

IL LIBRO DEI GIOCHI

PER GREST, ESTATE RAGAZZI, CRE, CAMPISCUOLA, MOMENTI D'ANIMAZIONE...
ECCETERA ECCETERA!

versione 1.0 super alpha

**Realizzato dallo staff di seminaristi del Centro Diocesano Vocazioni di Novara nel 2007
e proseguito dall'Oratorio di Galliate... ed un sacco di altra gente!**

Chi abbia nuove idee ce le segnali su... www.oratoriogalliate.it/

INDICE

- Gioco 1: Bandierina - classica
- Gioco 2: Caccia all'oca
- Gioco 3: Contiamo
- Gioco 4: Handeball
- Gioco 5: Il nido
- Gioco 6: Il sommergibile
- Gioco 7: La cipolla
- Gioco 8: La rella
- Gioco 9: Galateo
- Gioco 10: Mago o Libero ?
- Gioco 11: Non più di tre passi
- Gioco 12: Palla capitano - versione A.C. S. Paolo (Forlì)
- Gioco 13: Quiddich
- Gioco 14: Statua umana
- Gioco 15: Guardie e ladri
- Gioco 16: Quattro Quadrati
- Gioco 17: Lo scolapasta
- Gioco 18: Alta marea
- Gioco 19: I santi
- Gioco 20: La maledizione della Mummia
- Gioco 21: Castelli
- Gioco 22: Tiro all'orso
- Gioco 23: La giostra bagnata
- Gioco 24: Scacchi
- Gioco 25: Un, due, tre, stella!
- Gioco 26: Il tesoro della golenia
- Gioco 27: Gioco della Q
- Gioco 28: Telefono senza fili
- Gioco 29: 7 e ½
- Gioco 30: Battaglia navale (variante)
- Gioco 31: Chi ha il fischiotto?
- Gioco 32: Corri valigia, corri!
- Gioco 33: Hockey a bottiglia
- Gioco 34: Il pompiere
- Gioco 35: Jona nella balena
- Gioco 36: La pastina di nonna Pia
- Gioco 37: Macchie Europa
- Gioco 38: Naufraghi

- Gioco 39: Nella valigia che cosa ci metto
- Gioco 40: Oggetti cantati
- Gioco 41: Scoutball
- Gioco 42: Terra - Mare
- Gioco 43: Lupo mangia frutti
- Gioco 44: Star trak
- Gioco 45: Guelfi e ghibellini
- Gioco 46: Assalto al castello
- Gioco 47: Spara il palloncino
- Gioco 48: Star Wars
- Gioco 49: Contrabbandieri
- Gioco 50: I cingoli del carro-armato
- Gioco 51: Massacro
- Gioco 52: Passeggiando nella Terra di Mezzo
- Gioco 53: Romani e Cristiani
- Gioco 54: Staffetta mascherata
- Gioco 55: Non più di tre passi
- Gioco 56: Capo e spia
- Gioco 57: Palla bottiglia
- Gioco 58: Porte mobili
- Gioco 59: Il gioco dei mimi
- Gioco 60: Torretta
- Gioco 61: l'alfabeto palloncino
- Gioco 62: Il rigatone
- Gioco 63: La sirena del ritorno
- Gioco 64: Palla a sedere
- Gioco 65: Nodo gigante
- Gioco 66: Staffetta con bicchieri
- Gioco 67: Fazzoletto bandiera
- Gioco 68: Spazzola
- Gioco 69: Togli da qui e metti lì
- Gioco 70: Morra cinese (carta, sasso, forbice)
- Gioco 71: Bowling
- Gioco 72: Il re fuoco
- Gioco 73: Catturate lo Scavone
- Gioco 74: Nordisti e sudisti (o altri nomi)
- Gioco 75: Pallacoperta
- Gioco 76: Le sedie sì e no!
- Gioco 77: La fossa dei serpenti
- Gioco 78: I polipi
- Gioco 79: Il malvagio Zorro (un animale del cartone)... Scoprite chi è!
- Gioco 80: Staffetta per difiato
- Gioco 81: Bicchiere bucato
- Gioco 82: La caccia all'orso.
- Gioco 83: Indovina chi?
- Gioco 84: I Supereroi
- Gioco 85: l'isola del tesoro
- Gioco 86: Cavalli e cavalieri = Bradipi e Mammut
- Gioco 87: Bandiera circolare = Giro attorno all'iceber
- Gioco 88: Ruba il birillo = Caccia la pelliccia
- Gioco 89: Bandiera svizzera = Ruba il graffito

Gioco 90: Roverino
Gioco 91: 5 cerchi = Caccia la tana
Gioco 92: Battesimo all'equatore = Battesimo al Polo
Gioco 93: Battaglia navale = Battaglia glaciale
Gioco 94: Nuvole
Gioco 95: Volley dado

Gioco 96: Palla struzzo
Gioco 97: Scalpi
Gioco 98: Scimmione e banane
Gioco 99: Mille staffette
Gioco 100: Giochi tranquilli
Gioco 101: Tappabuchi
Gioco 102: Domande e risposte per giochi
Gioco 103: Le notti di Antarex
Gioco 104: Calcio
Gioco 105: Pallavolo
Gioco 106: Pallacanestro
Gioco 107: Rugby
Gioco 108: Calcio gaelico
Gioco 109: 10 passaggi
Gioco 110: Pallamano
Gioco 111: Palla prigioniera
Gioco 112: Palla avvelenata
Gioco 113: Terra
Gioco 114: Tunnel
Gioco 115: Football americano
Gioco 116: Calcio numero
Gioco 117: Calcetto
Gioco 118: Risiko (fermo preso siediti)
Gioco 119: Bigliardo
Gioco 120: Tennis volo
Gioco 121: Difesa del tesoro
Gioco 122: Baseball
Gioco 123: Colpisci
Gioco 124: Al volo
Gioco 125: Muro
Gioco 126: Squash
Gioco 127: Cricket umano
Gioco 128: Posipassaggi
Gioco 129: Giro
Gioco 130: Doppio slalom
Gioco 131: Rigori
Gioco 132: Bigliardino umano
Gioco 133: Ice
Gioco 134: I ladri di galline
Gioco 135: Mina vagante
Gioco 136: Limbo
Gioco 137: Black hole

- Gioco 138: Canguri (salto della...)
- Gioco 139: Tiro alla fune
- Gioco 140: Onde
- Gioco 141: Laser
- Gioco 142: Assi cartesiani
- Gioco 143: Percorso nel castello
- Gioco 144: Prigionieri
- Gioco 145: Cordata
- Gioco 146: Fil rouge
- Gioco 147: Combinazioni
- Gioco 148: Nascondino
 - 1) A CONTATTO
 - 2) A VISTA
 - 3) A TEMPO
 - 4) A TESORO
 - 5) A SCALPO
- Gioco 149: Caccia al uomo
- Gioco 150: l'orologio del tempo
- Gioco 151: l'orco
- Gioco 152: Specchio
- Gioco 153: Nodi
- Gioco 154: Scalata
- Gioco 155: Piramide
- Gioco 156: Tutti su
- Gioco 157: Staffetta progressiva
- Gioco 158: Sassi di fiume
- Gioco 159: Posistella
- Gioco 160: Cavalli e cammelli
- Gioco 161: Fratelli
- Gioco 162: Mondone
- Gioco 163: Battaglia dei galli
- Gioco 164: Buldozzer
- Gioco 165: Spazzolino da denti
- Gioco 166: Virus
- Gioco 167: Atomi
- Gioco 168: Grilli
- Gioco 169: Cacciatori
- Gioco 170: F1
- Gioco 171: Percorso a ostacoli
- Gioco 172: Bombardamento
- Gioco 173: Qualifiche
- Gioco 174: Senza motore
- Gioco 175: Corsa delle cariole
- Gioco 176: Gara
- Gioco 177: Trial
- Gioco 178: Staffetta
- Gioco 179: Polo
- Gioco 180: Ciechi
- Gioco 181: Tennis
- Gioco 182: Ping-pong
- Gioco 183: Volano
- Gioco 184: Calchetto (calcio balilla)

- Gioco 185: Bigliardo (carambola)
Gioco 186: Tennis mano
Gioco 187: Centro
Gioco 188: Giro
Gioco 189: Biglie
Gioco 190: Bocce
Gioco 191: Palle di neve
Gioco 192: Aerei
Gioco 193: Sassi
Gioco 194: Castello di carte
Gioco 195: Pedana
Gioco 196: Bevibottiglia
Gioco 197: Passa la bottiglia
Gioco 198: Booling
Gioco 199: Riempi la bottiglia
Gioco 200: Olimpiadi
- 1) TRIPLO
 - 2) LUNGO
 - 3) MARTELLO (PALLONE)
 - 4) GIAVELLOTTO
 - 5) PALLINA
 - 6) PESO
 - 7) DISCO
 - 8) STAFFETTA
 - 9) SIEPE
 - 10) FONDO
 - 11) VELOCITA'
 - 12) RESISTENZA (RULLO)
 - 13) LANCIO DELLO STUZZICADENTI
 - 14) CORSA ALL'INDIETRO
- Gioco 201: Caccia al tesoro
- 1) TRADIZIONALE
 - 2) A PROVE
 - 3) A OGGETTI IMPRENDIBILI
 - 4) STORY GAME
- Gioco 202: Musica
- 1) INVENT-INNO
 - 2) CANZONIERE
 - 3) LA BALLATA
 - 4) SEDIE
- Gioco 203: Flipper
Gioco 204: Palla telo
Gioco 205: Okey
Gioco 206: Cricket
Gioco 207: Golf
Gioco 208: Ultimate
Gioco 209: Terra freesby
Gioco 210: Precisione
Gioco 211: Il volo più lungo
Gioco 212: 10 passaggi
Gioco 213: Calcio freesby
Gioco 214: I cento passi
Gioco 215: Giochi con canna
- 1) L'ACIDO
 - 2) LE GOCCE DAL CIELO

3) IL MAGLIETTABELLONE

Gioco 216: Irrigatore a getto

- 1) CALCETTO
- 2) PALLAVOLO
- 3) PALLACANESTRO
- 4) PALLAMANO
- 5) PALLA PRIGIONIERA
- 6) PALLA AVVELENATA
- 7) RIGORI
- 8) SOTTOGETTO
- 9) MEZZAPIENA
- 10) IL PROTETTORE
- 11) LE SPUGNE UMANE
- 12) IL PIENABAGNINO

Gioco 217: Giochi con gavettoni

- 1) GUARDIE E LADRI
- 2) SKATE
- 3) IL VASO
- 3) TIRO AL BERSAGLIO
- 4) ALL VS ALL
- 5) PALLA AVVELENATA
- 6) PALLA PRIGIONIERA
- 7) CACCIA ALL'UOMO
- 8) GAVENTO
- 9) 10 IDROPASSAGGI
- 10) LE TAPPE
- 11) AL DI LÀ DEL MURO
- 12) IL TRASPORTO ECCEZIONALE
- 13) IL SALVATAGGIO
- 14) BATTAGLIA NAVALE
- 15) LA FUGA
- 16) TORELLO
- 17) LA STRADA PIÙ LUNGA
- 18) LE BARELLE
- 19) IDROBASEBALL

Gioco 218: Giochi con bicchieri + acqua

- 1) LA GRANDE SFIDA
- 2) LA VASCA DEL VICINO È SEMPRE PIÙ PIENA
- 3) IL LANCIO IN LUNGO
- 4) CALDO E FRESCO
- 5) GLI ASSETATI
- 6) IDROSTAFFETTA
- 7) I FRATELLI D'ACQUA

Gioco 219: Giochi con bottiglie + acqua

- 1) IL LANCIO IN LUNGO
- 2) STAFFABOTTIGLIE
- 3) LA PERDITA
- 4) IL DISEGNO

Gioco 220: Giochi con catini + acqua

- 1) GIOCO DEI LIMONI
- 2) SPAZZOLINO
- 3) LE MANI BUCATE

Gioco 221: Giochi con pistole ad acqua

- 1) IL TAGLIAGIORNALE
- 2) LA PIRAMIDE D'ACQUA
- 3) GUARDIE E LADRI

Gioco 222: Giochi con spugne + acqua

- 1) SPUGNATURA
- 2) L'APPOGGIO
- 3) I LANCIATORI

Gioco 223: Giochi notturni

- 1) CERCHIO GLACIALE (PARA')
- 2) BU BU SETTETE (NUMERI)
- 3) ZANNA DI MAMMUT (TOTEM)
- 4) ACCHIAPPA IL DODO

Gioco 224: Giochi notturni2: Ponte di ghiaccio (Tappe):

- 1) 10 SFIDE
- 2) SCALPO
- 3) ANFORA
- 4) CHI HA PAURA DI DIEGO? (SPARVIERO)
- 5) CIN CIN KARATE'

Gioco 225: Il gioco dei negozi

Gioco 226: Le belle statue

Gioco 227: Indovina la canzone

Gioco 228: Karaoke

...e altri sparsi!

Gioco 1: Bandierina - classica

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 3 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- un fazzoletto di stoffa

Regole:

Ci vuole un capogioco con la bandiera, cioè un fazzoletto.

I giocatori sono divisi in due squadre e si dispongono su due linee parallele, abbastanza distanti, in modo che ogni di una squadra abbia di fronte un giocatore dell'altra squadra, scegliendosi fra quelli più simili per età e velocità.

Ogni coppia di giocatori appartenenti alle squadre opposte, ha un numero, a cominciare dai 'numeri uno' che sono i più vicini al capogioco.

Il capogioco è a metà tra le due squadre e tiene in mano, con il braccio ben teso in avanti, la bandiera. quando tutti si sono scelti e sistemati, il capogioco chiama un numero e la coppia chiamata corre per prendere il fazzoletto.

Si troveranno uno di fronte all'altro con il fazzoletto a portata di mano, senza poter superare la linea divisoria di metà campo prima che l'altro abbia preso la bandiera.

È un gioco di prontezza di riflessi, scatti, finte e strategie per fuggire con la bandiera rubata senza essere presi dall'avversario ma piuttosto facendolo sconfinare con i piedi prima che la bandiera sia presa.

- Chi riesce a prendere la bandiera e portarla oltre la linea senza essere toccato dall'avversario, guadagna un punto per la sua squadra.

- Chi riesce a toccare l'avversario che fugge con la bandiera guadagna un punto per la sua squadra.

- Chi invade il campo altrui perde un punto.

Durante la partita i componenti di ogni squadra rimangono nella numerazione che si sono dati all'inizio.

Varianti: nella partita successiva si possono fare dei cambiamenti: abbinare nelle coppie giocatori simili per velocità; chiamare numeri ottenuti con operazioni, ad esempio **Numeri... 3+5!** alché si fanno avanti i numeri 8.

Vince chi... chi ha più punti

Valori educativi: velocità, astuzia e prontezza di riflessi

Gioco 2: Caccia all'oca

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 9 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- un dado
- segnalini
- nastri colorati per le squadre
- un cartellone grande per tracciare il tragitto dell'oca
- fogli per scrivere le domande o le formule

Regole:

Gioco dell'oca legato alla caccia al tesoro dove oltre all'abilità è richiesta la conoscenza del cammino catechistico fatto

Si dividono i ragazzi in due o più squadre di almeno 5 componenti per squadra.

Ogni squadra deve avere

un addetto a spostare il segnalino

un portavoce per rispondere alle domande

un tiratore

almeno due cercatori.

Si procede come un normale gioco dell'oca, ma ci sono delle caselle che prevedono la caccia al tesoro di alcune formule o domande che permettono di continuare il gioco

Vince chi... trova il tesoro indicato nell'ultima casella.

Valori educativi: spirito di collaborazione, abilità, conoscenza

Gioco 3: Contiamo

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco:   

Materiale necessario:

- carta e penna
- 2 scatole contenenti i numeri

Regole:

Ad ogni turno una squadra estrae a sorte 5 numeri che vanno da 1 a 9.

Utilizzando le operazioni matematiche (somma, sottrazione, divisione e moltiplicazione) ogni squadra deve raggiungere la cifra preventivamente estratta a sorte all'inizio del gioco.

Al via tutte le squadre parteciperanno, al termine dei 30 secondi, vince chi si avvicina o raggiunge la cifra estratta.

Al secondo turno i numeri verranno estratti dalla seconda squadra.

In caso di parità (il punto viene assegnato alla squadra che ha estratto a sorte i numeri)

Vince chi... raggiunge il punteggio stabilito all'inizio del gioco.

Valori educativi: Intelligenza, astuzia e velocità

Gioco 4: Handeball

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 20

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- 1 pallina
- 4 bandierine
- 1 campo

Regole:

Due squadre stanno all'interno del campo: ognuna di esse parte dalla propria, segnata da due bandierine. Il capo lancia una pallina nel mezzo del campo.

Poi le squadre cercheranno di prenderla e passandosela con le mani, di fare punto, 'schiacciando' la pallina al di là della linea della base avversaria.

Ogni volta che una squadra fa punto si ricomincia da capo.

Vince chi... fa più punti.

Valori educativi: Collaborazione

Gioco 5: Il nido

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

IL NIDO

Ci si divide in gruppetti da 5:

3 fanno un piccolo cerchio

2 stanno al centro facendo Peter e Jack Uncino.

Alcuni bimbi saranno spaiati, all'inizio possono essere gli animatori.

Inizia la musica e i gruppetti cominciano a circolare, l'animatore grida Peter e tutti i 'Peter' devono uscire dal cerchio/nido per andare in un altro.

Nel frattempo gli spaiati avranno rubato il posto a qualcuno.

La stessa cosa succede quando verranno chiamati i Jack Uncino.

N.B.: non è un gioco ad eliminazione, ma non deve durare troppo!

Materiale necessario:

Musica di sottofondo.

Regole:

Vince chi... Nessuno

Valori educativi: abilità, gruppo

Gioco 6: Il sommergibile

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 0

Età: da 5 a 99

Durata media: dieci minuti minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di percezione

Ambientazione:

In fondo al mare c'è una nave scomparsa che trasportava un grande tesoro. Dobbiamo ritrovarlo! L'ammiraglio ha organizzato delle squadre di recupero: ogni squadra con il suo sommergibile dovrà cercare di localizzare il tesoro, prenderne una parte e riportarlo alla sua base il più velocemente possibile.

Materiale necessario:

- fazzoletti o pezzi di stoffa per bendarsi
- tesoro (caramelle o altro)

Regole:

In un punto del campo di gioco (che può essere di qualunque tipo, anzi, più ostacoli ci sono meglio è) vi sono tanti sacchetti di caramelle quante sono le squadre. Ogni squadra forma un trenino mettendo le mani sulle spalle del compagno di fronte.

Tutti i componenti sono bendati tranne l'ultimo, che vede, ed è il capitano .

I sommergibili così formati si muovono seguendo le istruzioni dell'ultimo giocatore, che batterà 2 volte sulle spalle del giocatore che ha di fronte se vuole che il sommergibile si muova in avanti, solo sulla spalla destra se vuole che giri a destra, solo sulla spalla sinistra se vuole che vada a sinistra, una volta con entrambe le mani se vuole che si fermi. I giocatori si passano gli ordini battendo a loro volta sulle spalle di quello che hanno di fronte, a catena, fino al primo, che muoverà il sommergibile iniziando a camminare.

Arrivati al luogo dove c'è il tesoro, il primo dovrà prendere in mano un sacchettino e portarlo alla base, ma attenzione: il sommergibile anche al ritorno si deve muovere seguendo gli ordini del capitano, mai di propria iniziativa.

Vince chi... arriva per primo alla base di partenza con la sua parte di tesoro.

Valori educativi: Fiducia e attenzione

Gioco 7: La cipolla

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- tanta voglia di divertirsi!!

Regole:

Ci sono due squadre. I componenti di una squadra si siedono per terra e si dispongono a cipolla (al centro due si 'abbracciano' e poi via via si 'legano' tutti intorno). I componenti dell'altra squadra devono cercare di 'distruggere' la 'cipolla' tirando via i ragazzi attaccati gli uni gli altri.

Vince chi... la squadra che ha almeno due ragazzi 'legati' tra loro per più tempo!

Valori educativi: Aiuto reciproco

Gioco 8: La rella

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

- la rella: un bastone con punta ricurva
- bastone molto lungo

Regole:

Questo gioco si svolgeva 70 anni fa in città quindi in piazza. Ora è pericoloso farlo e occorre un ampio campo da gioco.

Il gioco consiste nel battere il bastone sulla rella in modo che la rella finisca lontano. Poi si stabilisce chi ha lanciato più lontano.

Vince chi... la squadra che lancia la rella più lontana.

Gioco 9: Galateo

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di attenzione

Ambientazione:

C'era una volta un signore che amava essere educato e preciso tanto che quando mangiava qualunque cosa usava forchietta e coltello.

Materiale necessario:

- benda
- forchetta
- coltello
- caramelle

Regole:

Un componente per squadra deve scartare una caramella utilizzando forchetta e coltello.
Per aumentare la difficoltà della prova si può bendare il giocatore

Vince chi... si diverte di più.

Valori educativi: educazioe

Gioco 10: Mago o Libero ?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 


Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Si gioca sparsi con due squadre formate in questo modo: chi sta sotto si piega e mette le mani sulle sue ginocchia e la testa contro la pancia di un compagno e chiude gli occhi.

Il compagno indica uno per volta tutti i giocatori, incluso lui stesso e quello che sta sotto, e chiede: 'mago o libero?'.


Chi sta sotto risponde come vuole, cercando però di chiamare un eguale numero di maghi e di liberi. In questo modo si formano due squadre che si distanziano inizialmente una di fronte all'altra.

Al **via!** gridato da chi sta sotto, i liberi scappano inseguiti dai maghi.

Quando vengono toccati devono andare in prigione e la stanno sotto fino alla sorveglianza dei maghi.

I liberi possono liberare i loro compagni imprigionati se riescono a toccarli senza essere presi dai maghi di guardia.

Il gioco finisce quando tutti i liberi sono stati presi.

Vince chi... Quando tutti i liberi sono stati presi

Valori educativi: spirito di squadra e solidarietà

Gioco 11: Non più di tre passi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- un fazzoletto

- nastro o cordino per delimitare il terreno di gioco

Regole:

I giocatori sono sparpagliati nel terreno di gioco.

Uno di loro - il **cercatore** - è bendato e al **Via!** deve cercare in cinque minuti di toccare gli altri giocatori.

Quando il **cercatore** è partito, tutti gli altri devono fermarsi e non possono fare più di tre passi per evitare di essere toccati:

se un giocatore fa un passo mette una mano in tasca

se ne fa due mette entrambe le mani in tasca

se ne fa tre deve incrociare le braccia.

Attenzione: il giocatore per non essere toccato può anche abbassarsi ma senza toccare con le mani il terreno.

Vince chi... il cercatore se prende i giocatori in un tempo stabilito.

Valori educativi: Lealtà e abilità

Gioco 12: Palla capitano - versione A.C. S. Paolo (Forlì)

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 22

Età: da 6 a 40

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- una palla

- due sedie

Regole:

Si posizionano le due sedie al centro dell'immaginaria linea di fondo, su cui si metteranno in piedi i due capitani.

Gli altri giocatori, divisi in due squadre, dovranno passarsi la palla con le mani, potendo fare non più di tre passi con la stessa.

La rimessa laterale si effettua con le mani, come pure la rimessa di fondo, che però è sempre assegnata alla squadra in difesa.

Qualsiasi contatto fisico è considerato falloso.

Lo **scopo del gioco** è quello di passare la palla al proprio capitano sulla sedia difesa dagli avversari.

Perché il punto sia valido la palla deve essere presa con due mani e senza che il Capitano cada dalla sedia.

Vince chi... arriva a 10 o 15 punti.

Valori educativi: gioco di squadra e lealtà

Gioco 13: Quiddich

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 99

Età: da 8 a 40

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

Nella Scuola di Magia di Hogwarts si sta per disputare una partita di Quiddich, il gioco preferito da tutti i maghi e le streghe del mondo. Purtroppo, noi poveri 'Babbani' (semplici umani senza poteri magici) dobbiamo giocare senza usare scope volanti, ma il divertimento è comunque assicurato!!!

