

## **GIOCO 1**

Autore: Diego Prete

Nome gioco: Palla a mano da seduti con indovina il personaggio

Tema della giornata: I vostri eroi

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: Palestra

Numero animatori: 2

Materiali: Le porte gialli piccole e una palla di gomma

Svolgimento: È la classica palla a mano da seduti solo che per fare punto si devono fare 5 passaggi e rispondere a una domanda su un personaggio di un film/cartone/serie TV (il personaggio sarà deciso in base all'età) si deve passare la palla a 5 membri diversi e ci si deve dividere in squadre equilibrate tra elementari e medie. Non si può suggerire

Scopo: Far goal e indovinare il personaggio

Assegnazione punti: 1 punto se indovini il personaggio 2 se indovini il personaggio e un film/serieTV/ cartone in cui c'è quel personaggio.

## **GIOCO 4**

Autore: Davide Pollicino

Nome gioco: Dama

Tema della giornata: Giorno qualsiasi, magari se piove

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: Palestra

Numero animatori: 3

Materiali: Nastro segnaletico, nastro adesivo, fascette

Svolgimento:

1) Si costruisce la scacchiera 10x10 con nastro segnaletico e adesivo

2) Si dispongono 15 animati per squadra formando tre righe (sulla scacchiera) da entrambi i lati. Gli animati restanti saranno quelli che dovranno confermare gli spostamenti (quelli sulla scacchiera non possono)

3) Inizia il gioco, dopo una breve spiegazione

Scopo:

Il gioco si conclude quando:

1) Finisce il tempo e c'è il cambio luogo

2) Tutte le pedine vengono mangiate (e ricomincia una nuova partita)

3) Tutte le pedine diventano damoni (i damoni si riconoscono perché avranno una fascetta in testa)

4) Non c'è la regola del soffio

Assegnazione punti:

-1 punto per ogni pedina mangiata

-1 punto per ogni damone conquistato

-2 punti per ogni pedina mangiata da un damone

-3 punti per ogni damone mangiato da un damone

(le pedine non possono mangiare i damoni)

## **GIOCO 6 (x giochi d'acqua)**

Autore: Gianmarco Maione

Nome Gioco: SpongeBob

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 2

Materiali: 3 secchi (uno riempito d'acqua e due vuoti), due spugne e un metro a nastro.

Svolgimento: far igienizzare le mani a tutti i bambini prima della consegna delle due spugne e far posizionare in due punti segnati in fila indiana dal più basso al più alto e posizionare il secchio pieno d'acqua davanti alle file al "via" di un animatore il primo animato della fila inizierà a correre verso il secchio pieno d'acqua immergerà la spugna nel secchio in modo da riempirsi e che poi correrà a svuotare nel secchio vuoto della propria squadra posizionato ad equidistanza dietro la propria fila una volta svuotata l'animato consegnerà la spugna al compagno successivo che partirà. Alla fine di ogni round si verificherà grazie al metro quale dei due secchi sia il più pieno ed il round successivo inizierà dall'animato della fila che avrebbe dovuto eseguire il turno dopo.

Scopo: riempire il più possibile il secchio della propria squadra

Assegnazione dei punti: ogni round vale 1 punto, chi ne vince 2 su 3 vince il gioco.

## **GIOCO 7**

Autore: Maione Gianmarco

Nome gioco: palla sacchetto

Tema della giornata: credere in sé stessi

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero di animatori: 4 (2 per ogni meta campo)

Materiali: 6 cerchi di diverse dimensioni (4 grandi e 2 piccoli), un filo o corda qualsiasi, coni, palline di carta e nastro adesivo.

Svolgimento: far posizionare in fila indiana dal più basso al più alto le due squadre alle estremità della metà campo al "via" di uno dei due animatori posizionato affianco alla squadra il primo animato della fila eseguirà un percorso ad ostacoli, a fine percorso l'altro animatore posizionato davanti alla porta da calcio con collegati i cerchi consegnerà una pallina all'animato che cercherà di fare canestro dentro uno dei cerchi, dopo che l'animato avrà tirato l'altro animatore darà il via per la partenza del prossimo animato.

Scopo: imbucare più palline possibili nei diversi cerchi

Assegnazione punti: i cerchi grandi valgono un punto mentre quelli piccoli ne valgono due

## **GIOCO 8**

Ideatore: Giacomo Schiavon

Nome gioco: percorso con indovinello

Tema: sfida

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra

Numero animatori: 3 (squadra 1, squadra 2 e tappa)

Materiale necessario: birillo, pallina, bastoni, cerchi e step

Svolgimento: i ragazzi sono disposti in fila indiana. Al via dell'animatore i primi due dovranno correre a fare un percorso (che comprende salti a destra e a sinistra per i bastoni, su e giù per lo step, giro attorno al birillo e salto sul cerchio). Una volta completato il percorso i ragazzi dovranno cercare la pallina nascosta nella palestra e, una volta trovata, potranno presentarsi all'animatore di tappa, che porrà al ragazzo/a che ha portato la pallina una domanda sulla scenetta/tema della giornata (es: Qual è il tema di oggi? Cosa è successo nella scenetta di questo pomeriggio/mattina?)

Scopo : Rispondere correttamente alla domanda.

Assegnazione punti : 1 per risposta corretta, mezzo punto per aver trovato la pallina.

## **GIOCO 9**

AUTORE: Aurora Cassin

NOME GIOCO: gioco del pescatore

TEMA DELLA GIORNATA:

NUMERO DI SQUADRE: 2

DURATA: 20 minuti

LUOGO: campo da basket

NUMERO ANIMATORI: - 1 di tappa- almeno 2 per ogni squadra

**SVOLGIMENTO:** Una squadra si dispone in riga lungo la linea che divide a metà il campo da basket. La seconda squadra invece si distribuisce sulla linea di fine del campo da basket. Quando l'animatore di tappa darà il via la squadra posta lungo la linea di fine campo dovrà cercare di raggiungere correndo la linea di fine campo opposta attraversando quella di metà campo. La squadra che invece è disposta sulla linea di metà campo avrà il compito di impedire agli avversari di oltrepassare la linea in cui sono schierati. Per fare questo dovrà semplicemente toccare i componenti della squadra avversaria senza però tenersi le mani facendo catena e senza spostarsi dalla linea e dunque muovendosi solo a destra e a sinistra. Chi verrà toccato dovrà sedersi fino alla fine della manche. Ogni manche termina nel momento in cui la squadra posta al centro del campo avrà preso ogni componente della squadra avversaria. Una volta terminata la prima manche le due squadre si scambiano i ruoli.

**SCOPO:** squadra posta sulla linea di centrocampo → toccare più avversari possibili, senza andare loro incontro e rimanendo lungo la linea

squadra posta lungo la linea di fine campo → non venire presi in modo tale che la manche non termini

**ASSEGNAZIONE PUNTI:** Ogni manche deve avere una durata di 10 minuti al termine della quale andranno contati i componenti della squadra ancora in gioco e confrontati poi con quelli rimasti della squadra avversaria una volta cambiati i ruoli. Chi ne conterà di più otterrà il punto.

## **GIOCO 10**

AUTORE: Aurora Cassin

NOME GIOCO: l'assassino e l'investigatore

TEMA DELLA GIORNATA:

NUMERO DI SQUADRE: 2

DURATA: 20 minuti

LUOGO: due stanze

NUMERO ANIMATORI: - 2 di tappa- almeno 2 per ogni squadra

**MATERIALI:** /

**SVOLGIMENTO:** Le squadre svolgono il gioco separatamente. Ogni squadra si siede in cerchio e chiude gli occhi. L'animatore di tappa dovrà assegnare a due di loro il compito di assassino o di investigatore (possibilmente ai bambini più grandi), battendo una volta sulla spalla per assegnare il primo, due per il secondo. Una volta che l'animatore di tappa annuncia l'inizio del gioco tutti potranno riaprire gli occhi e l'assassino dovrà "uccidere" i componenti del cerchio facendo loro l'occholino. I bambini a cui sarà rivolto l'occholino dovranno dire a voce alta "sono morto/a" e spostarsi poco fuori dal cerchio. L'investigatore dovrà invece cercare di capire chi è l'assassino osservando attentamente i compagni di squadra. Dunque l'assassino dovrà comportarsi in maniera discreta e l'investigatore dovrà

fare lo stesso così da individuare il colpevole.

SCOPO: Smascherare più assassini possibili in un dato tempo

ASSEGNAZIONE PUNTI: L'animatore di tappa segnerà quante manche si effettuano e dunque quanti assassini si smascherano in 20 minuti.

## **GIOCO 11**

Ideatore: Dolfin Filippo

Nome gioco: scalpo a coppie

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata:20 min

Luogo: campo da calcio

Numero animatori:2

Materiali: scalpi

Svolgimento: Il gioco si divide in 2 Manche. i bambini si dispongono a coppie. Lo scalpo deve stare con le due estremità dietro nei pantaloni dei bambini. i bambini devono cercare di prendere gli scalpi degli avversari. Se a una coppia è stato preso lo scalpo si deve andare nelle panchine.

