

Capitolo 1: Nuovi Orizzonti

Gioco 1: "Attraverso l'oceano" (7-10 anni)

- **Materiali:** Sedie o coni per segnare il percorso, una benda per gli occhi, palline di spugna (o qualsiasi oggetto leggero da lanciare).
 - **Preparazione:** Disponete le sedie o i coni per creare un percorso tortuoso (simulando il mare agitato). Bendate un bambino alla volta, mentre gli altri lanciano palline cercando di "disturbare" il viaggio.
 - **Svolgimento:** Un bambino bendato deve attraversare il percorso senza farsi colpire dalle palline. Ogni pallina che lo colpisce è una "tempesta", e deve fermarsi per 3 secondi prima di proseguire. Gli altri bambini ruotano nei ruoli di "navigatori" e "onde".
 - **Obiettivo:** Favorire il movimento, la concentrazione e il divertimento.
 - **Durata:** 20 minuti, alternando i ruoli.
-

Gioco 2: "Carico il bagaglio" (11-13 anni)

- **Materiali:** Oggetti di varie dimensioni (palloni, scatole leggere, bottiglie vuote, ecc.), un carretto o un contenitore con ruote, e un percorso a ostacoli.
 - **Preparazione:** Create un percorso con ostacoli naturali o artificiali (sedie, corde da saltare, coni). Disponete gli oggetti da trasportare all'inizio del percorso.
 - **Svolgimento:** I ragazzi, a squadre, devono caricare quanti più oggetti possibile nel "carretto" e trasportarli fino al traguardo senza far cadere nulla. Se qualcosa cade, devono tornare indietro e riprenderlo. Vince la squadra che completa più viaggi o trasporta più oggetti in 15 minuti.
 - **Obiettivo:** Stimolare il lavoro di squadra, la velocità e l'organizzazione.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 3: "La corsa delle navi" (tutti insieme, 7-13 anni)

- **Materiali:** Teli grandi o lenzuola vecchie (per simulare le navi), uno spazio all'aperto o una stanza grande.
- **Preparazione:** Dividete i ragazzi in squadre (3-6 membri per squadra). Ogni squadra ha un telo che rappresenta la loro "nave". Tutti i membri devono tenere il telo con almeno una mano.
- **Svolgimento:** Le squadre devono attraversare un percorso (zigzag, salti, curve) senza lasciare il telo. Se una squadra lascia il telo o qualcuno lo molla, deve tornare all'inizio. Per aumentare la difficoltà, potete aggiungere sfide come raccogliere oggetti lungo il percorso.
- **Obiettivo:** Rafforzare la collaborazione e la coordinazione fisica.
- **Durata:** 15-20 minuti.

Capitolo 2: Attraverso l'Oceano

Gioco 1: "Le onde dell'oceano" (7-10 anni)

- **Materiali:** Un telo grande (o una coperta leggera), palline leggere (tipo da ping-pong o di spugna), musica dinamica.
 - **Preparazione:** Stendete il telo a terra e chiedete ai bambini di posizionarsi intorno, tenendo i bordi con entrambe le mani. Mettete le palline al centro del telo, che rappresentano i passeggeri della nave.
 - **Svolgimento:** I bambini agitano il telo simulando le onde dell'oceano. L'obiettivo è evitare che le palline cadano dal telo. Quando la musica si ferma, i bambini devono sollevare il telo e "lanciare" le palline in aria, cercando di riprenderle tutte sul telo senza farle cadere. A ogni turno, potete aggiungere più palline per aumentare la difficoltà.
 - **Obiettivo:** Favorire il lavoro di squadra, la coordinazione e la resistenza.
 - **Durata:** 15-20 minuti, con diverse varianti e livelli di difficoltà.
-

Gioco 2: "Caccia agli esploratori" (11-13 anni)

- **Materiali:** Fasce colorate (una per ciascun ragazzo), una bandiera o un oggetto da conquistare.
 - **Preparazione:** In uno spazio aperto, definite due zone: l'area di partenza (la nave) e l'area di arrivo (il porto). Sparpagliate lungo il percorso ostacoli naturali (alberi, panchine) o artificiali (sedie, scatole).
 - **Svolgimento:** Dividete i ragazzi in due squadre: esploratori e difensori. Gli esploratori devono partire dalla nave e raggiungere il porto, portando con sé la bandiera senza essere catturati dai difensori, che cercano di togliergli la fascia. Se un esploratore viene catturato, deve tornare indietro e ripartire. La squadra vince se almeno un esploratore riesce a portare la bandiera al porto entro il tempo stabilito (15-20 minuti).
 - **Obiettivo:** Allenare agilità, strategia e lavoro di squadra.
 - **Durata:** 15-20 minuti, con ruoli invertiti a metà.
-

Gioco 3: "Il diario di bordo" (tutti insieme, 7-13 anni)

- **Materiali:** Fogli grandi, pennarelli, nastro adesivo, uno spazio aperto o stanza grande.
- **Preparazione:** Appendete i fogli lungo il perimetro dello spazio, creando delle "stazioni" (es. "mare agitato," "tempesta," "porto sicuro"). Ogni stazione ha una breve descrizione della situazione e una prova fisica da superare (es. saltare su una gamba, strisciare sotto un ostacolo).
- **Svolgimento:** I ragazzi devono correre da una stazione all'altra, simulando il viaggio attraverso l'oceano. Ad ogni stazione, devono completare la prova e scrivere sul foglio un "rapporto di bordo" (una frase sullo stato del viaggio). Alla fine, si legge il diario di bordo collettivo, evidenziando i momenti più divertenti o difficili.
- **Obiettivo:** Coinvolgere i ragazzi in un'avventura dinamica, favorendo movimento e creatività.
- **Durata:** 20 minuti, con possibilità di ripetere il gioco cambiando le prove.

Capitolo 3: Nuovi Compagni di Viaggio

Gioco 1: "Il cerchio delle alleanze" (7-10 anni)

- **Materiali:** Un pallone leggero (tipo da spiaggia), fazzoletti colorati o braccialetti per distinguere i gruppi.
 - **Preparazione:** Dividete i bambini in piccoli gruppi (es. "famiglie"). Fate un grande cerchio dove tutti i gruppi siano mescolati.
 - **Svolgimento:** I bambini devono lanciare il pallone all'interno del cerchio, chiamando il nome di un compagno di un'altra "famiglia" che deve prenderlo al volo. Se il pallone cade, il gruppo di chi ha sbagliato perde un punto. Dopo ogni turno, cambiate alcune regole per stimolare nuove collaborazioni (es. "usa solo una mano" o "devi chiamare il nome di un compagno che porti un colore specifico").
 - **Obiettivo:** Favorire la conoscenza e la cooperazione tra "nuovi compagni di viaggio" in un contesto allegro e dinamico.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "Le sfide del cowboy Billy" (11-13 anni)

- **Materiali:** Cerchi da ginnastica o corde per creare cerchi sul terreno, palline o sacchetti di stoffa pieni di sabbia, una clessidra o un cronometro.
 - **Preparazione:** Disponete i cerchi sul terreno, rappresentando stazioni diverse della carovana. In ogni cerchio, stabilite una sfida fisica (es. saltare dentro e fuori dal cerchio 10 volte, lanciare una pallina nel cerchio successivo, o eseguire un salto in lungo per raggiungere il cerchio).
 - **Svolgimento:** I ragazzi, divisi in squadre, devono completare tutte le stazioni nel minor tempo possibile, collaborando per aiutarsi in caso di difficoltà (es. un compagno può "cedere" il proprio turno se qualcuno non riesce). Dopo aver completato il percorso, le squadre possono sfidarsi nuovamente con un livello di difficoltà maggiore (es. aggiungere una corsa tra i cerchi o ridurre il tempo a disposizione).
 - **Obiettivo:** Stimolare il senso di competizione positiva, l'agilità e il lavoro di squadra.
 - **Durata:** 15-20 minuti.
-

Gioco 3: "Alla scoperta delle famiglie" (tutti insieme, 7-13 anni)

- **Materiali:** Biglietti o foglietti con domande e compiti, un cappello o una scatola per mescolarli.
 - **Preparazione:** Scrivete su ogni biglietto una domanda o un compito che simuli l'incontro tra famiglie (es. "Chiedi a qualcuno il nome della sua famiglia e cosa lo rende speciale" o "Trova tre persone che abbiano lo stesso colore preferito e formate un gruppo").
 - **Svolgimento:** Ogni bambino pesca un biglietto e deve svolgere il compito indicato. Ad esempio, se il biglietto dice "Trova qualcuno che sa fare un ballo divertente," i bambini devono interagire con altri fino a completare la richiesta. Dopo 10 minuti, tutti raccontano cosa hanno scoperto. Potete ripetere l'attività aggiungendo compiti più complessi o cooperativi.
 - **Obiettivo:** Promuovere l'interazione tra i ragazzi, aiutandoli a conoscere meglio gli altri in modo giocoso e coinvolgente.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Capitolo 4: Preparativi e Prime Sfide

Gioco 1: "La carovana in movimento" (7-10 anni)

- **Materiali:** Sedie (una in meno rispetto al numero di bambini), cartellini con ruoli (es. conducente del carro, esploratore, cacciatore, ecc.).
 - **Preparazione:** Posizionate le sedie in cerchio. Ogni bambino riceve un ruolo specifico, ma i ruoli possono essere assegnati più volte (es. due "conducenti del carro," tre "esploratori").
 - **Svolgimento:** L'animatore racconta una storia ispirata ai preparativi della carovana, includendo ogni ruolo (es. "Il conducente del carro controlla le ruote, l'esploratore cerca la strada, il cacciatore trova il cibo..."). Quando un ruolo viene chiamato, i bambini con quel ruolo devono alzarsi e cambiare posto velocemente. Se l'animatore grida "Carovana in movimento!", tutti cambiano posto. Chi rimane senza posto è eliminato.
 - **Obiettivo:** Incoraggiare i riflessi, l'ascolto attivo e il movimento.
 - **Durata:** 15-20 minuti.
-

Gioco 2: "Il carico del carro" (11-13 anni)

- **Materiali:** Oggetti vari (es. coperte, bottiglie vuote, scatole, zaini), un percorso ad ostacoli creato con coni o corde, un cronometro.
 - **Preparazione:** Costruite un percorso con ostacoli, simulando un terreno accidentato. Gli oggetti rappresentano i carichi del carro. Dividete i ragazzi in squadre.
 - **Svolgimento:** Ogni squadra deve trasportare tutti i "carichi" da un punto di partenza a un punto di arrivo, superando gli ostacoli. Ogni membro della squadra deve portare almeno un carico. Se un carico cade, deve essere ripreso prima di proseguire. La squadra che termina più velocemente senza perdere carichi vince. Potete aumentare la difficoltà facendo trasportare due oggetti alla volta o aggiungendo nuove regole (es. "non usare le mani per un ostacolo").
 - **Obiettivo:** Favorire il lavoro di squadra, la coordinazione e il problem-solving.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 3: "La mappa nascosta" (tutti insieme, 7-13 anni)

- **Materiali:** Pezzi di una mappa (o fogli colorati) nascosti in un'area delimitata, una scatola o un tabellone per assemblarla.
- **Preparazione:** Disegnate una mappa semplice, tagliatela in pezzi e nascondeteli nell'area. Dividete i ragazzi in squadre.
- **Svolgimento:** Ogni squadra deve trovare i pezzi della mappa nascosti e assemblarla. Per ogni pezzo trovato, devono completare una sfida fisica o cooperativa stabilita dagli animatori (es. fare 10 salti, formare una piramide umana, o rispondere a una domanda sui preparativi della carovana). La prima squadra che completa la mappa vince.
- **Obiettivo:** Stimolare il movimento, la collaborazione e l'orientamento.
- **Durata:** 20 minuti.