Materiale necessario:

- 6 cerchi
- 2 bolidi
- 2 Pluffe
- 1 boccino
- nastri per delimitare il campo e le aree

Regole:

Si gioca dividendo i ragazzi in due squadre.

Ogni squadra è formata da:

2 CERCATORI, che cercano esclusivamente di catturare Il Boccino d'oro (cioè una pallina) che gli animatori si lanciano cercando di non farla prendere ai cercatori.

Se un cercatore riesce a prendere il Boccino fa guadagnare 150 punti alla sua squadra; poi lo restituisce agli animatori che ricominciano a lanciarselo;

2 BATTITORI, che hanno il ruolo di disturbare la squadra avversaria colpendo, dal collo in giù, gli avversari con i Bolidi (palloni) ;

5/6/7 CACCIATORI, che si passano la Pluffa', altra palla, cercando di fare centro nei 3 canestri verticali avversari (3 cerchi disposti verticalmente appesi a circa 1,5m/2m di altezza. Se i cerchi hanno diametri diversi il punteggio per ogni canestro cambia - 10,20,30 punti - se no ogni centro vale 10 punti). Questi canestri sono difesi da 1 PORTIERE, che è l'unico che può stare all'interno dell'area davanti ai canestri.

Si può fissare la durata di ogni tempo (ne consigliamo 2 così da poter riprendere fiato tra un tempo e l'altro!) oppure giocare fino a quando una delle squadre non raggiunge un punteggio prestabilito.

Vince chi... alla fine raggiunge il punteggio più alto.

l'arbitro dovrà stare molto attento a segnare correttamente i punti segnati grazie alla Pluffa', ma anche quelli dovuti alla cattura del Boccino d'oro. Il gioco è un po' complicato, ma è molto divertente

Valori educativi: Cooperazione

Gioco 14: Statua umana

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- foglietti di carta
- una penna

Regole:

Di solito gli adulti ci si divertono tantissimo!

Si preparano dei foglietti con scritto sopra due parti del corpo (esempio: naso-orecchio; mano-schiena e così via).

si compongono le squadre e ad ogni giocatore verrà dato un foglietto.

Il primo giocatore ed il secondo leggono i propri foglietti e dovranno unire le due parti indicate.

Se, per esempio, il primo ha naso-orecchio dovrà appoggiare il proprio naso all'orecchio del secondo giocatore, il secondo giocatore ha mano-schiena dovrà appoggiare la propria mano sulla schiena del primo giocatore, il terzo si dovrà appoggiare al secondo, il quarto al terzo e così via...

Vince chi... rimane più a lungo in piedi e con tutte le parti indicate appoggiate senza mai staccarle.

Valori educativi: divertimento, spirito di squadra, collaborazione

Gioco 15: Guardie e ladri

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Guardie e ladri sono due squadre avversarie; i ladri vanno a nascondersi e le guardie cercano di prenderli e portarli in prigione. (si può mettere un termine massimo alla durata della prigione -5...10 minuti- dopo di che i ladri sono di nuovo liberi di scappare: le porte della prigione vengono "aperte" si contano i prigionieri fino ad allora portati e alla fine della manche si farà il totale, poi i ruoli si scambiano;...)

Vince chi... vince chi arresta più ladri o l'ultimo ladro rimasto.

Valori educativi: Divertimento

Gioco 16: Quattro Quadrati

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 40 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- 4 bandiere per ogni colore
- nastro bianco e rosso per delimitare i quadrati
- fogli e penne per i punteggi

Regole:

Siamo in uno spazio all'aperto - un campo di calcio - : ad ogni lato si delimitano 4 quadrati: A - B - C - D.

Tutti i giocatori si dispongono sparpagliati in mezzo al campo da gioco.

Al centro di ogni quadrato sta un animatore con una bandiera colorata.

Solo il capo gioco e gli animatori (al centro dei quadrati) hanno la seguente griglia

N.1 A blu B rosso C verde D giallo

N.2 A rosso B verde C blu D giallo

N.3 A giallo B blu C verde D rosso

N. 4 A verde B giallo C rosso D blu

con altre combinazioni possibili

Nel momento in cui il capo gioco grida un numero i 4 animatori guardando la griglia alzeranno la bandiera del colore stabilito e tutti i giocatori dovranno correre verso il quadrato del colore della loro squadra

Vince chi... per prima entra nel proprio quadrato.

variante: si possono fare più manches e sommare i punteggi

Valori educativi: collaborazione e prontezza di riflessi

Gioco 17: Lo scolapasta

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 4 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 🏆🏆

Materiale necessario:

- secchi
- scolapasta
- spugne
- bottiglie di plastica

Regole:

Ad ogni squadra viene dato un secchio pieno d'acqua e una spugna.

Il primo della fila immergerà la spugna nell'acqua poi lancerà la spugna ad un proprio compagno a distanza di 3 o 4 metri che dovrà prenderla al volo con uno scolapasta legato in testa del ragazzo.

Successivamente si strizzerà la spugna in una bottiglia di plastica

Vince chi... riempie di più la bottiglia.

Valori educativi: Gioia di stare insieme

Gioco 18: Alta marea

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 🏆🏆

Materiale necessario:

- catino o secchio
- spugna
- bicchierini di plastica

Regole:

L'animatore predispose sul campo di gioco tanti bicchieri di carta: abbastanza vicini tra loro, ma non troppo. Tanto da poterci camminare attraverso pur con una certa difficoltà.

Gareggia una squadra per volta:

- parte il primo partecipante che, con una spugna imbevuta in un catino d'acqua, dovrà riempire il primo bicchiere della fila.

- lo stesso tornerà indietro e, a staffetta, partirà il secondo che farà la medesima cosa.

Via via che il gioco diventerà sempre più difficile dovendo stare attenti a non rovesciare i bicchieri già riempiti.

Il gioco è a tempo.

Vince chi... terminato il gioco e vuotati i bicchieri in un recipiente, avrà raccolto più acqua.

Valori educativi: Attenzione, velocità, coordinazione e spirito di gruppo

Gioco 19: I santi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- una scheda, per ogni santo, con la vita e i principali fatti

Regole:

Il famoso gioco dei mimi, ma il tema è la vita dei Santi.

Questo gioco serve per far conoscere in brevi linee la vita di questi grandi personaggi.

Viene fornito da parte dell'animatore al caposquadra un biglietto con il nome di un santo, questi dovrà mimare alla propria squadra le gesta più famose del santo.

Vince chi... indovina più Santi nel minore tempo possibile.

Valori educativi: Cultura e fede

Gioco 20: La maledizione della Mummia

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

Nel deserto egiziano viene scoperta una grandissima piramide di cui non si era neppure informati dell'esistenza.

Un gruppo di archeologi, entrati nella piramide per esplorare la costruzione, si imbattono in una terribile mummia che vuole uccidere i profanatori della sua tomba.

Per far addormentare la mummia è necessario recuperare i sei diamanti, custoditi dalle sei maggiori divinità egiziane che vivono nella piramide....

Materiale necessario:

- fogli che riportano diamanti
- 300 pezzetti di legno tipo bastoncini di ghiacciolo
- aglio
- fogli per origami
- ceci
- carta igienica
- spago
- pennarelli

Regole:

Le squadre devono riuscire a recuperare i sei diamanti custoditi dalle divinità egiziane per riuscire ad addormentare la mummia. Questi dei non sono disposti ad aiutare gratuitamente gli umani, ma vogliono

essere ripagati con dei talismani...

Le squadre devono girare nel campo di gioco dove sono stati precedentemente sparpagliati circa 300 talismani (possono essere piccoli bastoncini – tipo quelli del ghiaccio, acquistabili a prezzi bassissimi – pezzettini di legno o anche ritagli di giornale o di cartoncini).

Dopo aver raccolto un po' di talismani le squadre si mettono alla ricerca delle divinità; esse devono stare sempre all'erta perché contemporaneamente anche le divinità sono sulle loro tracce e li inseguono.

Gli dei egizi, però, sono particolarmente esigenti e permalosi: ognuno di loro esige una quantità di talismani differenti e diventa molto irascibile nel caso in cui gli archeologi non possiedono la quantità di talismani necessari.

Qualora una squadra incontri una divinità e similmente qualora una divinità 'catturi' una squadra si possono verificare due casi:

1. se la squadra possiede il numero di talismani richiesto dalla divinità, essa consegna il suo diamante.
2. se, invece, la squadra non possiede il numero necessario, la divinità, in preda all'ira, infligge al gruppo una grande penitenza.

DIVINITA' – pene inflitte qualora le squadre non abbiano il n° di talismani richiesto

1. OSIRIDE: spalma sulle labbra dei concorrenti spicchi di aglio (30 bastoncini)
2. ISIDE: insegna alle squadre a fare dei facili origami (18 bastoncini)
3. AMON RA: la squadra deve camminare con le sole calze sui ceci (5 bastoncini)
4. SETH: un componente deve essere completamente rivestito di carta igienica (12 bastoncini)
5. BASTET: la squadra deve costruire una barca utilizzando ciò che offre la natura (erba, sassi, legni) (8 bastoncini)
6. ANUBI: la divinità dipinge con pennarelli indelebili la faccia dei concorrenti, (8 bastoncini)

NOTA BENE

Una stessa divinità può infliggere più volte la punizione alla stessa squadra (se questa ritorna dalla divinità o viene fermata da essa e non possiede il numero di talismani necessari).

Vince chi... nel minor tempo possibile, riesce a conquistare i sei diamanti e portarli alla mummia.

Valori educativi: Collaborazione di squadra e abilità

Gioco 21: Castelli

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 2 a 99

Età: da 4 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- scatole e materiali vari
- una palla, due campi

Regole:

Ci si divide in due squadre.

In fondo al campo di ogni squadra viene costruito un castello con scatoloni e materiali vari: i castelli devono essere quanto più simili possibile.

Al via i giocatori di ogni squadra devono cercare di colpire con la palla il castello degli avversari e nello stesso tempo difendere il proprio.

La distanza minima dal castello è di un metro

Vince chi... abbatte per prima il castello avversario.

Valori educativi: Collaborazione di squadra

Gioco 22: Tiro all'orso

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 🚩

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Nel bosco del **parco dello Stelvio**, quest'estate al campo, trovavamo tutto in disordine. I nostri ragazzi non trovavano mai i loro bei panini: quando li cercavano, sempre, dico, sempre, si sentivano dei suoni piuttosto strani. Erano dei cuccioli d'orso che ci prendevano in giro:

'Scommettete che tutti voi non siete capaci di prenderci con questa palla?'

Materiale necessario:

- una o due palle (*non troppo dure*)

Regole:

Due squadre (orsi e campeggiatori) in un campo rettangolare.

Gli orsi si dispongono tutti lungo uno dei lati minori, i campeggiatori, metà lungo un lato lungo e l'altra metà d fronte.

Al via del capogioco parte il primo orso che deve arrivare senza essere colpito con la palla dai campeggiatori che non devono oltrepassare il lato su cui sono disposti, ma che prontamente recuperano la palla per colpire l'orso successivo.

L'orso colpito esce dal gioco

Vince chi... riuscirà ad attraversare senza essere colpito: in pratica la squadra che avrà meno orsi colpiti.

Valori educativi: affrontare le difficoltà, sicurezza di sé, misurare le proprie forze. accettare i propri limiti

Gioco 23: La giostra bagnata

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 🏆

Categoria scout: in acqua

Materiale necessario:

4 catini

acqua

bicchieri di plastica

Regole:

Giocano tutte le squadre contemporaneamente, a coppie, uno sulla groppa dell'altro, con un bicchiere pieno d'acqua nelle mani del giocatore che sta sopra.

Scopo del gioco è, partendo tutti insieme dal lato di un'area, arrivare al lato opposto con il bicchiere in mano con più acqua possibile e svuotarlo in un catino (ci sarà un catino per squadra).

Durante il percorso i ragazzi saranno disturbati da uno o due animatori, chi cade dalla groppa dell'amico viene eliminato.

Vince chi... riesce a portare più acqua nel catino.

Valori educativi: Amicizia e collaborazione

Gioco 24: Scacchi

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 14 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Torri, regine, alfieri e pedoni... tutti uniti per un unico scopo: difendere il re!

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Ci si divide in due squadre, disposte su due file, come per rubabandiera.

In ogni squadra si decidono i ruoli; ci sarà un re, una regina, due torri, due alfieri e, tra quelli che rimangono la metà saranno cavalieri, la metà saranno pedoni.

A turno uno dell'altra squadra viene vicino alla fila della squadra avversaria, tocca una persona a sua scelta e scappa verso la sua squadra.

Se la persona toccata è un pedone, solo lui dovrà correre e cercare di prenderlo (toccandolo).

Se la persona toccata è un cavaliere, correranno lui e tutti i pedoni.

Se è un alfiere correranno lui, i cavalieri e i pedoni.

Se è una torre correranno lui, gli alfieri, i cavalieri e i pedoni.

Se è la regina correranno tutti tranne il re.

Se il re, correranno tutti.

Se chi è venuto a scegliere chi toccare riesce a scappare e tornare nella propria base illeso, acquista un punto.

Viceversa, se viene toccato, il punto passa alla squadra opposta.

Se viene scelto il re, i punti vengono triplicati; quindi 3 punti se chi ha scelto riesce a tornare a 'casa', 3 punti se viene toccato.

Ogni volta che viene trovato il re di una squadra finisce la manche e si ridistribuiscono i ruoli.

Vince chi... la squadra che ha più punti.

Valori educativi: solidarietà

Gioco 25: Un, due, tre, stella!

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- cartoncini colorati

- pennarello
- gesso
- nastro adesivo

Regole:

Si dividono i ragazzi in due squadre e si schierano tutti in fondo al cortile (*o in fondo alla stanza, se è piuttosto lunga*) dietro una linea precedentemente tracciata con del gesso o con un nastro adesivo. Dall'altro capo del cortile c'è un animatore che di spalle dice '1,2,3 stella!' (*o un altro slogan: al grest di quest'estate dicevamo 1,2,3, hobbit!*). **E si volta di scatto.**: nel mentre i ragazzi devono avanzare verso di lui, stando attenti ad arrestarsi prontamente e a farsi trovare immobili nel momento in cui lui si girerà. Se l'animatore vede qualcuno in movimento, che non si è fermato in tempo o che non riesce a mantenere la posizione d'arresto, lo fa tornare indietro alla partenza.

La decisione dell'animatore è insindacabile e si possono stabilire penalità per chi protesta.

L'animatore può modulare a suo piacere la velocità con la quale pronuncia '1,2,3, stella!'

Chi riesce ad arrivare fino all'animatore, potrà pescare uno dei cartoncini contenenti il punteggio, che sono messi a terra capovolti ai piedi dell'animatore stesso.

Il cartoncino verrà consegnato all'animatore capo-squadra e alla fine si fa il conteggio. (*per facilitare il conteggio dei punti scrivere i numeri pari da 2 a 10*)

Chi è arrivato alla meta e ha pescato il cartoncino può ripartire da capo.

Vince chi... ha totalizzato più punti. *ad un certo punto si interrompe il gioco e si procede al conteggio dei punti*

Valori educativi: Abilità, gioco di squadra, obbedienza

Gioco 26: Il tesoro della golena

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 16 a 999

Età: da 13 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

La storia si rifà un po' alla mitologia greca, con quei labirinti tanto magici quanto intrigati. Visto che si può disporre di tanta ricchezza di laterizi, il labirinto new age è un bosco, possibilmente di quelli di pioppi, con gli alberi piantati in modo regolare.

L'importante è che le piante siano tantissime..

Materiale necessario:

- un bosco
- domande fantasiose
- un Tesoro

Regole:

1. Si dividono i giocatori in 4 squadre di almeno 4 giocatori l'una.
2. Si immagina un bosco quadrato (una bandierina a fianco di 4 angoli del bosco)
3. Ogni squadra parte da uno dei 4 angoli del bosco
4. Un animatore pone la prima domanda alla prima squadra: a seconda della risposta (giusta o sbagliata) la squadra viene mandata ad un dato albero (*ad ogni domanda deve rispondere un ragazzo diverso*)
5. Lo scopo è trovare l'albero magico il cui custode (un animatore) fornirà ai primi arrivati le coordinate necessarie per arrivare al premio finale (*in genere una Bibbia nascosta in un qualche cespuglio*)

6. I primi ad arrivare all'albero magico saranno coloro che avranno risposto in modo esatto al maggior numero di domande: chi sbaglia si vedrà allungare, ad ogni errore, il percorso verso la destinazione.

Vince chi... arriva per primo a raccogliere il premio

Valori educativi: cooperazione, cultura

Gioco 27: Gioco della Q

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10-60 minuti

Tipo gioco: 🏆 🧐 🧠 ABC

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

- libro di favole
- sedie
- oggetti

Regole:

Si posizionano le sedie in cerchio per ogni giocatore: al centro, tanti oggetti quanti i giocatori meno uno. Ogni giocatore si siede sulla sua sedia.

Il narratore incomincia a leggere e ogni qualvolta si legge una parola che inizia con la Q, i giocatori si precipitano a prendere l'oggetto.

Chi si alza prima o rimane senza oggetto viene eliminato.

Variante:

cambiate la lettera

Vince chi... rimane per ultimo con l'unico oggetto in mano

Valori educativi: saper ascoltare gli altri

Gioco 28: Telefono senza fili

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 4 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 🏆 🧐 🧠 ABC

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

nulla

Regole:

L'animatore lancia la sfida al gruppo: **egli sussurra una parola o una frase all'orecchio del primo della fila** che passerà il messaggio al compagno. A sua volta manda il messaggio fino all'ultimo della fila che dovrà dire a voce alta quello che ha capito.

Variante: Se la frase è esatta riceve un punto il gruppo, se è sbagliata o incompleta il punto va all'animatore.

La sfida è piú divertente, fa impegnare tutti quanti (si sa infatti che in questo gioco c'è sempre quello che nel passare il messaggio sbaglia di proposito...) e la partecipazione è piú attiva. Ci si diverte di piú!

Vince chi... per primo totalizza 3 punti

Valori educativi: spirito di gruppo

Gioco 29: 7 e ½

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 3 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- un mazzo di carte

Regole:

Celeberrimo gioco per due squadre. Scopo del gioco è avvicinarsi al 7 e 1/2 senza superarlo.

Le carte mantengono il proprio valore, mentre le figure valgono 0,5.

Ad ogni squadra viene distribuita una carta e questa dovrà decidere se prenderne un'altra o fermarsi.

Quando tutti hanno terminato di prendere le carte, si svelano i risultati.

Vince chi... si è avvicinato maggiormente al 7 e ½ senza superarlo.

Valori educativi: Spirito di gruppo

Gioco 30: Battaglia navale (variante)

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- una lavagna grande

- gesso per lavagna

Regole:

Come la battaglia navale, solo che al posto delle navi si inseriscono delle lettere che, una volta trovate dai singoli partecipanti, andranno a comporre una frase del Vangelo. L'animatore, a turno, invita ogni singolo giocatore a scegliere una casella corrispondente a determinate coordinate (ad es. 4-D).

Vince chi... chi riesce a guadagnare piú punti, tenendo conto che si guadagnerà un punto per ogni lettera trovata.

Valori educativi: Conoscenza del Vangelo

Gioco 31: Chi ha il fischiello?

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco:

Categoria scout: di memoria

Materiale necessario:

- un fischiello
- nastro o cordino per delimitare il terreno di gioco (15 m x 15 m)
- un fazzoletto.

Regole:

La squadra è schierata all'interno del terreno di gioco.

Un giocatore si dispone al centro del quadrato e viene bendato.

Al 'via' i giocatori cominciano a passarsi tra loro il fischiello stando attenti a non uscire dal terreno di gioco e guardando sempre il capo gioco.

Quando questo alza la mano tutti si fermano e stanno in silenzio e il giocatore che ha il fischiello in mano fischia distintamente tre volte di seguito.

Alla fine del terzo fischio il giocatore bendato deve cercare di toccare colui che ha fischiato e se ci riesce il fischiatore prende il suo posto al centro del quadrato.

Vince chi...

Valori educativi: Lealtà

Gioco 32: Corri valigia, corri!

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- una valigia (o altro contenitore facile da trasportare)
- vestiti
- accessori di ogni tipo e il più strani possibile.

Regole:

Si preparano due valigie (o borsoni o sacchi o altro contenitore) dove sono stati messi un buon numero di vestiti i più strani e male assortiti possibile, mescolati, da uomo e donna, accessori come cappelli, sciarpe, guanti ecc.

Si divide il gruppo in due squadre e si mettono le due valigie ad una certa distanza es 50mt.

Il primo della squadra parte alla volta della valigia e raggiuntala deve indossare tutto il suo contenuto, prendere la valigia e correre dalla sua squadra.

Lì con l'aiuto dei compagni dovrà spogliarsi degli indumenti appena indossati e consegnare la valigia al secondo della squadra che dovrà riportare la valigia al suo posto e ripetere l'operazione.

Vince chi... Vince la squadra che, per prima, ha fatto indossare i vestiti a tutti i suoi partecipanti.

Valori educativi: Collaborazione e spirito di gruppo

Gioco 33: Hockey a bottiglia

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 40

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- tante bottiglie di plastica vuote (acqua o bibite)
- una palla adatta, non troppo grande e non troppo pesante.

Regole:

Le due squadre, (il numero dei giocatori è in funzione dello spazio disponibile), si fronteggiano e cercano di mandare nella porta avversaria la palla a colpi di bottiglia.

Solo i due portieri sono senza bottiglia: per parare possono usare sia le mani che i piedi. È ammesso anche il gioco aereo con cross e deviazioni al volo; sempre a colpi di bottiglia. **Divertimento assicurato.**

Varianti : *sono possibili tornei...*

Vince chi... la squadra che, ovviamente, segna di più.

Valori educativi: gioco di squadra,

Gioco 34: Il pompiere

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 12 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- spago
- lumini
- cucchiaino

Regole:

Un componente della squadra ha legato alla cintura dei pantaloni uno spago con un cucchiaino che arriva quasi a terra.

Per terra è posto un lumino acceso, il giocatore deve spegnere il lumino con il cucchiaino.

Vince chi... spegne tutti lumini

Valori educativi: Abilità

Gioco 35: Jona nella balena

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 🏆🎸

Materiale necessario:

nulla

Regole:

I giocatori si dividono in due squadre: in ognuna ci sia almeno un bimbo intonato.

Si posizionano i due gruppi uno di fronte all'altro.

Si comincerà a cantare la canzone, 'a botta e risposta':

1 Jona nella balena felice fu

2 felice fu

1 benchè in prigion

2 benche in prigion

1 perché sebbene in pena potea mangià

2 potea mangia

1 dello storion

2 dello storion

1 ma il terzo di

2 pirippipi

1 lo vomitò

2 poroppopopo

1 senza pietà

POI si invertono i ruoli.

La **particolarità** di questo gioco è che la canzone comincerà a essere cantata con una tonalità molto bassa e mano a mano che si passa da un gruppo all'altro la tonalità si alzerà di un pochino.

Vince chi... Vince il gruppo che riesce ad alzare di più la tonalità della canzone.

Valori educativi: Unione del gruppo e prova canora

Gioco 36: La pastina di nonna Pia

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 🏆🎸📏🔤

Categoria scout: di squadra, kim

Ambientazione:

Quando ero piccolo mia nonna mi chiamava per dividere la pasta: le farfalle qua, le penne di la e così via...

Materiale necessario:

- diversi tipi pasta

Regole:

Ogni squadra riceve un sacchetto di plastica contenente quattro tipi diversi di pasta (anellini, farfalline, tondini..).

Al via, tutta la squadra dovrà aprire il sacchetto e iniziare a dividere la pasta nei quattro tipi.

Variante: per aumentare la difficoltà basta aggiungere altri tipi di pasta.

