

## Archivio giochi A.C.R. Mania!

Questo opuscolo contiene i giochi consultabili on-line, presenti nel sito A.C.R. Mania ([www.acrmania.it](http://www.acrmania.it)), archivio nazionale materiale per educatori e sito ufficiale azione cattolica ragazzi diocesi di Treviso.

Questo, come tutto il materiale del sito, è stato messo a disposizione da educatori che hanno deciso di condividere il loro materiale per l'utilità di tutti.

Per vedere chi ci ha fornito questo materiale devi accedere alla sezione giochi consultabili on-line del sito [www.acrmania.it](http://www.acrmania.it)

Speriamo che anche tu possa condividere il tuo materiale, basta poco e sarai utile a un sacco di educatori e ragazzi!!!

## Didascalia:



-> Gioco da fare all'aperto



-> Gioco adatto ad ambienti chiusi



-> Gioco a squadre



-> Gioco che prevede competizione tra i concorrenti



-> Gioco - scherzo



-> Grande gioco



-> Gioco d'intelligenza



-> Gioco di parole



-> Gioco che richiede l'utilizzo di carta e penna



-> Gioco musicale

## Gioco 1 : 50 metri rana



### 50 METRI RANA

#### SCHEMA GIOCO

Staffetta di rane umane, che saltellando con la bocca piena d'acqua, cercano di riempire una bottiglia posta sulla linea di arrivo.

#### MATERIALI

Una bacinella e una bottiglia vuota per squadra, una cannuccia e un pezzo di corda per ogni giocatore.

#### PREPARAZIONE

L'animatore segna una linea di arrivo e una linea di partenza; forma le squadre, sistema una bacinella piena d'acqua per ogni squadra sulla linea di partenza e una bottiglia vuota per ogni squadra sulla linea di arrivo. I giocatori di ogni squadra si dispongono in fila indiana sulla linea di partenza dietro alla propria bacinella d'acqua, si legano le caviglie con della corda e tengono in bocca una cannuccia.

#### COME SI GIOCA

Al "via", il primo giocatore di ogni squadra aspira, con la cannuccia, acqua dalla bacinella. Sempre tenendo la cannuccia e con la bocca piena d'acqua, saltella imitando le rane, fino alla linea di arrivo dove si trova la bottiglia. A questo punto, attraverso la cannuccia, versa l'acqua nella

bottiglia. Una volta svuotata la bocca, ritorna sempre saltellando alla linea di partenza, da dove riparte il compagno seguente.

VINCE

La squadra che per prima riempie la bottiglia.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 2 : A me non piace



Verranno disposti dei ragazzi in fila e poi verrà chiamato un ragazzo a scelta che dovrà dire cosa non gli piace di ciascun ragazzo (es. scarpe...) poi un animatore visto che "i ragazzi si sono profondamente offesi" gli farà baciare per rimedio le parti indicate

*(Fine del gioco)*

## Gioco 3 : A PUGNI APERTI



### A PUGNI APERTI SCHEMA GIOCO

Metà dei giocatori tiene i pugni chiusi: gli altri compagni li inseguono e, colpendoli con dell'acqua, riescono a far aprire le loro mani.

### MATERIALI

Siringhe senza ago per metà dei concorrenti, acqua (in alternativa mollette da bucato).

### PREPARAZIONE

I ragazzi sono divisi in due squadre: una sta ad un estremo del campo, l'altra sul lato opposto. I giocatori della prima squadra tengono i pugni chiusi e molto stretti. Gli altri, che rappresentano la squadra dalle mani aperte, sono armati di siringhe senza ago piene d'acqua.

### COME SI GIOCA

Il compito dei ragazzi dalle mani aperte è di far aprire anche i pugni degli avversari: per fare questo cercano di rincorrerli e di schizzarli con la siringa piena d'acqua. I concorrenti con i pugni chiusi scappano e cercano di evitare gli schizzi. Se vengono colpiti sono infatti costretti ad allentare la presa ed aprire le loro mani: in questo modo entrano a far parte della squadra delle mani aperte. Il gioco finisce quando non c'è più nessuno coi pugni chiusi.

## VARIANTI

Se non si trovano le siringhe si possono utilizzare delle mollette da applicare alla maglia dei giocatori. Nel peggiore dei casi può essere sufficiente un tocco per far aprire la mani dei concorrenti.

## SUGGERIMENTI

E' un gioco senza vincitori né vinti: i ragazzi hanno la possibilità di riflettere sul fatto che, a volte, basta un semplice gesto per superare la propria aggressività e trasformarla in disponibilità. I pugni chiusi e le mani aperte simboleggiano proprio questo concetto

*(Fine del gioco)*

## Gioco 4 : Alce Rossa



ALCE ROSSA

### SCHEMA GIOCO

Due squadre si affrontano nel riuscire a raggiungere la linea avversaria. Possono eliminare gli avversari leggendo il numero collocato sulla loro fronte.

### MATERIALI

Cartoncini e cordini o elastici.

### PREPARAZIONE

Si lega l'elastico o il cordoncino a ciascun cartoncino, sui quali si scrive una serie di quattro numeri alti almeno cinque centimetri e larghi tre. Si delimita una zona di gioco piuttosto ampia e con alcuni ripari naturali, come alberi, cespugli, muretti e così via. I giocatori si legano il cartoncino sulla fronte.

### COME SI GIOCA

Al via del conduttore le due squadre, partendo da lati opposti, iniziano a camminare l'una verso l'altra. Se un giocatore legge ad alta voce il numero di un avversario, quest'ultimo viene eliminato. E' vietato nascondere il proprio numero se non posando la fronte su quella di un compagno: in questa posizione è però vietato muoversi. Le squadre segnano un punto

per ogni loro giocatore che supera la linea di partenza nemica senza essere eliminato.

VINCE

La squadra che totalizza più punti.

*(Fine del gioco)*



## Gioco 5 : ALI...TAGLIA



ALI...TAGLIA

SCHEMA DEL GIOCO

Una gara tra uccelli di carta, spinti da correnti d'aria generate a mano!

### MATERIALE

Due fogli di quotidiano e un paio di forbici per ogni giocatore.

### PREPARAZIONE

Si tracciano due righe parallele, agli estremi opposti del campo di gioco. Ciascun giocatore ritaglia da uno dei due fogli di quotidiano la sagoma di un uccello dalle larghe ali e lo posa sulla linea di partenza. Tutti gli uccelli devono avere più o meno le stesse dimensioni, stabilite in precedenza. Il secondo foglio di giornale viene invece piegato in otto e tenuto in mano, per poter creare le correnti d'aria che permetteranno all'uccello cartaceo di volare.

### COME SI GIOCA

Al "via" ciascun giocatore cerca di far attraversare il campo al proprio uccello nel più breve tempo possibile, sventolando il foglio di giornale piegato in otto.

### VINCE

Il giocatore che per primo arriva alla linea di arrivo

*(Fine del gioco)*

## Gioco 6 : Anfore



i ragazzi a coppie si prendono sottobraccio (= anfore) mentre due di essi si rincorrono a vicenda. Quando uno dei due sta per essere preso se ci riesce può attaccarsi a un lato di una anfora mentre l'altro prende il suo posto e incomincia a correre. Se chi viene inseguito viene raggiunto e toccato i ruoli si invertono. Non è previsto che anche l'inseguitore possa ottenere un ricambio se non prendendo l'inseguito e attaccandosi a un'anfora.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 7 : Arturo e Gertrude



I ragazzi vengono divisi in ragazzi e ragazze, i ragazzi fanno Arturo e le ragazze Gertrude.

incominciano le ragazze dicendo : frase + Arturo, Arturo; frase + Arturo  
Arturo

poi i ragazzi rispondono : frase + Gertrude, Gertrude: frase + Gertrude  
Gertrude

es. ragazze: la pentola ha il buco Arturo, Arturo; la pentola ha il buco +  
Arturo Arturo

ragazzi: e valla ad aggiustare Gertrude, Gertrude: e valla ad aggiustare  
Gertrude Gertrude

e così via in una sorta di botta e risposta finchè perde la squadra che non  
saprà più ribattere con un'altra frase.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 8 : ASCOLTO, ANNUSO E TOCCO



### ASCOLTO, ANNUSO E TOCCO

#### SCHEMA GIOCO

I giocatori, bendati, vengono accompagnati lungo un percorso sul quale incontrano suoni, odori e oggetti che dovranno ricordare una volta arrivati in fondo.

#### MATERIALI

Un fazzoletto per bendare i giocatori, dieci-quindici oggetti con cui creare rumori e situazioni, sostanze o liquidi con forte odore, carta e matita per tutti.

#### PREPARAZIONE

Il conduttore accompagna i giocatori in un posto da cui non possono vedere il tracciato che dovranno poi percorrere e spiga loro il gioco. Nel frattempo i suoi amici preparano, lungo il percorso, una serie di situazioni che invitano i giocatori ad ascoltare, annusare, toccare...

#### COME SI GIOCA

Il primo giocatore viene bendato e si sposta lentamente lungo il percorso, accompagnato per mano dal conduttore. Durante il suo cammino deve tenere sempre all'erta udito, odorato e tatto, cercando di captare e interpretare il maggior numero possibile di cose che incontra lungo la

strada. Durante il suo passaggio il conduttore e i suoi aiutanti lo stimolano per rendere più vivace la sua prova. Il giocatore sente per esempio il rumore di un cucchiaino contro una tazzina (è qualcuno che prende il caffè ...), o quello di una macchina per scrivere (chi sarà che scrive ?). C'è nell'aria il profumo di un fiore. Proviamo a toccarlo ... ma sì, è proprio una rosa ! Ecco un odore di sapone da bucato (o una puzza di candeggina ... ): il piede urta una bacinella. Chiniamoci e vediamo cosa c'è dentro (fare attenzione a non bagnarsi...). Terminato il percorso il giocatore viene riportato tra i compagni e scrive in gran segreto, su di un foglietto, tutto ciò che è riuscito a capire, corredandolo con il maggior numero possibile di particolari. Nel frattempo viene bendato il secondo giocatore, e così via fino a quando tutti non hanno completato il percorso.

### VINCE

Vince chi riesce a captare e a interpretare correttamente il maggior numero di segnali. Premio speciale per chi li interpreta con più fantasia.