Capitolo 5: Il Giorno della Partenza

Gioco 1: "La carovana parte!" (7-10 anni)

- **Materiali:** Coni, corde o nastri per creare un percorso, un bastone leggero o cerchio per rappresentare il carro.
 - **Preparazione:** Creare un percorso ad anello con ostacoli (curve strette, "ponti" da attraversare, ecc.). I bambini si dividono in squadre di 3-4 membri, ognuno con il proprio "carro".
 - **Svolgimento:** Ogni squadra tiene il bastone (o cerchio) con almeno una mano per membro. Devono seguire il percorso, senza mai lasciarlo cadere. Se toccano un ostacolo o il carro si "spezza," devono tornare all'ultima tappa. L'animatore può complicare il percorso aggiungendo curve più strette o facendo correre una seconda squadra in contemporanea.
 - **Obiettivo:** Simulare il movimento della carovana, incentivare la coordinazione e il lavoro di squadra.
 - **Durata:** 15-20 minuti.
-

Gioco 2: "Gli imprevisti del viaggio" (11-13 anni)

- **Materiali:** Tessere con imprevisti scritti (es. "Un carro si rompe, ferma per 30 secondi", "Un fiume blocca il passaggio, torna indietro di una casella"), dadi e un grande tabellone disegnato per terra (può essere fatto con gessetti o nastri).
 - **Preparazione:** Create un tabellone con caselle numerate (es. 1-20) e indicate punti speciali per gli imprevisti. Ogni squadra rappresenta una famiglia della carovana.
 - **Svolgimento:** Le squadre avanzano tirando i dadi, ma devono affrontare imprevisti scritti sulle caselle speciali. Alcuni imprevisti richiedono che tutti i membri della squadra completino una sfida fisica (es. "salta su una gamba per 10 secondi") prima di continuare. La squadra che arriva per prima all'ultima casella vince.
 - **Obiettivo:** Simulare il viaggio con elementi di imprevisto e resilienza, oltre a incentivare l'attività fisica.
 - **Durata:** 25-30 minuti (gioco).
-

Gioco 3: "Carovana in equilibrio" (7-13 anni, tutti insieme)

- **Materiali:** Bicchieri di plastica, palloncini, cucchiaini di plastica, oggetti da bilanciare (es. una scatola leggera).
- **Preparazione:** Dividete i partecipanti in coppie. Ogni coppia deve trasportare i bicchieri pieni d'acqua o un oggetto sul cucchiaino lungo un percorso senza farlo cadere. Il percorso può includere curve o punti in cui si deve saltare su un piede.
- **Svolgimento:** Ogni coppia rappresenta un carro. Se perdono il carico (l'oggetto cade o l'acqua si rovescia), devono tornare all'inizio. Potete aggiungere una sfida finale in cui i vincitori affrontano un percorso più complicato con oggetti diversi (es. una scatola più grande).
- **Obiettivo:** Favorire il coordinamento, la concentrazione e il divertimento in coppia.
- **Durata:** 15-20 minuti.

Capitolo 6: La meraviglia del nuovo mondo

Gioco 1: "Caccia alle meraviglie" (7-10 anni)

- **Materiali:** Immagini di animali o paesaggi nascosti (o semplicemente cartoncini colorati), indizi per trovarli.
 - **Preparazione:** Nascondete immagini o cartoncini in un'area delimitata. Ogni immagine rappresenta una meraviglia della natura (es. una cascata, un'aquila, un cactus gigante). Dividete i bambini in squadre.
 - **Svolgimento:** Le squadre ricevono indizi per trovare le immagini, che sono numerate. Dopo averle raccolte, devono completare una sfida (es. imitare un animale, cantare una canzone legata alla natura). La squadra che raccoglie più immagini e completa le sfide vince.
 - **Obiettivo:** Incoraggiare l'esplorazione e la creatività.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "Il ponte verso la grotta" (7-13 anni, tutti insieme)

- **Materiali:** Assi o blocchi di legno (reali o simulati con cartoncini), un'area delimitata che rappresenta il ruscello.
 - **Preparazione:** Create un "dirupo" con due linee parallele. Ogni squadra riceve 2-3 assi per costruire un ponte che permetta loro di attraversare il dirupo.
 - **Svolgimento:** I bambini devono collaborare per posizionare le assi e spostarle mentre camminano sopra di esse, avanzando un pezzo alla volta. Se qualcuno tocca il terreno, tutta la squadra deve ricominciare. L'animatore può introdurre un limite di tempo o una sfida aggiuntiva (es. portare un oggetto dall'altra parte).
-

Gioco 3: "Fuga dal serpente" (7-13 anni, dinamico)

- **Materiali:** Una lunga corda per simulare il serpente (può essere una corda da salto).
 - **Preparazione:** L'animatore tiene la corda e la fa oscillare avanti e indietro o in cerchio. I bambini formano una fila davanti al "serpente".
 - **Svolgimento:** I bambini devono saltare oltre il serpente senza essere toccati. Se vengono colpiti, devono tornare in fondo alla fila. Potete aumentare la difficoltà accelerando il movimento o cambiando direzione. Per un livello avanzato, potete usare due corde in contemporanea.
 - **Obiettivo:** Allenare la coordinazione e i riflessi in un contesto divertente e competitivo.
 - **Durata:** 15-20 minuti.
-

Capitolo 7: La prima difficoltà

Gioco 1: "Seguendo il ruscello" (7-10 anni)

- **Materiali:** Una corda lunga o nastro per simulare il corso d'acqua, piccoli oggetti (sassi, bastoncini) per segnare il percorso.
 - **Preparazione:** Tracciate un percorso serpeggiante sul terreno o in uno spazio delimitato con ostacoli naturali o artificiali. Dividete i bambini in gruppi di esploratori.
 - **Svolgimento:** Ogni gruppo deve seguire il ruscello, ma c'è una sfida: non possono toccare l'acqua (la corda). Possono usare solo gli oggetti disponibili (es. bastoncini per spostarsi o blocchi per camminare sopra). Se un membro del gruppo "cade in acqua," devono tornare al punto di partenza.
 - **Obiettivo:** Sviluppare il lavoro di squadra e la creatività per superare ostacoli in modo collaborativo.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "Ritrovare l'acqua" (11-13 anni)

- **Materiali:** Secchi, spugne, bottiglie forate, piccoli indizi scritti su biglietti nascosti.
 - **Preparazione:** Nascondete indizi che portano i ragazzi a diverse "fonti d'acqua" sparse per il campo. Ogni indizio conduce a una prova fisica o a un piccolo enigma da risolvere.
 - **Svolgimento:** I ragazzi, divisi in squadre, devono trovare tutte le fonti e raccogliere l'acqua usando spugne o bottiglie forate, riempiendo infine un contenitore comune. La sfida è affrontare gli enigmi e superare ostacoli fisici per trovare l'acqua. La squadra più veloce vince, ma con un bonus per la quantità di acqua raccolta.
 - **Obiettivo:** Stimolare la capacità di problem-solving unita all'attività fisica.
 - **Durata:** 25-30 minuti (giocone).
-

Gioco 2: "La corsa contro la siccità" (7-13 anni, tutti insieme)

- **Materiali:** Secchi d'acqua, spugne, bicchieri bucati o bottiglie tagliate.
 - **Preparazione:** Creare un percorso che i ragazzi devono attraversare trasportando l'acqua da un punto di partenza a un secchio finale.
 - **Svolgimento:** Le squadre devono riempire il loro secchio finale trasportando l'acqua attraverso il percorso. Ma c'è un imprevisto: i contenitori per trasportare l'acqua (es. spugne o bicchieri bucati) faranno perdere parte del contenuto! La squadra che riempie il secchio più velocemente vince. Potete aumentare la difficoltà aggiungendo ostacoli o allungando il percorso.
 - **Obiettivo:** Simulare la ricerca d'acqua in un contesto di difficoltà, stimolando la collaborazione e il movimento.
 - **Durata:** 20-25 minuti (giocone).
-

Capitolo 8: L'Attacco Notturno

Gioco 1: "Proteggi la carovana" (7-13 anni)

- **Materiali:** Piccoli oggetti (es. palline o sacchetti di stoffa) per rappresentare le provviste; cerchi o scatole per contenerle; torce o luci colorate per simulare l'ambiente notturno.
 - **Preparazione:** Posizionate le "provviste" al centro di un'area delimitata. Un gruppo di bambini fa i "banditi," mentre gli altri proteggono il carico.
 - **Svolgimento:** I banditi cercano di rubare le provviste, mentre i difensori devono evitarlo, toccando i banditi per eliminarli. Una volta toccati, i banditi devono fermarsi per 10 secondi prima di poter continuare. Dopo un tempo stabilito (es. 5 minuti), si contano le provviste rimaste. Poi i ruoli si invertono.
 - **Obiettivo:** Allenare la velocità, i riflessi e la strategia di squadra.
 - **Durata:** 15-20 minuti.
-

Gioco 2: "Il campo sotto attacco" (giocone, 11-13 anni)

- **Materiali:** Nastri colorati (uno per bambino) per rappresentare "vite," un'area delimitata con rifugi (es. alberi, ostacoli).
 - **Preparazione:** I partecipanti si dividono in due squadre: banditi e difensori. Ogni difensore ha un nastrino attaccato alla vita, che i banditi devono cercare di strappare. I difensori, nel frattempo, devono portare oggetti (es. piccole scatole) in un rifugio sicuro.
 - **Svolgimento:** I difensori hanno un tempo limitato (es. 10 minuti) per salvare quante più provviste possibile, evitando di farsi togliere il nastrino. I banditi devono cooperare per bloccarli. Vince la squadra con più successi (provviste salvate o vite perse).
 - **Obiettivo:** Promuovere strategia, velocità e gioco dinamico in gruppo.
 - **Durata:** 25-30 minuti.
-

Gioco 3: "La luce nella notte" (7-10 anni)

- **Materiali:** Una torcia o una luce portatile, piccoli oggetti da raccogliere (es. "provviste" nascoste).
- **Preparazione:** Nascondete gli oggetti in un'area e distribuite piccoli rifugi (cerchi di stoffa o altri segnali a terra). L'animatore usa la torcia per cercare i bambini che si muovono nell'oscurità.
- **Svolgimento:** I bambini devono spostarsi tra i rifugi, raccogliendo il maggior numero possibile di provviste senza essere illuminati dalla torcia. Se vengono colpiti dal fascio di luce, devono congelarsi per 10 secondi prima di poter riprendere. Vince chi raccoglie più oggetti senza essere "visto".
- **Obiettivo:** Favorire agilità, prontezza di riflessi e capacità di lavorare in silenzio e con cautela.
- **Durata:** 20 minuti.