Vince chi... finisce per prima.

Valori educativi: Intelligenza e abilità

Gioco 37: Macchie Europa

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- un cartellone grande diviso in quadrati
- fogli con una scacchiera identica a quella del cartellone
- fotografie di monumenti famosi di capitali europee

Regole:

Il capo gioco fissa le fotografie su alcuni quadrati della scacchiera del cartellone: all'inizio del gioco i giocatori devono essere abbastanza dal cartellone da NON distinguere la foto.

I giocatori hanno a disposizione i fogli e devono scrivere nel quadrato corrispondente la città e la nazione in cui si trova il monumento.

Se, ad esempio, la fotografia riproduce la TORRE EIFFEL i giocatori dovranno scrivere nel quadrato PARIGI - FRANCIA.

I giocatori si avvicineranno lentamente (tre passi per volta) al capo gioco finché non riusciranno a distinguere tutte le città e a segnalarle correttamente.

Variante: al posto delle capitali europee, delle fotografie o dei disegni, si possono avere altri oggetti (bandiere, segni di pista, segni topografici, ecc.)

Vince chi... rimane più lontano.

Valori educativi: Osservazione e intuizione

Gioco 38: Naufraghi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: famiglia felice

Ambientazione:

La vostra nave ha fatto naufragio, e divisi in gruppetti, dovete assolutamente aggrapparvi in qualche modo ai pezzi di legno che vi trascinano tra le onde, per non rischiare di affondare.

Materiale necessario:

- fogli di carta.

Regole:

I giocatori vengono divisi in squadre da quattro o cinque persone (o di più, a seconda della grandezza del foglio).

Ogni squadra avrà a disposizione un foglio A4 (grande più o meno 20 x 30 cm), sul quale tutti i giocatori dovranno disporsi, in un modo o nell'altro, facendo in modo di starci tutti sopra, senza appoggiarsi da null'altra parte che sul foglio! **Divertimento assicurato** nel vedere quali metodi la fantasia dei giocatori suggerirà per raggiungere lo scopo!

Vince chi... La squadra che riesce a disporsi sulla zattera.

Valori educativi: gruppo, unione

Gioco 39: Nella valigia che cosa ci metto

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco:   

Categoria scout: di memoria

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Si deve far finta di dover partire per un viaggio.

Ci si mette in cerchio e una persona dice: 'Nella valigia ci metto ...', ad esempio, '... una spazzola!'.

La successiva, in senso orario, dice: 'Nella valigia ci metto una spazzola... e un bel ragazzo'.

Quindi bisogna ricordare tutto quello che si è stato detto. Se si ha buona memoria si continua all'infinito. Buon divertimento!

Vince chi... si ricorda tutto, o per abbandono degli altri.

Valori educativi: sviluppare la memoria divertendosi

Gioco 40: Oggetti cantati

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

- stereo
- oggetti scelti dall'animatore in base alle canzoni.

Regole:

Ci sono vari oggetti posizionati su un tavolo.

Ci si divide in due squadre: l'animatore farà ascoltare una canzone riguardante ogni oggetto presente sul tavolo.

Una volta capito di che oggetto si tratta, bisogna correre a prenderlo.

variante: si possono inserire anche oggetti che non vengono citati dalla canzone per depistare i ragazzi.

Vince chi... ha indovinato più oggetti.

Valori educativi: Collaborazione

Gioco 41: Scoutball

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 20

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- 1 pallina
- 4 bandierine
- 1 campo

Regole:

Tutte e due le squadre stanno all'interno del campo, ogni giocatore ha lo scalpo e ogni squadra parte dalla sua base segnata dalle due bandierine.

Il capo lancia la pallina in mezzo al campo dal capo.

Poi le squadre cercheranno di prenderla e, passandosela con le mani senza farsi scalpare, di fare punto posando la pallina al di là della linea della base avversaria.

Chi viene scalpato è eliminato se ha la pallina in mano.

Se un giocatore non ha la pallina, al momento dello scalpo, viene eliminato chi l'ha scalpato.

Si consiglia di palleggiare in aria, perché così non si può essere scalpati.

Quando una squadra fa punto, rientrano a giocare anche tutti gli eliminati, e si ricomincia da capo.

Vince chi... fa più punti.

Valori educativi: Spirito di squadra

Gioco 42: Terra - Mare

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 🏆 🏆 🏆

Ambientazione:

Siamo sulla spiaggia, vicini all'acqua del mare....

Materiale necessario:

- gesso
- nastro adesivo o spago

Regole:

Il gioco si può fare a squadre o tutti contro tutti, all'aperto o al chiuso.

Si disegna una linea dritta sul pavimento, con del nastro adesivo se si è al chiuso, con uno spago se siamo all'aperto.

Tutti i giocatori si dispongono in fila dietro la linea: così sono sulla 'TERRA' e dall'altra parte della linea c'è il 'MARE'.

L'animatore comincerà a gridare 'TERRA'... 'MARE'...'TERRA'... 'MARE'...'MARE'...'TERRA'... alternativamente, velocemente, lentamente...

I giocatori dovranno saltare da una parte all'altra della linea rispettando le istruzioni dell'animatore, chi sbaglia viene eliminato.

Vince chi... resta per ultimo!

Valori educativi: Prontezza di riflessi

Gioco 43: Lupo mangia frutti

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: 🏆 🏆 😊

Categoria scout: di corsa e agilità

Regole:

Un giocatore fa il LUPO e gli altri si scelgono un frutto.

Il lupo deve dire un frutto e il giocatore che ha scelto quel frutto deve scappare senza farsi prendere.

Vince chi... non si fa prendere dal lupo.

Valori educativi: Abilità e divertimento

Gioco 44: Star trak

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

La navicella spaziale Enterprice ha raggiunto una nuova galassia mai esplorata, caratterizzata dalla presenza di 6 grandi pianeti. Il capitano Kirk affida a quattro gruppi di astronauti il compito di esplorare questi nuovi mondi.

Materiale necessario:

- cartine con percorsi differenti
- tabelle con orari (pace/guerra) per i sei pianeti
- materiali per le prove

Regole:

Le squadre rappresentano i gruppi di esploratori che hanno ricevuto dal capitano Kirk il compito di esplorare i pianeti; hanno in dotazione una cartina (elaborata dal computer di bordo dell' Enterprice) che indica la rotta che devono seguire e, quindi, l'ordine tassativo con cui devono visitare i pianeti (le quattro cartine presenteranno percorsi differenti).

Le squadre devono visitare i sei pianeti, seguendo l'ordine indicato dalla cartina.

Arrivati in un pianeta, il guardiano della frontiera prende nota dell'orario di arrivo e propone loro una breve prova. Superata la prova, il gruppo può iniziare ad esplorare il pianeta:

se il pianeta è in **tempo di pace**, il guardiano firma la cartina e la squadra può andare alla ricerca del pianeta successivo;

se. Invece, il pianeta è in **tempo di guerra**, allora il gruppo deve recarsi all' Enterprice per chiedere i rinforzi.

Il gruppo ritorna alla navicella-base dove il capitano Kirk, firma la piantina; ritornato dal pianeta e ottenuta la firma del guardiano, può riprendere la propria esplorazione.

Ogni animatore che raffiguri il pianeta ha in propria dotazione una tabella che indica, a successione di un quarto d'ora, lo stato di pace o di guerra del proprio pianeta. Per esempio

15:00 – 15:15 guerra

15:15 – 15:30 pace

15:30 – 15:45 guerra

15:45 – 16:00 pace

In base all'orario di arrivo della squadra (annotato dall'animatore – pianeta appena la squadra arriva), si sa se il pianeta è in pace oppure in guerra.

Vince chi... riesce ad esplorare per primo tutti i pianeti

Valori educativi: Spirito di collaborazione

Gioco 45: Guelfi e ghibellini

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 900

Età: da 10 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 

Regole:

Si formano due squadre, p.e., squadra rossa e squadra blu, di egual numero. Si divide il campo da gioco in 2 parti: una per squadra blu e l'altra per la squadra rossa.

Tutti i giocatori, sia rossi che blu, si devono sistemare sulla linea che separa i due campi, uno di fronte all'altro: un giocatore della squadra rossa di fronte al giocatore squadra blu, fino ad occupare tutta la linea.

Al via dell'animatore ogni squadra deve riuscire ad attraversare il campo nemico e portarsi al di là dello stesso.

Ma **attenzione c'è una difficoltà**, i giocatori, nel proprio territorio possono immobilizzare un avversario toccandolo: esso può liberarsi solo se viene a sua volta toccato da un compagno libero.

Vince chi... per prima ha tutta la squadra riunita al di là della metà campo avversaria.

Valori educativi: collaborazione

Gioco 46: Assalto al castello

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 15 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- molte lampade portatili.

Regole:

Siamo nel medioevo.

Questo gioco ha bisogno di tanto spazio all'aperto, grande prato, con la possibilità però di nascondersi.

Da effettuarsi la sera al buio. Ogni partecipante verrà dotato di una pila. Le squadre saranno due e dovranno dividersi il terreno in maniera più o meno equa. Lo scopo del gioco è avvicinarsi al castello nemico ed impossessarsene.

Ma come?

Ogni partecipante si muoverà cauto nel buio più assoluto, però se viene illuminato dalla torcia dell'avversario morirà e sarà eliminato dal gioco; pertanto diventerà un gioco di pazienza, fatto di movimenti silenziosi, magari cercando una strategia di squadra.

Quando almeno un componente di una squadra, senza che sia stato avvistato ed illuminato dagli avversari, riesce ad entrare nella zona off-limits preventivamente stabilita la squadra è dichiarata vincitrice.

Attenzione: nell'organizzazione del campo bisogna invitare i partecipanti a portarsi una pila e gli animatori verificano la correttezza del gioco.

Vince chi... riesce ad occupare il castello avversario senza farsi colpire dal fascio di luce.

Valori educativi: Onestà, scaltrezza, tattica e pazienza

Gioco 47: Spara il palloncino

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 🏆

Ambientazione:

Due galeoni si fronteggiano in un duello nel mare.

Materiale necessario:

- palloncini gonfiati ad acqua

Regole:

Ogni partecipante di ciascuna squadra sarà distanziato dal proprio compagno di almeno 3-4 mt (per rendere più difficoltoso il passaggio del palloncino).

Il primo del gruppo prenderà dal catino il palloncino lo lancerà al secondo e questi senza farlo cadere a terra lo passerà al terzo fino all'ultimo che dovrà cercare di colpire l'avversario della fila parallela (almeno 4 mt).

L'avversario non potrà muoversi dal posto, ma soltanto con il movimento di corpo dovrà cercare di schivare il palloncino.

Se l'avversario viene colpito, questi è eliminato, chiaramente creando uno 'scompenso' nella fila della propria squadra, perché le distanze tra un compagno e l'altro aumentano e quindi aumenta anche la difficoltà nel passare il palloncino.

Vince chi... ch, al termine del tempo massimo stabilito, rimane con più giocatori.

Valori educativi: Precisione e coordinazione

Gioco 48: Star Wars

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 40 a 999

Età: da 7 a 999

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: 🏁

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Quattro pianeti confinanti danno vita ad un grande conflitto interplanetario per conquistare le numerose risorse, nascoste nei vari pianeti. Solamente l'esercito più valoroso e coraggioso potrà strappare agli altri pianeti le loro risorse...

Materiale necessario:

- segnalino per attaccanti
- 4 schemi diverse per la battaglia navale con nascosti i tesori
- munizioni per attaccanti (fogli di colore diverso)

Regole:

Il gioco rappresenta una rielaborazione del celeberrimo gioco **castellone**.

Il campo gioco deve essere molto ampio e suddiviso in quattro parti di dimensioni uguali: all'interno di ognuna una base (delimitata da nastri o dalla calce). Ogni squadra (con un numero pari di giocatori) si divide in due gruppi: difensori ed attaccanti.

Gli attaccanti, che indosseranno un segno di riconoscimento come una casacchina o una striscia di nastro in testa, hanno il compito di attaccare gli altri pianeti. Nei pressi della loro base (non all'interno) un educatore della propria squadra distribuirà ad ogni attaccante un tagliandino che rappresenta una munizione; sul foglietto è indicata una coordinata di uno schema che va da **1 a 10** e da **a a m** dopo averlo ritirato, può tentare di entrare in una base nemica.

Appena superato il confine del proprio pianeta, i difensori nemici potranno tentare di prenderlo. Se l'attaccante viene toccato dal difensore, deve consegnare il tagliandino; dovrà tornare dal proprio animatore per prendere un altro tagliando e riprendere la guerra. Se l'attaccante riesce ad arrivare indenne alla base nemica, conquista il diritto di ricercare una risorsa.

All'interno di ogni base vi è un animatore che possiede una mappa di caselle numerata, stile battaglia navale, in cui sono nascoste 5 risorse d'oro, 10 d'argento e 15 di bronzo. L'attaccante consegna il proprio biglietto indicante la coordinata; se sotto quella casella c'è qualche risorsa viene conquistata e consegnata all'attaccante, altrimenti non si guadagna nulla.

INDICAZIONI IMPORTANTI

- I tagliandini (le munizioni) devono avere un colore diverso per ogni squadra. L'animatore deve consegnare uno e un solo tagliandino alla volta agli attaccanti.
- I difensori possono muoversi solamente all'interno del proprio campo e devono distare almeno un passo dai confini del proprio pianeta e dalla base. - Non è possibile darsi la mano per creare *catene*

Vince chi... alla fine del gioco possiede più risorse: si contano sia le risorse altrui che sono state conquistate sia le proprie.

Valori educativi: Collaborazione

Gioco 49: Contrabbandieri

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 200

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- foglietti con scritti i nomi dei diversi prodotti
- un cronometro
- due campi delimitati

Regole:

L'animatore prepara precedentemente dei foglietti in questo ordine
zucchero, caffè, tabacco, cellulare, diamante.

(questo elenco può essere variato per numero ed elementi)

Ci si divide in due squadre: i contrabbandieri e le guardie.

I contrabbandieri prendono da un animatore che si trova all'inizio del loro campo un foglietto ciascuno partendo dallo zucchero e devono attraversare il campo delle guardie fino in fondo in una 'zona franca' Lì, un secondo animatore, segnerà una « Z » su un braccio per testimoniare che lo zucchero è arrivato. In questo caso il contrabbandiere torna all'inizio del suo campo a prendere il caffè e via via tutti i prodotti da contrabbandare.

Se invece durante il tragitto viene preso dalle guardie, consegnerà loro il foglietto e torna all'inizio del suo campo a prendere nuovamente un foglietto uguale a quello del prodotto che non è riuscito a contrabbandare.

Variante: in un secondo momento le guardie diverranno contrabbandieri e viceversa. In questo caso chi porta il diamante nel minor tempo (cronometrato) vince.

Vince chi... per prima riesce a portare il foglietto del diamante (basta che lo porti un solo componente della squadra).

Valori educativi: Collaborazione della squadra

Gioco 50: I cingoli del carro-armato

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di corsa e agilità

Regole:

I ragazzi divisi in 2 squadre si mettono distesi a pancia in giù in 2 linee parallele.

Al via il giocatore più indietro si alza e correndo va a mettersi davanti al primo giocatore, poi parte il secondo: questo movimento ricorda i cingoli del carrarmato.

Vince chi... la squadra che arriva per prima al traguardo

Valori educativi: Spirito di squadra

Gioco 51: Massacro

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- una palla

Regole:

Ci si divide in due squadre: una fa un cerchio, l'altra si pone all'interno di esso.

Il cerchio avrà 7-8 metri di diametro in modo che l'altra squadra possa correrci all'interno, ma non troppo grande perché la palla deve poter arrivare da un punto all'altro del cerchio.

Al via la squadra che è all'esterno comincerà a tirare la palla alle persone interne al cerchio: chi viene colpito (non in testa e non di rimbalzo) è eliminato e dovrà uscire dal cerchio.

Quando tutta la squadra interna è stata eliminata si ferma il cronometro e si invertono i ruoli delle squadre.

Vince chi... avrà eliminato la squadra avversaria in meno tempo.

Valori educativi: collaborazione

Gioco 52: Passeggiando nella Terra di Mezzo

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

Siamo nella Terra di Mezzo e vediamo passeggiare, qua e là, nani, elfi hobbit...

Materiale necessario:

- gambe e cervello!

Regole:

Si dividono i ragazzi in due squadre e si schierano allineati in fondo al cortile.

Dall'altro capo del cortile c'è un animatore che gli dice come procedere verso di lui, indicando il **numero di passi** da fare e che **tipo di passi**: per esempio 3 passi da elfo, 5 passi da hobbit, 2 da nano

Passi da nano: un piede davanti all'altro, tenendoli a contatto.

I passi da elfo: a brevi saltelli.

I passi da orco: passi molto lunghi.

I passi degli umani: passi normali.

I passi da hobbit>: passi all'indietro.

L'animatore può far indietreggiare chi bara o sbaglia i passi.

Vince chi... , tra le squadre, chi arriva prima dall'animatore (*basta un componente della squadra per farne vincere il resto*).

Valori educativi: Gioco di squadra, lealtà

Gioco 53: Romani e Cristiani

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- 2 palloni

Regole:

I romani e i cristiani si affrontano in una memorabile sfida all'ultimo colpo.

Si dividono i ragazzi in due squadre.

In un campo rettangolare la prima squadra sta nella fascia centrale larga un metro e l'altra squadra sta metà da un lato e metà dall'altro.

Si tira il pallone, con le mani, verso gli avversari (*come palla prigioniera*)

Vince chi... in meno tempo possibile, dai lati del campo riesce a eliminare tutti i concorrenti avversari nella parte centrale.

Gioco 54: Staffetta mascherata

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 4 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 🏆🏆

Ambientazione:

Vi siete mai travestiti da Robin Hood e dopo aver corso all'impazzata vi siete ritrovati nei panni di una vecchietta o di un mago? Con questo gioco si può! Ed è molto divertente!

Materiale necessario:

- vestiti per ricreare i personaggi scelti
- bigliettini con i nomi dei personaggi.

Regole:

I giocatori divisi in 2 squadre si dispongono in fila di fronte all'educatore, a circa 50 metri.

Quando egli fischierà i primi 2 giocatori partiranno di corsa verso di lui che al loro arrivo mostrerà a ciascuno 1 bigliettino diverso, con scritto il nome di un personaggio.

I concorrenti dovranno raccogliere da terra i vestiti del personaggio assegnato ed indossarli, dopo di che dovranno correre di nuovo dalla loro squadra e passare gli abiti al secondo compagno che, dopo averli indossati, correrà dall'educatore per travestirsi da un'altra personaggio che poi passerà al terzo compagno, e così via.

I personaggi dovranno essere almeno 6, ed i vestiti andranno posti sul pavimento a gruppetti ben divisi per personaggio.

Vince chi... per prima - tra le squadre - traveste tutti i suoi giocatori.

Valori educativi: conoscenza e spirito di gruppo

Gioco 55: Non più di tre passi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 🏆🏆

Materiale necessario:

- un fazzoletto
- nastro o cordino per delimitare il terreno di gioco

Regole:

I giocatori sono sparpagliati nel terreno di gioco.

Uno di loro - il **cercatore** - è bendato e al **Via!** deve cercare in cinque minuti di toccare gli altri giocatori.

Quando il **cercatore** è partito, tutti gli altri devono fermarsi e non possono fare più di tre passi per evitare di essere toccati:

se un giocatore fa un passo mette una mano in tasca

se ne fa due mette entrambe le mani in tasca

se ne fa tre deve incrociare le braccia.

Attenzione: il giocatore per non essere toccato può anche abbassarsi ma senza toccare con le mani il terreno.

Vince chi... il cercatore se prende i giocatori in un tempo stabilito.

Valori educativi: Lealtà e abilità

Gioco 56: Capo e spia

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 100

Età: da 14 a 70

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- cartoncini
- penna
- fischiello

Regole:

E' un gioco che si può svolgere unicamente all'aperto. E' un gioco di strategia e di tattica, molto coinvolgente, sia per i ragazzi che per gli adulti.

Vengono divisi i giocatori in 2 squadre e si delimita il campo da gioco a forma di rettangolo (meglio se un prato).

Le squadre vengono poste nei due lati corti, una opposta all'altra.

In ogni squadra ci sono **1 CAPO**, **2 SPIE**, e tanti numeri quanti sono i giocatori rimanenti.

Serve un arbitro (deve avere un fischiello) che fischia ogni volta che due giocatori avversari si toccano.

Ciascun giocatore deve scrivere su un bigliettino cosa gli è stato assegnato. (capo, spia, numero 2, numero 5, numero 23...)

1. Il CAPO elimina tutti i numeri ed è eliminato SOLO dalle due spie.
2. Le SPIE eliminano SOLO il capo e sono eliminate da tutti i numeri.
3. I NUMERI eliminano i numeri minori ma sono eliminati da quelli maggiori. (Esempio: Se mi è stato assegnato il numero 7 potrò eliminare i numeri 1,2,3,4,5,6 ma sarò eliminato dall' 8,9,10...)

L'arbitro dà il via col fischiello e a questo punto le due squadre inizieranno a prendersi. Appena due giocatori si toccano, l'arbitro fischia, il gioco si ferma e i due ragazzi mostrano, prima uno e poi l'altro, di nascosto, all'arbitro, il loro cartoncino che dice COSA SONO.

L'arbitro a questo punto dichiarerà chi dei due numeri viene eliminato SENZA però dire cosa c'era scritto nel cartoncino: se per esempio si toccano Martina e Andrea, l'arbitro, dopo aver letto il cartoncino dirà solo: 'E' eliminata Martina!'

4. Nel caso si tocchino due cartoncini uguali (Es: il 3 con il 3 o il CAPO con il CAPO, l'arbitro dirà SOLO: 'I giocatori si respingono!' ed entrambi torneranno a giocare.)

Il gioco continua in questo modo, pian piano i giocatori delle due squadre diminuiranno fino a quando...

Vince chi... la squadra che riesce a eliminare il capo avversario tramite le uniche 2 spie. È quindi *fondamentale mantenere in vita le due spie fino alla fine.*

Valori educativi: Collaborazione, intuizione

Gioco 57: Palla bottiglia

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 99

Età: da 12 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- 5 bottiglie
- materiale per disegnare i cerchi a terra.

Regole:

Si disegnano a terra due cerchi concentrici. All'interno del cerchio più piccolo (diametro 1,5 metri) si dispongono 5 bottiglie. La prima squadra si dispone tra i due cerchi; questa non potrà né entrare nel cerchio più piccolo, né uscire da quello più grande (diametro 6 metri). La seconda squadra, invece, sarà posizionata in qualsiasi parte del campo, all'esterno dei cerchi. Scopo di questa squadra sarà quello di far cadere le bottiglie mentre l'altra squadra dovrà impedirglielo senza poter fermare o trattenere la palla. Ogni bottiglia caduta farà guadagnare un punto; ogni bottiglia caduta all'esterno del cerchio piccolo farà invece ottenere tre punti. Ogni tre minuti le squadre si scambiano per dar vita ad un'altra manche!

Vince chi... ...fa più punti.

Gioco 58: Porte mobili

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

1 palla

Regole:

- Dividere i ragazzi in 2 squadre;
 - scegliere 2 giocatori per squadra, che fungono da porte mobili
 - quando una squadra attacca, ha la palla in mano, e con diversi passaggi deve fare goal all'interno della porta avversaria rappresentata da 2 ragazzi che continuano spostarsi mantenendo il più stabile possibile la distanza tra di loro.
- Il resto della squadra difende la porta intercettando il pallone con le mani, in modo da rendere la cosa più difficile.

Vince chi... Vince la squadra che arriva prima a 15 punti;

Valori educativi: collaborazione

Gioco 59: Il gioco dei mimi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 1000

Età: da 14 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Occorre dividersi in due squadre, predendere uno della squadra o un ragazzo giudice esterno che tenga un orologio per segnare il tempo e pensare a tanti titoli di film o di canzoni o di libri che non contengano nomi propri.

