

LISTA DEI GIOCHI

1- Nodi di gruppo

Tutti in cerchio, ad occhi chiusi, si comincia a camminare verso il centro lentamente. Si tende ora una mano, cercando quella di un altro, poi si fa lo stesso con l'altra mano. Quando tutti stringono due mani, possono aprire gli occhi e tentare di snodarsi senza lasciare la presa. Tutto il gruppo deve collaborare per sciogliere i nodi. Si verificano situazioni molto comiche, finché il gruppo si trova a formare un grande cerchio, ma spesso restano nodi, o i cerchi sono due, annodati o separati.

2- Groviglio

Due persone lasciano la stanza. Tutti gli altri, in cerchio, si prendono per mano e si attorcigliano in modo confuso, chi restando in piedi, chi sedendosi o sdraiandosi sul pavimento, senza mai lasciarsi. Poi rientrano le due persone e cercano di sciogliere il groviglio. Tutto il gruppo collabora al difficile tentativo.

3- Risate a crepapelle

Una persona si stende supina sul pavimento, una seconda le si stende sopra, sempre supina, appoggiando la testa sullo stomaco della prima. Una terza si stende ancora nella stessa posizione e così fanno tutti gli altri membri del gruppo. La risata che si svilupperà sarà contagiosa. È un modo bizzarro per distendersi, ma la gente si sente a proprio agio, può voler rimanere distesa anche dopo che si sono spente le risate.

4- Trappola delle mani

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

5- Il gomito

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

6- Gioco di accumulo dei nomi

Ci si passa una palla e di volta in volta quello con la palla deve saper ripetere i nomi di tutti quelli che l'hanno avuta prima di lui.

7- Il cerchio pericoloso (Vichinghi)

I giocatori si tengono per mano. Al centro è disegnato un cerchio col gesso. I giocatori, tirandosi e spingendosi, cercano di costringere gli altri a calpestare il cerchio. Chi lo fa viene eliminato. Quando rimangono pochi giocatori il cerchio viene rimpicciolito.

8- Braccio snello

Al primo giocatore viene messa una moneta sul dorso della mano sinistra. Questa moneta deve essere passata sul dorso della mano di un altro giocatore senza aiutarsi con l'altra mano.

9- La cometa

I giocatori si dispongono in cerchio, un concorrente gira e corre attorno ad esso e improvvisamente salta tra due persone dicendo "Pluff". A questo segnale i concorrenti che si troveranno alla sua destra e alla sua sinistra correranno nella direzione preferita cercando di raggiungere il posto libero. Chi arriva prima si inserisce nel cerchio, l'altro invece continua il gioco. Il gioco si interrompe quando tutti hanno corso almeno una volta.

10- Bastone

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

Materiale: un bastone fatto con fogli di giornale.

11- Gioco del tappo annerito

Tutti insieme in cerchio, può iniziare un ragazzo dicendo: "Io sono...e chiamo...senza strisce". Ogni volta che si fa un errore un leader provvederà a sporcare la faccia dei ragazzi con il tappo di sughero annerito. Dopodiché si chiamerà dicendo: "Io sono...e chiamo...con tot strisce".

Materiale: un tappo di sughero e un accendino per annerirlo, in alternativa colori ad acqua.

12- I versi dello zoo

I ragazzi sono disposti in circolo: il capo gioco annuncia che seguendo i suoi insegnamenti si sentirà un coro meraviglioso. La foresta vergine con tutta la sua fauna. Poi passa a dire all'orecchio di ciascuno il verso che deve fare. Finge di darne uno a tutti, in realtà solo ad uno (o due o tre per sicurezza, scelti fra i più rappresentativi) dice di fare il raglio dell'asino, ed agli altri di fare...quello del pesce (cioè di stare zitti). Raccomanda di gridare forte. Conta: uno, due, tre: al tre si sentirà... il poderoso assolo dell'asino.

13- La corrida

Si fa un cerchio di giocatori: uno che fa da "toro" è nel centro, bendato. Ha alle spalle, legato con una cordicella di circa 50 cm., il fischiotto. Vengono scelti tre "toreri" che debbono... uccidere il toro fischiando nel fischiotto. Naturalmente il toro, all'interno del cerchio, corre, si agita alla cieca, ed ogni "torero" toccato è fuori combattimento.

