

Libretto Dei Giochi



Attività cura della **Chiesa Cristiana Evangelica A.D.I. di Afragola** Via Sicilia n°30 info@evangelopertutti.it

1)	Gioco Acchiappino	4
2)	Acqua, fuoco e fuocherello	4
3)	Acqua, terra e cielo	4
4)	Buldozzer	5
5)	Galletti	5
6)	I quattro cantoni	6
7)	Il bruco	6
8)	Corsa coi sacchi	7
9)	Corsa ai palloni	7
10)	Il lupo mangia frutta	7
11)	La corsa a tre gambe	8
12)	La corsa nella galleria	8
13)	Palla alla corda	9
14)	Palla fissa	9
15)	Nel mio quadro c'è del rosso	10
16)	Palla prigioniera	11
17)	Passa e corri	11
18)	Pepite d'oro	12
19)	Tonni e pescatori	13
20)	Scoppia i palloncini	13
21)	Ruba bandiera	14
22)	Pipistrelli	14
23)	Stregacomenda color	16
24)	Tiro alla fune	16
25)	Riempi il secchio	17
26)	Tocca tocca color	17
27)	Gioco dei Milli e dei Pulli	17
28)	Gioco cielo e terra	18
29)	Passaggi da fermo	19
30)	Il gorilla nella gabbia	19
31)	Il gioco del tiramolla	20
32)	Il gioco del corridoio	20
33)	La palla rimbalza	21
34)	Cricket	21
35)	Gioco del ragno	21
36)	La bella lavandaia	22
37)	Addenta la mela	22
38)	Gioco Rialzo	23
39)	I guardiani	23
40)	Se fosse	23
41)	Cavaliere	24
42)	Coccodrilli	24
43)	Gli anelli	25
44)	Fanta, cola e sprite	25
45)	Il gioco delle coppie	25
46)	Il gioco dei tappi	26
47)	Vola, vola farfallina	26
48)	Tiro alla lattina	27
49)	Le belle statuine	27

50)	Mucca e macchia	27
51)	Passa la notizia	28
52)	Trasporto abbinato	28
53)	Soffia tu che soffio anche io	29
54)	Il tatto misterioso	29
55)	Mille bicchieri	29
56)	La grande pesca	30
57)	Suona sonagli	31
58)	Mangia palline	31
59)	Gioco dei frutti	32
	Altre informazioni sul Gioco dei frutti:	32
60)	Fai centro: Gli isolotti	32
61)	Gioco del mostro affamato	32
62)	Il barbiere per palloncini	33

1) Gioco Acchiappino

Si tira a sorte chi deve star sotto. Questo deve cercare di acchiappare un altro bambino e se ci riesce, quest'\ultimo a sua volta va sotto.

Vi sono vari modi per giocare ad acchiappino:

Acchiappino camminato: tutti i bambini devono camminare, ma non possono correre.

Acchiappino saltellato: tutti i giocatori devono saltellare.

Acchiappino accovacciato: nessuno può essere acchiappato se si accovaccia prima di essere acchiappato.

Acchiappino inginocchiato: nessuno può essere acchiappato se s\inginocchia e poggia la fronte per terra prima di essere toccato.

Acchiappino naso e piede: nessuno può essere acchiappato se con una mano si tiene il naso e con l\altra un piede.

Altre informazioni sul Gioco Acchiappino:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

2) Acqua, fuoco e fuocherello

In questo gioco, si nasconde un oggetto a scelta, poi si coprono gli occhi con una benda ad un bambino, mentre un altro bambino nasconde l\oggetto stando attento a non fare rumore. Si toglie la benda al bambino ed a questo punto il gruppo degli altri bambini lo aiuta nel ritrovare l\oggetto che è stato nascosto, pronunciando le parole "acqua...acqua.." se il bambino è lontano dall\oggetto, "fuocherello...fuocherello", se il bambino si sta avvicinando al nascondiglio e "fuoco...fuoco" se è molto vicino. Il bambino allora si metterà a cercare solto in quella zona all\aperto e quando troverà l\oggetto tutti insieme grideranno BUUMMMMMMM!

Altre informazioni sul Acqua, fuoco e fuocherello:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 3 o più giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

3) Acqua, terra e cielo

In questo gioco all'aperto, i bambini si mettono in cerchio intorno a chi tiene il gioco, ma almeno a 5 - 6 passi da lui.

Questo giocatore lancia la palla, a turno, a ciascuno bambino e nello stesso tempo dirà "Acqua!", oppure "Cielo!" o "Terra!".

Il bambino che ha ricevuto la palla deve rilanciargliela gridando il nome di un animale o di un oggetto che sta nell'ambiente chiamato.

Altre informazioni sul Acqua, terra e cielo:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

4) Buldozzer

I bambini giocano tutti insieme, è come se ci fosse un'unica squadra. Ci sono, però, due persone (e generalmente queste sono rappresentate da due adulti o due bambini un pò più forti) che sono i Buldozzer.

I bambini partono tutti da una parte del campo e sono tutti in riga. I Buldozzer sono di fronte a loro e urlano: "Buldozzer!".

A questo punto tutti i bambini iniziano a correre verso la parte opposta del campo da gioco e appena si muovono, possono già essere presi dai Buldozzer che, per farli prigionieri, devo alzarli (e quindi staccarli da terra).

Nel momento in cui i bambini vengono tirati su da terra dai Buldozzer, diventano a loro volta Buldozzer e quindi dovranno fare altri prigionieri.

I bambini possono correre solo in avanti e cioè: verso la parte opposta da cui sono partiti, mentre i Buldozzer possono tornare anche indietro a prendere gli altri bambini.

Fare tutti Buldozzer tranne uno.

Altre informazioni sul Buldozzer:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

5) Galletti

Possiamo formare 2 squadre di bambini, dove a turno (uno contro uno) giocano a Galletti.

Galletti é un gioco che si può fare sia dentro che fuori.

I due giocatori si piegano sulle gambe e stanno a braccia conserte; saltellando devono andare verso l'avversario e cercare di farlo cadere a terra. Basta anche che si appoggi una mano o un ginocchio per essere eliminati.

I due giocatori devono buttarsi giù, spingendosi con le braccia (rigorosamente conserte).

Il gioco finisce nel momento in cui uno dei due giocatori cade a terra.

Lo scopo del gioco è cercare di far cadere più avversari possibile.

Altre informazioni sul Galletti:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 2 giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

6) I quattro cantoni

Quattro bambini si dispongono ai vertici del quadrato mentre il quinto giocatore si pone al centro.

Al via i bambini si muovono velocemente , scambiandosi le posizioni.

Il bambino posto nel mezzo deve cercare di occupare un "cantone" lasciato vuoto dai compagni mentre si spostano.

Se ci riesce, il bambino rimasto senza postazione prenderà il suo posto e il gioco può riprendere.

Per scegliere chi deve stare al centro, all'inizio del gioco può essere fatta una conta, oppure un sorteggio.

Altre informazioni sul I quattro cantoni:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

7) Il bruco

Si formano almeno due squadre che impersonano ognuna un bruco.