Ogni squadra pensa ad un titolo di un libro, film o canzone che non contenga nomi propri.

Quindi per sorteggio comincia una squadra che chiamiamo A.

Un soggetto della squadra B va nella squadra A e ascolta il titolo da quest'ultima scelto per poterlo mimare ai suoi compagni. Ogni articolo si mima con un rotazione delle mani verso destra, ogni preposizione con un giro di mani verso sinistra. Si danno un massimo di due minuti per capire il titolo sottolineando prima di quante parole è composto il titolo e quale di queste si intende mimare per prima se non si vuole seguire l'ordine.

Se entro i due minuti si riesce a indovinare il titolo si conquista un punto. Si cambiano poi i ruoli.

Vince chi... riesce a guadagnare 10 punti.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Gioco 60: Torretta

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- palla

Regole:

I giocatori sono divisi in squadre e formano tenendosi per mano un cerchio al centro del quale sta il loro capo squadra. Al via il capo squadra deve cercare di colpire gli altri giocatori delle squadre avversarie.

Se colpisce uno dei giocatori dell'anello esterno viene eliminato solo quel giocatore, se colpisce il capo squadra avversario tutta la squadra viene eliminata, se invece il caposquadra avversario prende il pallone al volo la tutta la squadra che ha lanciato il pallone viene eliminata.

Le squadre possono fuggire senza mai però 'slegarsi'. Chi stacca la presa dal proprio compagno elimina lui stesso e il compagno.

Vince chi... elimina tutte le squadre avversarie

Valori educativi: solidarietà, affiatamento, sacrificio

Gioco 61: L'alfabeto palloncino

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 10 a 25

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- palloncini
- pennarelli indelebili
- due bacinelle per squadra

Regole:

Prima di giocare occorre gonfiare tanti palloncini e scriverci sopra tutte le lettere dell'alfabeto abbondando con le vocali.

Le squadre saranno poste in fila indiana dietro le due bacinelle con i palloncini scritti.

Al via, un ragazzo alla volta, dovrà prendere con la bocca un palloncino scritto e portarlo, attraverso un percorso, in una bacinella vuota posta all'arrivo. Trasportati i palloncini, da una bacinella all'altra, i ragazzi dovranno comporre delle parole con le lettere scritte sui palloncini.

Vince chi... ha formato più parole allo stop dell'educatore

Valori educativi: gioco di squadra

Gioco 62: Il rigatone

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- un contenitore per squadra
- uno spaghetti crudo per giocatore
- 15 rigatoni crudi per squadra

Regole:

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

Valori educativi: precisione, abilità e gioco di squadra

Gioco 63: La sirena del ritorno

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 100

Età: da 1 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

In un mare profondo e sconfinato vivevano tanti piccoli e meravigliosi pesci.

Un giorno molto particolare, il giorno della festa del Re alcuni pesci 'Kirò, decidono di partire divisi in 4 spedizioni, per andare a cercare il tesoro nascosto, che tutti sanno si trova a 'Nantyrà, una spaventosa e tetra cittadina marina ai confini del mare.

Per arrivare a prendere il tesoro e regalarlo al Re i nostri pesci dovranno però seguire delle indicazioni precise...

Materiale necessario:

- una sirena da stadio

Regole:

Ognuna delle 4 squadre formerà una fila di ragazzi-pesci, distanti 6/7 metri l'uno dall'altro (si coprirà, così, un ampio spazio di gioco).

Al via dell'educatore partirà una staffetta: il primo ragazzo di ogni squadra partirà per raggiungere il secondo, da lì il secondo raggiungerà il terzo e così via...

Ci saranno però in questa corsa verso il tesoro, due ostacoli:

il **primo ostacolo** saranno gli educatori, che cercheranno di toccare i ragazzi-pesci mentre corrono da una postazione all'altra: se un pesce viene preso deve tornare alla postazione precedente

il **secondo ostacolo** sarà la sirena del re del mare: se questa sirena suona vuol dire che c'è un pericolo in avvicinamento e tutti i pesci-ragazzi dovranno tornare al loro punto di partenza e ricominciare da capo.

Vince chi... la squadra che arriva prima al tesoro

Valori educativi: gioco di squadra, astuzia

Gioco 64: Palla a sedere

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20/30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- oggetti da raccogliere

- un palloncino per ogni coppia

Regole:

I ragazzi divisi in due squadre dovranno formare delle coppie, e ad ogni coppia verrà donato un palloncino. Gli educatori posizioneranno in un determinato percorso un numero a loro scelta di oggetti, almeno 4/5 per coppia.

Al via dell'educatore le prime due coppie in fila partiranno e, tenendo il palloncino fra i loro sederi, dovranno arrivare alla fine del percorso stabilito raccogliendo il numero di oggetti indicati loro dall'educatore.

Attenzione a non far cadere a terra il palloncino!

Vince chi... la squadra che raccoglie tutti gli oggetti nel minor tempo possibile.

Valori educativi: gioco di squadra e collaborazione

Gioco 65: Nodo gigante

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 100

Età: da 8 a 60

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- nulla

Regole:

Ci sono tante squadre che si dispongono in cerchio stretti stretti.

Al via dell'animatore questi chiudono gli occhi e alzano il braccio destro e cercano di afferrare la mano destra di un compagno senza aprire gli occhi, purché questa non sia del suo vicino.

Lo stesso faranno con la sinistra. Quando l'animatore dirà di aprire gli occhi questi si ritroveranno tutti annodati e dovranno riformare il cerchio snodandosi.

Vince chi... la squadra che riesce a riformare il cerchio per prima.

Valori educativi: Intelligenza e pazienza.

Gioco 66: Staffetta con bicchieri

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 50

Età: da 6 a 20

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- un bicchiere per squadra

- un secchio per squadra

- una bottiglia per squadra

Regole:

Gli animatori devono mettere in fila indiana le loro squadre sedute dietro una linea di partenza e porre alla distanza di circa 10 metri dei secchi pieni d'acqua e una bottiglia all'inizio delle file.

I ragazzi delle squadre devono correre, uno alla volta, a riempire il bicchiere nel secchio e vuotarlo all'interno della bottiglia e poi passare il bicchiere a quello dietro.

Vince chi... riesce a riempire la bottiglia per primo

Valori educativi: velocità e furbizia

Gioco 67: Fazzoletto bandiera

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 13 a 30

Età: da 5 a 80

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- 1 fazzoletto
- nastro da cantiere

Regole:

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.

Vince chi... riesce a prendere e portare con se senza essere toccato più volte il fazzoletto.

Valori educativi: velocità e riflessi

Gioco 68: Spazzola

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 50

Età: da 6 a 20

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- scalpi

Regole:

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 ed uno scalpo.

Alla metà di un campo diviso in due si mette un animatore che chiamerà un numero a caso.

I componenti delle due squadre con quel numero devono correre e afferrare lo scalpo dell'altro. L'animatore può anche chiamare più di un numero per volta. Quando vuole può anche gridare "Scalpo": entreranno in campo tutti i numeri e si affronteranno. Nel caso sono in campo più numeri, chi vince può intervenire in aiuto del compagno.

Vince chi... riesce chi ruba più scalpi

Valori educativi: velocità e furbizia

Gioco 69: Togli da qui e metti lì

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

In un tempo che non c'è più, due grandiosi eserciti si contendono l'ultima battaglia di una grande guerra a colpi di palle avvelenate...

Materiale necessario:

- un numero illimitato di palline

Regole:

In un grande spazio, diviso in due parti da un filo o da una linea, verranno disposti in ordine sparso i due eserciti.

Ogni esercito avrà a disposizione un numero illimitato di palline avvelenate (semplici palline di carta magari colorata), armi del combattimento.

Al fischio d'attacco i guerrieri, dei rispettivi eserciti, dovranno lanciare quante più palle avvelenate possibili nel campo nemico.

Al termine del combattimento si conteranno le palline avvelenate che sono nei due campi di battaglia.

Vince chi... dei due eserciti, ha meno palline avvelenate nel proprio campo di battaglia.

Valori educativi: collaborazione

Gioco 70: Morra cinese (carta, sasso, forbice)

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- cartoncini di 4 colori diversi con: carta, sasso, forbice

Regole:

sono quelle di una normale morra cinese: la carta vince sul sasso, il sasso sulla forbice, la forbice sulla carta. Va sfidato un avversario per volta, le sfide non possono essere rifiutate, e nel caso vinco sull'avversario devo consegnare all'animatore la carta vinta. Ogni volta che perdo la carta posso andare dall'animatore e chiederne un'altra.

Vince chi... chi guadagna più carte

Valori educativi: Divertimento assicurato!

Gioco 71: Booling

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco:   

Materiale necessario:

- tante bottiglie

- un pallone per squadra

Regole:

ogni squadra avrà un pallone e uno per volta dovrà colpire con la palla le bottiglie.

Vince chi... chi butta più bottiglie giù

Valori educativi: precisione

Gioco 72: Il re fuoco

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco:  

Categoria scout: di tecniche scout

Materiale necessario:

- quanto si può trovare in giro per casa o in un parco...

Regole:

Al via le squadre avranno 15 minuti di tempo per costruire un loro idolo con quello che trovano.

Vince chi... costruisce l'idolo più bello e fantasioso, unico giudice sarà l'arbitro.

Gioco 73: Catturate lo Scavone

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco:  

Categoria scout: di percezione

Ambientazione:

Nelle caverne oscure degli altopiani dell'Himalaya, vive un animale molto strano: non esce mai alla luce del giorno, vaga per le caverne emettendo suoni spaventosi.

Si narra che chi lo cattura diventerà certamente famoso!

Regole:

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.

Una volta catturato, i cacciatori tornano nella loro squadra e l'arbitro chiamerà altri cacciatori

Vince chi... cattura più volte lo Scavone.

Valori educativi: abilità e prontezza

Gioco 74: Nordisti e sudisti (o altri nomi)

Gioco da giocare... all'aperto in un bosco

N. giocatori: da 10 a 900

Età: da 10 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- scalpi;

-una bandiera per squadra

Regole:

Si formano due squadre di egual numero. Si divide il campo da gioco in 2 parti: una per squadra N e l'altra per la squadra S.

Tutti i giocatori, sia N che S avranno uno scalpo, ed ogni squadra avrà al sua bandiera che dovrà nascondere al sicuro. Lo scopo del gioco è quello di fare più prigionieri possibili (prendendo lo scalpo) e di trovare la bandiera nemica. Ognuno può catturare un uomo per volta e una volta preso dovrà accompagnarlo in prigione e nel frattempo nessuno può prenderlo. Sarà poi il carceriere a liberare a tempo i prigionieri. Chi trova la bandiera deve portarla in prigione e nel caso venisse preso mentre la porta perde automaticamente la sua squadra.

Vince chi... Chi trova la bandiera e la consegna senza essere preso.

Valori educativi: collaborazione e furbizia

Gioco 75: Pallacoperta

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 5 a 10

Età: da 8 a 15

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco:  

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- rete di pallavolo

- pallone
- 2 coperte

Regole:

Le due squadre devono sfidarsi a pallavolo con una coperta!
Lo scopo infatti è di rilanciare la palla dell'avversario nel campo nemico tramite la coperta!

Vince chi... chi fa più punti come pallavolo

Valori educativi: collaborazione

Gioco 76: Le sedie sì e no!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- due sedie.

Regole:

Si fanno due squadre.

Davanti ad esse si pongono due sedie:

su una si incollerà la parola 'sì' e sull'altra 'no'.

Ad ogni bambino sarà assegnato un numero (1,2,3...), in modo che si trovino a competere con il numero corrispondente dell'altra squadra.

L'animatrice chiama un numero e poi fa una domanda (Roma è più grande di New York?, Durante l'avvento la veste del sacerdote è verde? ecc...).

Vince chi... si siede prima sulla sedia giusta conquista un punto per la sua squadra.

Valori educativi: capacità di concentrarsi e collaborazione

Gioco 77: La fossa dei serpenti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 6 a 15

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- 2 bende
- 2 contenitori

Regole:

I giocatori sono disposti in cerchio tenendosi per mano e formano la fossa dei serpenti.

Due volontari (i serpenti a sonagli) stanno al centro del cerchio uno distante dall'altro, bendati e ognuno tiene in mano un barattolo pieno di fagioli o lenticchie o qualsiasi altro oggetto che fa rumore. Uno farà il predatore

e l'altro la preda.

Il predatore deve rincorrere la preda e può suonare fino a 5 volte, mentre la preda tutte le volte che vuole.

I giocatori in cerchio possono muoversi intorno, restringersi o allargarsi, roteare, stando attenti che nessuno dei due serpenti finisca fuori della fossa.

Vince chi... riesce a catturare la preda.

Quando ciò accade si scelgono altri due serpenti e il gioco ricomincia.

Valori educativi: solidarietà all'interno del gruppo

Gioco 78: I polipi

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 2 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: 🚩 😊 🏠

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Tutti i polipi devono nascondersi dai pescatori!

Materiale necessario:

- bombe d'acqua in quantità.

Regole:

Fate con i palloncini delle bombe d'acqua (meglio se colorata di nero), ma non chiudeteli.

Consegnateli uno per uno ai ragazzi e fate una specie di nascondino.

I pescatori (gli animatori) contano ad occhi chiusi, i ragazzi si nascondono.

Al fischio i pescatori cercheranno di scovare i ragazzi-polipi. Se li trovano come nascondino devono fare tana, i ragazzi però possono impedirlo schizzando l'acqua; se il pescatore viene colpito rimarrà immobilizzato e il ragazzo potrà quindi liberarsi.

Vince chi... si libera.

Gioco 79: Il malvagio Zorro (un animale del cartone)... scoprite chi è!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 80

Durata media: minuti

Tipo gioco: 🚩 🏆

Categoria scout: di osservazione

Ambientazione:

Ormai è già da un po' di giorni che al nostro campo, stanno accadendo strane cose e in ogni luogo dove accade il fattaccio, c'è un unico e solo simbo 'Z'.

Questo simbolo può significare solo una cosa che Zorro e tornato, in una veste magligna. Ora tocca a voi smaschere quest'impostore che si nasconde tra voi...

Materiale necessario:

- tutto quello che può assomigliare a una 'Z'.

Regole:

Questo gioco può essere svolto prevalentemente in un campo estivo, poiché per essere svolto si ha bisogno come minimo di 4 giorni e un massimo di non so: fate un po' voi...

Prima della partenza al campo nel gruppo si sceglie un ragazzo il quale dovrà impersonare la figura di Zorro. Arrivati al campo si racconta la 'storia introduttiva'. A questo punto incomincia l'azione di Zorro che in vari momenti della giornata lascerà il segno della 'Z' in lungo e in largo per la struttura dove si alloggia. Mentre gli altri diciamo 'spettatori' dovranno cercare di scoprire l'identità segreta di Zorro, e una volta scoperta l'identità, ci sarà un vero e proprio processo a Zorro, che sarà svolto rigorosamente di sera tutti riuniti di fronte al falò.

Vince chi... - quella squadra che scopre Zorro e riceve un bonus.

- chi colpevolizza un 'innocente' riceve un malus (detto il bonus dai capi) e si prosegue con il gioco intrapreso.

- se alla fine del campo non viene scoperto l'identità segreta di Zorro, colui che lo ha impersonato fa guadagnare un bonus alla propria squadra.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Gioco 80: Staffetta per difiato

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- una pallina da ping pong per squadra

Regole:

Ogni squadra si dispone in due gruppi alle estremità della sala.

Al via il primo giocatore deve raggiungere l'altro gruppo con la pallina da ping pong, senza toccarla con le mani o altre parti del corpo, ma solo soffiando.

Raggiunto il gruppo, parte un altro giocatore e va verso l'altra parte della squadra.

Vince chi... torna per primo al suo gruppo iniziale.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Gioco 81: Bicchiere bucato

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 16 a 100

Età: da 6 a 20

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- acqua
- una bacinella capiente per ogni squadra

- un bicchiere bucato per squadra
- una bottiglia per squadra

Regole:

Le squadre devono portare a staffetta la maggior quantità d'acqua da una bacinella capiente alla loro bottiglia tramite il bicchiere bucato. E' vietato coprire il foro con la mano!!!

Vince chi... ha trasportato più acqua.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Gioco 82: La caccia all'orso.

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 8 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- SCOC
- strisce di carta colorata di 70 cm, o scalpi.

Regole:

Uno tra i giocatori più agili e veloci è 'l'orso' e tiene fissate alle spalle con spilli 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.

Valori educativi: abilità

Gioco 83: Indovina chi?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 12 a 60

Età: da 6 a 18

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: 🏆

Regole:

Si gioca divisi in due squadre.

A turno, una fa il tabellone e l'altra chi indovina.

Prima di cominciare ogni giocatore compila una scheda personale con i seguenti dati:

- Nome e cognome
- Sport praticato
- Materia odiata
- Animale preferito
- Colore preferito
- Cantante preferito

Si raccolgono le schede.

Chi deve indovinare fa delle domande per eliminare persone e per cercare di indovinare la persona che è stata scelta dagli educatori.

Vince chi... indovina con il minor numero di domande.

Valori educativi: di squadra

Gioco 84: I Supereroi

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: 🏆

Ambientazione:

SCOPO DEL GIOCO: ogni squadra deve superare le prove dei Supereroi nel miglior modo possibile e nel minor tempo possibile.

In ogni prova, le squadre riceveranno dei punteggi; la squadra che riceverà i punteggi più alti sarà facilitata nella superprova finale.

Alla partenza ogni squadra riceverà un foglio in cui verranno segnati i punteggi di ogni tappa e una cartina con cui dovrà orientarsi per trovare i Supereroi.

Materiale necessario:

- cartina
- qualcosa che identifichi ogni Supereroe
- fogli per i punteggi
- birilli + boccia

- cucchiaio + pallina
- 7 buondi
- rebus
- flash
- colori a dito
- carta crespata per gli scalpi

Regole:**LE TAPPE:**

1. DRAGONBALL: ogni squadra deve buttare giù dei birilli. Ogni giocatore a turno può tirare e alla fine si sommano tutti i punti: ogni birillo buttato giù vale un punto.
 2. SUPERMAN: uno viene tenuto come Superman dagli altri della squadra e ha un cucchiaio in bocca per portare una pallina da una parte all'altra.
 3. MEDIOMAN: uno deve riuscire a mangiare un buondi nel tempo di dieci passi.
 4. UOMO RAGNO: le squadre devono fare una piramide umana.
 5. ARCHIMEDE PITAGORICO: le squadre devono risolvere un rebus.
 6. FLASH: ogni squadra deve fare una staffetta, il cui testimone è un flash. Ogni giocatore deve correre in modo diverso.
 7. DYLAN DOG: uno viene truccato da zombie con i colori a dito dal resto della squadra.
- LA SUPERPROVA FINALE: Gioco dello scalpo a cui ogni squadra partecipa con un numero di giocatori proporzionale ai punteggi ottenuti nelle prove: chi ha più punti può giocare con più giocatori.

Vince chi... Supera le prove dei Supereroi nel miglior modo possibile.

Valori educativi: spirito di gruppo e abilità

Gioco 85: L'isola del tesoro

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: 

Ambientazione:

Le squadre entrano in un salone. Entra Runar il capo della tribù di uomini, triste perché è stata rapito il figlio Roshan. Promette la mappa del tesoro glaciale "La ghianda d'oro", custodito gelosamente dallo Scrat (scoiattolo) a chi ritroverà e consegnerà a lui il figlio. Tutti gli animali dell'era glaciale, compresa la compagnia di Sid, si mettono alla ricerca per ritrovare il bambino e poter poi raggiungere il tesoro glaciale. Comincia così, il gioco: le squadre devono girare tra i vari personaggi per cercare di trovare Roshan e poi "La ghianda d'oro".

Materiale necessario:

- foto-cartellini di Morgan (1 per squadra)
- materiale per costruire le bandiere
- freccette
- dadi
- carte
- fogli
- penne
- molti dobloni
- tesoro dei bucanieri
- mappa del tesoro
- cassa di dente di leone

Regole:

Le squadre possono partire solo dopo aver costruito, ognuno la propria bandiera. E' obbligatorio liberare chi viene fatto prigioniero. Possono catturare quelli delle altre squadre toccandoli, battendoli a braccio di ferro o a morra cinese.

PERSONAGGI:

1. RUNAR, IL PADRE DEL BAMBINO: sta nel villaggio. Dà la mappa a chi gli porta suo figlio Roshan.
2. FRANK (il rinoceronte con corno a martello): vaga nascondendosi. Sono stati loro a rapire Roshan, ma glielo si può rubare facendogli fare indigestione con una cassa di denti di leone, che si può ottenere con 100 dobloni.
3. AVVOLTOI: girano e catturano gli animali: devono far perdere tempo.
4. TONY LO SVELTO: sta nella prigione. Libera i prigionieri, catturati dagli avvoltoi. In cambio di 30 dobloni o della vittoria al gioco dell'impiccato. Chi perde al gioco, deve aspettare 2 minuti. Dà 20 dobloni a chi porta un animale (ragazzo) di un'altra squadra.
5. L'ALBERO DI EDDIE E CRASH (2 OPOSSUM): si guadagnano dobloni con:
 - § - Gioco delle freccette: 3 possibilità, ogni centro è 20 dobloni.
 - § - Gioco delle carte: a carta indovinata, 10 dobloni.
 - § - Gioco dei dadi: 3 possibilità, 20 dobloni per ogni 6.
 Dopo ogni gioco bisogna uscire.

Vince chi... per primo trova il tesoro.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività

Gioco 86: Cavalli e cavalieri = Bradipi e Mammut

Materiale usato:

- birilli.

Svolgimento:

Gioca un numero limitato di coppie per squadra. Vengono disposte in cerchio, al cui interno ci sono dei birilli, ad ognuna viene assegnato un numero. Un bambino fa la parte del cavallo, e prende in spalla l'altro, che fa il cavaliere. Il don chiama dei numeri a scelta e al via i cavalieri con i numeri chiamati corrono intorno al cerchio in senso antiorario; ritornati al loro cavallo gli passano sotto le gambe e nel cerchio cercano di prendere tutti i birilli che possono. vince la squadra che recupera più birilli.

Tempo: dipende dal numero di manches.

Luogo: fuori nel campo.

Gioco 87: Bandiera circolare = Giro attorno all'iceberg

Materiale usato:

- birilli

Svolgimento:

Tutte le squadre formano un unico cerchio, a ogni componente di una squadra viene dato un numero, al centro del cerchio vengono posizionati 3 birilli, quando l'animatore chiama un numero questo si deve alzare e correre intorno al cerchio, tornare al proprio posto e da lì correre in mezzo al cerchio per recuperare un birillo. vince la squadra che riesce a recuperare più birilli.

Tempo: dipende dal numero di manches.

Luogo: fuori nel campo.

Gioco 88: Ruba il birillo = Caccia la pelliccia

Materiale usato:

- birilli

Svolgimento:

Un animatore per squadra si siede in mezzo al campo, e davanti a lui si mette un numero di birilli stabilito. Al via parte un bambino per squadra che deve rubare il birillo da una delle squadre avversarie e lo mette con i birilli della sua. Il bambino corre poi verso la sua squadra e solo quando arriva alla linea di partenza può partire un altro bambino. Alla fine vince la squadra con più birilli.

Tempo: dipende dalla durata delle manches e dal numero delle manches che il don vuole fare.