Vince chi... Il toro se riesce a mettere fuori combattimento i toreri.

Materiale: una cordicella lunga 50 cm, un fischiotto, una benda.

14- Il Guizza - Veloce

I giocatori sono in cerchio, a distanza di più di un metro l'uno dall'altro, con le 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.

Vince chi... è più veloce a prendere il posto.

15- Corri e saluta

Tutti i giocatori si dispongono in circolo, tranne uno che corre intorno al circolo stesso, all'esterno, e correndo, batte sulla spalla di uno qualunque dei giocatori in circolo, il quale si lancia prontamente in senso inverso. Quando i due si incontrano devono fermarsi sull'attenti, fare un passo indietro o altri movimenti che si stabiliranno prima di iniziare il gioco, dopo di che continuano la loro corsa per raggiungere il posto lasciato libero. Chi primo arriva, vi resta e l'altro va all'esterno.

Vince chi... arriva per primo al posto rimasto vuoto.

16- L' arca di Noè

Noè sa che dovrà portare sull'arca tutti gli animali, ma come farà a ricordarsi il nome di tutti?!?

I giocatori si siedono in cerchio e ognuno si sceglie un nome di animale, che verrà comunicato poi agli altri partecipanti. Tra i giocatori viene tirato a sorte Noè che sta in piedi in mezzo al cerchio con la bottiglia di plastica in mano. Si sceglie un animale che cominci il gioco.

Lo scopo del gioco per Noè è colpire con la bottiglia l'animale che inizia: questo per non farsi beccare deve dire il nome di un altro animale, che Noè dovrà andare a beccare. Quando Noè riesce a beccare uno degli animali chiamati si siede in cerchio al suo posto. Quello che è stato beccato va in centro al cerchio a fare Noè e ripartendo dal vecchio Noè il gioco ricomincia.

Naturalmente vanno a fare Noè anche gli animali che chiamano compagni inesistenti.

Vince chi... Noè se colpisce con la bottiglia l'animale che inizia il gioco!

Materiale necessario: Una bottiglia di plastica.

17- Zip Boing

I giocatori si siedono in cerchio. Viene estratto a sorte chi inizia. I giocatori rappresentano vari componenti di un circuito elettrico che hanno la possibilità di far passare la corrente o rimandarla indietro. Per far passare la corrente ci si deve voltare verso il giocatore successivo e dirgli: ZIP. Per farla tornare indietro bisogna rispondere al giocatore che ce la vuole passare BOING. Viene man mano eliminato chi si volta dalla parte sbagliata o dice la parola sbagliata guardando dalla parte giusta, o parla quando non è il suo turno. Alla fine rimarranno due persone che si danno la mano destra e seguendo una canzoncina qualsiasi arrivano prima o poi a decidere chi ha la mano sotto e che sopra, chi ce l'ha sotto deve colpire la mano di chi ce l'ha sopra, che invece deve cercare di non farsela beccare.

Vince chi... chi vince la sfida finale.

18- Batti sedia

Ci si siede tutti in cerchio, tranne un volontario che lascia la sua sedia vuota e rimane in piedi al centro. Il gioco inizia. Chi ha la sedia vuota alla propria destra ci batte sopra con la mano e chiama il nome di un componente del cerchio. La persona chiamata va a sedersi in quel posto liberando la propria sedia. Chi ha la sedia vuota a destra ci batte sopra con la mano e chiama il nome di un componente del cerchio, ecc... La persona al centro deve occupare il posto vuoto prima che questo venga assegnato. Se ce la fa, chi aveva la sedia vuota alla propria destra va in centro (e anche se quest'ultimo sbaglia nome).

Vince chi... Non è l'ultimo (a discrezione del capogruppo) a trovarsi in centro, a cui spetterà una penitenza.

19- Il pistolero

I giocatori sono disposti in cerchio in piedi. Al centro del cerchio sta il pistolero. Questo 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!

Vince chi... Sopravvive!

20- A me non piacciono

Tutti i giocatori sono disposti seduti in **cerchio**. Un ragazzo si trova al centro e comincerà il gioco dicendo: **A me non piacciono tutti quelli che...**(es.: hanno le scarpe bianche!). A questo punto tutti i ragazzi con quella particolarità dovranno alzarsi e scambiarsi di posto il più velocemente possibile, mentre quello al centro dovrà tentare di raggiungere e occupare un posto libero. Chi è rimasto senza sedia, si metterà al centro e il gioco ricomincerà.

