciatori, rimanendo possibilmente tutti uniti, e muovendosi in assoluto silenzio. Quando passano davanti ad un nascondiglio senza accorgersi della preda mimetizzata questa esce e si unisce ai cacciatori. Le prede scoperte fanno lo stesso finché tutto il gruppo è nuovamente riunito. E' importante badare a che il gioco si svolga in silenzio, anche per non disturbare eccessivamente gli abitanti del bosco.

Osservazioni:

Obiettivi: mimetizzarsi nella natura; muoversi in silenzio; saper osservare

Partecipanti: massimo 30 da 10 anni in su

Durata: da 20 a 60 minuti

ROSSOARANCIONGIALLO

Descrizione del gioco:

Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore disegna e colora trenta diverse immagini sui cartoncini, che mescola e posa a terra, in un unico mazzo, a qualche passo di distanza dalle squadre. Ogni immagine deve contenere, in bella evidenza, un numero da uno a quattro. Dopo aver posato i cartoncini, il conduttore sparge i pennarelli per il campo, consegna una matita al primo giocatore di ogni squadra e il gioco può avere inizio. Il primo giocatore di ogni squadra parte, prende un cartoncino, ci traccia dietro, a matita, il simbolo distintivo della propria squadra, guarda quale numero c'è su quel cartoncino e osserva con attenzione l'immagine disegnata dal conduttore. Corre quindi a portare il cartoncino accanto al pennarello del colore che occupa il posto indicato dal numero nella graduatoria data dall'abbondanza dei colori nell'immagine. Se, per esempio, il numero del cartoncino è il tre e il rosso è il colore più abbondante in quell'immagine, seguito dal giallo, dal verde, dall'azzurro e dal blu, il cartoncino va posato accanto al pennarello verde. Quando il primo giocatore ha posato il suo cartoncino, torna dai compagni, consegna la matita al secondo giocatore, che parte a sua volta e così via. Quando anche l'ultima immagine del mazzo è stata portata accanto a un pennarello, il gioco termina e il conduttore assegna alle varie squadre un punto per ogni cartoncino che hanno posato accanto al pennarello giusto.

Osservazioni:

Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna e un conduttore.

Ambiente: all'aperto

Vince la squadra che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Materiale necessario:

Una trentina di cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Una scatola di pennarelli colorati. Tante matite quante sono le squadre.

OSPITALITÀ

Descrizione del gioco:

Cinque squadre di cinque giocatori ciascuna (o sei di sei, o sette di sette...).

Le cinque squadre si dispongono qua e là per il campo, ciascuna con i propri giocatori schierati in fila indiana. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra (un pellegrino in cerca di ospitalità) parte e corre a mettersi in fondo alla fila di un altro gruppo. Il giocatore che in quel momento è in testa a quella fila, deve lasciarla e correre a cercare ospitalità da un'altra parte, provocando così la partenza del compagno in testa alla fila di quel gruppo e così via. Man mano che il gioco va avanti, i giocatori devono fare il possibile per trovare ospitalità in un gruppo in cui non ci siano già dei loro compagni di squadra. Allo "Stop!", dato dal conduttore tre-quattro minuti dopo il "Via!", i giocatori che stanno correndo si immobilizzano e vengono poi mandati nel gruppo di quattro compagni più vicino al punto del campo in cui si sono fermati. Il conduttore assegna un punto a tutti i giocatori che formano un gruppo provenendo da cinque squadre diverse e il gioco ricomincia da capo, cambiando le posizioni dei giocatori nelle file delle squadre di partenza e ripetendo il tutto altre quattro-cinque volte.

Vince - Il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Guerra francese

Descrizione del gioco:

Due squadre sono schierate in terreni delimitati e limitrofi. Fuori dei due campi vengono conservate le bandiere di ciascuna squadra, in uno spazio ben delimitato, che servirà da prigione per gli avversari catturati (vedi vignetta illustrativa).

Al via le due squadre (dai 6 ai 10 giocatori per parte) si mettono in movimento: ciascun giocatore cercherà di raggiungere la zona avversaria che ospita le bandiere. Finché i giocatori stanno nel loro campo nessuno può prenderli, ma appena entrano nel campo nemico possono essere oggetto di caccia da parte degli avversari. Se un giocatore viene toccato nel campo nemico, diventa prigioniero e va nella apposita prigione, dalla quale potrà essere liberato solo da un compagno che riuscirà a raggiungerlo dopo aver attraversato indenne il campo nemico.

Il giocatore che riesce ad attraversare il campo nemico e ad entrare nella zona delle bandiere non potrà essere catturato, finché vi rimane. Lì egli ha due possibilità: liberare un prigioniero, se c'è, o cercare di riportare nel proprio campo una bandiera avversaria. Nel primo caso ha libera la strada del ritorno, lui ed il compagno liberato a patto che attraversino uniti il campo avversario a braccia alzate, nel secondo dovrà ancora evitare di essere preso dai nemici, perché altrimenti diventerà prigioniero e dovrà restituire la bandiera.

Vince la squadra che riesce a catturare tutte le bandiere avversarie.

Osservazioni:

Da 12 a 20 giocatori; dai 10 / 11 anni.

Ambiente: all'aperto

Materiale necessario:

Bandierine oppure foulards.

Il mostro

Descrizione del gioco:

Un giocatore designato "il mostro" deve cercare in uno spazio delimitato di toccare gli altri giocatori. Quando riesce a toccare qualcuno, quest'ultimo diventa parte del mostro e, tenendosi per mano, insieme corrono tentando di toccare un altro giocatore, e poi ancora un altro.

Quando il "mostro" sarà composto da 4 persone, si separa in due (due piccoli mostri). La caccia continua fino al momento in cui tutti saranno toccati e si saranno così trasformati in "mostri".

Osservazioni:

A partire dai 10 anni.

Puzzle Staffetta

Descrizione del gioco:

Dopo aver formato due o tre squadre i componenti di ciascuna si mettono in fila indiana dietro la linea di partenza.

A 30-60 metri davanti a questa linea sono posti i segnali di svolta. Fitti dietro questi segnali giacciono per terra tanti pezzetti di carta tagliati da un unico foglio, quanti sono i componenti di ogni squadra.

Ogni corridore deve portare al traguardo uno dei foglietti.

Mentre la staffetta è ancora in pieno svolgimento tutti quelli che hanno già terminato la propria corsa si premurano di mettere insieme i pezzetti di carta e scoprire ciò che si è scritto sul foglietto.

Sul foglietto ci sarà un ordine "tutta la squadra deve sedersi" oppure "battere il passo sul posto" ecc.

Vince la squadra che per prima esegue nel modo giusto l'ordine. Non ha importanza se ha recuperato tutti i foglietti.

L'orologio

Descrizione del gioco:

Su un gran cerchio sono disposti i giocatori di una squadra ad intervalli regolari; a circa 5 o 10 metri di distanza è disegnata a terra una linea, dietro la quale, in fila, è disposta l'altra squadra in gioco. La squadra in cerchio rappresenta "l'orologio" ed è in possesso della palla.

Al via i giocatori che formano l'orologio si passano la palla in successione tra di loro, contando ad alta voce i passaggi. Nello stesso tempo il capofila dell'altra squadra parte in corsa, effettua il giro completo del cerchio, tocca la mano del compagno che nella fila gli era immediatamente dietro e va ad accodarsi alla propria fila. Anche il secondo della fila, appena toccato, parte in corsa e così di seguito, fino ad esaurimento dei componenti la squadra. Quando l'ultimo della fila avrà completato il suo giro di corsa, si arresta anche il conteggio dei passaggi della palla. I ruoli delle squadre si invertono e vince la squadra che riesce ad effettuare la staffetta intorno al cerchio in un minor numero di passaggi.

Osservazioni:

Età. A partire dagli 8/9 anni.

Partecipanti. Da 20 a 30 giocatori divisi in due squadre.

Ambiente: all'aperto

Materiale necessario:

Un pallone.

Palla Indiana

Descrizione del gioco:

Una squadra è disposta in fila, mentre l'altra è sparpagliata di fronte, in un settore circolare di 60-90°.

Il capofila della squadra allineata lancia la palla il più lontano possibile, dandole un pugno e quindi di corsa gira intorno alla propria squadra e conquista un punto ad ogni giro che compie. (Fase A). I giocatori dell'altra squadra che si trovano distribuiti nel campo di gioco cercano di recuperare la palla il più rapidamente possibile. Quando uno dei suoi giocatori se ne impossessa (Fase B), tutti i suoi compagni si dispongono in fila dietro di lui e la palla viene passata all'indietro, sopra le teste, dall'uno all'altro, fino all'ultimo della fila, il quale, appena ne viene in possesso, corre in avanti a deporla ai piedi del capo fila e grida contemporaneamente a gran voce: "Stop!".

A questo punto il giocatore che aveva lanciato la palla si ferma e viene calcolato il numero di giri che è riuscito a completare intorno alla propria squadra. Tutti i giocatori della squadra dei lanciatori effettuano a turno un tiro. Alla fine si sommano i punti ottenuti da ciascun giocatore e si invertono i ruoli tra le due squadre. La palla lanciata e raccolta al volo annulla il lancio ed il giocatore che lo ha effettuato va a porsi in fondo alla fila.

Osservazioni:

Età. A partire dai 10/11 anni.

Partecipanti. Da 20 a 30 giocatori.

Materiale necessario:

Un pallone.

Rincorsa ospedaliera

Descrizione del gioco:

Un giocatore designato dall'animatore del gioco deve rincorrere i compagni e cercare di prenderne uno. Colui che verrà preso dovrà a sua volta rincorrere un compagno tenendo una mano sulla parte che è stata toccata in precedenza. A sua volta il compagno che verrà toccato dovrà a sua volta cercare di prenderne un altro tenendo egli stesso la mano sulla parte che è stata toccata. C'è sempre solamente un giocatore che rincorre.

Soccorso

Descrizione del gioco:

Tutti i giocatori sono sparsi nella zona di gioco. Un giocatore deve acchiappare gli altri. Il giocatore designato cerca di acchiappare qualcuno. Chi è inseguito fugge e, quando si vede in pericolo, può gridare: "Soccorso!". A questo punto tutti i giocatori, compreso l'inseguito, si riuniscono in coppie e dal momento in cui formano una coppia non possono essere presi. Poi le coppie si separano ed il gioco inizia di nuovo.

Se si è presi prima di gridare, si diventa inseguitore.

Qualsiasi giocatore già accoppiato, può, se lo desidera, lasciare il proprio partner, per correre in soccorso del compagno inseguito.

Osservazioni:

Da 10 a 20 giocatori, in numero dispari.

Tiro alle lepri

Descrizione del gioco:

I giocatori sono suddivisi in due squadre. Si delimita un campo di circa 20 x 10 m., una squadra si dispone all'interno e l'altra all'esterno. I giocatori della squadra esterna entrano in campo da un medesimo ingresso. All'altra estremità vi è un giocatore con la palla.

I giocatori che si trovano nel campo, "i cacciatori", si passano la palla senza lasciare il loro posto e cercano di colpire la lepre che corre fra i giocatori. Appena la lepre è colpita esce dal campo, la palla torna al punto di partenza ed entra in gioco una seconda lepre. Il meccanismo si ripete fino a che tutti i giocatori della squadra esterna non sono stati uccisi dai cacciatori. A questo punto si invertono i ruoli: i cacciatori escono e rientrano uno alla volta, mentre le lepri, divenute cacciatori, cercano di colpirli. Vince la squadra che impiega meno tempo ad uccidere tutte le lepri.

Variante:

Il corridoio. La squadra dei "cacciatori" si dispone su lati più lunghi del rettangolo e le lepri, una alla volta, cercano di attraversare il corridoio senza essere colpite.

Osservazioni:

Età. A partire dai 10/11 anni.

Partecipanti. Una ventina di giocatori.