Gioco 89: Bandiera svizzera = Ruba il graffito

Materiale usato:

- birilli

Svolgimento:

2 campi, ogni squadra ha un componente che deve proteggere il proprio birillo e gli altri che devono cercare di andare a rubare quello della squadra avversaria. Una volta rubato il birillo bisogna tornare nel proprio campo, se si viene presi bisogna fermarsi e aspettare che un compagno venga a liberare e a prendere il birillo

Tempo: dipende quanto la squadra ci impiega per rubare il birillo

Variante:

invece di rubare i birilli, si deve osservare uno dei disegni che la squadra avversaria protegge, riuscire a correre nel proprio campo e riprodurre il disegno sul proprio cartellone

Gioco 90: Roverino

Materiale:

- 1 roverino e 2 bastoni

Svolgimento:

Lo scopo è infilare il roverino nel bastone tenuto in mano da un componente della propria squadra, lo si può passare ma non si possono fare più di 3 passi con il roverino in mano, disposizione in campo come se fosse una partita di basket

Tempo: quanto si vuole

Gioco 91: 5 cerchi = Caccia la tana

Materiali:

cerchi

Svolgimento:

cerchi in fondo al campo tre bambini per squadra devono correre per mano e cercare di occupare un cerchio, chi rimane fuori prende penalità

Tempo: più manches

Gioco 92: Battesimo all'Equatore = Battesimo al Polo

Materiale usato:

- bicchieri,
- acqua
- tavolino.

Svolgimento:

viene riempito un bicchiere d'acqua e posto sul tavolino. I componenti delle due squadre sfidanti vengono numerati. Il don chiama un numero, i due bambini delle due squadre corrispondenti al numero chiamato corrono verso il bicchiere, guadagna un punto il primo che prende il bicchiere e se riesce a bagnare il bambino avversario ne guadagna un altro.

Tempo: varie manches.

Luogo: fuori nel campo.

Varianti:

Il gioco può essere fatto con più di due squadre, aumentando i bicchieri da utilizzare.

Gioco 93: Battaglia navale = Battaglia glaciale

Materiale usato:

- birilli
- striscia bianca e rossa.

Svolgimento:

giocano due squadre per volta in un campo diviso in due parti. nei due campi ci sono tanti birilli quanti bambini. Dandosi reciprocamente le spalle, lo scopo è riuscire a buttare giù i birilli degli avversari con un pallone. Alla fine si contano i birilli colpiti da ogni squadra.

Tempo: dipende da quanto dura ogni manches e da quante se ne fanno.

Luogo: fuori nel campo.

Varianti:

Sotto i birilli si può mettere un punteggio, così alla fine si può calcolare la somma dei punti dei birilli colpiti dalle squadre.

Gioco 94: Nuvole

Materiale usato:

Svolgimento:

Si prende un certo numero di bambini per squadra che andranno a formare dei cerchi (6). Ai via tutti i cerchi devono riuscire ad ingrandirsi inglobando un componente di un altro cerchio, lo si può fare passando le braccia (mani unite!) Di due componenti del cerchio oltre la testa di un bambino dell'altro cerchio (che si

staccherà e si unirà al cerchio che l' ha mangiato-fagocitato-)se in un cerchio ci si stacca non potrà più ingrandirsi ma potrà solo essere fagocitato.
Vince la squadra con il cerchio più grande.

Tempo: 3 minuti(per manches)penso!

Luogo: è più indicato fuori

Gioco 95: Volley dado

Materiale usato:

- dado
- striscia bianca e rossa.

Svolgimento:

si affrontano due squadre e partecipano per ognuna lo stesso numero di giocatori. Lo scopo del gioco è far cadere il dado nel campo avversario. Se il dado cade si guarda il punteggio totalizzato sulla faccia del dado. Se il dado finisce fuori dal campo il punteggio totalizzato sulla faccia del dado va alla squadra avversaria.il dado si può non farlo cadere in qualunque modo.

Tempo: 5,10 minuti(stabilito dal don).

Luogo: fuori nel campo.

Gioco 96: Palla struzzo

Materiale :

- palla

Svolgimento

Esattamente come calcio ma la palla deve essere lanciata da fermi in mezzo alle gambe e così si deve anche segnare

Gioco 97: Scalpi

Materiale usato:

- scalpi(strisce di stoffa)

Svolgimento:

Partecipa un numero limitato di bambini per squadra. Lo scalpo va messo nei pantaloni come se fosse una coda che va lasciata visibile. Al via i bambini iniziano a correre cercando di rubare gli scalpi altrui. Il bambino tocca l' avversario il quale gli consegna lo scalpo ed esce dal gioco allo stop i bambini consegnano gli scalpi rubati al loro animatore che li conta per il punteggio.

Tempo: dipende da quanto il don fa durare la manches e da quante manches vuole fare

Luogo: fuori

Varianti:

Al posto degli scalpi si possono utilizzare i numeri(per i più grandi). Vengono dati dei cartellini con i numeri dall' uno al trenta(il numero può anche variare);il cartellino va tenuto in mano e il bambino può prendere solo un altro bambino con il numero inferiore al suo; l' uno può prendere solo il numero più alto,e il numero può prendere tutti.

Gioco 98: Scimmione e banane

Materiale usato:

Svolgimento:

Si possono far giocare insieme i ragazzi delle medie e i bambini. Un bambino(se c'è un ragazzo) fa lo scimmione. Lo scimmione prende le banane(gli altri bambini).per prendere lo scimmione deve alzare il bambino(facendo finta di "mangiare" le banane). Chi viene preso, diventa un altro scimmione. Può essere scelto uno scimmione per squadra e numero preciso di bambini per squadra(es. 15). Al termine del tempo vince la squadra con più banane!

Tempo: 1 o 2 minuti

Luogo: fuori

Gioco 99: Mille staffette

es. la slitta perde, mollette, freespalline, etc.

Gioco 100: Giochi tranquilli

centra la forchetta (o secchiello), la palla che scotta, etc.

Gioco 101: Tappabuchi

composizioni, il gioco dell'alfabeto

Gioco 102: Domande e risposte per giochi

Chi era l'avversario del sindaco Peppone? DON CAMILLO

- Chi veste i panni del pagliaccio Sbirulino? SANDRA MONDAINI
- Come si chiamava la terza Caravella di Cristoforo Colombo? SANTA MARIA
- Come si chiamano i tre moschettieri? ATHOS, PORTHOS E ARAMIS
- Il passato remoto del verbo sciogliere è: lo sciolsi, Tu ... SCIOGLIESTI
- Come si chiama uno dei due discepoli di Emmaus? CLEOPA
- Qual è la capitale dell'Australia? CANBERRA
- In quale stato c'è la Grande Muraglia? CINA
- Quale oceano separa l'Europa dall'America? ATLANTICO
- Cos'è difficile trovare in un pagliaio? AGO
- Qual è il fiume più lungo d'Italia? PO
- In quale città nacque Gesù? BETLEMME
- Quale stato è famoso per le piramidi? EGITTO
- Come si chiama l'amico di Asterix, sempre affamato? OBELIX
- Chi era il capo degli apostoli? PIETRO
- Chi ricevette sul monte Sinai i 10 comandamenti? MOSE'
- In quale città morì Gesù? GERUSALEMME
- Come si chiama lo strumento che serve per orientarsi? BUSSOLA
- Quale animale può essere siamese o soriano? GATTO
- Quanti sono i Sacramenti? 7
- Quanti lati ha un dodecagono? 12
- Chi furono i fondatori di Roma? ROMOLO E REMO
- In quale polo stanno i pinguini? SUD
- Chi è il fidanzato di Olivia? BRACCIO DI FERRO
- Quanti giocatori sono in campo in una squadra di calcio? 11
- Quanti sono gli evangelisti? 4

- Chi fu chiamato eroe dei due mondi? GIUSEPPE GARIBALDI
- Chi pianse dopo che il gallo cantò? APOSTOLO PIETRO
- Su quale mezzo di trasporto stanno lo steward e le hostess? AEREO
- Quale auto da corsa si fabbrica a Maranello? FERRARI
- Chi guidava la spedizione dei mille? GIUSEPPE GARIBALDI
- Qual è la moneta inglese? LIRA STERLINA
- Come si chiama il santo protettore d'Italia? S. FRANCESCO D'ASSISI
- In quale città si trova la basilica di S. Pietro? ROMA
- Qual' è la principale fabbrica di Torino? FIAT
- Chi è il santo patrono di Milano? S. AMBROGIO
- Da quante righe è formato un pentagramma? 5
- Quante sono le stazioni della Via Crucis? 14
- Quale attore interpreta la parte di Rambo? SILVESTER STALLONE
- Come si chiamava il fratello di Marta e Maria, risuscitato da Gesù? LAZZARO
- Che numero indica la parola etto? 100
- In quale favola il protagonista ha gli stivali? IL GATTO CON GLI STIVALI
- Quale animale è il re della foresta? LEONE
- In quale favola la protagonista perde la scarpina a mezzanotte? CENERENTOLA
- Quanto fa 5 per 5? 25
- Chi è il nipote sfortunato di zio Paperone? PAPERINO
- Come si chiamano gli animali della preistoria? DINOSAURI
- Che mestiere fa chi usa la pialla e la sega? FALEGNAME
- Quale animale nitrisce? CAVALLO
- In quale storia il protagonista si chiama Mowgli? IL LIBRO DELLA GIUNGLA
- Quanti sono i trentini che entrarono in Trento? 33
- Come si chiama il frate campanaro? MARTINO
- Qual è la regione in cui si trova Milano? LOMBARDIA
- Quanto fa 6 per 4? 24
- Chi costruì l'arca per sopravvivere a diluvio? NOE'
- In quale squadra italiana gioca Alessandro Del Piero? JUVENTUS
- Chi è il cugino di Paperino sempre molto fortunato? GASTONE
- In quale regione si trova Messina? SICILIA
- Come si chiama la moneta americana? DOLLARO
- Qual è la prima nota? DO
- Chi ha tradito Gesù? GIUDA
- Chi è la voce della coscienza di Pinocchio? GRILLO PARLANTE
- Qual è la città di Paperino? PAPEROPOLI
- Come si chiama il compagno di Stanlio? OLLIO
- Quanti sono i comandamenti? 10
- Quale stato è famoso per le piramidi? EGITTO
- Qual è il colore della Ferrari? ROSSO
- Come si chiama l'elefante volante di Walt Disney? DUMBO
- A quale regione appartiene Firenze? TOSCANA
- Quanti minuti dura una partita di calcio? 90
- Elenca i nomi dei 12 apostoli. PIETRO, ANDREA, GIACOMO DI ZEBEDEO, GIOVANNI, FILIPPO, BARTOLOMEO, TOMMASO, MATTEO, GIACOMO DI ALFEO, TADDEO, SIMONE E GIUDA ISCARIOTA.
- Come si chiamano i genitori di Caino e Abele? ADAMO ED EVA
- Come si chiama il gatto nemico di Jerry? TOM
- Chi è l'attore che interpreta Fantozzi? PAOLO VILLAGGIO
- Quale giornale italiano ha la carta rosa? LA GAZZETTA DELLO SPORT

Gioco 103: Le notti di Antarex

Ambientazione:

Siete su Antarex, un pianeta ben più evoluto della Terra. Ma la vita non è allegra. Dopo una guerra atroce, solo le città sono punti di vita e di attività. Tutt'intorno è il deserto. Voi abitate a Octravel e volete a tutti i costi scappare da quest'inferno. Ma come fare? La città è protetta da una cupola a tenuta stagna. Solo alcuni alti personaggi possono uscire da essa, e voi siete solo degli operai. Ma, questa notte, scoprirete che esiste un mezzo per uscire. Andate al numero 1 e ... buona fortuna!

Regolamento.

Ogni squadra all'inizio ha 10 punti di resistenza segnati sul foglio di viaggio.

Nei combattimenti: lanciando il dado prima per me se fa 1-2, il nemico perde 1 punto di resistenza, se fa 3-4, perde 2 punti resistenza, se fa 5-6, perde 3 punti resistenza. Poi l'animatore del numero lancia il dado per il nemico il criterio di valutazione è lo stesso. Muore chi resta senza punti resistenza. Alla fine del combattimento segnare i punti rimanenti sul foglio di viaggio.

Oggetti acquisiti: (da annotare e cancellare durante il viaggio)

Informazioni:

Resistenza: (da aggiornare durante il viaggio quando occorre cancellando il valore precedente)

10 valore iniziale		

Percorso: (segnare ad ogni tappa il n° corrispondente dentro le caselle)

1						

Gioco 104: Calcio

(Come variante al tradizionale gioco del calcio, si può provare a giocare con una palla molto piccola o, avendola, con una palla più grande, oppure con la palla da rugby per una versione simpatica;...)

Gioco 105: Pallavolo

(Come variante si possono accettare uno o due rimbalzi sul terreno di gioco, soprattutto quando i ragazzi sono piccoli o le squadre sono di pochi componenti; si può provare la versione cieca se si ha a disposizione un telo abbastanza grande da coprire la rete fino a terra e la giornata non è particolarmente ventosa; una versione più difficile potrebbe essere quella in cui tutti i componenti della squadra sono chiamati a toccare il pallone prima di rispedirlo dall'altra parte, utilizzando cioè sei palleggi obbligatori contro i tre facoltativi del gioco tradizionale;...)

Gioco 106: Pallacanestro

(Soprattutto con i più piccoli è meglio trascurare le regole rigide della pallacanestro come il fallo di doppio, i passi, il piede e concentrare l'attenzione sui falli per evitare il più possibile i contatti fisici;...)

Gioco 107: Rugby

Per segnare un punto (una meta) bisogna portare la palla ovale oltre la linea di fondo avversaria evitando di farsela rubare e passandola solo all'indietro. Si inizia solitamente con un calcio in avanti della palla della squadra che attacca e che ha appena subito una meta. Ad ogni meta si può anche prevedere il calcio per il punto in più... (si può iniziare insegnando ai ragazzi come si fa una "tusch", cioè il sollevamento di un compagno al cielo per fargli prendere la palla lanciata in mezzo alle due file di avversari; o una mischia con il classico incastro testa-spalle; e magari iniziare il gioco limitandolo a sfide di tusch e mischie; si può come variante limitare al primo lancio, di ogni azione di attacco, la possibilità di effettuarlo in avanti come nel football americano; si può giocare in maniera più soft placando solo con il contatto il portatore di palla;...)

Gioco 108: Calcio gaelico

Si gioca come a calcio solo che la palla può essere presa anche con le mani, ma non ci si può muovere trattenendola (cioè chi ha la palla in mano non può correre ma deve passarla o giocarla a terra con i piedi (come porta si possono usare le tradizionali porte da calcio ma come variante si può dare un valore alle mete conquistate accompagnando il pallone in porta o al di là della linea di fondo, o facendolo passare sopra la traversa entro la linea immaginaria dei pali;...)

Gioco 109: 10 passaggi

La squadra che attacca deve riuscire a fare dieci passaggi consecutivi senza farsi rubare la palla e senza farla cadere, altrimenti passa in difesa. Non si può avere contatto fisico con gli avversari ma solo ostruzione. (come varianti si può permettere il contatto fisico dove a giocare siano i grandi; si può considerare errore passare la palla a chi ce l'aveva appena passata; si può obbligare il giocatore con la palla a restare fermo sino a quando non l'ha passata;...)

Gioco 110: Pallamano

Bisogna segnare un goal in una porta protetta da un portiere ma senza poter entrare nelle aree né per difender né per attaccare; avanzando come nel basket palleggiando con una palla non troppo grossa. (come varianti si può costringere il portatore a non muoversi o solo in piede perno come nel basket;...)

Gioco 111: Palla prigioniera

In un campo delimitato da una linea centrale e da due linee di fondo bisogna catturare gli avversari colpendoli, senza controbalzi, nella loro metà campo e cercando di non farsi bloccare la palla al volo per non essere catturati. Chi viene preso è prigioniero oltre la linea di fondo degli avversari e per librarsi deve colpirli quando riesce a recuperare il pallone oppure prendendolo al volo quando questo è lanciato dai suoi compagni liberi. (si può prendere anche di controbalzo; non ci si libera prendendo la palla al volo; si può tirare solo rasoterra;...)

Gioco 112: Palla avvelenata

Si gioca come nella palla prigioniera ma chi viene colpito non diventa prigioniero e viene subito escluso dal gioco. (si può introdurre la variante dello zombie: avendo a disposizione delle bende si fasciano i giocatori avvelenati che vagheranno senza correre nel campo avversario con le braccia avanti cercando di toccare e avvelenare quante più persone riescono, chi ancora è "vivo" dovrà guardarsi così dalla palla e dagli zombie nemici;...)

Gioco 113: Terra

Montata la rete si gioca in modo simile alla pallavolo ma bloccando la palla prima che tocchi terra senza necessariamente tirarla al volo dall'altra parte. (o,...)

Gioco 114: Tunnel

Ci si mette tutti in cerchio con le gambe aperte e una mano dietro la schiena. Lo scopo è infilare la palla sotto le gambe degli avversari e proteggersi a nostra volta facendo scudo con la mano. (l'eliminazione può essere diretta o al secondo, terzo tentativo; può essere considerato errore tirare la palla fuori dal cerchio e contare come penalità; si può obbligare a non fermare mai la palla colpendola sempre al volo;...)

Gioco 115: Football americano

Per segnare un punto (una meta) bisogna portare la palla ovale oltre la linea di fondo avversaria evitando di farsela rubare. Si inizia solitamente con un calcio in avanti della palla della squadra che attacca e che ha appena subito una meta. Ad ogni meta si può anche prevedere il calcio per il punto in più... (si può iniziare insegnando ai ragazzi come si fa una "tusch", cioè il sollevamento di un compagno al cielo per fargli prendere la palla lanciata in mezzo alle due file di avversari; o una mischia con il classico incastro testa-spalle; e magari iniziare il gioco limitandolo a sfide di tusch e mischie; si può giocare in maniera più soft placando solo con il contatto il portatore di palla; ...)

Gioco 116: Calcio numero

Come in bandierina si numerano due squadre avversarie cercando di fare coppie equilibrate e si scelgono due portieri. Quando l'animatore chiama il numero, i giocatori si precipitano sul pallone e cercano di segnare nella porta avversaria scartando l'avversario. (si può giocare a porta unica tenendo in porta l'animatore che chiama i numeri e facendo partire la squadre dalla stessa linea di fondo; si può consentire alle squadre di cambiare i numeri per adeguare le coppie e non perdere troppo facilmente; si può giocare senza portiere; nelle porte piccole o nel triangolo sottocanestro;...)

Gioco 117: Calcetto

Si gioca sulla superficie dura con le porte piccole o il sottocanestro. (Come variante al tradizionale gioco del calcio, si può provare a giocare con una

palla molto piccola o, avendola, con una palla più grande, oppure con la palla da rugby per una versione simpatica;...)

Gioco 118: Risiko (fermo preso siediti)

Al via ci si dispone sparsi nella sala, una volta fermi (non si potranno più muovere i piedi) si consegna la palla ad un ragazzo che deve colpire gli avversari. Chi è preso deve sedersi e chi recupera la palla lanciata può colpire a sua volta qualcun altro (può colpire solo chi è rimasto in piedi, chi è già stato preso, se recupera la palla, deve passarla ad un suo compagno in piedi). Vince chi fa sedere tutti gli avversari. (o,...)

Gioco 119: Bigliardo

Si scelgono due tiratori per squadra che si metteranno al centro del campo e cercheranno di far passare sotto le gambe degli avversari la palla tirandola con i piedi. I componenti delle squadre si metteranno vicino ad un avversario sugli angoli e sui lati del campo di gioco con le gambe ben aperte (come le buche di un tavolo da bigliardo) e verranno eliminati sia che arrivi una palla nemica sotto le loro gambe sia che ne arrivi una amica (lanciata da un compagno di squadra). Chi fa buca a diritto a tirare ancora. Vice chi elimina tutti gli avversari (si può provare a tirare anche con le mani, si può dare un tempo limitato, si possono contare gli errori anziché i punti vale a dire contare quante volte la palla esce senza centrare nessuno, così da non avere eliminati ma buche sempre fisse;...)

Gioco 120: Tennis volo

Come nel tennis, con una rete bassa, ma usando come racchette le mani e cercando di respingere nel campo avversario il pallone. Non è ammesso più di un rimbalzo (due se si gioca il singolo o il doppio) e non si può passarsi la palla. (Si può giocare il singolo, il doppio, ma anche con una formazione da 6; usando anche i piedi se serve o utilizzando solo i piedi e la testa; si può giocare con la rete alta da pallavolo;...)

Gioco 121: Difesa del tesoro

Si deve difendere, dalla conquista, il pallone posto da ogni squadra nella propria metà campo all'interno di un'area definita e visibile. Al via i giocatori possono fare due cose: difendere il proprio campo di gioco toccando e bloccando gli avversari quando entrano o, decidersi ad entrare nel campo nemico per rubare la palla nella zona franca e riportarla a "casa". Nella zona franca (quella dove c'è il pallone) possono entrare solo gli avversari che non potranno lanciare la palla ai compagni ma solo consegnarla; se tentano di scappare e vengono presi devono rimanere fermi dove sono in attesa che un compagno li liberi toccandoli. (Si può dare un tempo massimo; oppure il tesoro va riportato nella zona franca se si viene presi; i prigionieri diventano rocce definitivamente e resteranno nel campo avversario senza più potersi liberare;...)

Gioco 122: Baseball

Si gioca come nel baseball ma le mazze vengono sostituite dal braccio e la pallina da un pallone o una palla piccola. (Si può introdurre un riferimento per il fuori campo; si possono semplificare le regole per i più piccoli;...)

Gioco 123: Colpisci

Cercare di non farsi colpire da un animatore (scappando ovunque, in un campo limitato, rimanendo fermi con il cacciatore a distanza,...)

Gioco 124: Al volo

Si cerca di segnare al portiere avversario giocando al volo. Le due squadre sono tutte nei pressi della porta (chi attacca davanti e chi ha il portiere dietro) ma quando un giocatore tira fuori va in porta e la sua squadra si sposta dietro la rete ad osservare gli avversari che cercano di fare più punti possibili (I punti possono essere assegnati alla tedesca, all'italiana, con il rigore aggiuntivo, con il rigore che conferma i punti conquistati; si può mettere un tempo massimo ad ogni attacco per incentivare a tirare in porta; si possono dare ai portieri pochissime vite e giocare ad eliminare più avversari possibile;...)

Gioco 125: Muro

Se c'è un muro a disposizione, alcuni sfidanti possono gareggiare a Squash usando solo i piedi e cercando di non tirare così forte da fare uscire la palla oltre una certa linea. (si può delimitare il muro in altezza e larghezza; si possono fare sfide singole alla chi vince resta o sfide a più giocatori con eliminazione diretta o ritardata;...)

Gioco 126: Squash

Se c'è un muro a disposizione, alcuni sfidanti possono gareggiare tirando una palla (magari di spugna) cercando di non fare recuperare il rimbalzo allo sfidante o chi lo segue nell'ordine di ricezione e non tirando così forte da fare uscire la palla oltre una certa linea. (si può delimitare il muro in altezza e larghezza; si possono fare sfide singole alla chi vince resta o sfide a più giocatori con eliminazione diretta o ritardata;...)

Gioco 127: Cricket umano

Sostituendo alle porte le gambe aperte dei compagni lungo un percorso definito dall'animatore e utilizzando il piede come mazza si cercherà di far passare la palla, nel minor numero di tentativi, sotto tutto il percorso, facendo tirare ogni volta al "giocatore-porta" che è stato l'ultimo ad essere attraversato (in pratica ogni "porta" tirerà in quella successiva). Le due squadre possono essere affiancate (cioè le porte sono coppie di porte avversarie a contatto) e per essere superate si potrebbe anche far passare il pallone sotto una qualsiasi delle coppie di porte. Vince chi arriva prima alla porta finale e la supera. (Si potrebbe variare il gioco facendo sì che ogni squadra passi esclusivamente sotto le gambe dei compagni e in caso di tunnel agli avversari, questi gli rubino la posizione -se è più avanti della loro-

e proseguano con il loro pallone lasciando agli sfortunati il compito di ripartire dal pallone più arretrato;...)

Gioco 128: Posipassaggi

Al via le due squadre si dispongono in ordine sparso nella sala. Una volta fermi si consegna la palla ad una squadra che deve farla passare fra le mani di tutti i suoi componenti senza che sia intercettata dagli avversari (non importa se la palla cade o rotola ma si può rendere più difficile il gioco limitandolo a passaggi aerei). Quando un compagno riceve la palla si siede (se viene intercettata si rialzano tutti oppure si può proseguire lasciando seduto chi già lo era). Vince chi riesce per primo a far sedere tutta la squadra.