Materiale necessario: una sedia per partecipante, meno uno.

21- A che serve?

Il capo gioco si rivolge a caso ai giocatori, disposti in circolo: cerca di interrogare all’improvviso proprio uno che si sia distratto in quel momento.

Domande di vario genere su oggetti diversi. Ad esempio:

- A che serve il cappello? Da copricapo.
- A che serve il fuoco? A scaldare.
- A che serve il cucchiaino? Per mangiare.
- A che serve il gatto?

Ad una domanda quale questa ultima novanta volte su cento l’interrogato esita. Poi verrà in mente che serve a prendere i topi, ma lì per lì gli verrebbe voglia di rispondere che non serve proprio a nulla. Se ne ricorderà dopo qualche esitazione e ciò sarà sufficiente per dichiararlo “morto”. Esitare a rispondere, infatti, equivale a non rispondere del tutto ed in entrambi i casi i giocatori saranno sottoposti a penitenza. Si richiede per questo gioco abilità in chi lo dirige nel far le domande. Alla fine seguono le penitenze.

Vince chi... non è sottoposto a penitenza.

22- Caccia alle rane

Un giocatore rappresenta il cacciatore, gli altri le rane. Il cacciatore deve catturare le rane saltellando su un solo piede. Al “via” le rane iniziano a saltare per il campo a piedi uniti: non possono però fare più di cinque salti: dopo il quinto sono costrette ad accucciarsi e contare fino a dieci. Le rane toccate vengono eliminate. L’ultima rana rimasta diventa il cacciatore e vince il gioco.

23- 2 – 3 – 4 – 5

Mentre i concorrenti si muovono liberamente nel campo da gioco l'animatore urla un numero: i giocatori devono immediatamente raggrupparsi in un numero di componenti pari a quello chiamato. **Vince...** gli ultimi due rimasti in gara.

24- File mute

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

25- Malì Malò

Gioco a coppie. Una coppia alla volta. Si pescano due biglietti alla volta (sui quali ci sono indicate delle parti del corpo. Bisogna toccarsi tra queste parti del corpo (se per esempio si pescano mai ed orecchio, uno mette la mano sull'orecchio dell'altro). Vince la coppia che pesca più biglietti senza cadere o cedere, visto che le posizioni si sommano, non si sostituiscono.

Materiale: biglietti con gli abbinamenti delle parti del corpo.

26- Gatto e topo

Prima di iniziare il gioco dovete decidere chi sarà il gatto. Tutti gli altri saranno i topi. I topi dovranno spargersi nel campo di gioco. Il gatto deve cercare di catturare i topi e se uno di essi viene toccato resta immobile a gambe divaricate. Può essere liberato solo se un altro topo riesce a passargli sotto le gambe. Il gatto vince quando tutti i topi sono presi. (Si può cronometrare quanto tempo ci impiega). Se siete più di cinque è meglio che ci siano due o tre gatti.

27- Corsa con il cieco

I giocatori si dividono in coppie che dovranno mettersi schiena contro schiena e intrecciare le braccia. In questo modo uno dei giocatori vedrà il percorso e l'altro no. Le coppie dovranno raggiungere, il più velocemente possibile, una linea a 50 metri di distanza e superata la linea, dovranno tornare indietro senza girarsi. In questo modo il giocatore che prima aveva guidato la corsa diventerà cieco. È proibito sostenere il proprio compagno sulla schiena. Per rendere il gioco più difficile si possono disporre sul percorso una serie di ostacoli, come bottiglie da aggirare o oggetti molto bassi da saltare.

28- Whisky, Coca Cola e Rhum

Numerose coppie ballano mentre l'animatore racconta una storiella che contiene più volte le parole Whisky, Coca Cola e Rhum. Ogni volta che menziona una di queste parole i ballerini dovranno fare i seguenti movimenti:

Whisky: l'uomo dovrà mettere un ginocchio a terra e la donna dovrà sedersi sulla coscia rimanendo immobile.

Coca cola: l'uomo dovrà prendere in braccio la donna e rimanere assolutamente immobili. **Rhum:** l'uomo resterà immobile e la donna starà di fronte (anch'essa immobile) con le mani alzate. Si elimina chi sbaglia, l'ultima coppia che si posiziona e chi si muove.

