

GIOCHI GREST

A fianco dei titoli si trovano delle lettere...

P= Piccoli: consigliati per bambini di 1 -2 -3 elementare

M= Medi: consigliati per bambini di 4-5 elementare

G= Grandi: consigliati per ragazzi delle medie

Alcuni giochi si prestano a tutte le fasce, altri sono un po' difficili da capire e i piccoli si farebbero male, o non li capirebbero... altri ancora rischiano di annoiare i ragazzi più grandi; ma è una classificazione elastica.

I DIECI PASSAGGI M G

I giocatori (da 12 a 20) sono divisi in due squadre di uguale numero; ciascun giocatore di ogni squadra si distingue per un contrassegno ben visibile: una maglia, un colore, le maniche, ecc. Il capo gioco lancia in alto la palla: il giocatore che la prende cerca di lanciarla a un compagno di squadra, questi a un altro e così via. I passaggi vengono numerati ad alta voce dall'animatore. La squadra che effettua 10 passaggi consecutivi ha la vittoria.

La palla NON può essere lanciata per due volte consecutive allo stesso giocatore (possono essere effettuati passaggi triangolari); se la palla cade per terra o viene afferrata da un avversario, la numerazione ricomincia da uno; la palla deve essere sottratta all'avversario prendendola al volo; la palla non può essere trattenuta per più di 10 secondi; la palla non può essere passata di mano in mano; il giocatore in possesso della palla non può fare più di tre passi; a ogni fallo il gioco si arresta e la palla passa ad un giocatore della squadra avversaria.

Varianti: Possono essere molte. Per esempio: il giocatore che ha la palla può muovere soltanto il piede destro e tenere fermo il sinistro. Se lo muove, la palla passa agli avversari.

STAFFETTA P M G

Si possono inventare percorsi diversi, con ostacoli, con modalità di corsa differenti....

STAFFETTA PRENDISOLE M G

Si prepara il campo come per una staffetta, con una sedia per ogni squadra dalla parte opposta del campo.

Occorre lasciare spazio sufficiente ad ogni squadra perché il gioco è un po' "ingombrante". Meglio se su erba.

Il primo concorrente, si sdraia a pancia in giù con le braccia allargate perpendicolarmente alla fila della sua squadra. Il secondo deve saltare il primo concorrente e sdraiarsi anche lui allargando le braccia (una mano deve toccare quella del primo concorrente sdraiato)... e così via. Si parte solo quando il proprio compagno è posizionato a terra. La squadra si dirige verso la sedia. Il primo giocatore, quando l'ultimo si è sdraiato, si alza e saltando i compagni avanza ulteriormente. La squadra deve girare attorno alla sedia e ritornare dietro la linea di partenza. Vince la squadra che per prima arriva a destinazione. Tutti i concorrenti devono superare la linea di partenza.

PANNA MONTATA P M G

La preparazione è come quella della staffetta prendisole, questa volta però, la squadra girerà attorno alla sedia più volte... come la panna montata!

Parte il primo concorrente, gira attorno alla sedia, prende per mano il secondo... insieme girano attorno alla sedia... e così via, ogni volta formando una catena, aggiungono un componente e compiono di nuovo il percorso.

Se la catena si spezza la squadra deve ricominciare da capo.

Vince la squadra che termina prima tutti i componenti

QUATTRO BASI G

Questo gioco assomiglia vagamente al baseball. Con 4 sedie si formano le 4 basi al bordo del campo. Al centro del campo, con una corda si forma un cerchio.

Una squadra si posiziona sparsa all'interno del cerchio, l'altra si dispone in fila dietro la sedia che forma la quarta base.

La squadra che comincia il suo turno all'interno sceglie un lanciatore. La squadra all'esterno un battitore.

Il lanciatore lancia la palla al battitore (posto accanto al primo della fila). Il battitore colpisce la palla verso l'interno del campo. Quando il battitore ha colpito la palla, il primo della fila corre verso la prima base. I componenti della squadra posizionata all'interno devono posizionare la palla nel cerchio fatto con la corda il prima possibile. Quando questo accade, se il primo della fila ha raggiunto la prima base, può rimanere in quella posizione, altrimenti deve ritornare all'inizio e porsi in fondo alla fila.

Al secondo lancio, può partire un altro concorrente verso la prima base, e quello che l'aveva già raggiunta, può tentare di raggiungere la seconda (o di andare anche oltre se lo ritiene opportuno). Il giocatore segnerà un punto per la propria squadra quando raggiungerà la base di partenza.

Per invertire la posizione delle squadre (da dentro a fuori e viceversa), ci sono due possibilità: un componente della squadra che si trova all'interno prende al volo la palla dopo che è stata colpita dal battitore, oppure colpisce un giocatore che sta correndo tra una base e l'altra.