Gioco 129: Giro

Si gioca a giro come nel ping-pong ma con la rete e il campo di volley. (al volo per i più grandi e a presa per i più piccoli, ad eliminazione diretta o ad errori)

Gioco 130: Doppio slalom

Si formano 2 squadre che si allineano ognuna di fronte ai due pali della porta, a circa 5-10 metri da questi. I giocatori vengono numerati e il pallone posto all'altezza del dischetto del rigore. L'animatore chiamerà un numero, e i due ragazzi scatteranno in direzione del palo di fronte a loro. Obiettivo della prima fase del gioco è toccare il primo palo, correre verso il secondo palo, toccarlo e precipitarsi a toccare con le mani, il pallone posto nel mezzo. Il primo arrivato ha diritto a battere un calcio di rigore, che l'altro giocatore dovrà cercare di parare. Se il rigore è segnato, la squadra del goleador guadagna un punto, se invece il rigore è fuori o viene parato, sarà la squadra del portiere a guadagnare un punto.

Gioco 131: Rigori

Si gioca ai rigori facendo andare in porta chi lo ha appena tirato. Vince chi ne segna di più. (Si può anche scegliere un unico portiere imparziale; fare il rigore all'americana con partenza palla al piede e portiere che cerca di non farsi scartare o beffare;...)

Gioco 132: Bigliardino umano

Come nel bigliardino classico si formano, per ogni squadra, un portiere, una coppia di difensori, un centrocampio di 5 giocatori e una terna d'attacco. Queste si terranno per mano e per nessun motivo potranno staccarsi (pena un rigore) né potranno invadere la zona degli avversari segnata per terra (ogni metà campo va divisa in quattro parti uguali: una per portiere, difensori, attaccanti, centrocampisti). Quando la palla finisce nella zona di un altro non si può più inseguirla; a chi supera le linee verrà fischiato fallo e punizione contro. (le palle uscite dal fondo sono del portiere, quelle laterali dei giocatori dove la palla è uscita;...)

Gioco 133: Ice

Tre animatori avranno un pallone leggero (una sorta di palla di neve 'congelante'). Al via i ragazzi devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte, gli animatori invece possono tirare, passarsi la palla e colpire i ragazzi che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendoli e tornando indietro almeno fino a un limite prestabilito. Chi viene colpito rimarrà 'congelato' e deve rimanere immobile. Se qualche ragazzo intercetta la palla, prendendola al volo, può nell'altra manches liberare un compagno congelato tirandogli a sua volta la palla per liberarlo. Più manches da una parte all'altra finché ne rimarranno pochi.

Gioco 134: I ladri di galline

Si mette una palla al centro di un'area in cui la squadra dei contadini non può entrare. Al via un animatore dice dove deve essere portata la palla-gallina dalla squadra dei ladri, uno di questi entra nel pollaio prende la gallina e la lancia (prima che i contadini lo tocchino con la palla in mano) ai suoi compagni cercando di portarla dove ha detto l'animatore e appoggiarla a terra. Se la gallina viene presa da un contadino o un ladro è toccato con la gallina in mano la manches si conclude e si invertono i ruoli.

Gioco 135: Mina vagante

Si dispongono in cerchio tutti i ragazzi e dal centro un armatore fa girare al suolo una bottiglietta o un sacchetto legati alla corda cercando di colpire dei piedi. (Si può fare a eliminazione diretta o ritardata; accelerando e decelerando; alzando leggermente la corda;...)

Gioco 136: Limbo

Due squadre si sfidano: si dispongono in fila per statura, affiancate davanti alla corda tenuta a debita altezza. Si affrontano i primi due della fila (chi passa correttamente fa punto) poi la corda viene abbassata un pochino e passano i secondi, e così via. (Al secondo giro si può partire da altezze minori del primo)

Gioco 137: Black hole

Disegnato un cerchio per terra, si mettono tutti i ragazzi attorno a questo, si gira una corda dietro le schiene. Al via si cercherà di scappare dal cerchio per non finirci trascinati dentro. (si può stringere la corda e il cerchio quando gli eliminati sono tanti; si possono disporre i giocatori divisi per settore: uno per squadra;...)

Gioco 138: Canguri (salto della...)

È il salto della corda con tutte le varianti possibili. (singolo, a squadre, a sfida, ad entrata ed uscita, ...)

Gioco 139: Tiro alla fune

È il tiro alla fune con tutte le varianti possibili. (singolo, a squadre, a bandiera, girante: con un animatore che cerca di prendere -camminando lentamente- l'ultimo elemento di ogni squadra e costringe le stesse a girare attorno ai birilli centrali senza farli cadere cercando di attirarci contro gli elementi dell'altra squadra;...)

Gioco 140: Onde

Si legano gli estremi delle corde (anche più di una contemporaneamente) a dei sostegni o sotto i piedi di altri animatori; si generano delle onde nella fune (orizzontali, verticali, circolari, alte, basse, veloci, lente,...) e si invitano i ragazzi a passare dall'altra parte senza farsi colpire.

Gioco 141: Laser

Una squadra si mette fronte a se stessa cioè forma due righe che si guardano. Si porta una corda e i ragazzi, restando sulle due righe, cercano di creare un corridoio invaso da pericolosi raggi laser e sfida la squadra avversaria che deve attraversarlo. Il passaggio non deve essere impossibile perciò alla fine, perché gli avversari "bruciati" siano tali, un componente della squadra dei laser deve dimostrare che si poteva passare altrimenti se anche lui tocca tutti sono salvi. (o;...)

Gioco 142: Assi cartesiani

Si segna un rettangolo di gioco da cui i ragazzi non possano uscire senza essere eliminati. 4 animatori si legano a coppie una corda sotto al piede e scorrono il campo cercando di prendere i ragazzi all'interno. (si può giocare a eliminazione diretta o ritardata; chi esce dal campo di gioco può essere eliminato;...)

Gioco 143: Percorso nel castello

Si infila nel castello di metallo una corda facendogli seguire un percorso che i concorrenti dovranno ripercorrere guidati dalla fune. (si può utilizzare un cavo elastico e un braccialetto largo infilandolo all'inizio del percorso e costringendo i giocatori a seguire con il braccio la direzione giusta; si può dare un tempo alla squadra chiedendogli di fare passare più persone possibili nel tempo stabilito; magari facendole partire una dopo l'altra;...)

Gioco 144: Prigionieri

Si invitano le due squadre a stingersi in due grandi abbracci fraterni e lì si lega all'esterno. Al via le due squadre devono andare e tornare per un percorso cercando di farlo nel minor tempo possibile. (o facendogli fare alcuni giri su se stessi;...)

Gioco 145: Cordata

È un tiro alla fune ma bicorde: si legano assieme due corde in modo da formare un anello stretto e lungo, le due squadre ci si infilano dentro e tirano entrambe le funi (agire a sorpresa su una corda più che sull'altra può essere una tattica per mettere in difficoltà gli avversari; singolo, a squadre).

Gioco 146: Fil rouge

Lo scopo è quello di far passare una corda dentro le maniche delle magliette così da "cucire" in riga tutta la squadra.

Gioco 147: Combinazioni

Gioco tradizionale del salto fra due elastici tenuti fra le caviglie (poi ginocchia, e più su per i più agili) secondo alcune combinazioni di entrata ed uscita fra le parallele elastiche.

Gioco 148: Nascondino

1) A CONTATTO

C'è una tana fissa e il cacciatore/i prende a presa. (o mobile come variante: potrebbe essere il primo che ha fatto tana a diventare egli stesso tana e quindi aiutare i suoi compagni a toccarlo o scappando dai rivali)

2) A VISTA

C'è una tana fissa e il cacciatore/i deve tanare i ragazzi visti prima che questi lo facciano per lui. (o mobile come variante: potrebbe essere il primo che ha fatto tana a diventare egli stesso tana e quindi aiutare i suoi compagni a toccarlo o scappando dai rivali)

3) A TEMPO

I ragazzi hanno un limite di tempo entro cui non devono farsi trovare e dopo il quale sono salvi.

4) A TESORO

Ogni squadra nasconde un pallone/pallina mentre l'altra resta in salone. Al via le squadre cercano il tesoro degli avversari.

5) A SCALPO

Ci si mette squadra contro squadra in riga, si fanno le coppie di "guardia e ladro". I ladri vanno a nascondersi e devono resistere fino a che il tempo non li salverà. Chi viene trovato dalla sua guardia deve scappare senza farsi prendere fino allo scadere del tempo. (le guardie possono farsi aiutare da quelle che hanno già catturato il loro ladro)

Gioco 149: Caccia al uomo

Ogni squadra sceglie il suo fuggitivo che indosserà un cappello (e correrà con le braccia incrociate davanti), lo deve proteggere e allo stesso tempo deve prendere il cappello sulla testa dell'avversario. Naturalmente il fuggitivo non può tenere il cappello con le mani ma chi tocca la sua maglietta si avvelena e si deve sedere fino alla fine della manches. (gli avvelenati possono essere guariti toccandoli; si può dare un tempo massimo;...)

Gioco 150: L'orologio del tempo

Ci si mette in cerchio, piede conto piede, gambe leggermente aperte, si danno i numeri (dal 1 al 5 ad esempio e dopo il 5 si riparte con 1). Come a bandierina si dice un numero e tutti quelli che hanno quel numero escono dal cerchio corrono in senso orario e cercano di prendere quello avanti a loro o almeno di non arrivare ultimi nel cerchio. Per arrivare bisogna fare un giro completo e rimettere i piedi di fianco a quelli dei vicini nella stessa posizione in cui si era partiti. Perde e siede spalle al centro, con i piedi dove li teneva prima, chi viene preso o chi arriva ultimo. (oppure il cerchio si può stringere man mano che i concorrenti vengono eliminati;...)

Gioco 151: L'orco

Similmente a strega comanda colori l'orco deve cercare di prendere tutti quelli che non trovano in tempo un colore ma anche un materiale o una morbidezza o una temperatura o... (si può fare la versione contagiosa ossia chi viene preso non si elimina ma collabora con l'orco per prendere gli avversari di squadra;...)

Gioco 152: Specchio

Lo scopo è quello di imitare uno dei ragazzi (o l'animatore) senza perdere l'equilibrio (pena la squalifica) come se fossimo la sua immagine riflessa allo specchio. (si può fare -come versione più difficile- l'opposto dello specchio cioè simulare la realtà: se l'animatore di fronte a noi alza la destra anche noi alziamo la destra e non la sinistra come farebbe uno specchio; si potrebbe eliminare chi riesce per ultimo ad adeguarsi allo specchio oltre a chi non vi riesce;...)

Gioco 153: Nodi

Le due squadre formano due cerchi distinti e stretti, alzano le mani, chiudono gli occhi e al via afferrano le mani dei compagni; poi cercheranno di districare il groviglio formatosi, nel più breve tempo possibile senza staccare le mani. (vince la squadra che per prima riesce oppure si possono contare i movimenti organizzati per districarsi e vedere chi riesce in meno passaggi a sciogliere il nodo;...)

Gioco 154: Scalata

Sulla parete alta del campone le due squadre tenteranno di battersi reciprocamente il record di arrampicata cercando di attaccare più in alto possibile un pezzettino di scotch. (Possono farlo saltando o prendendo un altro sulle spalle o spingendolo su per i piedi fin dove si può;...)

Gioco 155: Piramide

Si tratta di costruire la più bella e alta piramide umana. (si può vedere chi riesce a costruire di più in meno tempo;...)

Gioco 156: Tutti su

Lo scopo è quello di tenere meno piedi possibili (anche le ginocchia o le mani contano come piedi) a terra cercando di attaccarsi e salire in groppa ai più grandi, cercare una disposizione particolare per stare in equilibrio... (si possono contare i piedi non a terra anziché quelli appoggiati;...)

Gioco 157: Staffetta progressiva

Su un lungo percorso si distribuiscono le squadre come per una staffetta solo che ogni tratto dovrà essere fatto in maniera particolare: un pezzo all'indietro, uno su un piede solo, uno a gattoni, uno a cariola con chi ha portato il testimone,... Vince la squadra che per prima riesce ad arrivare al traguardo. (oppure si può fare un breve percorso che ogni componente deve eseguire in cui debba cambiare andatura, passo, modo,...;...)

Gioco 158: Sassi di fiume

Disponendo la squadra per la cavallina (meglio segnare una crocetta per terra dove vogliamo che ci sia un componente-sasso) uno alla volta i ragazzi tenteranno di attraversare un ipotetico fiume sulle spalle dei compagni che fungono da sassi. (All'inizio il fiume è sgombro poi, al via, il primo si mette sulla prima crocetta, il secondo lo salta e si mette sulla seconda croce, il terzo salta primo e secondo e si mette sulla terza, ... sino a quando il fiume non è di nuovo libero perché i sassi sono tutti usciti dall'altra parte) Vince la squadra che esce prima dal fiume. (Bisogna controllare che ogni ragazzo parta quando chi lo precedeva è ormai arrivato alla crocetta;...)

Gioco 159: Posistella

È una variante del gioco 1,2,3, stella in cui: oltre a restare fermi quando la guardia si gira bisogna assumere la posizione che questa aveva loro assegnato prima di girarsi. (ad esempio: "quando mi giro dovete avere il dito destro sul orecchio sinistro, e la mano sinistra sul ginocchio sinistro"). Chi si muove o sbaglia posizione retrocede al ultimo posto.

Gioco 160: Cavalli e cammelli

Disposte le squadre una fronte all'altra a qualche metro di distanza, l'animatore grida a piacere cavalli o cammelli che identificano i due schieramenti. Quando dice cavalli i cammelli devono scappare in una zona franca senza farsi prendere. (a eliminazione diretta o ritardata; si può mettere la zona franca nel campo avversario costringendo chi deve scappare a dribblare anche gli avversari;...)

Gioco 161: Fratelli

Chiediamo ai ragazzi di formare delle coppie, e di dividersi restando legati dal solo sguardo uno davanti all'altro e opposti sui due lati lunghi del salone. Disporremo allora di due file che uniremo con le mani e porteremo a spasso a mo di serpenti. Ad un certo punto, urleremo la parola fratelli: le coppie una volta divise dovranno riformarsi correndosi in contro e sedendosi una volta ricongiunte. (sarebbe bello poter fare una

versione cieca con le coppie che si richiamano a versi ma il gioco va fatto una coppia alla volta valutando i tempi e vedendo chi ne impiega meno;...)

Gioco 162: Mondone

Il tradizionale gioco con i quadrati disegnati a terra e le combinazioni di passi. (o;...)

Gioco 163: Battaglia dei galli

Restando in piedi uno di fronte all'altro due sfidanti si spingono sui soli palmi delle mani cercando di smuovere i piedi dell'avversario (o accosciati, cercando di spingersi fuori da un cerchio o di far cadere l'avversario;...)

Gioco 164: Bulldozer

Tutti i ragazzi vengono fatti allineare sul fondo del campo. In mezzo staranno invece uno o più ragazzi che dovranno fare i 'bulldozer'.

Al via dell'animatore tutti i giocatori devono correre verso l'altro lato del campo senza farsi prendere dai bulldozer, i quali dovranno cercare di catturare e sollevare i fuggitivi. Se un giocatore viene sollevato (cioè se i suoi piedi anche per una frazione di secondo non toccano più terra) diventa anche lui un bulldozer.

Gioco 165: Spazzolino da denti

Il gruppo è in cerchio senza tenersi per mano. Un giocatore (detto "spazzolino") fa il giro intorno al cerchio di denti umani fin quando salta tra due giocatori e dice "scic". Le due persone alla sua destra e alla sua sinistra devono iniziare a correre nella direzione preferita cercando di raggiungere il posto rimasto libero. (o;...)

Gioco 166: Virus

Le squadre formano ognuna un cerchio tenendosi per mano. 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)

Gioco 167: Atomi

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; utilizzando numeri bassi es. 2 o 3, si creano pochi eliminati. Per veri 'massacri', provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo es. 8, poi 9;...)

Gioco 168: 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 riesce a raggiungere per primo la linea d'arrivo. (Bisogna stare attenti che i salti siano a piedi uniti; si può fare un percorso;...)

Gioco 169: Cacciatori

Due cacciatori iniziano la caccia, ognuno per conto proprio. Quando uno di loro tocca un compagno questi forma una catena con lui, tenendolo per mano. Ogni catena non può superare i tre elementi, quando viene catturato il quarto, la catena si scinde in due con due elementi ciascuna. (Gli ultimi due giocatori catturati diventano i cacciatori nella partita successiva; chi resiste fino alla fine vince;...)

Gioco 170: F1

È una gara che simula un gran premio di F1, con più giri su un percorso, fatti con un pilota sopra uno skateboard ed un "motore umano" a spingerlo. Dopo due giri la "vettura" torna ai box dove cambierà pilota e motore. (Si può sostituire lo skate con il monopattino e fare una sorta di staffetta con cambio di pilota ad ogni giro;...)

Gioco 171: Percorso a ostacoli

È un percorso con curve, ostacoli, rettilinei, in cui il pilota (a bordo di uno skate o di un monopattino) e chi eventualmente lo spinge, devono dare il meglio di se per restare nel percorso e arrivare prima degli altri al traguardo. (Si può fare una sorta di staffetta con cambio di pilota ad ogni giro;...)

Gioco 172: Bombardamento

Si deve colpire, con una palla, il motore dello skate (chi lo spinge) o il pilota, così da eliminarlo e costringere la squadra a sostituirlo immediatamente. La manche finisce quando la squadra riesce ad ultimare alcuni giri. I tiratori ai bordi del campo possono colpire gli avversari solo lanciando la palla in alto con un'ampia parabola (a mo' di bomba che cade) e recuperandola solo quando ha smesso di rimbalzare. (Si può obbligare a lanciare la palla in bagher; come variante pomeridiana si possono usare dei gavettoni;...)

Gioco 173: Qualifiche

È una gara contro il tempo su un percorso semplice o tortuoso e con ostacoli. Questa volta pilota e motore sono soli sul tracciato, devono solo fare il miglior tempo. (Potrebbe essere una gara preparatoria al gran premio in cui si definisce la griglia di partenza;...)

Gioco 174: Senza motore

Si prepara un giocatore sullo skate e un compagno che gli faccia da motore per un breve tratto (ma necessario a fargli prendere abbastanza velocità). Il compagno che fa da motore sarà costretto a fermarsi ad un certo punto lasciando andare da solo il pilota che dovrà guidarsi fino ad una porta, una meta. (si possono mettere degli ostacoli sul percorso; misurare la durata del viaggio senza motore; vedere chi ci mette meno ad arrivare al traguardo; fare raccogliere un oggetto al pilota; forzare la breve rincorsa su un lato del campo costringendo il pilota a raddrizzarsi con una curva;...)

Gioco 175: Corsa delle cariole

Ci si divide in più squadre, e in ciascuna di esse si formano delle coppie, uno farà l'operaio e l'altro la cariola il quale sarà tenuto su dall'operaio che lo prenderà dalle caviglie (la cariola naturalmente dovrà tenersi poggiando le braccia per terra). Vince la squadra che riesce a portare alla meta più cariole possibili.

Gioco 176: Gara

Una gara di bicicletta su un percorso lungo con più giri. (Si può anche fare a staffetta con cambio pilota ad ogni giro;...)

Gioco 177: Trial

Il trial è soprattutto una gara di equilibrio fra passaggi stretti, salti, discese e salite,... Per vincere sarà quindi necessario finire un percorso lento e difficile senza appoggiare i piedi per terra per prendere meno penalità possibili; ma bisogna tenere un occhio anche al tempo. (è meglio usare bici piccole e maneggevoli;...)

Gioco 178: Staffetta

Si può organizzare una gara per i grandi nel paese, (nelle zone meno trafficate e in campagna con San Fermo) dividendo il percorso in più staffettisti o facendo compiere un giro veloce a tutti i concorrenti attorno ad una boa lontana come una gara su pista. (si può fare una gara di velocità su strada fra più batterie di concorrenti;...)

Gioco 179: Polo

È una gara di polo ma sostituisce ai cavalli le biciclette. La palla può essere presa anche con le mani e le porte restano grandi e senza portiere. In caso di conflitti il primo che ha toccato palla ha diritto a tirare. (o;...)

Gioco 180: Ciechi

Si formano coppie di fratelli nella stessa squadra che al loro turno verranno bendati e portati lontani fra loro. Al via dovranno ricongiungersi nel minor tempo possibile (Si possono cumulare i tempi per tutte le coppie della squadra; si possono sfidare contemporaneamente le coppie di squadre diverse eliminando via via quella che impiegano più tempo;...)

Gioco 181: Tennis

Si può giocare il singolo o il doppio, giocare a giro... (giocare a due mani; con la sinistra; ,...)

Gioco 182: Ping-pong

Il gioco è quello solito (è possibile usare le sole mani; giocare alla giapponese; usare la sinistra;...)

Gioco 183: Volano

Sopra il campo da pallavolo, o dove sia possibile montare una rete, con una piccola pallina di spugna piumata o un volano si sfidano, con i racchettoni, due squadre. (anche qui si può giocare a giro attorno al campo o fare girare i giocatori all'interno del campo;...)

Gioco 184: Calcetto (calcio balilla)

Più noto come calcio balilla, con sfide singole, di coppia ma anche a quattro. (Si può tentare anche una versione a giro: al via, uno dei quattro giocatori per lato –uno per maniglia- esce , gli altri tre scalano, e ne entra uno nuovo;...)

Gioco 185: Bigliardo (carambola)

Una vera e propria sfida a carambola (si può far tirare un compagno alla volta per far giocare tutti o fare un torneo a sfide individuali; si può sperimentare la versione con i birilli e 3 sole palle come nel vero bigliardo; ...)

Gioco 186: Tennis mano

Con la pallina da tennis si cerca di sorprendere l'avversario tirando la pallina sopra la rete da pallavolo (entro il campo da pallavolo) e consentendo che questa faccia solo un rimbalzo prima di essere presa al volo. Non si può tirare prima della linea dei tre metri per evitare di portarsi sotto rete e schiacciare la pallina in modo troppo insidioso. (si può anche giocare a coppie, in tre o più; si può usare la palla piccola;...)

Gioco 187: Centro

Con la pallina a ventose si cerca di colpire il centro di alcuni cerchi concentrici disegnati su carta e attaccati dietro un grande vetro. (Si possono allontanare o avvicinare i giocatori, fare un tiro per squadra e cumulare i punti; fare gare individuali; sfidare un'altra squadra per vedere chi arriva prima a "tot" punti;...)

Gioco 188: Giro

Come il normale ping-pong ma facendo girare i giocatori attorno al tavolo (a eliminazione diretta o differita;...)

Gioco 189: Biglie

Il tipico gioco da spiaggia in cui i concorrenti si sfidano su un percorso di sabbia tirando uno ala volta a iniziare da chi è più avanti, per arrivare prima degli altri al traguardo. (si possono fare più giri; costruire paraboliche gallerie, muri, ostacoli,...;...)

Gioco 190: Bocce

Lo scopo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile a un boccino lanciato su sabbia, erba o cemento. Di solito si affrontano 2 squadre ma si possono affrontare anche tutte. Parte e tira il boccino chi ha vinto la manche precedente e dopo di lui, a gioco avviato, chi è più lontano, con la sua boccia, dal boccino (la sabbia consente solo il tiro aereo, la boccia quando cade si ferma; l'erba consente di far rotolare un po' le bocce e il cemento di farle rotolare tantissimo rendendo il gioco difficilissimo;...)

Gioco 191: Palle di neve

Si devono fare molte palle di carta e metterle tutte in un piccolo telo. Due animatori tenderanno il telo le palle di carta saliranno in aria e scenderanno come palle di neve cercando di colpire i ragazzi delle squadre. Chi è colpito viene eliminato. (o:...)

Gioco 192: Aerei

Fare uno o più aerei da portare alla gara di "lancio più lungo" (o alla gara di lancio più acrobatico, di maggior tempo in volo,...)

Gioco 193: Sassi

Come sui sassi di un fiume che emergono sopra la corrente, ogni concorrente ha tre cartoncini che deve spostarsi sotto i piedi per attraversare il fiume e che poi riporterà ad un compagno che deve ancora attraversare. (si può anche fare con due soli cartoncini;...)

Gioco 194: Castello di carte

Costruire il più bel castello di carte o di cartoncini. (Per i cartoncini si possono anche fornire piccoli pezzi di scotch per tenere ferme le singole capannine e arrivare più in alto possibile;...)

Gioco 195: Pedana

Coprire con i cartoncini la pedana del Grin01/02 per creare un percorso segreto da superare con 5 domande-indovinello a tre risposte (o;...)

Gioco 196: Bevibottiglia

Vince chi riesce a bere una bottiglia nel minor tempo possibile. (si possono sfidare a eliminazione con delle bottigliette piccole; o scegliere alcuni rappresentanti per squadra; o bere con dei bicchieri più bottiglie per squadra;...)

Gioco 197: Passa la bottiglia

Si può riempire fino all'orlo una bottiglia d'acqua e invitare le squadre a lanciarsela (aperta) fra loro: posti ad una certa distanza e impossibilitati a muoversi. Chi raccoglierà più acqua in altre bottiglie vincerà la gara. (o;...)

Gioco 198: Booling

Con una palla si cercherà di abbattere delle bottiglie disposte in fondo a una pista di gioco. (o;...)

Gioco 199: Riempi la bottiglia

Vince la squadra che riesce a riempire per prima una bottiglia al punto da farne uscire l'acqua utilizzando dei bicchieri riempiti. (o;...)

Gioco 200: Olimpiadi

1) TRIPLO

Il salto triplo è molto affascinante e può essere fatto anche sull'erba. (un po' più complicato è sulla sabbia risalire al punto di partenza dei tre passi perché ogni altezza ha i suoi metri;...)

2) LUNGO

L'ideale è farlo sulla distesa di sabbia altrimenti, sull'erba, è meglio il salto da fermi senza rincorsa. (o;...)

3) MARTELLO (PALLONE)

Far roteare un pallone in una borsina chiusa con un piccolo manico in corda; non sarà un martello ma almeno non fa male a nessuno. (si potrebbe anche fare una gara a chi scaglia il pallone più lontano con il rinvio del piede;...)

4) GIAVELLOTTO

Forse non si infilerà ma un paletto delle bandierine può assomigliare abbastanza ad un giavelotto. (o;...)

5) PALLINA

Siccome la pallina non è per nulla pesante, si possono raggiungere, scagliandola a piacere, lunghezze importanti. (...)

6) PESO

Il lancio del peso deve avere una sua tecnica di lancio obbligatoria per tutti altrimenti perde il suo fascino e diventa troppo semplice lanciarlo come se fosse una pallina. (o;...)

7) DISCO

La gara è quella del lancio del disco ma può essere anche sostituito da quella di lancio del freesby (anche se non sarà la stessa cosa). (Attenzione a non girare nei pressi del lanciatore;...)

8) STAFFETTA

4 ma anche 8 (per una doppia staffetta o tutti...) compagni per squadra che si passano il testimone per fargli raggiungere il traguardo il prima possibile (o;...)

9) SIEPE

Oltre alla corsa di mezzo fondo ci sono alcuni ostacoli da superare: cavalletti, panchine;... (o,...)

10) FONDO

La tipica corsa di resistenza che macina chilometri su un percorso ripetuto più volte oppure fuori, su un tragitto controllato. (o;...)

11) VELOCITA'

Si possono fare più specialità di questo tipo: i 200, i 100, i 50, i 10 anche. (o,...)

12) RESISTENZA (RULLO)

Si potrebbe fare una gara di resistenza dove la squadra, magari alternandosi, deve cercare di spingere un pesante rullo al traguardo nel minor tempo possibile (o,...)

13) LANCIO DELLO STUZZICADENTI

Forse non sarà una specialità olimpica ma sicuramente è alla portata di tutti. (o,...)

14) CORSA ALL'INDIETRO

Potrebbe essere divertente fare i 100 lanciati ma all'indietro (fare più batterie, tenere i tempi;...)

Gioco 201: Caccia al tesoro

1) TRADIZIONALE

È la CAT più comune, quella che mette assieme indovinelli, lunghi spostamenti, e la ricerca di un tesoro nascosto. (o,...)

2) A PROVE

In questa CAT gli indovinelli sono sostituiti dalle prove. Per accedere alla tappa successiva bisogna superare nel modo corretto la prova o pagare una sanzione in monete o medaglie... (le squadre vengono ruotate sul campo di gioco in modo da non ostacolarsi sulle prove;...)

3) A OGGETTI IMPRENDIBILI

A volte la difficoltà può essere nel vedere l'indizio da prendere ma nel non riuscire a prenderlo. Questo tipo di CAT mettono sul percorso (sfalsato per ogni squadra in modo da non sfruttare le intuizioni degli altri) degli indizi da recuperare e alcuni oggetti (costosi al punto da costringere la squadra a scegliere quali acquistare per riuscire nel tentativo) che possono tornare comodi per recuperarli. Ogni tappa consegna quindi una prova, degli oggetti o indizi per superarla, un premio in monete che verranno comode per le tappe successive. (si possono anche mettere in gioco i punti-medaglie della squadra come investimento per la vittoria finale;...)

4) STORY GAME

È una CAT ad albero nel senso che si parte tutti dallo stesso punto ma ogni tappa obbliga le squadre a scegliere fra due o tre strade diverse diramando i percorsi. Uno solo è giusto ma è anche possibile rientrarci seguendo strade sbagliate. Si tratta, di solito, di costruire una storia con tanti episodi e tanti finali a sorpresa. (vedi story game su explorer;...)

Gioco 202: Musica

1) INVENT-INNO

Si può proporre ad ogni squadra di inventare il loro inno o "urlo", premiando il più originale, quello meglio "cantato", quello più simpatico, quello animato nel modo migliore... (o di inventare un inno particolare: olimpico, funebre, di vittoria, di battaglia;...)

2) CANZONIERE

È un gioco a quiz in cui i ragazzi sono invitati a rispondere a domande di musica, a cantare, a riconoscere canzoni, a ricordare gruppi, cantanti, testi. Le squadre sono di solito distanti dal banco delle domande e fanno correre a turno i compagni; chi arriva prima al tavolo ha diritto a rispondere per primo... (o,...)

3) LA BALLATA

Si trova una musica e si invita un ragazzo a fare da insegnante per tutti gli altri; lo si mette davanti e tutti devono imitare il suo stile di ballo. Chi non riesce viene fatto sedere. Si cambiano spesso ragazzi e canzoni. (o,...)

4) SEDIE

Occorrono tante sedie quanti sono i giocatori, meno una. Il gioco inizia facendo partire la musica e invitando i ragazzi a girare attorno alle sedie in cerchio. Quando la musica si interrompe tutti devono cercare un posto ma uno resterà senza e verrà eliminato. (per non stringere sempre il cerchio si può far sedere l'eliminato su una delle sedie e ripristinare così le condizioni di gioco;...)

Gioco 203: Flipper

Un po' come giocare a tunnel ma le due squadre sono poste una fronte all'altra con bottiglie e palla piccola. Si formano quindi due righe avversarie in cui i giocatori tengono le gambe aperte e stanno vicini. Quando arriva la palla scagliata con le bottiglie dagli avversari, si deve stare fermi e non la si può fermare; bisogna solo sperare che urti contro una gamba e non entri altrimenti si viene eliminati. (vince chi elimina tutti; chi ne elimina di più nel tempo prestabilito;...)

Gioco 204: Palla telo

Se si hanno a disposizione due teli, si può tentare di scontrare due squadre che dovranno lanciare dall'altra parte di un campo un pallone, tirando il telo in modo da tenderlo; e a loro volta prenderlo nel telo quando arriva, prima che tocchi terra (con la rete o senza; con pallone o pallina; con uno o più teli per squadra;...)

Gioco 205: Okey

Con delle bottiglie (pallina) o con i piedi (dischetto) si cerca di segnare in una porta difesa o meno da un portiere. (l'ideale sono gli spazzoloni ma si rompono troppo facilmente; come porta si può anche mettere una bottiglia da colpire e un'area minima in cui nessuno la può difendere;...)

Gioco 206: Cricket

Si deve infilare una boccia di legno sotto le porte sparse per il campo, tirando con una mazza. Vince la squadra che riesce con minori colpi a finire il percorso. La squadra può alternare i giocatori in modo che partecipino tutti. Inizia sempre a tirare chi è più avanti in ogni giro così da recare meno fastidio possibile con la sua mazza (si può fare una gara singola; usare una pallina e il piede come mazza;...)

Gioco 207: Golf

Se si riesce a recuperare qualche mazza da golf o a costruirla, e palline; si possono mettere dei piccoli vasi di plastica nel terreno, (facendo prima dei piccoli carotaggi) con una bandierina fissata nel centro per segnalarli. Si può seguire un ordine di tiro in modo tale che tutta la squadra partecipi alle buche del percorso e gareggi contro le altre. In modo più semplice si può utilizzare una piccola palla e usare i piedi (o le mani) anziché le mazze e "imbucare", magari, colpendo un birillo. Vince chi riesce a finire il percorso con il minor numero di lanci. (si possono anche dividere le buche fra i giocatori così da farne una o mezza ciascuno; si possono fare gare individuali;...)

Gioco 208: Ultimate

È simile al calcio, con la differenza che il proprio portiere è nel campo opposto e bisogna fare arrivare a lui il freesby e se lo prenderà al volo la sua squadra farà punto. Non c'è contatto fisico e il freesby deve essere preso al volo e lanciato da fermi, il giocatore con il freesby può solo fare piede perno. Si può limitare il campo così da avere anche i falli laterali. Se il freesby cade si può essere consegnata agli avversari.

Gioco 209: Terra freesby

Siccome non è sempre facile prendere il freesby si può giocare in un campo, diviso da una linea mediana, in cui la squadra si affrontano tirando il freesby dall'altra parte e sperando che di là non riescano a prenderlo prima che tocchi terra o che gli cada. (si può giocare con una rete che divide i campi, alta o bassa, magari cieca;...)

Gioco 210: Precisione

Obiettivo è colpire un oggetto, (una bottiglia, un bicchiere, un paletto, un pilastro,...) da una certa distanza, tirando il freesby. (si può fare un obiettivo mobile: come una persona; si può interporre all'oggetto un ostacolo così da obbligare i giocatori a tirare d'effetto;...)

Gioco 211: Il volo più lungo

Vincerà la gara la squadra che riesce, (cumulando il tempo di ogni lancio fatto da ciascuno dei componenti) a tenere più a lungo in volo il freesby cioè: con un cronometro si sommano i parziali di ogni lancio da quando il freesby si stacca dalla mano sino a quando tocca terra. (si può anche fare a mo' di gioco olimpico così da assegnare punti ai migliori lanciatori,...)

Gioco 212: 10 passaggi

La squadra che attacca deve riuscire a fare dieci passaggi consecutivi senza farsi rubare il freesby e senza farlo cadere, altrimenti passa in difesa. Non si può avere contatto fisico con gli avversari ma solo ostruzione. (come varianti si può permettere il contatto fisico dove a giocare siano i grandi; si può considerare errore passare il freesby a chi ce l'aveva appena passata; si può obbligare il giocatore con il freesby a restare fermo sino a quando non l'ha passata;...)

Gioco 213: Calcio freesby

Come nel gioco del calcio bisogna segnare un goal nella porta avversaria senza che il freesby sia intercettato al volo o raccolto da terra dagli avversari. Non si può toccare l'avversario ma bisogna mantenere una distanza di almeno un braccio per non soffocarlo con l'ostruzione. Chi ha il freesby non si può muovere con i piedi ma può solo fare piede perno. (si può cedere l'attacco se il freesby cade; introdurre un tempo massimo per le azioni di gioco; delimitare o meno lo spazio di gioco;...)

Gioco 214: I cento passi

Vincerà la gara la squadra che riesce, (cumulando la misura di ogni lancio fatto da ciascuno dei componenti) a tirare più lontano, in volo, il freesby cioè: contando i passi dal punto di lancio a quello di caduta, si sommano i parziali di tutta la squadra e si cerca di fare di più degli avversari. (si può anche fare a mo' di gioco olimpico così da assegnare punti ai migliori lanciatori;...)

Gioco 215: Giochi con canna

1) L'ACIDO

Bisogna evitare di farsi colpire dal getto "acido" della canna in mano all'animatore. (Il campo è ben delimitato e il getto è stretto e lungo;...)

2) LE GOCCE DAL CIELO

Con un bicchiere sopra la testa, i giocatori devono raccogliere più goccioloni possibili (fatti agitando la canna verso l'alto) e riempire la bottiglia della squadra. (si può limitare il tempo e vedere chi ne ha raccolta di più; vedere chi riesce per primo a far straripare la bottiglia;...)

3) IL MAGLIETTABELLONE

Per vincere bisogna respingere il getto d'acqua (usando il proprio corpo) all'interno di un catino posto vicino ai piedi. (limitare il tempo e vedere chi ne ha raccolta di più; vedere chi riesce per primo a superare una linea disegnata sul catino; chiamare il cambio dopo 30 sec. o 1 min. per dare la possibilità a tutta la squadra di bagnarsi;...)

Gioco 216: Irrigatore a getto

1) CALCETTO

Si gioca sulla superficie dura con le porte piccole o il sottocanestro. Si mette il getto a centrocampo vicino al palo della rete regolato per un angolo di 120-150 gradi (Come variante al tradizionale gioco del calcio, si può provare a giocare con una palla molto piccola o, avendola, con una palla più grande;...)

2) PALLAVOLO

Si posiziona il getto a meta campo e si gioca normalmente a pallavolo. (Come variante si possono accettare uno o due rimbalzi sul terreno di gioco, soprattutto quando i ragazzi sono piccoli o le squadre sono di pochi componenti; si può provare la versione cieca se si ha a disposizione un telo abbastanza grande da coprire la rete fino a terra e la giornata non è particolarmente ventosa; una versione più difficile potrebbe essere quella in cui tutti i componenti della squadra sono chiamati a toccare il pallone prima di rispedito dall'altra parte, utilizzando cioè sei palleggi obbligatori contro i tre facoltativi del gioco tradizionale;...)

3) PALLACANESTRO

Si posiziona il getto a meta campo e si gioca normalmente a pallacanestro. (Soprattutto con i più piccoli è meglio trascurare le regole rigide della pallacanestro come il fallo di doppio, i passi, il piede e concentrare l'attenzione sui falli per evitare il più possibile i contatti fisici;...)

4) PALLAMANO

Si posiziona il getto a meta campo e bisogna segnare un goal in una porta protetta da un portiere ma senza poter entrare nelle aree né per difender né per attaccare; avanzando come nel basket palleggiando con una palla non troppo grossa. (come varianti si può costringere il portatore a non muoversi o solo in piede perno come nel basket;...)

5) PALLA PRIGIONIERA

In un campo delimitato da una linea centrale e da due linee di fondo, con il getto posto su un lato a centrocampo, bisogna catturare gli avversari colpendoli, senza controbalzi, nella loro metà campo e cercando di non farsi bloccare la palla al volo per non essere catturati. Chi viene preso è prigioniero oltre la linea di fondo degli avversari e per librarsi deve colpirli quando riesce a recuperare il pallone oppure prendendolo al volo quando questo è lanciato dai suoi compagni liberi. (si può prendere anche di controbalzo; non ci si libera prendendo la palla al volo; si può tirare solo rasoterra;...)

6) PALLA AVVELENATA

Si gioca come nella palla prigioniera ma chi viene colpito non diventa prigioniero e viene subito escluso dal gioco. (si può introdurre la variante dello zombie: avendo a disposizione delle bende si fasciano i giocatori avvelenati che vagheranno senza correre nel campo avversario con le braccia avanti cercando di toccare e avvelenare quante più persone riescono, chi ancora è "vivo" dovrà guardarsi così dalla palla e dagli zombie nemici;...)

7) RIGORI

Mettendo il getto vicino ad un palo della porta, puntato contro il dischetto del rigore con un angolo di rotazione piccolo, si invitano i rigoristi a calciare infastiditi dall'acqua. (si può fare una gara a eliminazione diretta; classificandosi con due su tre o altre percentuali, indirizzando il getto sul portiere; giocando a coppie di avversari: un rigorista con il suo attaccante della squadra avversaria, contando punti per gol o parate-errori; alternare la squadra in porta a quella in attacco; mettere in porta un animatore fisso o un rigorista fisso;...)

8) SOTTOGETTO

Bisogna recuperare un oggetto o sciogliere dei nodi in un cordino ai piedi del getto senza farsi bagnare, scappando tutte le volte che il getto passa sopra il cordino. Vince chi scioglie prima i nodi. (si può lasciarsi bagnare basta fare in fretta con i nodi; una squadra alla volta o tutte e quattro sotto il getto a tutto cerchio; si può dare un tempo limite e vedere chi ha sciolto più nodi,...)

9) MEZZAPIENA

Mentre il getto gira le squadre con una bottiglia sola cercano di riempirla senza potersi avvicinare troppo al getto cioè raccogliendo l'acqua mentre sta già cadendo. (dopo poco tempo si può dare il cambio al portabottiglie; si può dare un tempo massimo e vedere chi ha riempito più bottiglia;...)

10) IL PROTETTORE

Un giocatore deve proteggere il bicchiere, tenuto sulla testa con le mani da un compagno, in modo che attraversi il campo bagnato dal getto e arrivi completamente asciutto dall'altra parte. Il protettore non può usare le mani ma solo fare scudo con il corpo restando vicino al suo compagno. Ogni bicchiere che arriva asciutto vale un punto. (è bene segnare o usare una riga su cui il giocatore con il bicchiere deve passare e da cui non deve scostarsi; si può dare un tempo limite; si può cambiare il protettore facendolo fare a chi ha appena portato il bicchiere;...)

11) LE SPUGNE UMANE

Strizzando le magliette bagnate dal getto (senza poterle togliere) in un catino, vince la squadra che in meno tempo riesce a raccogliere più acqua. (può vincere chi arriva ad un certo livello nel catino; si può delimitare il campo di raccolta in modo che non vadano troppo sotto al getto; si può mandare un giocatore alla volta e fare una staffetta o tutti assieme;...)

12) IL PIENABAGNINO

Tenendo un secchio o un catino in mano i giocatori, a rotazione, cercano di riempirlo fino ad una linea disegnata gareggiando con quelli di altre squadre senza potersi avvicinare troppo al getto cioè raccogliendo l'acqua mentre sta già cadendo. Quando l'animatore chiama il cambio il secchio si lascia a terra. (dopo poco tempo si può dare il cambio al porta-catino; si può dare un tempo massimo e vedere chi ha raccolto più acqua;...)

Gioco 217: Giochi con gavettoni

1) GUARDIE E LADRI

Guardie e ladri sono due squadre avversarie; i ladri vanno a nascondersi e le guardie cercano di prenderli e bagnarli con un gavettone per portarli in prigione. (meglio fare gavettoni piccoli; si può mettere un termine massimo alla durata della prigione -5...10 minuti- dopo di che i ladri sono di nuovo liberi di scappare: le porte della prigione vengono "aperte" si contano i prigionieri fino ad allora portati e alla fine della manche si farà il totale, poi i ruoli si scambiano;...)

2) SKATE

Si deve colpire, con un gavettone, il motore dello skate (chi lo spinge) o il pilota, così da eliminarlo e costringere la squadra a sostituirlo immediatamente. La manche finisce quando la squadra riesce ad ultimare alcuni giri. I tiratori ai bordi del campo possono colpire gli avversari solo lanciando i gavettoni in alto con un'ampia parabola; (meglio far tirare i gavettoni ai giocatori sul lato opposto a quello in cui corre lo skate: a mo' di bomba che cade; se riescono a eliminare tutti i piloti e i lanciatori hanno vinto i bombardieri; meglio dare un numero limitato di gavettoni ad ogni squadra così da non invadere il campo di "bombe")

3) IL VASO

Le squadre si dispongono in fila vicino ad un catino con i gavettoni al via il primo corre in mezzo al campo dietro una linea e deve rompere con la testa il gavettone lanciato dal secondo e poi rimettersi in fondo alla fila. Dopo ogni lancio, chi ha tirato va a colpire di testa e chi lo seguiva nella fila tira a lui. Vince chi rompe più gavettoni con la testa. (si può dare un tempo massimo; un numero limitato di gavettoni; si può fare un solo giro di squadra; si può giocare con i piedi: cercando di calciare il gavettone; di stopparlo con i piedi cercando di non farlo rompere;...)

3) TIRO AL BERSAGLIO

Schierare due squadre su dure righe, una fronte all'altra, ma non troppo vicine. I giocatori dovranno rimanere immobili e uno per volta colpire il loro diretto avversario (quello che gli sta di fronte). In pratica ognuno ha a disposizione un gavettone piccolo e deve colpire l'avversario diretto. (si conta un punto per ogni avversario colpito; si può consentire di schivare il gavettone abbassandosi e muovendosi ma senza alzare i piedi;...)

4) ALL VS ALL

È un tutti contro tutti ma in realtà si formano delle coppie fisse di avversari, (grandi con grandi e piccoli con piccoli) e in un tempo prestabilito ogni giocatore deve prendere il suo diretto avversario con un solo gavettone e non farsi prendere dallo stesso. Alla fine si contano i gavettoni andati a buon fine cioè gli avversari presi. (è bene limitare il campo; si può eliminare chi è stato preso anche se ha ancora il gavettone, magari costringendo chi è stato preso a consegnare il gavettone a chi la colpito; alla fine si può fare il conto delle persone non colpite;...)

5) PALLA AVVELENATA

Si gioca come nella palla prigioniera ma chi viene colpito dal gavettone non diventa prigioniero e viene subito escluso dal gioco. (si può introdurre la variante dello zombie: avendo a disposizione delle bende si fasciano i giocatori avvelenati che vagheranno, senza correre, nel campo avversario con le braccia avanti cercando di toccare e avvelenare quante più persone riescono, chi ancora è "vivo" dovrà guardarsi così dai gavettoni e dagli zombie nemici;...)

6) PALLA PRIGIONIERA

In un campo delimitato da una linea centrale e da due linee di fondo, bisogna catturare gli avversari colpendoli con un gavettone nella loro metà campo e cercando di non farsi bloccare il gavettone al volo (sempre che non si rompa) per non essere catturati. Chi viene preso è prigioniero oltre la linea di fondo degli avversari e per librarsi deve aspettare che i compagni colpiscano un giocatore dell'altra squadra. (oppure i prigionieri tornano liberi dopo un tot di tempo, o dopo aver fatto 2-3 giri del campo;...)

7) CACCIA ALL'UOMO

Ogni squadra sceglie il suo corridore che cerca un luogo dove nascondersi. Al via gli avversari devono scovarlo e colpirlo con i gavettoni. (può essere che il fuggitivo deve essere preso da almeno tre gavettoni e quindi tre persone diverse;...)

8) GAVENTO

È una sorta di corsa olimpica fatta a più batterie tenendo un gavettone sotto il mento e le mani dietro la schiena. Vince chi arriva primo senza far cadere il gavettone (si può fare una corsa a staffetta con un percorso in cui il gavettone è il testimone;...)

9) 10 IDROPASSAGGI

La squadra che attacca deve riuscire a fare dieci passaggi consecutivi senza farsi rubare il gavettone e senza farlo cadere, altrimenti passa in difesa. Non si può avere contatto fisico con gli avversari ma solo ostruzione. (come varianti si può permettere il contatto fisico dove a giocare siano i grandi; si può considerare errore passare il gavettone a chi ce l'aveva appena passata; si può obbligare il giocatore con il gavettone a restare fermo sino a quando non l'ha passato;...)

