

- **GIOCHI NORMALI**

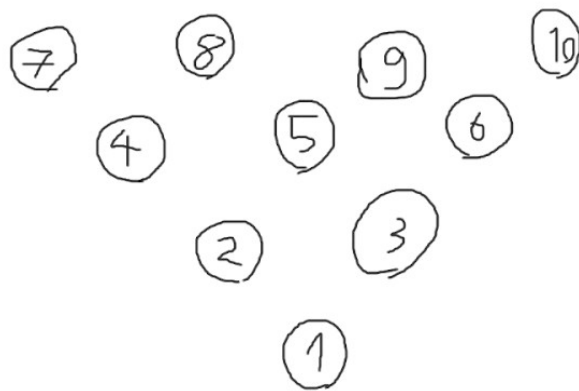
- anfore

- durata: quanto si vuole
    - obiettivo: scappare o rincorrere
    - materiali necessari: nessuno
    - svolgimento: si dividono i ragazzi in coppie (preferibilmente di squadre opposte) che si dispongono casualmente nel campo di gioco tenendosi a braccetto come se fossero delle anfore. si sceglie un ragazzo che dovrà inseguire l'altro membro della coppia che per mettersi al sicuro può attaccarsi come anfora ad una coppia. se un ragazzo si attacca ad una coppia quello dall'altra parte prende il suo posto. ogni tanto gli animatori gridano cambio e il cacciatore diventa la preda.

- Bowling

- durata: 30-40 min
    - obiettivo: abbattere il maggior numero di lattine
    - materiali necessari: 10 lattine per ogni squadra, una pallina grande per ogni squadra
    - svolgimento: disporre i 10 birilli alla fine di una corsia in questo modo. i giocatori dovranno disporsi in squadre (ognuna davanti alla sua corsia) in fila indiana e, a turno, lanciare UNA VOLTA la pallina nel tentativo di buttare giù più birilli possibili. i birilli 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9 valgono 1 punto mentre il 7 e il 10 valgono 2 punti. la squadra che, al termine del timer, avrà accumulato più punti vince la partita. se un giocatore colpisce almeno una lattina ma NON ne cade NESSUNA ritira. le lattine si possono riempire parzialmente di un qualcosa per

renderle più stabili.



○ guerra cinese

- durata: 30 min - si può aumentare aumentando i bigliettini
- obiettivo: raccogliere il maggior numero possibile di palline
- materiali necessari: 15 palline ca. a squadra, bigliettini dei ruoli
- svolgimento: Si assegna ad ogni squadra dei bigliettini sulla quale c'è scritto un ruolo (generale, colonnello, comandante, capitano, soldato, kamikaze, spia) c'è un solo generale che verrà deciso dalla squadra e che poi assegnerà tutti gli altri ruoli. nel momento in cui due giocatori ingaggiano ( toccandosi e gridando "ti sfido" ) un animatore guarda i biglietti dei due giocatori e rivela ciò che deve a chi di diritto tenendosi il bigliettino dello sconfitto (variante addestramento: i bigliettini di chi viene sconfitto vanno in base avversaria che li aggiunge ai suoi biglietti e li può assegnare a chi viene sconfitto). una volta che un ruolo normale (ossia che non è ne kamikaze ne spia) sconfigge tre avversari sopravvivendo riceve una promozione ossia diventa del grado subito superiore al suo, questo è possibile solo nei casi in cui si

mantengano i numeri corretti (soldati >= capitani >= comandanti >= colonnelli >= generale, il generale deve essere uno solo, l'unico caso in cui la condizione di maggioranza non deve essere obbligatoriamente rispettata è quello in cui non si ha bigliettini per farla rispettare), se un ruolo è già stato promosso una volta deve sconfiggere un avversario in più( se inizio soldato per passare da colonnello a generale devo fare 6 sconfitte se invece inizio da comandante ne bastano 4)

bisogna sempre fare in modo che stia giocando il maggior numero possibile di componenti di una squadra.

si può cambiare ruolo solo tramite promozione o assegnazione di un nuovo ruolo alla sconfitta. Nella seguente tabella è indicato chi morirà in ogni possibile scontro.