I giocatori si dispongono in fila indiana a distanza ravvicinata, ma senza toccarsi. Chi impersona la testa del bruco ne guida i movimenti: può camminare, correre, arretrare e inventarsi l'andatura che preferisce.

Vince il bruco che, allo scadere del tempo prestabilito, risulta essere il più lungo.

Lo scopo di ogni squadra è di tagliare il bruco avversario in una parte del corpo, di solito quella in cui i giocatori si distanziano troppo tra di loro, insinuandosi poi nello spazio libero, che si è formato, se ne ingloberà la parte finale (la coda) aumentando così la lunghezza.

Consiglio:

Se i partecipanti sono molti è meglio formare dall'inizio vari bruchi: la confusione è assicurata!

Altre informazioni sul II bruco:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

8) Corsa coi sacchi

Questo gioco è una gara molto conosciuta: i bambini dovranno correre con le gambe infilate in un sacco di juta.

Vince chi raggiunge per primo il traguardo precedentemente stabilito.

Lo scopo di questo gioco è arrivare per primi al traguardo.

Altre informazioni sul Corsa coi sacchi:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

9) Corsa ai palloni

Materiale necessario per il gioco: tanti palloncini quanti sono i bambini.

Ad ogni giocatore si dà un palloncino.

Tutti i bambini si mettono a carponi dietro la linea di partenza; al via i giocatori devono cominciare a spingere i palloncini con il naso e vince chi arriva prima al traguardo.

Si può organizzare un'altra corsa di palloni facendoli avanzare con i soffi.

Arrivare per primi al traguardo coi palloni.

Altre informazioni sul Corsa ai palloni:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

10) Il lupo mangia frutta

Dopo aver stabilito una piccola zona (casa) dove il lupo non può accedere, si procede al sorteggio del bambino che impersonerà il lupo.

Successivamente ogni bambino dovrà pensare un frutto.

Il lupo bussando ad una fantomatica porta dirà: Toc, Toc, Toc

I bambini : Chi è?

Il lupo: Sono il lupo mangia frutta!

I bambini : Che frutta vuoi?

Il lupo dirà il nome di un frutto (es. mela)

Se nel gruppo c'è un bambino che ha pensato la mela, inizierà a correre cercando di non farsi prendere , quando lo riterrà opportuno, per poter sfuggire al lupo si potrà rifugiare nella casa, e quindi il lupo dovrà rifare una

nuova richiesta, altrimenti si invertiranno i ruoli (il lupo diventa un frutto e quindi va nella casa insieme agli altri, e il frutto di conseguenza diventa il nuovo lupo che darà inizio al nuovo giro).

Altre informazioni sul Il lupo mangia frutta:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

11) La corsa a tre gambe

Si traccia una linea di partenza ed una d'arrivo.

Ogni bambino si sceglierà un compagno.

Con un fazzoletto ogni coppia di giocatori si legherà assieme una gamba (la destra con la sinistra del compagno).

Al via tutti correranno verso il traguardo.

Vince chi arriva prima e chi fa meno ruzzoloni per terra.

Lo scopo del gioco è arrivare primi al traguardo.

Altre informazioni sul La corsa a tre gambe:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 10 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Mezzora o poco più

12) La corsa nella galleria

Tutti i bambini che partecipano al gioco si mettono in fila a gambe aperte e con le braccia appoggiate sulle spalle del compagno davanti.

L'ultimo giocatore della fila dovrà staccarsi dal bambino che ha davanti, piegandosi a gattoni per terra, si infilerà nella galleria formata dalle gambe ad arco degli altri bambini.

Uscendo dalla galleria dovrà fermarsi davanti al primo giocatore, allungando così la galleria.

Il bambino che ora è diventato l'ultimo dovrà a sua volta fare la stessa cosa.

Il gioco prosegue finchè si vuole.

Altre informazioni sul La corsa nella galleria:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

13) Palla alla corda

Materiale necessario per il gioco: una palla; una corda.

I bambini vengono divisi in 2 gruppi, composti dallo stesso numero di partecipanti.

In mezzo si tende una corda.

Parte il primo bambino con la palla in mano, arrivato vicino alla corda, lancia la palla in alto, cercando di farla passare sopra e ricadere dalla parte opposta.

Nello stesso tempo, si china e si infila sotto la corda passando dall'altra parte; deve riuscirci se non vuole essere eliminato dal gioco.

Se il giocatore prende la palla senza lasciarla cadere per terra, deve fare 3 salti, prendere la mira e lanciairla ad un giocatore della squadra avversaria.

Il bambino che la riceve deve fare esattamente la stessa cosa.

Vince la squadra che rimane con più giocatori.

Lo scopo del gioco è restare con più giocatori rispetto alla squadra avversaria.

Altre informazioni sul Palla alla corda:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

14) Palla fissa

Materiale necessario per il gioco: una palla.

Un bambino prende una palla e la butta in aria, piuttosto in alto, per avere il tempo di battere 3 volte le mani prima che torni giù.

Gli altri bambini dovranno scattare in tutte le direzioni, cercando di arrivare lontano il più possibile.

A questo punto: il bambino deve afferrare la palla al volo e una volta presa griderà: "Palla fissa!".

Gli altri bambini allora dovranno fermarsi e restare immobili.

A questo punto il giocatore che ha la palla prende bene la mira e lancia la palla, non forte, cercando di colpire un bambino.

Chi è sotto tiro potrà fare qualsiasi movimento ma solo con il corpo, non può assolutamente muovere i piedi.

Se il bambino riesce a colpire qualcuno, tutti ricominciano a scappare e si ricomincia il gioco.

Altre informazioni sul Palla fissa:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni

10

2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

15) Nel mio quadro c'è del rosso

Materiale necessario per il gioco: 8 fogli da disegno; una scatola di pennarelli colorati; tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco per quante sono le squadre, moltiplicate per 10. Una scatola da scarpe per ogni squadra.

Per il gioco, si formano 2 squadre composte ognuna da 5 - 6 giocatori; si nomina anche un conduttore del gioco, che generalmente è rappresentato da un adulto.

Sugli 8 fogli si disegnano altrettante immagini, usando esattamente 5 colori per ognuna di loro e cercando di variare il più possibile i colori da una all'altra. Su ogni cartoncino, invece, si scrive un numero da 1 a 8; lo stesso numero può essere scritto, su cartoncini diversi, sia con lo stesso colore sia, indifferentemente, con colori diversi.

Si numerano i disegni e si posano in fondo al campo, dove sono osservati con attenzione dai vari giocatori per qualche secondo. Si mischiano e si spargono i cartoncini per il campo da gioco, girati a faccia in giù, in modo che non sia possibile vederne il valore.

Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza.

Di fronte ad ogni squadra c'è una scatola da scarpe, chiusa, e così inizia il gioco.

Il primo giocatore di ogni squadra parte, raccoglie un cartoncino e legge il numero scritto sopra, osservandone nello stesso tempo il colore; se quel colore è stato usato nel disegno con quel numero, il bambino deve mettere il cartoncino nella scatola della sua squadra, mentre in caso contrario deve posarlo nella scatola della squadra avversaria.

Per decidere se il colore c'è o non c'è in quel disegno, il giocatore può andare a vedere (sistema sicuro, ma lento) oppure affidarsi alla propria memoria (sistema veloce, ma insicuro).