Ambiente: all'aperto

Materiale necessario:

Palla o pallone leggero.

I tre campi

Descrizione del gioco:

Si formano tre squadre: ciascuna si sistema in una zona alla distanza di 10/15 metri dall'altra. Il campo di ciascuna squadra è contrassegnato e delimitato. Ogni giocatore ha uno "scalpo".

Al via i giocatori escono dal proprio campo, cercando di eliminare gli avversari, strappando loro lo "scalpo". Chi rimane senza "scalpo" torna nel proprio campo e vi rimane seduto.

Chi conquista uno scalpo può cederlo ad un compagno eliminato e farlo rientrare in gioco. Vince l'ultima squadra che rimane in gioco, o che riesce a circondare con i propri giocatori il campo avversario, quando in quest'ultimo sia rimasto un solo giocatore ancora con il suo "scalpo".

E' vietato penetrare nel campo avversario. Il giocatore che si trova nel proprio campo non può essere preso.

Osservazioni:

Età. A partire dai 10/11 anni.

Partecipanti. Da 15 a 30 giocatori.

Materiale necessario:

Foulards e distintivi per contrassegnare la squadra.

Cacciatore, uccello, zanzara

Descrizione del gioco:

I giocatori si mettono in cerchio tenendosi per mano.

Tre giocatori sono liberi: sono rispettivamente: "il cacciatore", "l'uccello", "la zanzara".

Al via il cacciatore cercherà di prendere l'uccello, evitando la zanzara, che a sua volta vuole pungerlo. L'uccello fugge davanti al cacciatore, ma può inseguire la zanzara. La zanzara infine cerca di sfuggire l'uccello, ma insegue il cacciatore per pungerlo.

Durante il gioco, i tre che si trovano all'esterno del cerchio, possono entrare ed uscire a proprio piacimento, passando, senza esserne impediti, sotto le braccia o gambe dei compagni del cerchio.

Quando un giocatore viene preso è sostituito da un altro.

Osservazioni:

Da 20 a 30 giocatori.

Palla agli orsi

Descrizione del gioco:

Si formano due squadre: gli "Orsi" e i "Cacciatori", con un numero uguale di componenti. Sul terreno viene delimitata una zona, "La fossa degli Orsi", nella quale questi ultimi sono rinchiusi. Ad una certa distanza dalla fossa è disegnata, a circa 10-15 metri una linea di salvezza per i "Cacciatori".

I Cacciatori avanzano verso la fossa senza entrarvi, partendo in fila dalla loro linea di salvezza. Essi sono ben stretti l'uno a fianco dell'altro con le mani dietro la schiena. Uno di essi possiede la palla, la quale può essere passata da un giocatore all'altro, in modo che gli Orsi non sappiano dove sia. In un qualsiasi momento la palla può essere lanciata nella fossa da un qualsiasi cacciatore, allo scopo di colpire un Orso. Appena effettuato il lancio tutti i Cacciatori fuggono verso la propria linea di salvezza. Se un Orso viene colpito al volo, la squadra dei Cacciatori conquista un punto. Tuttavia, nel caso in cui l'Orso colpito riesca a raccogliere la palla (i compagni in ciò possono aiutarlo), a lanciarla contro i Cacciatori in fuga senza uscire dalla fossa ed a colpirne uno, prima che questi abbia raggiunto la propria linea di salvezza, il punto conquistato dai Cacciatori viene annullato. Se la palla tirata dai cacciatori non colpisce nessun Orso, si passa direttamente alla fase successiva del gioco, cioè si invertono i ruoli.

Osservazioni:

Circa 20 giocatori in numero pari.
Dai 10/11 anni.

Materiale necessario:

Una palla non troppo grossa.

La Lepre e il Cacciatore

Descrizione del gioco:

I giocatori si tengono a braccetto a 2 a 2.

Un giocatore (cacciatore) rincorre un altro giocatore (lepre).

Quest'ultima per evitare d'esser presa deve agganciarsi a braccetto di un giocatore di un'altra coppia. A questo punto la coppia è diventata una terna composta dalla lepre, da un giocatore (che sarà al centro) e da un terzo giocatore il quale a questo punto diventerà lepre e dovrà fuggire subito per non essere preso dal cacciatore. La lepre deve agganciarsi spesso ed evitare di correre troppo. Se il cacciatore la prende diventa lui la lepre.

Variante:

Il gioco può prevedere che il terzo giocatore diventa cacciatore e non lepre, quindi caccia e non fugge.

I dieci passaggi

Descrizione del gioco:

Tutti i giocatori, appartenenti ciascuno ad una delle due squadre che giocano, sono disposti a proprio piacimento sul terreno da gioco.

La palla viene lanciata in aria da l'animatore del gioco. La squadra che ne viene in possesso, per guadagnare un punto, deve effettuare dieci passaggi tra i giocatori che la costituiscono. Regole:

1. Il giocatore che è in possesso del pallone non può trattenerlo per più di dieci secondi.
2. E' proibito palleggiare, toccare l'avversario, strappargli il pallone dalle mani, ripassare il pallone alla persona dalla quale lo si ha ricevuto. Ad ogni infrazione il gioco viene fermato ed il pallone viene attribuito ad un giocatore della squadra avversaria.

Durante il gioco la palla:

- * può essere lasciata cadere dalla squadra che ne è in possesso; allora passa all'altra squadra.
- * può essere presa al volo da un giocatore avversario, in questo caso passa alla squadra del giocatore che l'ha presa.
- * può essere intercettata ma lasciata cadere, allora resta alla squadra che ne era in possesso, ma il conteggio dei passaggi riparte da zero. Ogni volta che una squadra marca un punto, viene rimessa in gioco dall'animatore.

Variante:

Il giocatore che è in possesso del pallone non può effettuare più di 3 passi di spostamento.

Osservazioni:

20 giocatori.

Dagli 11 anni.

Materiale necessario:

Una palla, contrassegni per le due squadre.

Nato il...

Descrizione del gioco:

I giocatori chiudono gli occhi all'interno di un campo delimitato.

All'interno di questo spazio i giocatori continuano a dire il loro mese di nascita e quando hanno trovato il o i loro compagni di mese si prendono per mano. Quando tutti hanno ritrovato le persone del proprio mese cercano di collegarsi agli altri gruppi in ordine di mese in modo tale d'arrivare a formare un cerchio. Sempre ad occhi chiusi si controlla che il cerchio sia giusto.

Variante:

Il gioco può essere fatto anche con le seguenti varianti:

- nomi propri
- città di provenienza (in ordine alfabetico)
- segno zodiacale
- abbigliamento
- hobby

La frontiera

Descrizione del gioco:

Su un ampio spazio rettangolare viene disegnata trasversalmente al centro del terreno una fascia compresa tra due righe tra loro distanti 2/3 metri.

La "frontiera" è costituita da metà dei partecipanti, i quali sono bendati, disposti in riga a metà del campo di gioco e non possono spostarsi (piedi fissi). I giocatori sono distanti tra di loro circa 1 metro.

L'altra metà dei partecipanti al gioco, il più silenziosamente possibile, deve cercare di attraversare la frontiera, senza farsi prendere.

I giocatori presi durante il passaggio vengono eliminati.

Dietro la linea del campo, opposta a quella di partenza, sono disposti degli oggetti, che i giocatori non bendati debbono cercare di trasportare nel loro campo, riattraversando la frontiera. Il gioco termina quando tutti gli oggetti sono stati trasportati, o quando tutti i giocatori sono stati eliminati. A conclusione del gioco le parti si invertono.

Gli oggetti devono essere trasportati uno per volta e uno stesso giocatore può effettuare anche più viaggi. Vince la squadra che riesce, nel minor tempo, a portare gli oggetti nel proprio campo oppure che riesce ad eliminare tutti gli avversari.

Osservazioni:

Due squadre di 8 - 10 - 12 giocatori.

Materiale necessario:

Oggetti di vario tipo. Foulards sufficienti per bendare la metà dei giocatori

Palla Medica

Descrizione del gioco:

Tutti i giocatori sono sparsi per il campo di gioco.

La palla, all'inizio del gioco, viene lanciata in aria. Il giocatore che riesce ad impossessarsene la lancia contro un qualsiasi altro giocatore, allo scopo di colpirlo.

Il giocatore colpito dalla palla si ferma accoccolato sul posto, egli è "ferito".

Se invece è tanto abile da riuscire a prendere al volo la palla che gli è stata lanciata contro, non è ferito ed a sua volta può lanciarla contro un qualsiasi altro giocatore.

Ogni volta che la palla è a terra può essere raccolta da un qualsiasi giocatore e rigiocata, fino alla eliminazione di tutti i giocatori, meno uno, che risulterà vincitore.

Il giocatore "ferito" può guarire e quindi rientrare in gioco se, senza spostarsi dal luogo in cui è stato ferito, e rimanendo accoccolato, riesce a toccare o ad impossessarsi della palla.

Il giocatore in possesso della palla deve lanciarla dal punto nel quale l'ha raccolta e non può inseguire gli altri giocatori, i quali, senza uscire dai limiti del campo di gioco, possono correre in tutte le direzioni.

Osservazioni:

Partecipanti. Circa 20 giocatori, a partire dai 9 anni.

Gimkane

GIMKANA OLIMPICA

SALTO IN ALTO Verrà tesa una corda tra due paletti, a circa 50 cm. dal suolo.

SALTO IN LUNGO Si potrà effettuare con o senza rincorsa.

La lunghezza del salto è da convenirsi secondo l'età dei concorrenti

OSTACOLI ARITMETICI Si può far fare un semplice problema di aritmetica con le quattro operazioni.

CORSA DEL GAMBERO I concorrenti dovranno effettuare un percorso in questo modo:

Due passi avanti e uno indietro

Chi sbaglia riprende dal punto dove ha sbagliato

CORSA BAGNATA Fare un tratto del percorso con un recipiente in testa.

CORSA COL FISCHIO Fare un tratto del percorso fischiando a più non posso.

CORSA CON PALLINA Fare tratto di percorso con una pallina posta su un cucchiaino che manterrà con la bocca.

CORSA DEI CAMERIERI Fare tratto di percorso portando su una mano un vassoio con sopra bicchieri pieni.

GIMKANA "GIRO INTORNO AL MONDO"

Per rendere il gioco attinente al tema del viaggio, si possono collocare all'inizio di ogni ostacolo dei cartelli che sottolineano la località che si vuole richiamare. Alcuni esempi

BARRIERA CINESE Slalom tra le sedie

BROOKLIN Passare sotto un ponte fatto di sedie

AUSTRALIA Corsa nei sacchi (richiamo ai canguri)

TORRE DI PISA Costruire una torre pendente con delle scatole messe una su l'altra.

CASINO' DI MONTECARLO Far lanciare il dado che dovrà far uscire il numero sei.

Trovare una determinata carta in un mazzo di carte posto su un tavolo.

FAR WEST Spegnerne una candela con una pistola ad acqua.

EUROPA 2000 Fare un richiamo agli europei di calcio. Segnare un rigore o simile.

LE RISAIE CINESI Collocare sul percorso dei palloncini pieni d'acqua .

MULINI OLANDESI Trovare una moneta soffiando su un piatto pieno di farina

MISSISIPI Disegnare a terra un fiume che dovrà essere, guardato passando su vari oggetti.

Queste sono solo alcune idee spetta poi all'animatore sbizzarrire la sua fantasia ed inventare più simpatici ostacoli possibili. Le Gimkane possono essere eseguite sia a piedi sia con le biciclette.

ALTRI POSSIBILI OSTACOLI

- Attraversare una scala a pioli posta orizzontalmente a 20/30 cm. da terra
- Lanciare una palla in un secchio
- Riempire senza imbuto, con bicchiere o altro, una bottiglia.
- Addentare e consumare una mela posta in un catino o appesa al filo.
- Cantare una canzone estratta a sorte.
- Ricomporre una cartolina illustrata, che è stata divisa in più pezzi.
- Percorrere tre volte un cerchio disegnato a terra con un recipiente pieno d'acqua in testa.
- Tenere tra i denti un cucchiaino con dentro una pallina, poi salire e scendere una sedia senza far cadere la pallina.

