

PALINSESTO GIOCHI Gr.Est. 2019

Prima settimana

LUNEDÌ 10 GIUGNO

Mattina

Giocone iniziale

Luogo: tutto il patronato

Durata: 60 minuti

Materiali:

Svolgimento:

Il gioco è diviso in 6 tappe. Gli animati partiranno dalla palestra per andare a completare le sei tappe. Quando un animato ha completato una tappa otterrà un segno sul braccio con un pennarello. Una volta ottenuti tutti e sei i segni si dovrà recare in palestra dove ci sarà un animatore che gli porrà un indovinello in base alla squadra in cui è:

GIALLA —> Io sono un gran pittore dipingo a tutte le ore, ecco il sole la mattina e la luna e la stellina, il pulcino ed il limone e l'anellino d'oro. Se ben presto indovinate, la vostra squadra ricavate.

ROSSA —> Con il mio vivace sguardo fo arrossire tutti quanti: il tetto della casetta ed il fuoco nel caminetto. Il tondo pomodoro ed il buon peperone, il papavero nel grano e la timida fragoletta. Se avete ben compreso, il mio nome su direte.

ARANCIONE —> Non è giallo, non è rosso ma nel mezzo se ne sta. Molto allegro, indovina se ti va, la spremuta nel bicchiere o la zucca e il mandarino, il pallone mio da basket e la tuta del netturbino

BLU —> non sei rosso, non sei azzurro, non sei giallo, né arancione, ma neppure verde. Che colore sei?

VERDE —> così è il prato dove oggi ho giocato, così è il ranocchio incantato che la bella principessa ha baciato, così è il gelato al gusto di menta e la foglia sulla quale il bruco si addormenta. Che colore è?

AZZURRO —> Do colore al cielo ed al mare ed agli occhi dei bambini, il mio nome tu indovina...

TAPPE:

- 1) Skals (BASKET)
- 2) Trova l'oggetto (scatolone con buco e dentro vari oggetti, prendere in 20 secondi quello richiesto dall'animatore di tappa) (CALCETTI)

- 3) Quidditch sulle porte da calcio (3 cerchi, bisogna fare 2 centri per elementari, 3 per le medie su tre tiri) (CALCIO)
- 4) Gioco silvia corda e pallone sulla rampa (RAMPA)
- 5) Percorso ad ostacoli 2 animati stessa età circa —> 2 percorsi paralleli ed eguali (BASKET)
- 6) Gioco dei pesci, tre pescate fare almeno 8 (da controllare) (CALCIO)

Pomeriggio

1)

Ideatore: Alessio Mazzer

Nome gioco: calcio balilla umano

Tema della giornata:

Numero di Squadre: due

Durata: 20 min.

Luogo: campo da calcio

Numero di animatori: 2

Materiali: un pallone

Svolgimento: le due squadre si posizionano in tre righe sul campo più tre portieri: le tre righe corrispondono ad attacco, centrocampo e difesa. I bambini potranno muoversi solo in orizzontale e tenendosi per mano, e se si mollano le mani o la riga si muove in avanti o all' indietro, verrà chiamato un fallo per la squadra avversaria.

Scopo: fare più gol possibile senza subirne.

Assegnazione punti: 1 punto ad ogni gol.

2)

Ideatore: Marco Simi

Nome: sommergibile

Numero squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: palestra

Numero animatori: 1

Materiali: bende, due cerchi/nastri, molti oggetti come birilli, palloni... da mettere in campo

Svolgimento: In un punto del campo di gioco vi sono tanti oggetti. Ogni squadra forma un trenino mettendo le mani sulle spalle del compagno di fronte. Tutti i componenti sono bendati tranne l'ultimo, che vede. È il classico gioco in cui bisogna battere le mani per dare la direzione alle file. Arrivati al luogo dove c'è il tesoro, il capofila batterà la mano sulla testa del bambino davanti e così via fino ad arrivare al primo, che dovrà prendere in mano l'oggetto e portarlo alla base (un cerchio o un'area delimitata dal nastro). Appena riportato in base si riparte per cercare di portare altri oggetti. Si possono fare 2 round da 10 min e vince chi ha più oggetti nella propria base.

Un solo oggetto alla volta e ogni volta che prende l'oggetto il capofila passa dietro

3)

Ideatore: Alessia Botteri

Nome: Draghi VS Vichinghi

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Tema: collaborazione.

N° squadre: 2.

Durata: 20 minuti

Luogo: campo da basket.

N° animatori: 1.

Materiali: nastro bianco e rosso, 2 palloni.

Svolgimento: ognuna delle due squadre deve dividersi in 3 gruppi:

-i vichinghi che saranno a coppie (hanno il compito di entrare nella zona blu del campo per fare punto, però se vengono colpiti da un pallone devono rientrare nella zona rossa della loro parte di campo);

-gli scudieri (potranno essere colpiti dalla palla e hanno il compito di fare in modo che i palloni non colpiscano i vichinghi. Solo i vichinghi possono entrare nel campo avversario e nella zona blu per fare punto);

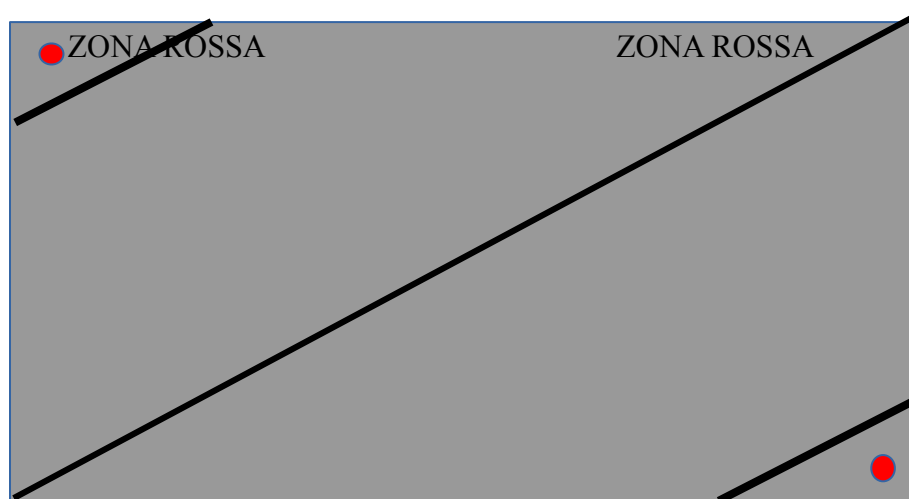
-i draghi (non possono andare nel campo avversario e hanno il compito di colpire i vichinghi con i palloni).

Scopo: far entrare il maggior numero di coppie vichinghe nella base blu avversaria (ogni volta che una coppia entra, fa registrare il punto dall'animatore e poi ritorna nella propria base e ricomincia).

Assegnazione punti: ogni coppia che entra nella base blu avversaria vale 1 punto.

Draghi: 4 - altri ruoli divisi equamente

● =
ANIMA-
TORE



MARTEDÌ 11 GIUGNO

Mattina

1)

Ideatore: Assa Diallo

Nome gioco: Strega Alta

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti, divisi in quattro round da cinque minuti

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: Step, sedie

Svolgimento: le due squadre scelgono un cacciatore che dovrà cercare di eliminare i componenti dell'altra squadra toccando, gli altri bambini cecheranno di non farsi prendere salendo sugli oggetti che li eleveranno da terra; non possono, però, rimanere sopra lo stesso oggetto per più di venti secondi. Tutto il corpo deve stare sopra la sedia o lo step. Ogni round dura cinque minuti. Se in palestra un round a squadra se in campo da basket si divide il campo a metà e da una parte ci sarà una squadra e dall'altra la seconda squadra.

Scopo: Scappare dai cacciatori per i bambini, per i cacciatori è eliminare i bambini delle altre squadre.

Assegnazione punti: un punto ogni bambino eliminato.

Ogni volta che viene eliminato un bambino togliere un oggetto da terra

2)

Ideatore: Chiara Basso

Numero squadre: 2

Durata: 20

Luogo: calcio

Animatori: 2

Svolgimento: la squadra verrà divisa in attaccanti e difensori. Gli attaccanti devono entrare nell'area della squadra avversaria ,se si viene toccati dai difensori bisogna sfidarli a ninja. Se si perde bisogna tornare indietro nel proprio campo e poi si può ripartire, invece se si vince si può continuare a cercare di entrare nell'area. I difensori invece devono difendere la propria area

Lo scopo è entrare nella base avversaria e rispondere ad una domanda posta dall'animatore nella base. Se si risponde correttamente si ha 1 punto, altrimenti 0.