Scopo: riuscire a prendere tutti gli scalpi della squadra avversaria

Assegnazione punti: 1 punto per la squadra che ha più scalpi rispetto all'altra finita la Manche

## **GIOCO 12**

Ideatore: Dolfin Filippo

Nome gioco:

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata:10

Luogo: campo basket

Numero animatori:1

Materiali: palle, step, birilli, bastoni, scalpo

Svolgimento: i bambini si dispongono in due file (una per squadra) in ordine di altezza. A coppia devono tenere una palla con la testa e tenendo le mani dietro la schiena. Devono fare un percorso ad ostacoli per poter prendere uno scalpo senza far mai cadere la palla. Se la palla cade si passa alla prossima coppia.

Scopo: riuscire a completare un giro.

## **GIOCO 13**

Autore: Chiara Rioda

Nome gioco: LE GEMME NASCOSTE.

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata: 10 minuti

Luogo: Una stanza interna al patronato con armadi e tavoli (per il gioco sono necessari dei posti dove nascondere le gemme).

Numero animatori: 2

Materiali: 5 gemme colorate (si possono creare con gomme/palline/bottoni)

Svolgimento: I bambini della squadra si dividono in coppie, tenendo conto dell'età: i più piccoli con i più piccoli e viceversa. Ai bambini vengono spiegati i vari punteggi relativi alle diverse gemme\*. Ogni coppia ha 30 secondi (per essere facilitati, le coppie formate da animati dalla terza elementare in giù, 1 minuto) per trovare all'interno di una stanza buia più gemme possibili. La stanza deve avere una tapparella leggermente aperta così che i bambini non rischiano di andare addosso al tavolo. I due animati devono poi decidere, in base al valore delle gemme trovate, quale portare fuori all'animatore che segnerà i punti raccolti dalla coppia. L'altro animatore intanto nasconde di nuovo le gemme trovate (cambiando la posizione).

Scopo: Trovare la gemma che vale di più.

Assegnazione punti:

\*gemme:

1. ROSSA: 10 punti
2. VERDE: 7 punti
3. BLU: 5 punti
4. GIALLA: 3 punti
5. BIANCA: 1 punto

I punti delle varie gemme vengono poi sommati. Se la squadra ha totalizzato:

- 1) Meno di 20 punti: 1 punto nella classifica finale.
- 2) Da 20 a 40: 2 punti.
- 3) Da 40 a 60: 3 punti.
- 4) Da 60 a 80: 4 punti.
- 5) Da 80 a 100: 6 punti.

## **GIOCO 14**

Autore: Chiara Rioda

Nome gioco: LA PIETRA RUBINO.

Tema della giornata: Infrangere le regole

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: Palestra

Numero animatori: 2

Materiali:

1. Cono
2. Bastone
3. Step
4. Due fotocopie della foto della pietra di rubino da tagliare in 10 parti (come un puzzle).
5. Libro

Svolgimento: Ai bambini viene mostrato come svolgere il percorso: salire e scendere due volte sullo

step, un giro intorno al cono, passare il bastone saltando da una parte all'altra di esso e infine arrivare agli animatori tenendo in equilibrio in testa il libro.

Un animatore dà il "via" e i due animati delle squadre avversarie partono e svolgono il percorso. Alla fine di esso viene dato loro un pezzo del puzzle che deve essere portato alla squadra. Tornando indietro, gli animati battono il cinque ai secondi due bambini pronti a

partire. Vince la squadra che riesce a comporre il puzzle per prima. Dato che esso è formato da 10 pezzi, la gara si svolge due o più volte così da far partecipare tutti i bambini della squadra.

Scopo: Comporre il puzzle prima degli avversari.

Assegnazione punti: Ad ogni manche, la squadra che impiega meno tempo ottiene un punto. Vengono poi sommati tutti i punti raccolti.

## **GIOCO 15**

Autore: angela zanon

Nome gioco: ruba gemme

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 1 di tappa + quelli delle relative squadre

Materiali: 20 gemme (palline di carta), 1 ulteriore gemma (sempre pallina di carta ma colorata o dorata, basta che sia distinguibile dalle altre) nastro bianco e rosso per delimitare l'area da difendere.

Svolgimento: simile a ruba bandiera. Le due squadre si dispongono ai poli opposti del campo. Alle due

estremità del campo ci sarà un'area delimitata dal nastro, all'interno della quale vanno posizionate le "gemme" (10 per squadra). La squadra verrà poi divisa in due, attaccanti e difensori, e verrà scelto un giocatore per squadra che farà il "cercatore". I difensori avranno il compito di impedire agli attaccanti avversari di entrare o di uscire nell'area contenente la gemma. Gli attaccanti dovranno quindi tentare di rubare la gemma dalla squadra avversaria, riuscendo a entrare nell'area delimitata, uscire e arrivare nella metà campo della propria squadra. I difensori possono muoversi all'interno di tutta la propria metà campo. Dovranno toccare gli attaccanti e sfidarli a sasso carta forbice, se vince il difensore, l'attaccante dovrà tornare nella propria metà campo, altrimenti l'attaccante sarà libero di entrare o uscire dall'area della gemma.

I cercatori invece dovranno cercare la gemma speciale, nascosta all'interno del campo da basket o subito all'esterno dove c'è l'entrata. Qualora il cercatore riuscisse a trovare la gemma prima dello scadere della manche, assumerà il ruolo di attaccante o difensore.

Il gioco è diviso in manche da 10 min l'una

Scopo: avere più gemme possibili alla fine della manche e trovare quella speciale

Assegnazione punti: 0,5 punti per ogni gemma rubata 4 punti per quella speciale

## **GIOCO 16**

Ideatore: Angela Zanon

Nome gioco: un tappeto di ragni

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti circa

Tema giornata: cap 5 ([Le nostre paure e come queste ci bloccano])

Luogo: campo da calcio o da basket

Numero animatori: 1 di tappa

Materiale necessario: foglietti di carta e palline e monete di carta

Svolgimento: a ogni animato viene consegnato un foglietto all'inizio del gioco con scritto il suo ruolo che può essere tommy ( 2 per squadra), custode(4 per squadra) o ragni (tanti quanti i giocatori rimasti). Il ruolo deve essere segreto.

Sul foglietto dei ragni inoltre c'è anche scritto un numero.

I custodi eliminano tutti i ragni e sono eliminati solo dai "tommy"

I "tommy" eliminano i custodi e sono eliminati da tutti i ragni con numero minore di 5(compreso).

I ragni eliminano i ragni con numeri minori ma sono eliminati da quelli maggiori. (Esempio: Se mi è stato

assegnato il numero 4 potrò eliminare i numeri 1,2,3 ma sarò eliminato dal 5,6,7...) e i tommy in caso il numero sia  $\leq 5$  al via i giocatori iniziano a correre cercando di prendere (con un tocco) un animato della squadra avversaria.

Quando un bambino verrà colpito si dovrà recare insieme al giocatore che lo ha preso da un animatore che stabilirà chi dei due sarà eliminato in base al ruolo.

i due ragazzi mostrano di nascosto all'animatore il foglietto che dice che ruolo hanno, l'animatore dichiarerà chi dei due ha vinto e chi è eliminato, senza rivelare il ruolo dei ragazzi: se per esempio si toccano Martina e luca, l'arbitro, dopo aver letto il cartoncino dirà solo: 'E' eliminato luca!' l'animatore consegnerà alla squadra vincitrice una moneta, in caso abbia eliminato un ragno, due se elimina un custode e 4 se elimina tommy. Nel caso si tocchino due bambini con ruoli uguali (Es: il 3 con il 3 o il custode con il custode ) nessuno verrà eliminato torneranno a giocare

Scopo: una squadra vince quando riesce a raccogliere 20 monete.

Assegnazione punti: 0,5 punti per moneta

## **GIOCO 17**

Autore: Diego Prete

Nome gioco: Verità o bugia

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 30 minuti

Luogo: palestra

Numero animatori: 2

Materiali: fogli su cui ci sono scritti degli oggetti strani, carta e un pennarello

Svolgimento: a una delle due squadre verrà detto un oggetto un po' bizzarro l'altra squadra potrà fare delle domande per 30 secondi/ un minuto e poi dovranno dire se l'altra squadra stava mentendo o no.

Scopo: riconoscere se l'altra squadra sta mentendo

Assegnazione punti: 1 punto se si capisce se l'altra squadra stava mentendo o no

## **GIOCO 18**

Autore: Davide Pollicino

Nome gioco: Conquista il birillo

Tema della giornata: Nessuno

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: coni e palline

Svolgimento: Si dividono le squadre in due parti del campo (si dividono in attaccanti e difensori). I difensori devono difendere l'area dentro cui ci sono i coni da liberare. Gli attaccanti devono riuscire a prendere i coni nella porta avversaria senza essere toccati dai difensori (gli attaccanti non possono essere toccati da altri attaccanti dell'altra squadra). Ogni attaccante ha due palline di carta in mano o in tasca e sono le due vite, ogni volta che l'attaccante viene preso dal difensore deve dargli una partita e il difensore la metterà dentro la propria area. La partita si conclude quando tutti gli attaccanti di una squadra sono stati presi o quando una squadra conquista il cono.