### VARIANTI

Al tutto possono essere aggiunti cibi da assaggiare e da indovinare: semplici (cioccolata, vino bianco o rosso, pane ...) o complessi con i quali indovinare gli ingredienti (torte, sughi, ricette particolari, ecc...)!

*(Fine del gioco)*

## Gioco 9 : ATTACCO ALLA BANDIERA



### ATTACCO ALLA BANDIERA

#### SCHEMA GIOCO

Si fronteggiano due squadre: gli attaccanti di ognuna cercano di entrare nell'area avversaria per prelevare la bandiera che si trova a fondo campo e riportarla alla loro base senza essere toccati dai difensori.

#### MATERIALE

Due fazzoletti o due bandiere, gesso o nastro bianco-rosso per tracciare il campo.

#### PREPARAZIONE

Si divide il campo in due parti tracciando una riga con il gesso: le due squadre si posizionano nelle rispettive metà campo. Vengono anche tracciate le due linee di fondo: dietro ad ognuna di esse si posiziona una bandiera.

#### COME SI GIOCA

I giocatori di ciascuna squadra tentano di penetrare nella metà campo avversaria e di raggiungere la bandiera per prelevarla e riportarla nella propria area. Non appena superano la linea centrale, però, possono essere toccati dai difensori avversari e rispediti nella loro area. Se un giocatore riesce a conquistare la bandiera e a riportarla alla base senza essere

toccato, la sua squadra conquista un punto: in questo caso si ristabilisce la situazione di partenza ed il gioco prosegue.

VINCE

La squadra che, al termine del tempo stabilito, ha accumulato più punti.

VARIANTI

Una variante della difesa "al tocco" è quella "allo scalpo": i difensori tentano, in questo caso, di scalpare gli avversari, cioè di sfilare un pezzo di stoffa appeso al retro dei loro pantaloni

*(Fine del gioco)*



## Gioco 10 : ATTENTI AL GATTO!



### ATTENTI AL GATTO!

### SCHEMA GIOCO

Un giocatore, il "gatto", cerca di prendere gli altri, i "topi".

### MATERIALI

Un foulard o un fazzoletto per ogni "topo".

### PREPARAZIONE

Si sceglie tra i giocatori colui che è il "gatto" e gli altri sono i "topi". L'animatore lega un fazzoletto alla cintura di ciascuno dei "topi" i quali si spargono sull'area di gioco.

### COME SI GIOCA

Il "gatto" inizia a dare la caccia ad un "topo" cercando di strappargli il fazzoletto. Per salvare il loro simile, gli altri "topi" possono tentare di passare tra lui e il "gatto" (di "tagliare"). Se uno di essi ci riesce, il "gatto" abbandona quel "topo" e ne insegue un altro. Quando il "gatto" riesce a prendere il fazzoletto di un "topo", questi diventa a sua volta "gatto". Il gioco termina quando non ci sono più "topi".

### VARIANTI

Per allungare il gioco: il "topo" preso diventa "gatto" e quest'ultimo diventa "topo".

*(Fine del gioco)*

## Gioco 11 : ATTENTO AGLI OSTACOLI



### ATTENTO AGLI OSTACOLI

#### SCHEMA GIOCO

Un giocatore bendato cerca di percorrere un tragitto. Senza però spezzare le strisce di carta igienica, poste a diverse altezze dal suolo, che gli ostacolano il passaggio.

#### MATERIALI

Una benda per ogni giocatore, carta igienica.

#### PREPARAZIONE

I giocatori si dispongono in fila indiana e si bendano. L'animatore, nel frattempo, prepara lungo il percorso strisce di carta igienica poste di traverso a diverse altezze dal suolo.

#### COME SI GIOCA

Al segnale di via, il primo giocatore della fila, bendato, parte e raggiunge la linea d'arrivo, posta ad almeno 15 metri senza rompere la carta igienica. Cercherà quindi di passare sotto o sopra la striscia di carta ogni volta che la incontra. Quando un giocatore spezza la carta igienica, si deve fermare per 10 secondi. Al suo arrivo, parte il compagno successivo, sempre bendato, e così via fino all'ultimo giocatore.

## VINCE

Il giocatore che impiega meno tempo ad eseguire la prova.

## VARIANTI

Se si utilizzano delle squadre, il gioco si trasforma in una staffetta : sommando i tempi dei singoli giocatori si scopre la squadra vincitrice

*(Fine del gioco)*

## Gioco 12 : Bastone



In cerchio, una persona ha in mano un bastone fatto da un giornale arrotolato (al centro). Deve picchiare una persona (dopo aver detto il nome) e questa per evitarlo deve chiamare in fretta un altro nome, che a sua volta, per evitare il bastone, deve chiamare subito un'altra persona e così via. Chi viene chiamato per nome insomma deve chiamare subito qualcun altro, per evitare di prendere una bastonata in testa.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 13 : Caccia al tesoro



La caccia al tesoro si svolge fra le case del paese. Ci saranno alcuni personaggi che cercheranno di camuffarsi fra gli abitanti. Le squadre dovranno passare da tutti i personaggi secondo l'ordine indicato di volta in volta dalle buste che troveranno. Ogni personaggio farà fare una prova alla squadra e al termine consegnerà una busta. La busta indicherà un luogo nel quale è nascosta una seconda busta nella quale è indicato il successivo personaggio che dovranno cercare. In essa troveranno anche un pezzo del puzzle che, una volta completato, indicherà il luogo del tesoro.

Ovviamente ogni squadra dovrà fare tutto il percorso necessario, perciò ogni personaggio prima di richiedere la prova alla squadra dovrà verificare che questa sia in possesso di tutti gli indizi che rimandano ai luoghi ed ai personaggi da raggiungere prima di lui (in pratica non vale trovare un personaggio a caso e approfittarne).

Il gioco è pensato per essere ambientato in un paesino, ed è bene che i personaggi siano travestiti.

1°personaggio: la chiromante

E' il classico gioco della Zingara. Le squadre dovranno scegliere, una alla volta quattro delle sette carte e rispondere ai relativi indovinelli. Se troveranno la LUNA NERA dovranno, per avere la busta, fare una penitenza.

**PENITENZA:** due componenti della squadra si sacrificheranno. Entrambi bendati , uno dovrà imboccare l'altro e fargli mangiare uno yogurt seguendo le indicazioni dei compagni.

2° personaggio: il mimo

Dovranno a turno mimare e fare indovinare al resto della squadra le seguenti parole:

- Cane con il pelo lungo
- Serpente innamorato
- Panino alla nutella
- Scarpe puzzolenti
- Rana dalla bocca larga
- Oliva in un cocktail

3° personaggio: il pittore

Dovranno, a turno e bendati, disegnare e fare indovinare al resto della squadra le seguenti cose:

- Pinocchio
- Mucca
- Chitarra
- Bicicletta
- Piede

4° personaggio: una vecchietta

Dovranno andare a chiedere agli abitanti un giornale, anche vecchio, ritagliare e incollare su un foglio le lettere necessarie per comporre la seguente frase:

“Mi è sembrato di vedele un blutto gatto!”

5° personaggio: un vecchietto

Dovranno riconoscere i rumori su di una cassetta.



6° personaggio: spazzino

Viene data una parola. I giocatori devono comporre una frase utilizzando parole che abbiano come iniziale le lettere che compongono la parola data. Es.: BETTO= Betto è tutto teso oggi.

Devono scegliere come parole tre nomi fra gli educatori.

Indizi per arrivare ai personaggi

Ora dovrete cercare una persona che vi farà giocare,

usa le carte ed è un po' stravagante,

lei, o lui, è una chiromante!!!

Un po' mi muovo, ma non so parlare,

però guardatemi e vi dirò che fare!

Cercatemi un po'! Ritraggo i brutti e i belli,

il mio mestiere è giocare

coi pennelli!

Gira corri, cerca e piroetta...

Per un aiuto trova una nonnetta.

Siete già stanchi?

Io ho i capelli bianchi

Porto anche un cappello

Che per me, è proprio bello!!!

Guardatevi attorno,

la strada con me è pulita tutto il giorno,

Mi volete trovare?

Continuatemi a cercare!!!!

*(Fine del gioco)*

## Gioco 14 : caccia al tesoro con i comandamenti



solita caccia al tesoro dove però i ragazzi per aver diritto di leggere il proprio biglietto, devono indovinare volta per volta un Comandamento rappresentato in un disegno. Per vincere la squadra oltre a trovare il tesoro dovrà anche mettere nell'ordine giusto i Comandamenti e vedrete che molti non ne saranno capaci, favorendo il recupero delle altre squadre.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 15 : Caccia alla frase



Scopo del gioco: ricostruire le frasi delle squadre avversarie leggendo le sillabe portate da ogni avversario.

Preparazione: ogni squadra sceglie da un libro comune una frase della

lunghezza tale da contenere un numero di sillabe pari a quello dei giocatori moltiplicato per 4 (circa) (tolleranza  $\pm$  3-4 sillabe).

Su fogli di carta di formato A41/2 (un A4 tagliato a metà AH AH AH) ogni squadra riporta con un colore proprio (VIETATI il giallo pallido, il rosa moscio e simili; consigliati nero, blu, verde scuro, rosso mattone, marrone...) le sillabe della propria frase. Dopo di ch  ogni giocatore si appropria di 4 foglietti dei quali uno verr  apposto sulla parte posteriore del proprio corpo (sulla schiena MAIALONI!!!) mediante il sistema da voi preferito (noi consigliamo mollette da bucato o simili, sconsigliati i chiodi o le graffe metalliche).

E' importante che in questa fase del gioco le squadre siano SEPARATE!!! (assegnare ad ogni squadra una base).

Svolgimento: tutti i giocatori hanno alcuni minuti di tempo per sparpagliarsi in 4 direzioni diverse (dopo andranno dove vorranno). Al fischio del conduttore del gioco ogni giocatore dovr  cercare di leggere la sillaba appesa sulle spalle di un avversario. Quando un giocatore sente che viene letto ad alta voce il suo cartellino dovr  fermarsi e coprirsi il viso (consigliata la posizione faccia a terra), per permettere all'avversario di staccargli il foglietto ed allontanarsi senza mettere a rischio la propria

incolumità. Tale posizione dovrà essere mantenuta per alcuni minuti (fino a quando il vincitore si è allontanato). A questo punto lo scartellinato provvederà a ricartellinarsi con uno dei 3 foglietti rimastigli (speriamo) e riprenderà la sua caccia.