No suggerimenti

3)

Ideatore: Francesco Azzoni

Nome gioco: Caccia all'orso

Tema della giornata: bellezza è... sguardo

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra

Numero animatori: 1

Materiali: palla, nastro, pennarello

Svolgimento: la palestra sarà divisa in 3 zone, due estremità ai lati corti e la zona centrale che dovrà essere la più grande, separate dal nastro. Una squadra si dovrà dividere alle due estremità mentre solo ad alcuni componenti dell'altra squadra verrà fatto sul palmo della mano un segno (poco meno di metà squadra), se il componente avrà un segno sarà un orso. La manche durerà 3-4 minuti e se ne possono fare quante ne permette il tempo, ovviamente invertendo la squadra al centro e quella alle estremità.

Si eliminano con 2 palloni. Assicurarsi che i bambini non nascondano il segno per non farlo vedere all'avversario. Se durante il gioco si vede che i bambini non riescono ad eseguire correttamente il gioco, magari, sostituire il segno col pennarello con qualcosa di più evidente (scalpo?)

Scopo: eliminare gli avversari

Assegnazione punti: i punti si guadagnano solo eliminando gli orsi (2 pt), ma per ogni 3 ragazzi senza segno eliminati si dovrà togliere un punto. I ragazzi devono avere occhio ed eliminare solo quelli col segno sulla mano.

Pomeriggio

1)

Ideatore: Elia Rossi

Nome Gioco: corri & scappa

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 1 animatore

Materiali: cerchi, palline di scotch, bastoni

Svolgimento: le squadre vengono messe in ordine di altezza (dal più basso al più alto) al mio via il bambino dovrà percorrere il percorso poi dovrà toccare l'animatore e ritornare alla postazione di inizio senza fare il percorso **prima che l'avversario lo colpisca con le palline (o lo prenda correndo)**

Assegnazione punti: un punto per ogni bambino che riesce a ritornare alla postazione di inizio senza essere colpito

CAMPO CORTO ALTRIMENTI I BAMBINI SI STANCANO TROPPO

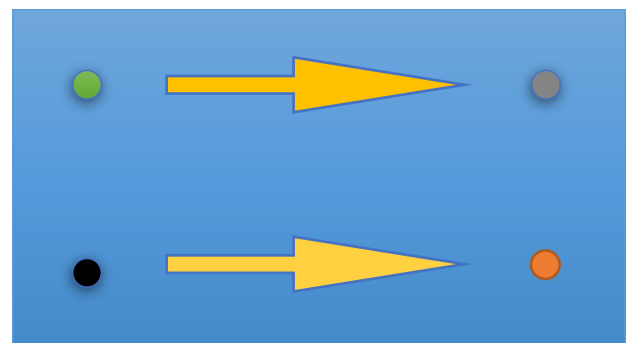
Secondo me è meglio fare in questo modo per dare un senso al gioco, ossia che il bambino fa il percorso tocca l'animatore e deve scappare dall'avversario che lo deve colpire con 1 pallina, quindi un solo tiro disponibile (o rincorrere, a discrezione dell'animatore di tappa).

Perciò si dividono le squadre in 2 metà equilibrate: metà squadra fa il percorso e metà squadra deve colpire (o prendere l'avversario)

● Squadra A: bambini che fanno il percorso

● Squadra B: bambini che fanno il percorso

● Squadra A: bambini che devono colpire quelli della squadra B che tornano



correndo in fila dopo aver fatto il percorso

- Squadra B: bambini che devono colpire quelli della squadra A che tornano correndo in fila dopo aver fatto il percorso

2)

Ideatore: Emma Luca

Nome gioco: PAC-MAN

Tema della giornata: nessuno

Numero di squadre: due

Durata: 20 minuti

Luogo: campo da basket

Numero animatori: animatore di tappa e animatori delle rispettive squadre

Materiali: o scotch di carta o nastro bianco e rosso (meglio lo scotch)

Svolgimento:

Il campo da basket deve essere diviso a metà; con lo scotch o il nastro si devono tracciare delle linee a scacchiera nelle rispettive metà. Una delle due squadre si divide a metà e i giocatori si dispongono sulle righe delle due metà a caso.

Vengono scelti due giocatori dell'altra squadra che dovranno prendere i bambini nelle metà, ma tutti (compresi i bambini che prendono) dovranno correre sulle righe della scacchiera. La sfida è a tempo (circa tre minuti per manche) e alla fine del tempo si invertono i ruoli delle due squadre.

Scopo: prendere più bambini possibili nel tempo stabilito.

Assegnazione punti: un punto per ogni bambino preso.

N.B.: per ogni giocatore che esce dalle righe durante il gioco (sia quelli che prendono che quelli che scappano) si viene tolto un punto alla squadra.

Meglio linee non troppo regolari, quindi non scacchiera ma tipo un labirinto per evitare che si giri in tondo per nulla

3)

Ideatore: Giacomo Nardo

Nome gioco: "indovina l'animato"

Luogo: stanza qualsiasi

Numero squadre:2

Numero Animatori:2/3

Materiale:nessuno

Scopo: il gioco è identico a indovina chi, cioè ad ogni manche tutte due le squadre sceglieranno un componente della propria squadra da fare indovinare all'altra, dicendo il nome a un animatore di squadra. Dopodiché ogni squadra, dopo essersi disposta in fila una davanti all'altra, dovrà fare una per volta una domanda da porgere all'altra squadra (es. È biondo? Ha gli occhi verdi? Gioca a calcio?) per raccogliere informazioni su chi indovinare. Un portavoce per squadra potrà rispondere solo sì o no, poi toccherà all'altra squadra fare una domanda. Se una squadra indovina l'animato, e se confermato dall'animatore della squadra a cui è stato detto il nome, prende il punto, finisce la manche, e si scelgono due nuovi animati da indovinare.

MERCOLEDÌ 12 GIUGNO

Mattina

1)

Ideatore: Sara Rossi

Nome Gioco: indovina chi

Numero Squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra

Numero Animatori: 1/2

Materiali: birilli, cerchi, bastoni, mattonelle

Svolgimento: le squadre saranno posizionate in fila dietro ad un percorso. A turno un bambino per squadra alla volta (al via) partirà ed eseguirà il percorso fino ad un cerchio posizionato come meta comune tra i due percorsi, il primo che arriva dovrà indovinare chi è la persona che verrà mostrata in una foto dall'animatore di tappa. Ogni foto indovinata vale 1 punto.

2)

Ideatore: Filippo Dolfin

Nome gioco: Caccia all'uovo

Tema della giornata: collaborazione

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 1 + 2 animatori che nascondano foglietti alla fine

Materiali: 2 uova costruite con il cartone o delle palline e dei foglietti di carta

Svolgimento: Il gioco è suddiviso in ruoli. Il primo è quello del "cacciatore", che ha il compito di prendere l'uovo dalla base nemica. A difendere la base nemica ci sono i "guardiani", che messi davanti alle porte del campo da calcio devono cercare di prendere i "cacciatori". Una volta che un "guardiano" tocca un "cacciatore nemico" il "cacciatore" deve andare nelle panchine del campo da calcio per aspettare che 3 "guardiani" della propria squadra vadano a liberarlo. Inoltre c'è il ruolo dei "cercatori" che devono cercare nei lati del campo da calcio dei bigliettini nascosti che una volta presi, la squadra accumula 5 punti.

Scopo: Prendere l'uovo nemico e portarlo in base

Assegnazione punti: Ogni volta che una squadra prende un uovo e lo porta in base riceve 3 punti

2 animatori (o aiuto) al cambio nascondono i foglietti nel campo.

Foglietti totali 15 - 3 cercatori a squadra

3)

Ideatore: Francesco Parisi

Nome gioco: Palla re vichingo

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Luogo: Basket

Numero animatori: 1

Materiali: 2 cerchi, 1 palla

Svolgimento: la squadra 1 deve scegliere un re vichingo che si deve posizionare sul cerchio dall'altra parte del campo. Devono fare minimo 5 passaggi e dopo

possono passarla al re che la prenderà al volo e farà punto, gli avversari possono intercettarla al volo.