Quando un giocatore esce da una base non può più farvi ritorno, è quindi obbligato a tentare di raggiungere la successiva.

La squadra all'interno non può ostruire il passaggio a chi sta correndo.

CASTELLONE G

Il campo di gioco è costituito dal solito rettangolo diviso da una metà campo, in ognuna delle quali vi è una squadra.

Scopo del gioco è quello di prendere la bandiera posta in fondo al campo, riportandola nella propria metà campo.

Chi entra nel campo avversario, se toccato, si deve fermare con le braccia tese; può essere liberato solo se toccato da un compagno libero.

I difensori, nella propria metà campo, non possono stare a meno di tre passi dalla bandiera o da un avversario catturato.

Se viene preso un giocatore con la bandiera mentre la sta riportando al proprio campo si ferma con la bandiera in mano che non può essere passata a un compagno e deve essere portata nella propria metà campo dal giocatore stesso. Quando viene segnato un punto, le bandiere vengono poste nella posizione iniziale e si ricomincia.

BANDIERA FRANCESE G

Questa volta il campo di gioco è diviso in due parti nel senso della lunghezza e i giocatori di entrambe le squadre sono sulla stessa linea di fondo. Sull'altra linea di fondo vi sono le rispettive bandiere da prendere e portare dietro la propria linea.

La squadra si dispone in fila dietro la linea. Al via, il primo di una squadra ha 10 secondi (dipende dalla lunghezza del campo) di tempo per iniziare a correre verso la propria bandiera.

Al secondo via dell'animatore, tutti i giocatori della squadra avversaria si lanciano al suo inseguimento; quando viene toccato si ferma in tale posizione. Tutti si riportano sulla linea di partenza tranne lui e si ricomincia con un giocatore dell'altra squadra.

Al termine di questo passaggio, il secondo giocatore della prima squadra cercherà di liberare il proprio compagno, toccandolo, in modo di essere in due a essere inseguiti. Si va avanti così alternando le partenze.

Vince la squadra che per prima riporta la propria bandiera.

FAZZOLETTO AL CENTRO P M G

Si numerano i ragazzi divisi in due squadre, ma seduti nello stesso cerchio. Quando viene chiamato il proprio numero, i due giocatori si devono alzare, devono compiere un giro completo all'esterno del cerchio, rientrare nel proprio spazio e prendere il fazzoletto posizionato al centro. Dà un punto alla propria squadra il giocatore che riesce a prendere il fazzoletto prima dell'avversario.

ATOMI P M

I giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle 'molecole' contenenti tanti 'atomi' (persone) quante indicate dall'animatore.

Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le 'molecole' con un numero sbagliato di atomi.

Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8).

Per veri 'massacri', provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)! Vince chi... rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

SCALPO P M G

Ogni giocatore infila il suo fazzoletto nella cintura (senza legarlo!) in modo che sporga dietro la schiena (sul sedere!).

Sarebbe opportuno che, se si gioca a squadre, ogni squadra abbia un diverso colore del fazzoletto.

Alternativamente il gioco può essere un 'tutti contro tutti' in cui ognuno gioca per sè.

I giocatori si dispongono a caso sul campo da gioco.

Al via dell'arbitro ogni giocatore cerca di rubare quanti più fazzoletti possibile ai giocatori avversari, ingaggiando dei duelli.

Un duello si ingaggia quando un giocatore tocca un avversario; a questo punto i due devono ognuno cercare di sfilare dalla cintura il fazzoletto dell'altro, e nessun altro giocatore può intervenire nella disputa (questa è una regola importante; è possibile comunque una variante in cui questa regola non esiste e chiunque può rubare 'a sorpresa' il fazzoletto ad un avversario; in questo caso i duelli non esistono).

Quando un giocatore perde il suo fazzoletto è eliminato ed esce dal gioco; il vincitore può continuare la sua caccia.

Vince chi... In 'tutti contro tutti' vince il giocatore che conserva il fazzoletto fino alla fine del gioco, o che ruba più fazzoletti.

A 'squadre' vince la squadra che ha mantenuto più giocatori in campo.

SFORTUNA M G

Da giocare su erba o si fanno male.

Le squadre formano delle coppie al loro interno. Le coppie si dispongono in centro: un componente in piedi con le gambe aperte, l'altro seduto a gambe incrociate davanti a lui.