In tutti i casi, quando il primo giocatore di una squadra ha posato in una scatola il cartoncino che ha raccolto, torna dai compagni, parte il secondo giocatore della squadra e così via.

Chi raccoglie un cartoncino, non può più cambiarlo, ma deve portarlo a destinazione.

Quando si apre una scatola per metterci dentro un cartoncino non si può più cambiare idea e quindi non si può consegnarlo ad un'altra squadra.

Il gioco finisce quando anche l'ultimo cartoncino numerato è stato raccolto e chiuso in una scatola; una volta terminato il gioco, ogni squadra riceve dal conduttore tanti punti quanto è la somma dei valori dei cartoncini giusti (scritti con un colore presente nel quadro di quel numero) posati nella sua scatola, e tante penalità quanto è la somma dei cartoncini sbagliati (scritti con un colore assente dal quadro di quel numero).

Vince la squadra che totalizza il maggior punteggio finale (dato dai punti ottenuti meno le penalità ricevute).

Lo scopo del gioco è riuscire a totalizzare il punteggio più alto.

11**Altre informazioni sul Nel mio quadro c'è del rosso:**

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

16) Palla prigioniera

Materiale necessario per il gioco: una palla; una corda lunga per separare il campo (o una rete da pallavolo); due corde per definire le prigioni.

Il gioco è caratterizzato dalla presenza di 2 squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu).

Ogni squadra ha una metà del campo.

L'oggetto con cui si gioca è una palla.

La palla viene detta avvelenata, perchè quando tocca qualcuno direttamente lo fa prigioniero.

Se un giocatore passa con il piede la linea che separa i due campi, allora viene fatto prigioniero.

E' possibile avere anche la rete come separazione e quindi questo gioco può essere fatto anche in un campo da pallavolo, aggiungendo le prigioni in fondo a ciascuna metà campo.

Un giocatore di una squadra tira la palla verso i giocatori dell'altra squadra. Se nel tirare la palla, egli colpisce l'avversario in una parte del corpo e la palla poi cade a terra, allora lo fa prigioniero.

Se invece nel tirare la palla, l'avversario blocca la palla direttamente, senza che sia caduta a terra, allora è lui ad essere fatto prigioniero.

Se nel tirare la palla, questa rimbalza e poi colpisce l'avversario, non succede niente, ma si fa solo cambio palla.

In questo gioco si possono colpire solo determinate parti del corpo.

E' possibile colpire: piedi, gambe, mani, braccia.

Se si colpiscono altre parti del corpo che non sono state menzionate, si viene fatti prigionieri.

Lo scopo del gioco è fare tutti i giocatori della squadra avversaria prigionieri.

Altre informazioni sul Palla prigioniera:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

17) Passa e corri

Materiale necessario per il gioco: 3 palle.

I bambini si dividono in gruppi e si mettono in 3 file parallele.

12

Fra un compagno e l'altro deve esserci un po' di distanza e tutti devono allargare le gambe.

I tre capifila hanno la palla.

Al via, s'inclinano di scatto e, facendo passare la palla sotto le gambe dei giocatori, e passandola al secondo della fila .

Anche lui farà lo stesso e così di seguito, finché la palla arriverà nelle mani dell'ultimo che con la palla in mano e di corsa dovrà passare a fianco dell'intera fila, andandosi a mettere a gambe larghe davanti al primo.

Non gli resta che chinarsi, passare la palla al bambino dietro di lui e continuare così finché il capofila sarà ritornato al posto d'inizio.

Altre informazioni sul Passa e corri:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

18) Pepite d'oro

Materiale necessario per il gioco: farina, calzamaglia; metrella; cartoncini colorati che fungono da pepite.

Il gioco si compone di 2 squadre, caratterizzate dallo stesso numero di giocatori, ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu.

Si divide il campo in due grandi zone, che poi diventeranno le basi delle due squadre.

All'interno di queste basi ci saranno dei cerchi delimitati dalla metrella che contengono delle pepite d'oro.

I bambini dovranno cercare di entrare nella zona avversaria e prendere una pepita per ciascuno.

Attenzione!!!: Non si può prendere più di una pepita a testa.

Una volta entrati nella zona avversaria, i giocatori possono essere vittima di alcuni personaggi che hanno delle calzamaglie piene di farina. Questi personaggi cercano di colpire i giocatori, in modo tale che una volta colpiti essi si fermano nel punto in cui sono e sono così prigionieri. Se poi, quando vengono colpiti, hanno in mano una pepita, devono ridarla agli avversari. I giocatori colpiti possono essere liberati dai compagni facendoli passare sotto le gambe.

Lo scopo del gioco è riuscire a prendere tutte le pepite agli avversari.

Altre informazioni sul Pepite d'oro:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

19) Tonni e pescatori

Materiale necessario per il gioco: una palla e un orologio per cronometrare il tempo.

Il gioco si compone di 2 squadre, caratterizzate dallo stesso numero di giocatori.

Le due squadre formeranno: un cerchio grande e un cerchio piccolo al suo interno; la squadra all'interno è chiamata squadra dei Tonni, mentre i giocatori della squadra che forma il cerchio grande sono i Pescatori.

Una volta divisi nei rispettivi cerchi, i Pescatori hanno a disposizione una palla, che serve per colpire i Tonni.

I tonni possono essere colpiti solo in determinate parti del corpo e così sono eliminati: piedi, gambe, mani, braccia, schiena.

Nel caso i bambini venissero colpiti in altre parti, che non sono nell'elenco, continuerebbero a giocare.

E' importante sapere che per essere eliminati, i Tonni devono essere colpiti dalla palla direttamente: un giocatore dei Pescatori tira la palla e, senza che questa cada a terra, colpisce il Tonno.

Nel caso in cui il Tonno venga colpito "di rimbalzo", cioè: la palla cade a terra e poi colpisce il giocatore, allora non vale.

Una volta finito il gioco si scambiano i ruoli, quindi: i Pescatori diventano Tonni e viceversa.

Lo scopo del gioco è: per i Pescatori eliminare i Tonni nel tempo più breve possibile, mentre per i Tonni è rimanere il più a lungo dentro il cerchio.

Altre informazioni sul Tonni e pescatori:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

20) Scoppia i palloncini

Materiale necessario per giocare: tanti palloncini quanti sono i bambini; filo di lana (o spago).

Dopo aver gonfiato i palloncini, i bambini legano con un filo di spago o di lana (non troppo stretti) alla caviglia di ciascun bambino.

Al via del capogioco, o della musica, ogni giocatore deve cercare di far scoppiare i palloncini degli altri bambini, schiacciandoli con il piede, stando attento, però, a difendere il proprio.

Il bambino che rimane senza palloncino è eliminato ed esce dal campo di gioco.

Vince l'ultimo bambino che rimane col palloncino intero.

Altre informazioni sul Scoppia i palloncini:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

21) Ruba bandiera

Materiale necessario per il gioco: un pezzo di stoffa che simboleggia la bandiera da rubare.

Devono esserci 2 squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu) composte dallo stesso numero di giocatori.