Assegnazione punti: dopo i 5 passaggi obbligatori si può passare la palla al re e la prende al volo e dà il punto alla propria squadra

Pomeriggio

1)

Ideatore: Giovanni Malaspina

Nome gioco: Scalpo

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: Campo da calcio

Numero animatori:

Materiali: Scalpi di stoffa

Svolgimento: Il gioco funziona come il normale gioco dello scalpo, solo che ci saranno animatori 'contro' bambini. Infatti, dopo che ogni bambino si sarà messo lo scalpo con eventuale aiuto degli animatori, dovrà cercare di non farsi rubare lo scalpo da un animatore della squadra avversaria, ovviamente all'interno del campo da gioco.

Scopo:

Assegnazione punti: finita ogni manche si conterà il numero di scalpi rimasti e di quelli catturati.

2 animatori per ogni metà campo ANIMATORI DA ALTERNARE tra quelli delle squadre (chiaramente con la squadra A giocano i due animatori della squadra B)
Manches a tempo non troppo lunghe

2)

Ideatore: Alessio Mazzer

Nome: Dodgeball

Tema della giornata:

Numero squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: Palestra

Numero animatori: 1

Materiali: 3 palle qualsiasi

Svolgimento: Le due squadre si divideranno in due gruppi uno composto da quinte, prime medie e seconde medie e l'altro con i restanti. I bambini che stanno giocando si dovranno mettere ai due lati della palestra per lungo e lì dovranno

WÜNDER - Gr.Est. 2019

correre in centro per prendere 1 o più palloni che saranno in mezzo alla palestra e con la palla devono eliminare gli avversari. Per venire eliminati definitivamente o si viene colpiti in una parte del corpo esclusa la faccia o quando tiri l'avversario ti prende la palla al volo. Se vieni eliminato non puoi tornare in campo prima della

fine della manche. Ogni manche dura 5 minuti oppure finisce quando tutti i giocatori vengono eliminati e si cambia gruppo che sta giocando.

Scopo: Eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria

Assegnazione punti: Ogni manche vinta è un punto

3)

Ideatore: Giada Lucibello

Nome gioco: Scacco matto

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti Luogo: basket

animatori: 2 Materiali: scotch

Svolgimento: si forma per terra con lo scotch una griglia 10x10. Si gioca tipo scacchi. I giocatori di una squadra si mettono in 2 righe da una parte e i giocatori dell'altra squadra in 2 righe dall'altra parte. Ogni giocatore è un pedone e può fare solo un passo in avanti ogni turno. I giocatori di una squadra devono riuscire a "mangiare" i giocatori della squadra avversaria.

Scopo: "mangiare" tutti i giocatori della squadra avversaria. Assegnazione punti: 2 punti ogni volta che si "mangia" un avversario.

PEDONI SI MUOVONO SOLO IN DIAGONALE, come una specie di dama piuttosto che scacchi

GIOVEDÌ 13 GIUGNO

Mattina

1)

Ideatore: Jader Spavento

Nome gioco: battaglia navale

Tema della giornata:

Numero di Squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: campo da basket

Numero di animatori: 2

Materiali: gessetto, teli

Svolgimento: verrà disegnata una griglia da battaglia navale sul pavimento e i bambini dovranno sedersi per terra secondo uno schema scelto da loro. Le due squadre dovranno chiamare una volta per ciascuno una posizione della griglia, cercando di colpire le navi (cioè i bambini) avversarie.

Scopo: cercare di affondare tutte le navi avversarie.

Assegnazione punti: 1 punto ad ogni parte della nave colpita.

TELI PER SEPARARE I DUE CAMPI, magari quelli verdi che ci sono in 30

2)

Ideatore: Maria Sole Marani Tassinari

Nome gioco: Pallabase

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 2

Materiali: cinesini, una palla

Svolgimento:

Due squadre, una che corre e una in ricezione.

Ad uno ad uno i membri della squadra che corre lanciano la palla e corrono passando per le varie basi, finchè la palla non viene presa e posata a terra dal ricevitore della squadra avversaria.

Se il ricevitore la posa a terra mentre quello della squadra avversaria sta ancora correndo, questo dovrà tornare indietro di una base.

Se la palla viene presa al volo, chi l'ha lanciata è eliminato

Scopo: completare il giro passando per tutte le basi

Assegnazione punti: ogni ragazzo che completa il giro vale un punto

3)

Ideatore: Marianna Luca

Nome gioco: RESTA IN EQUILIBRIO

Tema della giornata: nessuno

Numero di squadre: una

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra

Numero animatori: 1 di tappa + animatori delle rispettive squadre

Materiali: fogli di giornale

Svolgimento: l'animatore di tappa posiziona per terra dei fogli di giornale aperti e distanziati tra loro. I giocatori della squadra si dividono a coppie e al via dell'animatore ogni coppia si posiziona sopra i fogli di giornale entro 10 secondi.

Regole: entrambi i giocatori per ogni coppia devono restare con i piedi dentro i limiti del foglio di giornale senza uscirne (anche di poco) per 10 secondi mentre l'animatore passa tra le coppie per vedere se i limiti sono rispettati. Allo scadere del tempo le coppie cambiano foglio di giornale andando su quello di un'altra coppia, piegandolo a metà e posizionandosi sopra (sempre tutto entro dieci secondi). Si procede così man mano il foglio di giornale diventa sempre più piccolo. I giocatori che escono dai limiti del foglio o che non rispettano i 10 secondi vengono eliminati. Quando tutti i giocatori saranno eliminati si ricomincia il gioco cambiando le coppie.

Assegnazione punti: 1 punto per ciascun giocatore che resta nel gioco alla fine di ogni manche.

Pomeriggio

Giocone

Numero squadre: 6

Luogo: tutto il patronato

Numero animatori: tutti

Materiali: nastro bianco-rosso, scotch, birilli, mattoncini, scalpi, bicchieri, palline da ping pong, cerchi, fogli, cucchiali, spago, tavolo, sedie

Svolgimento:

Il gioco è una caccia al tesoro.

Gli animati saranno divisi in medie ed elementari (medie e quinte elementari insieme).

Il gioco è diviso in 6 tappe per le medie e 4 per le elementari e alla fine di ogni tappa la squadra otterrà un'indizio che indicherà dove si trova la tappa successiva. Oppure l'indizio porterà ad un luogo dove sarà nascosto un'altro indizio. Tutte le tappe saranno organizzate in modo da non far aspettare nessuna squadra.

Le squadre partono dall'entrata del patronato ognuna con un'indizio che la porterà ad una tappa oppure a un'altro indizio

Tappe:

ELEMENTARI:

- 1) Gioco del cucchiaino e della pallina da ping pong da tenere in equilibrio mentre si fa un percorso semplice (sali-scendi, slalom ecc.). Se la pallina cade l'animato riparte (Metà basket)
- 2) Parole tagliate facili e bisogna comporre una storia che viene valutata dall'animatore di tappa. 7 minuti di tempo per completare la storia (aula magna)
- 3) la squadra deve cercare di creare, con gli oggetti dati, un oggetto relativo al tema del Gr.Est. Ci saranno altri materiali nascosti nei dintorni che potrebbero servire per creare l'oggetto. Sarà poi l'animatore a giudicare l'oggetto creato. Durata minima 7 minuti (Palestra)

- 4) Quiz con domande varie semplici (una a testa fino a che non ne indovinano una tutti) (campo da calcio con tavolo)

MEDIE:

- 1) Indovina l'animatore stile impiccato/indovina chi, l'animatore di tappa potrà rispondere solo si o no. Se muore il tipo dell'impiccato la squadra dovrà attendere 3 minuti prima di giocare di nuovo (stanza 15)
- 2) Gli animati si dispongono in due file parallele e avranno un bicchiere di plastica vuoto a testa. Dentro il bicchiere del primo ci sarà una pallina da ping pong. Gli animati devono lanciarsi la pallina tra di loro senza farla cadere. Se la pallina cade si ricomincia dall'inizio (Metà basket)
- 3) Quiz con domande varie (una a testa fino a che non ne indovinano una tutti) (campo da calcio con tavolo)
- 4) Storia di una decina di righe con pezzi di frase tagliati da riordinare (calcetti)
- 5) Gli animati dovranno far passare lo spago dentro le maniche della maglia e poi farlo uscire (corridoio 2 piano)
- 6) Stanza buia con vari oggetti e qualche che spaventa a sorpresa dentro e l'animato ha 30 secondi per prendere un oggetto di una lista che avranno. Ogni squadra dovrà prendere tutti gli oggetti della lista. (stanza 23)