Scopo: conquistare il cono e eliminare gli attaccanti avversari

Assegnazione punti: un punto per ogni vittoria (conquista del cono), e un punto alla squadra che ha più

palline e quindi che ha toccato più attaccanti. Quando tutti gli attaccanti di una squadra vengono

toccati la partita finisce e va un punto alla squadra che li ha eliminati.

## **GIOCO 19**

Autore: Davide Pollicino

Nome gioco: Campo pulito

Tema della giornata: Nessuno, col sole

Numero di squadre: 2

Durata: 5 minuti a partita

Luogo: Campo da basket

Numero animatori: 3

Materiali: palline

Svolgimento: Ogni squadra si mette in una metà campo e in ogni campo ci saranno 30 o 40 palline

(dipende da quante ce ne sono) e all'inizio del timer di 5 min si devono lanciare le palline nel campo

avversario cercando di avere meno palline possibili nel campo. Bisogna stare molto attenti perché

ognuno ha due vite e ne perde una ogni volta che viene colpita da una pallina lanciata dall'avversario.

Quando si perdono entrambe le vite si va fuori fino alla fine del gioco.

Scopo: Eliminare più giocatori possibile e avere meno palline nel proprio campo

Assegnazione punti: un punto alla squadra che ai 5 minuti ha meno palline nel campo e un punto per la

squadra che ha più giocatori. Se prima dei 5 min una squadra ha perso tutti i giocatori finisce la partita

e il punto va alla squadra avversaria.

## **GIOCO 20**

Autore: Andrea Dal Mas

Nome gioco:

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata:10 min

Luogo:rampa scala

Numero animatori:1

Materiali:palla

Svolgimento: la squadra si mette in cerchio. Bisogna passarsi la palla e chi la lancerà dovrà gridare o

aria o acqua o terra. Chi la riceverà dovrà dire un animale che vive in quel luogo

Scopo: cercare di andare il più veloce possibile e di non sbagliare

Assegnazione punti: L'animatore conterà gli errori fatti e la squadra che farà meno errori vince

## **GIOCO 21**

Autore: Andrea Dal Mas

Nome gioco: percorso con sasso casta forbice

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: palestra

Numero animatori: 1

Materiali: coni, step, birilli, cerchi

Svolgimento: si sistemano le 2 squadre in fila dal più basso al più alto. ci sarà un percorso e i primi

bambini della fila partono facendo il percorso e a un certo punto si incroceranno (perché è lo stesso

percorso e una squadra inizia dall'inizio e l'altra dalla fine). dopo essersi incrociati

giocheranno a sasso

carta forbice e chi vince continua il percorso e chi perde torna nella sua fila facendo iniziare il secondo

della sua fila per incrociarsi il più presto possibile con il vincitore della squadra avversaria in modo da

cercare di vincere a sasso carta forbice. se un bambino riesce ad arrivare nella base avversaria

vincendo contro gli avversari prende un punto

Scopo: andare verso la base avversaria vincendo a Sasso carta forbice

Assegnazione punti: 1 punto per ogni bambino che va nella base avversaria

## **GIOCO 22**

Autore: Andrea Dal Mas

Nome gioco: Staffetta

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata:20

Luogo:campo basket

Numero animatori:1

Materiali:birilli step bastoni cerchi puzzle

Svolgimento: si mette la squadra dal più basso al più alto. Il primo giocatore fa il percorso il più veloce possibile. Tra i due giocatori che vince, riceve un pezzo del puzzle che consegna alla squadra. La squadra deve prendere tutti i pezzi del puzzle e finire il puzzle riguardante il tema della giornata/tema del grest .  
Scopo: finire il puzzle prima dell'altra squadra  
Assegnazione punti: 1 punto al bambino che riceve il pezzo di puzzle

## **GIOCO 24**

Ideatore: Giacomo Nardo

Nome gioco: Palla avvelenata modificata

Tema: Sfida

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: Palestra

Numero Animatori: 1

Materiale necessario: Nastro bianco-rosso, scotch di carta per fissare il nastro, fascette (bastano 6), palla (leggera, tipo spugna).

Svolgimento: Il gioco è molto simile a palla avvelenata (palestra divisa a metà, ogni squadra in una metà campo, chi viene colpito dalla palla viene eliminato) ma con una variante. All'inizio di ogni manche vengono scelti per ogni squadra tre animati che dovranno indossare la fascetta in testa. Gli animati con la fascetta hanno lo stesso ruolo di quelli senza, la differenza sta nella assegnazione punti.

Scopo: eliminare i tre animati della squadra avversaria con la fascetta (se questo non dovesse accadere entro 10 min, la manche finisce, si contano i punti ottenuti da entrambe le squadre, e se ne inizia una nuova, cambiando animati con la fascetta e ovviamente re-inserendo tutti gli eliminati).

Assegnazione punti: Gli animati con la fascetta eliminati valgono 1 punto, mentre per ogni 5 animati senza fascetta eliminati viene assegnato 1 punto.

-----

## **GIOCO 25**

Ideatore: Giordano Nizzetto

Nome gioco: staffetta a tappe

Tema: fidarsi degli altri

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiale necessario: 2 cerchi, 6 birilli, scotch, 4 palline e 2 palloni, 8 cinesini

Svolgimento: Le 2 squadre si posizioneranno nei due angoli opposti del campo in fila per ordine di età, al via il primo giocatore di ogni squadra correrà fino allo step facendo su e giù, superato lo step raggiunge la pallina che dovrà lanciare per fare centro nel cerchio che è legato alla porta (3 m di distanza per le elementari, 5 m per le medie), fatto centro proseguirà fino alla palla che dovrà lanciare per fare cadere 1 birillo per le elementari, 2 birilli caduti per le medie (3 m elementari, 5 m medie). Successivamente dovrà correre seguendo i cinesini per poi dare il cinque al compagno che poi partirà. Scopo: tutta la squadra dovrà completare il percorso. Assegnazione punti: 2 punti alla squadra che vince una manche

## **GIOCO 26**

Ideatore: giordano nizzetto

Nome gioco: guardie e ladri quadrato

Tema: fidarsi degli altri

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min, 5 min per round

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2-3

Materiale necessario: nastro segnaletico rosso-bianco, palline di carta, scotch

Svolgimento:

Una squadra alla volta si posizionerà nel campo da basket, mentre l'altra dovrà scegliere 2 giocatori (guardie) che dovranno toccare i giocatori dell'altra squadra (ladri).

Per il campo saranno posizionati dei quadrati creati con il nastro dove all'interno saranno disposte delle palline di carta. I ladri possono rifugiarsi per un massimo di 5 secondi all'interno di questi quadrati e colpire con la pallina la guardia, la quale ha 3 vite e ogni volta che viene colpito da una pallina perde una vita.

Scopo: le guardie devono cercare di arrestare tutti i ladri

Assegnazione punti: i punti vanno alla squadra dei ladri; tanti punti quanti sono i ladri rimasti

## GIOCO 27

Ideatore: Giordano Nizzetto

Nome gioco: Fortuna o abilità?

Tema: fiducia in se stessi

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket/calcio

Numero animatori: 2

Materiale necessario: 4 cerchi e 8 coni

Svolgimento: ognuna delle 2 squadre verrà suddivisa in 2, equamente tra grandi e piccoli.

I 4 gruppi si disporranno in fila dietro ai 4 cerchi. Al via il primo di ogni fila correrà esternamente ai coni e, superato il secondo cono, dovrà girarci intorno incontrandosi perciò con l'avversario e sfidarlo a "sasso, carta e forbice". Chi vince continua a correre, mentre chi perde deve tornare alla propria fila. Il compagno successivo al perdente dovrà correre e tentare di intercettare il vincente sfidandolo a sua volta a "sasso carta forbice". E così via. Appena un giocatore supera l'ultimo cono, i successivi della fila devono immediatamente partire, cosicché il gioco non venga interrotto.

Scopo: Continuare a vincere sasso, carta e forbice fino a quando non si supera il cono determinato.

Assegnazione punti: 1 punto ogni 2 volte che si supera il cono

## GIOCO 28

**AUTORE** : Fusaro Lorenzo

**NOME GIOCO** : Corri senza cadere e indovina la canzone

**TEMA DELLA GIORNATA** :

**NUMERO DI SQUADRE** : 2

**DURATA** : 20 minuti

**LUOGO** : palestra

**NUMERO ANIMATORI** : 2

**MATERIALI** : 2 cerchi 2 step e 2 birilli

**SVOLGIMENTO**: Si posiziona un birillo davanti a ogni squadra bisogna fare 4 giri attorno ad esso. Dopo si corre verso il cerchio e bisogna saltare dentro, indietro e dopo andare verso lo step dove bisogna salire e scendere 2 volte il primo che batte il 5 all'animatore può cercare di indovinare la canzone

**SCOPO** : Arrivare primo al traguardo e indovinare

**ASSEGNAZIONE PUNTI** : Il primo che arriva ha un punto.

## GIOCO 30

Ideatore: Matteo Zara

Nome gioco: Basket da seduti

Tema: Il gioco di squadra

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: palestra

Numero animatori: 1

Materiale necessario: due cestini, scotch (bianco), palla o pallini in base alla grandezza dei cestini

Svolgimento: le squadre andranno divise in 2 (saranno delle squadre miste), l'animatore di tappa

andrà a fare una linea con lo scotch nella prima tre quarti e un'altra linea nella seconda tre quarti

(linee da 2pt), i bambini si andranno a posizionare seduti sparsi per il campo e dovranno cercare di

fare canestro nei cestini e passarsi la palla (minimo 5 passaggi per fare punti), per muoversi non

dovranno usare le mani ma solo il sedere e potranno tenere la palla/pallina in mano massimo 5

secondi per ognuno. Ogni tempo durerà la metà del tempo del gioco in generale (circa 10 min).