Tabella scontri	Generale	Colonnello	Comandante	Capitano	Soldato	Kamikaze	Spia
Generale	Nessuno	Colonnello	Comandante	Capitano	Soldato	Tutti	Nessuno
Colonnello	Colonnello	Nessuno	Comandante	Capitano	Soldato	Tutti	nessuno
Comandante	Comandante	Comandante	Nessuno	Capitano	Soldato	Tutti	Nessuno
Capitano	Capitano	Capitano	Capitano	Nessuno	Soldato	Tutti	Nessuno
Soldato	Soldato	Soldato	Soldato	Soldato	Nessuno	Kamikaze	Nessuno
Kamikaze	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Kamikaze	Tutti	Tutti
Spia	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Tutti	Nessuno

○ Palla-telo

- durata: 30 min
- obiettivo: fare più punti possibile
- materiali necessari: un lenzuolo per squadra, un pallone
- svolgimento: si gioca a coppie una squadra contro l'altra. le due squadre si dispongono una di fronte all'altra tendendo il loro lenzuolo ed essendo divise da una linea di metà campo. il gioco si svolge passandosi la palla usando i lenzuoli. se si fa cadere il pallone il punto viene assegnato alla squadra a

cui NON appartiene la metà campo in cui cade (come a pallavolo).

- alce rossa

- durata: 15 min a round
- obiettivo: raccogliere il maggior numero possibile di palline
- materiali necessari: 15 palline ca. a squadra, fasce da mettere in testa con un codice alfanumerico scritto sopra, tanti cerchi quante le squadre
- svolgimento: si dispongono i cerchi agli angoli del campo di gioco per fare le basi. si mettono le palline divise equamente per le varie basi o tutte al centro. i ragazzi devono raccogliere il maggior numero di palline possibili. se un avversario legge il codice presente sulla fascia che hai in testa devi togliere subito la fascia, tornare alla base, riporre la fascia usata e metterne una nuova. per nascondere il proprio codice NON si può coprire con parti del corpo (capelli, braccia...) né con vestiti (foulard, cappelli...). ci si può coprire mettendosi ad esempio fronte a fronte con un compagno, camminare con la fronte raso terra, muovendosi spostandosi da un albero all'altro. chi al termine del tempo ha raccolto più palline ha vinto il round.

- percorso cieco

- durata: 30 min(2 round da 15)
- obiettivo: fare più giri possibili
- materiali necessari: sedie, nastro, giornali, bende (si possono usare le fascette per alce rossa come bende)
- svolgimento: si predispone un percorso usando il nastro e le sedie (seduta rivolta verso il lato da percorrere).

una squadra si siede sulle sedie da bendata e agita un giornale arrotolato per fare ostruzionismo alla squadra avversaria che sta compiendo il percorso. per fare punti bisogna compiere il percorso: ogni persona che finisce il percorso è un punto. si continua a percorrere finché non finisce il tempo. il successivo può partire da quando quello davanti ha superato almeno 2 avversari.

- variante di palla base

- durata: 30-40 min (a seconda di quanto lo si vuol far durare)
- obiettivo: fare più giri possibili di tutte le basi
- materiali necessari: 8 cerchi, un pallone
- svolgimento: si dispongono gli 8 cerchi su un campo rettangolare in questo modo:
  - 1 al centro
  - 1 su ogni angolo
  - 1 a metà di ogni lato lungo
  - 1 a metà di un lato corto

una squadra (si può tirare a sorte o decidere a tavolino) di dispone in fila dietro ad uno dei due cerchi all'angolo del lato corto allineato con il lato lungo del campo. le regole sono le stesse di palla base solo che, anziché scambiarsi al cambio round ci si scambia quando la squadra dentro prende il pallone al volo o colpisce qualcuno che sta correndo tra le basi. quando una squadra torna a correre, se aveva qualcuno in qualche base, ripristina le posizioni

- assassino

- durata: 5-10 min a round (può variare a seconda del detective e dell'assassino)

- obbiettivo: scoprire chi è l'assassino o non farsi scoprire
- materiali necessari: nessuno
- svolgimento:
  - 1 si mettono i ragazzi in maniera tale che non siano troppo sparsi ma neanche appiccicati tra loro e si sceglie un detective.
  - 2 si allontana il detective e si sceglie un assassino (il detective non lo deve sapere)
  - 3 Si riporta indietro il detective e l'assassino comincia, lentamente, a mietere vittime facendo l'occhiolino. le vittime si distendono per terra.
  - 4 il compito del detective sarà quello di indovinare chi sia l'assassino.
  - 5 una volta che si arriva alla vittoria si contano i punti del round nel seguente modo poi l'assassino diventa il detective e si ricomincia dal punto 2.
    - ogni ragazzo non protagonista vale un punto che viene assegnato a seconda del suo stato vitale alla fine del gioco.
    - se il detective indovina chi è l'assassino il detective guadagna 10 punti. se l'assassino non viene indovinato dopo due tentativi è l'assassino a guadagnare 10 punti.
- Fustagno
  - durata: quanto si vuole
  - obbiettivo: colpire il malcapitato
  - materiali necessari: un fustagno

- svolgimento: i ragazzi si dispongono in cerchio tranne uno che si mette in mezzo. colui che sta in mezzo si muove verso un altro animato per colpirlo in testa con il fustagno. per non farsi colpire il ragazzo può SOLO dire il nome di un altro ragazzo che diventerà l'obiettivo del possessore del fustagno. se si viene colpiti ci si scambia con chi è in mezzo.
- BOCCE (scartato dalla rossalla)
  - durata: dipende dalla bravura dei giocatori (da 5 min a 30 min per ogni round)
  - obiettivo: lanciare le proprie bocce vicine al boccino
  - materiali necessari: 8 bocce e un boccino
  - svolgimento: Ogni gruppo ha 4 giocatori, 2 per ogni squadra. Ognuno ha due bocce.
    - Si tira a sorte chi per primo lancia il primo boccino all'interno del campo da gioco.
    - Ogni giocatore lancia a turno le bocce. La persona la cui boccia è più vicina al pallino salta un giro fino a che qualcuno della squadra avversaria si avvicina di più al pallino.
    - Ogni boccia della squadra che è più vicina al pallino rispetto alla palla più vicina del giocatore della squadra avversaria, segna un punto.
    - Se la squadra avvicina al boccino tutte e 4 le bocce il punteggio raddoppia a 8 (invece di 4).
    - La gruppo della squadra che arriva per prima a 21 punti ( o 15 o 11 a seconda di quante squadre giocheranno) vince la partita.
    - La squadra che vince più partite vince il gioco

- Corsa coi sacchi

- durata: 20/30 min
- obiettivo: arrivare per primi
- materiali necessari: sacchi di iuta (o di un altro materiale adatto)
- svolgimento: Tutti i partecipanti si dispongono dietro al filo di nastro segnaletico uno di fianco all'altro (si procede a gruppi di 3 per squadra) e al via si parte, vince il primo a raggiungere l'arrivo. La squadra che arriva per prima il maggior numero di volte ottiene il punti del gioco, nel caso di pareggio si fa un altro round in cui partecipano i vincitori di ogni round.

- Fazzolettone

- durata: lo si può far durare quanto si vuole
- obiettivo: fare più punti possibile
- materiali necessari: un fazzolettone
- svolgimento: Ci si dispone in due file a circa 5 metri l'una dall'altra e il primo di ogni fila dista più o meno 6-7 metri dall'animatore che tiene il fazzoletto. I giocatori si dovranno disporre in ordine di altezza in modo tale che tra due giocatori con la stessa posizione lo scontro sia equilibrato. All'inizio del gioco l'animatore chiamerà un numero e i corrispondenti giocatori dovranno correre dall'animatore a prendere il fazzoletto e tornare dalla loro squadra. Nel momento in cui si torna dalla propria squadra con il fazzoletto si fa un punto, se il giocatore avversario tocca il possessore del fazzoletto prima che raggiunga la propria squadra sarà la sua a totalizzare il punto, non si può spintonare l'avversario per rallentarlo. L'animatore potrà chiamare un numero o un'operazione adeguata all'abilità matematica dei giocatori.



In caso venga chiamata una serie di numeri i giocatori si comporteranno nelle seguenti maniere:

- 2 persone: uno porta in groppa l'altro o a carriola (l'animatore può imporne uno al momento della chiamata del numero)
- 3 persone: a sedia (due persone tengono un braccio dritto e l'altro piegato orizzontalmente di 90° per andare a formare un quadrato una volta agganciati mentre il terzo si andrà a sedere sulle loro braccia)
- Percorso con lo spaghetti (scartato dalla salute pubblica)
  - durata: 30 min
  - obiettivo: fare un giro a testa nel minor tempo possibile
  - materiali necessari: uno spaghetti ogni due persone e una sedia
  - svolgimento: Si creano coppie con giocatori della propria squadra.  
A turno, partono le prime coppie delle file delle due squadre; entrambi i giocatori della coppia avranno in bocca le estremità dello spaghetti e a metà percorso dovranno girare intorno alla sedia (o slalom).  
Si torna indietro senza che lo spaghetti cada e danno il 5 al secondo e via dicendo.  
Se lo spaghetti ce lo si rimette in bocca e la coppia riparte dall'inizio.  
Si fanno due giri, vince chi finisce prima.
- Rubabandiera
  - durata: timer (30 min)

- obbiettivo: avere più bandiere possibile a fine partita
- materiali necessari: bandiere in numero pari (si possono usare anche delle palline)
- Svolgimento: le due squadre si dispongono nei due campi e mettono le loro bandiere (vengono divise a metà tra le due squadre) oltre la fine del loro campo. Per rubare una bandiera bisogna correre lungo tutto il campo prendere la bandiera e tornare nel proprio campo senza farsi toccare dagli avversari. La zona dopo il campo avversario è sicura e non si può venire presi. Quando si viene presi bisogna stare in piedi a gambe divaricate e, se si è in possesso della bandiera, restituirla alla squadra avversaria. Per venire liberati un compagno deve passare sotto le gambe divaricate.
- gioco dei vestiti
- palla prigioniera
  - durata: 15 min a round
  - obbiettivo:
    - del gioco: vincere più round possibili
    - del round: restare l'ultima squadra con giocatori in campo
  - materiali necessari: pallone e nastro per fare i campi
  - Svolgimento: le due squadre si dispongono nei rispettivi campi e i capitani giocano a sasso carta forbice per decidere a chi spetta il pallone. Al via le squadre possono cominciare a tirarsi dietro il pallone nel tentativo di colpirsi a vicenda. Chi viene colpito va in prigionia e per liberarsi deve colpire un giocatore libero della squadra avversaria. Se si afferra la palla al volo non viene eliminato il giocatore che

riceve ma chi ha tirato il pallone, mentre se la palla tocca per terra prima di colpire qualcuno il tiro è nullo.

- quizzzone
- 3 bugie 1 verità
- canzoniere
  - durata: timer
  - obbiettivo: indovinare più canzoni e cantanti possibili
  - materiali necessari: cassa e spotify senza pubblicità
  - Svolgimento: le squadre si mettono in file parallele in ordine di altezza, gli animatori fanno partire la musica e, dopo un tempo che ritengono necessario a capire la canzone, gridano via e da quel momento i ragazzi possono cominciare a correre. L'ordine di arrivo dall'animatore è l'ordine di risposta. Quando un ragazzo indovina prende il punto e la parola non passa a quello dietro. Si dà un punto per aver indovinato la canzone e uno per aver indovinato il cantante.
- kabaddi
  - durata: timer (30 min)
  - obbiettivo: fare più punti possibile toccando gli avversari
  - materiali necessari: nessuno
  - Svolgimento: si gioca due squadre alla volta su un campo diviso a metà, per fare un punto bisogna andare nell'altro campo, toccare l'avversario e tornando indietro. Se si viene presi il punto va all'avversario. Fintanto che si resta nel campo avversario bisogna ripetere il titolo del gioco
- giochi da chiuso
  - gioco delle sedie

- durata: 30 min
- obiettivo: restare l'ultima persona
- materiali necessari: tante sedie quante i giocatori -1
- svolgimento: si mettono tante sedie in cerchio, rivolte verso l'esterno, quanti i giocatori. si fa partire la musica e i ragazzi si mettono a girare intorno alle sedie per poi rimuoverne una, nel momento in cui la musica si ferma i ragazzi si devono sedere e, colui che non riesce a sedersi, viene eliminato. si ripete a partire dal far partire la musica fino a che non resta un solo ragazzo
- gioco dei giornali
  - durata: 15-30 min
  - obiettivo: essere l'ultimo o l'ultima coppia
  - materiali necessari: un foglio di giornale a persona o a coppia
  - si gioca o ognuno per sé o a coppie. ci si dispone casualmente per la stanza senza restare appiccicati. segue la dinamica del gioco delle sedie ma anziché togliere una sedia si piega a metà il giornale. se i giocatori toccano fuori dal giornale vengono eliminati.
- dado colorato
  - durata: 15-30 min
  - obiettivo: essere il primo a sedersi di nuovo sulla propria sedia (NON deve esserci nessuno tra te e la sedia)
  - materiali necessari: una sedia a ragazzo, un dado con una faccia per ognuna delle quattro squadre, una faccia scambio e una faccia tutti.

- Svolgimento: si dispongono le sedie in cerchio rivolte verso l'interno e l'animatore tira il dado. ci si muove in base al risultato del dado:
  - 1 se esce una delle squadre tutti i membri di quella squadra che non abbiano nessuno seduto sulle gambe si siedono sulla sedia alla loro destra o sulle gambe di chi è seduto alla loro destra
  - 2 se esce scambio ci si scambia di ordine in cui si è seduti (se è seduta una sola persona su quella sedia non si fa nulla)
  - 3 se esce tutti è come se fossero uscite tutte e 4 le facce delle squadre contemporaneamente
- dame e cavalieri
  - durata: 25 min
  - obiettivo: non restare single
  - materiali necessari: nessuno
  - Svolgimento: le dame stanno in piedi sulle sedie i cavalieri stanno in piedi prossimi alle sedie. Una dama è single e i cavalieri guardano la dama single. Le dame guardano le spalle del cavaliere. La dama single fa l'occholino a un cavaliere e il cavaliere cerca di scappare dalla sua dama che può fermarlo per non rimanere single appoggiando DELICATAMENTE la sua mano sulla spalla del cavaliere. Se il cavaliere riesce a non farsi toccare dalla propria dama essa diventa single e la vecchia dama single la sua nuova dama e il gioco continua.
- Reazione a catena → gioco come quello di rai 1
- giochi d'acqua
  - percorso a ostacoli

- durata: 20 min (funziona a timer, si può decidere di cambiare la durata)
- obiettivo: essere la squadra che ha riempito di più il secchio alla fine del tempo
- materiali necessari: due secchi a squadra, una spugna grandicella(che mantenga un po' di acqua) a squadra, materiale per disporre un percorso a ostacoli, una canna e/o delle pistole ad acqua e/o dei gavettoni
- svolgimento: si prepara un mini percorso ad ostacoli uguale per ogni squadra che inizi con un secchio pieno a 2/3 d'acqua e finisca con un secchio vuoto. ogni squadra si posiziona in fila indiana all'inizio del percorso e la prima persona tiene la spugna in mano. al via un animatore fa partire il timer e il primo ragazzo di ogni fila inzuppa la spugna nel secchio all'inizio del percorso, completa il percorso per poi strizzare la spugna nel secchio che c'è alla fine. riporta la spugna al primo della fila che parte immediatamente a fare la stessa cosa e poi si mette in coda.  
Gli altri animatori si dispongono ai lati della zona di gioco e compiono azioni di disturbo con il resto del materiale.

○ lattine acquatiche

- durata: 20 min (funziona a timer, si può decidere di cambiare la durata)
- obiettivo: essere la squadra che ha riempito di più il secchio alla fine del tempo
- materiali necessari: due secchi a squadra, una lattina a squadra, materiale per disporre un percorso a ostacoli, una canna e/o delle pistole ad acqua e/o dei gavettoni
- svolgimento: si prepara un mini percorso ad ostacoli uguale per ogni squadra che inizi con un secchio pieno a 2/3

d'acqua e finisca con un secchio vuoto. ogni squadra si posiziona in fila indiana all'inizio del percorso e la prima persona tiene la lattina in mano. al via un animatore fa partire il timer e il primo ragazzo di ogni fila riempie la lattina nel secchio all'inizio del percorso, completa il percorso con la lattina in testa per poi svuotarla nel secchio che c'è alla fine. riporta la lattina al primo della fila che parte immediatamente a fare la stessa cosa e poi si mette in coda.

Gli altri animatori si dispongono ai lati della zona di gioco e compiono azioni di disturbo con il resto del materiale.

- Giochi corti (da usare per occupare i tempi morti)
  - flipper
    - durata: 10-15 min
    - obiettivo: restare l'ultimo superstite
    - materiali necessari: un pallone
    - svolgimento: ci si dispone in cerchio rivolti verso l'interno aprendo le gambe (il mio piede tocca quello del vicino) si mettono le mani come nel bugger di pallavolo per spingere il pallone tra le gambe di un avversario. il pallone deve restare raso terra. se il pallone mi passa in mezzo alle gambe perdo la possibilità di utilizzare una mano, se perdo entrambe le mani mi giro e ricomincio con 2 mani, se resto di nuovo senza mani vengo eliminato
  - schiaccia 7 (o 9/5/3)
    - durata: 10-15 min
    - obiettivo: restare l'ultimo
    - materiali necessari: un pallone
    - svolgimento: ci si dispone in cerchio (abbastanza largo) e uno inizia a lanciare il pallone verso gli altri gridando

“UNO!” i successivi che fanno palleggiare il pallone NON devono dire il numero di palleggio ma devono ricordarselo. la persona che farà il 7° rimbalzo (o quello presente nel nome del gioco) devono schiacciarla verso qualcun altro. se la persona su cui si schiaccia viene colpita direttamente viene eliminata, se invece afferra il pallone al volo elimina chi ha schiacciato. se una persona non colpisce il pallone al volo e non si ricorda il numero perde un punto (si inizia con 3) quando una persona arriva a 0 punti è eliminata.

- Pistolero

- durata: 10-15 min
- obbiettivo: restare l'ultimo
- materiali necessari: nessuno
- svolgimento: ci si dispone in cerchio ad una distanza tale che allargando le braccia ci si tocchi con la punta delle dita. un animatore di mette in mezzo e, all'improvviso, grida il nome di un ragazzo, quel ragazzo si china e il primo dei suoi vicini che punta la mano a forma di pistola verso l'altro gridando il nome dell'avversario sopravvive.

- Ninja

- durata: 10-15 min
- obbiettivo: restare l'ultimo
- materiali necessari: nessuno
- svolgimento: ci si dispone in cerchio e ci si dà il via mettendo le mani in avanti e gridando ninja. durante il grido si fa un balzo all'indietro e ci si mette in “posizione”. si gioca a turni (inizia un ragazzo e poi di va in senso orario. al proprio turno si può fare una mossa (può essere composta da un balzo, da un movimento di un braccio o da entrambi) per tentare di



colpire il braccio di un avversario. se qualcuno cerca di colpirmi posso fare un movimento per schivare usando solo il braccio bersagliato. se il braccio viene colpito la vittima lo terrà dietro alla schiena fino alla fine della partita. se si perdono entrambe le braccia si viene eliminati.

- Giochi da tavolo

- Bruco Ballerino

- durata: 2 min a round (possono giocare dalle 2 alle 4 persone a round)
    - obiettivo: mettere tutte le proprie palline sulle proprie zampe del bruco
    - portato da: Martina Abbagnara
    - svolgimento: ogni giocatore sceglie un colore di palline e con l'apposita pinza, senza aiutarsi con le mani, deve metterle sulla fila di zampe del bruco che è in movimento, in corrispondenza del colore. Se cade una pallina recuperarla SUBITO e metterla nel deposito palline per poi, con la pinza, metterla nelle zampe

- Jenga

- durata: 15/20 min dipende dalla partita
    - obiettivo: sfilare mattoncini dalla torre senza farla cadere, chi la fa cadere perde
    - portato da: della parrocchia
    - svolgimento: ogni giocatore a turno, CON UNA SOLA MANO, toglie un mattoncino qualunque dopo il piano più alto della torre e lo posiziona in cima alla torre stessa, ad angolo retto, senza farla cadere. Bisogna completare il piano più alto con 3 mattoncini prima di passare al piano superiore

- Memory

- durata: circa 10 min, varia in base al numero di tessere
- obiettivo: trovare il maggior numero di coppie possibili
- portato da: Eleonora Velleca
- Svolgimento: Ogni giocatore, nel suo turno, gira due immagini: se ne trova due uguali le può tenere da parte e può girarne altre due, finché non sbaglia. Quando un giocatore sbaglia rimette sul tavolo la coppia sbagliata nella stessa posizione in cui l'ha trovata e passa il turno al prossimo giocatore.

- Twister

- durata: dipende dall'abilità dei giocatori
- obiettivo: restare fermi nella posizione scelta fino al proprio prossimo turno e non cadere
- portato da: Eleonora Velleca
- Svolgimento: Un giocatore può muovere un solo arto su un colore per turno in base al risultato dell'orologio che contiene colori e arti da spostare. La persona che ruota la freccia è l'arbitro, che deve tenere d'occhio tutti i giocatori e decidere chi vince. Una volta completata l'azione, il giocatore non può più muoversi. La posizione in cui si è fermato deve rimanere fino alla sua prossima mossa.

- Salva le scimmie

- durata: 15 min a round (da 2 a 4 giocatori a round)

- obbiettivo: arrivare alla fine della partita con il minor numero di scimmie
- portato da: Eleonora Velleca
- Svolgimento: Create una griglia di bastoncini colorati attraverso l'albero e posizionate le scimmie all'interno. Tirate il dado e, a turno, estraete un bastoncino alla volta, prendendo quelli del colore indicato dal dado. Inizia il giocatore più giovane, poi senso orario.  
Se tutti i bastoncini di un colore fossero stati rimossi e tirando il dado uscisse quello stesso colore, siete fortunati e saltate il turno. Tutte le scimmie che cadono vengono assegnate a chi ha rimosso il bastoncino
- Indovina chi
  - durata: 5-10 min
  - obbiettivo: scoprire l'identità dell'avversario
  - portato da: Eleonora Velleca (da considerare ma è mezzo distrutto)
  - Svolgimento: I giocatori si fanno a turno una domanda a cui si può rispondere sì o no. Ad ogni risposta, chiudi tutte le finestrelle dei personaggi che non corrispondono alla risposta che hai ottenuto, fino a quando non resterà un solo personaggio
- Trabocchetto
  - durata: 5 min
  - obbiettivo: far restare la propria biglia come ultima
  - portato da: martina
  - svolgimento: Si posizionano tutte le biglie sulla scacchiera, ognuno sceglie 1 colore da salvare, a turno in senso

orario si spostano le leve per far cadere le biglie degli altri e conservare le proprie

○ Forza 4

- durata: dai 5 ai 30 min in base all'abilità dei giocatori
- obbiettivo: inserire 4 pedine in linea retta
- portato da: forse in parrocchia
- Svolgimento: a turno si inserisce un gettone del proprio colore sulla griglia. Scopo è mettere per primi 4 gettoni di seguito orizzontali/verticali/diagonali. Attenzione alle mosse dell'altro.

○ Double

- durata: 10 min
- obbiettivo: dipende dalla modalità
- portato da: Eleonora Velleca
- Svolgimento: sono presenti diverse modalità:
  - 1 Torre: Le carte di tutti i giocatori vengono scoperte contemporaneamente. Il primo giocatore che trova un simbolo corrispondente sulla sua carta e su quella in cima al mazzo chiama il nome del simbolo. Prende quindi per sé la carta in cima al mazzo e la mette a faccia in su sopra la sua carta esistente. Cerca quindi un simbolo corrispondente sulla sua nuova carta e su quella ora in cima al mazzo
  - 2 pozzo: Tutti i giocatori devono girare contemporaneamente le prime carte del proprio mazzo. Il primo giocatore che trova un simbolo corrispondente sulla propria carta e sulla carta centrale mette la propria carta

superiore a faccia in su sulla carta centrale e gira la carta superiore del proprio mazzo

3 patata bollente: Le carte di tutti i giocatori vengono girate contemporaneamente. Esse vengono tenute sempre in mano. Il primo giocatore che trova un simbolo corrispondente sulla propria carta e su una carta di un altro giocatore lo nomina e mette la sua carta sopra quella dell'avversario. A questo punto, il giocatore cerca i simboli corrispondenti tra la carta appena ricevuta e le carte degli altri avversari. Anche gli altri giocatori cercano un simbolo corrispondente. Quando un giocatore trova un simbolo corrispondente, lo nomina e poi mette tutte le carte della sua mano sopra la prima carta dell'avversario

4 tris: Disponete 9 carte sul tavolo, i giocatori devono trovare tre carte con un punto in comune e prenderle, poi andranno sostituite sul piano da carte nuove. Vince chi ha più carte

○ essere o non essere:

- durata: 1 min a turno, 3 turni per ogni giocatore
- obiettivo: avere meno gettoni possibile a fine partita, vince la squadra con la somma di gettoni più bassa a fine partita, in caso di pareggio si procede a indovinare una singola parola a squadra fintanto che una dei due non passa in vantaggio
- portato da:
- Svolgimento: si inizia tutti con 3 gettoni, a turno ogni giocatore indossa la fascetta per la testa e ci inserisce una carta senza guardarla, si avvia un timer da 1 minuto e se il ragazzo con la fascetta indovina si libera di un gettone, altrimenti ne pesca uno.