Capitolo 9: Nuove amicizie

Gioco 1: "Il messaggio segreto" (11-13 anni)

- **Materiali:** Cartoncini con messaggi scritti in codice (es. lettere mescolate, indovinelli), una linea da percorrere.
- **Preparazione:** Dividete i partecipanti in gruppi di "messaggeri." Ogni gruppo riceve un messaggio cifrato e deve risolverlo per ottenere un'indicazione su dove portarlo.
- **Svolgimento:** I bambini devono correre tra un punto e l'altro per consegnare il messaggio, ma lungo il percorso ci sono ostacoli fisici (salti, curve strette, ecc.) e sfide mentali (es. risolvere un enigma per proseguire). Vince il gruppo che consegna il messaggio corretto nel minor tempo.
- **Obiettivo:** Stimolare logica, velocità e lavoro in squadra.
- **Durata:** 25 minuti.

Gioco 2: "La danza dei cuori" (7-10 anni)

- **Materiali:** Nastri colorati, musica.
- **Preparazione:** Ogni partecipante riceve un nastro colorato da legare al polso o alla caviglia. Dividete l'area di gioco in due zone: la zona "danza" e la zona "scambio".
- **Svolgimento:** I bambini devono danzare liberamente nella zona danza mentre la musica suona. Quando la musica si ferma, devono entrare nella zona scambio e trovare un partner con cui scambiare i nastri, completando piccole prove come saltare su un piede o girare su sé stessi. La musica riparte e il gioco continua.
- **Obiettivo:** Favorire movimento e interazione sociale in modo dinamico e divertente.
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 3: "La corsa del cuore" (11-13 anni)

- **Materiali:** Cuoricini di carta (o altri piccoli oggetti) nascosti nell'area di gioco.
- **Preparazione:** Dividete i ragazzi in squadre. Spargete i cuoricini nell'area, ma alcuni saranno vuoti, mentre altri conterranno messaggi o indizi per una sfida.
- **Svolgimento:** I ragazzi devono raccogliere quanti più cuoricini possibile in un tempo limitato. Tuttavia, ogni cuoricino con un messaggio richiede che la squadra completi una prova (es. rispondere a una domanda, risolvere un indovinello o affrontare un mini-percorso). Vince la squadra con più cuoricini validi al termine del tempo.
- **Obiettivo:** Unire velocità, strategia e capacità di risolvere sfide mentali.
- **Durata:** 25 minuti.

Capitolo 10: Lezione di vita

Gioco 1: "Passaggio difficile" (7-13 anni, tutti insieme)

- **Materiali:** Sedie, corde, tappeti o altri oggetti per creare ostacoli.
 - **Preparazione:** Allestite un percorso con ostacoli che i ragazzi devono attraversare con un "carico" (es. uno zaino o un secchiello). Dividete i partecipanti in due squadre.
 - **Svolgimento:** Ogni squadra deve attraversare il percorso portando il carico senza farlo cadere o toccare gli ostacoli. Il percorso può includere tratti in cui devono strisciare, saltare o collaborare per sollevare il carico in due. Vince la squadra che completa il percorso con meno penalità.
 - **Obiettivo:** Promuovere coordinazione, equilibrio e collaborazione.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "Ognuno il suo ruolo" (giocone, 11-13 anni)

- **Materiali:** Due bandiere (una per ogni gruppo), piccoli ostacoli naturali o artificiali.
 - **Preparazione:** Dividete i ragazzi in due gruppi, rappresentanti i due rami della carovana. Ogni gruppo riceve una bandiera che deve proteggere, e nascondere entro un'area delimitata.
 - **Svolgimento:** Ogni gruppo deve cercare la bandiera dell'altro e riportarla al proprio accampamento, ma possono essere catturati dagli avversari se vengono toccati durante il tentativo. I "prigionieri" possono essere liberati da compagni che riescono a raggiungerli senza essere toccati. Vince il gruppo che riesce a riportare la bandiera avversaria senza perdere la propria.
 - **Obiettivo:** Stimolare la strategia, il gioco di squadra e il dinamismo.
 - **Durata:** 30-35 minuti.
-

Gioco 3: "Il legno per il fuoco" (7-10 anni)

- **Materiali:** Blocchi di legno o cartoncini grandi per simulare il legno per il fuoco.
 - **Preparazione:** Dividete i ragazzi in piccoli gruppi. Distribuite i pezzi di legno all'interno dello spazio delimitato.
 - **Svolgimento:** I gruppi devono riuscire a trovare un determinato numero di pezzi di legno, costruire un castello di legni per poter accendere il fuoco, vince chi riesce a costruire più castelli in un determinato tempo.
 - **Obiettivo:** Favorire il lavoro di squadra, la pianificazione e la coordinazione motoria.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Capitolo 11: La divisione della carovana

Gioco 1: "Nodi dell'amicizia" (7-10 anni)

- **Materiali:** Corde o nastri corti.
- **Preparazione:** Formate piccoli gruppi e date a ogni squadra una corda con nodi già legati.
- **Svolgimento:** Ogni squadra deve sciogliere i nodi della propria corda collaborando e senza utilizzare le mani di più di due membri alla volta. È permesso usare bocche, piedi o il terreno per aiutarsi. Vince chi scioglie i nodi più velocemente.
- **Obiettivo:** Stimolare la cooperazione e il pensiero creativo.
- **Durata:** 15-20 minuti.

Gioco 2: "Percorso intrecciato" (11-13 anni)

- **Materiali:** Nastri colorati, cerchi o ostacoli.
- **Preparazione:** Create un percorso intrecciato dove ogni partecipante deve seguire un nastro colorato senza toccare gli altri.
- **Svolgimento:** I ragazzi devono percorrere il tragitto camminando o gattonando, rispettando il proprio colore e senza disturbare gli altri. Se sbagliano percorso o toccano un altro nastro, devono tornare all'inizio. Per rendere più dinamico, aggiungete prove a metà strada (es. una domanda o un esercizio fisico).
- **Obiettivo:** Allenare la concentrazione, la precisione e la pazienza.
- **Durata:** 20-25 minuti.

Gioco 3: "La catena dell'unità" (7-13 anni, tutti insieme)

- **Materiali:** Nessuno, solo uno spazio aperto.
- **Preparazione:** Tutti i partecipanti si posizionano sparsi nell'area di gioco.
- **Svolgimento:** Una persona inizia come "capo" e corre cercando di catturare un altro giocatore. Quando lo cattura, i due si uniscono tenendosi per mano, formando una catena. La catena si muove insieme per catturare altri partecipanti, ma solo le due persone alle estremità della catena possono toccare e catturare. Ogni volta che qualcuno viene catturato, si aggiunge alla catena. Il gioco termina quando tutti fanno parte della stessa catena, simbolizzando il ritorno all'unità.
- **Obiettivo:** Evidenziare l'importanza di lavorare insieme e l'armonia del gruppo.
- **Durata:** 20 minuti.

Capitolo 12: Avventura tra i boschi

Gioco 1: "La ricerca nel bosco" (7-10 anni)

- **Materiali:** Piccoli oggetti da nascondere (pietre colorate, palline, ecc.), sacchetti o cestini per raccogliarli.
 - **Preparazione:** Nascondete gli oggetti in un'area delimitata rappresentante il bosco.
 - **Svolgimento:** I bambini devono cercare gli oggetti nascosti, rappresentando le tracce lasciate dalla giovane nativa. Chi trova più oggetti guadagna punti extra per il proprio gruppo. Alla fine, ogni gruppo racconta una piccola storia immaginaria basata sugli oggetti trovati.
 - **Obiettivo:** Allenare l'osservazione e stimolare la creatività narrativa.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "L'ombra misteriosa" (11-13 anni)

- **Materiali:** Una torcia elettrica, fogli o sagome di cartone.
 - **Preparazione:** Create delle sagome che rappresentino figure misteriose o animali. Sistematele lungo un percorso all'aperto o in uno spazio buio.
 - **Svolgimento:** A gruppi, i ragazzi devono percorrere il sentiero con una torcia, identificando le sagome e annotando cosa potrebbero rappresentare. Alla fine del percorso, i gruppi condividono le loro teorie e si valuta la creatività delle risposte oltre alla correttezza.
 - **Obiettivo:** Stimolare la capacità di osservazione e l'immaginazione, rafforzando il lavoro di gruppo.
 - **Durata:** 20-25 minuti.
-

Gioco 3: "Attraverso il bosco" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Una corda lunga, sacchetti di sabbia o altri ostacoli.
 - **Preparazione:** Posizionate la corda a zig-zag in un'area aperta e distribuite gli ostacoli lungo il percorso.
 - **Svolgimento:** I ragazzi devono attraversare il percorso bendati, guidati dai compagni che li aiutano solo con indicazioni verbali. Gli ostacoli rappresentano le difficoltà incontrate dai gemelli nel bosco. Ogni squadra deve attraversare il percorso nel minor tempo possibile, collaborando per evitare errori.
 - **Obiettivo:** Allenare la cooperazione e la fiducia reciproca.
 - **Durata:** 30 minuti.
-

Capitolo 13: l'incontro con Piccola Luna

Gioco 1: "Primi legami con Piccola Luna" (7-10 anni)

- **Materiali:** Gomitoli di lana colorata.
- **Preparazione:** Formate un cerchio con tutti i bambini seduti. Consegnate a uno di loro un gomitolo.
- **Svolgimento:** Il primo partecipante tiene un capo del filo e lancia il gomitolo a un altro bambino dicendo una cosa che apprezza di lui/lei o un'azione gentile che ha fatto. Il processo continua finché tutti hanno ricevuto il filo almeno una volta, creando una rete di lana. Alla fine, tutti devono alzarsi tenendo il filo, formando una grande rete visibile, simbolo dell'amicizia e del lavoro di squadra.
- **Obiettivo:** Rafforzare i legami e l'autostima, incentivando la gentilezza.
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 2: "Cerchio delle confidenze" (11-13 anni)

- **Materiali:** Una pallina morbida.
- **Preparazione:** Fate sedere i ragazzi in cerchio.
- **Svolgimento:** Chi ha la pallina la lancia a un altro partecipante, ponendo una domanda o condividendo un pensiero (es. "Qual è il tuo sogno più grande?" o "Cosa ti rende felice?" "Quale sono le tue paure?"). Il gioco continua finché tutti hanno avuto modo di esprimersi. Se un partecipante non vuole rispondere, può passare la pallina senza dire nulla.
- **Obiettivo:** Favorire la conoscenza reciproca e creare un clima di fiducia.
- **Durata:** 20-25 minuti.