Scopo: fare canestro

Assegnazione punti: dentro la linea 1pt, fuori dalla linea 2pt

## **GIOCO 31**

Autore: Mattia Tognolo

Nome gioco: disegna con un foglio con la schiena del compagno

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata: 10 minuti

Luogo: interno

Numero animatori: 2

Materiali: fogli pennarelli

Svolgimento: la squadra verrà divisa in tre e ogni gruppo dovrà mettersi in fila indiana sedersi e mettere un foglio sulla schiena del compagno. Gli animatori faranno vedere una foto all'ultimo della fila dove dovrà ridisegnarlo. Il compagno davanti deve capire il disegno e disegnarlo così fino al primo

Scopo: indovinare più disegni

Assegnazione punti: ogni disegno indovinato un punto

## **GIOCO 32**

Autore: Mattia Tognolo

Nome gioco: Nasco-prendi

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata:

Luogo: campo da calcio

Numero animatori:

Materiali:

Svolgimento: il campo da calcio verrà diviso in 2 grandi metà, successivamente ogni squadra si posizionerà nella sua metà. Verranno scelti due ragazzi per ogni squadra che dovranno andare nel campo avversario e prendere i giocatori avversari.

Scopo: prendere più persone possibili

Assegnazione punti: ogni persona presa, un punto

## **GIOCO 33**

Autore: Madiop Diallo

Nome gioco: palla rilanciata da seduti

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata:29 min

Luogo: palestra

Numero animatori: 1

Materiali: palla e nastro bianco e rosso

Svolgimento: si divide la palestra a metà mettendo il nastro all'altezza di circa 1,5 m e si dispongono le squadre una in una metà e l'altra nell'altra. Quando i bambini si verranno disposti si siederanno tenendo quella posizione fino alla fine del gioco. Una volta per turno un giocatore lancerà la palla dall'altra parte del campo e se cadrà farà punto.

Scopo: far cadere la palla nell'altro campo

Assegnazione punti: quando la palla cade è punto di chi ha tirato

## **GIOCO 34**

Autore: Mattia Panebianco

Nome gioco: strike!

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2 squadre che si dividono in attaccanti e difensori.

Durata: 5 minuti per round

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 1

Materiali: bottiglie, pallone leggero, nastro

Svolgimento: dopo che le due squadre si sono divise in attaccanti e difensori, la squadra A deve

difendere la sua parte del campo(x) e la squadra B difende la parte opposta (y). Gli attaccanti della squadra A dovranno rimanere nella parte di campo degli avversari [y], (quindi non nella loro ma in quella dove cercheranno di fare punto), mentre i difensori(es. Squadra A) non potranno uscire dal loro campo (x) in cui dovranno evitare di prendere punto. Per fare punto gli attaccanti potranno fare massimo tre passi con la palla in mano e minimo tre passaggi per poi tirare. Nessuna delle due squadre né in attacco né in difesa può entrare all'interno dell'area circolare. Le bottiglie saranno posizionate in modo casuale all'interno dell'area.  
Scopo: Colpire le bottiglie, chi ne colpisce di più allo scadere dei cinque minuti vince  
Assegnazione punti: Per ogni bottiglia caduta è un punto alla squadra che la fa cadere

## **GIOCO 35**

Autore: Marko Savic

Nome gioco:Palla avvelenata

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata:2 tempi da 10 minuti

Luogo:palestra

Numero animatori:

Materiali: Pallone,cinesini

Svolgimento:Il battitore, dopo essersi posizionato ad una determinata distanza, lancia la palla verso i partecipanti, cercando di colpirli. Ogni qualvolta che il battitore colpisce un partecipante, questo diventerà Ferito-Moribondo-Morto, dopodiché esce dal gioco.

Scopo:colpire gli avversari

Assegnazione punti:1 punto per ogni giocatore colpito

## **GIOCO 38**

Autore: Marko Savic

Nome gioco:Palla base

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata: 2 tempi da 15 minuti

Luogo:campo da calcio

Numero animatori:

Materiali:pallone,cinesini

Svolgimento:I giocatori della squadra battitrice si posizionano fuori dal campo. Ognuno di essi deve lanciare dalla base di battuta la palla all'interno del campo e subito dopo percorrere il perimetro del campo passando di base in base mentre la squadra ricevitrice dovrà cercare di colpirlo fuori dalle basi.

Scopo:non essere eliminati

Assegnazione punti:1 punto per ogni giro compiuto

## **GIOCO 39**

Autore: Madiop Diallo

Nome gioco: lancio del peso

Tema della giornata:...

Numero di squadre:2

Durata:20 minuti

Luogo: campo da calcio

Numero animatori:2

Materiali:palloni più pesanti possibili

Svolgimento: si dividono le squadre in medie ed elementari. Una volta divise si ordinano dal più piccolo al più grande. Uno per squadra dovrà lanciare la palla più lontano possibile.

Scopo: lanciare la palla più lontana del tuo avversario

Assegnazione punti: 1 punto per chi la lancia più lontano

## **GIOCO 40**

Autore: Matteo Tanduo

Tema della giornata: partecipazione e gioco di squadra

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 3

Materiali: 10 birilli, un pallone e nastro bianco-rosso

Svolgimento: si posizionano 5 birilli, più distanziati possibili, 5 in una porta e 5 nell'altra. Ogni squadra dopo il fischio di inizio, giocando la palla con le mani deve riuscire a buttare giù più birilli possibili in 20 min; i birilli sono all'interno della porta la quale è delimitata da una zona nella quale non si può entrare, la linea verrà fatta con il nastro bianco e rosso. Non è ammesso abbattere più di un birillo alla volta e quando tutti e 5 sono caduti si rialzano e si continua a contare i punti normalmente.

massimo 3 passi con la palla in mano e si può tirare il pallone dopo 6 passaggi fatti tra giocatori diversi

Scopo: buttare giù i birilli

Assegnazioni punti: 1 punto equivale a un birillo buttato a terra

## **GIOCO 41**

Autore: Matteo Tanduo

Tema della giornata: collaborazione

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: indifferente (preferibili la palestra)

Numero animatori: 2/3

Materiali: cinesini o vari attrezzi

Svolgimento: i componenti delle squadre, a coppie, dovranno affrontare un percorso ad ostacoli. Chi fa più giri vince. Un componente della squadra è bendato mentre l'altro lo guida da dietro; il giro seguente si invertono i ruoli

Scopo: fare più giri possibili

Assegnazioni punti: un punto ogni giro completato dall'intera squadra

## **GIOCO 42**

Autore: Mattia Panebianco

Nome gioco: Schivalapalla

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2 (la coda parte dai più piccoli ai più grandi)

Durata: 5 minuti (+5 secondo "round")

Luogo: palestra

Numero animatori: 1

Materiali: palla gommapiuma, 2 cerchi

Svolgimento: le due squadre si mettono in 2 code opposte lontane l'una dall'altra circa 5 o 6 metri(anche di più se necessario), parte una squadra e il primo della coda riceve la palla.

Nella coda

opposta ci sarà il suo avversario e, rimanendo entrambi fermi senza uscire dal loro cerchio, quello con

la palla dovrà cercare di colpire l'altro. Se non succede la palla va al suo successivo e si va avanti fino allo scadere dei 5 minuti. Alla fine di questi si invertono i ruoli: la squadra A che prima tirava ora deve schivare.

Scopo: Vince chi alla fine avrà più punti e quindi la squadra che alla fine dei due round avrà colpito più persone.

Assegnazione punti: si dà un punto ogni volta che viene colpita una persona.

## **GIOCO 43**

Autore:mattia Tognolo

Nome gioco: continua la storia

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: quanto si vuole

Luogo: dentro

Numero animatori: bastano quelli della squadra e due che spiegano

Materiali: fogli e matite

Svolgimento: si racconta una storia senza dire il finale. I bambini devono finirla utilizzando tutta la

loro fantasia

Scopo: chi finisce la storia nel modo più bello e divertente vince il punto

Assegnazione punti: 1 chi la fa più bella

## **GIOCO 44**

Autore: Madiop Diallo

Nome gioco: Tira

Tema della giornata:

Numero di squadre:2

Durata:20 minuti

Luogo: ovunque

Numero animatori:1

Materiali: bastone

Svolgimento: si collocano le squadre dal più basso al più alto. Uno per squadra deve affrontare un

altro. Entrambi si siedono e si mettono seduti, da lì vince chi riesce, tirando il bastone, a buttare giù

l'altro.