Ordine tappe ed indizi elementari:

	T1	F1	F2	T2	F3	F4	T3	F5	F6	T4	FF
	T2	F2	F3	T3	F4	F5	T4	F6	F1	T1	FF
	T3	F3	F4	T4	F5	F6	T1	F1	F2	T2	FF
	T4	F4	F5	T1	F6	F1	T2	F2	F3	T3	FF
	F1	F5	T1	F2	T3	F3	F4	T2	T4	F6	FF
	F2	F6	T2	F3	T4	T1	F1	F4	T3	F5	FF

Ordine tappe ed indizi medie:

	T1	F1	T2	F2	T3	F3	T4	F4	T5	F5	F6	T6	FF
	T2	F2	T3	F3	T4	F4	T5	F5	T6	F6	F1	T1	FF
	T3	F3	T4	F4	T5	F5	T6	F6	T1	F1	F2	T2	FF
	T4	F4	T5	F5	T6	F6	T1	F1	T2	F2	F3	T3	FF
	T5	F5	T6	F6	T1	F1	T2	F2	T3	F3	F4	T4	FF
	T6	F6	T1	F1	T2	F2	T3	F3	T4	F4	F5	T5	FF

INDIZI:

ELEMENTARI:

- T1: dove ci troviamo tutte le mattine prima di andare in palestra? (BASKET)
- T2: Film!!! (AULA MAGNA)
- T3: se l'inno vuoi ballare, proprio lì devi andare (PALESTRA)
- T4: Gooooooooo!!! (CALCIO)
- F1: quando le scale non vuoi usare, cosa usi per entrare? (RAMPA)
- F2: $7+3 \times 3-3+8=?$ (STANZA 21)
- F3: ti puoi riposare ma non arrampicare! (ALBERO BASKET)
- F4: quando non ti fanno giocare, dove ti siedi a guardare? (PANCHINE CALCIO)
- F5: $11+3-2+2-1-3+1=?$ (STANZA 11)
- F6: per le stanze puoi girare ma mi devi attraversare! (CORRIDOIO 1° PIANO)
- FF: in scenetta 'è sempre, con il cuore e con la mente, in chiesa fa il chierichetto, . chi è questo soggetto?

MEDIE:

- T1: dov'è Alice nel Paese delle Meraviglie? (STANZA 15)
- T2: Ciuffff (BASKET)
- T3: Andiamo a Berlino Beppe! (CALCIO)
- T4: rossi vs blu sul verde (CALCETTI)
- T5: per le stanze puoi girare ma "in alto" mi devi attraversare (CORRIDOIO 2° PIANO)
- T6: che giorno è nato Madiop? Che giorno è l'equinozio d'autunno? (STANZA 23)
- F1: $(72 \times 3-144):3-5=?$ (STANZA 19)
- F2: quando giochi a schiaccia la palla finisce sempre lì (SIEPE)
- F3: quando piove, quello serve sempre (PORTAOMBRELLI)
- F4: dove molli lo zaino quando arrivi? (ENTRATA FUORI)
- F5: sei in mezzo e ti scappa, dove vai? (BAGNO 1° PIANO)
- F6: dove ti vai ad arrampicare pur di non ballare? (SPALLIERE)
- FF: cammina a gambe, ha i guanti ma non è un portiere. Chi è?

WÜNDER - Gr.Est. 2019

VENERDÌ 14 GIUGNO

Mattina e Pomeriggio

Giornata sportiva - Tornei

Seconda settimana

LUNEDÌ 17 GIUGNO

Mattina

1)

Nome gioco: Pallaquadrata

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 (diviso in quattro match da 5 min)

Luogo: calcio

Numero animatori: 2

Materiali: nastro bianco e rosso, scotch carta, palla

Svolgimento: una squadra è dentro il quadrato segnato col nastro. L'altra è all'esterno lungo il perimetro del nastro e dovrà cercare di eliminare i componenti della squadra avversaria colpendoli con la palla. Se uno all'interno la prende al volo non è eliminato. Se due persone vengono toccate di rimbalzo prima che la palla tocchi terra sono eliminate entrambe.

Scopo: Esterni: eliminare tutti i componenti della squadra avversaria. Interni: non farsi eliminare

Assegnazione punti: 1 punto per ogni ragazzo rimasto salvo all'interno allo scadere dei cinque minuti

Dividi medie e elementari

2)

Nome: Gatto e topo

Tema: Rischio

Numero Animatori: quelli delle squadre

Materiale: //

Numero squadre: 2

Tempo: 20 minuti

Luogo: Campo da basket

Svolgimento:

Un animatore ha il ruolo del gatto e deve rincorrere i "topi", i bambini della squadra, che dovranno scappare; chi viene preso è eliminato ed esce dal campo, si fanno più manche.

Note: per i bambini più piccoli OVVIAMENTE cercare di stare al gioco e non prenderli subito

Punti: Se l'ultimo bambino rimasto è delle medie si da 1 punto

Se è in 4/5 elementare, 2 punti

Se è in 1/ 2/ 3 elementare 3 punti

3)

Nome gioco:staffetta+quiz

Numero di squadre:2

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Durata:20 min

Luogo:palestra

Numero animatori

Materiali:birilli pali hula hoop

Svolgimento:percorso all'inizio(si divide la squadra dal più basso al più alto). Chi vince il percorso può rispondere a dei quiz.

Scopo:fare la staffetta il prima possibile e cercare di rispondere giusto alla domanda

Assegnazione punti:1 punto per il vincitore del percorso e un punto bonus se risponde giusto

Pomeriggio

1)

Ideatore: Chiara Basso

Nome gioco: calcio bowling

Numero squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: aperto

Numero animatori: 2

Materiali: 10 birilli, nastro segnaletico, pallone

Svolgimento: all'interno delle due aree ci mettiamo 5 birilli per squadra. I ruoli di ciascuna squadra sono difensori e attaccanti. Gli attaccanti devono cercare di colpire i birilli all'interno dell'area avversaria, mentre i difensori hanno il compito di difendere i birilli. Lo scopo del gioco è riuscire a far cadere per primi tutti i birilli della squadra avversaria giocando a calcio.

Variante: dopo aver fatto una manche si può aggiungere un pallone

2)

Nome gioco: parole crociate

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata: 10 minuti

Luogo: stanze

Numero animatori:1

Materiali: foglio quadrettato, penna

Svolgimento: le squadre dovranno scrivere sul foglio delle parole che si incrociano tra loro

Scopo: scrivere il maggior numero di parole che si incrociano tra loro

Cruciverba in tema scenetta (nomi personaggi, luoghi ecc.)

3)

Ideatore: Nicolò Zito

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata: 10 min

Luogo: 1/2 piano

Numero animatori:

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Materiali: fogli

Svolgimento: Verranno nascosti in una stanza al buio dei fogli con delle parole riguardanti la scenetta della giornata. La squadra dovrà cercare di raccogliere tutti i pezzi in tempo. Ogni bambino avrà a disposizione 20 secondi massimo. I fogli saranno 20 in totale.

Scopo:

Assegnazione punti: Una volta trovati tutti i fogli, la squadra prenderà il punto.

4)

Nome gioco: Roverino saltellando

Numero squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: calcio

Numero animatori 2

Materiali: roverino, nastro bianco-rosso e cerchio per l'area, bastoni, nastro per fare i due campi

Svolgimento: roverino ma con una variante ossia tutti dovranno saltellare a piedi uniti; **almeno 5 passaggi prima di tirare il roverino per fare punto**

Scopo: centrare l'asta della propria squadra

Non più di 3 salti

Dividere medie ed elementari

MARTEDÌ 18 GIUGNO

Mattina

Nome gioco: Giocone

Ideatore: Davide Titta

Numero squadre: 6

Luogo: tutto il patronato

Materiali: tutti gli scalpi, fogliettini da stampare

Svolgimento:

4 basi nel campo da calcio e 2 basi nel campo da basket. Ad ogni animato viene dato uno scalpo. In ogni base sono presenti delle monete(?) con immagini vichinghe. Il giocone consiste in una specie di super sfida a scalpo tra tutte le squadre; la particolarità sta nel fatto che ad ogni sfida vinta si passa da un ruolo più basso ad uno più alto. I ruoli sono in tutto 14, e tutti gli animati partiranno dal ruolo più basso. Per sfidarsi bisogna toccare l'avversario. Chi vince la sfida sale di un ruolo, chi perde scende di un ruolo. Lo scopo è sempre quello di prendere le monete dalle basi avversarie, una alla volta. Se chi perde ha una moneta è obbligato a consegnarla a chi lo ha battuto. Quando un animato diventa Odino (il ruolo più alto) si mette lo scalpo in fronte ed è libero di entrare nelle basi avversarie senza poter essere sfidato da nessuno se non da un altro Odino. In campo da basket e in campo da calcio saranno presenti 2 tavoli (dove ci saremo io e Marco), perché ogni volta che finirà una sfida entrambi gli animati verranno da me o da Marco così che noi gli consegneremo il bigliettino con scritto il loro nuovo ruolo (dipende se hanno vinto o perso la sfida).