Al via il concorrente seduto deve uscire dal cerchio passando sotto le gambe del compagno, compiere il giro di tutto il cerchio all'esterno, rientrare dalle gambe del compagno e prendere uno scalpo tra quelli posizionati al centro del cerchio. (ci sarà ad ogni manche uno scalpo in meno rispetto al numero delle coppie; in questo modo verrà eliminata una coppia alla volta) Vince la coppia che rimane alla fine (e la sua squadra se non si giocava tutti contro tutti)

NUVOLE P M G

Le squadre formano ognuna un cerchio tenendosi per mano. (meglio creare piccoli gruppi da 5-6 persone l'uno)

Al fischio dell'arbitro ogni cerchio, rimanendo unito, cerca di inglobare giocatori appartenenti agli altri cerchi.

Per inglobare una persona bisogna che due componenti della squadra alzino le loro braccia unite (senza staccare le mani!) riuscendo a far passare sotto le braccia il componente della squadra avversaria, che a questo punto si sgancia dal suo cerchio e si 'fonde' con il cerchio avversario. Ovviamente i giocatori devono stare attenti a non farsi inglobare dai cerchi avversari, cercando insieme di minacciare gli altri.

Vince chi... ha la squadra con il maggior numero di elementi

CIRCULON G

I giocatori di una squadra si dispongono in cerchio.

Quelli dell'altra squadra si pongono dentro e al "Via" (tenere il tempo) quelli all'esterno devono cercare di colpire con un pallone i giocatori all'interno del cerchio.

Chi è colpito è eliminato ed esce dal cerchio. La fine del tempo è presa quando tutti i giocatori sono eliminati.

Si invertono i ruoli e si prende di nuovo tempo.

Vince chi ha impiegato meno tempo a eliminare tutta l'altra squadra.

PALLA GUERRA P M G

Affidata la palla a una squadra, a sorte, un lanciatore deve cercare di colpire un avversario in una parte qualsiasi del corpo. I giocatori dell'altra squadra si possono muovere liberamente nel proprio campo senza mai uscire da esso.

Chi viene colpito esce dal campo è prigioniero e si pone dietro il rettangolo degli avversari da dove potrà colpirli, qualora la palla arrivi a lui, liberandosi.

Se un lanciatore lancia la palla in modo che essa sia presa al volo da un avversario, diventa prigioniero.

Vince la squadra che imprigiona tutti gli avversari.

FAZZOLETTO P M G

Gli animatori dividono un campo in due parti e lo delimitano con del nastro da cantiere.

Ad ogni componente delle due squadre verrà assegnato un numero.

Alla metà di un campo diviso in due si mette un animatore con un fazzoletto in mano e chiamerà un numero a caso.

I componenti delle due squadre con quel numero devono correre e afferrare il fazzoletto scappando di ritorno da dove son partiti: chi non lo prende, può correre dietro all'altro e, se viene toccato, questi non si guadagna il punto.

FRATELLI M G

Le varie squadre formano dei trenini (tenendo le mani sulle spalle del compagno davanti).

Il primo giocatore di ogni trenino ha il numero uno, il secondo il numero due e così di seguito. Al via dell'arbitro ogni trenino si mette a camminare nel terreno di gioco; ad un fischio dell'arbitro tutti i numero 1 devono radunarsi insieme ed accovacciarsi, similmente devono fare gli altri numeri. Restano eliminati i componenti del numero che arrivano per ultimi. Ci si rimette in posizione di trenino con un vagone in meno e si riparte.

Vince chi... Vincono i rappresentanti del numero che non vengono eliminati.

Sono coloro che hanno interpretato meglio il ruolo di 'fratelli'.

CANGURI M G

campo rettangolare.

Al primo fischio dell'animatore la squadra A fa un salto in avanti e si ferma.

Al secondo fischio avanza la squadra B, sempre saltando, e via di seguito.

Quando le squadre sono abbastanza vicine, i giocatori della squadra che dovrebbe saltare in avanti possono invece decidere di toccare il giocatore avversario che hanno di fronte, eliminandolo dal gioco.

Questi non si può spostare con i piedi, ma solo cercare di evitare di essere preso abbassandosi.

Chi non è abbastanza vicino da catturare un avversario, ma teme di essere preso al turno successivo dell'avversario, può decidere di fare un salto indietro.

L'importante è che al proprio turno (cioè quando l'animatore fischia per la propria squadra) ogni giocatore faccia una sola mossa: salto in avanti, salto indietro, cattura di un avversario.

Vince chi... alla fine del gioco ha più giocatori in campo.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

PALLABUCO P M G

I giocatori formano un cerchio mettendosi piede contro piede con i vicini, aprendo le gambe.

Dovranno colpire la palla lasciandola raso terra e cercando di fare "goal" tra le gambe di un altro partecipante. Quando un giocatore subisce il goal, deve girarsi con le spalle verso il centro e continuare a giocare. Se subisce un altro Goal viene eliminato. Vincono gli ultimi due giocatori rimasti in gara. (per i più piccoli, al posto che eliminare si possono obbligare a giocare con una mano dietro la schiena... voltati, voltati con una mano dietro la schiena...)

ASSASSINO M G

I ragazzi si dispongono in cerchio seduti. Uno di loro, il detective, viene allontanato da un animatore, mentre un altro sceglie un ragazzo del gruppo rimasto che sarà l'assassino.

Viene richiamato il detective che si posizionerà al centro del cerchio.

L'assassino per uccidere farà un occholino alle sue vittime. Quando una vittima viene colpita si sdraia. Il detective ha 3 possibilità (in base alla dimensione del gruppo) per capire chi è l'assassino... prima che muoiano tutte le vittime!!!

Al termine del gioco, l'assassino diventerà detective... e verrà scelto un nuovo assassino per continuare il gioco)

PADELLA P M G

I giocatori sono seduti in cerchio, uno di loro invece corre con in mano un fazzoletto lungo la circonferenza. Ad un certo punto lascia il fazzoletto vicino alla schiena di un altro giocatore. I giocatori seduti non possono voltarsi per guardare se hanno il fazzoletto dietro la schiena, possono solo toccare con le mani (per cui il fazzoletto deve essere posizionato vicino alla schiena).

Quando un giocatore trova il fazzoletto deve alzarsi, correre nella direzione opposta di chi stava facendo il giro e cercare di tornare al suo posto.

Se riesce ad arrivare prima di quello che correva lo manda "in padella" (al centro del cerchio come "penitenza". Un altro modo per mandare in padella consiste nel compiere un giro completo senza che la persona che ha ricevuto il fazzoletto se ne accorga.

LA TALPA P M G

Simile al precedente, ma più semplice.

I giocatori sono in piedi, in cerchio, vicini gli uni agli altri.

Al posto che lasciare il fazzoletto, si tocca una spalla.

Chi viene toccato cerca di battere sul tempo colui che lo ha toccato.

PEM PEM P M G

Al centro del cerchio sta il pistolero. Quasto gira con fare tenebroso e apparentemente calmo davanti ai suoi spettatori impugnando la sua pistola(mimata).

Di colpo spara verso un giocatore gridando: 'PAM'. Il giocatore preso di mira si deve abbassare per evitare di essere colpito.

Se non ci riesce si siede restando al suo posto.

Se ci riesce i due giocatori a lui adiacenti (uno a destra e uno a sinistra) devono spararsi a vicenda dicendo anche loro 'PAM'.

Il primo che spara resta vivo, insieme al giocatore che è riuscito a schivare la pallottola del pistolero, mentre il più lento di riflessi si siede restando al suo posto.

Alla fine resteranno in duello il pistolero e l'ultimo superstite del gruppo.

Questi, schiena contro schiena dovranno contare tre passi in direzione opposta.

Al terzo passo si dovranno girare di scatto e sparare!

ANFORE P M G

I giocatori si dispongono a coppie sparsi nel campo, i due componenti sono a braccetto.

Una coppia si dividerà in guardia e ladro che cominceranno a rincorrersi fino a quando la guardia avrà raggiunto e toccato il ladro. La presa al tocco causa l'inversione dei ruoli, chi era guardia diventa ladro e viceversa.

Il ladro ha la facoltà di potersi mimetizzare tra le Anfore.

Per sottrarsi alla presa della guardia il ladro deve allacciarsi ad un'anfora, in questo modo l'altra metà dell'anfora fuggerà trasformata in ladro.

Il capogioco può disporre il cambio dei ruoli tra guardia e ladro gridando 'CAMBIO' (tale comando è utile quando due giocatori la tirano per le lunghe...)

COLONNINE P M G

Come Anfore, al posto che agganciare sotto braccio il componente dell'anfora, il ladro si posiziona davanti o dietro alla coppia, che è posta come in fila. Se si ferma dietro, il componente davanti deve scappare e viceversa.

SPARVIERO P M G

I partecipanti si dividono in due categorie: gli sparvieri (poche persone; anche una sola se è molto veloce e sveglia) e le rondini.

Sparvieri e rondini si mettono agli estremi del campo da gioco; al via dell'arbitro le rondini cercano di raggiungere la parte opposta senza che gli sparvieri riescano a toccarli.

Se una rondine arriva dall'altro lato è salva; gli sparvieri possono muoversi solo in una direzione (non possono tornare indietro per rincorrere le rondini fuggite).

La manche finisce quando sparvieri e rondini hanno scambiato i loro posti nel campo da gioco; a questo punto le rondini che sono state toccate dagli sparvieri diventano anch'esse sparvieri, e quindi il gioco si fa più difficile per le rondini.

Le manches si susseguono...

Vince chi... (individuale) rimane tra le rondini fino all'ultima manche. (a squadre) la squadra che conserva più rondini alla fine del gioco.

CRIC e CROC P M G

Il campo deve essere diviso a metà. Le due squadre (i Cavalli e i Cavalieri) si sistemano una di fronte all'altra sulla riga di centro campo, in modo che di fronte ad ogni giocatore di una squadra ce ne sia uno dell'altra. Il conduttore inizia a raccontare una storia (che può benissimo inventarsi sul momento). La storia deve contenere di tanto in tanto la parola CAVALLI e la parola CAVALIERI.

Quando il conduttore dice CAVALLI, ogni cavaliere deve fuggire immediatamente verso l'inizio della sua parte del campo, fino a raggiungerne e superarne la linea finale. Ugualmente, ogni cavallo deve cercare di toccare il suo cavaliere prima che questi abbia raggiunto l'inizio della sua parte del campo. Quindi con onestà, il conduttore farà alzare le mani ai cavalieri che sono stati

presi prima di essersi messi in salvo, e assegna alla squadra dei cavalli tanti punti quanti i cavalieri presi.

Tutti i giocatori ritornano al proprio posto presso la linea di metà campo. Il conduttore riprende quindi la narrazione; quando dice la parola CAVALIERI, accade lo stesso di prima, ma all'inverso: i cavalieri dovranno prendere i cavalli che fuggono. Occorre che il conduttore alterni la chiamata degli uni e degli altri in modo che alla fine siano stati chiamati lo stesso numero di volte. Il conduttore può vivacizzare il gioco utilizzando parole come cavallo, cavaliere, cavallerizzo, cavalcando, parole non valide ai fini del gioco, ma che causeranno confusione e movimento nei partecipanti.

In alternativa si può dire anche solo Cric e Croc, oppure scegliere altre parole, per inventare storie nuove...

FULMINE P M

Il gioco più classico: in base al numero dei ragazzi, l'animatore sceglie 2-3-4 fulmini che devono correre e cercare di prendere tutti gli altri. Chi è preso si ferma con le braccia aperte. Se si gioca su erba per liberare qualcuno si deve passare sotto le sue gambe, se si gioca sul cemento basta toccare le mani di chi è preso.

NINJA M G

I giocatori sono in piedi in cerchio. All'inizio del gioco, si avvicinano al centro, urlano Ninja, fanno un salto indietro e assumono una posizione... da Ninja!

A turno, ciascuno ha una mossa di attacco da poter utilizzare nei confronti del giocatore che ha alla diretta destra oppure alla sinistra. Successivamente è obbligato a rimanere nella posizione assunta.

I due giocatori al suo fianco hanno entrambi una possibilità di una mossa di difesa se vengono attaccati da lui.

Scopo del gioco è colpire la mano degli avversari (NB: SOLO LA MANO!!!)

Le mani che vengono colpite sono eliminate e vanno dietro la schiena. Non possono più essere utilizzate.

Se un concorrente perde entrambe le mani viene eliminato.

PINOCCHIETTO PESTAPIEDE P M

Meccanismo simile al precedente. Si fa un cerchio tenendosi per mano, si urla insieme "pinocchietto pestapiede" e si fa un salto all'indietro per allontanarsi.

A turno, ogni concorrente ha un salto di attacco per cercare di pestare i piedi al vicino (che ha a sua disposizione un salto di difesa. Quando viene pestato un piede, il concorrente viene eliminato. Si rifà il cerchio e si ricomincia tutto da capo)

SACCO PIENO - SACCO VUOTO P

L'animatore ha tre ordini, ai quali corrispondono tre posizioni:

Sacco pieno (dritti in piedi)

Sacco mezzo (gambe un po' piegate)

Sacco vuoto (accovacciati a terra)

I bambini devono eseguire correttamente le posizioni indicate. Chi sbaglia è eliminato.

Si può rendere il tutto più difficile dando un ordine e eseguendo di fronte ai bambini una posizione differente, dicendo loro che devono eseguire l'ordine e non copiare la posizione dell'animatore...

SARDINA P

I bambini sono disposti in cerchio, il palmo della mano destra sopra al palmo della mano sinistra del vicino. Si canta una canzone, nel frattempo a turno, si batte la mano destra del vicino che sta a sinistra.

Quando termina la canzone, l'ultimo che cerca di battere la mano del vicino, se la prende, lo elimina, altrimenti è eliminato.

SCOSSA P

Seduti in cerchio, un bambino si trova al centro, deve indovinare dove sta passando la scossa.

Gli altri si tengono per mano (e tengono le mani ben in vista) e stringono la mano del vicino quando ricevono la "scossa", per passarla. Il bambino al centro ha tre possibilità per capire dove si trova la scossa. Se indovina, va al centro il bambino che stava passando la scossa.

MEDICO CURA TE STESSO P M

Un bambino viene allontanato dal gruppo, gli altri si trovano in cerchio. In cerchio viene decisa una malattia (ovviamente finta: ad esempio le stringhe slacciate, oppure le gambe incrociate, la testa appoggiata alla mano...) Tutti sono ammalati della stessa malattia.

Riuscirà il medico al suo ritorno a fare una diagnosi corretta?

II TELEFONO SENZA FILI P

I bambini sono in cerchio.

L'animatore fa partire un messaggio, bisbigliandolo nell'orecchio del bambino vicino a lui. Il messaggio viene trasmesso al vicino fino a farlo tornare al mittente... Non si può ripetere il messaggio una volta trasmesso... riuscirà la nostra squadra a trasmettere correttamente il messaggio o capirà Roma per Toma?

1-2-3 STELLA P

Un bambino si trova ad un lato del campo. Gli altri sono tutti in fila all'altra estremità.

Il bambino solo, girandosi verso il muro urlerà: "uno due tre Stella!" e si volterà verso i compagni che nel frattempo hanno cercato di correre per avvicinarsi a lui.

Quando si volta, devono rimanere tutti immobili. Chi verrà scoperto mentre si muove dovrà tornare alla linea di partenza.

Vince (e conta nel turno successivo) Chi arriva per primo al muro (o al bambino solo se il muro non c'è)

LUPO MANGIA FRUTTA P

Il lupo si allontana e gli altri giocatori scelgono ognuno un frutto.

A questo punto avviene un singolare dialogo...

Lupo: Toc Toc

Altri: Chi è?

Lupo: sono il lupo mangiafrutta

Altri: Che frutto vuoi?

il lupo sceglie un frutto....

Lupo: Mango!

Altri: non c'è!

Lupo: fragola!

Se la fragola è presente tra i frutti scelti, il concorrente che l'aveva scelta deve correre fino ad un punto stabilito e ritornare tra la folla dei frutti senza essere presa.

Se viene presa diventa il lupo (e bisogna cambiare i frutti perché lei li conosce già). Altrimenti il gioco continua e il lupo sceglie altri frutti.

LA RETE DEI PESCI P

Metà (o un piccolo gruppo... dipende dal numero di componenti della squadra) dei giocatori si dispone in cerchio, e decide segretamente di contare ad alta voce fino ad un numero.

Al via gli altri giocatori (i pesciolini) entrano ed escono al cerchio mentre gli altri iniziano a contare. Quando arrivano al numero stabilito, si danno le mani, chiudendo i passaggi della rete. I pesciolini che sono rimasti nel cerchio sono presi, e vanno ad allargare il cerchio-rete.

INQUILINI P M G

I giocatori si dispongono a gruppi di tre, uno posizionato al centro del trio sarà l'inquilino e gli altri due, uno alla dx e l'altro alla sx rivolti verso loro stessi con le mani passanti sopra la testa dell'inquilino e unite a mo' di casetta, saranno gli 'alloggi'. Almeno UNO o DUE giocatori devono rimanere senza 'alloggiamento' altrimenti provvederà personalmente il capogioco (partecipando o meno al gioco). I giocatori che non hanno trovato compagni per formare una 'casetta' attendono accanto al capogioco che vengano impartiti i comandi di cui sotto.

Il capogioco dispone di tre comandi.

Gridando:

1. INQUILINI. Tutti gli inquilini, solo loro, si scambiano di posto.
2. MURO DI DESTRA (o DI SINISTRA). Solo i muri di destra o di sinistra (vale la ds o la sn dell'inquilino ospitato nella 'casetta') si scambiano i posti.
3. TERREMOTO. Come in ogni cataclisma che si rispetti TUTTI si scambiano il posto e vanno a formare altre 'casette' con il loro bravo inquilino. (Non è vincolante la posizione precedente il comando!)

Coloro i quali non trovano posto quando le 'casette' sono formate attendono accanto al capogioco che venga dato il comando successivo.

LOTTA DEI GALLI M G

I concorrenti si sfidano a singolar tenzone... scegliendo un concorrente della squadra avversaria più o meno della stessa stazza.

Questo gioco è da proporre su un campo d'erba.

I concorrenti si dispongono accovacciati gli uni di fronte agli altri e si tengono per mano.

Devono riuscire a far cadere l'altro a terra.

Non si può staccare la mano dall'avversario per aiutarsi e nemmeno per farlo cadere in un altro modo; ci si può solo spingere e saltellare.

Vince la squadra con il maggior numero di galli vincitori

IL NODO M G

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 scioglie per prima tutti i nodi

I SERPENTI CINESI P M G

Si formano due gruppi di uguale numero di giocatori. I due gruppi si dispongono in fila indiana con infilato nella cintura dei tovaglioli di carta di colori diversi per le due squadre. Ogni giocatore mette le mani sulle spalle del compagno che gli sta davanti, in modo da formare due catene saldamente unite: i due serpenti. Il gioco sta in questo: il primo di ogni fila, la testa del serpente, deve mordere la coda del serpente avversario, cioè prendere il tovagliolo. Se ci riesce segna un punto per la propria squadra. Le teste dei serpenti passano in coda e ricomincia un'altra partita. Se il serpente si spezza in due tronconi, la sua testa non può più mordere fino a quando la fila non si è ricomposta, l'avversario nel frattempo però può sempre mordergli la coda.

Vince la squadra che, dopo che tutti hanno fatto la testa del serpente, ha conquistato più tovaglioli.

IL GATTO E IL CANARINO P M

I giocatori sono in cerchio, a gruppi di tre: due si danno le mani e formano una “gabbia”, al cui interno si piazza il terzo giocatore. Egli è il “canarino”. Un giocatore è il “gatto”, e si piazza al centro del cerchio. Al segnale del conduttore, tutti i canarini devono uscire dalla propria gabbia ed entrare in un'altra, lasciata vuota. Anche il gatto tenta di occupare una gabbia vuota. È proibito restare nella propria gabbia o rioccuparla dopo esserne usciti. Il giocatore che resta fuori dalla gabbia è il gatto della nuova mano di gioco.

MUMMIE, SCHELETRI E FANTASMINI VARI P

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

Occorrente: Niente.

Preparazione: I giocatori di tre delle quattro squadre (le mummie, gli scheletri e i fantasmi) si dispongono lungo tre dei quattro lati di un campo di gioco quadrato e sufficientemente ampio. I giocatori della quarta squadra (i temerari visitatori del castello) occupano invece uno degli angoli adiacenti al lato del campo rimasto vuoto.

Regole

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

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

CALCIO UGANDESE G

Si gioca in un campo rettangolare, agli estremi del quale vengono tracciati a terra due cerchi (uno per parte) di tre metri di diametro, disposti in modo che sia possibile entrarci dentro da tutte le parti. I giocatori delle due squadre si schierano intorno a questi due cerchi e la partita può avere inizio.

Un giocatore della prima squadra viene nominato “palla” e, al “Via !” del conduttore, inizia a correre verso il cerchio avversario. Se riesce ad arrivarci senza farsi toccare da nessuno degli avversari, conquista un punto per la sua squadra. Mentre corre, può gridare il nome di un compagno, scegliendolo tra quelli che in quel momento si trovano dietro a lui (e non davanti: sarebbe troppo facile !). Il compagno chiamato diventa “palla” e tocca ora a lui cercare di arrivare nel cerchio avversario o chiamare un altro compagno ancora (scegliendolo sempre tra quelli dietro a lui) e così via. Se chi è “palla” chiama per sbaglio un compagno che è davanti a lui, i loro ruoli rimangono immutati (rimane cioè “palla” chi ha chiamato e non lo diventa chi è stato chiamato). Se un avversario riesce a toccare il giocatore che è “palla” in quel momento, diventa lui “palla” e le due squadre si scambiano immediatamente i compiti. Non è possibile toccare un giocatore da cui si è appena stati toccati. Dopo ogni punto, i giocatori tornano nei pressi dei rispettivi cerchi e la partita riprende con il ruolo di “palla” assegnato dal conduttore a un giocatore della squadra che ha subito il punto.

IL GUIZZA-VELOCE M G

spalle rivolte al centro. Al centro c'è un giocatore: il 'Guizza-Veloce' il quale deve cercare di uscire dal cerchio senza farsi toccare dai compagni. Essi non possono girarsi né girare la testa: possono solo stendere una mano e abbassarsi di scatto, se occorre. Il 'Guizza-Veloce' deve essere nettamente toccato. Ci si affida alla lealtà dei giocatori. Chi riesce a catturare il 'Guizza-Veloce' cambia il proprio posto con lui.

PALLA NUMERATA P M G

I giocatori sono numerati come nel classico gioco di fazzoletto. A centrocampo al posto della bandiera ci sono due palloni, posti ad una distanza di circa 10 passi l'uno dall'altro. Quando vengono chiamati due numeri questi devono correre verso il pallone prenderlo in mano e cercare di colpire col pallone al volo l'avversario. Se il primo lancio fallisce si può recuperare il pallone e ritentare senza farsi colpire dall'avversario. Il punto va alla squadra del giocatore che per prima colpisce l'avversario. Se il giocatore colpisce con un tiro l'altro pallone il punto è della squadra avversaria.

CACCIA ALL'ORSO M G

Uno tra i giocatori 'l'orso' e tiene fissate alle spalle con scotch di carta le strisce di carta. Sulla località del gioco vengono designati tre posti 'tabù' dove può ripararsi ed entro i quali non può essere toccato. Tutti gli altri giocatori sono liberi nel campo di gioco ed hanno l'incarico di strappare le strisce di carta senza farsi toccare dall'orso, altrimenti sono 'morti' ed escono dal gioco. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono stati 'uccisi' oppure quando l'orso abbia perduto le sue strisce di carta.

Vince chi... l'orso, se riesce a uccidere tutti i giocatori oppure i giocatori se riescono a togliere tutte le strisce all'orso.

GENERALE M G

(va bene per le gite, se si gioca in un posto con alberi... tipo pineta)

Si gioca a due squadre, in un campo da gioco il più possibile ampio e vario.

Ad ogni squadra vengono consegnati dei cartoncini identificativi, uno per giocatore.

I cartoncini sono di diversi tipi: 'Generale', 'Spia', tutti i numeri da 1 fino all'esaurimento dei componenti della squadra.

A gioco iniziato ogni concorrente deve cercare di arrivare al tesoro dell'avversario, posto in un luogo difficilmente raggiungibile.

Quando due giocatori avversari si incontrano avviene il 'duello': i due estraggono i loro cartoncini per decidere chi dovrà uscire dal gioco.

Il confronto dei cartoncini si svolge nel seguente modo: 'Generale' vince contro tutti i cartoncini, ma perde contro 'Spia'.

'Spia' perde contro tutti i cartoncini, ma vince contro 'Generale'. Quando due numeri si affrontano vince il numero più basso.

In caso di cartoncini uguali nulla di fatto.

Il giocatore che perde deve consegnare il proprio cartellino all'avversario e andarne a prendere uno nuovo nella propria base dal proprio animatore.

NOTA: il gioco diventa lungo e interessante quanto più l'ambiente è favorevole: è necessaria anche una certa dose di strategia da parte dei partecipanti.

Vince chi si impossessa del tesoro dell'avversario

ALCE ROSSA M G

(va bene per le gite, se si gioca in un posto con alberi... tipo pineta)

Ogni concorrente viene dotato di una fascia con una serie di numeri che bisogna applicare alla fronte.

Si può eliminare l'avversario dicendo ad alta voce il suo numero.

Vince l'ultimo che rimane (oppure divisi a squadre si può dare un obiettivo da prendere, una bandiera...)

Non si possono nascondere i numeri con le mani, la fascia deve essere ben visibile.

BOUNTY KILLER MG

(va bene per le gite, se si gioca in un posto con alberi... tipo pineta)

Ogni concorrente ha una fascia con una serie di numeri che bisogna applicare alla fronte.

Ad ogni concorrente poi viene dato un foglietto con una sequenza di numeri.

Rappresenta un altro concorrente che deve essere ucciso.

Per uccidere qualcuno basta toccarlo.

A questo punto, la vittima deve cedere il proprio biglietto con la propria vittima.

Vince l'ultimo che rimane!

Se invece il killer scopre di essere lui la vittima prevista per la propria vittima... viene eliminato insieme a lui.

I GRILLI P

I giocatori vengono divisi in squadre e schierati uno dietro l'altro con le mani sulle spalle dei compagni che li precedono. Al via i grilli cominciano a saltare.

Se un componente stacca le mani, la squadra deve tornare al punto di partenza.

Vince chi... Il gruppo di grilli che riesce a raggiungere per primo la linea d'arrivo.

LO SCAVONE P M G

Si dividono i giocatori in diverse squadre che si schierano intorno al campo. Al centro del campo si trova lo Scavone.

I giocatori di ogni squadra vengono numerati da 1 a quanti sono i giocatori.

Quando l'arbitro chiamerà un numero, questo diverrà il cacciatore: deve essere bendato e dovrà lanciarsi così al buio per cercare di catturare lo Scavone.

Lo Scavone si muoverà all'interno del campo di gioco e i cacciatori devono cercare di catturarlo toccandolo, i compagni di squadra possono aiutarlo dando indicazioni di andare avanti, indietro, destra e sinistra.

Vince la squadra che totalizza più punti catturando più volte lo Scavone.

MACCHINE P

Due giocatori: uno bendato l'altro, dietro, no.

Al via dell'animatore quello dietro deve guidare quello davanti: battere sulla spalla destra se deve girare a destra, su quella sinistra se deve girare a sinistra, sbattere su ambedue le spalle se deve andare dritto e mettere una mano sulla schiena se deve fermarsi.

Vince chi arriva a destinazione senza sbandare dal percorso segnato.