- Camminare su due mattoni, trasportando ad ogni passo il mattone su cui si poggia il piede posteriore in avanti.

GIMKANA DEI DIFETTI PERSONALI

Mettiamo qui di seguito alcuni giochi (che fanno riferimento ad alcuni difetti personali) da collegare tra di loro per una gimkana (inserendo qualche slalom e qualche ostacolo).

1. SONO VANITOSO?: Svestirsi dei propri abiti, vestire indumenti ridicoli, andare a guardarsi in uno specchio, tornare e rivestirsi.
2. HO FIDUCIA DEGLI ALTRI?: Percorrere un determinato tratto bendato, fidandosi dell'animatore che fa da guida.
3. HO PROPRIO LA TESTA DURA: Bloccare a "testate" una cartolina che cade verticalmente lungo una parete
4. GALATEO: camminare per un certo tratto con un libro in testa e altri due sotto le ascelle.
5. QUANTI AMICI CONOSCO?: Scrivere nome e cognome di alcuni componenti del gruppo, dell'oratorio, della colonia...
6. COME SONO DISORDINATO Rimettere in ordine alcuni oggetti (magari facendo una staffetta).
7. VOGLIO TENERE TUTTO PER ME: Divido equamente con cinque amici (sedie poste in 5 punti diversi del campo) un mucchietto di fagioli (o altro) portandone uno per volta e ad un amico per volta.
8. TIRO AL BERSAGLIO contro barattoli-difetti.
9. SONO UN "PALLONE GONFIATO" Allora mi faccio "scoppiare". Disegnare il proprio volto su un palloncino e poi gonfiarlo fino a farlo scoppiare.
10. SO ACCETTARE LE "LAVATE DI CAPO"? Ci provo!! Far cadere (aiutandoci con un bastone, ma senza spostarsi da sotto la bacinella) una palla che galleggia in una bacinella piena d'acqua sospesa per aria tra due alberi.
11. VEDO SOLO A UN PALMO DAL MIO NASO? Salire "all'indietro" su una scala a soffietto.

GIMKANA DELLA PAZIENZA

1. RICOSTRUIRE La cartolina-puzzle (una cartolina tagliata in tanti pezzi) .
2. CERCARE una località sulla cartina geografica.
3. INFILARE aghi di diversa grandezza infissi su un cuscino (senza, toccarli con le mani).
4. COSTRUIRE un "castello" con le carte da gioco.
5. OTTENERE con un dado in lanci successivi, 3 volte il n° 1.
6. PERCORRERE un dato tratto "a gambero" (tre passi avanti, 2 indietro).
7. SOFFIANDO, cercare una moneta in una bacinella di farina.
8. RIEMPIRE una bottiglia (posta ad una certa distanza) servendosi solo di una cannuccia per trasportare l'acqua.
- 9 SPEGNERE una candela con la pistola ad acqua.
10. PERCORRERE un tratto su tre mattoni, senza poggiare i piedi a terra, spostando alternativamente i mattoni,
11. ADDENTARE una mela posta in catino d'acqua o appesa ad un filo, senza aiutarsi con le mani.

Staffette

1. STAFFETTA DELLA MELA

A coppie. Trasportare una mela (anche una patata o un altro oggetto) collocata tra una fronte e l'altra dei due concorrenti.

2. STAFFETTA DELLA CANDELA

Parte il primo giocatore con la candela accesa in mano, raggiunge l'altra estremità del campo e tornea indietro, consegna la candela al proprio compagno e così di seguito.

3. STAFFETTA DELLA PALLINA

La squadra si divide in due parti che si collocano alle due estremità del campo da gioco. Ogni giocatore ha in bocca un cucchiaino.

Parte il primo che ha sul cucchiaino una pallina da ping-pong, percorre lo spazio che lo separa dal suo compagno, di fronte, gli consegna la pallina (senza usare le mani) e questi parte come il primo...

4. STAFFETTA DEL LIBRO

Parte il primo giocatore con un libro in testa. Senza farlo cadere arriva dal proprio compagno e gli consegna il libro. Quest'ultimo lo mette sulla propria testa e si avvia, a sua volta

5. STAFFETTE DELL'ACQUA

Riempire delle bottiglie col bicchiere, con la bocca, con la cannuccia, con le mani, con la spugna...

6. STAFFETTA "BAGNATA"

I giocatori sono sdraiati per terra, uno dopo l'altro in modo da avere la testa dove finiscono i piedi del proprio compagno. Il primo attinge l'acqua da una bacinella con un bicchiere e, passandolo sopra la propria testa, lo consegna al compagno successivo, il quale fa altrettanto. L'ultimo della fila versa l'acqua in un recipiente o in una bottiglia.

7. STAFFETTA DEI BOTTONI

Su un tavolino, ad una certa distanza dalla squadra ci sarà un filo abbastanza lungo e parecchi bottoni di diversa grandezza. Parte il primo, che infila un bottone nel filo e porta il tutto al proprio compagno che viene dopo di lui. Questi corre di nuovo al tavolo per infilare un altro bottone e riportare di nuovo il tutto al terzo...

8. STAFFETTA DEL TRENO

Il primo concorrente (o il capogruppo) è 1a locomotiva. "Parte", fa un certo giro e poi ritorna, ad "agganciare il primo "vagone" (un giocatore), quindi riparte... e così di seguito.

9 STAFFETTA DEI PETARDI

Parte il primo giocatore e corre verso la parte opposta del campo dove trova un petardo da far scoppiare, quindi torna a toccare il proprio compagno che parte a sua volta ecc...

10 STAFFETTA A UN PIEDE

Semplice staffetta. I concorrenti corrono con un piede solo.

11 STAFFETTA A TRE GAMBE

A coppie. I concorrenti avranno l'uno la gamba destra e l'altro la sinistra legate insieme, in modo che in due abbiano...tre gambe.

12 STAFFETTA A CARIOLA

Si tratta di adattare a staffetta il gioco delle "Cariole".

13 STAFFETTA "NEI SACCHI"

Anche in questo caso, adattare la classica corsa nei sacchi.

14 STAFFETTA A CAVALLO

A coppie. Uno fa il cavallo, l'altro il cavaliere. Le coppie sono già pronte man nano che devono partire.

15 STAFFETTA DEL PALLONE

I concorrenti correranno avendo un pallone stretto tra le gambe in modo da non farlo cadere per terra (se cade si fermano a raccoglierlo). Praticamente sarà una corsa... a salti.

16 STAFFETTA DELLE "MOLLETTE"

La squadra si divide in due parti che si collocano alle due estremità del campo. Ogni giocatore ha una "molletta" (di quelle che si usano per appendere i panni) attaccata alla maglia. Parte il primo

che va, ad "attaccare" la sua molletta alla maglia del proprio compagno che gli sta di fronte. Questi a sua volta parte e va ad attaccare le due mollette sulla maglia di chi gli sta di fronte...e così di seguito, finchè l'ultimo avrà attaccate alla sua maglia tutte le mollette del gruppo.

17- STAFFETTA SCARICALASINO

A coppie. Spalla contro spalla percorrere un dato tratto caricando il compagno sulla spalla e viceversa. Quando arriva una coppia riparte la coppia successiva.

18. STAFFETTA SCOPPIAPALLONCINO

Ogni giocatore ha a disposizione un palloncino. Parte il primo che deve gonfiare il proprio palloncino e poi andare a farlo scoppiare qualche metro più avanti sedendosi sopra. Quando scoppia il suo palloncino parte il giocatore successivo.

19 STAFFETTA DELLO SPILLO

La squadra si divide in due parti che si vanno a collocare alle due estremità della stanza o del campo. Al centro della sala, per terra, ci sarà uno spillo. Parte il primo giocatore che andrà a raccogliere lo spillo e lo consegnerà al suo compagno di fronte, il quale riporterà lo spillo al centro della sala per terra e andrà a toccare il proprio compagno di fronte che, a sua volta partirà per raccogliere lo spillo e consegnarlo al successivo compagno,... e così di seguito

20 STAFFETTA DELL'ACQUA SPRUZZATA

I giocatori, uno dopo l'altro, andranno a 'succhiare' acqua con una cannuccia da una fontana o una bacinella per poi "spruzzarla" da una certa distanza in un secchio tenuto da un compagno. Vince la squadra che alla fine del tempo stabilito avrà raccolto più acqua.

21. STAFFETTA DEGLI SPAGHETTI

A coppie. Portare da una parte all'altra uno spaghetti tenendone le estremità tra le labbra, senza farlo spezzare. Se lo spaghetti si spezza si torna a prenderne un altro. Quando si arriva parte la coppia successiva.

22. STAFFETTA DELLO SPOGLIARELLO

Prima di partire, il primo giocatore indossa alcuni indumenti.

Quindi fa il percorso stabilito (magari con alcuni ostacoli da superare) e ritorna presso la propria squadra per consegnare gli indumenti al compagno successivo, il quale, dopo averli indossati ripartirà...

23. STAFFETTA DELLA CARTOLINA La squadra si divide in due parti che si collocano alle estremità del campo da gioco. Parte il primo giocatore portando stretta tra le labbra e il naso una cartolina. La consegnerà al suo compagno che si trova dall'altra parte che, a sua volta "partirà"...

24 STAFFETTA DEL CAMERIERE

La squadra si divide come per il gioco precedente. Parte il primo cameriere (un giocatore che porterà in mano un vassoio con alcuni oggetti in precario equilibrio) che consegnerà il vassoio al proprio compagno che a sua volta ripartirà.. (per rendere più difficile la prova si possono mettere degli ostacoli lungo il percorso.

25. STAFFETTA CINESE

Parte il primo giocatore che deve far rotolare una bottiglia per terra servendosi di due bastoni (non può toccare la bottiglia con le mani). Girerà attorno ad un limite e tornerà per consegnare bastoni e bottiglia al secondo giocatore che partirà a sua volta.

26. STAFFETTA DEL BASTONE

A coppia. I due concorrenti, mentre corrono devono tenere tra le mani (uno per una estremità e l'altro per l'altra) un bastone. Se si staccano riprendono da capo il percorso.

Le Serate

Opportunamente modificati, questi schemi possono servire per più di una serata.

LA MAPPA ALL'ASTA

Una normale serata-giochi durante la quale, intervallando i vari giochi, si svolge un'asta particolare.

L'animatore avrà preparato in precedenza un cartellone con su disegnata una grande mappa a cui manca un pezzo. Avrà inoltre preparato una ventina di pezzi di mappa, di cui uno solo è quello che manca e che ben si adatta alla mappa. Durante la serata questi pezzi di mappa vengono messi all'asta (chi offre più punti, di quelli accumulati con i giochi, si aggiudica il pezzo). Le squadre possono anche "commerciare" tra di loro i diversi pezzi.

Alla fine della serata verrà tirato fuori il cartellone con la mappa:

la squadra che sarà in possesso del pezzo mancante si aggiudicherà una grossa quantità di punti che andranno ad aggiungersi a quelli precedentemente vinti con i giochi e non spesi per acquistare i pezzi della mappa. Vincerà naturalmente, chi alla fine di tutto avrà più punti.

N.B.: i momenti più "spassosi" della serata saranno quelli della contrattazione e dell'asta, Specialmente se ci sarà un buon "Venditore".

PREPARIAMO GLI STRUMENTI PER IL VIAGGIO

Una normale serata-giochi. I Punti che si accumulano facendo i giochi servono in alcuni momenti della serata, (e soprattutto alla fine) per "scoprire" (un "tot" di punti dà diritto a scoprire una casella) le caselle di un normale "schema" di battaglia navale (disegnato su un tabellone) dove, al posto delle varie navi ecc., sono nascosti gli strumenti per il viaggio.

Gli strumenti potrebbero essere:

5 remi da 1 casella (valore di ogni casella 10 pt.).

4 cestini di cibo da 2 caselle (valore di ogni cestino 20 pt.)

3 scialuppe di salvataggio da 3 caselle. (valore di ogni scialuppa 40pt.)

2 vele da 4 caselle (valore di ogni vela 60 pt.)

1 timone da 5 caselle (valore del timone 80 pt.)

1 bussola da 6 caselle (valore della bussola: 100 pt.)

Oltre agli strumenti, che danno punti positivi, ci sono anche 5 "clandestini" che, se scoperti, portano via 30 punti ciascuno (ogni "clandestino" occupa una casella). I loro nomi potrebbero essere: Mister T (tristezza); mister I (Io); mister N (nostalgia); mister P (paura); mister S (scansafatiche).

Per scoprire le caselle si procede a turno, iniziando dal gruppo che ha più punti (perchè sono i punti che danno il diritto alla "giocata"), e si possono scoprire al massimo 3 caselle, dopo di che, anche se non si è ancora totalmente scoperto uno strumento, il turno passa al gruppo successivo (che, naturalmente, potrà anche giovare delle caselle già scoperte dal gruppo precedente). Si aggiudica lo strumento (e quindi i punti corrispondenti) chi ne scopre l'ultima casella.

Vince chi fa più punti coprendo gli strumenti per il viaggio.

SMANTELLIAMO LA SANTABARBARA

Lo schema di questa serata è come quello della serata precedente (Prepariamo gli strumenti per il viaggio). Al posto degli strumenti per il viaggio le caselle del tabellone nasconderanno le armi della santabarbara, che noi (siamo "nonviolenti") vogliamo smantellare.

Le armi potrebbero essere:

5 pistole da 1 casella (Valore di ogni "pistola": 10 pt.)

4 fucili da 2 caselle (valore di ogni "fucile": 30 pt.)

3 mitragliatrici da 3 caselle (valore di ogni mitragliatrice: 50 pt.)

2 cannoni da 4 caselle (valore di ogni "cannone": 70 pt.)

1 missile atomico da 5 caselle (valore del "missile" 100 pt.)

Inoltre la santabarbara, contiene anche 4 cariche di fuochi artificiali che non devono essere buttate via, perchè servono per far festa. Ogni carica occupa una casella e se "scoperta" porta, via 40 pt.

UN VIAGGIO AVVENTUROSO

Lo schema di questa serata-giochi all'aperto è quello di un viaggio di una nave.

1. **DOVE ANDIAMO?** Cerchiamo sulla cartina la località meta del nostro viaggio. (partecipa tutto il gruppo).

2. **PREPARIAMO LE PROVVISTE.** Staffetta con le diverse provviste da portare sulla nave (partecipa tutto il gruppo).

3. **TIRIAMO L'ANCORA: SI SALPA!**

Due giocatori per gruppo. Avvolgere attorno ad un bastone (usando una mano ciascuno) un lungo pezzo di spago alla cui estremità è legato un oggetto che fa da ancora.

4. **COSA TRASPORTIAMO?**

Un componente della squadra deve comunicare gridando a tutti i suoi compagni posti ad una certa distanza di fronte a lui il carico che si trasporta (es. "limoni", "carbone" ...), mentre gli avversari attorno a lui (senza toccarlo e senza mettersi davanti) gridano altro per non far sentire. Vince la squadra che impiega meno tempo ad indovinare il carico

5. **A PESCA - CACCIA ALLO SQUALO (A)**

Il terreno di gioco deve essere di almeno 40x40 mt.; al centro vi è un tronco. Ai lati sono segnati i porti, uno per squadra, dai quali devono partire le Barche dei pescatori. Per barca s'intende il gruppo di giocatori che tengono per mano una corda. Ogni squadra deve cercare nel minor tempo possibile di raggiungere lo "squalo" (il tronco), arpionarlo (cioè legarlo ad un capo della corda) e trascinarlo nel proprio porto.

6. **LA NAVE BRUCIA! SPEGNIAMO L'INCENDIO**

I giocatori si mettono sparsi nel campo e devono passarsi a volo dei palloncini pieni a metà di acqua. Vince la squadra che riesce a portare più palloncini alla nave senza farli scoppiare.

7. **LA NAVE BRUCIA.. IL NAUFRAGIO**

La nave va, a picco. Bisogna allontanarsi il più possibile remando.

I sono ragazzi sono a coppie, uno di fronte all'altro seduti a terra, si prendono per mano e mettono le rispettive suole delle loro scarpe una contro l'altra. Al via mentre uno spinge con i piedi in avanti il suo compagno, questi tira verso di se con le mani colui che lo spinge. In questo modo si procede come se si assistesse ad una regata in acqua.

8. **SULLI'ISOLA: S.O.S.**

Attraversare la "palude" sui tre mattoni, senza mai mettere i piedi a terra e spostando alternativamente i mattoni. Alla fine del percorso dare fuoco a qualche petardo o qualcos'altro che segnali il bisogno di aiuto.

9. **FINALMENTE SALVI**

L'equipaggio finalmente può mettersi in salvo.

Un concorrente di una squadra è bendato. L'animatore nasconderà (anche semplicemente poggiandola per terra) in un punto della sala una chiave. I compagni di squadra del concorrente dovranno aiutarlo gridandogli le indicazioni per ritrovarla, mentre la squadra avversaria cercherà di gridare ancora più forte dando indicazioni sbagliate. Vince chi impiega meno tempo a trovare la chiave.

INSIEME E' MEGLIO Serata-staffette sul valore della collaborazione.

1. Staffetta dello spaghetti (cfr. staff. n°21)

2. Staffetta scaricalasino (cfr. staff. n°17)

3. Staffetta a cariola (cfr. staff. n°12)

4. Staffetta a tre gambe (cfr. staff. n°11)

5. Staffetta della mela (cfr. staff. n°1)

6. Staffetta a cavallo (cfr. staff. n°14)

7. Staffetta formula uno: si tratta di adattare il gioco "Formula uno". Si disegna su un foglio una macchina da corsa, (una per ogni concorrente) e facendo vento con un foglio di cartone (o con il soffio), "spingere" l'auto lungo un percorso (non si può intervenire con le mani). Vince chi arriva primo.

FIL ROUGE: come gioco da far eseguire, a turno da tutte le squadre, per intervallare le staffette: **PALLEGGIA A SQUADRA CON CANESTRO** Al centro del campo un canestro (scatola di cartone). La squadra ha un determinato tempo a disposizione per fare quanti più canestri possibili passandosi il pallone solo con i piedi. Ogni giocatore non può toccare due volte consecutivamente il pallone.

Giochi per Serate

NB Sono giochi già sperimentati e di sicura riuscita. (A) giochi all'aperto (C) giochi al chiuso

PESTA IL PALLONCINO (C)

Possono giocare uno o più ragazzi per squadra. Il campo è segnato per terra (la grandezza varia a seconda del numero dei partecipanti).

Ogni ragazzo ha legato al piede con uno spago un palloncino gonfio.

Il gioco consiste nel far scoppiare il palloncino dell'altro senza farsi pestare il proprio.

LETTERA PADRONA (C)

Si tira a sorte una lettera dell'alfabeto. Due o più gruppetti si ritirano, cercando di formare delle frasi (possibilmente di senso compiuto) usando solo parole che iniziano con quella lettera. Per facilitare la cosa si può dare ad ogni gruppo un vocabolario.

LE TRACCE (C)

Con l'aiuto di una sagoma di cartone bucherellata si disegnano su dei fogli una serie di punti disposti a caso. Si consegnano questi fogli ai ragazzi (uno ciascuno). I ragazzi, muniti di matita, dovranno fare un disegno utilizzando i punti come altrettanti vertici da collegare con delle linee.

IL GUARDIANO DEI CAVALLI (C)

Il guardiano, bendato, sta sopra una sedia con un manganello (di cartone!) Alle gambe della sedia sono legati uno o più fazzoletti. Gli indiani dovranno slogare i cavalli senza farsi sentire e quindi senza essere colpiti.

I SOTTOMARINI (C)

Un oggetto qualsiasi costituisce il tesoro, che i sottomarini devono riuscire a prendere. Questo sarà posto su un tavolo. Alcuni ragazzi faranno i "bassifondi affioranti", tutti gli altri i sottomarini. Dopo che tutti hanno visto bene dove si trova il tesoro, i sottomarini vengono bendati, mentre i bassifondi si siedono per terra, sparsi. Uno alla volta i sottomarini dovranno cercare di raggiungere il tesoro se per inciampano in un bassofondo vengono eliminati.

IL CERCHIO PERICOLOSO (A)

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.

I FORZUTI (A)

Le due squadre si trovano di fronte. Tra l'una e l'altra squadra vi è una stanga, abbastanza robusta, magari di ferro. Dietro ogni squadra corrono parallele due linee ad una distanza di sei metri tra loro. Se una squadra riesce a sospingere l'altra oltre la, linea che questa ha alle spalle, ha vinto.

TAPPABUCHI (A)

Questo è un gioco prettamente estivo e colorito. Si bendano un certo numero di ragazzi (per un max di 20-24). Si dispongono in un campo (preferibilmente di calcio). Un animatore terrà per mano una canna per innaffiare (magari aiutato da altri animatori per spostarla più agevolmente). Al via l'animatore si metterà a bagnare i concorrenti, i quali dovranno in qualche modo riuscire a "tappare" la canna, mettendoci sopra il dito. Chi ci riesce ha vinto.

IL MANGIONE (C)

Sono comicissime le sfide tra "mangioni". Si può usare il budino, la cioccolata, i biscotti tritati, la pastasciutta... (meglio se non si devono usare le posate e le mani).

COLLANA "ALIMENTARE" (C)

Si tratta di infilare in un filo quanti più "tubetti" di pasta possibile fino a formare una lunga collana.

OMBRE (C)

Si può fare in due modi: 1) un lenzuolo ben teso con dietro una luce puntata. Tra la luce e il lenzuolo passano alcuni ragazzi presi a caso. 2) la stanza è completamente buia, solo una candela è accesa e sta alle spalle degli spettatori. Alcuni ragazzi passano tra la candela e gli spettatori proiettando la loro ombra sul muro della parete opposta. In entrambi i casi gli spettatori dovranno indovinare a quali ragazzi appartengono le ombre.

TIRO ALLA FUNE SOFISTICATO (A)

E' un gioco per squadre che si sono dimostrate estremamente equilibrate nelle gare di tiro alla fune normali. Il gioco consiste nel legare all'estremità della corda da una parte e dall'altra, due ragazzi con le spalle voltate rispetto ai loro compagni che stanno tirando la fune. Questi due devono, mentre gli altri tirano, fare alcune cose.

Per es.: disegnare qualcosa su una lavagna, travasare delle patate da un cestino pieno ad uno vuoto, ammucchiare dei barattoli, spegnere una candela...

CANE ALLA CATENA (A)

Si lega una corda attorno alla vita di un ragazzo (il cane) e l'altra estremità viene assicurata ad un albero. Il cane può correre intorno all'albero tenendo sempre tesa la corda. I giocatori devono riuscire a toccare l'albero senza farsi toccare dal cane.

BATTESIMO ALL'EQUATORE (A)

Le due squadre sono disposte parallelamente in fila, ad una distanza di 15 metri. Al centro è tracciata una linea (parallela alle due linnee sulle quali sono disposte le due squadre) e sulla linea sono disposti cinque o sei catini pieni d'acqua. Ogni ragazzo ha un numero. I componenti sono uguali per le due squadre. Di fronte al n°1 di una c'è il n°1 dell'altra e così via. Quando l'animatore chiama un numero, i ragazzi interessati devono correre alla linea dell'equatore e cercare di battezzare l'avversario.

HO FATTO SPLASH (A)

Si divide il campo di gioco in due parti con una linea di metà campo, due squadre si fronteggiano. Ogni squadra ha a disposizione un certo numero di palloncini pieni d'acqua. Al via, uno o due per volta verranno lanciati da una parte e dall'altra del campo. Il punto va alla squadra che li fa scoppiare nel campo avversario.

I CAVALIERI (A)

E' un gioco a coppie. Si dispongono i ragazzi in modo che uno fa il "cavallo" e l'altro l'altro in groppa fa il cavaliere, Vince la coppia che copre in minor tempo tutto il percorso.

CIECHI E ZOPPI (A)

Da un lato del campo di gioco ci sono i ciechi (ragazzi bendati) e dall'altro gli zoppi (ragazzi con i piedi legati). Al via i ciechi cercano di raggiungere gli zoppi: il primo zoppo che trovano lo prendono sulla schiena a cavalcioni e lo portano dall'altra parte del campo. Questa volta, però, gli zoppi guideranno i loro portatori ciechi.

CARIOLE (A)

Il gioco è noto: un ragazzo che cammina sulle mani è la cariola, le sue gambe i manici della cariola che sono sorretti da un secondo giocatore. Sugeriamo alcune varianti:

- 1) la cariola è caricata con i più svariati oggetti, che non si devono far cadere;
- 2) si benda il portatore che viene guidato dalla cariola;
- 3) le cariole cercano di portarsi via a vicenda le merci caricate sulla schiena;
- 4) staffetta con la cariola: si devono portare da una parte all'altra del campo alcuni oggetti (sistemati sulla schiena) uno per volta;
- 5) trasporto sulla schiena di catini pieni d'acqua da rovesciare in un contenitore graduato.

LA SCACCHIERA (A) (C)

Ad una certa distanza dalla scacchiera disegnata per terra e formata da varie caselle di diverso punteggio, lanciare delle pedine cercando di totalizzare il maggior punteggio possibile.

CORDA AL CENTRO (A)

Si tratta di un gioco che ha lo stesso meccanismo del gioco della bandiera; ogni ragazzo ha un numero, quando viene chiamato dall'animatore deve correre al centro e mettersi a tirare la fune con quello della squadra avversaria. L'animatore può anche chiamare più numeri. Lo scopo è quello di portare la corda al di là della linea.

PALLA AL CENTRO (A)

Stesso meccanismo questa volta con una palla posta al centro del campo. In più sulla, linea di ognuno dei due gruppi, ci sarà anche una porta. Quando l'animatore chiama il numero i due ragazzi corrispondenti dovranno cercare di impossessarsi del pallone e di segnare nella porta avversaria.

FORZA ED EQUILIBRIO (A) (C)

E' un gioco divertente, a coppie. Su di una, linea i ragazzi si fronteggiano a gambe divaricate, col piede sinistro indietro, sulla linea, e quello destro in avanti, in modo che la parte esterna del piede di uno appoggi sulla parte esterna del piede dell'altro (sempre il destro). In questo modo uno sarà voltato rispetto alla riga da una parte, mentre l'altro dall'altra. Ci si prende per mano (con la destra) e senza mollare mai la presa e senza spostare i piedi dalla riga, si deve cercare di far perdere l'equilibrio all'avversario. Naturalmente si può manovrare a piacere col corpo, e con il braccio destro.

LA RICERCA "PEDESTRE" (C)

L'animatore sparge per terra una certa quantità di ceci o fagioli. Il giocatore, bendato deve cercarli tastando il terreno con i piedi scalzi. Vince chi ne trova di più in un determinato tempo.

ROSICCHIA LA MELA (A) (C)

Cercare, prima degli altri, di rosicchiare la propria mela posta in una bacinella d'acqua o appesa ad una corda penzolante.

DUE MEGLIO DI UNO (C)

Due compagni di squadra devono incartare e confezionare un pacchetto usando solo una mano ciascuno (precisamente uno la destra e l'altro la sinistra). Vince chi impiega meno tempo e confezionare il miglior pacchetto.

LA CORSA DELLE TARTARUGHE (A)

In bicicletta Il vincitore sarà il concorrente che riuscirà a giungere al traguardo in ultima posizione. I limiti laterali della pista non dovranno mai essere oltrepassati. Chi mette il piede a terra viene subito squalificato; non vale neppure tornare indietro.

LA CORRIDA (A)

Il Toro fa il suo ingresso nell'arena portando spillate sul dorso 4 o 5 "banderillas" (strisce di carta di circa 15/20 cm. di lunghezza). I "banderilleros" cercano di strappare una di queste strisce senza essere toccati dal toro: se sono toccati sono eliminati; si può prendere una sola "banderilla" per volta. Quando tutte le "banderillas" sono tolte o tutti i "banderilleros" eliminati, nell'arena resta solo il toro; gli vengono bendati gli occhi e annodato un fazzoletto intorno al collo in modo che possa essere staccato facilmente tirando su uno dei capi; il "matador" entra allora nella arena e deve togliere il fazzoletto del toro senza che questi lo tocchi; se ci riesce, il toro perde, altrimenti il toro risulta vincitore.

IL LABIRINTO (A)

Due giocatori sono gatto e topo. Gli altri, prendendosi per mano, si dispongono in modo da formare diverse file, a distanza tale che sia possibile - lasciando la presa delle mani, girandosi di un quarto e riprendendosi per mano - formare nuove file ad angolo retto alle precedenti. Ciò sembra molto complicato, ma non lo è. Quattro file di sei giocatori per es., formano sei file di quattro giocatori. Il gatto e il topo corrono tra le file girando attorno alle estremità. Non possono nè passare sotto le braccia nè spezzare la catena fatta con le mani. Quando l'animatore dà un segnale tutti si girano di un quarto e formano nuove vie per gatto e topo. Il topo preso diventa gatto e un giocatore tra le file diventa topo.

BIRILLI IN CERCHIO (A)

Nel mezzo del cortile si tracciano due circonferenze (una all'interno dell'altra). All'interno del cerchio centrale, mettere cinque birilli, non troppo vicini l'uno all'altro. Si gioca con un pallone lanciato con le mani. I giocatori sono divisi in due squadre: una si mette nello spazio compreso tra le due circonferenze. L'altra si sparpaglia intorno al grande cerchio una distanza ragionevole. Quelli che sono all'interno del cerchio per vincere devono colpire col pallone cinque giocatori che sono nel campo avversario. Quelli che sono all'esterno devono abbattere (sempre con il pallone) i cinque birilli. Coloro che sono all'interno non possono uscire, nè hanno il diritto di spostarsi nel cerchio piccolo ad eccezione che il pallone vi ci si fermi. non si può camminare con il pallone in mano.

UOMO-SERPENTE (A) (C)

Una fune, viene tesa a un metro di altezza. Tutti i giocatori a turno passano sotto la corda senza toccare terra con le mani. La prima volta la cosa è semplice. Per il secondo giro, però, la fune viene abbassata di 5 cm., al terzo passaggio la si abbassa di nuovo, e così via. Assai presto alcuni giocatori che hanno toccato la corda o la terra con la mano saranno eliminati. Vince chi rimane per ultimo.

A CACCIA DI CIBO (A) (C)

Ogni gruppo, 5-8 giocatori, si sceglie un animale il cui verso serve al gruppo come mezzo di comunicazione. Sceglie anche un capogruppo. Prima di iniziare il gioco l'animatore ha sparso nella stanza o in campo da gioco, possibilmente delimitato, molti oggetti (per es. piselli, fave...) che, non è facile trovare. Si concorda un limite di tempo. A un segnale dell'animatore, tutti i giocatori iniziano a cercare oggetti. Quando un giocatore trova qualcosa, chiama forte col suo verso di animale il capogruppo, perchè solo lui può raccogliere gli oggetti, e precisamente sollevarli con la mano sinistra e conservarli nella destra. Vince il gruppo che alla fine del gioco ha la più grossa riserva di cibo.

FORMULA UNO (A) (C)

Si disegna su un foglio una macchina da corsa, (una per ogni concorrente) e facendo vento con un foglio di cartone (o con il soffio), "spingere" l'auto lungo un percorso (non si può intervenire con le mani). Vince chi arriva primo.

I PESCI IN PADELLA (A) (C)

Come il gioco precedente. Al posto delle auto ci sono dei "pesci" che devono essere spinti verso la padella. (un cerchio disegnato per terra).

TUNNEL (A)

Sono possibili tante varianti. I giocatori della squadra, uno dietro l'altro con le gambe divaricate formano il tunnel. Il primo fa passare il pallone, l'ultimo lo raccoglie, si va a mettere davanti a tutti e lo rilancia e così di seguito. Oppure il primo passa sotto il tunnel, arrivato alla fine va a toccare il suo compagno che si trova ora avanti a tutti il quale "parte", mentre il primo ritorna al fondo per formare il tunnel.

TUTTI MENO UNO (A)

Disporre ad una certa distanza dai ragazzi in gara, tanti oggetti quanti sono i concorrenti, meno uno; al via ciascun concorrente, il più velocemente possibile, dovrà cercare di appropriarsi di un oggetto; l'ultimo che ovviamente resterà senza oggetto, sarà eliminato, e così dopo ogni manche, tenendo presente di togliere ogni volta un oggetto.

GIOCO DEL COW-BOY (A)

A terra viene disegnato un quadrato che possa essere contenuto da un "cerchione" (vecchio cerchio dell'Hula-hoop). In esso si disegnano 5 cavalli: uno ad un angolo e uno al centro (secondo l'idea del gioco potrebbero essere anche aeroplani, uccelli, o semplicemente punti). Alternandosi, un giocatore per squadra lancia il cerchio in modo da prendere più cavalli che può.

Variante: si può fare il lancio anche con un vero "lazo" o con un nodo scorsoio. Al posto degli oggetti disegnati si possono mettere bottiglie o simili.

MILLEPIEDI (A)

I giocatori formano squadre di almeno 5 partecipanti. Si stabilisce un tratto di terreno ricco di ostacoli che le squadre, una dopo l'altra dovranno superare. La difficoltà consiste nel fatto che tutti i giocatori di una squadra devono tenersi stretti alle spalle del compagno che hanno davanti e non possono staccarsi.

CORSA DEI MATTONI (A)

Tradizionale corsa consistente nel percorrere un dato tratto appoggiando i piedi su mattoni (tre), spostati di volta in volta con le mani

MESSAGGIO FACCIALE (C)

Si mette un elastico attorno alla testa all'altezza della punta del naso (l'elastico non sia troppo stretto). Con acrobazie facciali l'elastico deve essere fatto scivolare giù dalla faccia fino a cadere attorno al collo. Gli spettatori si divertiranno molto più dei giocatori stessi.

TRASPORTO DELLA PALLA (C)

I giocatori dei singoli gruppi siedono in riga uno accanto all'altro e tengono le gambe stese e unite. Al primo giocatore viene messa una pallina (di ping-pong) tra le caviglie. Al segnale di partenza bisogna far passare questa pallina, senza che cada in terra, al vicino. Non ci si può aiutare con le mani

"CALUMET DELLA PACE" (C)

Per ogni giocatore una cannuccia per bere, e per ogni gruppo un piccolo batuffolo di cotone idrofilo. Al segnale di partenza il primo giocatore risucchia con la cannuccia il batuffolo di cotone e lo passa senza l'aiuto delle mani al secondo che similmente lo può toccare con la cannuccia. Se il batuffolo di cotone cade, il gioco riprende da capo. Variante: Infilare anellini o altro nella cannuccia.

CORSA DEI CARRI ARMATI (A) (C)

I giocatori sono in fila seduti su sedie molto accostate l'una all'altra. Al segnale si stringono in avanti in modo che l'ultima sedia resti libera. Questa allora viene fatta passare a mano in capo alla fila e allineata con le altre. Tutti si spostano di nuovo in modo che ancora una volta l'ultima sedia diventi libera. Il gruppo che arriva per primo ad una linea-traguardo ha vinto.

DOMANDA ALLA RISPOSTA (C)

L'animatore avrà preparato in precedenza una serie di domande con le relative risposte. Invece di rivolgere le domande ai gruppi, rivolgerà le risposte a cui ogni gruppo dovrà dare (scrivendola su una lavagnetta) la domanda corrispondente. La domanda "esatta" è solo quella stabilita in precedenza dall'animatore. (Es.: Beeee! dom.: il verso della pecora?).

ORAZI E CURIAZI (C)

In un cerchio disegnato per terra si affrontano due avversari ciascuno con un cucchiaino in bocca su cui è posta una pallina da ping-pong. Ciascun giocatore deve cercare di far cadere la pallina dell'avversario contrastandolo a colpi di ...sedere. Non si può uscire dal cerchio.

IL BOMBARDAMENTO (C)

Si mette su un tavolo un barattolo in una posizione instabile. Il giocatore (o i giocatori) dovranno cercare di colpirlo con dei turaccioli di sughero lanciati da una certa distanza. Un avversario "difenderà" il barattolo con una riga per colpire al volo i turaccioli.

CORSA A TRE GAMBE (A)

Tradizionale corsa a coppie consistente nel percorrere dato percorso con le gambe centrali legate.

INFILA LA SQUADRA (C) (A)

Usando come "ago" un cucchiaino legato all'estremità di uno spago, bisogna collegare tra loro i concorrenti di una squadra "infilandoli". Si tratta di far entrare il cucchiaino e lo spago dall'apertura del collo della maglia e di farlo uscire da una gamba dei pantaloni (meglio se pantaloncini e se ... ognuno fa da sè!).

Giochi Notturmi

Y-files: l'invasione

Materiale: 1 pennarello per ogni ragazzo

Svolgimento: gli animatori consegnano ad un pennarello ad ogni ragazzo e, cercando di creare un po' di suspense e di atmosfera, spiegano le regole del gioco.

Una "cosa" misteriosa venuta da lontano si aggira per il campo di gioco, è un' infezione, una strana forma di vita che ha già colpito qualcuno di noi e che, sicuramente, colpirà ancora.

Questa cosa quando entra dentro qualcuno è riconoscibile tramite un segno, un triangolo disegnato con un pennarello in un posto non visibile (ad esempio una spalla).

La cosa colpisce quando ci si trova da soli con lei. Non può in alcun modo rivelarsi quando si trova insieme a più persone. Non si può in alcun modo costringere qualcuno a rivelare se è stato colpito dalla cosa oppure no.

Quando la cosa si rivela (e quindi si viene contagiati) non si può fuggire e non si può gridare: ci si segna con il pennarello sulla spalla in un posto nascosto alla vista e si comincia a cercare di infettare altri ragazzi.

L'unica speranza di salvare tutto il territorio è trovare un antidoto.

Si deve cercare una base, nascosta, dove alcuni animatori hanno un possibile antidoto.

Alcuni consigli

- Gli animatori prima dell'inizio del gioco devono scegliere un gruppetto di ragazzi un po' svegli che devono essere già infettati dalla cosa all'inizio del gioco perché il gioco stesso possa aver inizio. Devono essere abbastanza astuti perché possono infettare altri ragazzi solo quando si trovano da soli con loro e quindi devono cercare di favorire il più possibile questa situazione.

- La base degli animatori non deve essere troppo facile da trovare perché il gioco possa durare un po'(una eventuale mappa per raggiungerla potrebbe essere divisa in più parti).

Attacco nel Buio

Al centro del campo di gioco viene tracciato un cerchio; alcuni giocatori, armati di torce elettriche, stanno all'interno del cerchio e tentano di difenderlo dagli attacchi dei giocatori avversari cercando di illuminarli.

Quando un difensore illumina chiaramente un attaccante deve gridarne il nome, se il nome è esatto l'attaccante è considerato "eliminato".

Attenzione!! Il raggio deve accendersi e spegnersi immediatamente. I difensori possono accendere le loro lampade soltanto un certo numero di volte, pari al triplo o al quadruplo del numero degli attaccanti.

Il gioco può finire in modi differenti:

-a tempo: vince la squadra di difensori che resiste più tempo prima che un certo numero di attaccanti raggiunga la base (*ad es. 10*)

-a punti: vince la squadra di attaccanti che nel tempo stabilito riesce a far entrare nella base il maggior numero di giocatori

Una possibile modifica prevede l'utilizzo di una base per ogni squadra. Sul perimetro di ogni base vengono posizionati dei pezzi di stoffa (in numero uguale per ogni squadra). Ogni squadra è divisa in due gruppi: attaccanti e difensori. Gli attaccanti devono rubare, dalle basi avversarie, il maggior numero possibile di pezzi di stoffa; I difensori, posizionati al centro della base, devono eliminare gli attaccanti avversari.

Vince la squadra che, nel tempo stabilito, riesce a rubare più pezzi di stoffa.

Ricerca Notturna

Materiali: pezzi di stoffa bianca da legare sulla fronte, in numero doppio rispetto ai partecipanti. Su ogni pezzo di stoffa andrà scritto un numero di 3 cifre.

Oggetti vari che andranno recuperati (si possono utilizzare anche dei cartoncini bianchi), la quantità dipende dal numero dei partecipanti.

Una torcia elettrica per ogni partecipante (o una torcia ogni due..).

Sul campo di gioco (che deve essere molto grande) deve essere segnata una base per ogni squadra

Scopo del gioco: recuperare, nel tempo stabilito, il maggior numero di oggetti e portarli nella propria base, catturare il maggior numero di nemici.

Svolgimento: I partecipanti, inizialmente radunati tutti nella propria base, iniziano la ricerca dei vari oggetti cercando di non farsi "prendere" dagli avversari e cercando di prenderli a loro volta.

Un giocatore è considerato "preso" quando un avversario riesce a leggere ad alta voce il numero che ha scritto sulla fascia.

-Il giocatore che è stato preso deve: rimanere fermo e aspettare di essere raggiunto dall'avversario, consegnare la propria fascia, consegnare eventuali oggetti recuperati, ritornare alla propria base per prendere una nuova fascia.

-Il giocatore che ha preso deve: avvicinarsi al giocatore preso coprendo il proprio numero con una mano, prendere la fascia dell'avversario ed eventuali oggetti recuperati, consegnare al responsabile della propria base la fascia "catturata":

Durante il gioco è vietato:

-cercare oggetti (o catturare nemici) se si è sprovvisti di fascia numerata .

-coprire la propria fascia con le mani o con altri oggetti.

Chi vince:

Vince la squadra che, nel tempo stabilito, guadagna più punti. I punti possono essere attribuiti in questo modo:

15 per oggetto recuperato

2 per fascia recuperata

-1 per ogni fascia persa

NB: una possibile variante consiste nel posizionare il numero sulla nuca... la strategia di gioco cambia radicalmente, provare per credere!

Giochi da pioggia

Tra il Cane e il Cavallo

Il conduttore pronuncia due parole. I giocatori hanno tre minuti di tempo per scrivere sui loro fogli il maggior numero possibile di parole presenti sul dizionario nello spazio compreso tra le due scelte dal conduttore. Tre punti a chi ne scrive il maggior numero, due al secondo classificato e uno al terzo. Vengono accettate solo le parole di cui si trova la definizione sul dizionario e non eventuali diminutivi, vezzeggiativi o altre variazioni del genere. Si ripete il gioco più volte, sommando ogni volta i punti conquistati. È anche possibile decidere di scrivere solo verbi all'infinito, aggettivi qualificativi, sostantivi maschili e così via. In questo caso, è bene che le due parole scelte dal conduttore siano, sul dizionario, più distanti di prima una dall'altra.

Vince il giocatore che raggiunge per primo i quindici punti.

Occorrente – Un dizionario per il conduttore. Carta e matita per tutti i giocatori.

Le Casseforti

Il conduttore scrive su tanti foglietti di carta quanti sono i giocatori altrettanti numeri di dieci cifre, ripetendo poi le dieci cifre di ogni foglietto, ben mescolate tra loro, su un altro pezzo di carta. Dietro a tre di questi pezzi di carta scrive la parola "tesoro", dopo di che li piega tutti a metà e li chiude con due punti di pinzatrice, lasciando ben visibile la combinazione di dieci cifre. Non ci devono essere due serie di cifre uguali, ma ce ne possono invece essere di simili, per rendere più difficile il compito dei giocatori. I foglietti di carta scritti per primi finiscono nelle mani dei giocatori (uno a ciascuno...), i pezzi di carta piegati a metà vengono sparsi per la stanza e il gioco può incominciare. Ciascun giocatore legge il proprio foglietto e va a cercare il pezzo di carta piegato a metà che ha sopra gli stessi dieci numeri (seppure in sequenza diversa). Quando l'ha trovato, corre a portarlo al conduttore. Se non ha commesso errori, può aprire il pezzo di carta e guardare se contiene un "tesoro". Se c'è, lo consegna al conduttore e resta accanto a lui, mentre in caso contrario, corre ad aiutare un compagno. Quando i due trovano il pezzo di carta che stanno cercando, corrono dal conduttore tenendosi per mano. Tre punti a chi recupera per primo il proprio tesoro, due punti al secondo arrivato e uno al terzo. Gli eventuali aiutanti, guadagnano la metà dei punti conquistati dai compagni che hanno aiutato. Il gioco viene ripetuto più volte, chiudendo ogni volta i pezzi di carta prima di spargerli per la stanza e ridistribuendo ai giocatori i foglietti con le combinazioni, dopo averli mescolati per bene.

Vince il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Occorrente – Carta e matita.

Il Cercamostri

Sul primo foglio disporre a caso, uno per casella, 15 mostri e 15 fantasmi. All'interno del secondo cartellone si ricavano invece dieci finestrelle di una casella ciascuna, facendo in modo che un lato di queste caselle rimanga attaccato al foglio e permetta così ai giocatori di aprire e chiudere a piacere le dieci finestrelle. Anche in questo caso bisogna evitare le caselle lungo i bordi. I giocatori osservano con attenzione la posizione di mostri e fantasmi sul primo cartellone, dopo di che il conduttore ci posa sopra il secondo e il gioco può avere inizio.

Il primo giocatore apre cinque finestrelle, cercando di sceglierle in modo che compaia qualche mostro o, in mancanza di meglio, qualche fantasma. Tre punti per ogni mostro individuato e uno per ogni fantasma. Il conduttore ruota di novanta gradi in senso orario il foglio superiore, cambiando così la posizione delle dieci finestrelle, chiama un altro giocatore e così via, ruotando il foglio dopo ogni assegnazione di punti. Quando anche il quarto giocatore ha aperto le sue finestrelle, il conduttore sposta verso destra di una casella il foglio superiore, dopo che anche l'ottavo ha fatto i suoi cinque tentativi, il foglio viene spostato di una casella verso il basso e così via. In questo modo il conduttore può ottenere venti diverse posizioni delle finestrelle rispetto al foglio inferiore.

Vince il giocatore che, individuando il maggior numero di mostri e fantasmi, conquista più punti.

Occorrente - Due cartelloni con una griglia di 100 caselle quadrate (4-5 cm di lato). Una matita, una riga, un paio di forbici e una scatola di pennarelli colorati.

Giochi di Pronto Soccorso

I PRIGIONIERI FERITI

I prigionieri, uno per ogni partecipante al gioco, sono allineati a una certa distanza l'uno dall'altro e a circa 50 metri dalla linea di partenza. Ognuno di essi ha un cartellino appuntato alla camicia con la descrizione di una ferita. Al segnale, ogni giocatore corre verso il proprio prigioniero, gli appresta i primi soccorsi per la sua ferita e lo trasporta quindi alla base. I prigionieri, essendo svenuti o deboli, non devono dare alcun aiuto. Il Capo reparto osserverà i casi di maltrattamento o di trasporto sbagliato dei prigionieri feriti, ed assegnerà penalità agli Scouts che sbagliano. Vince, di massima, lo Scout che riporta per primo alla base il proprio prigioniero, a meno che eventuali penalità per la cura applicata o per il modo con cui è stato trasportato il prigioniero non lo facciano passare dietro ad altri. Può essere giocato anche come gara tra le pattuglie.

L'EROE DELLA CROCE ROSSA

Un messaggero arriva improvvisamente al campo e racconta a un capo pattuglia di avere visto uno degli Scouts della sua Pattuglia giacere ferito al di là della frontiera, ma di essere stato impossibilitato a portargli aiuto perché incalzato dal nemico. Il capo pattuglia riunisce la Pattuglia e cerca un volontario, l'"Eroe della Croce Rossa". Suo scopo è di trovare il ferito (che sarà stato previamente collocato in luogo alquanto nascosto) sulla base delle indicazioni generiche date dal messaggero, e quindi riportarlo al campo senza essere catturato dal nemico. L'"Eroe" è considerato catturato se viene afferrato da due nemici. Se viene visto deve sforzarsi di far perdere le tracce (se possibile nascondendo prima il ferito). Tutti gli altri Scouts fanno da "nemico". Possono esserci vari feriti e "Eroi" se i nemici sono in numero sufficiente.

IL CAMPO DISTRUTTO

Una Pattuglia riceve istruzioni di avanzare in una certa direzione fino a trovare un campo e quindi di agire come ritiene più opportuno. Dopo un po' essa trova un campo, ma tutto è in disordine come se vi fosse stata una battaglia. In una tenda giace uno Scout con sopra un cartello: "colpito da palla in testa, morto". Vicino vi è un altro con un cartello: "gamba fratturata", un po' più oltre vi è una traccia che porta a un altro Scout che giace in un cespuglio: "svenuto per perdita di sangue", ecc. Una Pattuglia di piediteneri perderà probabilmente i primi dieci minuti gironzolando intorno al morto, guardandolo ecc. e poi farà una barella per andarlo a seppellire. Solo dopo aver perduto questo tempo prezioso, si occuperà malamente di quello dalla gamba spezzata, peggiorandogli la frattura con un cattivo trasporto, legandogli la gamba sbagliata, facendogli un'inutile respirazione artificiale ecc. Non farà poi alcuna attenzione alla traccia del terzo scout, lasciandolo dissanguarsi. Una Pattuglia esperta, invece, appena si rende conto della situazione, mette due uomini di sentinella per prevenire un altro attacco di sorpresa; esamina brevemente il morto e lo lascia com'è, si occupa della gamba fratturata fissandola con stecche sul posto, nota che vi sono tre gavette e quindi cerca il terzo Scout ferito per applicargli poi un laccio emostatico col fazzoletto scout ecc. Può essere un buon soggetto per una serata di espressione.

LE FERITE

Gli Scouts sono divisi in coppie. Uno comincia il gioco e dice al suo compagno: "Mi sono storto la caviglia" o "Mi sono tagliato il dito", e al tempo stesso assume una posizione adatta all'incidente, o semplicemente si tiene l'arto o la parte ferita. Il compagno deve indicare subito il trattamento corretto da seguire. Se risponde correttamente, il paziente resta col suo male, altrimenti il male passa all'altro. Si continua così con tutte le coppie (naturalmente cambiando le ferite o malattie), cosicché alla fine del primo giro metà degli Scouts (i perdenti) sono pazienti, l'altra metà (i vincitori) sono indenni. I pazienti ora guariscono, ma si scoprono una nuova ferita che chiedono ai compagni di coppia di curare. Se il compagno vince nuovamente, passa al terzo giro. Al terzo giro partecipano solo coloro che hanno vinto ambedue le volte nei primi due giri. Vengono fatte semifinali e finali, sempre tra coppie di ragazzi. Nella finale si continua fino a che un ragazzo non vince due volte di seguito. Quello è il vincitore (che non è necessariamente il migliore ambulanziera del Reparto). Il Capo reparto giudica la cura suggerita e può far domande tendenti ad accertare che il "dottore" capisca realmente quello che suggerisce.

I CAVALIERI DELLA CROCE ROSSA

I ragazzi sono divisi in coppie, un ragazzo piccolo a cavallo sulle spalle di uno più grande. Ogni cavaliere porta un cartello col nome di una ferita e tiene in mano un bastoncino. A una certa distanza sono appesi degli anelli, uno per coppia, in modo tale che possano essere facilmente infilati dai cavalieri al passaggio. Quando il cavaliere è riuscito a infilare un anello, il "cavallo" deve condurlo in un determinato posto, metterlo giù, esaminare il cartello e curare la ferita. Per fare ciò i cavalli avranno a disposizione gli oggetti e i materiali necessari (fasce, garza ecc.). Vince la coppia che termina più rapidamente e correttamente. Gli anelli debbono essere infilati dal cavaliere al passaggio senza fermarsi. In caso di mancata riuscita, il cavallo deve ritornare al punto di partenza ed eseguire un secondo passaggio.

BASEBALL AMBULANZA

Si gioca esattamente come il baseball, ma i giocatori della squadra che riceve portano al braccio un cartellino che indica un'emorragia in una parte qualsiasi del corpo. I giocatori della squadra che batte sono provvisti di bende, garze, stecche ecc. Quando un giocatore è colto fuori dalle basi o colpito con la palla, cade al suolo. Il Capo reparto immediatamente comunica il nome della ferita, e l'avversario che lo ha colto fuori o colpito corre per applicare la cura corretta. Se sbaglia, il giocatore resta in gioco.

AMBULANZA FRANCIA-INGHILTERRA

Due squadre, Francia e Inghilterra, coi propri capitani. Ogni Scout porta un cartellino col nome di qualche ferita. Il terreno viene delimitato, e il gioco è più interessante se vi è molto sottobosco. Vengono scelti due campi più lontani possibile l'uno dall'altro, e in ciascuno vengono posti tanti piccoli oggetti (bastoncini, scatolette vuote di fiammiferi ecc.) quanti sono gli Scouts di un campo. Scopo del gioco, come nella versione ordinaria, è per ciascun campo di procurarsi gli oggetti del campo opposto e di riportarli nel proprio. Uno Scout è al sicuro quando è nel proprio campo (che deve essere abbastanza piccolo) o nel viaggio di ritorno con un oggetto del campo nemico, o quando sta tornando con un prigioniero. La presa si fa togliendo il cartellino col nome della ferita. Però chi ha preso qualcuno deve medicarlo nel migliore dei modi possibile, e quindi accompagnarlo al proprio campo. Il prigioniero viene liberato a tocco dai propri compagni, e allora può liberarsi da 1^a fasciature ecc. e tornare al suo campo per ricevere un nuovo cartellino. Il capitano non prende parte attiva al gioco. Egli raccoglie i cartellini e li riassegna ai prigionieri liberati, e tiene il conto dei punti assegnati alla propria squadra (può essere sostituito a metà gioco). Vince la squadra che al fischio finale ha più punti. Punteggio: uno per ogni oggetto preso nel campo nemico; uno per ogni prigioniero, uno, due o tre per il lavoro di ambulanziera, a seconda della qualità.

L'AMBULANZIERE SVELTO

Due campi. Quello che comincia (tirare a sorte) lancia la palla (o un fazzoletto annodato) a uno del campo opposto, dicendo il nome, p. es., di un'arteria. Chi riceve la palla deve dire dove si trova l'arteria prima che il lanciatore abbia contato fino a dieci. Se non ci riesce o non afferra la palla, passa nel campo avversario. Vince il campo che alla fine di un tempo determinato ha più giocatori.

IL SALVATAGGIO DEI MALATI

Scopo: nodi, trasporto malati. Una Pattuglia si allinea a 50 metri dal punto di partenza: sono i pazienti. Al via un'altra Pattuglia parte di corsa: ogni Guida è armata di una corda con la quale lega un paziente e lo trascina al punto di partenza. I nodi devono essere eseguiti correttamente e in modo da non far male al paziente. Il tempo viene preso sull'ultimo paziente giunto alla linea di partenza. Successivamente le Pattuglie invertono i ruoli. Vince la Pattuglia che ottiene il minor tempo.

I MISSIONARI

Ogni Scout a turno fa la parte di un missionario sperduto nella giungla, con pochi e semplici rimedi a propria disposizione. Uno dopo l'altro gli vengono portati tre pazienti, ciascuno con una malattia od una ferita diversa, ed egli deve curarli, visitandoli e descrivendo il trattamento da applicare.

Giochi di fiducia

Definizione "New - Games"

Sono giochi di fiducia, di rispetto e di conoscenza nuova

Giochi di fiducia:

- in se stessi (non sempre conosciamo bene il nostro corpo. Esercitare questa conoscenza è importante)
- nell'altro (ciò che ti farà e non ti farà fare !!)
- nel gruppo (che deve garantire la sicurezza di ognuno)

Non si possono fare le prime sere di colonia, ma quando il gruppo si conosce già

Giochi di rispetto:

per chi non gioca

- niente forzature
- niente inviti
- nessuna manipolazione (non cercare espedienti)

per chi gioca

- interpretare il senso del gioco e quindi comportarsi di conseguenza

Giochi di scoperta:

- rivalutazione di una forma insolita di conoscenza di se stessi e dell'altro diversa dagli altri tipi di gioco (contatto stretto tra le persone - gioco che riesce solo grazie alla collaborazione)

Regole di gioco:

- non sono improvvisate o casuali ma studiate per permettere i tre punti precedenti (fiducia, rispetto e scoperta)
- una caratteristica fondamentale è quella della non competitività: nessun vincitore e nessun vinto. MAI !

In ordine alfabetico

Descrizione del gioco:

I giocatori devono muoversi all'interno dello spazio delimitato e devono comporre una fila che riproduca esattamente l'ordine alfabetico delle iniziali dei nomi di tutti i giocatori.

Se ci sarà un "Andrea" sarà probabilmente il primo, seguito da un "Boris", un "Carlo", ecc..... I giocatori dovranno quindi chiedersi i nomi e situarsi correttamente nella fila.

Alzarsi aiutandosi

Descrizione del gioco:

Due partecipanti si siedono schiena contro schiena. Agganciare le braccia del compagno in modo da potersi tenere forti schiena contro schiena e aiutandosi l'un l'altro cercare di alzarsi e poi di sedersi.

Variante:

Seduti faccia contro faccia, le mani palmo contro palmo. Alzarsi e sedersi senza lasciarsi le mani .

Il binario

Descrizione del gioco:

Metà dei partecipanti al gioco sono sdraiati sulla schiena e formano una fila ben chiusa di persone spalla a spalla.

L'altra metà dei giocatori si sdraia e mette la propria testa tra due teste della prima fila, formando un binario o una cerniera.

Tutti alzano le mani con il palmo rivolto verso l'alto.

Un giocatore viene aiutato a sdraiarsi sulle mani degli altri e viene trasportato fino in fondo al binario.

Fate attenzione alla sicurezza di chi viene trasportato.

Osservazioni:

Gioco di fiducia, di rispetto e di conoscenza; niente forzature; niente inviti; partecipazione libera. Eseguire questo gioco solo in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

La catena degli occhi belli

Descrizione del gioco:

Gioco molto efficace per far conoscere un gruppo.

La consegna è semplicissima: formate una fila indiana; all'inizio si metterà il partecipante con gli occhi più scuri e alla fine quello con gli occhi più chiari..

Al termine del gioco, a mo' di biscia, la fila passa davanti a se stessa in modo che tutti possano ammirare ... la catena degli occhi belli.

Variante:

Stesso gioco ma con il colore dei capelli o il colore della pelle, con l'altezza o con la misura dei piedi, ...

L'ameba

Descrizione del gioco:

I partecipanti (ca. 20) si uniscono vicino, vicini in modo da formare una "palla". Attorno alla "palla" viene avvolta una corda. A questo punto la "palla" inizia la sua avventura cercando di farle superare degli ostacoli e delle direzioni.

Il corridore cieco

Descrizione del gioco:

I partecipanti si dispongono faccia a faccia su due fila a ca. 1,5 m / 2m di distanza. Si dispongono in linea dritta oppure creando delle curve in modo da creare un percorso, una pista come quella del bob. A questo punto un partecipante, a occhi bendati, deve correre il più rapidamente possibile fra le due fila. I partecipanti in fila, con le loro mani, devono mantenere il corridore sulla giusta strada.

Varianti:

I partecipanti si dispongono in linea. A 20/25 metri si dispone il partecipante che, bendato, deve correre a forte velocità verso di loro, e dovrà fermarsi solo quando gli altri urleranno Stop.

Osservazioni:

Eseguire questo gioco solo in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

Goofie, Goofie, Goofie

Descrizione del gioco:

Due o tre persone devono sorvegliare sull'incolumità degli altri.

Occhi chiusi. Una persona è Goofie (designato dall'animatore del gioco con una pacca sulla spalla ad un giocatore) e ognuno vuole trovarlo. Ma Goofie è silenzioso e non si muove.

Si cammina dunque, tutti con gli occhi chiusi. nello spazio ben delimitato e protetto, e quando si incontra qualcuno gli si chiede: "Goofie? Goofie? Goofie? Se si incontra una persona che risponde ugualmente "Goofie", vuole dire che non è lui, e dunque si deve continuare a cercare fino al momento in cui non riceve più nessuna risposta.

In questo caso, avete trovato Goofie.

Ma bisogna ancora prenderlo per la mano libera. Si cerca dunque lungo tutto Goofie fino al momento in cui si avrà trovato la sua estremità libera. A questo momento e solamente a questo momento si possono aprire gli occhi.

Osservazioni:

Gioco di fiducia, di rispetto e di conoscenza; niente forzature; niente inviti; partecipazione libera. Eseguire questo gioco solo in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

Le isole

Descrizione del gioco:

Il gioco può essere competitivo oppure di collaborazione.

I giocatori formano un grande cerchio. Al centro viene messo un frisbee, una scatola oppure una coperta (a dipendenza del numero dei partecipanti). Al segnale dell'animatore del gioco i giocatori devono andare a toccare l'oggetto entro un tempo determinato, ma senza toccarsi mai gli uni con gli altri. Chi si urta viene eliminato. Se un giocatore non riesce a toccare l'oggetto è eliminato. Se un giocatore urta contro un giocatore che ha già toccato l'oggetto viene eliminato solo lui. Se il numero dei partecipanti è elevato si possono mettere più oggetti.

La versione non competitiva prevede che ci si organizza per fare in modo che il più grande numero di partecipanti possa riuscire a toccare l'oggetto.

Materiale necessario:

Una scatola, una coperta, un frisbee.

C'è chi Ride e chi No

Descrizione del gioco:

I giocatori, quanti si vuole e divisi in due squadre, formano due cerchi concentrici, voltati uno verso l'altro, in modo che ciascun giocatore di una squadra ne abbia di fronte uno dell'altra. Al "Via !" ogni giocatore della prima squadra (quella che forma il cerchio interno) si siede e si alza in continuazione, alternando i due movimenti con un ritmo irregolare a sua scelta (diverso da quelli dei compagni di squadra), tenendo conto che tra un movimento e l'altro ci debbono essere almeno tre secondi. Ogni giocatore della seconda squadra (quella che forma il cerchio esterno) deve invece ridere quando l'avversario che ha davanti è in piedi e stare zitto e immobile quando invece è seduto. Chi sbaglia, viene eliminato ed esce dal cerchio, mentre il suo dirimpettaio continua ad alzarsi e sedersi per confondere le idee agli avversari ancora in gioco. Cinque minuti di tempo, al termine dei quali si contano i giocatori della seconda squadra rimasti in gara. Fatto questo, le due squadre si scambiano di posto e di compiti e il gioco riprende.

Stratego

MATERIALI

Un mazzo di Carte da gioco per ogni squadra; i mazzi contengono le stesse carte ma ogni mazzo ha un colore differente

CAMPO DI GIOCO

Le dimensioni del campo di gioco sono proporzionate al numero di giocatori, per ottenere un buon risultato è comunque preferibile utilizzarne uno molto grande. Per questo tipo di giochi non importa la forma del campo; le uniche aree che vanno delimitate sono le *basi* delle squadre, 1 base per ogni squadra, posizionate alla distanza massima consentita dal campo.

REGOLE BASE e MECCANISMO DI GIOCO:

(Per semplicità, le regole esposte suppongo la presenza di 2 squadre.. naturalmente più sono le squadre e più il gioco diviene interessante)

Il campo è diviso in 3 parti: Base squadra A, Base squadra B, Zona di gioco.

Ogni giocatore riceve, in modo casuale, una Carta nella zona "D" della propria base.

La carta rappresenta il loro "livello di forza" e sarà utilizzata, durante il gioco, per determinare il risultato delle *sfide* con i giocatori avversari.

I giocatori possono muoversi liberamente nella Zona di gioco ma non possono entrare nella base della squadra avversaria

I giocatori di una squadra devono SFIDARE i giocatori avversari per cercare di "catturare" il maggior numero di carte

La PRESA è "al tocco", dopo una presa segue una SFIDA che coinvolge sempre solamente 2 giocatori (chi prende e chi è stato preso)

Chi "prende" sceglie la categoria (se presente) nella quale eseguire la sfida
(es. attacco/difesa oppure forza/velocità/coraggio...)

Una SFIDA ha sempre e solo due esiti: PARITA' o VITTORIA di un giocatore. L'esito della sfida dipende ESCLUSIVAMENTE dal valore delle carte (o da quanto indicato su di esse)

-In caso di PARITA' non succede niente

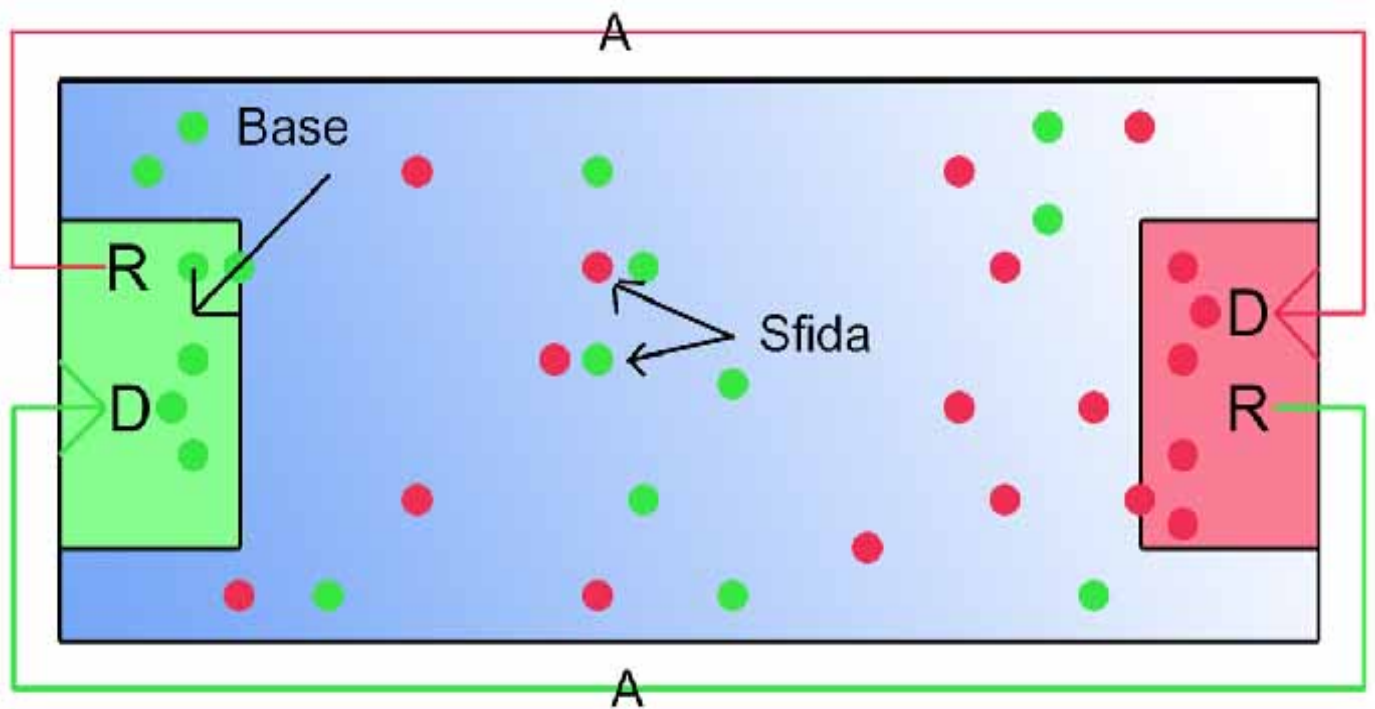
-In caso di VITTORIA:

- chi PERDE consegna la propria carta al vincitore e torna nella propria base per ricevere, casualmente, una nuova carta (punto "D")

- chi VINCE riceve la carta dell'avversario e può andare a depositarla nel punto "R" della propria base

Alcuni animatori (A) "rimettono le carte in gioco" dopo averne annotato il numero

Al termine tempo stabilito vince la squadra che ha, nella propria base, il maggior numero di carte avversarie. Si consiglia di suggerire ai ragazzi di ritornare frequentemente a depositare le carte vinte: al termine del gioco verranno conteggiate soltanto le carte depositate, quelle ancora in possesso dei giocatori non avranno alcun valore...



Carte: Le carte rivestono un ruolo fondamentale nella riuscita del gioco, ecco un sistema veloce per costruire un mazzo da Stratego:

→ stabilire una **scala di forza**, per determinare il risultato delle sfide:

molto debole						molto forte
☹☹☹	☹☹	☹	☺	☺	☺☺	☺☺☺

I simboli, numeri o disegni vanno poi riportati sulle carte.

→ Costruire le carte corrispondenti

☹☹☹	☹☹	☹	☺	☺	☺☺	☺☺☺
Vince con:	Vince con:	Vince con	Vince con	Vince con:	Vince con:	Vince con:
☺☺☺	☹☹☹	☹☹☹	☹☹☹	☹☹☹	☹☹☹	☹☹☹

Come si può facilmente osservare, non esiste una carta più forte di tutte le altre: anche la carta ☺☺☺ può perdere contro la carta ☹☹☹. Questa eccezione alla regola del "livello di forza" è utilizzata per rendere il gioco più avvincente: Lo sfidante non è mai sicuro di vincere automaticamente la sfida.

→ Costruire il mazzo con un numero di carte doppio rispetto al numero dei giocatori di ogni squadra. Ogni squadra avrà un mazzo di colore differente.
Es: per 50 giocatori si può utilizzare un mazzo di 120 carte, composto da 20 carte di ogni "livello di forza"

→ le carte potranno essere utilizzate molte volte, si consiglia di realizzarle utilizzando del cartoncino abbastanza robusto.

Carta-Esempio:



Esempio:

Livello di forza **65**

Attacco + Difesa = Livello di forza (35+30=65)

Forza + Velocità + Intuito = Livello di forza (25+20+20=65)

Le carte andrebbero divise in questo modo:

1	con valore	60 (max)
2	con valore	55
3	con valore	50
3	con valore	45
4	con valore	40
5	con valore	35

18 CARTE TOTALI

Alcuni numeri indicativi per la costruzione dei mazzi:

Ragazzi per Squadra	Numero Carte
30	54
40	72
50	90
60	108
70	126
150	234