Gioco 3: "Il ponte di amicizia" (giocone, 7-13 anni, tutti insieme)

- **Materiali:** Blocchi di legno o grandi pezzi di cartone, una corda per delimitare un fiume immaginario.
- **Preparazione:** Dividete i partecipanti in squadre miste e date loro i materiali per costruire un ponte immaginario che permetta al gruppo di attraversare il fiume.
- **Svolgimento:** Ogni squadra deve costruire un ponte stabile abbastanza da permettere al gruppo di attraversarlo senza "cadere" nel fiume (senza toccare il terreno fuori dai blocchi). Gli animatori possono aggiungere difficoltà (es. un pezzo mancante o un limite di tempo). Vince la squadra che riesce ad attraversare per prima o che costruisce il ponte più stabile e creativo.
- **Obiettivo:** Sviluppare capacità di problem-solving, lavoro di squadra e creatività.
- **Durata:** 30-35 minuti.

Capitolo 14: Un legame inaspettato

Gioco 1: "Il percorso della fiducia" (7-10 anni)

- **Materiali:** Coni, corde, sedie o altri oggetti per creare un percorso ad ostacoli. Una benda per ogni coppia di bambini.
- **Preparazione:** Preparate un percorso con ostacoli da attraversare e bendate uno dei due componenti di ogni coppia.
- **Svolgimento:** Il bambino bendato deve attraversare il percorso guidato solo dalle indicazioni vocali del compagno. A metà percorso i ruoli si invertono. Il gioco può essere ripetuto cambiando i percorsi o complicandoli.
- **Obiettivo:** Stimolare la fiducia reciproca e la capacità di ascolto.
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 2: "I passi della fiducia" (11-13 anni)

- **Materiali:** Fogli di carta, penne o pennarelli, una corda o una linea tracciata a terra.
- **Preparazione:** Ogni partecipante scrive su un foglio qualcosa di cui ha dubitato o una paura che ha affrontato, senza firmarlo. I fogli vengono piegati e mescolati.
- **Svolgimento:** Create un percorso con la corda o la linea e distribuite i fogli in punti lungo il percorso. I ragazzi devono camminare lungo la linea, prendere un foglio, leggerlo ad alta voce e rispondere con una frase di incoraggiamento o condividere un'esperienza personale che si collega al tema.
- **Obiettivo:** Favorire la riflessione e il supporto emotivo tra i partecipanti.
- **Durata:** 25 minuti.

Gioco 3: "La torre della perseveranza" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Blocchi di legno (o materiale simile per costruzioni) e uno spazio piano.
- **Preparazione:** Dividete i partecipanti in squadre e date loro i materiali per costruire una torre stabile.
- **Svolgimento:** Ogni squadra deve costruire una torre il più alta possibile entro un tempo limite (15 minuti). Durante la costruzione, gli animatori possono simulare "difficoltà" (es. vento immaginario che scuote la torre, togliere un blocco chiave). Le squadre devono trovare soluzioni creative per mantenere la torre stabile e continuare a costruire. Alla fine, ogni squadra spiega come ha superato le difficoltà.
- **Obiettivo:** Rafforzare la resilienza e lo spirito di squadra, simulando l'idea di perseverare nonostante i dubbi.
- **Durata:** 30 minuti.

Capitolo 15: Tim e la Scoperta del Coraggio

Gioco 1: "Difesa dal predatore" (7-10 anni)

- **Materiali:** Un pallone leggero, una coperta o un telo per ogni squadra.
- **Preparazione:** Dividete i bambini in due squadre. Ogni squadra riceve una coperta e si posiziona in un'area delimitata. Al centro dello spazio, lasciate il pallone, che rappresenta un predatore.
- **Svolgimento:** Ogni squadra, collaborando, deve usare la propria coperta per spingere il pallone fuori dalla propria area senza toccarlo direttamente con le mani o i piedi. Il pallone può essere spinto solo con la coperta, e se tocca qualcuno, quella squadra subisce una penalità. Dopo un certo tempo, si cambiano le zone. Vince la squadra che subisce meno penalità o riesce a spingere più volte il pallone nell'area avversaria.
- **Obiettivo:** Favorire la coordinazione, il lavoro di squadra e la capacità di trovare strategie creative.
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 2: "Caccia al lupo" (11-13 anni)

- **Materiali:** Coni o corde per delimitare un'area di gioco, fazzoletti per identificare i "lupi".
- **Preparazione:** Nominate uno o due partecipanti come "lupi" e date loro i fazzoletti. Gli altri sono "prede". L'area di gioco è un bosco immaginario delimitato da confini chiari.
- **Svolgimento:** I lupi devono catturare le prede toccandole. Se una preda viene toccata, diventa un lupo. Le prede possono collaborare per "salvarsi" formando un cerchio intorno a un compagno e rimanendo fermi per 5 secondi. Tuttavia, il cerchio può essere sciolto se un lupo tocca uno dei suoi membri. Il gioco continua finché non rimane una sola preda, che sarà dichiarata vincitrice.
- **Obiettivo:** Allenare agilità, velocità e capacità di cooperare sotto pressione.
- **Durata:** 20-25 minuti.

Gioco 3: "Attacco e difesa" (giocone, 7-13 anni, tutti insieme)

- **Materiali:** Piccoli oggetti da raccogliere (palline, legnetti o oggetti colorati).
- **Preparazione:** Dividete i partecipanti in due squadre: "difensori" e "predatori". I difensori hanno una base (un cerchio delimitato) dove conservano gli oggetti, mentre i predatori partono da un'altra area lontana.
- **Svolgimento:** I predatori devono cercare di rubare gli oggetti dalla base dei difensori e portarli nella loro area senza essere catturati. I difensori possono catturare i predatori toccandoli; se catturati, i predatori devono tornare alla propria base prima di poter riprovare. Dopo un tempo prestabilito (10-15 minuti), i ruoli si invertono. Vince la squadra che raccoglie più oggetti.
- **Obiettivo:** Unire velocità, strategia e capacità di organizzazione di gruppo.
- **Durata:** 30 minuti.

Capitolo 16: L'avvertimento di Piccola Luna

Gioco 1: "Il cerchio delle storie" (7-10 anni)

- **Materiali:** Nessuno, solo uno spazio comodo per sedersi.
 - **Preparazione:** I partecipanti si dispongono in cerchio.
 - **Svolgimento:** L'animatore introduce il gioco raccontando un episodio in cui due culture diverse si incontrano (es. la storia dei gemelli e di Piccola Luna o di quest'ultima con i soldati). Poi, un bambino inizia il gioco inventando il primo pezzo di una storia. Il partecipante successivo continua con una frase o una breve scena, e così via. L'animatore può intervenire per mantenere il filo narrativo.
 - **Obiettivo:** Sviluppare la creatività e far comprendere l'importanza della cooperazione anche tra persone di origini diverse.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "Le tracce di Piccola Luna" (11-13 anni)

- **Materiali:** Fogli di carta, penne o pennarelli, fotografie di oggetti o simboli legati alla cultura dei nativi americani (ad es. piume, archi, cavalli).
 - **Preparazione:** Stampate immagini e numeratele. Disponetele in vari punti dell'area di gioco.
 - **Svolgimento:** I ragazzi, divisi in squadre, devono seguire una serie di indizi per collegare le immagini ai significati culturali. Ogni immagine ha un indizio che la collega a un tratto del carattere di Piccola Luna (ad esempio: il cavallo simboleggia libertà, l'arco rappresenta difesa). Vince la squadra che completa il percorso interpretando correttamente il significato delle immagini.
 - **Obiettivo:** Introdurre concetti culturali e sviluppare il ragionamento logico.
 - **Durata:** 25 minuti.
-

Gioco 3: "Attraverso i confini" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Corde o nastro per delimitare un percorso, ostacoli (come sedie, coni, o scatole), e oggetti leggeri (ad esempio palline).
 - **Preparazione:** Create un percorso con ostacoli che rappresenti i confini fisici e culturali attraversati dai gemelli e da Piccola Luna.
 - **Svolgimento:** Ogni squadra deve portare il proprio "carico" (gli oggetti leggeri) attraverso il percorso senza farlo cadere e senza toccare gli ostacoli. Durante il percorso, incontrano "guardiani" (gli animatori) che pongono delle sfide (ad esempio: rispondere a domande di cultura generale o dimostrare abilità come equilibrio su una corda).
 - **Obiettivo:** Incoraggiare il lavoro di squadra, la resilienza, e la comprensione dell'importanza di superare le differenze culturali.
 - **Durata:** 30 minuti.
-

Capitolo 17: Soldati in avvicinamento

Gioco 1: "Il custode dei segreti" (7-10 anni)

- **Materiali:** Piccoli biglietti e una scatola o borsa.
 - **Preparazione:** Scrivete dei segreti simbolici su alcuni biglietti (es. "Ho un tesoro nascosto" o "Conosco una strada segreta"), lasciando alcuni biglietti vuoti. Metteteli in una scatola.
 - **Svolgimento:** I bambini, uno alla volta per squadra, pescano un biglietto e devono inventare un piccolo gioco basato sul segreto scritto (o sul biglietto vuoto, immaginando qualcosa) da far fare ad un'altra squadra. La squadra indicata deve fare il gioco proposto.
 - **Obiettivo:** Stimolare l'immaginazione e la capacità di trovare soluzioni creative.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "le promesse del capitano Morris" (11-13 anni)

- **Materiali:** Strisce di carta e penne.
 - **Preparazione:** Ogni partecipante scrive una promessa su una striscia di carta (es. "Aiuterò il mio compagno" o "Rispetterò le regole del gioco"). Le strisce vengono incollate o pinzate insieme a formare una lunga catena.
 - **Svolgimento:** La catena viene usata come "oggetto sacro" durante il gioco. I ragazzi sono divisi in squadre e devono proteggere la catena mentre completano un percorso. Se la catena si rompe, la squadra deve fermarsi per ripararla. Vince la squadra che arriva al traguardo con la catena più lunga e intatta.
 - **Obiettivo:** Evidenziare l'importanza del rispetto reciproco e dell'impegno comune.
 - **Durata:** 25 minuti.
-

Gioco 3: "Il labirinto delle promesse" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Corde, nastro adesivo colorato, sedie, coni o qualsiasi oggetto per creare un labirinto.
- **Preparazione:** Allestite un grande labirinto in cui ogni squadra deve passare attraverso vari "checkpoint" con sfide da superare (ad esempio, enigmi, mini prove fisiche, o piccole promesse da rispettare).
- **Svolgimento:** Ogni squadra inizia in un punto diverso del labirinto e deve risolvere una serie di indizi per raggiungere l'uscita. A ogni checkpoint, i membri devono compiere un'azione simbolica legata a una promessa (ad esempio, aiutarsi a vicenda o collaborare in un compito). Vince la squadra che completa il labirinto rispettando tutte le promesse.
- **Obiettivo:** Rinforzare la collaborazione e la fiducia tra i membri del gruppo.
- **Durata:** 35 minuti.