Ruoli:

- 1) Cittadino
- 2) Recluta
- 3) Cacciatore
- 4) Vichingo semplice
- 5) Vichingo anziano
- 6) Vichingo scelto
- 7) Generale
- 8) Figlio del capo
- 9) Obelix
- 10) Asterix
- 11) Valchiria
- 12) Capo vichingo
- 13) Thor
- 14) Odino

Pomeriggio

- 1)

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Nome: palle di neve.

N° squadre: 2.

Durata: 20 minuti.

Luogo: palestra

N° animatori: 1.

Materiali: nastro bianco e rosso, le palline di carta e scotch.

Svolgimento: tutti i giocatori delle due squadre devono lanciare più palline che possono nel campo avversario per avere meno palline possibili nel proprio campo.

Scopo: avere meno palline possibili nel proprio campo al termine del tempo.

Assegnazione punti: ogni pallina nel campo vale 1 punto. Chi ha meno punti (e di conseguenza meno palline) vince.

2)

Numero di squadre: due

Durata: 20 minuti

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: animatore di tappa e animatori delle rispettive squadre

Materiali: nessuno

Svolgimento: una squadra si divide in gruppetti da 3-4 giocatori che si prenderanno a braccetto tra loro formando una catena, mentre i giocatori dell'altra squadra si dovranno sparpagliare per tutto il campo. Al via dell'animatore i gruppetti di giocatori dovranno partire da un punto del campo e cercare di prendere quelli della squadra avversaria circondandoli (devono formare un anello prendendosi per mano). La sfida è a tempo (3-4 minuti) e alla fine di ogni manche si cambiano i ruoli delle due squadre. I giocatori presi dovranno sedersi a fondo campo.

scopo: prendere più bambini possibili nel tempo stabilito.

Assegnazione punti: 1 punto per ogni bambino preso

Dividi medie ed elementari

3)

Nome gioco: Battaglia navale

Tema della giornata: bellezza è... curiosità

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: Un telo, una palla, un nastro

Svolgimento: ci sarà un telo in mezzo al campo che sarà sorretto da due animatori o in altro metodo se si trova. I ragazzi si dovranno disporre casualmente nei 2 campi delimitati dal telo e dal nastro. A turno i ragazzi dovranno lanciare la palla dall'altra parte e sperare di beccare un avversario che dovrà stare fermo immobile nella sua posizione. Gli animatori dovranno controllare che i bambini non si muovano e se vengono colpiti.

Assegnazione punti: un punto per ogni bambino colpito

N.B. si possono usare anche più palloni per velocizzare il gioco e magari fare più manche

MERCOLEDÌ 20 GIUGNO

Mattina

1)

Nome gioco: ruba la bandiera

Tema della giornata:

Numero squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: Campo da calcio

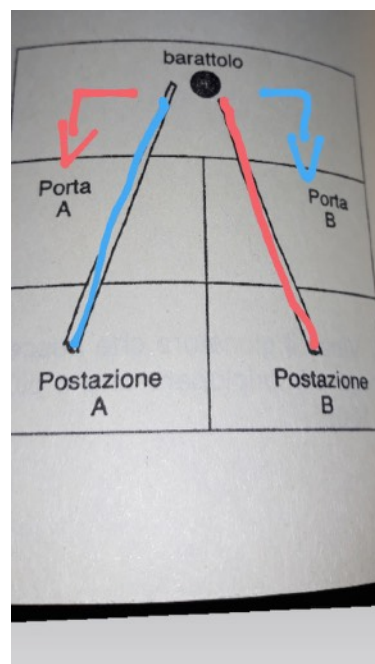
Numero animatori: 1

Materiali: 2 Bastoni

Svolgimento: Le due squadre si metteranno nella due metà del campo e al via dovranno cercare di prendere la bandiera avversaria che si troverà in porta e potranno essere fermati se verranno toccati anche con una mano e appena toccati dovranno tornare nella loro metà di campo per tornare a giocare, i bambini non potranno essere presi se sono nella loro metà di campo o dentro la porta avversaria. Il bambino che ha la bandiera per fare punto dovrà tornare nella propria metà campo e potrà essere fermato anche normalmente e se viene toccato deve tornare a mettere giù la bandiera avversaria e deve tornare nella sua metà. Se la bandiera di una squadra viene presa bisognerà rimetterla a posto e le squadre faranno un cambio campo e si ricomincerà la manche.

Scopo: Prendere la bandiera avversaria

Assegnazione punti: 1 punto ogni volta che la bandiera avversaria viene presa



2)

Nome gioco: "i tre caposquadra della palla avvelenata"

Luogo: palestra

Materiale: una palla e un nastro per delimitare la metà campo

Numero di squadre: 2

Numero Animatori: 2

Scopo: il gioco è identico a palla avvelenata (lanciarsi la palla, se un animato viene colpito viene eliminato) ma all'inizio di ogni manche verranno scelti tre "caposquadra", che dovranno cambiare ad ogni manche, e solo se la squadra avversaria eliminerà questi tre "caposquadra" avrà il punto (entro il tempo prestabilito, altrimenti avrà il punto la squadra che avrà eliminato più capi).

In caso di manche pareggiata il punto non viene dato a nessuna squadra.

Gli animatori controlleranno chi è stato realmente colpito dalla palla.

Durata: avevo in mente di fare tante piccole manche, in modo da non far annoiare troppo gli animati eliminati e per fare provare un po' a tutti il ruolo di "caposquadra"

3)

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Nome gioco: Percorso a ostacoli

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 10 minuti

Luogo: Campetto da calcetto

Numero animatori:

Materiali: 2 palloni, dei cerchi, 6 coni, 6 paletti

Svolgimento: è un semplice percorso ad ostacoli, uno per ogni squadra. Si parte saltando a piedi uniti avanti e indietro 3 paletti; successivamente bisogna saltare anche qua a piedi uniti in 3 cerchi consecutivi. Finito di saltare questi bisogna fare slalom intorno a 3 coni e intorno all'ultimo bisogna fare 2 giri attorno ad esso. Dopodiché si arriverà ad un limite segnato, dove ci sarà una palla con la quale bisogna fare canestro.

Assegnazione punti: **1 punto chi arriva primo + 1 punto per ogni canestro fatto.**

Pomeriggio

1)

Nome gioco: il gioco del barattolo

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: stanze/ palestra

Numero animatori: 1

Materiali: 2 cerchi, 2 bastoni di lunghezza uguale, un barattolo, **tavolo**

Svolgimento: le due squadre si posizionano in fila in ordine di altezza per poi essere numerati. I bambini chiamati dall'animatore di tappa dovranno posizionarsi all'interno dei cerchi, prendere il bastone e cercare di spostare con esso il barattolo (posizionato in modo che sia raggiungibile per poco) verso il lato esterno dell'avversario

Non bisogna far cadere il barattolo dal tavolo. Magari dividere elementari e medie con 1 tavolo per gruppo (2 totali) per velocizzare lo svolgimento del gioco

Scopo: mandare il maggior numero di volte il barattolo verso il lato esterno dell'avversario

2)

Nome gioco: Risposte al volo

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: Campo da calcio

Numero animatori: 2

Materiali: una palla

Svolgimento: Bisogna disporsi in due zone del campo distinte, nelle quali ci saranno le rispettive squadre. Fatto ciò i bambini si dovranno passare la palla tra di loro. Il lanciatore dovrà gridare (per esempio) 'aria', 'terra' o 'acqua' ; chi invece

WÜNDER - Gr.Est. 2019

riceverà la palla dovrà dire (per esempio) un animale che vive quel tipo di territorio. Chi non prende la palla al volo, chi impiega troppo tempo per rispondere, chi ripete il nome di un animale già detto o chi sbaglia a dire l'animale verrà eliminato. Il gioco diventerà più divertente man mano che si velocizzerà. Vince la squadra che al terminare del tempo stabilito presenterà più giocatori rimasti.
Assegnazione punti: Al termine di ogni manche

3)

Nome gioco: Fazzoletto ad ostacoli

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti Luogo: basket

Numero animatori: 2

Materiali: birilli, coni ecc

Svolgimento: due squadre in ordine dal più piccolo al più grande vengono numerati. L'animatore in fondo al percorso tiene il fazzoletto, chiama 2 numeri che devono fare il percorso. Il primo che prende il fazzoletto facendo tutto il percorso bene vince. Se sbagliano il percorso ricominciano da capo.