L'oggetto del gioco, che deve essere rubato, è una bandiera (generalmente rappresentata da un pezzo di stoffa).

Consideriamo un campo da gioco in cui nel centro c'è il "banditore", ovvero: colui che tiene la bandiera e che chiama i giocatori (che sono numerati in ordine crescente e in modo uguale per ogni squadra; ad esempio: sia la squadra rossa che quella blu hanno gli stessi numeri e quindi i giocatori sono numerati dall'1 al 10), mentre ai lati del "banditore" ci sono le due squadre schierate in riga una di fronte all'altra. Quindi: il campo da gioco è come un quadrato con un lato vuoto.

Dal punto in cui è situato il "banditore" parte una linea (che di solito è immaginaria) che separa le zone delle due squadre.

Questa linea ricopre un ruolo molto importante nello svolgimento del gioco.

Infatti: quando il banditore chiama un numero che corrisponde a due giocatori (uno di una squadra e uno di un'altra) questi devono correre verso il banditore a prendere la bandiera, senza però sorpassare la linea di separazione, altrimenti il punto viene dato alla squadra avversaria.

Quando il banditore chiama i numeri, il giocatore che prende la bandiera per primo scappa verso la propria squadra e fa punto nel momento in cui supera di poco la riga della propria squadra. In questo caso: il giocatore avversario può superare la linea di separazione, perchè deve rincorrere l'altro giocatore e cercare di toccarlo prima che arrivi nella zona dopo la sua squadra, in modo tale da fare punto ed evitare che lo faccia l'altro.

Altre informazioni sul Ruba bandiera:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

22) Pipistrelli

15

Materiale necessario per il gioco: un fischietto per il conduttore. E' importantissimo essere leali. Un bosco o un altro ambiente ricco di nascondigli. I pipistrelli, per individuare le loro prede e per evitare gli ostacoli nel buio della notte, emettono delle onde sonore che rimbalzano su quello che incontrano e tornano indietro, avvisando l'animale della presenza del succulento bocconcino, o del pericolo imminente.

Un giocatore ogni 4 viene nominato "pipistrello affamato in caccia" e si ferma vicino al conduttore.

Tutti gli altri bambini, invece sono chiamati "insetti impauriti in fuga" e si preparano a scappare per il bosco.

Gli insetti vengono numerati da 1 a 3 e così inizia il gioco.

Quando il conduttore del gioco dice "VIA!", gli insetti si spargono velocemente per il bosco; 2 minuti dopo partono i pipistrelli, alla ricerca delle loro prede.

Il pipistrello deve toccare l'insetto per farlo prigioniero; da questo momento in poi la preda seguirà sempre colui che lo ha catturato, tenendolo per mano (o tenendo per mano il compagno catturato prima di lui). Questa catena di insetti catturati diventa sempre più lunga e quindi ostacolerà sempre di più il pipistrello; infatti: ogni volta che essa si spezza, il pipistrello deve fermarsi e aspettare che si ricomponga: più insetti mangia il pipistrello e più la sua pancia piena ne appesantisce il volo.

Ad intervalli irregolari, variabili da mezzo a 3 minuti, il conduttore fischia e ogni pipistrello grida "Sono in caccia !".

La prima volta che questo accade, gli insetti numero 1 rispondono alle urla dei pipistrelli gridando "Sono sul muro !" e si fermano immediatamente.

Gli insetti numero 2 e 3, invece, continuano a scappare, dopo aver gridato "Non mi acchiappi!".

Al secondo fischio del conduttore, gli insetti numero 2 a urlano "Sono sul muro !" e si immobilizzano, mentre i numero 1 riprendono a scappare e i numero 3 continuano la loro fuga.

Al terzo fischio, gli insetti sul muro sono quelli col numero 3; al quarto di nuovo quelli col numero 1 e così via.

Gli insetti fermi (e cioè: quelli "sul muro") non possono essere presi dai pipistrelli, che devono stare ad almeno 5 passi da loro, se vogliono aspettare che riprendano il volo.

Nessuno può rimanere in silenzio dopo un fischio del conduttore, ma tutti devono urlare la loro frase.

Il gioco viene interrotto dopo 10 minuti (o quando uno dei pipistrelli cattura il suo quinto insetto); si cambiano i pipistrelli, si ridistribuiscono i numeri agli insetti e il gioco può riprendere, per finire quando tutti i giocatori hanno ricoperto il ruolo di "pipistrello affamato in caccia".

Vince il pipistrello che impiega il minor tempo a catturare il suo quinto insetto o, se nessuno ci riesce, quello che cattura più insetti nei 10 minuti a sua disposizione.

Lo scopo del gioco è impiegare il minor tempo a catturare il 5° insetto, oppure prendere più insetti possibile in 10 minuti.

Altre informazioni sul Pipistrelli:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 10 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori

3. **Tempo di gioco:** Variabile

23) **Stregacomenda color**

I bambini si muovono liberamente nello spazio a disposizione.

Uno di loro ha il ruolo della strega.

Prima di cominciare il gioco "la strega" dice: "Strega comanda colore....rosso" (a scelta del bambino che fa la strega)

I bambini a questo comando devono scappare e toccare subito qualcosa del colore che la strega ha comandato.

Il bambino che non si è ancora messo in salvo, toccando il colore indicato, viene catturato, diventando strega e il gioco ricomincia.

Variante: invece di un colore la strega può comandare degli oggetti di una particolare forma (per esempio tutti gli oggetti rotondi, quadrati ecc.)

Lo scopo del gioco è non farsi prendere dalla strega.

Altre informazioni sul Stregacomenda color:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

24) **Tiro alla fune**

Materiale necessario per il gioco

Una fune con un pezzo di stoffa annodato al centro.

In questo gioco partecipano due squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu).

Generalmente il numero dei partecipanti deve essere lo stesso in entrambe le squadre.

Il gioco del tira alla fune è un gioco più di forza che di abilità.

Le squadre, al via, devono tirare la fune verso la propria metà del campo, contrassegnata da una linea.

Il gioco termina quando una squadra riesce a tirare la fune fino a che il pezzo di stoffa è in modo evidente nella propria metà del campo.

Lo scopo del gioco è battere l'altra squadra e quindi tirare la fune fino a che il pezzo di stoffa è nella propria metà campo.

Altre informazioni sul Tiro alla fune:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 10 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

25) Riempi il secchio

Materiale necessario per il gioco: un secchio per ogni squadra e un recipiente per ogni squadra.

I bambini sono divisi in squadre. Ogni squadra deve riempire un secchio che si trova a breve distanza usando l'acqua contenuta in un recipiente posto al punto di partenza.

Il primo bambino riempie un bicchiere e corre a versarlo nel secchio cercando di non rovesciarla, poi torna al gruppo e consegna il bicchiere al compagno successivo.

Vince la squadra che riempie il secchio per prima.

Riempire nel tempo più breve possibile il proprio secchio.

Altre informazioni sul Riempi il secchio:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

26) Tocca tocca color

I bambini sono disposti liberamente nello spazio del gioco.

L'adulto dice: "Tocca tocca color...(rosso)"

I bambini devono subito toccare con una parte del corpo (mano o piede) un oggetto del colore indicato.