Quando un giocatore finisce i suoi cartellini è **OBBLIGATO** a ritornare alla base dove inizierà a comporre le frasi degli avversari.

E' **ASSOLUTAMENTE VIETATO** cacciare se si è sprovvisti del necessario cartellino!!!

Fine del gioco: al fischio finale del conduttore (o quando una squadra termina tutti i suoi foglietti) tutti i componenti di ogni squadra si radunano per comporre le diverse frasi misteriose. Vince chi indovina più frasi (o più parole).

*(Fine del gioco)*

## Gioco 16 : CALCIO FRISBEE



### CALCIO FRISBEE

#### SCHEMA GIOCO

Un'insolita partita di calcio, con un frisbee al posto del solito pallone.

#### MATERIALI

Striscia biancorossa, un frisbee.

#### PREPARAZIONE

Si delimita un campo da gioco lungo almeno venti metri e largo otto; sui lati corti del campo si fanno due porte larghe un paio di metri. Si formano due squadre che si dispongono ognuna in una metà campo.

#### COME SI GIOCA

Si inizia da centrocampo e lo scopo è fare goal nella porta avversaria...senza piedi e senza palla. Si gioca, infatti, con il frisbee: il giocatore che ha il disco in mano può fare al massimo due passi e poi lanciarlo ad un compagno. Durante il passaggio, il frisbee può essere intercettato da un avversario. Se il frisbee cade per terra il primo giocatore che lo raccoglie può continuare l'azione. Se si tocca il frisbee con il piede è punizione, e il disco passa alla squadra avversaria. Solo il portiere può toccare il frisbee con ogni parte del corpo. Il goal è valido se il frisbee entra nella porta della squadra avversaria.

VINCE

La squadra che segna il maggior numero di goal

*(Fine del gioco)*

## Gioco 17 : Canguri



Luogo: al chiuso o all'aperto. Giocatori: da 12 a 30. Materiali: nessuno.

Le due squadre B e R sono schierate ai lati minori opposti del rettangolo di campo. Al fischio dell'A (animatore) la squadra B balza in avanti con un salto da compiersi a piedi uniti. Al secondo fischio dell'A il salto a piedi uniti lo fanno quelli della squadra R e via di seguito.

\* Il gioco consiste nell'arrivare a toccare per primi i giocatori avversari al termine o durante il proprio turno di salto. Il giocatore che si accorge di essere avanzato troppo e di trovarsi in cattive acque, può, durante il suo turno di salto, spostarsi, sempre a piedi uniti, indietro, avanti o lateralmente; mai in obliquo.

\* Toccare gli avversari vuol dire arrivare con le mani a toccare le spalle, o la testa dell'avversario immobile.

\* Ciascun giocatore ha tre vite; se toccato, ne consegnerà una all'avversario, tornerà alla base di partenza e (con cupi pensieri di vendetta!!) continuerà a giocare. Quando avrà finito le vite sarà eliminato e si ritirerà fuori campo a covare sordi rancori e pensando seriamente al... suicidio

*(Fine del gioco)*



## Gioco 18 : Cappuccetto rosso



Verrà fatto uscire un animatore (complice) dalla stanza e si dirà ai ragazzi di fargli uno scherzo... Si farà raccontare la storia di Capuccietto Rosso all'animatore che si porrà all'interno del cerchio formato dai ragazzi e ci si metterà d'accordo che quando l'animatore pronuncerà la parola lupo di sputargli addosso tutta la farina che si ha in bocca, ma... l'astuto animatore non pronuncerà mai tale parola se non dopo che la farina assieme alla saliva avrà formato un bel "pastone" e quando pronuncerà la parola lupo i ragazzi non riusciranno a sputarla...bella fregata!!!

*(Fine del gioco)*

## Gioco 19 : Carrarmato



ci si divide in due squadre(almeno 15 componenti ); una squadra farà il carrarmato , l'altra sarà i sabotatori.L a squadra carrarmato avrà un pilota che si metterà su una rete di materasso ( anche una coperta ) dal quale non potrà mai scendere, il resto della squadra deve portare in giro il pilota , tenendo con le mani la rete di materasso o la coperta , a seconda di quello che si usa, tutti i componenti della squadra devono rimanere attaccati al carrarmato per tutto il percorso. il carrarmato dovrà fare un percorso durante il quale troverà dei foglietti attaccati a un metro di altezza circa , su alberi ,cespugli , muri, siepi, i foglietti possono essere afferrati solo dal pilota , che senza scendere , dovrà prendere il foglio. scopo del gioco è trovare tutti i fogli disseminati durante il percorso, tutti in bella evidenza, e tornare al punto di partenza nel minor tempo possibile, un animatore starà davanti al carrarmato indicandogli dove si trovano i foglietti, comunque ben visibili, ma meglio se messi in luoghi poco accessibili.

L'altra squadra, i sabotatori, è quella che certamente si diverte di più: tutti i componenti saranno sparsi nei luoghi dove ci sono i foglietti, e , armati di bombe d'acqua, secchi d'acqua e farina dovranno colpire senza pietà il carrarmato , che difficilmente potrà evitare l'attacco in quanto nessun componente potrà staccarsi dlla pilota e anche perchè prendere il foglietto sarà un ' operazione che richiederà diversi secondi. Una volta passato il carrarmato, i sabotatori rientreranno alla base , ossia il punto di partenza del carrarmato. Per ogni foglietto si consiglia di far appostare non più di tre quattro sabotatori . poi le due squadre invertiranno i loro ruoli. Di solito, la squadra che per prima fa il carrarmato , arriva alla fine completamente fradicia e sporca di farina e svolgerà il ruolo di sabotatore molto accanitamente! si consiglia di fare sto gioco in un ampio spazio

aperto in estate data la quantità di acqua utilizzata, poi fare lavare i ragazzi dopo il gioco! quindi è pensabile fare il gioco in un campo estivo o simili, non certo in oratorio. gli altri animatori possono fotografare o riprendere con la telecamera il gioco, assicuro che dopo farà molto ridere riguardarlo

*(Fine del gioco)*

## Gioco 20 : Catena umana



verranno formate più squadre di ugual numero, dove i componenti si distenderanno per terra prendendosi l'un, l'altro per le caviglie in modo da formare una lunga catena umana. Vince la squadra che fa la catena più lunga.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 21 : Cavallo



In due seduti sul cavallo cercano di disarcionarsi a vicenda facendo uso di un cuscino, vince chi riesce per primo nell'intento.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 22 : Cerca gli oggetti



I due sfidanti vengono invitati a cercare in minor tempo possibile 10 oggetti che iniziano con una lettera uguale per tutti e due vince chi li trova per primo.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 23 : Corda di vestiti



Si formeranno più squadre e verrà fissato un tempo limite entro il quale ciascuna squadra dovrà cercare di formare con i propri vestiti la corda più lunga.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 24 : Cuscino



I componenti del gruppo si siedono in cerchio e uno di loro va in mezzo!  
Inizia un ragazzo seduto e dice il nome di un suo compagno, quello in centro  
ha in mano un cuscino che dovrà darlo in testa al ragazzo chiamato dal suo  
compagno, ma questo per non essere colpito dovrà dire un nome di un'altro  
membro del gruppo che a sua volta per non essere copito dirà un'altro  
nome!

NB: questo gioco si può fare anche con nomi di animali!

*(Fine del gioco)*



## Gioco 25 : Dama e cavalieri



Più persone vengono portate in una stanza mentre ad uno stesso numero di persone (le donne) viene affidata una di queste persone. Tornando uno alla volta, gli uomini devono fare una dichiarazione d'amore ad una delle dame schierate. In base all'assegnazione delle coppie avvenuta in precedenza, se l'uomo ha indovinato la coppia, riceverà un bacio, altrimenti uno schiaffo. Qualora la coppia si fosse già ricomposta, anche l'uomo che vedrà la propria dama importunata, risponderà con un calcio.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 26 : Elefante



Si farà finta di essere al circo e due ragazzi faranno l'elefante (si metteranno sopra una coperta) e un altro farà l'addestratore. L'addestratore comincerà a fare lui lo spettacolo e si sdraierà per terra e l'elefante gli passerà sopra, poi chiamerà un volontario tra il pubblico e lo farà sdraiare e quando l'elefante gli passerà sopra gli "pischerà addosso" = gli svuoterà un bicchiere pieno d'acqua sulla faccia.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 27 : File mute



Si è sparsi nella stanza (o dove si è...); l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le file rimanendo completamente in silenzio (va bene anche per ragionare sulla comunicazione non verbale).

*(Fine del gioco)*

## Gioco 28 : Flipper



Ci si mette in piedi in cerchio a gambe aperte uno di fianco all'altro senza lasciare dei buchi. Si pone al centro una palla e usando il "bagher" da pallavolo bisogna riuscire a centrare sotto le gambe dell'avversario; per eliminare una persona bisogna fargli gol due volte. Quando la palla entra per la prima volta tra le gambe di qualcuno questi continua a giocare al contrario girandosi verso l'esterno del cerchio e cercando di parare al contrario guardandosi sotto le gambe.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 29 : Forza ed equilibrio



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.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 30 : Fratelli



I bambini vengono divisi in 2 squadre e ogni bambino di ogni squadra deve avere un "fratello" nell'altra. Quando uno degli Animatori dice "FRATELLI!!!", i 2 fratelli si devono trovare e sedersi per terra. Gli ultimi che si siedono vengono eliminati.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 31 : Frost



siamo al Polo gli orsi polari vi lanciano "palle di neve" per congelarvi e mangiarvi

conoscete lo sparviero? questa e' una variante .Tre animatori fanno gli orsi bianchi e avranno un pallone leggero ( che vuol rappresentare una palla di neve congelante" ) al via i ragazzi devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte , gli orsi polari invece possono tirare,passarsi la palla e colpire i ragazzi che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendolie tornando indietro almeno fino a un limite prestabilito chi viene colpito rimarra "congelato " e deve rimanere immobile . Se qualche ragazzo intercetta la palla , prendendola al volo , puo' nell'altra manches liberare un compagno congelando tirandogli a sua volta la palla e liberarlo. piu' manches da una parte all'altra finche' ne rimarra uno solo !!!! ( meglio tre quattro soli)

Vince chi... chi rimane in gioco senza farsi beccare dal congelante

Materiale necessario: un pallone e un discreto spazio

*(Fine del gioco)*

## Gioco 32 : Gallina



In questo gioco si dividono i ragazzi in 2 gruppi, a ciascun gruppo verrà affidato un colore e faranno le galline, mentre gli educatori faranno i lupi e uno la chioccia; ogni "gallina" verrà munita di un pezzo di polistirolo da attaccare sulla schiena, scopo di ciascuna gallina è trovare la propria "penna" (del proprio colore) persa nel pollaio e attaccarla sulla propria schiena (sul polistirolo) e depositarla nel pollaio. Compito dei lupi sarà quello di strappare la penna a ciascuna gallina prima che giunga al pollaio (la gallina non può giungere al pollaio senza penna) e nasconderla di nuovo. All'interno del pollaio c'è la chioccia, quando è in piedi il pollaio è aperto, quando è seduta è chiuso e le galline non possono entrare. Vince la squadra che entro un certo tempo massimo riesce a portare più penne al pollaio. N.b. quando una gallina ha portato una penna nel pollaio, va subito alla ricerca delle altre. Il pollaio è un rettangolo delimitato con delle corde.n verbale).