Scopo: prendere il fazzoletto

Assegnazione punti: 2 punti chi prende il fazzoletto senza errori, 1 punto chi prende fazzoletto con errori.

GIOVEDÌ 21 GIUGNO

Mattina

1)

Ideatore: Chiara Basso

Numero squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: aperto

Animatori: 2

Materiali: palla

Svolgimento: lo scopo del gioco è quello di entrare nell'area della squadra avversaria passandosi la palla (si possono fare massimo tre passi con la palla in mano). Quando un bambino è dentro l'area della squadra avversaria ha la possibilità di aggiudicarsi il punto se fa gol nella porta (in porta ci sarà un bambino della squadra avversaria).

Delimitare l'area con nastro bianco-rosso

2)

Nome gioco: Tris

Numero di squadre: 2

Tema:

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra

Numero animatori: 2

Materiali: 9 cerchi per segnare il quadrante del tris, casacche arancio e blu (sono in stanza 7)

Svolgimento: le due squadre si dispongono in due file dal più piccolo al più grande. Davanti ad ogni squadra c'è un percorso ad ostacoli che i bambini dovranno fare. Il primo bambino metterà la casacca nella casella scelta da lui/lei. Ogni round è vinto dalla squadra che per prima fa tris.

Scopo: avere tre casacche dello stesso colore vicine nel quadrante

Assegnazione punti: un punto ogni tris fatto da ogni squadra

3)

Nome gioco: Distruggi il castello

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 1 più gli animatori delle squadre

Materiali: scatoloni e una palla, **nastro per delimitare l'area dove ci saranno gli scatoloni**

Svolgimento: nelle due aree del campo da basket ci saranno degli scatoloni in pile a formare un castello. Le regole sono le stesse di roverino: massimo tre passi, almeno 5 passaggi, se la palla cade è dell'avversario.

Scopo: abbattere il castello della squadra avversaria.

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Assegnazione punti: vince la manche la squadra che fa cadere per prima tutto il castello avversario

N.B. si possono fare più manche se il tempo lo concede.

Pomeriggio

Giochi della fiera (più o meno dieci tappe) da organizzare

WÜNDER - Gr.Est. 2019

VENERDÌ 22 GIUGNO

Mattina e Pomeriggio

Gita ad "Aquafollie"

Terza settimana

LUNEDÌ 25 GIUGNO

Mattina

1)

Ideatore: Marco Simi

Nome: Non più di tre passi

Numero squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 1

Materiali: una benda, nastro bianco-rosso

Svolgimento: il cercatore è bendato e 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 totali in tutta la manche per evitare di essere toccati: se un giocatore fa un passo alza la mano se ne fa due alza entrambe le mani se ne fa tre deve incrociare le braccia. Il giocatore, per non essere toccato, può anche abbassarsi, ma se viene preso, esce dal campo. Si fanno due partite da 5 min. l'una cambiando il cercatore.

Si assegna un punto per ogni giocatore che viene toccato.

Dividere il campo in due per le due squadre e se è troppo grande delimitarlo con il nastro

2)

Ideatore: Andrea Dal Mas

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: Campo basket

Numero animatori: 2

Materiali: birilli, palloni, roverini

Svolgimento: si mettono le squadre dal più basso al più alto. Il primo della squadra va a prendere il primo oggetto e lo passa al secondo della squadra che dovrà poi andare a prendere il secondo oggetto. Se un oggetto cade bisogna riportarlo indietro

Scopo: portare tutti gli oggetti senza farli cadere al punto di partenza

3)

Ideatore: Sara Rossi

Nome: nascondino al buio

N. Squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: varie stanze

N. Animatori: 2 o 3 stanze per squadra

Materiali: monete di carta

Svolgimento: i bambini si nascondono (uno per ogni squadra) nella stanza al buio e un animatore dovrà cercarli (nel momento in cui lo tocca il bambino è eliminato) e

fare in modo che non riescano ad uscire dalla stanza, intanto, l'altro animatore resterà fuori per dare i punti ai bambini che riescono ad uscire con UNA E UNA SOLA moneta in mano.

Scopo: non essere trovati dall'animatore e riuscire ad uscire dalla stanza con una moneta

Assegnazione Punti: ogni volta che un bambino prende una moneta= un punto

Pomeriggio

1)

Ideatore: Davide Titta

Nome Gioco: Pronti a partire

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: Campo da calcio

Numero animatori: 2

Materiali: roverini

Svolgimento: le due squadre verranno divise in 2 dopo essere state divise in ordine di età ogni metà delle due squadre verrà affidata ad un animatore di tappa (le due metà piccole insieme, quelle grandi anche), ad ogni bambino verrà affidato un numero. Gli animatori di tappa (indipendenti tra loro) lanceranno il roverino, appena il roverino tocca il terreno l'animatore chiama un numero e il bambino che ha quel numero dovrà scattare per prendere il roverino. Prende il punto il bambino che prende per primo il roverino.

Squadre divise a metà per non far star fermi troppo i bambini. Si possono anche usare più roverini per animatore anche per far partire più bambini insieme.

Scopo: scattare per arrivare per primi al roverino.

Assegnazione punti: ogni roverino preso è un punto, vince chi prende più roverini.

2)

Ideatore: Jader Spavento

Nome gioco: percorso 007

Tema della giornata:

Numero di Squadre:

Durata: 10 min.

Luogo: corridoio secondo piano

Numero di animatori: 2

Materiali: nastro e scotch

Svolgimento: verrà messo del nastro in mezzo al secondo piano, che sarà il "laser" e i bambini, uno alla volta, dovranno cercare di arrivare dall'altra parte del corridoio senza toccare il nastro. Ad ogni bambino che riuscirà a terminare il percorso senza toccare i fili verrà assegnato un punto alla propria squadra; se il bambino tocca il nastro dovrà tornare in coda e non saranno assegnati punti alla sua squadra.

Scopo: arrivare alla fine del corridoio senza toccare il laser.

Assegnazione punti: 1 punto per ogni bambino che completa il percorso.

3)

Ideatore: Jader Spavento

Nome gioco: attento all' uovo

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Tema della giornata:

Numero di Squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: campo da basket

Numero di animatori: 1

Materiali: cucchiaini, coni, pallina da ping pong

Svolgimento: verranno messi dei coni uno dietro l'altro e i bambini dovranno completare il percorso con pallina sul cucchiaino, cercando di non farla cadere.

Scopo: completare il percorso senza far cadere la pallina.

Assegnazione punti: 1 punto per ogni bambino che completa il percorso.

4)

Ideatore: Sara Rossi

Nome: equilibrio

Tema: -

Squadre: 1

Durata: 10 minuti

Luogo: rampa

N. Animatori: 1/2

Materiali: un libro, step birilli ed occorrente per ostacoli

Svolgimento: a turno un bambino alla volta della squadra dovrà attraversare tutta la rampa con un libro in testa senza farlo cadere, ci saranno degli ostacoli. Se il bambino fa cadere il libro o lo tocca con le mani o fa cadere un ostacolo deve tornare in coda alla fila.

Scopo: arrivare alla fine della rampa con il libro in testa

Assegnazione punti: ogni volta che un bambino riesce ad arrivare alla fine della rampa con il libro in testa senza averlo fatto cadere= un punto

MARTEDÌ 26 GIUGNO

Mattina

1)

Ideatore: Alessio Mazzer

Nome gioco: pallamano

Tema della giornata:

Numero squadre:2

Luogo: Palestra

Numero animatori: 1

Materiali: una palla qualsiasi, le due porticine gialle

Svolgimento: Le due squadre si divideranno in due gruppi uno composto da quinte, prime medie e seconde medie e l'altro con i restanti. Le due squadre si posizioneranno nella palestra, come pallamano ci sarà un portiere e il resto della squadra si sparpaglierà per la palestra che avrà un limite. Per sapere chi avrà la palla si fa pari e dispari, le squadre per giocare si dovranno mettersi in ginocchio e chi avrà la palla non si potrà muovere mentre gli altri si potranno muovere liberamente, se la palla tocca il muro verrà data all'altra squadra, se due bambini prendono la palla contemporaneamente si farà una contesa. Le due squadre cambieranno gruppo che gioca dopo 10 minuti, inizieranno a giocare i più piccoli.

Scopo: Fare gol nella porta avversaria

Assegnazione punti: 1 punto ogni gol fatto (e un punto in meno se beccano i festoni che presumo ci saranno)

2)

Ideatore: Marco Capitanio

Nome gioco: Biathlon

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: Campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: 6 cerchi, 6 palloni, nastro b/r, scotch carta

Svolgimento: Si dividono le due squadre nelle 2 metà del campo e ogni squadra gioca per conto proprio.

Il campo viene diviso come da foglio seguente.

Ogni squadra si mette in ordine di altezza dal più piccolo al più grande e si mette in fila nella propria metà di campo.

Al via il primo bambino di ogni squadra tira i tre palloni nei tre cerchi e a seconda del punteggio (1, 2 o 3 centri nei cerchi) esegue il giro lungo (0pt) medio (1pt) o corto (1pt) o, se fa centro in tutti e 3 i cerchi torna dietro in fila. Quando parte il primo, il secondo membro della squadra inizia a tirare e appena il primo arriva, parte; E COSÌ VIA

Ogni squadra gioca in modo indipendente dall'altra, più veloci saranno le squadre più punti potranno fare (1 pt. per ogni centro nei cerchi)

Scopo: Fare più centri nei cerchi possibile per accorciare il percorso e per fare punti

3)

Ideatore: Sara Nizzetto

Nome: Raccatta le palline classico

Tema della giornata: Collaborazione, reattività

Durata: 20 minuti

Numero Squadre: 2

Luogo: Campo da Calcio

Numero animatori di tappa: 1 animatore e 1 aiuto

Materiali: Cerchi di plastica e palline

Svolgimento: Il gioco si svolge in campo da calcio in cui verranno disposti dei cerchi (uno per ogni angolo), le due squadre saranno posizionate sui due angoli opposti del campo ognuna di fronte ad un cerchio contenente delle palline di carta, al VIA un animato per squadra parte dal cerchio della sua BASE correndo per raggiungere quello contenente le palline della BASE avversaria (gli animatori dovranno stare attenti che egli non tagli le curve e svolga il percorso giunto lì, prenderà una pallina e continuerà sempre correndo il percorso, fino all'aver raggiunto nuovamente la sua base depositandovi quindi la pallina.

Allo scadere del tempo che verrà segnalato dall'animatore di tappa, si fermano i giocatori e si raggruppa la squadra.

Scopo: Racimolare più palline possibili per vincere la manche

Punti: Un punto per ogni manche vinta.

Pomeriggio

Giochi d'acqua (arrivano a brevissimo)

MERCOLEDÌ 27 GIUGNO

Mattina

Giocone Pietro Zecchinato

Pomeriggio

1)

Ideatore: Riccardo Fusaro

Nome Gioco: Scappa dai vichinghi

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata:20 minuti

Luogo: Campo da calcio

Numero animatori: 2

Materiali: Palline di scotch

Svolgimento:

Una squadra fa i vichinghi l'altra i fuggitivi, i vichinghi ricevono all'inizio del turno una pallina, al via i fuggitivi dovranno scappare da una parte del campo da calcio fino all'altra, nel frattempo con un ritardo di 4/5 secondi i vichinghi partiranno sempre dallo stesso lato e dovranno toccare sulla schiena i fuggitivi per catturarli. Dato che i vichinghi partono dopo hanno in possesso una pallina, che potranno lanciare per colpire un fuggitivo, quando quest'ultimo viene colpito dovrà cominciare ad avanzare non più correndo ma saltando a piedi uniti(o ad Heidi o altro modo deciso dall'animatore).

Dopo un po' di manche si invertono i ruoli.

Assegnazione punti:

1 per ogni fuggitivo catturato.

2)

Ideatore: Emma Luca

Numero di squadre: due

Durata: 15 minuti

Luogo: campo da basket

Numero animatori: animatore di tappa e animatori delle rispettive squadre

Materiali: nessuno

Svolgimento:

Una squadra si divide in gruppi da 4-5 giocatori. Formano dei cerchi, restando un po' lontani l'uno dall'altro, e si mettono d'accordo su quando chiudere il cerchio (cioè darsi la mano improvvisamente). Intanto i giocatori dell'altra squadra passano da una parte all'altra dei cerchi.

Quando i cerchi vengono chiusi si contano quanti giocatori sono rimasti dentro. Si fanno due match da 5 minuti (uno per ogni squadra)

Scopo: prendere più bambini possibili nel tempo stabilito

Assegnazione punti:

un punto per ogni bambino preso.

WÜNDER - Gr.Est. 2019

3)

Ideatore: Giada Lucibello

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra

Numero animatori: 2

Materiali: ostacoli

Svolgimento: percorso ad ostacoli. Quando parte la musica devono fermarsi. Chi non si ferma ricomincia. Quando la musica smette riprendono il percorso.

Scopo: finire il percorso

Assegnazione punti: 2 punti chi finisce senza sbagliare. 1 punto se sbagliano ma vincono.

GIOVEDÌ 28 GIUGNO

Mattina

1)

Ideatore: Beatrice Colombo

Titolo gioco: attento alla meta!

numero di squadre: 2

durata: 20 minuti

luogo: campo da calcio (da basket)

numero animatori: 1 in più per aiutare a controllare

materiali: tre palloni

svolgimento: la squadra A si posiziona in riga a fondo campo con i palloni.

La squadra B si posiziona in modo sparso in $\frac{3}{4}$ di campo (lasciando quindi un po' di spazio davanti alla squadra A.

La squadra A dovrà arrivare a fare meta nella porta avversaria passando la palla sempre verso dietro (quindi un ragazzo avanza e la passa ad un che si trova più indietro di lui e così via).

La squadra B dovrà intercettare i palloni senza mai avere un contatto fisico con i giocatori avversari (potranno prendere la palla solo se in volo o per terra).

Quando la squadra B intercetta un pallone questo dovrà essere riposizionato a fondo campo dove alcuni giocatori A potranno tornare e ricominciare i passaggi verso la meta.

Si fanno manche da 5 minuti (se troppo o troppo poco di calibra il tempo)

scopo: vince la squadra che in totale ha fatto più mete.

assegnazione punti: un punto per ogni meta, se avvengono contatti fisici per rubare la palla se toglie un punto

2)

Ideatore: Raffaele Benzo

Il ladro tra la folla

Luogo: Campo da basket

Tempo: 10 minuti

Squadre: 2

Le squadre si dispongono parallelamente in fila, abbastanza distanti tra loro. Il bambino che chiude la fila (il ladro) dovrà iniziare a fare lo slalom tra i bambini della sua fila e successivamente anche con quelli dell'altra squadra; un bambino dell'altra squadra, dopo 3 secondi, dovrà rincorrere il ladro e toccarlo, facendo anch'esso lo slalom. Se dopo 2 giri il ladro non è stato toccato otterrà un punto e si sistemerà in fila

3)

Ideatore: Marta Dose

nome gioco: fai cadere i birilli

tema della giornata: normale

numero di squadre: 2

durata: 10/15 minuti

WÜNDER - Gr.Est. 2019

luogo:palestra

numero animatori: 1

materiali: una decina di birilli,una pallina, cerchi, step, bastoni

svolgimento: le due squadre vengono disposte in fila. faranno un percorso e il primo che terminerà il percorso avrà la possibilità di lanciare la pallina per fare strike.

scopo: fare strike

assegnazione punti: 1 alla squadra che fa strike

Pomeriggio

1)

Ideatore: Marco Capitanio

Nome gioco: Occhio al vichingo

Numero squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: Palestra e calcetti

Numero animatori: 2 (uno vestito, uno che spiega)

Materiali: Necessario per percorso, sedia, ingredienti stampati

Svolgimento:

Quiz cultura generale per ottenere più ingredienti possibili della ricetta della pozione magica (la ricetta completa la ha il vichingo. Palestra al buio per clima notturno, divisa con sedia in mezzo e percorsi identici ai lati. Facendo il percorso devono raccogliere più ingredienti possibile tra quelli che hanno scoperto e possono tentare di prenderne altri. Il vichingo può svegliarsi e se si stanno muovendo ritira un tot. di ingredienti in base all'età

3 pt. per ingr. Giusto

1 pt. per ingr. Sbagliato

Dopo devono comporre la pozione (gli ingredienti saranno stampati)

2)

Ideatore: Anna Salerno

Nome gioco: colpisci l'indovinello

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata: 10 minuti

Luogo: basket

Numero animatori: 1

Materiali: scatole dei locker, pallina, indovinelli

Svolgimento: le scatole sono sparse per terra e solo all'interno di una è nascosto un indovinello, un bambino alla volta con la pallina cerca di colpire una scatola. Se viene colpita una scatola vuota non viene dato il punto e la pallina passa ad un altro bambino, se viene colpita la scatola giusta si possono consultare e poi rispondere all'indovinello.

I bambini si girano e l'animatore mette un altro indovinello in un'altra scatola.

Assegnazione punti: 1 punto se viene colpita la scatola con l'indovinello (ma non viene data una risposta all'indovinello), 2 punti se viene colpita la scatola e viene data una risposta all'indovinello.

Esempio di indovinelli :

WÜNDER - Gr.Est. 2019

- Sai qual è la parola formata da quattro sillabe e lunga ventuno lettere? (alfabeto)
- Dov'è che i fiumi si possono attraversare a piedi asciutti e in un secondo si va da una città all'altra? (nella cartina geografica)
- Chi vive appeso ad un filo? (il ragno)
- Si mette in tavola si tagli ama non si può mangiare. Che cos'è? (il mazzo di carte)
- Qual è il libro che ha più personaggi, ma meno trama di tutti? (elenco telefonico)

3)

Ideatore: Davide Titta

Nome gioco: Kaleidos

Tema della giornata: -

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min.

Luogo: aula magna

Numero animatori: 2

Materiali: Fogli con oggetti (kaleidos)

Svolgimento: A turno bisogna trovare più oggetti possibile con la lettera indicata dall'animatore di tappa

Scopo: trovare più oggetti possibile con la lettera indicata

4)

Ideatore: Davide Titta

Nome gioco: I Bimbi sperduti

Tema della giornata: collaborazione

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: Campo da calcio

Numero animatori: 2 di tappa, gli altri animatori di squadra seguono i bambini (soprattutto i più piccoli, che dovranno 'liberare') nel gioco, un paio stanno invece in base a controllare la difesa.

Materiali: Monete, fascette per riconoscere i piccoli che liberano e non possono essere presi, dai grandi che attaccano

Svolgimento:

Squadra 1

Si divide la squadra nei più "grandi" e i più "piccolini"

I più grandi dovranno correre dall'altra parte del campo senza essere presi dagli avversari, e prendere una moneta dalla base avversaria, vincendo a sasso carta e forbice con i difensori che trovano in base. (Se perdono, tornano indietro).

I più piccolini invece, dovranno fare la parte in realtà più importante: girare per il campo e correre a liberare i compagni più grandi presi dagli avversari, passando sotto le gambe.

Squadra 2

Anch'essa si divide in 2, alcuni sparsi nella propria metà campo a prendere gli avversari che cercano di attraversare, altri in base a sfidare chi arriva a sasso carta forbice

Scopo: Prendere più monete possibili, e rimanere con il numero maggiore di giocatori liberi in campo

WÜNDER - Gr.Est. 2019

Inoltre il tema è la collaborazione, perciò dato che lo scopo è rimanere anche con il numero maggiore di giocatori liberi, anche i piccolini si sentiranno messi in gioco e dovranno collaborare moltissimo alla vincita della squadra liberando i compagni

Assegnazione punti: Si segna quante monete e quanti giocatori liberi possiede la prima squadra che "attacca", si fa la stessa cosa con l'altra squadra, chi ne ha di più vince il gioco (è quindi un gioco unico, a meno che non si riesca e si vogliono fare più manche.

VENERDÌ 29 GIUGNO

Mattina

Giocone finale

Nome gioco: GIOCONE FINALE

Ideatore: Davide Titta

Numero squadre: 6

Luogo: campo da calcio e campo da basket

Materiali: nastro b/r, paletti o coni, palline scotch, 6 secchi/scatoloni, 50 monete colorate per squadra (300), 5 monete rotonde per squadra (25),

Svolgimento: vengono disposte le 6 basi in campo da calcio; all'interno di ogni base sono presenti 10 monete del colore delle altre squadre (esempio: nella base della squadra rossa ci saranno 10 monete della squadra blu, 10 della gialla, 10 della verde e così via). Lo scopo di ogni squadra è recuperare tutte le monete del proprio colore. Ogni squadra può prendere SOLO le monete del proprio colore, e deve impedire che le altre squadre prendano le rispettive monete dalla loro base. Nelle basi ci saranno due animatori di due squadre diverse (esempio: nella base della squadra rossa ci sarà un animatore della squadra verde e uno della squadra blu) in modo da evitare di barare (come successo l'anno scorso) perché ricordo che noi siamo animatori e non animati che vogliono vincere il grest a tutti i costi.

Le squadre non saranno divise in attaccanti e difensori, tutti potranno sia attaccare sia difendere. Per entrare nelle basi avversarie un animato deve semplicemente non essere toccato dai componenti dell'altra squadra. Se invece viene toccato ci sarà una sfida; colui che tocca (quello in "difesa") sceglie la modalità di sfida: morra cinese o pollo. Se vince "l'attaccante" egli sarà libero di entrare nella base, ma se vince il "difensore" allora lo sconfitto sarà costretto ad andarsene e cambiare obiettivo (a meno che le uniche monete rimaste da prendere non siano in quell'unica base). Le sfide devono avvenire il più vicino possibile alle basi in modo da essere sorvegliate dagli animatori ed evitare incomprensioni/casini sul fatto che un animato sia libero o meno di entrare in base. Ogni animato può prendere UNA moneta alla volta e portarla immediatamente nella propria base. In ogni base ci saranno anche 5 monete rotonde; queste servono per sfidare i personaggi della scenetta a scalpo. Questi si troveranno in mezzo al campo da calcio in una specie di ring da combattimento. Per sfidarli bisogna consegnare loro una moneta e ogni animato è libero di farlo (ovviamente meglio se lo fanno i più grandi che hanno più possibilità di vincere) purché lo faccia una sola volta (quindi un animato può fare una sola sfida). Se vince il personaggio della scenetta ci sarà una penalizzazione di 1 pallina nella seconda parte del gioccone, ma se vince l'animato la squadra avrà a disposizione un bonus nella parte finale del gioccone (vengono segnate su un foglio le vittorie e le sconfitte di ogni squadra). (gli animati non possono sfidare animatori in squadra con loro anche se in quel momento sono personaggi della scenetta per evitare che ci siano favori non graditi)

Infatti una volta che una squadra ha raccolto le 50 monete del proprio colore sceglierà 3 di loro che andranno in campo da basket. Gli altri continueranno a difendere la propria base. In campo da basket ci saranno 6 scatoloni contenenti rispettivamente 20,15,12,10,7 e 5 palline di scotch. Gli animati selezionati dalla

WÜNDER - Gr.Est. 2019

squadra si posizioneranno davanti allo scatolone in base al loro ordine d'arrivo (il primo davanti allo scatolone con 20 palline, il secondo davanti a quello con 15, e così via). Nel campo da basket ci sarà Morket (Andrea Zecchinato). Gli animati devono colpirlo con le palline nello scatolone. 3 punti per ogni pallina che lo colpisce. Nel frattempo se la squadra non ha più monete delle altre squadre in base si potrà muovere silenziosamente in campo da basket per sostenere i loro 3 compagni. Molto importante tenere conto delle penalizzazioni o dei bonus. Quest'ultimo consiste nell'avanzamento di un metro della linea di tiro per colpire Morket.

Scopo: vincere il grest senza barare

Pomeriggio

Prove spettacolo finale