29- Terra – Mare - Aria

I giocatori si dispongono a sedere dinanzi al capo gioco. Il capo gioco indicando un qualsiasi giocatore pronunzia una delle parole: aria, terra, mare. Supponiamo che pronunzi “mare”. Il giocatore indicato deve dire il nome di un pesce prima che il capo gioco, dopo aver detto “mare” finisca di contare prontamente fino a dieci. Se il nome di pesce qualunque viene detto entro i dieci numeri, il giocatore rimane nel gioco, altrimenti viene escluso. Quando il capo gioco dice “terra” si deve nominare il nome di un animale e quando dice “aria” il nome di un uccello.

Vince chi... riesce a rispondere sempre giusto.

30- La storia

Il capo gioco dà un numero a tutti i partecipanti, poi fa iniziare al n°1 il racconto di una storia qualunque (es.: C’era una volta in un castello...). Sul più bello il capo gioco chiamerà un altro numero, che dovrà continuare senza interruzione, come la fantasia gli suggerisce la storia del precedente, fino a che il capo gioco non chiamerà un altro e così via... Si sentiranno storie gustosissime!!!

Vince chi... riesce a scrivere la storia più bella.

31- Naufraghi

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

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

Materiale: fogli di giornale.

32- Cerchi annodati

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

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

33- Anfore

I giocatori si dispongono a coppie tenendosi a braccetto a mo’ di antica anfora (se siamo in numero dispari sarà il capo gioco a pareggiare il conto facendo coppia con un giocatore). 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 fuggirà trasformata in ladro. Il capo gioco può disporre il cambio dei ruoli tra guardia e ladro gridando CAMBIO (tale comando è utile quando due giocatori la tirano per le lunghe...). Il gioco termina quando tutti hanno corso almeno una volta.

Vince chi... Vince chi si diverte di più.

34- Gabbie umane

Alcuni giocatori tenendosi per mano formano delle gabbie, altri, gli uccellini, devono cercare di passare da una parte all'altra del campo di gioco senza lasciarsi catturare dalle gabbie. Per catturare gli uccellini, i componenti della gabbia, alzando le braccia, senza lasciare le mani, devono farli entrare nel cerchio formato. Una volta presi gli uccellini non possono più scappare.

Vince chi... Vince la gabbia che è riuscita a catturare più uccellini.

35- Pesciolini nella rete

Metà dei giocatori si dispone in cerchio, tenendosi per mano, e decide di contare ad alta voce fino ad un numero. Al via gli altri giocatori (i pesciolini) entrano ed escono al cerchio (è bene che le mani dei giocatori che fanno la rete siano un po' sollevate, per evitare delle craniate!) mentre gli altri iniziano a contare. Quando arrivano al numero stabilito, tirano giù le mani, chiudendo i passaggi della rete. I pesciolini che sono rimasti nel cerchio sono presi, e vanno ad allargare il cerchio-rete.

36- Si salvi chi può

I partecipanti si muovono nella stanza tra i giornali con un sottofondo musicale. Quando la musica viene interrotta tutti devono salvarsi su una zattera. Ad ogni giro viene tolto un foglio.

Vince chi... riesce a stare con il maggior numero di persone sulla zattera senza cadere in acqua (toccare terra).

Materiale necessario: fogli di giornale.

37- Gara dei palloncini

Al via dell'educatore i ragazzi dovranno cercare di scoppiare i palloncini degli avversari con il piede dove non ha legato il palloncino, tutti contro tutti!

Vince chi... nel tutti contro tutti, rimane con il palloncino legato al piede; oppure i concorrenti, nel caso in cui si gioca a squadre, che restano con il palloncino al piede

Materiale necessario: palloncini nastri per legare

38- Fratelli e Sorelle

I giocatori sono divisi a coppie. Tutti i "fratelli" sono da una parte del campo e tutte le "sorelle" dalla parte opposta. Ad un certo punto l'animatore urlerà "fratelli e sorelle per..." e aggiungerà una parte del corpo (ad es: fratelli e sorelle per ginocchio). Allora ogni fratello e ogni sorella dovranno corrersi incontro, far combaciare la parte del corpo indicata (nell'es: mettersi ginocchio contro ginocchio) e sedersi a terra. Chi si siede per ultimo è eliminato. Attenzione agli scontri pericolosi!!