Capitolo 18: Il piano dei gemelli

Gioco 1: "Attenti alle casse" (7-10 anni)

- **Materiali:** Oggetti ingombranti
- **Preparazione:** Disponete gli oggetti molto vicini tra loro.
- **Svolgimento:** I bambini partono uno alla volta e devono oltrepassarli velocemente gli oggetti senza toccarli. Arrivati alla fine fanno partire il compagno successivo. Ogni tocco è una penalità.
- **Obiettivo:** Far sviluppare la corporeità e l'attenzione..
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 2: "Esploratori nell'accampamento dei soldati" (7-10 anni)

- **Materiali:** Fogli con immagini di elementi da trovare per incastrare i soldati, matite, e piccoli cestini.
- **Preparazione:** Scegliete un'area esterna o un parco e distribuite i fogli con le immagini ai bambini.
- **Svolgimento:** Divisi in squadre, i partecipanti devono cercare gli elementi indicati sui fogli. Ogni squadra deve raccogliere gli oggetti o disegnarli se non possono essere presi (ad esempio, una pistola). Vince la squadra che completa la lista nel minor tempo.
- **Obiettivo:** osservazione e la collaborazione.
- **Durata:** 25 minuti.

Gioco 3: "La danza di Bella" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** un pallone
- **Preparazione:** Allestite uno cerchio ampio per muoversi liberamente.
- **Svolgimento:** sul cerchio esterno sta la squadra che attacca (soldati)all'interno la squadra che si difende (Bella). I soldati devono colpire al volo coloro che sono all'interno del cerchio per eliminarli. La squadra che avrà vinto le sfide partirà per prima con un vantaggio di 30 secondi sulle altre per trovare dove si è nascosta Bella do essere fuggita dai soldati. Gli amatori forniranno a tutte le squadre gli stessi indizi.
- **Obiettivo:** Incoraggiare movimento fisico.
- **Durata:** 30 minuti.

Capitolo 19: l'avvertimento

Gioco 1: "Seguire e portare le prove" (7-10 anni)

- **Materiali:** niente
 - **Preparazione:** 2 squadre giocheranno in un campo e 2 in altro. Poi, cambieranno gli abbinamenti! Ogni membro di una squadra dovrà formare una coppia con un avversario, tenendosi a braccetto a mo' di antica anfora (se sono in numero dispari un animatore può giocare). Resteranno fuori solo un ragazzo per squadra al quale verrà dato il ruolo ad uno di guardia e all'altro di ladro.
 - **Svolgimento:** Questi cominceranno a rincorrersi fino a quando la guardia avrà raggiunto e toccato il ladro. La presa al tocco causa l'inversione dei ruoli, chi era guardia diventa ladro e viceversa. Il ladro ha la facoltà di potersi mimetizzare tra le anfore. Per sottrarsi alla presa della guardia il ladro deve allacciarsi ad un'anfora, in questo modo l'altra metà dell'anfora fuggerà trasformata in ladro. L'animatore può disporre il cambio dei ruoli tra guardia e ladro gridando 'CAMBIO' (tale comando è utile quando due giocatori la tirano per le lunghe...) Il gioco termina quando tutti hanno corso almeno una volta.
 - **Obiettivo:** Perde punti la squadra che al Cambio avrà un proprio giocatore nel ruolo di ladro.
 - **Durata:** 20 minuti
-

Gioco 2: "La sfida del cerchio di fiducia" (11-13 anni)

- **Materiali:** Nessuno, solo un ampio spazio all'aperto.
 - **Preparazione:** Formate un cerchio con i partecipanti.
 - **Svolgimento:** Un partecipante si posiziona al centro del cerchio con gli occhi bendati, mentre gli altri, tenendosi per mano, si muovono lentamente intorno a lui. Al segnale dell'animatore, i ragazzi del cerchio devono "guidare" il partecipante centrale dando indicazioni verbali per raggiungere un oggetto posto fuori dal cerchio, mantenendo sempre un tono collaborativo e rispettoso. Ogni errore del gruppo costringe tutti a ricominciare.
 - **Obiettivo:** Sviluppare la fiducia reciproca e l'attenzione all'ascolto come nella famiglia Carter che cerca di capire come agire.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 3: "Le prove di Piccola Luna" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Fogli con diverse prove scritte (ad esempio: "cammina in equilibrio su una corda," "raccogli oggetti senza usare le mani," "fai un percorso ad ostacoli con un compagno legato a te").
 - **Preparazione:** Preparate un percorso con diverse stazioni, ciascuna con una prova da affrontare.
 - **Svolgimento:** I partecipanti, in squadre, devono superare le prove collaborando. Ogni volta che completano una prova, ricevono un pezzo di un simbolo che rappresenta il patto di fiducia (ad esempio un disegno di una piuma). Alla fine, devono assemblare il simbolo per dimostrare di aver completato il percorso.
 - **Obiettivo:** Favorire l'attività fisica, la collaborazione e il senso di squadra.
 - **Durata:** 35 minuti.
-

Capitolo 20: La trappola si stringe

Gioco 1: "La staffetta del messaggero" (7-10 anni)

- **Materiali:** Messaggi scritti su bigliettini e oggetti simbolici da trasportare (ad esempio piccoli sacchetti di stoffa o bastoncini).
 - **Preparazione:** Tracciate un percorso con più stazioni.
 - **Svolgimento:** I bambini, a turno, devono correre lungo il percorso e consegnare il messaggio o l'oggetto al compagno successivo, che continua la staffetta. Ogni messaggio contiene un pezzo dell'accampamento dei soldati, che deve essere portato in base per essere attaccato in un cartellone sviluppa una strategia che poi verrà valutata dagli animatori
 - **Obiettivo:** Stimolare il lavoro di squadra e il movimento attraverso un'attività dinamica.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "Cattura il messaggio" (11-13 anni)

- **Materiali:** Bigliettini con messaggi da difendere o conquistare, nastri o corde per delimitare l'area di gioco.
 - **Preparazione:** Dividete l'area in due zone e disponete i messaggi nelle basi di ciascuna squadra.
 - **Svolgimento:** I partecipanti, divisi in due squadre, devono cercare di catturare i messaggi della squadra avversaria senza essere toccati. Chi viene toccato deve tornare alla propria base prima di continuare. La squadra che raccoglie più messaggi e li riporta alla propria base vince.
 - **Obiettivo:** Favorire il dinamismo e la competizione sana.
 - **Durata:** 30 minuti.
-

Gioco 3: "Attraverso il campo minato" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Ostacoli come sedie, coni, corde, e "mine" rappresentate da palloncini o oggetti leggeri.
 - **Preparazione:** Create un percorso disseminato di ostacoli e mine.
 - **Svolgimento:** I partecipanti, divisi in squadre, devono attraversare il campo guidando un compagno bendato attraverso il percorso senza toccare le mine. Solo le indicazioni verbali possono essere usate per dare istruzioni. Vince la squadra che riesce a far attraversare più partecipanti senza incidenti.
 - **Obiettivo:** Rinforzare la fiducia, la comunicazione e il coordinamento.
 - **Durata:** 35 minuti.
-

Capitolo 21: La resistenza di James

Gioco 1: "Smaschera l'inganno" (7-10 anni)

- **Materiali:** Carte o oggetti con simboli, alcuni veri e altri falsi (ad esempio, piume autentiche e finte).
- **Preparazione:** Preparate una serie di carte o oggetti da analizzare, alcuni dei quali contengono indizi falsi.
- **Svolgimento:** I bambini, in piccoli gruppi, devono osservare ogni oggetto o carta e decidere se è "vero" o "falso" basandosi su spiegazioni dell'animatore. Ogni decisione corretta permette al gruppo di avanzare nel gioco. Vince il gruppo che smaschera più falsi.
- **Obiettivo:** Favorire l'osservazione e il pensiero critico, come James che deve decidere cosa ascoltare e come muoversi di conseguenza.
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 2: "La rete del tradimento dei soldati" (11-13 anni)

- **Materiali:** Una rete di corde (o elastici) fissata tra alberi o pali per creare un "labirinto" da attraversare.
- **Preparazione:** Create il percorso con corde ed elastici a diverse altezze, rappresentando gli ostacoli e i punti pericolosi legati all'inganno.
- **Svolgimento:** I partecipanti, in piccoli gruppi, devono attraversare il percorso senza toccare le corde. Ogni errore comporta una penalità, come il ritorno all'inizio del percorso. I compagni possono fornire istruzioni e aiuto da fuori, ma non possono entrare nel labirinto. Vince il gruppo che completa il percorso più velocemente e con meno penalità.
- **Obiettivo:** Favorire la coordinazione, il lavoro di squadra e il pensiero strategico.
- **Durata:** 25 minuti.

Gioco 3: "L'indagine dei sospetti" (gioco investigativo, 7-13 anni)

- **Materiali:** Bigliettini con indizi, oggetti di scena per creare una storia (ad esempio, una mappa, una lettera falsa, piccoli accessori per personaggi sospetti).
- **Preparazione:** Sviluppate una breve storia legata all'inganno, includendo alcuni personaggi sospetti (interpretati dagli animatori o dai ragazzi stessi). Posizionate gli indizi in diverse stazioni.
- **Svolgimento:** I partecipanti devono investigare sugli indizi per smascherare l'inganno. Divisi in squadre, raccolgono informazioni parlando con i personaggi e analizzando gli oggetti. Ogni squadra deve ricostruire la verità e presentare le proprie conclusioni. Vince chi riesce a smascherare l'inganno nel minor tempo.
- **Obiettivo:** Stimolare il ragionamento logico, la collaborazione e l'interazione con il gruppo.
- **Durata:** 35 minuti.

Capitolo 22: Il confronto con Morris

Gioco 1: "Non c'è più tempo" (7-10 anni)

- **Materiale:** Pallone
 - **Gioco:** non c'è più tempo da perdere. Bisogna affrettarsi a fare qualcosa per difendersi dai soldati
 - **Svolgimento:** I giocatori si dispongono in cerchio, in piedi o seduti (devono alternarsi in modo casuale giocatori delle squadre diverse). Il pallone deve essere passato da un giocatore all'altro il più velocemente possibile, perché nessuno vuole essere in possesso della "bomba" quando il tempo scade o quando l'animatore dirà "bomba". Nel momento in cui l'animatore chiamerà "bomba" o il timer nascosto scadrà è imprevedibile. L'animatore può a volte chiamare "cambio" per far invertire la direzione in cui il pallone viene passato.
 - **Scopo:** Rimanere l'ultimo giocatore in gara. Assegnazione punti: 1 punto alla squadra della quale rimane un componente
 - **Durata:** 20 minuti
-

Gioco 2: "La pista del detective" (11-13 anni)

- **Materiali:** Schede con descrizioni dettagliate di sospetti, mappe dell'area con punti d'interesse segnati e penne.
- **Preparazione:** Create una lista di sospetti con descrizioni (ad esempio: "Ha un cappello rosso" o "Indossa scarpe nere"). Collocate alcuni animatori o ragazzi che interpretano i sospetti nelle varie postazioni.
- **Svolgimento:** Le squadre devono trovare i sospetti seguendo gli indizi, porre loro domande specifiche (fornite dagli organizzatori) e segnare le risposte sulla mappa. Alla fine, devono identificare il colpevole e spiegare la loro deduzione.
- **Obiettivo:** Stimolare il pensiero logico, la memoria e il lavoro di squadra.
- **Durata:** 30 minuti.