Scopo:

Assegnazione punti: 1 per ogni volta che tiri su l'avversario

## **GIOCO 45**

Autore: Matteo Tanduo

Tema della giornata: collaborazione

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2/3

Materiali: occorrente per delimitare un campo, le aree e la metà campo ( tipo nastro bianco-rosso fermato da dei coni di plastica) e 2 o più birilli di plastica per il trofeo di gioco, qualcosa tipo una fascetta al braccio colorata per distinguere i giocatori delle due squadre.

Svolgimento: Il campo deve essere abbastanza grande, comunque lo dividiamo in due parti posizionando una linea in mezzo e creiamo due aree uguali nella parte finale di ciascuna metà campo. Qui vanno messi gli oggetti ( coni, birilli di plastica leggera) che ciascuna squadra deve conquistare e portare nel proprio campo. Ne basta anche uno per parte, poi decidiamo via via seguendo il gioco, se la partita seguente è più complessa o rimane con un solo birillo ( è preferibile sia uno, così si può fare la rivincita e magari la bella ). I giocatori devono essere in numero pari e divisi in due squadre. Se sono sei per squadra, consigliamo loro di mettere tre attaccanti e tre difensori, magari alternandosi o a loro preferenza. In pratica, i giocatori devono partire dalla loro metà campo e giungere nell'area dove c'è il birillo da conquistare senza essere presi dagli avversari, giunti in questa zona, non possono essere presi da nessuno.

Se invece un concorrente viene preso mentre si trova nella metà campo avversaria deve rimanere bloccato finché un suo compagno di squadra lo libera, toccandolo sul braccio, a quel punto può decidere se ritornare nel suo campo o continuare la missione. Lo scopo del gioco è prendere un birillo e correre con questo nella propria metà campo senza essere preso, se, mentre torniamo, veniamo presi da un avversario, ci fermiamo e il birillo ritorna alla squadra di appartenenza nella zona da dove è stato preso, in attesa di essere conquistato da qualcun altro.

Se mettiamo un solo birillo per squadra, chi lo conquisterà per primo vince, se mettiamo più oggetti, vince chi al termine del tempo della partita ( deciso in precedenza) ne ha di più.

Durante il gioco dobbiamo controllare una serie di azioni nelle due metà campo, e se eventualmente i giocatori sono in numero dispari nomineremo ad ogni partita un assistente per aiutarci nell'arbitraggio, se siamo in due persone a fare gli arbitri è sicuramente meglio.

Scopo: conquistare più birilli possibili

Assegnazioni punti: un punto ogni birillo

## **GIOCO 46**

Ideatore: Matteo Zara

Nome gioco: Corsa in vari modi

Tema: Il gioco di squadra

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 2

Materiale necessario: 4 nastri (bianco e rossi) e porta gialla da mettere in campo da calcio

Svolgimento: Le due squadre si allineano in ordine di altezza. Il campo viene diviso con 4 strisce orizzontali. In ogni pezzo di riga i bambini dovranno avanzare in modi diversi. modo 1: camminare, modo 2: saltare, modo 3: correre fino alla porta in cui tireranno da bendati, avendo solo tre tentativi. Ma solo il primo a toccare la mano dell'animatore potrà farlo. L'altro dovrà aspettare. Se il bambino dovesse segnare prenderebbe il punto. Se il bambino dovesse sbagliare nei tre tentativi, dovrà sfidarsi in una gara di velocità con l'altro e il primo che tocca la mano dell'animatore vince

Scopo: arrivare prima per poter tirare e segnare o senno' arrivare prima dell'altro

Assegnazione punti: se segna o arriva prima 1pt

## **GIOCO 47**

Autore: mattia Tognolo

Nome gioco: telefono senza fili

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: si può fare sia dentro che all'aperto

Numero animatori: due

Materiali: niente

Svolgimento: i bambini si mettono in fila e si siedono. L'animatore dirà una parola all'orecchio al primo della fila dove dovrà ripeterla nell'orecchio del compagno fino ad arrivare all'ultimo dove dovrà urlare la parola e vedere se è quella giusta

Scopo: indovinare la parola

Assegnazione punti

Ogni parola indovinata un punto se si fa ancora più prima dell'altra squadra con il tempo è due punti

---

## **GIOCO 48**

Autore: Rocco Marani-Tassinari

Nome gioco: caverna crollante

Tema della giornata: te stesso o gli altri?

Numero di squadre: 2

Durata: 15 min

Numero animatori: 2+

Materiali: blocchi, cerchi, bastoni e palline

Svolgimento: fila per altezza, i bambini corrono dal cerchio di partenza in un campo ad ostacoli con salti giri in tondo e saltelli sui blocchi e bastoni per arrivare al cerchio dell animatore di tappa

Scopo: prendere le palline passando il percorso e metterle nel cerchio iniziale

Assegnazione di punti: se si fa una manche è chi raccoglie più palline o prima, se si fanno due vince chi ha preso più palle in totale e se si fanno tre round si conterranno le vittorie (tutta sta roba serve solo se si fanno due partite, se no si va a vittorie).

ES:

	round 1	round 2	round 3
rossi	15 palline	12 palline	10 palline
blu	13 palline	19 palline	9 palline

rossi:  $15+12+10=37$

blu:  $13+19+9=41$

1 round: vincono i rossi

2 round: vincono i blu

3 round: vincono i rossi

## GIOCO 49

Autore: Tommaso Grespan

Nome gioco: Caccia agli zombie

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra /campo da basket

Numero animatori: 1

Materiali: filo e due palloni

Svolgimento: la palestra sarà divisa verticalmente in 3 zone, due all' estremità della palestra e la

zona centrale che dovrà essere la più grande; le zone saranno separate dal nastro. Una squadra

(cacciatori di zombie) si dovrà dividere alle due estremità mentre l'altra squadra (gli zombie) starà nella zona centrale (quella più grande) e ad 8 componenti a scelta della squadra centrale

verrà fatto sul palmo della mano un segno, chi avrà questo segno sarà lo zombie supremo (se eliminato vale 3 punti). La manche durerà 3 minuti e se ne possono fare quante ne permette

il tempo, ovviamente invertendo la squadra al centro e quella alle estremità. I cacciatori

dovranno cercare di colpire più membri della squadra avversaria possibili con le loro armi (due palloni di spugna), ma se gli zombie prendono la palla al volo i cacciatori sono eliminati (con l'eliminazione dei cacciatori non vengono assegnati punti ma è solo un vantaggio per gli zombie). La manche finisce se il tempo scade o se vengono eliminati tutti gli zombie supremi  
Scopo: colpire e quindi eliminare i membri della squadra della zona centrale.

Assegnazione punti: eliminazione zombie base, 1 punto; eliminazione zombie supremo, 3 punti

## **GIOCO 50**

Autore: Tommaso Grespan

Nome gioco: palla nel cerchio

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 2

Materiali: nastro, 6 cerchi, un roverino, uno step, due palloni

Svolgimento: Nel campo da calcio in prossimità delle porte vengono delimitate due aree con il nastro, mentre sulle porte vanno appesi tre cerchi di diversa grandezza (grande, medio, piccolo). Il gioco inizia con la classica contesa del roverino (possibilmente tra due bambini della stessa età), lo svolgimento vede i bambini che devono cercare di fare con il roverino 5 passaggi di fila (5 persone diverse), con l'altra squadra che ovviamente deve provare a intercettare il roverino (le regole della difesa sono come quelle del gioco classico). Una volta che una squadra fa i 5 passaggi di fila un membro a scelta della squadra (a partire da uno dei più piccoli andando in crescita di età) deve recarsi all'interno della propria area (non cambia quale delle due, tanto la fase di svolgimento dei passaggi e questa fase di realizzazione sono separate), prendere la palla che si trova dietro lo step e da lì provare a fare "canestro" in uno dei tre cerchi appesi alla porta. Che abbia segnato o no, si rimette la palla dove era prima, si dà il roverino alla squadra opposta a quella del bambino che ha tirato e si riprende col gioco. Durante la fase dei passaggi col roverino i bambini non possono entrare nelle due aree.

Scopo: fare 5 passaggi di fila col roverino e poi provare a segnare in uno dei tre cerchi

Assegnazione punti: ogni 5 passaggi compiuti è 1 punto, poi se segna nel cerchio grande 1 punto,

in quello medio 2 punti e in quello piccolo 3 punti.

## **GIOCO 51**

Autore: Michele Dal Mas

Nome gioco: conquista il birillo

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata:

Luogo: campo basket

Numero animatori: 1

Materiali: occorrente per delimitare un campo, le aree e la metà campo ( tipo nastro bianco-rosso

fermato da dei coni di plastica) e dei birilli

Svolgimento: Il campo deve essere abbastanza grande, comunque lo dividiamo in due parti posizionando una linea in mezzo e creiamo due aree uguali nella parte finale di ciascuna metà campo.