Vince chi... Vince la coppia che resta alla fine del gioco, quando tutte le altre saranno via eliminate

39- I bisonti

I ragazzi si mettono dietro una riga tutti insieme. Davanti a loro, a 4-5 metri di distanza, staranno gli animatori che saranno i bisonti. Al via, i ragazzi dovranno raggiungere la parte opposta senza, però, farsi prendere dai bisonti: se questo accade diventano bisonti a loro volta.

Vince chi... rimane solo ad attraversare il percorso.

40- Il galateo

Scartare e mangiare una o più caramelle con coltello e forchetta. Si può anche fare in due: uno usa il coltello e l'altro la forchetta.

41- Willy

Altro giochetto per far scervellare i ragazzi; willy sono le parole con le doppie; si continuano così a fare esempi, come: willy è letto, ma non è cuscino; è tutto ma non è niente, è palla ma non è cerchio. Così fino a quando hanno capito il trucco.

42- Arca di Noè

A luci spente (o bendati), si mettono dei biglietti per terra con scritti degli animali a coppie (due cani, due gatti ecc.; su ogni biglietto è scritto un solo animale); ogni giocatore ne prende uno a caso, e deve trovare il compagno (quello che ha il biglietto con scritto lo stesso animale) facendosi riconoscere anche facendo il verso del rispettivo animale. Naturalmente poi vince la coppia che si ritrova per prima.

Materiale: bende per i ragazzi.

43- Le belle statuine

Un giocatore fa il conduttore. Il conduttore comincia il gioco dicendo: “belle statuine, siete pronte..... “ e alla fine della frase aggiungerà una modalità. Es. Formichine, Gattine, Cagnolini, Maestrine, etc. In poco tempo le statuine si devono immobilizzare in una posizione. Il conduttore del gioco si avvicina ad una statuina e “l’accende”. La statuina improvviserà una scenetta o una serie di movimenti che ricordino la modalità indicata fino a quando il conduttore non la “spegnerà”. Il conduttore “accende” altre statuine fino a quando non ne trova una di suo gradimento che lo sostituirà nel ruolo di conduttore.

44- Le machine

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.

45- Tiro alla fune sofisticato

È un gioco per squadre che si sono dimostrate estremamente equilibrate nella gara di tiro alla fune. Il gioco consiste nel legare alle due estremità della corda due persone con le spalle voltate rispetto ai loro compagni che stanno tirando la fune. Questi due devono fare alcune cose mentre gli altri tirano. Ad esempio essi possono disegnare qualcosa su un cartellone posato a terra o su una lavagna, travasare delle patate o altri oggetti da un cestino all’altro, ammucciare dei barattoli, spegnere delle candele.

46- Le catene

I giocatori si muovono tenendosi per mano in gruppi più o meno numerosi, ciascuna di queste catene cerca di ingrandirsi prelevando giocatori dagli altri gruppi.

A seconda del loro numero i ragazzi vengono divisi in vari gruppi di circa 5 – 6

componenti. I giocatori di ogni squadra si tengono per mano formando una catena chiusa e possono spostarsi liberamente per il campo. Le catene si muovono in diverse direzioni e cercano di avvicinarsi l’una all’altra, al momento opportuno. I giocatori più rapidi possono infatti alzare le braccia improvvisamente e catturare all’interno della catena la testa di un componente del cerchio avversario. Il concorrente viene così inglobato nella nuova catena aumentandone la dimensione.

Vince... la catena che alla fine del tempo stabilito ha raggiunto le dimensioni maggiori.

47- “Calcio ugandese”

Si tratta del classico gioco del calcio realizzato senza pallone. Le due squadre avranno il compito di segnare il gol nella porta avversaria tramite il corpo di un loro componente. L'arbitro dà il via al gioco. Per segnalare chi possiede la “palla virtuale” il giocatore procederà nella corsa verso la porta avversaria con braccio ben alzato. I passaggi ad altri compagni di squadra avverranno chiamando per nome tali giocatori. Solo in quel momento chi possedeva “palla” abbasserà il proprio braccio e chi viene chiamato lo alzerà e proseguirà nell'azione. Per intercettare la “palla” gli avversari cercheranno di toccare il giocatore che sta conducendo l'azione.