10) LE TAPPE

A mo' di staffetta ci si deve passare il gavettone sotto il mento senza usare le mani. Vince chi riesce a completare tutti i passaggi rompendo meno gavettoni possibile. (si può introdurre un percorso a ostacoli fra un corridore e l'altro;...)

11) AL DI LÀ DEL MURO

Montata la rete si gioca in modo simile alla pallavolo ma bloccando il gavettone lanciato dagli avversari prima che tocchi terra. (la versione "cieca" potrebbe essere più divertente, ma bisogna trovare un telo che riesca a coprire la rete fino a terra;...)

12) IL TRASPORTO ECCEZIONALE

Bisogna tenere un gavettone molto gonfio, ma non ancora chiuso, fra le labbra o i denti e arrivare alla fine di un percorso. Vince chi riesce senza farlo cadere o sgonfiare eccessivamente. (si possono mettere più bottiglie dall'altra parte del campo e farle riempire;...)

13) IL SALVATAGGIO

Un animatore o un capitano per squadra lancia un gavettone al di là della rete chi lo prende, e non lo rompe, è salvo ed esce dal campo. (se a tirare sono i capitani delle squadre allora cercheranno di passare i gavettoni ai compagni in questo caso è meglio far tirare il gavettone al via dell'animatore per dare le stesse opportunità a tutti i lanciatori;...)

14) BATTAGLIA NAVALE

Si sceglie un tiratore per squadra, si fanno sedere o sdraiare sul pavimento nei due campi distinti e separati da una rete, i restanti elementi della squadra a formare delle navi da 1, 2, 3,... I tiratori a turno dovranno far passare i gavettoni sopra la rete e colpire le "navi" avversarie affondandole. Chi è colpito ma non affondato piega il ginocchio e se è affondato esce dal "mare". Non ci si può muovere e non si può mettersi troppo sotto alla rete. (alla fine si possono contare i colpiti o dare un limite di tempo entro cui giocare; può considerarsi colpito anche chi è stato schizzato dall'esplosione del gavettone ma in questo caso è meglio farli piccoli;...)

15) LA FUGA

I capitani (o un tiratore) delle squadre che si affrontano devono colpire i giocatori delle squadre avversarie che partono su delle file da una parte del campo e per salvarsi devono arrivare ad un'altra linea, passando davanti (ma non troppo) ai tiratori. (si può dare un numero limitato di gavettoni per squadra; dare un tempo massimo a chi si deve salvare per partire dalla zona franca iniziale e arrivare a quella finale;...)

16) TORELLO

Come la versione con il pallone, i giocatori delle squadre che partecipano si mettono in cerchio e un giocatore (o due) si mette nel mezzo. Al via i giocatori della squadra avversaria di quello nel mezzo devono passarsi il gavettone senza che gli venga intercettato da quello al centro (gli avversari in cerchio stanno fermi). Se viene intercettato (preso e non rotto), chi lo aveva tirato viene eliminato e un suo compagno va in mezzo. Anche se il gavettone cade chi lo ha toccato per ultimo viene eliminato. Vince la squadra che resta con più compagni (si possono togliere le eliminazioni e contare le intercettazioni e i gavettoni caduti;...)

17) LA STRADA PIÙ LUNGA

A coppie ogni squadra cerca di portare il maggior numero di gavettoni, tenendoli fra testa e testa, (o fra petto e petto, schiena e schiena) dall'altra parte del campo. (si può dare un tempo massimo; un massimo numero di gavettoni per squadra;...)

18) LE BARELLE

A coppie ogni squadra cerca di portare il maggior numero di gavettoni dall'altra parte del campo, tenendoli sulla pancia di un compagno usato come barella cioè: preso mani e piedi dai compagni. (si può dare un tempo massimo; un massimo numero di gavettoni per squadra;...)

19) IDROBASEBALL

Si gioca come nel baseball, la mazza è quella di spugna o viene sostituita dal braccio e la pallina da un gavettone. Si salva chi riesce a prendere il gavettone prima del terzo strike. (si può fare, che per essere valido, lo strike deve essere raccolto al volo dall'avversario dietro il battitore;...)

Gioco 218: Giochi con bicchieri + acqua

1) LA GRANDE SFIDA

Come a bandierina le squadre si danno i numeri e quando vengono chiamati devono correre a prendere il bicchiere su un tavolo e gettarlo addosso all'avversario. (o,...)

2) LA VASCA DEL VICINO È SEMPRE PIÙ PIENA

Bisogna fare una staffetta con il bicchiere per prendere l'acqua dal proprio catino e buttarla in quello degli avversari. (si possono usare bicchieri bucati;...)

3) IL LANCIO IN LUNGO

Con un bicchiere pieno si cerca, da una linea fissa, di tirare l'acqua il più lontano possibile. Vince chi riesce a fare il record. (o,...)

4) CALDO E FRESCO

Il gruppo è in cerchio senza tenersi per mano. Un giocatore fa il giro intorno al cerchio (all'esterno) con un bicchiere di acqua pieno, e toccando la testa di tutti con il bicchiere dice "caldo" fino a quando arriva dal suo prescelto e rovesciandogli il bicchiere addosso dice "fresco". La persona bagnata inizia a correre nella direzione preferita cercando di raggiungere il suo posto rimasto libero prima di chi lo ha bagnato, altrimenti toccherà a lui bagnare. (o;...)

5) GLI ASSETATI

Sopra un tavolo sono posti tanti bicchieri pieni in fila quanti sono i componenti di ciascuna squadra (quattro squadre, quattro file con lo stesso n° di bicchieri). Al via i ragazzi dovranno a staffetta: correre al tavolo, bere il bicchiere e tornare indietro per dare il cambio a un compagno. Vince chi finisce prima l'acqua. (senza rovesciarla altrimenti dovrà bere un nuovo bicchiere; si può farlo senza mani cioè: prendendo il bicchiere fra i denti e bere sollevandolo;...)

6) IDROSTAFFETTA

Fare un passaggio di acqua da bicchiere a bicchiere fino alla bottiglia per vedere chi la riempie in meno tempo. (oppure si può dare un tempo massimo e vedere quante bottiglie riescono a riempire,...)

7) I FRATELLI D'ACQUA

Ogni squadra si dispone a coppie su due linee distanti qualche metro, uno di fronte all'altro. Uno dei due dovrà riempire il bicchiere nel catino e arrivato alla linea lanciare l'acqua al suo compagno, che cercherà di raccogliercene il più possibile e andrà a versarla nell'imbuto sopra la bottiglia di squadra. Vince chi riesce in meno tempo a riempire la bottiglia. (oppure si può dare un tempo massimo e vedere quante bottiglie riescono a riempire;...)

Gioco 219: Giochi con bottiglie + acqua

1) IL LANCIO IN LUNGO

Con una bottiglia piena si cerca, da una linea fissa, di tirare l'acqua il più lontano possibile. Vince chi riesce a fare il record. (o,...)

2) STAFFABOTTIGLIE

Fare un passaggio di acqua da bottiglia a bottiglia fino al catino per vedere chi lo riempie in meno tempo o arriva ad una linea marcata. (oppure si può dare un tempo massimo e vedere quante bottiglie riescono a riempire in fondo al campo;...)

3) LA PERDITA

Ogni giocatore ha una bottiglia aperta e al via la deve girare sulla testa correre dall'altra parte del campo, rigirla e versare il contenuto rimasto in un secchio. Vince chi riempie prima il secchio. (o lo riempie fino ad una linea; la bottiglia può essere appoggiata sulla testa o tenuta una spanna distante;...)

4) IL DISEGNO

Con una sola bottiglia bisogna fare un disegno per terra usando come punti fissi le teste dei compagni di squadra. Vince chi riesce a ultimare il disegno. (come il gioco di collegare i punti dall'1 al...) (i punti vanno schizzati prima per terra con un gesso, gli si scrive il numero e chi vi appoggerà la testa coprendolo dovrà a voce dirlo quando il gioco sarà iniziato;...)

Gioco 220: Giochi con catini + acqua

1) GIOCO DEI LIMONI

In una bacinella sono posti dei limoni, a turno i concorrenti di ogni squadra devono prenderli usando solo la bocca e portarli dove erano partiti. Vince chi ne porta di più. (se uno non riesce a prenderlo deve almeno impiegare 30 secondi prima di tornare;...)

2) SPAZZOLINO

Il gruppo è in cerchio senza tenersi per mano. Un giocatore (detto "spazzolino") fa il giro intorno al cerchio di denti umani con un catino pieno d'acqua fin quando salta tra due giocatori dice "splasc", tira una secchiata ai due e si mette al posto di uno di loro. Le due persone bagnate devono iniziare a correre nella direzione preferita cercando di raggiungere il posto rimasto libero. (o;...)

3) LE MANI BUCATE

Ogni squadra, a staffetta, prende dell'acqua con le mani da una bacinella e la versa nell'imbuto sopra la bottiglia in fondo al percorso. Quando uno torna ne parte un altro. Vince chi recupera più acqua. (si può anche fare a coppie: uno prende l'acqua e l'altro lo aiuta a disperderne il meno possibile tenendo sotto le mani;...)

Gioco 221: Giochi con pistole ad acqua

1) IL TAGLIAGIORNALE

Con delle pistole ad acqua bisogna colpire dei fogli di giornale appesi con delle mollette a un filo, cercando di farli cadere (o,...)

2) LA PIRAMIDE D'ACQUA

Bisogna costruire una piramide con dei bicchieri pieni d'acqua e cercare di abatterla con le pistole e i liquidator (o,...)

3) GUARDIE E LADRI

Guardie e ladri sono due squadre avversarie; i ladri vanno a nascondersi e le guardie cercano di prenderli e bagnarli sparando alla schiena dei ladri dove è stato attaccato un foglio di carta assorbente con dello scotch di carta. Chi ha il foglio completamente bagnato, sarà portato in prigione dove dovrà cambiarlo. (si può mettere un termine massimo alla durata della prigione -5...10 minuti- dopo di che i ladri sono di nuovo liberi di scappare: le porte della prigione vengono "aperte" si contano i prigionieri o i fogli di carta assorbente fino ad allora portati e alla fine della manche si farà il totale, poi i ruoli si scambiano;...)

Gioco 222: Giochi con spugne + acqua

SPUGNATURA

Bisogna fare una staffetta con la spugna per prendere l'acqua dal proprio catino e buttarla in quello degli avversari. (o;...)

L'APPOGGIO

Si dispongono le squadre su file; l'ultimo della fila gonfia una spugna con l'acqua presa da un catino e la appoggia delicatamente sulla testa del compagno di fronte il quale a sua volta la mette sulla testa del compagno di fronte fino ad arrivare all'ultimo che prende in mano la spugna e la strizza in un imbuto sopra la bottiglia. (o,...)

I LANCIATORI

Tutti i componenti della squadra si tengono a pochi metri di distanza e si lanciano la spugna imbevuta dal primo in un catino; l'ultimo strizzerà poi la spugna in un imbuto sopra la bottiglia. (o,...)

Gioco 223: Giochi notturni

1) CERCHIO GLACIALE (PARA')

Si svolge nel bosco. Sono presenti 3 basi formate da un cerchio di 10 lumini ed una base formata da 15 lumini. Ogni base sarà controllata da un animatore. I ragazzi devono nascondersi nel bosco cercando di non farsi prendere dagli animatori. Gli animatori prendono il ragazzo quando lo illuminano con la torcia e urlano il colore della maglia del ragazzo illuminato accompagnandolo poi in prigione (l'interno di una base qualsiasi di lumini). Ogni 15 minuti al suono della campana vengono liberati 2 ragazzi che sono in prigione da più tempo. I ragazzi hanno lo scopo di arrivare alle basi per spegnere un lumino senza farsi prendere dagli animatori. Chi riuscirà a spegnere un lumino potrà liberare un prigioniero.

2) BU BU SETTETE (NUMERI)

Ad ogni ragazzo viene attaccato un numero sulla schiena e verrà dato un altro numero corrispondente al numero di un altro ragazzo che dovrà cercare. Una volta trovato insieme dovranno cercare il numero del ragazzo preso. Vincerà il gruppo più numeroso di persone.

3) ZANNA DI MAMMUT (TOTEM)

Sono presenti 2 squadre divise nelle 2 metà del campo. In entrambi i campi c'è una zanna. Lo scopo del gioco è difendere la propria zanna e cercare di andare a prendere la zanna degli avversari per poi riportarla nel proprio campo. Quando si viene presi si rimane immobili in attesa che un compagno ci tocchi una mano per liberarci.

4) ACCHIAPPA IL DODO

Una squadra forma un cerchio che contiene l'altra squadra. I ragazzi del cerchio (senza muoversi) devono colpire con una palla i componenti dell'altra squadra che si possono muovere liberamente nel cerchio. Dopo aver giocato per un tempo stabilito dagli animatori, si farà cambio ruoli. Vincerà la squadra che avrà preso più persone nel tempo prestabilito.

Gioco 224: Giochi notturni2: Ponte di ghiaccio (Tappe):

1) 10 SFIDE

I bambini girano per il campo con in tasca 3 vite (3 bigliettini) sfidando altri bambini che incontrano. Quando si incontrano fanno "bim bum bam" e in base al numero che esce dovranno affrontarsi nella sfida corrispondente al numero uscito. Chi vince la sfida prenderà una vita dal bambino sfidato. Quando si arriva ad avere 5 vite, se ne devono consegnare 2 all'animatore della propria squadra. Quando si rimane senza vite bisogna andare dall'animatore a prenderne altre 3 per ricominciare a sfidare. Sfide:

1. 3 SALTII SCRAT
2. GUERRA DEI POLLICI
3. SASSO CARTA FORBICI
4. PESTA PIEDI
5. GUERRA DEI DODO
6. SCIOGLILINGUA
7. PARI DISPARI
8. CHI SFIDA PERDE
9. CHI SFIDA VINCE
10. LOTTA DI COCCODRILLI

2) SCALPO

I bambini delle squadre hanno un "codino" di colore diverso in base alla squadra di appartenenza e devono correre per il campo cercando di rubare il codino delle altre squadre senza farsi prendere il proprio. Vince la squadra che ha preso più codini.

3) ANFORA

I bambini sono sparsi per il campo a coppie. Una coppia inizia il gioco in modo che uno prende e l'altro scappa. Il bambino che scappa può attaccarsi in qualunque momento ad uno dei componenti della coppia ferma e di conseguenza inizia a scappare il componente della coppia a cui non si è attaccato il bambino che scappava. Gli animatori possono invertire i ruoli di chi prende e che scappa urlando cambio.

4) CHI HA PAURA DI DIEGO? (SPARVIERO)

I bambini devono cercare di passare da una parte all'altra del campo senza farsi prendere dallo sparviero (Diego). Chi verrà preso formerà una catena con lo sparviero e dovrà cercare di prendere che ancora corre da una parte all'altra del campo.

5) CIN CIN KARATE'

Si è disposti in cerchio e tenendosi per mano si salta girando e dicendo "cin cin karatè fai la mossa olè". Alla fine di tutto ciò si fa un salto indietro lasciandosi la mano. Bisogna cercare di prendere il vicino con un salto e il vicino può fare solo un salto per allontanarsi e non farsi prendere.

Gioco 225: Il gioco dei negozi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 🏆🏆

Materiale necessario:

- molte lettere dell'alfabeto

Regole:

Ogni squadra si dispone alle estremità della sala. Al via il primo giocatore deve raggiungere l'animatore con le lettere, prendere una lettera e tornare al gruppo, e così via il secondo, poi il terzo, fin quando non viene fermato il gioco. Alla fine il giudice della gara dirà una parola, ad esempio "salumeria" e i gruppi con le lettere che hanno preso devono costruire più parole possibili riguardanti la parola "salumeria".

Vince chi... il gruppo che al termine del gioco avrà composto parole più lunghe.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Gioco 226: Le belle statuine

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 10

Età: da 4 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: 🏆🎸

Categoria scout: di attenzione, famiglia felice

Ambientazione:

Ho visto tante statue buffe al mercato del mio rione...

Materiale necessario:

- musica

Regole:

si fa partire la musica e tutti devono ballare, improvvisamente la musica viene tolta e tutti immediatamente devono fermarsi nella posizione in cui si trovano senza muoversi

Vince chi... chi riesce a stare fermo più di tutti

Valori educativi: fisico e abilità

Gioco 227: Indovina la canzone

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

impianto stereo, una campanella

Regole:

Parte la musica di una canzone, i capitani delle squadre possono correre verso una piccola campanella non appena la squadra pensa di aver capito di che canzone si tratta. Il primo che suona la campanella ha il diritto di rispondere. In caso di errore si torna ai posti, la musica continua dal punto in cui è stata interrotta.

Tutte le squadre possono ripetere la corsa verso la campana, esclusa la squadra che ha dato la risposta sbagliata.

Vince chi... La squadra che ha dato la risposta giusta dopo aver suonato la campanella

Gioco 228: Karaoke

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

impianto stereo, una campanella

Regole:

Ci si divide in squadre e ogni squadra sarà chiamata dal giudice a cantare una canzone proposta dal karaoke.

Vince chi... La squadra che ha ottenuto più punti nelle varie esibizioni.

Gioco 229: Patata bollente

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

musica, una palla

Regole:

Ci si mette tutti in cerchio in modo che ognuno abbia d fianco un avversario. Al suono della musica ci si

passa la palla finché non viene spenta. Il giocatore che al termine della musica rimane con la palla in mano viene eliminato.

Vince chi... La squadra con maggiori giocatori in campo, o quella del giocatore che al termine dell'ultima manches rimane senza palla.

Gioco 230: Pen!

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: 

Regole:

Ci si mette tutti in cerchio, o in più cerchi se sono tante le squadre in modo che ognuno abbia d fianco un avversario. Un animatore sta al centro del cerchio e all'improvviso si volta verso un ragazzo e puntandogli le mani a mò di pistola urla "pen!". Il ragazzo indicato dall'animatore deve abbassarsi, mentre i suoi 2 vicini devono voltarsi verso di loro, e con le mani che fanno una pistola urlare "pen!". Vince la manches il giocatore che urla per primo "pen", mentre l'altro colpito viene eliminato dal gioco. Se il ragazzo puntato dall'animatore non si abbassa, sarà invece lui a morire.

Vince chi... nell'ultima manches urla per prima "pen". Se si gioca a più squadre, s possono fare più cerchi e alla fine unire i superstiti in un unico cerchio.

Gioco 231: Domande sui cartoni animati..e non solo...

1. Qual è il nome del famoso topo di Walt Disney? topolino
2. Il personaggio "Buzz Lightyear" è presente in quale film di animazione? Toy Story
3. Pluto è un cane. Che cos'è Pippo? Cane anche lui
4. Chi cerca sempre di mangiare Titti? Gatto Silvestro
5. Qual è il cibo preferito di Winnie the Pooh? miele
6. Quanti sono gli Aristogatti? quattro
7. Chi è il nemico di Aladdin? Jafar
8. Che tipo di albero è in grado di parlare nel cartone Pocahontas? salice
9. Di che colore è la piume che Peter Pan porta sul cappello? rossa
10. In che città francese è ambientato il Gobbo di Notre Dame? Parigi
11. Che animale è Pumbaa del Re Leone? facocero
12. Cosa ruba Medusa alla bella Ariel nel cartone La Sirenetta? voce
13. Qual è il mestiere di Ade in Hercules? re degli inferi
14. Chi si diverte a rincorrere Alice nella sua avventura nel Paese delle Meraviglie? Coniglio bianco
15. Cosa mangiano Lilli e il Vagabondo durante la loro cena romantica? spaghetti
16. Quale animale rappresentava la coscienza di Pinocchio? grillo
17. Qual è la strada per raggiungere "l'isola che non c'è"? seconda stella a destra, sempre dritto fino al mattino
18. Come si chiama la città in cui è ambientato il cartone Aladdin? Agraba
19. Chi accompagna Pinocchio nel Paese dei Balocchi? Lucignolo
20. In che città vive Wendy con i suoi fratelli? Londra
21. Quanti fratelli ha Wendy? Due
22. Come si chiama il cane di Wendy? Nana
23. Chi è il famoso nemico di Peter Pan? Capitan Uncino
24. Chi vive nell'isola che non c'è oltre a bimbi sperduti e pirati? Sirene e indiani

25. Chi rapisce Pinocchio per utilizzarlo nei suoi spettacoli come burattino? Mangiafuoco
26. Dove finisce Geppetto alla fine della storia in cerca di Pinocchio? Pancia balena
27. Cosa dà Geppetto a Pinocchio da regalare al suo maestro? Mela
28. Che animale diventa assistente di Jafar? Pappagallo
29. Quanti lati ha un pentagono?
30. Quanti sono i continenti?
31. Che lingua si parla in Corsica?
32. Qual è la capitale della Gran Bretagna?
33. Come si dice in inglese casa?
34. Chi è l'attore protagonista del film Il Titanic?
35. Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone?
36. Quante facce hanno due dadi?
37. La radice quadrata di 16?
38. Chi scoprì l'America?
39. Qual è il ballo tipico del Brasile?
40. Ogni quanti anni abbiamo un anno bisestile?
41. Quante uova ci vogliono per formarne una dozzina?
42. Chi è il Santo protettore degli innamorati?

Gioco 232: Staffetta con cucchiaio e pallina

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- una pallina da ping pong per squadra + un cucchiaio per squadra

Regole:

Ogni squadra si dispone in fila indiana. Al via il primo giocatore deve raggiungere l'altra estremità del campo tenendo fra i denti il cucchiaio con la pallina da ping pong, senza toccarla con le mani. Raggiunta l'estremità torna indietro e consegna il tutto a un altro giocatore. Se durante il percorso la pallina cade bisogna raccoglierla e partire dal punto in cui è caduta.

Vince chi... la squadra che fa più viaggi.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Gioco 233: Gin, cola, whisky

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: 

Materiale necessario:

- musica

Regole:

Ogni squadra si dispone a coppie e si balla quando parte la musica. Ad un certo punto la musica si ferma e l'animatore dirà "Gin" oppure "cola" oppure "whisky". Ad ognuna di queste parole corrisponde un gesto, una

posizione che i ragazzi dovranno assumere, che deciderà l'animatore. Se la coppia sbaglia posizione perde punti la sua squadra.

Vince chi... La squadra che con le coppie totalizza più punti.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Gioco 234: Strega comanda color

(Viene scelto un componente per ogni squadra che sarà la strega, le due "streghe" ripetono "strega comanda color..." e indicano il nome di un colore, i componenti che hanno quel colore devono riuscire a sfuggire dalla "strega" in un tempo molto breve di 30 secondi, chi viene catturato rimane immobile. Vince e viene assegnato un punto alla squadra e alla strega che cattura il maggior numero di bambini. Ogni partita ha una durata breve, quindi bisognerà cercare di variare il più possibile la scelta delle "streghe" e dei colori)

Gioco 235: Visual game al buio

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 10 a 111

Durata media: bo! minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di percezione

Materiale necessario:

- cartelloni
- penne o pennarelli.

Regole:

Un componente per squadra, bendato, deve disegnare su un cartellone una **cosa**, senza utilizzare né lettere né numeri.

La squadra deve indovinare il nome dell'oggetto.

Vince chi... indovina di più!

Valori educativi: abilità, fantasia

Gioco 236: Il tocco

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 10 a 111

Durata media: bo! minuti

Tipo gioco: 

Categoria scout: di percezione

Materiale necessario:

- stoffa per bendare

Regole:

Una persona, bendata, dovrà indovinare i componenti della propria squadra toccando solamente il naso.

Vince chi... indovina di più!

Valori educativi: abilità, fantasia

Gioco 235: Palla prigioniera con Re e Alfiere

Le regole sono quelle della Palla prigioniera, ma in più avremo il Re e l'Alfiere, ossia 2 giocatori speciali scelti in segreto dalla squadra. L'Alfiere è immortale, non va mai in prigione anche se colpito e ha il compito di difendere il Re. Se il Re viene colpito la sua squadra perde.