Chi non riesce o lo fa per ultimo viene eliminato.

Poi il conduttore dice di toccare un altro colore e così via.

Così fino all'ultimo finché sarà proclamato il vincitore.

Altre informazioni sul Tocca tocca color:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 2 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

27) Gioco dei Milli e dei Pulli

Materiale necessario per giocare: due pezzi di stoffa di due colori diversi che rappresentano le due bandiere dei villaggi; una corda robusta che serve per delimitare il campo in due parti.

I bambini formano due squadre.

In fondo ad ogni metà campo c'è la bandiera della squadra.

18

Lo scopo del gioco è prendere la bandiera della squadra avversaria e portarla nella propria parte del campo, senza essere catturati dai guerrieri dell'altra tribù.

I giocatori devono muoversi come se fossero dei coccodrilli.

Per fermare un avversario, lo si deve toccare e lo si affronta a duello: ogni bambino deve far perdere l'equilibrio all'altro giocatore, colpendone dall'interno le braccia.

Vince chi riesce a restare in equilibrio, facendo cadere l'avversario.

Il giocatore sconfitto deve rialzarsi e correre in mezzo al campo dal bambino che dirige il gioco per riprendere a giocare dopo circa un minuto.

Chi viene fermato e battuto mentre ha in mano la bandiera in mano, deve riportarla al suo posto prima di correre dal conduttore del gioco.

I bambini non si possono fermare a meno di tre passi dalla propria bandiera e soprattutto non si possono passare la bandiera avversaria: chi la prende deve portarla nella propria metà campo, a meno che non sia stato battuto e quindi deve restituirla agli avversari.

È importante fare gioco di squadra, cercando di intercettare gli avversari che vanno verso il bambino che ha la bandiera.

La squadra che riesce a portare per prima la bandiera avversaria nella propria metà campo è la vincitrice.

Altre informazioni sul Gioco dei Milli e dei Pulli:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

28) Gioco cielo e terra

Materiale per il gioco: un gessetto e un sasso.

Si disegna a terra il percorso. Lo spazio esterno di fronte alla casella numero 1 è la terra, mentre il semicerchio in alto rappresenta il cielo.

Il primo bambino lancia un sasso dalla terra, cercando di centrare la prima casella, se il sasso becca la riga o esce fuori, allora è il turno del giocatore successivo; se invece si ferma dentro la casella, allora il bambino potrà fare il percorso per andare a prenderla.

Per riprendere il sasso, il giocatore deve saltare su un'unica gamba, di casella in casella, tranne su quella che è occupata dal sasso.

Le caselle 4-5 e 7-8 devono essere calpestate contemporaneamente, ciascuna con un piede.

Quando un bambino arriva alla casella del cielo si può riposare e si gira per ritornare alla terra.

Quando arriva alla casella davanti a quella del sasso, il bambino lo raccoglie, tenendosi con un piede solo e poi finisce il circuito.

Se riesce a fare tutto il percorso, allora torna a giocare, puntando alla casella successiva.

Se invece sbaglia, passa il turno e la prossima volta partirà da quella casella.

19

Ogni volta che il bambino finisce il percorso dall'1 all'8, allora lancia la pietra di schiena sopra la sua spalla.

Se si ferma su una casella, questa diventa di sua proprietà e così potrà riposare in essa con i due piedi, e gli altri non potranno calpestarla.

Il gioco termina quando tutte le caselle hanno un proprietario oppure è impossibile fare il percorso.

Altre informazioni sul Gioco cielo e terra:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 2 giocatori
3. **Tempo di gioco:** Mezzora o poco più

29) Passaggi da fermo

Materiale necessario per giocare: un pallone.

I giocatori formano due squadre: una possiede la palla e l'altra cerca di intercettarla al volo.

I bambini della squadra che possiede il pallone si passano la palla e i giocatori avversari proveranno a prenderla al volo in uno dei passaggi.

Tutti i bambini corrono per il campo di gioco per farsi passare la palla o per prenderla dall'avversario, ma chi ha la palla in mano non si può muovere, deve restare fermo proprio nel punto in cui ha ricevuto la palla.

Altre informazioni sul Passaggi da fermo:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Mezzora o poco più

30) Il gorilla nella gabbia

Materiale necessario per il gioco: un gessetto.

Si disegnano due cerchi concentrici dal diametro di circa quattro e sei metri.

Un bambino si mette all'interno del cerchio centrale e rappresenta il gorilla.

Gli altri giocatori, invece, si posizionano nello spazio compreso tra i due cerchi.

Essi cercheranno di toccare il gorilla, ma stando molto attenti a non farsi prendere e trascinare dentro il cerchio da lui.

I bambini che vengono presi e trascinati nel cerchio diventano dei gorilla.

Lo scopo del gorilla è quello di riuscire a trascinare tutti i bambini all'interno del cerchio in cui si trova.

Altre informazioni sul Il gorilla nella gabbia:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori

3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

31) Il gioco del tiramolla

Materiale per giocare: un bastone robusto.

I due bambini si siedono con le gambe tese, appoggiando le piante dei piedi contro quelle del giocatore avversario.

A questo punto, prendono il bastone, in cui ognuno ne tiene un'estremità; a un determinato segnale, iniziano a tirare il bastone verso di sé, cercando di alzare il bambino avversario.

Vince chi riesce per primo a sollevare il giocatore avversario.

Altre informazioni sul Il gioco del tiramolla:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 2 giocatori
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

32) Il gioco del corridoio

Materiale necessario per giocare: due palloni.

I bambini formano due squadre, mettendosi in fila indiana davanti alla linea di partenza.

Il primo giocatore di ogni squadra ha un pallone in mano e al segnale del via lo deve passare al bambino che sta dietro di lui, con entrambe le mani sopra la testa.

Il secondo giocatore, a sua volta, prende il pallone e questa volta lo passa tra le sue gambe al terzo bambino.

A questo punto, si ricomincia come all'inizio per passare la palla, fino ad arrivare all'ultimo giocatore.

Quando l'ultimo bambino riceve il pallone, corre, facendolo rimbalzare a terra, fino a raggiungere la prima posizione e così si ripete il primo movimento.

Vince la prima squadra che riesce ad arrivare per prima alla meta decisa all'inizio del gioco.

Altre informazioni sul Il gioco del corridoio:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

33) La palla rimbalza

Materiale necessario per giocare: una palla.

I bambini formano un cerchio con le gambe aperte, facendo in modo che i piedi di ognuno tocchino quelli dei compagni che ha a fianco.

Quando la palla va verso un giocatore, allora lui dovrà passarla ad un altro facendola rimbalzare.

Si contano a voce alta i passaggi fatti, cercando di raggiungere un elevato numero di passaggi consecutivi.

Se la palla esce dal cerchio o rimbalza più di una volta, si ricomincia dall'inizio.

Il giocatore che dà il via al gioco, dà un colpo alla palla, facendo in modo che attraversi il cerchio dopo essere rimbalzata al centro.

A questo punto, tocca al bambino verso cui va la palla darle un altro colpo, senza trattenerla, perché questa si diriga verso un altro bambino.

Altre informazioni sul La palla rimbalza:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

34) Cricket

Materiale necessario per giocare: una palla.