48- Il giornale

Non c'è limite alle squadre che possono partecipare a questo gioco. L'importante è che ogni squadra abbia un coordinatore che dia le direttive. Ad ogni caposquadra viene assegnato un foglio di giornale piegato in quattro che dovrà tenere nella cinta dei pantaloni. Al via ogni caposquadra dovrà aprire il giornale, metterlo a terra e farci stare il maggior numero di persone disponendole come meglio crede (anche a piramide). L'importante è che nessuno metta mani, piedi o... altro fuori dai limiti del giornale. **VARIANTE:** il gioco si può attuare con le coppie. A suon di musica le coppie danzano e quando la musica viene interrotta l'uomo si siede sul giornale e la donna sopra.

49- Frase urlata

Un membro di una squadra deve urlare una frase (o una parola) al resto del gruppo, ma l'altra squadra si mette in mezzo tra i due, urlando il più possibile per non far sentire la frase urlata. Vince chi impiega meno tempo a capire la frase.

Materiale: le frasi da urlare scritte su un foglio.

50- Il lupo e l'ovile

Ai quattro angoli del campo vi sono quattro zone libere dette ovili entro le quali le pecore sono al sicuro dal lupo. Se il capo gioco dichiara chiuso uno degli ovili, le pecore che vi si trovano devono, per essere salve, rifugiarsi in uno degli altri tre. Il capo-gioco può chiudere contemporaneamente anche due ovili o tre ovili. Il lupo cattura le pecore toccandole. Le pecore prese possono fare una catena tutte unite e collaborare col “lupo” a prendere le pecore rimaste. Possono prendere solo i due giocatori che sono alle estremità della catena.

Vince chi... Il lupo se cattura tutte le pecore.

51- Bandiera Svizzera

Si dividono i bambini in due squadre A e B. Un componente della squadra A corre verso la propria bandiera e tutta la squadra B lo deve inseguire cercando di toccarlo. Se il corridore verrà toccato allora dovrà rimanere immobilizzato nel punto in cui è stato toccato. Si procede dunque a turni alterni, cioè prima attacca la squadra A e poi quella B e così via. Quando il turno di attacco passerà nuovamente alla squadra A il corridore che partirà potrà scegliere se liberare il compagno immobilizzato o puntare direttamente alla bandiera. La bandiera non si può passare, per il giocatore che la prenderà per primo dovrà anche portarla alla base.

P.S. Le bandiere sono messe in maniera incrociata: davanti alla base della squadra A c'è la bandiera della squadra B e viceversa.

Vince chi... per primo riesce a portare la bandiera nella propria base .

Materiale: 2 bandierine e filo segnaletico

52- Ruba bandiera figurata

Come nel tradizionale ruba bandiera si formano due squadre che si posizionano l'una di fronte all'altra a circa 10 passi dal centro dove troviamo il bambino che tiene la bandiera (perché non farlo fare al nostro amico che in quel momento non ha voglia di giocare e correre o al nostro amico che non può camminare?). I componenti di ogni squadra avranno un numero e per conquistare la bandiera bisogna essere chiamati ed eseguire le seguenti figure:

- **soldato semplice** (verrà chiamato un numero e il bambino singolarmente, in una squadra e nell'altra, cercherà di portare nella propria parte di campo la bandiera)
- **cavallo e cavaliere** (verranno chiamati due numeri, il bambino più piccolo salirà sulla schiena dell'altro e chi fa il cavaliere dovrà cercare di prendere la bandiera, il cavallo dovrà correre)
- **sedia del Papa** (tutti col braccio destro avanti e quello sinistro piegato prendendosi l'avambraccio destro con la mano, due numeri creeranno una sedia facendo combaciare la propria mano destra con il gomito sinistro dell'altro compagno, e il terzo numero chiamato salirà sopra le braccia dei compagni che avranno creato una sedia "il Papa" dovrà rubare la bandierina)
- **trenino** (tutti i numeri chiamati formeranno un trenino solo il primo, che è il numero più basso, potrà prendere la bandierina e tornare nel proprio campo).

Meglio non utilizzare l'invasione di campo al centro, il gioco risulta più divertente.

Vince chi... Porta nel proprio campo la bandiera senza essere toccato dell'avversario o chi tocca l'avversario.

53- Urla che ti passa

Il campo viene diviso in due parti (stile campo di calcio, con una linea che delimita il centrocampo) e le due squadre (A e B) si posizionano nelle rispettive metà campo. Al via dell'arbitro, un componente della squadra A dovrà entrare nella zona della squadra B, cercare di toccare più ragazzi possibili e ritornare così nel proprio campo. I componenti della squadra B, cercheranno di non farsi prendere, ma non dovranno mai uscire dalla propria metà campo, né invadere il campo A. Il difficile sta nel fatto che il "temerario", durante tutta la sua incursione (iniziata all'ingresso della zona avversaria a metà campo), dovrà continuamente urlare una vocale (suggeriamo la A), senza mai prendere fiato. Solo se riuscirà a rientrare nel proprio campo, senza mai smettere di urlare, tutti i ragazzi toccati varranno ognuno un punto (3 presi = 3 punti). Viceversa prenderà un punto (non per ogni ragazzo) la squadra avversaria. A questo punto partirà un componente della squadra B e viceversa fino alla fine del tempo...

Vince chi... Alla fine del tempo, avrà totalizzato il maggior numero di punti.

54- Sì o No

Si dispongono 2 sedie ai capi estremi di una stanza (meglio se molto grande) o del cortile dove si gioca; su una viene apposto il cartello "SI" sull'altra il cartello "NO". Le due squadre vengono poste al centro una di fronte all'altra. L'animatore legge da un elenco una domanda (la cui risposta deve essere per forza SI o NO, ad esempio: I nani di Biancaneve erano 7?) terminata la domanda un giocatore per ogni squadra deve correre a sedersi nella sedia corrispondente alla risposta giusta.

Vince chi... Vince la squadra che risponde correttamente al maggior numero di domande.

Materiale: 2 sedie, 2 cartelli ("SI" e "NO") un elenco di domande (almeno 50: non si direbbe, ma finiscono subito!!!)

55- Sedie

Il gioco si svolge in numerose e brevi manches. Le squadre si dispongono in file parallele ad un estremo del campo da gioco.

All'altro estremo ci sono delle sedie, una o due meno del numero delle squadre. Al via dell'arbitro un concorrente per ogni squadra corre verso le sedie e ne cerca una libera per sedersi.

Uno o due concorrenti non riusciranno a sedersi: la loro squadra avrà un punto di penalità. Il gioco continua finché tutti i concorrenti hanno giocato almeno una volta.

Vince chi... colleziona il minor numero di penalità.

56- I grilli

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.

57- Staffetta letteraria

In un punto unico per tutte le squadre sono sistemati tantissimi cartoncini con una lettera. A turno un componente della squadra (uno per volta) parte e corre a prendere una lettera (eventualmente formate un percorso da compiere con vari ostacoli). Dopo un tempo che l'animatore ritiene opportuno si blocca la gara e con le lettere raccolte si formano più parole possibili.

Vince chi... utilizza più lettere

58- Il rigatone

Le squadre vanno poste in fila indiana una di fronte all'altra (il gioco sarà più divertente). All'inizio della fila ci sarà un contenitore con un certo numero di rigatoni: ad ogni ragazzo verrà consegnato uno spaghetti, e alla fine della fila, ci sarà, poco distante dall'ultimo ragazzo un contenitore vuoto. Al via il primo ragazzo dovrà infilzare con il suo spaghetti un rigatone dal contenitore e passarlo sempre con l'uso di una mano sola, nello spaghetti del suo compagno, e così via fino a che l'ultimo della fila non tirerà il rigatone nel contenitore vuoto.

Vince chi... svuota e riempie prima i due contenitori

Materiale necessario: un contenitore per squadra, uno spaghetti crudo per giocatore, 15 rigatoni crudi per squadra

59- Palla volante

È necessario un campo di pallavolo (basta anche un filo teso posto ad una certa altezza. I ragazzi vengono divisi in due squadre di 5 partecipanti, ognuna delle quali terrà tra le mani un lenzuolo steso. Lo scopo del gioco è quello di lanciare la palla da una parte all'altra del filo non usando le mani, ma il lenzuolo: sia per tirare che per prendere la palla!

Vince chi... fa più punti.

Materiale necessario: due lenzuoli, un filo, una palla

60- Una lettura pericolosa

Leggere un brano (il medesimo per tutte le squadre) senza mai pronunciare una determinata lettera.

Vince... chi riesce a leggere più parole senza commettere alcun errore, altrimenti si ricomincia da capo.