Gioco 3: "E' difficile pazientare" (giococone, 7-13 anni)

- **Materiale:** 2 palloni, 2 cronometri, 2 coni, nastro per segnare la linea di partenza e quella di arrivo
- **Gioco:** non è facile non reagire subito alle provocazioni
- **Preparazione:**
 - Dividere i ragazzi in due squadre.
 - Posizionare i coni o segnalatori a circa 20 metri dalla linea di partenza per definire il percorso della staffetta.
 - Consegnare un pallone da calcio a ciascuna squadra.
- **Svolgimento:**
 - Le squadre si posizionano sulla linea di partenza, con i membri in fila indiana.
 - Al via dell'animatore, il primo giocatore di ciascuna squadra deve attendere il segnale dell'animatore (che sarà dato dopo un intervallo di tempo variabile di 5-10 secondi) prima di iniziare a portare il pallone attraverso il percorso.
 - **Percorso:**
 - Ogni giocatore deve calciare il pallone da calcio attraverso il percorso fino al cono e tornare indietro alla linea di partenza.
 - Una volta tornato, deve passare il pallone al prossimo giocatore in fila, che dovrà aspettare il segnale dell'animatore prima di partire.
 - L'attesa del segnale prima di partire simboleggia il tema della giornata, mettendo alla prova la pazienza e la capacità di attendere il momento giusto.
 - **Regole:**
 - I giocatori devono attendere il segnale dell'animatore per partire.
 - Se un giocatore parte senza il segnale, deve tornare indietro e aspettare il segnale successivo prima di ripartire.
 - Il percorso deve essere completato correttamente, dribblando il pallone attorno al cono.
- **Scopo:** Promuovere la pazienza e il rispetto dei turni, in linea con il tema dell'attesa, cercando di far fare a tutta la squadra il gioco in meno tempo possibile
- **Assegnazione punti:** Un punto assegnato alla squadra che riuscirà a compiere lo scopo del gioco, penalità di 1 punto per ogni partenza anticipata senza il segnale.
- **Durata:** 25 minuti

Capitolo 23: il piano dei pionieri

Gioco 1: "La fuga autorizzata" (7-10 anni)

- **Materiali:** Nastro adesivo per delimitare un'area, oggetti da usare come ostacoli (coni, corde, sedie).
- **Preparazione:** Create un percorso a ostacoli che simuli una "prigione". Includete punti in cui i bambini devono risolvere piccole prove (ad esempio, colpire un bersaglio o completare un puzzle).
- **Svolgimento:** I partecipanti, divisi in squadre, devono aiutarsi a fuggire completando le prove lungo il percorso. Ogni errore comporta un piccolo "ritardo" di 10 secondi. Vince la squadra che esce per prima dall'accampamento verso il villaggio di Piccola Luna
- **Obiettivo:** Rafforzare il lavoro di squadra e il coordinamento.
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 2: "Il viaggio verso il villaggio" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Una corda lunga, benda per gli occhi, un luogo che rappresenti il villaggio
- **Preparazione:** Allestite un'area in cui il villaggio è circondato da trappole (cerchi, sedie, oggetti da evitare). I partecipanti devono usare la corda per far arrivare il proprio compagno nel villaggio senza entrare nell'area proibita.
- **Svolgimento:** I partecipanti sono divisi in due gruppi: un gruppo bendato tiene la corda e l'altro dà indicazioni per arrivare al villaggio. La comunicazione è fondamentale, poiché chi tiene la corda non vede gli ostacoli. Vince la squadra che arriva completa al villaggio più velocemente e con meno penalità.
- **Obiettivo:** Promuovere la comunicazione, la fiducia reciproca e il lavoro strategico.
- **Durata:** 30 minuti.

Gioco 3: "Le notizie sincronizzate" (11-13 anni)

- **Materiali:** Due corde lunghe, oggetti da raccogliere (es. chiavi di cartone), un'area con ostacoli naturali o artificiali.
- **Preparazione:** Dividete l'area in due zone. In una, ci sono gli oggetti da recuperare; nell'altra, un punto d'arrivo. Collegate due partecipanti per squadra con una corda legata ai polsi o alle caviglie (in modo che debbano muoversi insieme).
- **Svolgimento:** Le coppie devono superare gli ostacoli rimanendo sincronizzate, raccogliere tutti gli oggetti e portarli al punto d'arrivo senza perdere la corda che li unisce. Penalità sono assegnate per ogni oggetto dimenticato o ostacolo colpito. Vince la squadra più veloce e precisa.
- **Obiettivo:** Migliorare il coordinamento, la comunicazione e la strategia.
- **Durata:** 25-30 minuti.

Capitolo 24: un patto con i nativi

Gioco 1: "Trasmissione codificata" (7-10 anni)

- **Materiali:** Fogli con un semplice codice (ad esempio, lettere sostituite da simboli o numeri), matite.
- **Preparazione:** Create un messaggio segreto scritto in codice e distribuitelo ai partecipanti. Fornite una legenda che spieghi come decifrarlo.
- **Svolgimento:** Le squadre devono decifrare il messaggio usando la legenda e seguire le istruzioni che trovano nel messaggio (ad esempio, andare in un punto specifico per trovare un premio). Vince la squadra che completa il compito per prima.
- **Obiettivo:** Sviluppare la capacità di risolvere problemi e la concentrazione.
- **Durata:** 20 minuti.

Gioco 2: "Passaparola segreto" (11-13 anni)

- **Materiali:** Frasi o messaggi da trasmettere, una benda per gli occhi.
- **Preparazione:** Scrivete una frase o un messaggio e bendate alcuni dei partecipanti.
- **Svolgimento:** Divisi in squadre, i ragazzi devono trasmettere il messaggio segreto. Il primo giocatore legge il messaggio e lo trasmette al secondo (bendato) sussurrando. Il secondo lo ripete al terzo, e così via, fino all'ultimo membro. Quest'ultimo scrive il messaggio ricevuto. Vince la squadra che arriva alla frase corretta (o più vicina).
- **Obiettivo:** Allenare la memoria, l'attenzione e il lavoro di gruppo.
- **Durata:** 25 minuti.

Gioco 3: "Convincere Nuvola Bianca" (7-13 anni)

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

Capitolo 25: la tensione cresce

Gioco 1: "Il segnale di aiuto" (7-10 anni)

- **Materiali:** Bastoni leggeri, nastri colorati, palline di carta o stoffa.
 - **Preparazione:** Create una zona in cui i ragazzi devono costruire un "segnale di aiuto". Ogni squadra ha un kit di materiali (bastoni, nastri, palline) e un'area delimitata.
 - **Svolgimento:** I partecipanti devono collaborare per creare il segnale di aiuto più visibile e creativo. Possono inventare forme (ad esempio, una grande "X" o un disegno), ma devono completarlo entro un tempo stabilito. Gli animatori giudicano i segnali per visibilità e creatività.
 - **Obiettivo:** Promuovere il lavoro di squadra, la creatività e la velocità.
 - **Durata:** 20 minuti.
-

Gioco 2: "Cosa stano tramando" (giocone, 7-13 anni)

Spazio: Aperto

Materiale: palline di carta, palla da Basket

Gioco: trovare il materiale per respingere l'attacco

Svolgimento: ogni squadra è disposta in una metà del campo. Ogni metà contiene 20/25 palline nascoste. Le due squadre si posizionano ai lati opposti del campo. Ogni squadra ha la propria metà da esplorare. All'inizio del gioco, le squadre devono cercare i materiali nascosti nella loro metà.

Le palline devono essere trovate e portate al punto di partenza della squadra. Ogni volta che un giocatore trova una pallina, deve affrontare una sfida sportiva prima di poterlo portare al punto di partenza.

La sfida può essere:

- Tiro a canestro: fare due tiri e riuscire a segnare almeno una volta.
- Corsa: correre da un punto all'altro e tornare indietro in un tempo prestabilito.
- Fare altre attività inventate dagli animatori

Le squadre possono utilizzare la strategia per decidere quali membri cercano i materiali e chi affronta le sfide.

Scopo: trovare le palline e superare una sfida per ogni pallina trovata

Assegnazione Punti:

- ogni pallina portata al punto di partenza vale 5 punti.
 - superare la sfida sportiva senza errori aggiunge 5 punti extra per ogni tesoro.
 - Premio Bonus: Se una squadra trova tutti i tesori nella sua metà, ottiene un bonus di 20 punti extra.
-

Gioco 3: "Il linguaggio segreto" (11-13 anni)

- **Materiali:** Simboli disegnati su carte (freccia, cerchio, stella, ecc.), una mappa semplice, un foglio per ogni squadra.
- **Preparazione:** Nascondete in diverse aree alcune carte con simboli e una legenda per interpretarli. Ogni simbolo rappresenta una direzione da seguire o un compito da svolgere (esempio: "freccia" = corri avanti, "stella" = fai un salto).
- **Svolgimento:** Le squadre devono seguire i simboli, decifrare le indicazioni e completare il percorso, annotando le tappe raggiunte. Vince la squadra che arriva alla meta finale con il percorso corretto.
- **Obiettivo:** Sviluppare la capacità di decodifica, la velocità e il lavoro di squadra.
- **Durata:** 25 minuti.

Capitolo 26: La Prima mossa

Gioco 1: "ultimi preparativi" (7-10 anni)

- **Materiali:** Un telo grande, corde, sacchi di stoffa leggeri per rappresentare le provviste.
- **Preparazione:** Dividete i partecipanti in squadre. Ogni squadra con il suo telo deve trasportare i sacchi lungo un percorso stabilito che li porta ai carri centrali della carovana.
- **Svolgimento:** I partecipanti devono tirare il telo e superare ostacoli (esempio: salire e scendere una piccola collina, passare sotto una corda). Ogni errore (sacchi caduti o carro capovolto) aggiunge 10 secondi al tempo finale. Vince la squadra che completa il percorso più velocemente.
- **Obiettivo:** Allenare il coordinamento e la forza fisica in un contesto di squadra.
- **Durata:** 20-25 minuti.

Gioco 2: "Proteggi la carovana" (giocone, 7-13 anni)

Obiettivo:

Difendere la propria **carovana** dagli attacchi dei soldati, proteggendo il capo carovana e cercando di conquistare la bandiera dell'altra squadra.

Tempo di gioco: Circa 30-40 minuti

Materiali:

- Coni o corde per delimitare le **carovane**
- Palle morbide (tipo palloni da ginnastica leggeri o palline di spugna)
- Pettorine o fasce colorate per distinguere le squadre
- Due bandiere (o oggetti simbolici) da difendere

Regole del gioco

1. Creazione delle carovane:

- Si delimitano due aree (le carovane) ai due estremi del campo con coni o corde.
- Ogni carovana ha una "zona sicura" dove si trova la **bandiera della squadra** e il proprio **capo carovana** (scelto all'inizio).

2. Ruoli dei giocatori:

- **Guardiani:** Proteggono la carovana e il capo carovana, respingendo gli attacchi.
- **Esploratori:** Tentano di conquistare la bandiera avversaria senza farsi eliminare.
- **Capo Carovana:** Non si muove dalla propria carovana; se viene colpito, la squadra perde un punto.

3. Modalità di attacco e difesa:

- I guardiani possono lanciare le palle per eliminare temporaneamente gli avversari (se colpiti, devono tornare alla base prima di rientrare in gioco).
- Gli esploratori devono evitare i colpi e cercare di arrivare alla bandiera avversaria.
- Se un esploratore riesce a prendere la bandiera e riportarla alla propria carovana senza essere colpito, la sua squadra vince il round.

4. Varianti per rendere il gioco più dinamico:

- **Rinforzi:** Ogni 5 minuti, si può cambiare il capo carovana per dare a tutti la possibilità di giocare ruoli diversi.
- **Missione segreta:** Ogni squadra sceglie in segreto un "mercante" (oltre al capo carovana) che, se eliminato, fa perdere un punto alla squadra.
- **Difesa avanzata:** Alcuni giocatori possono avere "scudi" (cerchi di plastica o pezzi di cartone) per bloccare i colpi.

Vittoria e Conclusione

- Il gioco può essere **a tempo** (vince chi ha più punti alla fine) oppure **a obiettivo** (vince la squadra che cattura più volte la bandiera avversaria).
- Dopo il gioco, breve riflessione: *"Cosa ci ha insegnato questo gioco sulla difesa e sulla collaborazione?"*

Gioco 3: "Attraverso il fiume" (7-13 anni)

Obiettivo:

Le squadre devono difendere la propria **carovana** dai soldati, utilizzando la **cerbottana** per respingerli e impedire loro di rubare la bandiera o il tesoro della carovana.

Tempo di gioco: Circa 30-40 minuti

Materiali:

- **Cerbottane** (possono essere fatte con cannuce grandi e palline di carta o di cotone)
- **Bandiere o oggetti simbolici** da proteggere (es. una scatola, un sacco, un fazzoletto)
- **Coni o corde** per delimitare le carovane
- **Pettorine o fasce colorate** per distinguere le squadre

Regole del gioco

1. Preparazione del campo

- Il campo viene diviso in due aree, ognuna rappresenta una **carovana** in viaggio.
- Al centro di ogni carovana viene posta una **bandiera o un tesoro** da difendere.
- I giocatori sono divisi in **difensori** e **predoni (attaccanti)**.

2. Ruoli dei giocatori

- **Difensori:** Proteggono la bandiera/tesoro della carovana utilizzando le cerbottane per colpire i predoni.
- **Predoni:** Devono cercare di raggiungere la bandiera e rubarla senza essere colpiti dalle cerbottane.

3. Modalità di attacco e difesa

- I predoni partono dalla loro zona e devono avvicinarsi alla carovana avversaria.
- I difensori possono **sparare con la cerbottana** per eliminare i predoni (se un predone viene colpito, deve tornare alla sua base e ripartire).
- Se un predone riesce a prendere la bandiera e riportarla nella propria base senza essere colpito, la sua squadra vince il round.
- Se i difensori resistono per **5 minuti senza perdere la bandiera**, ottengono un punto.

4. Varianti per rendere il gioco più avvincente

- **Rinforzi:** Dopo 3 minuti di gioco, ogni squadra può "curare" un compagno eliminato, facendolo rientrare subito in gioco.
- **Zona sicura:** Creare una piccola area vicino alla bandiera dove i predoni non possono essere colpiti, ma possono restarci solo per 5 secondi.

- **Munizioni limitate:** Ogni difensore ha solo un certo numero di colpi (es. 5 palline), e deve recuperarli da terra prima di poterli riutilizzare.
-

5. Vittoria e Conclusione

- **Vince la squadra** che cattura più bandiere o difende meglio il proprio tesoro entro il tempo stabilito.
- Dopo il gioco, si può fare una breve riflessione:
"Come ci siamo organizzati nella difesa? Come possiamo migliorare il nostro gioco di squadra?"

Capitolo 27: fuga dei soldati

Gioco 1: "Missione soccorso" (7-10 anni)

Obiettivo:

Le squadre devono **soccorrere e trasportare i feriti** in un'area sicura, affrontando ostacoli e difficoltà lungo il percorso. Il gioco insegna il valore della solidarietà, la collaborazione e alcune nozioni base di primo soccorso in modo divertente.

Tempo di gioco: Circa 30-40 minuti

Materiali:

- **Bende o fasce** (per simulare le ferite)
- **Coperte o materassini** (per il trasporto dei feriti)
- **Coni, ostacoli, cerchi** (per creare un percorso con difficoltà)
- **Pettorine o fasce colorate** per distinguere le squadre

Regole del gioco

1. Preparazione del campo

- Si crea un'area con ostacoli (es. coni, cerchi, corde da scavalcare) tra il punto di partenza (zona di emergenza) e il punto di arrivo (ospedale o campo medico).
- I giocatori vengono divisi in squadre da 5-10 giocatori.

2. Ruoli dei giocatori

- **I feriti:** Alcuni giocatori vengono bendati o devono stare fermi simulando un infortunio (distorsione, frattura, svenimento, ecc.).
- **I soccorritori:** Devono recuperare i feriti e portarli in salvo.

3. Modalità di soccorso e trasporto

- Quando il gioco inizia, i soccorritori corrono verso i feriti e devono **prestare il primo soccorso** in base a semplici regole fornite prima del gioco (es. bendare, trasportare con delicatezza).
- I feriti devono essere **trasportati fino alla zona sicura** superando gli ostacoli.
- Il trasporto può avvenire in vari modi a seconda della difficoltà:
 - **A braccia** (due soccorritori per un ferito).
 - **Con un telo o coperta** (se disponibile).
 - **Sostenendo il ferito se può camminare con aiuto.**

4. Ostacoli da superare

- **Slalom tra i coni** 🚧
- **Passaggio sotto una corda** per simulare macerie 🏠
- **Salto dentro i cerchi** per attraversare un terreno difficile ○

5. Varianti per rendere il gioco più avvincente

- **Cronometro:** Vince la squadra che porta in salvo tutti i feriti nel minor tempo.
- **Emergenza multipla:** Alcuni feriti devono essere trasportati in modo speciale (es. bendati agli occhi, con un braccio immobilizzato).
- **Dottore segreto:** Un giocatore per squadra conosce la diagnosi dei feriti e deve dare istruzioni ai soccorritori.

6. Vittoria e Conclusione

- Vince la squadra che soccorre e trasporta più feriti in sicurezza.
- **Breve riflessione:**
 - "Com'è stato aiutare qualcuno?"
 - "Quali difficoltà avete incontrato nel soccorrere?"
 - "Quanto è importante lavorare in squadra per salvare vite?"

Gioco 2: "Caccia al tesoro delle risorse" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Bigliettini o immagini rappresentanti risorse (grano, legna, acqua, ecc.), sacchetti o ceste per raccoglierle.
- **Preparazione:** Spargete i bigliettini nell'area di gioco. Ogni squadra deve raccogliere il set completo di risorse necessario per costruire un villaggio (esempio: 3 legna, 2 grano, 1 acqua).
- **Svolgimento:** I partecipanti devono correre nell'area di gioco per raccogliere le risorse, evitando "briganti" (animatori che possono rubare una risorsa se catturano un partecipante). Vince la squadra che raccoglie per prima tutte le risorse necessarie.
- **Obiettivo:** Insegnare il valore delle risorse e favorire il lavoro di squadra per ricostruire la carovana.
- **Durata:** 30 minuti.

Gioco 3: "Ultima difesa" (7-13 anni)

- **Materiali:** Una grande corda per formare un cerchio, palline da tennis, o stoffa, materiale che fare una torre o un disegno grande rappresentante un carro.
- **Preparazione:** I partecipanti, divisi in due squadre, formano un cerchio con la corda. Al centro si trova una "torre" o un grosso disegno di un carro.
- **Svolgimento:** Le squadre devono collaborare per proteggere la torre dai lanci avversari, mentre cercano di colpire quella degli altri con le palline. Vince la squadra che mantiene la propria torre intatta o ne distrugge di più.
- **Obiettivo:** Rafforzare la cooperazione, la coordinazione e il gioco dinamico.
- **Durata:** 20-25 minuti.

Capitolo 28: il lungo cammino finale

Gioco 1: "Le fondamenta dell'amicizia" (7-10 anni)

- **Materiali:** Mattoncini di legno o scatoline, pennarelli.
 - **Preparazione:** Ogni partecipante riceve un "mattoncino" su cui scrivere una qualità importante per una comunità (esempio: rispetto, fiducia, lavoro di squadra).
 - **Svolgimento:** I ragazzi costruiscono una "torre dell'amicizia", spiegando il significato del proprio mattone mentre lo aggiungono. Alla fine, gli animatori sottolineano l'importanza di lavorare insieme per creare qualcosa di solido.
 - **Obiettivo:** Riflettere sui valori della comunità in modo semplice e coinvolgente.
 - **Durata:** 15-20 minuti.
-

Gioco 2: "I legami invisibili" (11-13 anni)

- **Materiali:** Lunghi nastri o corde, piccoli oggetti da legare (esempio: campanelle).
 - **Preparazione:** Create un intricato intreccio di corde che collega i giocatori a piccoli oggetti posizionati a diverse distanze.
 - **Svolgimento:** I partecipanti devono districare le corde per raggiungere gli oggetti senza spezzare i legami. Possono muoversi liberamente, ma devono collaborare per liberare tutti gli oggetti. Vince il gruppo che termina per primo mantenendo le corde intatte.
 - **Obiettivo:** Favorire la collaborazione e il ragionamento strategico.
 - **Durata:** 20-30 minuti.
-

Gioco 3: "La grande stretta di mano" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Nessuno.
 - **Preparazione:** Delimitate un'area e suddividete i partecipanti in due gruppi.
 - **Svolgimento:** Il primo gruppo cammina liberamente nell'area mentre il secondo si nasconde. Quando i due gruppi si incontrano, i membri nascosti devono convincere quelli attivi a stringere loro la mano senza parlare. Ogni "stretta di mano" trasforma il giocatore attivo in nascosto e viceversa. Vince il gruppo che si trasforma completamente per primo.
 - **Obiettivo:** Rendere dinamica la costruzione di fiducia e amicizia.
 - **Durata:** 25-30 minuti.
-

Capitolo 29: la terra promessa

Gioco 1: "Il grande albero dei sogni" (7-10 anni)

- **Materiali:** Un grande disegno di un albero (o un albero vero), foglietti di carta, pennarelli.
- **Preparazione:** Ogni ragazzo riceve un foglietto su cui scrivere un sogno o un obiettivo, da appendere all'albero.
- **Svolgimento:** I partecipanti, a turno, raccontano il loro sogno e lo attaccano all'albero. Alla fine, gli animatori leggono alcuni sogni per sottolineare quanto siano importanti per il gruppo.
- **Obiettivo:** Creare un momento di riflessione e condivisione emotiva.
- **Durata:** 15-20 minuti.

Gioco 2: "L'acqua della vita" (giocone, 7-13 anni)

Obiettivo:

Le squadre devono **trasportare e condividere l'acqua** per riempire un contenitore comune, superando ostacoli e collaborando per non sprecarla. Il gioco aiuta a comprendere il valore dell'acqua e l'importanza della condivisione.