I giocatori formano un cerchio, con le gambe aperte e con i piedi che toccano quelli dei bambini vicini; si chinano per coprire con le mani il buco formato dalle gambe.

La palla viene lanciata al centro del cerchio e tutti i giocatori dovranno spingerla con le mani, per farla passare tra le gambe degli altri.

Quando a un bambino passa la palla tra le gambe per la prima volta, allora come penalità deve girarsi e continuare a giocare di schiena.

Se gli ricapita per la seconda volta, si girerà nuovamente, ma questa volta tiene le braccia incrociate, il che significa che è stato eliminato.

Altre informazioni sul Cricket:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

35) Gioco del ragno

22

Materiale per il gioco: un gessetto.

Si traccia una linea nel campo di gioco, sulla quale si posiziona un giocatore che fa il ragno.

Gli altri giocatori si collocano in un lato del campo.

Quando il ragno dice: "Passare!", allora tutti i bambini passano dall'altra parte del campo, cercando di non farsi toccare dal ragno.

Mentre i giocatori passano, il ragno cerca di toccarne il maggior numero possibile, ma può soltanto muoversi sopra la linea tracciata.

I bambini che vengono catturati diventano a loro volta ragni e formano una ragnatela, prendendosi per mano, rendendo così agli altri giocatori sempre più difficile attraversare la linea.

I bambini liberi passano da un lato all'altro del campo, fino a quando gli altri non li catturano tutti.

Altre informazioni sul Gioco del ragno:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

36) La bella lavandaia

Regole per giocare.

La bella lavandaia si mette dentro il cerchio formato dalle altre bambine, mimando con i gesti il mestiere delle lavandaie. In coro le bambine l'accompagnano nei suoi movimenti: "La bella lavandaia, che lava i fazzoletti dei poveretti della città". E' continuano invitandola: "Fai un salto, fanne un altro, fai la riverenza, fai la penitenza", per finire con: "orsù, orsù dai un bacio a chi vuoi tu". La prescelta riceverà l'investitura ufficiale nel ruolo di nuova lavandaia.

Altre informazioni sul La bella lavandaia:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: <2 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Variabile

37) Addenta la mela

Materiale necessario per il gioco

Tante mele quanti sono i partecipanti e così anche tanti fili a cui sono legate le mele; un'asta a cui legare i fili con le mele.

REGOLE PER IL GIOCO ADDENTA LA MELA

23

In questo gioco il numero dei partecipanti non è limitato e si gioca a coppie. Ogni coppia ha una mela e i due giocatori che compongono la coppia devono mangiare insieme la mela che è appesa, quindi la difficoltà del gioco sta nel fatto che la mela dondola, proprio perchè è appesa.

Il gioco finisce appena una coppia finisce di mangiare la mela.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è finire prima delle altre coppie la mela.

Altre informazioni sul Addenta la mela:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

38) Gioco Rialzo

In questo gioco, i bambini devono cercare di non farsi prendere; e quindi devono posizionarsi su dei rialzi di terreno.

Altre informazioni sul Gioco Rialzo:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

39) I guardiani

Quando il giocatore centrale fa l'occhiolino a uno dei bambini più vicini, quest'ultimo dovrà cercare di arrivare fino a lui correndo.

Un giocatore si mette le mani dietro la schiena e gli altri bambini, divisi per coppie, gli si mettono intorno. I ragazzi di ogni coppia si mettono uno dietro l'altro, guardando il giocatore che sta al centro.

I bambini che stanno dietro nelle coppie fanno i guardiani, e al minimo gesto del giocatore al centro verso il proprio compagno lo afferrano per evitare che scappi.

Quando un bambino, chiamato dal giocatore in centro riesce a raggiungerlo, senza essere toccato dal suo guardiano, forma una nuova coppia e il guardiano prende il posto del giocatore al centro.

Altre informazioni sul I guardiani:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

40) Se fosse

24

Il gruppo di bambini sceglie uno tra i giocatori, senza che un altro di loro lo sappia.

Questo giocatore dovrà indovinare chi è stato scelto.

Per scoprire chi è il ragazzo scelto, il giocatore dovrà fare delle domande, paragonando il personaggio sconosciuto a vari elementi.

Per esempio: "Se fosse un animale, che animale sarebbe?"

Gli altri bambini risponderanno considerando l'apparenza fisica, la personalità, i gusti e le altre caratteristiche dell'amico.

Chi deve indovinare può fare tutte le domande che vuole, ma ha una sola opportunità per indovinare.

Altre informazioni sul Se fosse:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 10 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

41) Cavalieri

Per giocare, dividete i giocatori in coppie, così che uno bambino faccia il cavallo e porti l'amico sulla schiena.

Ogni cavaliere ha in mano un pezzo di gessetto con cui cercherà di segnare i cavalieri avversari sulla schiena.

Quando un cavaliere riceve tre righe, deve scambiare il proprio ruolo con il bambino che fa il cavallo.

Quando anche il cavallo riceve tre righe, i due bambini vengono eliminati. Vince la coppia che resiste a questi scontri.

Altre informazioni sul Cavalieri:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

42) Coccodrilli

Possiamo formare 2 squadre di bambini, dove a turno (uno contro uno) giocano a Coccodrilli.

Coccodrilli é un gioco che si può fare sia dentro che fuori.

I due giocatori sono stesi per terra sulle punte dei piedi e su una mano (come se facessero delle flessioni) uno di fronte all'altro.

Essi devono, con una mano, cercare di fare cadere l'altro a terra. Basta anche che si appoggi la mano che si muove o un ginocchio per essere eliminati.

Il gioco finisce nel momento in cui uno dei due giocatori cade a terra.

Lo scopo del gioco è fare cadere a terra più giocatori possibile.

Altre informazioni sul Coccodrilli:

Età di gioco consigliata per i bambini: 7 anni

43) Gli anelli

Il materiale necessario per giocare è costituito da: un vecchio sgabello, tre anelli del diametro di circa 25 centimetri.

Mettete lo sgabello a terra con le gambe rivolte all'insù.

Se lo desiderate, potete anche colorare le gambe perché sia più vistoso.

Se non abbiamo a disposizione degli anelli, li costruiamo, ritagliandoli da un cartone e poi li coloriamo, oppure possiamo anche ricoprirli con il nastro adesivo.

A circa due metri dallo sgabello tracciate una riga a terra, che indicherà il punto da cui verranno lanciati gli anelli.

Il bimbo lancia gli anelli cercando di infilarli nelle gambe dello sgabello e ogni volta che li infila vince un punto.

Altre informazioni sul Gli anelli:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

44) Fanta, cola e sprite

I bambini sono disposti in ordine sparso; l'animatore (generalmente rappresentato da un adulto) chiama le bibite, ad ognuna delle quali avrà assegnato una direzione nella quale saltare.

I bambini che si sbagliano o che impiegano troppo tempo, saranno eliminati.

Altre informazioni sul Fanta, cola e sprite:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

45) Il gioco delle coppie

In questo gioco si si partecipa in numero pari: devono esserci tanti maschi, quante sono le femmine.