## **GIOCO 52**

AUTORE: Valerio Pelizzaro

TEMA DELLA GIORNATA: VOLER FARE LE COSE DA SOLI

NUMERO DI SQUADRE: 1 contro 1 (intera squadra rossa v verde), eventualmente far scontrare il primo

round con ragazzi più piccoli (2-3 elem e 4-5 elem) dopo con i ragazzi delle medie( 1° e 2° media).

LUOGO: Palestra

DURATA: 6/7/8 min a round, i round sono 3

MATERIALI: 4 palle di gomma

SVOLGIMENTO: Le due squadre si affrontano nel campo diviso da una linea, le palle sono, alla partenza,

posizionate nella linea delimitatoria. La squadra ha come obiettivo quello di colpire gli avversari che,

quando presi, sono eliminati e non possono tornare in campo fino al round successivo.

ANIMATORI: 2 per spiegare il gioco e controllare chi viene preso.

SCOPO/ASSEGNAZIONE PUNTI: il punto va alla squadra che vince il round. Per vincere i ragazzi dovranno

collaborare senza fare tutto da soli.

## **GIOCO 53**

AUTORE: Valerio Pelizzaro

TEMA DELLA GIORNATA: Le scelte

NUMERO DI SQUADRE: 1 contro 1 (dalla 1° alla 4° elementare) e 1 contro 1 (dalla 5° elementare alla 2°

media).

LUOGO: Campo da calcio diviso a metà

DURATA: 6/7/8 min a round, i round sono 4 o 6

NUMERO DI ANIMATORI: 4 che controllano chi viene preso ed eventualmente altri aggiuntivi.

MATERIALE: 6 cinesini, nastro

SVOLGIMENTO: Le basi sono simili al Baseball ma senza mazze e con una palla di gomma. La squadra 1 si

mette in fila, il primo della fila lancia il pallone e corre nella tappa più vicina o qualsiasi tappa voglia ma sapendo che quando la palla viene recuperata e portata al centro dalla squadra avversaria, se non si trova all'interno di una tappa, è eliminato. La squadra avversaria quindi ha il compito di recuperare la palla e

passarla ad una ragazzo, che prima della partita si è deciso che sarà “il guardiano”, con il compito di

ricevere la palla e quando in possesso di essa, dire stop.

SCOPO/ASSEGNAZIONE PUNTO: Raggiungere l'ultima tappa facendo guadagnare alla squadra 1 punto.

Prendere una scelta, decidendo se continuare dirigendosi verso la tappa successiva o fermarsi in quella in cui si è.

Qui vanno messi gli oggetti ( coni, birilli di plastica leggera) che ciascun squadra deve conquistare e

portare nel proprio campo. Ne basta anche uno per parte, poi decidiamo via via seguendo il gioco, se la

partita seguente è più complessa o rimane con un solo birillo ( è preferibile sia uno, così si può; fare la rivincita e magari la &quot;bella&quot; ). I giocatori devono essere in numero pari e divisi in due squadre. In

pratica, i giocatori devono partire dalla loro metà campo e giungere nell'area dove c'è il birillo da conquistare senza essere presi dagli avversari, giunti in questa zona, non possono essere presi da nessuno.

Se invece un concorrente viene preso mentre si trova nella metà campo avversaria deve rimanere bloccato finchè un suo compagno di squadra lo libera, toccandolo sul braccio, a quel punto può decidere se ritornare nel suo campo o continuare la missione.

Scopo: Lo scopo del gioco è prendere un birillo e correre con questo nella propria metà campo senza essere preso, se, mentre torniamo, veniamo presi da un avversario, ci fermiamo e il birillo ritorna alla squadra di appartenenza nella zona da dove è stato preso, in attesa di essere conquistato da qualcun altro.

Se mettiamo un solo birillo per squadra, chi lo conquisterà per primo vince, se mettiamo più oggetti, vince chi al termine del tempo della partita ( deciso in precedenza) ne ha di più.

Assegnazione punti: 1 punto per ogni birillo riportato nella propria base a e si ha un birillo per squadra, 1 punto a chi ha più oggetti se ne mettiamo più di uno

## **GIOCO 54**

Autore: Michele Dal Mas

Nome gioco: serpenti cinesi

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata:

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 1

Materiali: dei fazzoletti o del nastro bianco rosso per fare 2 scalpi

Svolgimento: I due gruppi si dispongono in fila indiana. L'ultimo della coda si prende del nastro bianco

rosso per fare uno scalpo che dovrà mettere nei pantaloni. Il gioco sta in questo: il primo di ogni fila, la

testa del serpente, deve mordere la coda del serpente avversario, cioè prendere lo scalpo.

Se ci riesce

segna un punto per la propria squadra. Le teste dei serpenti passano in coda e ricomincia un'altra partita. Se il serpente si spezza in due tronconi, la sua testa non può più mordere

fino a quando la fila non si è ricomposta, l'avversario nel frattempo però può sempre mordergli la coda.

Scopo: vince la squadra che dopo lo scadere del tempo ha recuperato più scalpi

Assegnazione punti: uno scalpo=1 punto

## **GIOCO 55**

AUTORE: Valerio Pelizzaro

TEMA DELLA GIORNATA: VOLER FARE LE COSE DA SOLI

NUMERO DI SQUADRE: 1 contro 1 (intera squadra rossa v verde), eventualmente far scontrare il primo

round con ragazzi più piccoli (2-3 elem e 4-5 elem) dopo con i ragazzi delle medie( 1° e 2° media).

LUOGO: Palestra

DURATA: 6/7/8 min a round, i round sono 3

MATERIALI: 4 palle di gomma

SVOLGIMENTO: Le due squadre si affrontano nel campo diviso da una linea, le palle sono, alla partenza,

posizionate nella linea delimitatoria. La squadra ha come obiettivo quello di colpire gli avversari che,

quando presi, sono eliminati e non possono tornare in campo fino al round successivo.

ANIMATORI: 2 per spiegare il gioco e controllare chi viene preso.

SCOPO/ASSEGNAZIONE PUNTI: il punto va alla squadra che vince il round. Per vincere i ragazzi dovranno

collaborare senza fare tutto da soli.

## **GIOCO 56**

AUTORE: Valerio Pelizzaro

TEMA DELLA GIORNATA: Le scelte

NUMERO DI SQUADRE: 1 contro 1 (dalla 1° alla 4° elementare) e 1 contro 1 (dalla 5° elementare alla 2°

media).

LUOGO: Campo da calcio diviso a metà

DURATA: 6/7/8 min a round, i round sono 4 o 6

NUMERO DI ANIMATORI: 4 che controllano chi viene preso ed eventualmente altri aggiuntivi.

MATERIALE: 6 cinesini, nastro

SVOLGIMENTO: Le basi sono simili al Baseball ma senza mazze e con una palla di gomma. La squadra 1 si

mette in fila, il primo della fila lancia il pallone e corre nella tappa più vicina o qualsiasi tappa voglia ma

sapendo che quando la palla viene recuperata e portata al centro dalla squadra avversaria, se non si trova

all'interno di una tappa, è eliminato. La squadra avversaria quindi ha il compito di recuperare la palla e

passarla ad un ragazzo, che prima della partita si è deciso che sarà "il guardiano", con il compito di

ricevere la palla e quando in possesso di essa, dire stop.

SCOPO/ASSEGNAZIONE PUNTO: Raggiungere l'ultima tappa facendo guadagnare alla squadra 1 punto.

Prendere una scelta, decidendo se continuare dirigendosi verso la tappa successiva o fermarsi in quella in cui si è.

## **GIOCO 57**

Autore: Sveva De Crescenzo

Nome gioco: Alla ricerca della pietra di Zaffiro

Tema della giornata: Condivisione

Numero di squadre: 2

Durata: 30 minuti

Luogo: campo da basket

Numero animatori: due animatori che si mettano seduti rispettivamente davanti ai due canestri.

Materiali: due sedie e due banchi per i due animatori, dei foglietti con su scritti degli indizi, due palline di carta dorate (o qualcosa che simuli due pietre di Zaffiro), due cerchi per delimitare le postazioni delle squadre, alcuni oggetti per formare i due percorsi (2 birilli, 2 cerchi, 2 step e 2 bastoni).,

Svolgimento: I componenti delle due squadre sono in fila dal più piccolo al più grande, tranne due per ogni squadra che stanno accanto alla loro fila, dove ci sono i due cerchi. Due animatori si mettono

invece davanti ai due canestri, seduti.

Si inizia con una staffetta, quindi i primi delle due squadre partono al via e fanno un percorso: quello

che arriva prima va da uno dei due animatori, che gli farà una domanda riguardo alle scenette. Se il

bambino dà la risposta giusta, gli viene consegnato un biglietto con su scritto un indizio.. Gli indizi

vengono consegnati proprio a quelli posti accanto alle due file, che sono quelli che li metteranno

insieme man mano che la partita va avanti.

I biglietti che consegnano gli animatori sono i vari indizi che compongono un indovinello: la risposta

all'indovinello indica il posto nel quale è posta la pietra di Zaffiro.

Non appena le due squadre finiscono di prendere i bigliettini, compongono l'indovinello e lo risolvono;

fatto ciò cercheranno e prenderanno la pietra, nel luogo descritto dall'indovinello.

Scopo: prendere per primi la pietra di Zaffiro.

Assegnazione punti: due punti alla squadra che finisce prima di rispondere alle domande, tre punti alla

squadra che trova prima la pietra.

## **GIOCO 58**

Autore: Sveva De Crescenzo

Nome gioco: "Staffetta di coppia"

Tema della giornata: Fiducia

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: palestra

Numero animatori: 1 per squadra che consegna gli oggetti

Materiali: oggetti che costituiscano due percorsi uguali (alcuni bastoni, cerchi e birilli), vari oggetti più

o meno ingombranti (da semplici palline a birilli).

Svolgimento: È una staffetta.

Le due squadre si dividono in coppie e si legano una parte del corpo (esempio: il braccio sinistro di

uno con il braccio destro dell'altro). Prima di partire per la staffetta viene dato loro un oggetto. Se,

durante il percorso, fanno cadere l'oggetto, ricominciano. Quando finiscono il giro viene dato loro un

altro oggetto e lo danno alla coppia successiva, che avrà quindi più cose da portare.

Scopo: finire la partita con più oggetti possibile.

Assegnazione punti: due punti alla squadra che ha più oggetti alla fine della partita.

## **GIOCO 59**

Autore: Pietro Costantini

Nome gioco: l'animatore dice

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata: 10/15 minuti

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: cinesini divisorii

Svolgimento: si dispone la squadra nelle due metà campo, rispettivamente ai gruppi di età (elementari 1-4

5 elementari e medie) l'animatore si mette davanti al gruppo mimando qualcosa a propria scelta, ogni volta

prima di iniziare deve dire es: "(l'animatore) dice..." se l'animato esegue male la sequenza o nel momento

sbagliato viene eliminato.

Scopo: rimanere con un solo animato in campo

Assegnazione punti: 3 punti per manche vinta.

## **GIOCO 60**

Autore : Pietro Costantini

Nome gioco: palla a ostacoli

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 minuti

Luogo: campo basket

Numero animatori: 1

Materiali: 1 cerchio, una palla morbida

Svolgimento: 4 manche da 5 minuti, squadre divise per età, una squadra si posiziona dentro l'area di una

delle due porte, un animato incaricato dalla squadra sorregge il cerchio.

L'altra squadra in possesso della palla deve cercare di arrivare al cerchio facendo canestro.

Si hanno a disposizione solo 3 passi con la palla e un numero di almeno 5 passaggi prima di tirare.

Scopo: fare canestro

Assegnazione punti: 1 punto per ogni canestro, 2 per i difensori, se la manche finisce senza canestri subiti

## **GIOCO 61**

Autore: Rocco Marani-Tassinari

Nome gioco: trova l'oggetto

Tema della giornata: (22) segreti nascosti

Numero di squadre: 1

Durata: 10 min

Numero animatori: 1

Materiali: materiali da attività

Svolgimento: è un gioco da interno, l'animatore aspetta la squadra davanti a una stanza del patronato, avrà una lista contenente degli oggetti precedentemente nascosti e la farà vedere o li dirà a voce, i ragazzi uno alla volta entrano e si danno 30 sec a ognuno per trovare un oggetto della lista nella stanza in semibuio (evitare forbici e spostare i tavoli per evitare frontate contro gli spigoli).

Scopo: la squadra deve trovare tutti gli oggetti della lista nella stanza

Assegnazione di punti: se si trovano tutti gli oggetti si danno 3 punti, mentre se ne trovano più della metà 2 e se ne trovano sotto la metà 1

## **GIOCO 62**

Autore: Rocco Marani-Tassinari

Nome gioco: cerci la pallina

Tema della giornata: nessuno di preciso

Numero di squadre: 2

Luogo: campo da calcio

Durata: 30 min

Numero animatori: 4

Materiali: palline di carta

Svolgimento:

Si divide il campo da calcio in 2 e si posiziona le squadre in una delle due metà, si daranno 2 min ai bambini per nascondere le palline, finito il tempo si invertono le squadre

Scopo: trovare più palline possibili nascoste dalla squadra avversaria (si può fare all'interno in due stanze diverse per squadra)

Assegnazione di punti: un punto a manche

## **GIOCO 65**

AUTORE: Valerio Pelizzaro

TEMA DELLA GIORNATA: Voler fare le cose da soli

NUMERO DI SQUADRE: 1v1 (ROSSI v VERDI) bambini – 1v1 ragazzi

LUOGO: Campo da Calcio

DURATA: 1 partita o più partite che terminano quando c'è il cambio

MATERIALI: 4 cerchi, 4 pali, nastro per delimitare i campi da gioco, 2 cerchi piccoli

SVOLGIMENTO: ( come il normale gioco ROVERETO)

ANIMATORI: 4/5/6

SCOPO/ASSEGNAZIONE PUNTI: 1 punto alla squadra che vince la partita.

## **GIOCO 67**

Autore: Tommaso Puggioni

Nome gioco: gemma volante

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: palline di carta, le 10 gemme della scenetta

Svolgimento: Le squadre si dovranno dividere in 2 gruppi, i lanciatori e i corridori.

Il campo sarà diviso dalla metà campo, i corridori uno alla volta e partendo in ordine crescente

dovranno attraversare verticalmente tutta la metà campo senza farsi colpire dai lanciatori della

squadra avversaria, se riesce a superare la metà campo senza farsi colpire raggiunge le gemme, che

saranno divise 5 per ogni squadra, ne prende una torna indietro senza dover cercare di schivare le

palline. Se i corridori conquistano tutte le gemme inizierà un nuovo round con i lanciatori e i corridori

della stessa squadra che scambieranno il ruolo.

Scopo: Prendere tutte le gemme

Assegnazione punti: un punto per ogni gemma conquistata.

## **GIOCO 68**

Autore: Tommaso Puggioni

Nome gioco: il tesoro nascosto

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: 3 gemme che rappresentino quelle della scenetta ma devono essere abbastanza piccole, una palla  
Svolgimento: le squadre sceglieranno 2 cercatori a testa, i bambini scelti dovranno essere riconoscibili (bandana in testa, sul braccio...), lo scopo dei cercatori è trovare le gemme nascoste per il campo (consiglio di nasconderle nella siepe) mentre le squadre si sfideranno a una sorta di roverino che però sarà giocato con una palla e le porte, ovvero le regole sono le stesse del roverino ma invece di centrare il bastone dovranno fare gol con la palla, per questo le squadre dovranno ovviamente scegliere un portiere. Se i cercatori trovano tutte le gemme si uniscono al resto della squadra per concludere il round.  
Scopo: trovare le gemme per i cercatori e fare gol per il resto della squadra  
Assegnazione punti: Un punto per ogni gol e 4 per ogni gemma trovata.

## **GIOCO 69**

Autore: Michele Dal Mas

Nome gioco: Grilli

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: basket

Numero animatori: 1

Materiali: coni o cerchi per delimitare il percorso

Svolgimento: 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.

Scopo: arrivare alla fine del percorso senza che nessuno dei bambini abbia staccato le mani dal

compagno che lo precede

Assegnazione punti: 1 punto alla squadra che finisce prima il percorso

## **GIOCO 70**

AUTORE: Tommaso Puggioni

NOME GIOCO: schiena a schiena

TEMA DELLA GIORNATA:

NUMERO DI SQUADRE: 2

DURATA: 20 min

LUOGO: palestra

NUMERO ANIMATORI: 2

MATERIALI: vari oggetti da poter raccogliere ( birilli, cerchi, conetti...), in totale 5-6 oggetti

SVOLGIMENTO: Ciascuna squadra si dividerà in 2 per formare delle coppie tra due bambini di più o meno stessa altezza, poi si metteranno in fila per altezza.

Ciascuna coppia dovrà mettersi di schiena con una palla tra di loro, dovranno arrivare in fondo alla stanza e prendere un oggetto e poi tornare indietro, se la palla cade l'oggetto verrà rimesso a posto, se non cade parte la coppia successiva, che non dovrà portare con sé l'oggetto raccolto dalla coppia precedente. Quando gli oggetti finiscono finisce il round, gli oggetti verranno rimessi a posto e ripartirà il gioco.

SCOPO: finire gli oggetti che si troveranno in fondo alla palestra.

ASSEGNAZIONE PUNTI: Un punto per la squadra che finisce per prima gli oggetti.

## **GIOCO 71**

AUTORE: Tommaso Puggioni

NOME GIOCO: palla quadrata

TEMA DELLA GIORNATA:

NUMERO DI SQUADRE: 2

DURATA: 20 min

LUOGO: campo da basket

NUMERO ANIMATORI: 2

MATERIALI: 3 palle di spugna, nastro

SVOLGIMENTO: al centro del campo da basket ci sarà un quadrato di dimensioni abbastanza grandi, una squadra si troverà dentro al quadrato l'altra fuori, quella dentro userà le palle di spugna e l'altra dovrà scappare

SCOPO: colpire con la palla il maggior numero di componenti dell'altra squadra entro la fine del round di 4 minuti

ASSEGNAZIONE PUNTI: un punto per ogni avversario colpito

## **GIOCO 72**

Autore: Michele Dal Mas

Nome gioco: palla capitano

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da calcio

Numero animatori: 1

Materiali: una palla e 2 sedie

**Svolgimento:** 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.

**Scopo:** 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.

**Assegnazione punti:** 1 punto per ogni palla presa da quello che sta sulla sedia

## **GIOCO 73**

**Ideatore:** Luca cagnino

**Nome gioco:** non aprite quella porta

**Tema:** coraggio

**Numero di squadre:** due

**Durata:** 20 min

**Luogo:** secondo piano

**Numero animatori:** 3

**Materiale necessario:** maschere, costumi e cartoncini e STUCCO

**Svolgimento:** uno alla volta si entra nella stanza e si cerca di raccogliere solo un cartoncino alla volta dietro ai quali c'è un numero da 1 a 5 che rappresenta il valore del cartoncino. Nella stanza ci saranno degli animatori nascosti che dovranno spaventare gli animati

**Scopo:** raccogliere più foglietti possibili

**Assegnazione punti:** i numeri dietro i cartoncini rappresentano i punti ottenuti

## **GIOCO 74**

**Ideatore:** Luca Cagnino

**Nome gioco:** pollo

**Tema:** forza

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: palestra

Numero animatori: 2

Materiale necessario: scotch bianco-rosso

Svolgimento: dopo aver ordinato le squadre in ordine di età, un giocatore per squadra alla volta deve cercare di buttare giù l'avversario o farlo uscire dal cerchio segnato con il nastro

Scopo: bisogna buttare giù l'avversario o farlo uscire dal cerchio segnato con il nastro

Assegnazione punti: un punto per ogni avversario sconfitto

## **GIOCO 75**

Autore: Giovanni Vedovato

Nome gioco: Mimo gigante

Numero di squadre: 1

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 1

Materiali: Nessuno

Svolgimento: Si divide il campo in due metà. L'animatore di tappa deve dire alle due squadre una parola o un oggetto da mimare (gli oggetti devono essere due quindi non lo stesso per entrambe) e la tutta la squadra dovrà mimarlo.

Scopo: Mimare il più realisticamente possibile attraverso ogni componente della squadra

Assegnazione punti: L'anima torre di tappa dovrà assegnare il punto in base alla realizzazione più realistica e più bella

## **GIOCO 76**

Autore: Giovanni Vedovato

Nome gioco: Gioco delle coppie

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: Palestra

Numero animatori: 1

Materiali: Cassa e telefono per la musica

Svolgimento: Le due squadre andranno divise in coppie, la coppia deve essere formata da due giocatori della stessa squadra (possibilmente equilibrate), l'animatore di tappa fa partire la musica e gli animati singolarmente, importante che le coppie non girino insieme, andranno in giro per la palestra. L'animatore ad un certo punto ferma la musica e l'ultima coppia che si riunisce e si siede per terra verrà eliminata. Questo finché non rimane una sola coppia cui sarà assegnato il punto.

Scopo: Essere veloci a riunirsi per non venire eliminati.

Assegnazione punti: Il punto va alla squadra della coppia che rimane per ultima, non venendo eliminata.

## **GIOCO 77**

Autore: Tommaso Grespan

Nome gioco: basket a raffica

Tema della giornata:

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min (2/3 manche)

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 3

Materiali: due scatoloni, tante (80 più o meno) palline di cartone e filo rosso e bianco

Svolgimento: Il campo da basket è diviso verticalmente in 5 zone quella centrale la meno lunga

(neutra), le due aree rispettivamente alla destra e alla sinistra di quella neutra (dove si schierano le

squadre da dove tirano le palline); ci sono infine le due zone agli estremi dei due campi (dove saranno

disposti gli scatoloni vuoti). Gli animati nelle due aree devono tirare le palline che trovano all'interno e

tirarle nell'area estrema opposta, dove devono cercare di fare più canestri possibili. Il gioco termina

col finire delle palline.

Scopo: fare canestro

Assegnazione punti: tre palline nello scatolone 1 pt

## **GIOCO 78**

Autore: Tommaso Grespan

Nome gioco: Kaleidos 2.0

Tema della giornata:

Numero di squadre: 1

Durata: 10 min

Luogo: aula magna

Numero animatori: 2

Materiali: fogli, penne, computer e le immagini kaleidos

Svolgimento: La squadra deve basandosi sugli oggetti presenti nell' immagine scrivere in 5 minuti una

poesia in rime più lunga e sensata possibile

Scopo: scrivere la poesia

Assegnazione punti: 1 punto per ogni rima sensata + 1 punto bonus per lunghezza e qualità

## **GIOCO 79**

Autore: giordano Nizzetto

Nome gioco: pallavolo coperto

Tema della giornata: collaborazione

Numero di squadre: 2

Durata: 20 min

Luogo: campo da basket

Numero animatori: 2

Materiali: rete da pallavolo, teli/coperte, mollette e pallone

Svolgimento: la squadra si suddividerà equamente in piccoli gruppi e ognuno di questi gruppi dovrà tenere una coperta tesa nella sua parte del campo. Consegnata la palla ad una squadra, questa dovrà lanciare la palla dall'altra parte della rete utilizzando il telo. L'altra squadra nel mentre dovrà prepararsi a ricevere la palla e prenderla al volo, sempre con il telo. Il gioco continua fino a che non cadrà il pallone

Scopo: far cadere il pallone nel campo avversario

Assegnazione punti: 1 punto per ogni pallone caduto nel campo avversario

## **GIOCO 80**

ideatore: Filippo Zuanon

nome: calcio ballilla

campo da calcio

svolgimento: le due squadre si dispongono come il calcetto ballilla e devono cercare di segnare senza staccarsi tra loro, tenendosi per mano

## **GIOCO 81**

ideatore: pippo zuanon

nome: rugby con scalpo

campo da calcio

svolgimento: ogni giocatore ha uno scalpo, il gioco si svolge normalmente come il rugby ma per fermare il giocatore che ha la palla in mano bisogna togliere lo scalpo.

## **GIOCO 82**

Ideatore : fusaro/grespan

nome : roverino

campo da calcio

Oggetti 4 bastoni / 2 roverini

Svolgimento: classico roverino diviso in medie ed elementari

## **GIOCO 83 (x giochi d'acqua)**

ideatore : fusaro

Nome : Bagna il prossimo

campo : da basket

Oggetti : palloncini

Svolgimento: le due squadre si dividono in due file e si devono passare il palloncino pieno d'acqua sopra la testa; se cade si ricomincia. Quando il palloncino arriva alla fine della fila l'ultimo giocatore lo va a scoppiare al primo della fila avversaria.

## **GIOCO 84 (x giochi d'acqua)**

**ideatore:** tommaso grespan

**nome:** gioco del fazzoletto in acqua

**luogo:** campo da calcio

**materiali:** gavettoni

**svolgimento:** Questo è il classico gioco del fazzoletto ma con una variante più fresca: fate due squadre e disponete i bambini su due file. Nel mezzo, invece di un fazzoletto, ci sarà un secchio con le bombe d'acqua.

I partecipanti, quando sentono il loro numero, devono avvicinarsi al secchio per prendere un palloncino e portarlo oltre la riga formata dalla sua squadra, possibilmente senza farlo esplodere

**assegnazione punti:** Vince chi ha maggior numero di palloncini interi.

## **GIOCO 85**

ideatore: giacomo nardo

nome: il direttore d'orchestra

luogo: aula magna e stanza 11

materiali: -

squadre: 2

svolgimento: una delle due squadre è in stanza 11 mentre l'altra è in aula magna. All'inizio di ogni manche ogni squadra sceglie un investigatore e un direttore d'orchestra. La squadra si posiziona a cerchio e il direttore d'orchestra dovrà guidare la propria squadra a fare una serie di movimenti (alzare le mani, sbattere un piede) cercando però di non farsi riconoscere dall'investigatore dell'altra squadra (che è ovviamente nella stanza della squadra avversaria). Se viene scoperto la manche finisce.

scopo: scovare il direttore d'orchestra

assegnazione punti: 1 punto alla squadra che scopre chi è il direttore d'orchestra della squadra avversaria

## **GIOCO 86**

ideatore: giacomo nardo

nome: percorso + sasso carta forbice

luogo: corridoio secondo piano

materiali: step, coni, birilli, bastoni...

squadre: 2

svolgimento: le squadre si dispongono davanti ai due percorsi uguali in corridoio. al via i primi due devono fare il percorso e battere il cinque all'animatore di tappa. il primo che arriva, dopo aver battuto il cinque, dovrà sfidare a sasso carta forbice l'animatore di tappa.

assegnazione punti: 1 punto a chi finisce prima il percorso, un altro punto se vince a sasso carta forbice