Tempo di gioco: Circa 30-40 minuti

Materiali:

- **Bicchieri, spugne, bottiglie o secchi piccoli** (per trasportare l'acqua)
- **Un grande contenitore** per ogni squadra (es. un secchio o una tanica)
- **Ostacoli** (coni, cerchi, corde per creare percorsi)
- **Pettorine o fasce colorate** per distinguere le squadre

Regole del gioco

1. Preparazione del campo

- Si creano **due aree**: una con una fonte d'acqua (un secchio o una bacinella piena) e una con il contenitore da riempire.
- Tra la fonte e il contenitore si posizionano **ostacoli** per rendere il trasporto più difficile.
- I giocatori vengono divisi in squadre da 5-10 giocatori.

2. Modalità di trasporto dell'acqua

- I giocatori devono **riempire un bicchiere, una spugna o una bottiglia** con acqua e trasportarla fino al contenitore della loro squadra.
- Possono passarsi l'acqua tra loro, ma senza usare le mani direttamente! (Es. passarsi una spugna con le braccia o con cucchiaini).
- **Regole speciali:**
 - Se l'acqua cade a terra, non può essere recuperata.
 - Ogni giocatore può trasportare l'acqua solo una volta per turno, poi torna indietro e tocca a un compagno.

3. Condivisione dell'acqua

- Dopo un certo tempo (es. 10 minuti), il gioco cambia:
 - **Alcune squadre riceveranno meno acqua**, simulando la siccità.
 - Le squadre con più acqua **devono decidere se e come dividerla** con chi ne ha meno.
- L'animatore può fare domande per stimolare la riflessione:
 - *"Cosa si prova a non avere abbastanza acqua?"*

- *"Cosa significa condividere un bene essenziale?"*
-

4. Varianti per rendere il gioco più avvincente

- **Percorso a ostacoli più difficile:** aggiungere zig-zag, salti o passaggi sotto corde.
 - **Sfida contro il tempo:** vince chi riempie più velocemente il proprio contenitore.
 - **Squadra misteriosa:** una squadra inizia con un contenitore bucato e deve chiedere aiuto per poter raccogliere abbastanza acqua.
-

5. Vittoria e Conclusione

- Vince la squadra che ha trasportato più acqua, **ma anche quella che ha condiviso di più!**
 - **Breve riflessione finale:**
 - *"Quanto è importante l'acqua per tutti?"*
 - *"Perché in alcune parti del mondo non c'è acqua per tutti?"*
 - *"Abbiamo scelto di condividere? Perché sì o perché no?"*
-

Gioco 3: "Lancia i tuoi sogni" (7-13 anni)

- **Materiali:** Aeroplanini di carta, un cerchio o un bersaglio.
- **Preparazione:** Ogni partecipante crea un aeroplanino su cui scrivere un desiderio o una speranza per il futuro.
- **Svolgimento:** I partecipanti lanciano i propri aeroplanini verso un bersaglio che rappresenta la "realizzazione dei sogni". Possono lanciare più volte per avvicinarsi al centro. Alla fine, gli animatori leggono alcuni desideri.
- **Obiettivo:** Divertirsi mentre si riflette sui propri sogni.
- **Durata:** 15-20 minuti.

Capitolo 30: Andata & Ritorno

Gioco 1: "Il viaggio nel tempo" (7-13 anni)

- **Materiali:** Nessuno.
 - **Preparazione:** Tracciate un percorso simbolico con tappe che richiamano momenti della storia (esempio: la traversata, l'incontro con i nativi, ecc.).
 - **Svolgimento:** I partecipanti, divisi in gruppi, ripercorrono simbolicamente il viaggio con mini-sfide in ogni tappa (esempio: camminare su una "corda", rispondere a una domanda legata alla storia, o trasportare un oggetto senza farlo cadere). Vince il gruppo che completa il viaggio con più successo.
 - **Obiettivo:** Rievocare l'avventura in modo dinamico e coinvolgente.
 - **Durata:** 30 minuti.
-

Gioco 2: "La corda della memoria" (7-10 anni)

- **Materiali:** Una corda lunga, bigliettini con scene della storia.
 - **Preparazione:** Appendete i bigliettini lungo la corda, lasciando uno spazio tra l'uno e l'altro.
 - **Svolgimento:** I partecipanti, camminando lungo la corda, devono ricordare o descrivere gli eventi legati a ogni scena. Ogni squadra può consultarsi per indovinare. Vince il gruppo con più risposte corrette.
 - **Obiettivo:** Favorire la memoria e il senso di appartenenza alla storia.
 - **Durata:** 20-25 minuti.
-

Gioco 3: "La grande festa finale" (giocone, 7-13 anni)

- **Materiali:** Nessuno.
- **Preparazione:** Create uno spazio dove i ragazzi possano danzare e muoversi liberamente.
- **Svolgimento:** Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e insegnate loro una breve danza o coreografia. Alla fine, tutti i gruppi si uniscono per una grande danza collettiva celebrativa.
- **Obiettivo:** Creare un momento di chiusura gioioso e inclusivo.
- **Durata:** 20-25 minuti.

Giochi semplici da usare all'occorrenza:

GIOCHI CON LE PALLINE DA TENNIS

1. Tennis Bowling

- **Materiale:** Palline da tennis, bottiglie di plastica o coni.
- **Come si gioca:** I giocatori lanciano palline da tennis per abbattere le bottiglie, come nel bowling.
- **Varianti:** Aggiungere ostacoli per rendere più difficile il tiro.

2. Passa la Pallina

- **Materiale:** Palline da tennis, cucchiai o piatti di carta.
- **Come si gioca:** I giocatori devono passarsi la pallina senza farla cadere.

3. Lancio nel Canestro

- **Materiale:** Palline da tennis, canestri o secchi.
- **Come si gioca:** I giocatori tentano di fare canestro da diverse distanze.

4. Percorso Ostacoli

- **Materiale:** Palline da tennis, coni, corde.
- **Come si gioca:** Trasportare una pallina sopra un cucchiaio senza farla cadere, superando un percorso.

5. Tennis a Muro

- **Materiale:** Palline da tennis, un muro.
- **Come si gioca:** Lanciare la pallina contro un muro e riprenderla prima che tocchi terra.

6. Battaglia di Palline

- **Materiale:** Palline da tennis, un campo diviso a metà.
 - **Come si gioca:** Due squadre lanciano palline nel campo avversario. Alla fine, chi ha meno palline nella propria area vince.
-

GIOCHI CON LE MOLLETTE

7. Mollette Rapide ⚡

- **Materiale:** Mollette da bucato.
- **Come si gioca:** Attaccare il maggior numero di mollette agli avversari senza farsi prendere.

8. Caccia alle Mollette 👁️

- **Materiale:** Mollette nascoste.
- **Come si gioca:** I giocatori cercano le mollette nel minor tempo possibile.

9. Mollette in Equilibrio ⚖️

- **Materiale:** Una corda e mollette.
- **Come si gioca:** Attaccare mollette a una corda senza farle cadere.

10. Gara di Trasporto 🏃

- **Materiale:** Mollette.
- **Come si gioca:** Trasportare mollette con le labbra o con il dorso della mano.

11. Mollette Appese 🤖

- **Materiale:** Mollette.
 - **Come si gioca:** Attaccare mollette ai vestiti degli avversari senza che se ne accorgano.
-

GIOCHI CON IL FRISBEE

12. Frisbee Golf 🏌️

- **Materiale:** Frisbee, cerchi o secchi numerati.
- **Come si gioca:** Lanciare il frisbee nei bersagli in meno lanci possibili.

13. Frisbee Relay 🏃

- **Materiale:** Frisbee.
- **Come si gioca:** Staffetta con passaggi di frisbee tra compagni.

14. Tiro al Bersaglio 🎯

- **Materiale:** Frisbee, bersagli.
- **Come si gioca:** Lanciare il frisbee per colpire bersagli numerati.

15. Frisbee Bowling 🎳

- **Materiale:** Frisbee, bottiglie di plastica.
- **Come si gioca:** Lanciare il frisbee per abbattere bottiglie.

16. Frisbee al Centro 🎯

- **Materiale:** Frisbee, un cerchio a terra.
 - **Come si gioca:** Lanciare il frisbee cercando di atterrare più vicino possibile al centro.
-

🥤 GIOCHI CON LE CANNUCCE

17. Gara di Soffio 🌬️

- **Materiale:** Cannucce, palline di carta.
- **Come si gioca:** Soffiare una pallina lungo un percorso senza farla uscire.

18. Costruzioni di Cannucce 🏗️

- **Materiale:** Cannucce, nastro adesivo.
- **Come si gioca:** Costruire la torre più alta con solo cannucce e nastro adesivo.

19. Soffio al Traguardo 🚗

- **Materiale:** Cannucce, batuffoli di cotone.
 - **Come si gioca:** Spostare un batuffolo soffiando con una cannuccia lungo un percorso.
-

🎯 GIOCHI CON LE CERBOTTANE

20. Tiro al Bersaglio 🏹

- **Materiale:** Cerbottane, bersagli.
- **Come si gioca:** Soffiare proiettili di carta per colpire bersagli con punteggi diversi.

21. Duello di Cerbottane 🤪

- **Materiale:** Cerbottane, palline di cotone.
 - **Come si gioca:** Due giocatori devono colpirsi a turno con proiettili di carta.
-

🏀 GIOCHI CON I CANESTRI

22. Tiri da Diverse Distanze 🏆

- **Materiale:** Palline e canestri.
- **Come si gioca:** Tirare da diverse posizioni con punti differenti.

23. Gara di Precisione 🎯

- **Materiale:** Palline e canestri.
- **Come si gioca:** In 30 secondi, fare più canestri possibili.

24. Staffetta Canestro 🏃

- **Materiale:** Palline, canestro.
 - **Come si gioca:** Ogni giocatore deve correre, tirare e passare il turno.
-

🎯 GIOCHI CON I BERSAGLI

25. Tiro con Palline 🎾

- **Materiale:** Bersagli, palline da tennis.
- **Come si gioca:** Lanciare palline per colpire bersagli numerati.

26. Dardo di Carta 🎯

- **Materiale:** Carta, bersagli.
 - **Come si gioca:** Creare freccette di carta e lanciarle ai bersagli.
-

GIOCHI CON LE CARMELLE

27. Caccia alla Caramella

- **Materiale:** Caramelle nascoste.
- **Come si gioca:** Trovare più caramelle possibile nel tempo stabilito.

28. Sfida Gusto Misterioso

- **Materiale:** Caramelle di diversi gusti.
- **Come si gioca:** Indovinare i gusti delle caramelle bendati.

29. Tiro alla Caramella

- **Materiale:** Caramelle, bersagli.
- **Come si gioca:** Lanciare caramelle per colpire bersagli e vincerle.

30. Gara del Cucchiaino

- **Materiale:** Caramelle, cucchiaini.
- **Come si gioca:** Trasportare una caramella su un cucchiaino senza farla cadere.