I maschi escono dalla stanza, mentre le femmine si distribuiscono in riga, sedute. A loro viene detto il nome del proprio partner.

Quando un maschio entra nella stanza inizia a dare un bacio sulla guancia a quella che secondo lui è la propria "compagna"; se la trova, questa al bacio ricambia con un bacio, altrimenti, nel caso avesse sbagliato, la signorina gli dà uno schiaffo.

A questo punto il ragazzo si siede di fronte alle ragazze in ordine casuale e non

26

necessariamente davanti la propria partner.

Quando entra un altro pretendente, fa la medesima cosa del precedente ragazzo, ma nel momento in cui bacia la ragazza di quello precedente, questo gli da un calcio nel sedere.

Il gioco termina quando tutte le coppie sono state formate.

Lo scopo del gioco è trovare al primo colpo la propria partner.

Altre informazioni sul Il gioco delle coppie:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Mezzora o poco più

46) Il gioco dei tappi

Per giocare, il materiale è: un gessetto, un tappo di metallo o di plastica per ogni bambino.

Con un gessetto disegnate sul terreno un circuito, in cui due linee delimitano un sentiero pieno di curve e restringimenti.

Segnate anche una linea di partenza e una di arrivo.

Ogni giocatore mette il proprio tappo sulla linea di partenza.

A turno, ogni bambino spinge con un dito il suo tappo cercando di fare più strada possibile senza uscire mai dal circuito.

Se dopo aver tirato il tappo, rimane all'interno del circuito, allora si lascia dov'è.

Se invece il tappo è uscito dal circuito, allora il bambino e il suo tappo retrocedono al punto da dove è partito e aspetta un nuovo turno.

Il circuito può essere complicato anche con piccoli ostacoli come pietre, bastoncini e quant'altro...

Il primo giocatore che arriva prima al traguardo, sarà il vincitore della corsa.

Altre informazioni sul Il gioco dei tappi:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 2 giocatori
3. **Tempo di gioco**: Mezzora o poco più

47) Vola, vola farfallina

Per giocare è necessaria una piuma.

Fate cadere dall'alto una piuma, questa ondeggerà un poco qua e un po là, prima di toccare per terra.

Ogni bambino, a turno, soffierà a pieni polmoni sotto la piuma per non farla cadere.

Lo scopo del gioco è non fare cadere la piuma a terra.

Altre informazioni sul Vola, vola farfallina:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 2 anni

2. **Numero di giocatori** necessari: 3 o più giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

48) Tiro alla lattina

Il materiale necessario è: cinque lattine uguali e tre palline da tennis.

Sistamate le lattine su una qualsiasi superficie a circa un metro da terra.

Poi formate un triangolo, mettendo tre lattine alla base, due in mezzo e una al vertice.

A questo punto, tirate una riga a terra a circa tre metri dalle lattine: da qui si lanceranno le palline.

Il giocatore riceve tre palline per cercare di far cadere le lattine.

Si conta un punto per ogni lattina caduta e uno in più se riesce a farle cadere tutte.

Altre informazioni sul Tiro alla lattina:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 2 giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

49) Le belle statuine

Un bambino si volta verso il muro cantando:

"Le belle statuine
d'oro e d'argento
del 1500
eccole qua".

Gli altri devono assumere la posizione che preferiscono e rimanere immobili.

Il bambino voltato verso il muro, dopo aver chiesto se sono pronti, si gira verso gli altri bambini, colui che non è perfettamente immobile come una statua deve interrompere il gioco.

Altre informazioni sul Le belle statuine:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 2 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

50) Mucca e macchia

Materiale necessario per il gioco

Un tappo di sughero e un accendino.

Il numero dei partecipanti a questo gioco non è limitato.

Ci si mette tutti in cerchio e i giocatori iniziano a numerarsi (esempio: ci sono 10 giocatori: il primo è il numero 1, poi 2 e così fino al 10).

Il giocatore che inizia dice di essere la mucca, poi dice se ha o meno delle macchie e quale numero è e poi chiama un altro giocatore dicendo la mucca, il numero di macchie o meno che ha e quale numero è.

Esempio: Il giocatore numero 1 (senza macchie) inizia e chiama il giocatore

28

numero 5 (con due macchie).

Quindi si ha: "Sono la mucca senza la macchia numero 1 e chiamo la mucca con 2 numero 5"

La frase va ripetuta velocemente e, appena il giocatore fa un errore, gli viene fatta una macchia in viso con il tappo di sughero bruciato dalla fiamma dell'accendino.

Così quando lo stesso giocatore dovrà ripetere nuovamente la frase, dovrà considerare anche la macchia o le macchia che ha.

La durata del gioco è a discrezione dei giocatori.

Lo scopo del gioco è riuscire ad arrivare alla fine senza macchie.

Altre informazioni sul Mucca e macchia:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

51) Passa la notizia

E' necessario un giornale per ogni squadra.

Formate due squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu) e disponetevi su due file, un giocatore dietro l'altro. Il primo di ogni gruppo si sistema un giornale arrotolato tra le gambe, stringendolo con le ginocchia. Al via, il primo giocatore si deve girare verso il secondo della fila e passargli il giornale, senza toccarlo con le mani. Il secondo giocatore deve prendere il giornale, stringendolo tra le sue ginocchia, girarsi verso il terzo e passarglielo. Si continua così fino a quando il giornale raggiunge l'ultimo giocatore della fila e ritorna indietro, sempre passando tra le ginocchia dei compagni.

Vince la squadra che termina prima il giro delle notizie.

Se il giornale cade durante il percorso, bisogna ricominciare dal primo della fila.

Lo scopo del gioco è di terminare il giro per le notizie prima degli avversari.

Altre informazioni sul Passa la notizia:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

52) Trasporto abbinato

In questo gioco è necessaria una palla.

I due bambini si mettono uno di fronte all'altro, molto vicini e con un pallone premuto contro il petto dell'altro.

Non ci si può prendere per le braccia e le mani devono stare dietro la schiena; dovranno camminare in questa posizione lateralmente e raggiungere un traguardo senza far cadere il pallone.

Il bambino che sbaglia lascia il posto ad un'altra coppia.

Altre informazioni sul Trasporto abbinato:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

53) Soffia tu che soffio anche io

Il materiale necessario per il gioco è dato da:

una pallina leggera tipo ping-pong e tante cannucce quanti sono i soffiatori. Sulla sabbia o per terra, preparate una pista con salite, discese e trabocchetti vari.

Se giocate in casa, costruite una pista con cartoni, libri, barattoli.

A turno, i giocatori avvicinano la loro cannuccia alla propria pallina e soffiano per dirigerla verso il traguardo.

Variante: si può giocare a turno con più palline in pista e vince chi per primo completa il percorso. Oppure a tempo, usando un cronometro, vince chi impiega meno tempo.

Lo scopo del gioco è impiegare meno tempo possibile nel completare il percorso.

Altre informazioni sul Soffia tu che soffio anche io:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

54) Il tatto misterioso

Il materiale necessario è: tre scatole di cartone, materiali particolari per il tatto e forbici.

Il bambino dovrà introdurre la mano in ogni scatola e indovinare, usando solo il senso del tatto, cosa sta toccando. Avrà un punto per ogni risposta esatta.