*(Fine del gioco)*



## Gioco 33 : Gara di sci a squadre



Si devono formare + squadre da due o più persone, che dovranno sfidarsi in una simpatica gara di sci da prato. Ad ogni squadra verranno affidati due "sci" (due pezzi di legno), quindi per ogni sci ci saranno più sciatori. Sarà dato un punto di partenza e un punto di arrivo dove gli sciatori dovranno cercare di arrivare, ma come vedrete sarà molto difficile perché non riusciranno a coordinarsi e gli attacchi si romperanno spesso. **IL DIVERTIMENTO E' ASSICURATO!!!** materiale: tavole di legno (perline) e molto scotch per gli attacchi.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 34 : Gorilla



In ogni gruppo c'è un leader...che si fa sentire!

I partecipanti al gioco sono radunati tutti in uno spazio circoscritto, preferibilmente chiuso. L'animatore sceglie un ragazzo, magari quello che "rompe" sempre... e lo conduce fuori dalla porta. Intanto viene spiegato dettagliatamente a tutti gli altri il gioco-scherzo: il gruppo rappresenta un branco di gorilla, all'interno del quale si distingue il capo-gorilla, riconoscibile dal suo verso, gridato più forte di tutti. Il ragazzo che è fuori, una volta entrato deve cercare di scoprire chi rappresenta il capo-gorilla. Ma in realtà, essendo uno scherzo, nessuno sarà scelto come capo branco: il malcapitato, dopo aver sentito l'urlo dei gorilla in coro, tirerà ad indovinare a caso per tre volte; solo al terzo tentativo, gli si dirà comunque: "indovinato!!!". A questo punto verrà scelto un altro ragazzo che dovrà uscire per indovinare. Ma questa volta verrà davvero assegnato il ruolo di capo-gorilla a qualcuno... che guardacaso sarà proprio il "rompi" di prima... Tutti (tranne il capo-gorilla)devono essere d'accordo che, al rientro del ragazzo che era fuori, si dovrà gridare il verso del gorilla per sole due volte, in modo che al terzo tentativo dell'"indovino" il solo ad urlare (più forte del normale, essendo capo-branco...)sarà lo sfortunato...rompiscatole!!!

Vince chi... si sarà preso una piccola rivincita sugli scherzi del solito burlone...

Materiale necessario: niente

*(Fine del gioco)*

## Gioco 35 : Gran premio formula1



Descrizione del Gioco:

Simulazione di un GP di Formula I. Ogni gruppo rappresenterà una scuderia, al cui interno verranno suddivisi i vari ruoli. Vince la squadra che completerà per prima il percorso previsto sul circuito.

Divisione degli educatori:

Un educatore sarà il Commissario di gara: avrà il compito di dare il via alla gara e di sventolare la bandiera a scacchi, nonché il difficile impegno di contare il numero dei giri di ciascuna vettura (servirsi della tabella allegata).

Due educatori saranno i Direttori dei box: saranno posizionati all'uscita dei box e avranno il compito di attaccare un bollino adesivo su ogni vettura per ogni sosta, in modo da poter controllare che tutte le soste previste vengano effettuate.

Cinque educatori si divideranno nel controllo della corsia box, soprattutto per quanto riguarda i rifornimenti.

I restanti educatori si divideranno lungo il percorso e saranno i Commissari di percorso, con il compito di controllare eventuali scorrettezze o "incidenti" e comunicarle al Commissario di gara che prenderà i relativi provvedimenti.

Formazione delle squadre:

Ogni squadra dovrà presentare alla commissione di gara due vetture, ognuna delle quali dovrà essere composta da due persone. All'interno delle due vetture devono esserci due ragazzi e due ragazze, dipartiti a piacere.

All'interno della squadra un ragazzo verrà nominato Direttore di scuderia con il compito di studiare le strategie dei pit-stop (il Jean Todt della situazione, insomma ... ).

Tutti i restanti ragazzi del gruppo costituiranno il gruppo dei meccanici e saranno impegnati durante i pit-stop, con il compito di cambio gomme e rifornimento benzina.

Costruzione delle vetture:

La prima fase del gioco consiste nella costruzione delle vetture. I due componenti delle auto dovranno compiere il percorso in una qualsiasi posizione, con il solo obbligo che uno dei due cammini con i soli piedi a terra, l'altro con le sole mani (ad esempio, con la posizione a carriola). Durante la gara, i due potranno invertire le loro posizioni.

La squadra (i meccanici e il direttore di scuderia) dovrà costruire la carrozzeria dell'auto. I componenti delle macchine non potranno costruire la vettura. Per occuparli si può improvvisare una fase di "riscaldamento".

Si dovranno costruire: un alettone anteriore e posteriore, un cofano motore con logo della scuderia e numero della vettura ben visibili, due freni a disco e due caschi. Libera fantasia ai giocatori sulle forme e sulle posizioni dei pezzi!!

Materiale a disposizione dei gruppi: cartone, spago, nastro adesivo, forbici, pennarelli, fogli bianchi.

Le "gomme" delle auto saranno rappresentate dalle... scarpe dei giocatori: uno le avrà nei piedi, l'altro infilate nelle mani per non farsi male...

Qualifiche:

Come nei veri GP di Formula 1, sono necessarie le qualifiche per determinare la griglia di partenza. In questo caso le qualifiche consistono in un gioco al quale devono partecipare i "meccanici" delle varie scuderie.

Percorso:

Il percorso viene tracciato secondo le disponibilità del campo da gioco e a discrezione degli educatori. Sarebbe meglio se avesse almeno una chicane, una strettoia, una curva a gomito e qualche altra curva, per spettacolarizzare la corsa, oltre ad un rettilineo lungo il quale si troveranno i box delle varie scuderie.

Il Gran Premio:

Le vetture si dispongono sulla linea di partenza (con tutta la "carrozzeria" già posizionata); intanto si procede alla spiegazione del gioco. Le vetture dovranno compiere 18 giri del percorso, durante i quali dovranno effettuare 6 soste ai box. Sta ai Direttori di scuderia studiare una strategia di sosta ai box per evitare perdite di tempo e intralci tra le due vetture della stessa scuderia. Durante la sosta ai box diventa fondamentale il ruolo dei meccanici. Infatti dovranno procedere a:

1. Cambio gomme: i meccanici tolgono le scarpe dei due componenti

della vettura e poi le infilano nuovamente nei loro piedi/mani, ma... invertite! (quelle nei piedi dell'uno finiranno nelle mani dell'altro e viceversa)

2. Rifornimento benzina: i meccanici fanno bere con una cannuccia ai due componenti della vettura una certa quantità di acqua. Durante le sei soste ai box si dovranno bere complessivamente 3 litri d'acqua...

Giro di prova :

Le vetture, disposte sul tracciato secondo l'ordine delle qualifiche, dovranno compiere un giro di prova, durante il quale sarà vietato superare. Per rendere più movimentata questa fase del gioco un educatore potrà fare la telecronaca descrivendo le particolarità del tracciato. A questo punto si darà il via alla gara vera e propria, che terminerà con lo sventolio della bandiera a scacchi.

Penalità:

- Perdita di pezzi della vettura: quando si perde qualche pezzo della vettura, i meccanici dovranno recuperarlo sulla pista e le macchine dovranno fermarsi per le riparazioni ai box, senza poter effettuare né rifornimento né cambio gomme.
- Forature: le vetture "forano" quando i due componenti perdono la posizione da mantenere. Saranno penalizzati con una STOP & GO di 20 secondi.
- Comportamento scorretto: il comportamento scorretto in qualunque momento del gioco viene punito con uno STOP & GO di 1 minuto.
- Rifornimento scorretto: se ai box i meccanici rovesciano l'acqua, le

vetture la "sputano" o avviene qualunque movimento non consentito allo scopo di diminuire la quantità d'acqua da bere, la vettura verrà penalizzata con uno STOP & GO di 40 secondi ai box.

Ruolo degli educatori:

Durante il GP gli educatori ai box avranno il compito di controllare che tutte le soste avvengano correttamente e che non ci siano movimenti illeciti con l'acqua (ricordate il motto "Box bagnato = Box penalizzato!"). I Direttori dei box si troveranno all'uscita della corsia dei box e applicheranno un bollino adesivo sul cofano motore di ogni vettura per ogni sosta ai box (Attenzione! NON valgono gli STOP & GO!).

Scaletta per la spiegazione e tempi indicativi:

Per evitare di annoiare i ragazzi, si consiglia di spiegare il gioco per gradi, intervallando la spiegazione con lo svolgimento delle varie fasi. Ad esempio:

1. Spiegazione dello scopo del gioco e formazione delle squadre (divisione interna)
2. Costruzione delle vetture; questi due primi momenti potranno durare indicativamente 35/45 minuti
3. Spiegazione delle qualifiche
4. Qualifiche
5. Spiegazione dei GP (soste ai box, penalità, ecc.)
6. Giro di prova



## 7. Gran Premio

Il tempo totale previsto per l'intero gioco è di circa 2 ore e mezzo/3 ore.

Riepilogo del materiale occorrente:

almeno 10 pannelli di cartone, fogli bianchi in quantità, 10 forbici, 10 gomitoli di spago, 10 nastri adesivi, 40 cannucce, 40 bottiglie di plastica da 1 litro e mezzo, pennarelli in quantità, 120 etichette adesive, nastro da cantoniere per segnare il percorso, bandiera a scacchi.

Produced by ABC Games Corporation

*(Fine del gioco)*

## Gioco 36 : I cinque continenti



Nell'epoca delle grandi scoperte geografiche, gli irriducibili esploratori non si scoraggiavano nemmeno davanti ai temibili selvaggi...

I giocatori si dividono in squadre di esploratori (o missionari) e selvaggi. Il campo da gioco è costituito da 5 luoghi ben distanziati e possibilmente nascosti in mezzo alla boscaglia. Questi cinque luoghi rappresentano i 5 continenti da esplorare e saranno contraddistinti da un albero, un grosso sasso, o un altro oggetto simbolico, al quale verrà appeso un grande foglio bianco con l'indicazione: "ASIA", "AMERICA", "OCEANIA", "AFRICA", "EUROPA". Al via del capo-gioco, gli esploratori (i quali possiedono un cartellino colorato (un colore per squadra)ciascuno, che rappresenta la loro "vita") partono da Roma alla conquista dei continenti. Infatti il loro compito è quello di far guadagnare punti alla propria squadra, conquistando il maggior numero di continenti possibile. La conquista è documentata grazie alla firma che gli esploratori apporranno sul foglio. Attorno a ciascun continente, però, per un raggio di circa 15 metri si aggirano i selvaggi(lasciando libero il centro per 2 m di raggio, al quale loro non possono avvicinarsi). I selvaggi saranno travestiti o camuffati in modo caratteristico e magari emmetteranno anche un verso che li contraddistingue dagli altri selvaggi... Questi hanno il compito di difendere il loro territorio dai conquistatori, e cercano di "ucciderli" toccandoli. Quando un esploratore è preso, il selvaggio fa una crocetta o un segno sul cartellino dell'esploratore, il quale per poter continuare a giocare deve fare ritorno a Roma, dove il capo-gioco gli riconsegnerà una nuova vita dopo avere superato una prova... Lungo il tragitto è possibile che gli esploratori incontrino strani personaggi come i famosi "GRANDI SAGGI" oppure gli imperterriti "STUPIDONI" (gli educatori) che

cercheranno di sviare la ricerca o di trattenere i malcapitati con indovinelli, penitenze, o altro... Il gioco si conclude ad un'ora stabilita in partenza.

Vince chi... la squadra che, alla fine del gioco, ritirati tutti i cartellini "vita" e i documenti dei continenti e fatto il conteggio, avrà fatto più vittime (per i selvaggi) e avrà conquistato più continenti (per gli esploratori).

Materiale necessario: fogli grandi per i continenti e penne o pennarelli legati ad un filo; cartellini colorati per ogni squadra di esploratori con filo per appendere al collo; penna per il capo-gioco (che deve firmare per dimostrare l'effettuata penitenza...); travestimenti vari...

*(Fine del gioco)*

## Gioco 37 : I POMPIERI



### I POMPIERI

### SCHEMA DEL GIOCO

Le squadre si affrontano nel passarsi nel modo più veloce possibile il maggior numero di bicchieri pieni e vuoti, per riempire un bottiglione...assetato!

### MATERIALE

Una bacinella colma d'acqua, un bottiglione per ogni squadra e bicchieri di carta a volontà.

### PREPARAZIONE

Si dividono i giocatori in più squadre, che si dispongono a raggiera attorno ad una bacinella colma d'acqua. I giocatori sono in fila, a circa un metro l'uno dall'altro, e l'ultimo componente di ogni squadra tiene in mano un bottiglione. Il primo di ciascuna fila ha invece in custodia dieci bicchieri.

### COME SI GIOCA

Al via dell'animatore i capifila riempiono un bicchiere dopo l'altro e, man mano, li passano al compagno di squadra alle loro spalle. Che poi li fa proseguire verso i giocatori successivi, fino all'ultimo della fila che versa l'acqua nel bottiglione e fa ripartire in avanti il bicchiere vuoto. Il bicchiere arriva così nuovamente al primo della fila, che lo riempie ancora

e gli fa ripetere lo stesso percorso. Il "via vai" di bicchieri pieni e vuoti continua fino a quando il bottiglione non è pieno del tutto.

VINCE

La squadra che riesce a riempire per prima il bottiglione

*(Fine del gioco)*

## Gioco 38 : Il calcioletto



due squadre una disposta davanti all'altra , di numero pari ,come per il fazzoletto .una panca ( o due paletti)che delimitino una porta da calcio non tanto grande, disposta a fianco di ogni squadra. una palla al centro Il capogioco dice un numero , il ragazzo con quel numero scatta in avanti in contemporanea con il ragazzo dell'altra squadra con lo stesso numero, dovra' calciare il pallone posto al centro e dribblando cercare di far gol nella porta ( che deve essere sguarnita ) dell'altra squadra una variante e' quella di chiamare due numeri alla volta cosi' possono costruire un po' di gioco , oppure se si hanno tanti ragazzi dividerli in 4 squadre .posti in quadrato con altrettante porte

Vince chi... subisce meno gol

Materiale necessario: pallone , panca o birilli e paletti per la porta

*(Fine del gioco)*

## Gioco 39 : Il giornale



I ragazzi vengono suddivisi in piccoli gruppi e a ciascun gruppetto verrà assegnato un foglio di giornale. Al fischio dell'educatore i ragazzi dovranno trovarsi tutti sopra il proprio foglio di giornale, la squadra che non ci riuscirà verrà eliminata, poi il giornale verrà piegato a metà e così via.... Vince l'ultima squadra che rimane.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 40 : Il gomitolo



In cerchio; uno alla volta parla velocemente di sé stesso; quando ha finito lancia un gomitolo di lana (che aveva in mano) ad un'altra persona, dopo essersi legato un filo al polso. La persona che prende il gomitolo parla di sé e poi (dopo aver annodato il filo sempre al polso) lo lancia ancora ad un altro. Alla fine del giro, si cerca di sciogliere la ragnatela passando sopra e sotto il filo. Si può anche fare (se si è in un gruppo non nuovo) che chi prende il gomitolo, deve parlare non di se stesso ma della persona che glielo ha lanciato. In questo caso, chi inizia, parlerà alla fine dell'ultimo che riceve il gomitolo.

*(Fine del gioco)*



## Gioco 41 : Il mercato



I giocatori, divisi in 2 squadre, devono iniziare a camminare per la stanza, come se fossero al mercato. Quando l'educatore grida "Chi vuole n xxx?" (il numero - n - o l'oggetto - xxx - possono essere scelti dall'educatore) i ragazzi devono comporsi in gruppi di n persone (della loro squadra). Chi rimane fuori è squalificato. Chi rimane alla fine fa vincere la squadra. (N.B. Ti suggerisco di farlo a tempo... la squadra a cui sono rimasti più componenti vince!)tima squadra che rimane.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 42 : Il paracadute



Ci vuole una panca lunga (o anche solo un'asse di legno, anzi è ancora + divertente) e due animatori un po' forzuti che la sollevano alle estremità + un altro animatore che fa da altimetro. Il partecipante viene fatto salire in piedi sulla panca e gli si dice che deve imparare a buttarsi col paracadute da questo simulatore. Tiene una mano appoggiata sulla spalla della persona che fa da altimetro, mentre viene sollevata la panca. Dopo vari tentativi di salto, fatti a quote sempre maggiori (5000m, 6000m, 7000m ecc...), si fa, dopo aver bendato il partecipante, l'ultima e + difficile prova dai 10.000m: a questo punto i due che devono sollevare la panca la alzano solo di pochissimi centimetri, continuando però a farla traballare come se stesse salendo realmente, mentre l'animatore-altimetro lentamente si abbassa sulle ginocchia.

Il paracadutista avrà la sensazione di essere salito tantissimo, così quando gli si chiederà di saltare per l'ultima volta ci sarà da ridere per la goffaggine estrema del salto...

*(Fine del gioco)*

## Gioco 43 : Il tesoro del monastero



Ci troviamo nell'antico monastero di Cervar. A spingerci ad andare al monastero è stata la notizia che i monaci vogliono dare, ai più meritevoli, il tesoro contenuto nelle celle sotterranee.

Per ottenerlo però sottopongono i pretendenti a delle prove fisiche ed intellettuali... Chi riesce a terminarle vincerà il premio.

Ci si deve muovere in squadre (meglio se 4) per riuscire a superare le varie prove nel minore tempo e nel miglior modo.

Le prove da superare sono 5 (noi avevamo dato un tempo massimo di 15 minuti per prova), preparate da 5 monaci (animatori) che si sono sparsi per il territorio. Dopo aver terminato la prova, senza saperne l'esito, la squadra si reca alla successiva.

Solamente alla fine del gioco si saprà chi è la squadra che ha superato le prove col punteggio più alto e che, ovviamente, riceverà il premio.

### - 1^ PROVA

Si dice alla squadra di andare in giro "per il mondo" ad intervistare 5 persone alle quali porre queste domande (dopo essersi ovviamente presentati) e riportarle in un luogo definito della casa entro 15 min.:

1. Nome ed età
2. Paese di residenza e da quanti anni ci vive
3. Descrizione del "Gattopancieru" - Descrizione del Leone di Lernia
4. Dire almeno 5 nomi di moto o motorini
5. Come traduce nel suo dialetto "mi sono rotto un dito"

## - 2^ PROVA

Terminata la prova precedente si presenteranno nel luogo predefinito dove troveranno un cartellone con scritto:

Avete superato la prova?

Lasciate per terra, qui sotto, il vostro materiale e recuperate i fogli che sono qui di fianco.

Leggeteli, fate come scritto e poi portate tutto in cucina (la cucina del campo).

Nei fogli che troveranno sarà scritto di rispondere a queste domande entro 15 min.:

1. Scrivi almeno 5 presidenti della Repubblica Italiana.
2. Che cos'è lo Zebbrù? Animale, monte, nazione.
3. Chi scrisse "Il Milione"?
4. Di quale stato è la targa automobilistica B?
5. Come si chiama il Dio del Mare nella mitologia romana?
6. Qual è l'unità di misura della quantità elettrica?
7. Qual è, tra questi il metallo più leggero? Oro, piombo, platino
8. Quale nazione sconfisse Napoleone nella battaglia delle Piramidi?
9. Chi fu chiamato "flagello di Dio"?
10. Dove si trova la Sacra Sindone?
11. Qual è la capitale dell'IRAN?
12. Qual è la capitale dell'Australia?
13. Come si chiamano gli abitanti di Como?
14. Quali di questi 5 è un intruso? Giovanni, Luca, Matteo, Marco, Paolo
15. Quali di questi 5 è un intruso? Bergamo, Brescia, Milano, Novara, Varese.

16. Con chi fa coppia il seguente personaggio? Dante
17. Con chi fa coppia Renzo Tramaglino?
18. Con chi fa coppia Franco Franchi?
19. Qual è il nome di Mozart?
20. Qual è il nome Vespucci?
21. Qual è il nome Buonarroti
22. Qual è il nome Tasso?

- 3<sup>^</sup> PROVA

Recàti in cucina si chiederà loro, tramite la radio, di fare un dolce con gli ingredienti preparati: (per squadra)

- una tazzina di farina gialla
- una tazzina di farina bianca
- 1/2 tazzina di zucchero
- 1 limone
- 2 uova
- biscotti o pane

Inoltre serviranno: 1 recipiente x mescolare le farine, 1 grattugia x il limone, un recipiente dove sbattere le uova, un piatto dove rompere i biscotti o il pane.

Si dirà loro di:

Impastare le due farine con l'acqua per renderle abbastanza solide; Grattugiare una scorza di limone; rompere le uova in un piatto e sbatterle fino ad amalgamarle, sbriciolare i biscotti o il pane; Infine si butta tutto in un unico recipiente e si miscela bene.

Tutto in 10 min.

Poi si deve andare ... (dire un luogo)

- 4^ PROVA

Nel 4° luogo si chiederà loro di recuperare alcuni materiali per poi recarsi nel luogo successivo.

- Accendino blu
- Spazzolino da denti verde
- Dopobarba qualunque
- Profumo qualunque

- 1 Giornale
- Cartina geografica
- Laccio da scarpe bianco
- Penna da scrivere rossa che scrive verde
- Del filo o dello spago
- Fazzoletto a fiori
- Documento di persona nata in giugno
- Moneta da £ 200 del 1992
- Orologio che segni anche la temperatura

Quando hanno recuperato tutto il materiale dovranno recarsi al posto della prova successiva (comunicatolo dal monaco)

- 5<sup>^</sup> PROVA

Nell'ultimo posto si chiederà loro di effettuare un percorso, o una staffetta, con diversi ostacoli.

Difficoltà: la squadra deve terminare con lo stesso numero di componenti con cui era partita; infatti durante il percorso comparirà il monaco Bastardicus a rapire componenti delle squadre e portarli nel suo



covo. Egli non vuole che sia portato via il tesoro del monastero perché dice che gli appartiene. Una volta rapito il malcapitato, consegna un biglietto al monaco della prova che, a sua volta, lo consegna alla squadra. Nel biglietto vi sarà indicato il luogo in cui si trova il covo di Bastardicus (il messaggio sarà in codice o sotto forma di indovinello) e qui potranno anche trovare il rapito (il nostro covo era un cimitero di montagna; legavamo il rapito ad un albero). Per riavere il componente, la squadra dovrà assaggiare la pozione del monaco e dire almeno 3 componenti di essa in tre tentativi.

ra che rimane.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 44 : Indovina chi



Due ragazzi verranno fatti sedere uno di fronte all'altro, ciascuno con un nome di un personaggio famoso sulla testa in modo che non lo possa vedere. Compito di ogni ragazzo sarà indovinare il proprio nome, facendo a turno una domanda agli altri ragazzi e questi potranno rispondergli solo si o no, vincerà il ragazzo che indovinerà per primo il proprio nome.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 45 : Indovina gli ingredienti



Gli animatori sfideranno i ragazzi ad indovinare gli ingredienti di un liquido fatto loro assaggiare, ma questi non ci riusciranno mai perché? La pentola da cui verrà estratto contiene una altra pentola all'interno contente calzini, chiodi...Inoltre si potranno gettare nel liquido gli ingredienti più strani ex. pomodoro, pezzi di pesche, pepe...

*(Fine del gioco)*

## Gioco 46 : Indovina la frase



i ragazzi verranno divisi in squadre e verrà letta loro una frase, dove una parola sarà sostituita con una x

ex. gatto con gli x = (gatto con gli stivali)

i ragazzi dovranno prenotarsi e dire la frase completa, a chi indovina verrà assegnato un punto. Vince la squadra che totalizza più punti. Materiale : un fischietto per squadra che servirà a prenotarsi.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 47 : La bomba



Classico gioco, ma sempre molto divertente. Bisogna disporre i ragazzi in cerchio seduti su una sedia, i quali dovranno farsi passare una scatola, mentre gli animatori cantano; quando all'improvviso gli animatori smetteranno di cantare colui che si troverà con la scatola in mano dovrà aprirla e pescare un bigliettino con un pegno che si troverà al suo interno. materiale: sedie per sedersi, tanta voce per cantare e magari una chitarra, una scatola e dei bigliettini dove scrivere i pegni.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 48 : La fattoria



Un educatore sussurra nell'orecchio di ciascun ragazzo il proprio animale, facendo credere che ci siano 2 o 3 galline, 2 pecore, 2 maiali, 1 cavallo ecc... e invece dovrà assegnare 2 o 3 galline, 1 cavallo, 2 maiali e tutte le altre pecore. L'educatore stabilisce gli animaletti per tutti, deve far fare un cerchio tenuto "sottobraccio" in modo da essere molto legati e quando chiama le galline, le galline alzano i piedi e fanno il verso, e gli altri devono sostenerli con la forza, poi chiama i maiali e poi il cavallo... quando chiama le pecore cadranno tutti a terra come sacchi di patate.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 49 : La gabbia



Alcuni giocatori tenendosi per mano devono formare delle gabbie, altri gli uccelli che dovranno passare da una parte all'altra del campo senza lasciarsi catturare dalle gabbie. Per catturare gli uccelli, i componenti delle gabbie devono alzare le braccia, senza lasciare le mani, cercando di far entrare nel cerchio formato gli uccellini. Vince la gabbia che è riuscita a catturare più uccellini.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 50 : La principessa e il drago



La principessa è stata rapita dal drago e aspetta i suoi cavalieri...

La principessa (Anche se è un principe va bene lo stesso) viene legata ad una sedia con più o meno lacci a seconda del livello di difficoltà. I cavalieri dovranno sciogliere i nodi e liberare la principessa senza che il drago li uccida con il suo tocco mortale. Per fortuna il principe è già riuscito a bendare il drago che ora non vede nulla.

Vince chi... Riesce a non farsi sentire dal drago e libera la principessa

Materiale necessario: una sedia, dei lacci, una benda

*(Fine del gioco)*



## Gioco 51 : La radio



Verranno formate più squadre e ciascuna di esse sarà una stazione di una radio, ci sarà una stazione che trasmetterà canzoni di chiesa, una che trasmetterà canzoni di una volta, una che trasmetterà canzoni moderne e una che trasmetterà canzoni di cartoni animati. Le stazioni radio saranno disposte in cerchio e in mezzo ci sarà un animatore che farà da ascoltatore e cambierà le stazioni, ogni gruppo dovrà essere sempre pronto a trasmettere una canzone del genere prestabilito. Se un gruppo quando viene chiamato e non ha una canzone pronta o ripete una già cantata viene eliminato e così via ad esclusione.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 52 : La rosa dei venti



Si fa un quadrato e si dispone ogni squadra su un lato (ogni lato del quadrato corrisponderà ad un punto cardinale). Quando l'educatore dirà la frase: "il vento va da x a y" (dove x e y sono 2 punti cardinali) le squadre x ed y devono scambiarsi. Punti penalità alle squadre lente!

*(Fine del gioco)*

## Gioco 53 : La tribu dei piedi neri



Si fanno togliere le scarpe a tutti i componenti delle squadre, le scarpe verranno mischiate formando un grande mucchio. Al via il primo giocatore di ogni squadra dovrà andare alla ricerca del proprio paio di scarpe, indossarlo e tornare al punto di partenza...partirà il secondo giocatore e così via..Vince la squadra che per prima avrà indossato le scarpe.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 54 : La vasca



I giocatori si dividono in due squadre e ciascuna squadra ha un pari numero di vuoti di bottiglia contenuti in una vasca. Al via ciascuna squadra deve svuotare la propria vasca e riempire quella della squadra avversaria. E' quasi una partita di rugby dove sono ammesse spinte, lanci e blocchi...Vince chi avrà meno acqua nella propria vasca.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 55 : Le canoe



Ogni squadra deve mettersi a sedere in fila indiana con le gambe aperte in modo tale che si formi una canoa. L'educatore armato di fischio, deve dare il tempo della vogatura. Se l'educatore dice "tempesta" la canoa deve girarsi dall'altra parte il più veloce possibile.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 56 : Mela



si formeranno più coppie che dovranno sfidarsi nel mangiare nel più breve tempo possibile una mela (c'è una mela per ciascuna coppia) che pende dal soffitto senza l'aiuto delle mani.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 57 : Mela e fatina



si fa una specie di staffetta dove concorrono solo due persone. I concorrenti devono prima dare un morso a una mela che si trova in una vaschetta piena d'acqua e poi cercare sempre con la bocca un palloncino in un piatto pieno di farina. E' severamente vietato l'uso delle mani...Vedrete che belle facce bianche.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 58 : Moneta



Più che un gioco è uno scherzo, verranno prelevati a scelta dei ragazzi e saranno fatti uscire dalla stanza. Poi uno alla volta sarà chiamato a fare un gioco di abilità: gli verrà infilato un imbuto nei pantaloni e gli verrà messa una moneta sulla fronte, scopo del gioco è far cadere la moneta (abbassando la testa), dentro l'imbuto...il gioco si farà poi sempre più difficile, il ragazzo dovrà sostenere la prova con 2 monete, poi con 3 e infine bendato e mentre sta per abbassare la testa per far cadere la moneta nell'imbuto gli verrà versata dell'acqua...!!!

*(Fine del gioco)*



## Gioco 59 : Morto



Ambiente: stanza buia con un "morto" sdraiato per terra con un lenzuolo sopra e circondato da alcune candele accese.

morto = ragazzo al "contrario" ovvero deve cercare di far scambiare i suoi piedi per la sua faccia come? tra i piedi si metterà un pallone (= testa) che verrà coperto dal lenzuolo e sopra il pallone ci metterà un cappello, distenderà le sue mani dietro la testa (deve farle scambiare per piedi), e le metterà dentro le scarpe che saranno le uniche a fuoriuscire dal lenzuolo.

un animatore chiamerà un ragazzo che prima è stato fatto uscire dalla stanza in modo che non sappia che il ragazzo che fa da morto è posto al contrario e lo farà mettere a gambe aperte sopra il morto rivolto verso la testa (che nella realtà sono i piedi). L'animatore dirà al ragazzo che ha una speciale occasione di parlare con un morto e di fargli delle domande sul proprio futuro, però il morto potrà rispondere solo muovendo la testa (pallone con i piedi), facendo sì o no, ad un certo punto però il morto balzerà in piedi all'improvviso e gli farà prendere un grosso spavento...!!!

*(Fine del gioco)*

## Gioco 60 : Moto



Verranno disposti due ragazzi seduti su di una sedia al contrario uno di fronte all'altro (un ragazzo è un complice degli animatori, l'altro la vittima). I due dovranno far finta di correre in moto e la vittima deve imitare i gesti del complice, per es. quando il complice dirà curva a destra tutti e due si piegheranno a destra e così via finché dirà salto e tutti e due si alzeranno e si abbasseranno di colpo dalla moto, solamente che alla vittima sarà posta sotto il sedere una spugna inzuppata d'acqua.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 61 : Naufraghi



Un altro gruppo di naufraghi sta vagando nel mare sorretto da alcune zattere, cercando di scacciare un branco di squali affamati.

Si suddividono i giocatori in squali e naufraghi. Ogni naufrago è in piedi su una zattera (un foglio di giornale). Gli squali cercano di far cadere in acqua i naufraghi per mangiarseli, strappando il foglio di giornale. I naufraghi cercano di scacciare gli squali eliminandoli se li toccano. Ma non appena la zattera sarà diventata troppo piccola per sostenere un naufrago e questo metterà un piede in acqua, sarà eliminato.

Vince chi... rimane per ultimo nel mare (squali) e chi rimane per ultimo sulle zattere.

Materiale necessario: fogli di giornale.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 62 : Noccioline



Usufruento della struttura che consta di un tubo che si conclude su un piano metallico, si lascia cadere dalla cima del tubo una noce, il giocatore deve centrare con un martello la noce non appena esce dal tubo.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 63 : Nomi



Questo é un gioco dove si imparano i nomi dei bambini. I bambini vengono messi in riga e un animatore con un pallone chiama un bambino, tira il pallone e il bambino, facendo fare un rimbalzo al pallone lo deve prendere. Chi non lo prende viene eliminato.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 64 : Ogni nodo s'ha da sciogliere



Si formano dei gruppi da 10-15 persone. Ogni gruppo si dispone in cerchio; ciascun componente tiene le mani protese in avanti e, con gli occhi chiusi, avanza verso il centro del cerchio, fino ad incontrare le altre mani. Ogni mano deve stringere un'altra mano casualmente. Quando non ci sono più mani libere in tutti i gruppi si dà inizio al gioco. Ogni squadra dovrà cercare di sciogliere i nodi del proprio cerchio senza liberare nessuna mano.

Vince chi... vince chi scioglie per prima tutti i nodi (non è detto che ci si riesca sempre.....)

Materiale necessario: pazienza e adattamento a situazioni un pò difficili...  
Ti piace il tuo vicino?

*(Fine del gioco)*

## Gioco 65 : Orologio



verranno disposti degli orologi in modo sparso e verrà chiamato un ragazzo a caso il quale sarà bendato e dovrà camminare tra gli orologi per giungere a una meta del percorso prefissata seguendo le indicazioni dei compagni, ma tutto di un tratto si troverà i piedi dentro una bacinella piena d'acqua. N.B. una volta bendato il ragazzo gli orologi vengono tolti.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 66 : Palline



I bambini vengono divisi in squadre da 3 o 4 giocatori e gioca 1 squadra alla volta. Viene riempita una bacinella di acqua e vengono messe una quindicina di palline da ping pong. Di fronte a circa 10 metri dalla bacinella viene sistemata una terrina. Parte un giocatore alla volta e deve portare una pallina alla volta prendendola con la bocca. Vince la squadra che ne porta di più.

*(Fine del gioco)*



## Gioco 67 : Palline sotto il mento



Vengono fatte squadre da 3 giocatori e gioca 1 squadra alla volta. Vengono sistemati in riga 3 cerchi a 3 metri l'uno dall'altro e i 3 giocatori non devono uscire dai cerchi. Il primo giocatore mette una pallina di spugna sotto il mento, arriva dal secondo giocatore e quest'ultimo dovrà riuscire a prendersela sotto il mento senza l'aiuto delle mani, cosicché il terzo. Vince la squadra che porta più palline in un tempo prestabilito (1'30).

*(Fine del gioco)*

## Gioco 68 : Pallone a quattro zampe



Luogo: al chiuso se il pavimento è liscio, o meglio, su prato. Giocatori: da 12 a 24.

Materiali: una palla o un pallone di circa 15 cm di diametro.

Delimitare il campo rettangolare, lungo 20/30 metri e largo 10/15 a seconda dei numero dei giocatori, con quattro bandierine, e le porte larghe 3/4 metri sulle linee di fondo. Si mette il pallone in centro.

\* Le squadre sono schierate con attaccanti, difensori e portiere. All'inizio gli attaccanti sono schierati a tre metri dal pallone. Al fischio dell'A i contendenti inizieranno il gioco che segue le medesime regole del calcio con la differenza che i giocatori possono muoversi solo camminando sulle mani e sulle ginocchia. I tiri e i passaggi si effettuano con il palmo delle mani.

\* I difensori non possono superare la metà del campo.

\* Durata di ciascun tempo: 15 minuti.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 69 : Parole umane



i ragazzi verranno suddivisi in squadre e a ciascuna squadra verrà fatta pescare una parola da un cilindro che al via dato da un animatore i ragazzi dovranno scrivere usando solo il proprio corpo. Vince la squadra che rappresenta per prima la parola.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 70 : Pasta



Vengono formate più squadre e i vari concorrenti si devono mettere in fila con uno spaghetti in bocca. E' una specie di staffetta. Compito di gioco è trasportare più fusilli possibili da una parte all'altra della catena umana come? il primo componente della catena prende un fusillo lo infila nello spaghetti che tiene in bocca e poi senza servirsi delle mani dovrà farlo scivolare nello spaghetti del compagno che gli sta vicino e così via sino alla fine della catena dove verrà depositato in un contenitore.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 71 : Percorso con i cucchiai



Due giocatori si sfidano e cercano di fare un percorso con un cucchiaio in bocca su cui è appoggiata una pallina da ping-pong senza farla cadere se cade si ricomincia da capo, vince chi arriva per primo al traguardo.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 72 : Pesta il piede



I ragazzi sono seduti in cerchio, alternando (per quanto possibile) ragazzi e ragazze. Vengono numerati, iniziando dai ragazzi, e quindi ai maschi verranno assegnati i numeri dispari ed alle femmine i pari. A questo punto si sceglie un ragazzo o una ragazza che darà il via al gioco...Si siederà al centro del cerchio e proclamerà ad alta voce due numeri. Se al centro si trova una ragazza, dirà prima un numero pari (che corrisponde ad una ragazza) e poi un dispari (che corrisponderà ad un ragazzo), i due chiamati, devono alzarsi il più velocemente possibile; la ragazza chiamata deve cercare di pestare il piede del ragazzo, che invece deve cercare di pestare il piede della ragazza al centro del cerchio. I due chiamati possono ovviamente correre all'interno del cerchio, "respingersi", "lottare", ma la persona che ha chiamato i numeri deve rimanere ferma al centro, attendendo che il "principe azzurro" la pesti o che, "purtroppo" per lei, venga pestato prima dall'altra. Se il ragazzo chiamato riesce a non farsi pestare dall'avversaria e pestare la ragazza al centro, ha vinto, e può tornare a sedersi, la ragazza chiamata, che non è riuscita a pestare il ragazzo, prende il posto al centro del cerchio ed il gioco continua....Se invece fosse lei a pestare il ragazzo, prima che lui pesti la ragazza al centro, potrebbe tornare a sedersi ed il ragazzo prenderebbe posto al centro del cerchio, continuando il gioco. Ovviamente ora essendo un ragazzo al centro, dirà i due numeri iniziando dai dispari (i ragazzi) e poi dirà un pari (le ragazze), questo affinché chi non deve pestare il piede della persona al centro, abbia il tempo di "schierarsi" prima che l'altro possa invece raggiungerla, dando così il via ai tentativi di pestaggio.IL DIVERTIMENTO E' ASSICURATO!!! è preferibile far togliere le scarpe ai ragazzi.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 73 : Piatto



Ambiente: stanza con luci spente con sole due candele accese sopra un tavolo. A un estremo del tavolo sarà seduto un ragazzo (complice degli animatori) e dall'altro la vittima che dovrà imitare i gesti del compagno che ha di fronte. Gestì che deve fare il complice = toccare il sotto del piatto che ha tra le mani e accarezzarsi per bene la faccia, l'altro lo dovrà imitare solamente che il suo piatto è stato prima sporcato con una candela... Sembrerà un indiano...!!!

*(Fine del gioco)*



## Gioco 74 : Pistola



Ci si mette in cerchio. Una persona in mezzo al cerchio spara ad una persona dicendo il nome. Questa deve abbassarsi e chi gli sta a destra e a sinistra devono spararsi a loro volta. Il primo che spara vince e l'altro deve abbassarsi eliminato. Ovviamente chi viene colpito da chi sta in mezzo al cerchio non è eliminato. Si è eliminati anche in caso di errore. Lo sparo è costituito nel pronunciare il nome dell'avversario.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 75 : Principe e principessa



I ragazzi sono seduti in cerchio, alternando (per quanto possibile) ragazzi e ragazze. Vengono numerati, iniziando dai ragazzi, e quindi ai maschi verranno assegnati i numeri dispari ed alle femmine i pari.

A questo punto si sceglie un ragazzo o una ragazza che darà il via al gioco...Si siederà al centro del cerchio e proclamerà ad alta voce due numeri. Se al centro si trova una ragazza, dirà prima un numero pari (che corrisponde ad una ragazza) e poi un dispari (che corrisponderà ad un ragazzo), i due chiamati, devono alzarsi il più velocemente possibile; la ragazza chiamata deve cercare di baciare sulla guancia il ragazzo, che invece deve cercare di baciare la ragazza al centro del cerchio. I due chiamati possono ovviamente correre all'interno del cerchio, "respingersi", "lottare", ma la persona che ha chiamato i numeri deve rimanere ferma al centro, attendendo che il "principe azzurro" la baci o che, "purtroppo" per lei, venga baciato prima dall'altra. Se il ragazzo chiamato riesce a non farsi baciare dall'avversaria e baciare la ragazza al centro, ha vinto, e può tornare a sedersi, la ragazza chiamata, che non è riuscita a baciare il ragazzo, prende il posto al centro del cerchio ed il gioco continua....Se invece fosse lei a baciare il ragazzo, prima che lui baci la ragazza al centro, potrebbe tornare a sedersi ed il ragazzo prenderebbe posto al centro del cerchio, continuando il gioco. Ovviamente ora essendo un ragazzo al centro, dirà i due numeri iniziando dai dispari (i ragazzi) e poi dirà un pari (le ragazze), questo affinché chi non deve baciare la persona al centro, abbia il tempo di "schierarsi" prima che l'altro possa invece raggiungerla, dando così il via ai tentativi di bacio.

Forse è più complicato a parole che nei fatti, anzi, no forse,

sicuramente...Il divertimento è assicurato!! Un po' di attenzione per non farsi male...

*(Fine del gioco)*

## Gioco 76 : Quattro in piedi



Tutti i partecipanti sono seduti; ognuno può alzarsi quando vuole purché stia al massimo cinque secondi in piedi; poi si deve risedere e si rialza quando vuole. L'obiettivo del gruppo è che ci siano sempre in piedi contemporaneamente quattro persone.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 77 : Ripel tipel



i ragazzi sono disposti in cerchio, parte uno che deve chiamare a scelta un proprio amico pronunciando la formula "ripel-tipel Cesco (=nome) senza tipel chiama ripel-tipel Marika (=nome) senza tipel", quando qualcuna sbaglia a pronunciare la frase gli viene disegnato un tipel = piccolo segno fatto con un pennarello sul volto. Dovrà poi pronunciare la formula "ripel-tipel Cesco (=nome) con un (=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) tipel chiama ripel-tipel Marika (=nome) senza(=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) tipel" e così via...

*(Fine del gioco)*

## Gioco 78 : Riso cinese



è una specie di staffetta quindi i ragazzi verranno divisi a squadre, ciascun ragazzo ha tempo venti secondi per prendere con dei bastoncini cinesi un chicco di riso che sta in una ciotola a debita distanza e portarlo nella tazzina assegnata alla propria squadra; portato il chicco o scaduti i venti secondi parte il secondo compagno di squadra e così via. Vince la squadra che avrà più risi nella propria tazzina. Materiale : del riso, delle ciotole e delle tazzine.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 79 : Scalpo



Specie di pallamano, dove però ogni giocatore sarà munito di una fascia che si infilerà nei pantaloncini. Compito di ciascuna squadra sarà quello di segnare più gol possibili, ma per fare questo può aiutarsi indebolendo la squadra avversaria, come? Se si riesce a togliere la fascia (scalpo) al giocatore che ha in mano la palla questo verrà eliminato dal gioco temporaneamente, ovvero finché la propria squadra non avrà segnato. Materiale : un pallone e tante fasce preferibilmente di stoffa.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 80 : Scenari



Le squadre devono costruire uno scenario datogli dall'educatore. Viene premiato lo scenario migliore (conta anche l'idea geniale!).

*(Fine del gioco)*



## Gioco 81 : Scenziato pazzo



Entra lo “scenziato pazzo” (sarà compito suo spiegare le modalità del gioco dicendo che vuole proporre ai ragazzi un fantastico viaggio nel tempo e consegna loro le mappe(con 8 tappe)).

Alla fine di ogni gioco-tappa verrà dato alla squadra un pass con su scritto il nome della tappa superata e la firma dei personaggi. Nell’ultima tappa viene data, invece, una cartolina con raffigurante l’epoca in cui ci si trova. Queste cartoline verranno attaccate nel magilibro. Ogni squadra, quindi, deve presentare sette pass + 1 cartolina.

### I GIOCO: PREISTORIA

Animatori: i coniugi Flinstones

Ci sono tante foglie (di cartoncino) a terra e in ognuna ci sono scritti degli “abbinamenti” del tipo

Naso-orecchio, ginocchio-spalla...I ragazzi (divisi in coppie) devono assumere la posizione indicata dalla foglia che hanno pescato.

### II GIOCO: GRECI

Animatrici: le greche

Si devono fare delle mini-olimpiadi: gara con i sacchi, ..... e poi una staffetta con delle candele con le quali alla fine si accenderà una fiaccola.

### III GIOCO: DANTE

Animatore: Dante

I ragazzi devono attraversare un tunnel (costruito con dei cartoni), poi troveranno un libro della divina commedia e con questo sulla testa dovranno superare un percorso ad ostacoli.

### IV GIOCO: SCOPERTA DELL'AMERICA

Animatori: Colombo + pirati

Gioco: palla avvelenata

### V GIOCO: RIVOLUZIONE FRANCESE

Animatrice: Maria Antonietta

Un bambino è su una “carriola” e l'altro lo deve condurre per scoppiare + palloncini possibili nei quali ci saranno farina, acqua, coriandoli...

### VI GIOCO: FAR-WEST

Animatori: un cow-boy ed una cow-girl

Si parte in coppia vestiti con una maglietta cucita x due, si fa un percorso ad ostacoli saltando su un piede e poi con delle palline bisogna abbattere le sagome degli indiani.

### VII GIOCO: GREASE

Animatori: i due protagonisti di grease

Ci si divide a coppie. Si deve ballare con un limone(o altro) tra la fronte. Quando la musica si ferma bisogna mettersi nella posizione che verrà urlata dagli animatori ( x es. “ la ragazza in braccio al ragazzo”...) ed andare così a posare il limone in un cesto.

**VIII GIOCO: GIUBILEO**

Animatore: il Papa

Gioco: twister

Il magilibro avrà su due pagine le foto dei vari gruppi (la nostra storia)

su altre due le cartoline del grande gioco (la storia dell'umanità)

su altre due le firme dei ragazzi messe durante il segno nella celebrazione  
(la storia che mi impegno a costruire)

*(Fine del gioco)*

## Gioco 82 : Spegnere la candela



Si gioca uno contro l'altro, ogni concorrente deve cercare di spegnere per primo una candela usando un tappo appeso a una corda che gli penzola da dietro la schiena.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 83 : Sputo



I ragazzi saranno divisi in più squadre e si farà una specie di staffetta a tempo dove ogni componente della squadra dovrà riempirsi la bocca d'acqua per poi svuotarla in una bottiglia. Vince la squadra che avrà la bottiglia più piena. Sembra facile, ma le squadre non concorrono contemporaneamente, quindi quando una squadra dovrà fare la propria staffetta, gli avversari si disporranno in modo da formare un corridoio dove dovrà passare colui che sta gareggiando, cercando di farlo ridere per fargli svuotare l'acqua.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 84 : Telo insaponato



Per la preparazione del gioco servono acqua, sapone di marsiglia che deve essere sciolto e bisogna insaponare il telo per bene. Vengono fatte coppie di giocatori; un giocatore deve percorrere tutto il telo nel minor tempo possibile evitando il disturbo dell'altro.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 85 : Trappola delle mani



Ci si mette in cerchio, con le mani avanti, i palmi aperti e gli occhi chiusi. Si cammina in avanti e quando si tocca una mano la si prende. Poi si aprono gli occhi e tenendo le mani attaccate, ci si slega

*(Fine del gioco)*

## Gioco 86 : Trasporta l'acqua



staffetta tra squadre dove ad ogni squadra verrà affidata una bottiglia e ciascun concorrente dovrà usufruire di un rubinetto eventualmente con una canna attaccata per riempirsi la bocca d'acqua per poi andarla a svuotare nella bottiglia. Nel frattempo gli avversari non impegnati nel gioco dovranno cercare di far ridere il portatore d'acqua avversari in modo da "svuotargli il secchio". Vince la squadra che ha la bottiglia più piena d'acqua. Materiale: dei rubinetti e delle bottiglie.

*(Fine del gioco)*



## Gioco 87 : Trenino umano



Verrà chiesto ai ragazzi di formare il classico trenino, ponendosi in fila indiana l'uno con le mani nei fianchi dell'altro. Poi si dirà al ragazzo che sta davanti di aggrapparsi al ragazzo che sta in fondo alla fila. Non ci riusciranno se non quando andranno molto lentamente, perché quando si muove il primo si muovono anche tutti gli altri. Scopo del gioco: fare capire ai ragazzi che bisogna aspettarsi.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 88 : Uccidi il palloncino



Verranno formate varie squadre formate ciascuna da due componenti, i quali verranno legati ai piedi e in mezzo al laccio verrà posto un palloncino. Ciascuna coppia dovrà quindi cercare di far scoppiare i palloncini delle altre coppie e vincerà chi riuscirà a mantenere intatto il suo palloncino. materiale: molti palloncini, tanto fiato per gonfiarli e dei lacci.

*(Fine del gioco)*

## Gioco 89 : Vestiti



Vengono fatte squadre da 3 persone. 2 di queste portano in braccio il terzo giocatore e vengono messe 3 sedie a distanza di circa 10 mt l'una dall'altra. Su ogni sedia vengono appoggiati dei vestiti e nel minor tempo possibile il giocatore trasportato deve vestirsi.

*(Fine del gioco)*