Ritagliate in ogni scatola un buco quadrato di circa dieci centimetri per lato, attraverso il quale possa passare una mano.

All'interno di ogni scatola collocate un oggetto o un determinato materiale per il tatto, come per esempio una paglietta di ferro, una spazzola, segatura, sale, foglie di un albero.

Altre informazioni sul Il tatto misterioso:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

55) Mille bicchieri

30

Sistamate i bicchieri formando un rombo con cinque bicchieri per lato. Attaccate i bicchieri con il nastro adesivo e nel fondo di ognuno collocate un pezzettino di carta rotondo, in cui è scritto il valore in punti del bicchiere: 0, 1, 3...

Sarebbe meglio che i bicchieri che hanno i punteggi più alti rimangano al centro del rombo.

Tracciate una riga a terra, a una distanza di circa due metri dai bicchieri e da lì il giocatore deve lanciare tre palline da ping-pong, cercando di fare canestro nei bicchieri. Il bambino può anche farle rimbalzare prima che entrino nei bicchieri. Una volta che il bambino ha effettuato i tre lanci, gli verranno assegnati i punti che sono scritti sul fondo dei bicchieri, dove sono le palline.

Altre informazioni sul Mille bicchieri:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

56) La grande pesca.

Il materiale necessario è: una bacinella di acqua, palline di polistirolo, filo di ferro, piombini da pesca, un pennarello, uno spago, un bastone di mezzo metro, pinze.

Prendete le palline di polistirolo e con un pezzetto di fil di ferro passatele da parte a parte. Ripetete questa azione alcune volte in modo che il buco risulti abbastanza ampio.

Adesso, tagliate un pezzo di fil di ferro dalla misura di circa venti centimetri in più del diametro delle palline di polistirolo.

In una delle estremità del fil di ferro formate un anello di circa tre centimetri di diametro, piegandolo con le pinze.

Fate passare il fil di ferro nel buco della palla e all'altra estremità fissategli il piombino da pesca, o qualsiasi altro oggetto pesante, piegando il filo all'insù.

Finirete di confezionare il pesce disegnandogli un muso, le pinne e scrivendo sulla parte posteriore della palla qual è il suo punteggio.

A questo punto, costruite la canna da pesca, legando mezzo metro di spago all'estremità del bastone; sulla punta della corda legate un amo che avete fatto piegando un pezzo di fil di ferro.

Riempite una bacinella di acqua e lasciate galleggiare i pesci.

Il bambino avrà a sua disposizione tre minuti per riuscire a pescare il maggior numero di pesci.

Una volta che il tempo è scaduto, si sommeranno i punti ottenuti con la pesca.

Altre informazioni sul La grande pesca:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

57) **Suona sonagli**

Materiale: sonagli, spago, un tappo di sughero

Si appende un sonaglio a un metro e mezzo di altezza e si confeziona lo strumento per colpirlo attraversando un tappo di sughero con uno spago lungo un metro e facendo un nodo ad ogni estremità.

Il giocatore terrà un'estremità dello spago con una mano e il tappo con l'altra in modo che lo spago rimanga teso sul suo braccio. Con un colpo del polso, cercherà di colpire il sonaglio con il tappo.

Il giocatore effettuerà dieci lanci e riceverà un punto per ogni successo. È più complicato di quanto sembra a prima vista.

Altre informazioni sul Suona sonagli:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

58) **Mangia palline**

Il materiale per il gioco è: una grande scatola, vernice, pennelli, taglierine, cinque palline da tennis di gommapiuma, un gessetto.

Mettete in piedi la scatola, così che il lato più lungo rimanga verticale.

Con il gessetto disegnete su questo lato della scatola quattro o cinque cerchi di circa venticinque centimetri di diametro.

Se il disegno viene ripetuto su tutti i lati della scatola, sicuramente questa sarà più bella.

A questo punto, colorate con colori diversi i bordi dei cerchi disegnati sui lati della scatola; quando la vernice si è asciugata, ritagliate i cerchi per lasciare i fori dai quali dovranno passare le palline.

Nella base posteriore della scatola ritagliate una striscia dalla quale si ritireranno le palline che saranno entrate nella scatola durante il gioco.

Una volta costruito il mangiapalline, mettetelo davanti a un muro e tirate una riga a terra a circa due metri di distanza.

Il bambino deve tirare cinque lanci, cercando di far entrare le palline attraverso i buchi della scatola; per ogni pallina che entra riceverà un punto.

Il giocatore che riesce a mettere il maggior numero di palline sarà il vincitore.

Altre informazioni sul Mangia palline:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

59) Gioco dei frutti

Numerate tutti i bambini e il giocatore numero uno inizia il gioco dicendo, il più veloce possibile: "Da un limone e mezzo limone a quattro limoni e mezzo limone".

Il bambino al quale corrisponde il numero detto, in questo caso quattro, dovrà rispondere con la stessa frase, dicendo prima il suo numero e dopo il numero del giocatore che vuole chiamare.

Per esempio: "Da quattro limoni e mezzo limone a tre limoni e mezzo limone", e così successivamente.

Quando un bambino non risponde, o sbaglia nel dire la frase, allora viene eliminato e il suo numero passa al giocatore che sta alla sua destra.

L'ultimo bambino che resta vince la partita.

Altre informazioni sul Gioco dei frutti:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 7 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

60) Fai centro: Gli isolotti

Per giocare è necessario: una grossa bacinella, acqua, piatti di plastica e delle monete.

Ogni bambino lancia fino a cinque monete.

Per vincere i punti o i premi, la moneta dovrà cadere e mantenersi sul piatto; se cade fuori della bacinella o nell'acqua, allora si annullerà il lancio.

Riempite la bacinella di acqua e mettete i piatti a galleggiare.

Scrivete su ogni piatto un valore corrispondente in punti (o un premio).

A questo punto, tracciate un cerchio a terra, a una certa distanza, da cui i bambini dovranno lanciare le monete.

Altre informazioni sul Fai centro: Gli isolotti:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

61) Gioco del mostro affamato

Il materiale necessario è un gessetto.

Disegnate a terra un mostro con una grande bocca.

Tutti i bambini si sistemano dentro il mostro, ma il più lontano possibile dalla bocca.

A un determinato segnale, ogni giocatore cercherà di spingere gli altri bambini

dentro la bocca del mostro, ma stando attento a non finire lui nella bocca!
I bambini mangiati dal mostro restano dentro la bocca e cercheranno di prendere quelli che non vi sono ancora caduti.

Altre informazioni sul Gioco del mostro affamato:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

62) Il barbiere per palloncini

Materiale necessario per il gioco: palloncini, schiuma da barba, rasoio a lametta e una sedia.

Legate un palloncino gonfiato allo schienale di una sedia e ricopritelo di schiuma da barba.

Il bambino si siede sulla sedia di fronte al palloncino e con il rasoio inizia a togliergli la schiuma.

Se riesce a togliere tutta la schiuma senza far scoppiare il palloncino, allora riceverà un determinato punteggio.

In caso contrario, dovrà ripulirsi della schiuma che gli è caduta addosso!

Altre informazioni sul Il barbiere per palloncini:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti