

Il Libro dei giochi

Il Giro dei giochi!



INDICE

LA LEGNAIA DELLA PICCOLA FIAMMIFERAIA	6
L'ALLEGRA FATTORIA	7
GABBIE UMANE	7
LE FESTE DELLA PICCOLA FIAMMIFERAIA	8
STAFFETTA SCARABEO	8
SPAZZOLA	9
LA TRIBÙ DAI PIEDI NERI	10
NAUFRAGHI 1	10
I GRILLI	11
ELETTRODOMESTICI MANUALI	11
RISPOSTA SCANZONATA	12
SBILANCIAMOCI	12
SARABANDA	13
CANZONIERE CLASSICO	13
LEGGO PRIMA IO	14
HOLLYWOOD	14
SCENETTE A TEMA	15
PICTIONARY AL BUIO	16
IL DUELLO	16
NON SO SE LO SO	17
UNA CANZONE PER TRE	18
LA ZINGARA	18
PARLA TU CHE IO PARLO DI PIÙ	19
PALLA PAOLO	19
MINIERA	20
CASTELLONE	21
SEDIE	21
ANFORE	22
MELA	22
NOCCIOLINE	22
INQUILINI	23
PASTA	23
OCONA	24

ACQUA... IN BOCCA	24
FRATELLI	25
TIRO ALLA FUNE INCROCIATA	25
SPARVIERO	26
BULLDOZER	26
STAFFETTA PATATA	27
ATOMI	27
TI PIACE IL TUO VICINO?	28
PALLA MANO VOLO	28
MANO MANO	29
FONTANA DI TREVÌ	29
5 PASSAGGI	30
CERCHI ANNODATI	30
CAVALLI E CAVALIERI	31
IL CALCIOLETTO	32
CORSARI	32
FROST	33
NAUFRAGHI 2	33
TI CONOSCO?	34
LA PRINCIPESSA E IL DRAGO	34
CIABATTE SPAIATE	35
IL PISTOLERO	35
MUMMIE BAGNATE	36
2-3-4-5	36
CORRIDOIO	37
I MATTONI DI S. DAMIANO	37
GORILLA	38
ABILITÀ CINESE	39
FAGIOLI	39
CARRIOLA UMANA	39
PORTANTINA	40
AL LUPO! AL LUPO!	40
ATTENTI A TUTTI	40
BOMBARDAMENTO	40

PESCI IN PADELLA	41
GIRO DEL PENDOLO	41
CONTATTI	41
LA DANZA DELLE ORE	41
DOPPIO TIRO ALLA FUNE	42
CAPPELLI ... D'ITALIA	42
GEMME AL SICURO	42
NON LASCIARSI MAI	43
MOSTRA DELLE GEMME PREZIOSE	43
TRASLOCA IL FORZIERE	43
LA PUNTA DI DIAMANTE	43
SALVARE LE GEMME	44
LA CAROVANA STANCA	44
STAFFETTA CON DOCCIA SCOZZESE	44
BOMBA COL PALLONE	45
SUL GIORNALE A SUON DI MUSICA	45
PALLONCINI AL GUSTO DI RISO	45
ADDENTA LA GEMMA	45
CORDA DI VESTITI	46
ELEFANTE	46
MONETA	46
MORTO	46
PECORSO CON CUCCHIAI	47
RIPPEL-TIPPEL	47
ACQUA... IN BOCCA	47
PORTATORI D'ACQUA	48
NELLA TEMPESTA	48
BALLO SARDINA	48
CARRARMATO	49
BANDIERA CIECA	49
BANDIERA CON LE SEDIE	50
L'UNIONE FA LA FORZA	50
PIENA IN ARRIVO	50
VARIE STAFFETTE...	51

RIFORNIMENTO	52
CACCIA AL TAPPO	52
PASSA LA SPUGNA	52
TI "SCARROZZO" IO	53
PAROLIAMO	53
ARCOBALENO	53
GRANDI MANOVRE	54
TUTTI IN GROPPA!	54
PRONTI SI SCAPPA!	54
IL PIENO ... GRAZIE!	54
FIDARSI E' BENE, NON FIDARSI ...?	55
VAI COL FILO ... SI CANESTRA!	55
PIOGGIA DI METEORE!	55
TRE, DUE, UNO ... VIA!	55
SFIDA LA FORZA	56
CHI DI SPALLA FERISCE ... DI SPALLA FINISCE!	56
CHI HA VISTO LA PIETRA PREZIOSA?	56
HAI QUALCOSA PER ME?	57
ACCOPPIAMOCI	57
DOPPIA COPPIA-DOPPIA COPIA	57
IL TRENO DI VAPORE	58
LO SBRUCO	58
IL CONCERTO ANIMALE	59
LE QUATTRO FATICHE DEL POLPETTONE	59
PASSA IL RIGATONE	60
GLI AEROPLANINI DI CARTA	60
L'IDRAULICO	61
UN PACCO IN DUE	61
LO SPAZZINO VOLANTE	62
IL SACRESTANO	63
MONETE GALLEGGIANTI	64
IL MILLEPIEDONTE	64

LA LEGNAIA DELLA PICCOLA FIAMMIFERAIA

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 5 a 99 anni **Durata media:** 2 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** di presenza di spirito;

La piccola fiammiferaia ha a disposizione solo due fiammiferi per riscaldarsi: aiutiamo la povera piccina a resistere al rigido inverno...

Una bambina (la piccola fiammiferaia) accende prima un fiammifero e, quando questo si sta per spegnere, anche l'altro; nel frattempo gli altri concorrenti devono raccogliere 100 rametti per la legnaia della piccola fiammiferaia, cosicché ella possa riscaldarsi per tutto l'inverno. I rametti sono 120 pezzetti di legno che andranno ogni volta ri-sparsi per terra dall'animatore, in un raggio di 3 metri circa. Importante: il fiammifero si accende sulla scatoletta solo all'inizio; il secondo dovrà essere acceso col primo mentre questo sta ancora bruciando. Se la bambina si ustiona o se non fa in tempo ad accendere il secondo, il tempo finisce.

Vince chi... se il gioco è a squadre si possono contare i legnetti raccolti e far vincere la squadra che ne ha di più. Se il gioco è una prova, essa si considera superata solo se tutti i legnetti sono stati raccolti.

Materiale necessario: Una scatola di fiammiferi, 120 legnetti, un contenitore per i legnetti. Il numero di legnetti può essere variato in base al numero di partecipanti.

L'ALLEGRA FATTORIA

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** scherzo; **Categoria scout:** -;

Ci troviamo nell'allegra fattoria dove ci sono tanti animaletti in cerchi... ognuno di noi è un animaletto e ognuno serve a "sostenere" l'altro.

L'animatore sussurra nell'orecchio di ciascun ragazzo il proprio animale (che deve essere segreto) facendo credere che ci sono 2 o 3 galline, 2 pecore, 2 maiali, 1 cavallo ecc ecc e invece dovrà assegnare 2 o 3 galline, 1 cavallo, 2 maiali e tutte le altre pecore. L'animatore, stabiliti gli animaletti per tutti, deve far fare un cerchio tenuto "sottobraccio" in modo da essere molto legati e quando chiama le galline, le galline alzano i piedi e fanno il verso, e gli altri devono sostenerli con la forza, poi chiama i maiali e poi il cavallo... quando chiama le pecore cadono tutti a terra come...sacchi di patate.

Vince chi... perdono tutte le pecore.

Materiale necessario: nessuno.

GABBIE UMANE

N. di giocatori: da 1 a 999 **Età:** da 1 a 99 anni **Durata media:** 5 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** di corsa e agilità;

Alcuni uccellini stanno cercando di volare nel bosco, ma devono stare attenti a non farsi catturare dalle gabbie.

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

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

Materiale necessario: nessuno.

LE FESTE DELLA PICCOLA FIAMMIFERAIA

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 5 a 99 anni **Durata media:** 0 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** gara; **Categoria scout:** di presenza di spirito;

La piccola fiammiferaia, con i soldi ricavati dalla vendita della legna raccolta nel gioco precedente, si è fatta la villa. Quando dà dei ricevimenti con Cenerentola e Biancaneve, le tre donzelle si danno alla pazza gioia fino all'alba, e, spettegolando amabilmente, tracannano circa 20 bottiglie di birra, lasciando cadere i tappi a corona sul pavimento. Scopo del gioco è aiutare la domestica della piccola fiammiferaia che, il giorno dopo, deve fare ordine.

I concorrenti, a coppie, devono portare due tappi alla volta da un piatto ad un altro, tenendosi a braccetto. Il tempo massimo è di 15n secondi, dove n è il numero di concorrenti (non di coppie).

Vince chi... se è una gara vince la coppia che ha raccolto più tappi. Se è una prova, essa si considera superata solo se tutti i tappi sono stati raccolti.

Materiale necessario: 2 piatti, 20 tappi a corona, un orologio.

STAFFETTA SCARABEO

N. di giocatori: da 1 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Simpatica staffetta che necessita di un buon gioco di squadra.

L'animatore prepara una scatola contenente molte lettere dell'alfabeto mischiate (es. 10 a, 7 g ...) Al via un componente a turno per squadra si dirige verso la scatola ed estrae una lettera a caso, al suo ritorno al posto di partenza, parte il secondo giocatore e così via... Dopo un tempo stabilito (circa 2 minuti) le squadre sono invitate a formare, con le lettere ottenute, la parola o la frase il più lunga possibile....

Vince chi... riesce a formare la parola o la frase più lunga.

Materiale necessario: Fogli con lettere dell'alfabeto, una scatola.

SPAZZOLA

N. di giocatori: da 10 a 40 **Età:** da 15 a 40 anni **Durata media:** 30 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** di corsa e agilità;

Attenzione! Questo è un gioco potenzialmente divertentissimo, ma rischia di essere un po' violento, occorre quindi aver a che fare con ragazzi un po' responsabili, e comunque fare mille raccomandazioni prima di iniziare. In soldoni, si tratta di una specie di "gioco del fazzoletto". L'ideale è giocare su un prato. I ragazzi vengono divisi in due squadre poste in fila l'una di fronte all'altra, ad una distanza di ad esempio 10 metri, e vengono numerati in modo che allo stesso numero corrispondano ragazzi di simile stazza fisica e/o forza, perché le "sfide" risultino equilibrate. L'animatore del gioco si pone come si porrebbe quello che tiene il fazzoletto: al centro rispetto alla distanza delle due squadre, ma a lato, in modo da non intralciare i giocatori quando il gioco inizia. L'animatore tiene in mano la SPAZZOLA, ovvero un oggetto che può essere una bottiglia di plastica, oppure un giornale arrotolato e avvolto di scotch, in modo che durante il gioco non venga divelto. Poi dice un numero e lancia la spazzola in mezzo al campo. I numeri chiamati dovranno avventarsi sulla spazzola, prenderla, e portarla dalla propria parte. Solo che l'altro può intralciare in ogni modo chi ha preso la spazzola, escludendo qualunque genere di colpo o pugno, o calcio o spinta. Può praticamente prendere anche lui la spazzola per tirarla con sé, oppure prendere l'"avversario" per un braccio, oppure avvinghiarlo e tentare di trascinarlo nel proprio campo. In pratica, si può tirare o spingere il proprio avversario, ma senza "colpirlo", soltanto tirandolo per braccia, fianchi, gambe... Se la situazione è di stallo, l'animatore può chiamare altri due numeri in aiuto. Variante: invece di chiamare un numero, l'animatore potrà chiamare tutti i ragazzi, oppure tutte le ragazze, o i numeri dispari, o i pari, oppure dire "SPAZZOLA!", al che tutti i partecipanti si lanceranno sulla spazzola per prenderla e guadagnarcela. Come dicevo, occorre molta sportività e desiderio di divertirsi senza farsi male, e il divertimento è assicurato: nella nostra parrocchia è uno dei giochi più attesi e richiesti, specialmente al campo estivo.

Vince chi... si prende un punto ogni volta che la spazzola viene portata nel proprio campo, anche se essa è portata dal giocatore dell'altra squadra, che viene trascinato nel proprio campo insieme alla spazzola che gelosamente custodisce. La squadra che fa più punti vince.

Materiale necessario: La SPAZZOLA: una bottiglia di plastica o un giornale arrotolato e avvolto con lo scotch.

LA TRIBÙ DAI PIEDI NERI

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

La tribù dai piedi neri ha perso le sue scarpe... le dovrà trovare in fretta!!!

Si fanno togliere le scarpe a tutti i componenti delle squadre, le scarpe verranno mischiate formando un grande mucchio! Al via il primo giocatore di ogni squadra dovrà andare alla ricerca di una delle sue scarpe, indossarla e tornare al posto di partenza... partirà il secondo giocatore e così via! Dopo aver recuperato la prima scarpa andranno alla ricerca della seconda....

Vince... la squadra che per prima avrà indossato le scarpe.

Materiale necessario: Scarpe

NAUFRAGHI 1

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 1 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Un gruppo di naufraghi vaga nel mare sopra alcune zattere, il soffio del vento ne ruba una alla volta!!!

Ogni giocatore è seduto su una zattera (foglio di giornale). Quando parte la musica i giocatori devono correre nel mare (campo da gioco), allo stop i giocatori devono rifugiarsi su una zattera. L'animatore (il vento) ruberà ogni volta una zattera: Il naufrago che rimane senza zattera viene eliminato.

Vince chi... rimane per ultimo nel mare.

Materiale necessario: fogli di giornale, registratore.

I GRILLI

N. di giocatori: da 20 a 999 **Età:** da 5 a 99 anni **Durata media:** 3 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Due gruppi di grilli si affrontano in una gara senza precedenti!!!

I giocatori vengono divisi in squadre e schierati uno dietro l'altro con le mani sulle spalle dei compagni che li precedono. Al via i grilli cominciano a saltare. Se un componente stacca le mani, la squadra deve tornare al punto di partenza.

Vince... Il gruppo di grilli che riesce a raggiungere per primo la linea d'arrivo.

Materiale necessario: tanta forza per saltare!!!

ELETTRODOMESTICI MANUALI

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; **Categoria scout:** -;

Nessuna ambientazione particolare. Eventualmente un ambiente domestico, una casa.

Ogni squadra avrà 5 minuti di tempo per organizzare una disposizione dei loro corpi, in modo da "disegnare" un elettrodomestico che le verrà indicato. Possono essere usati suoni vocali e l'esibizione deve essere accompagnata da una breve descrizione di tutte le parti.

Esempi di elettrodomestici da realizzare:

- Lavatrice - Ferro a vapore - Aspirapolvere - Frullatore - Tritacarne
- Lucidatrice.

Vince chi... la votazione è effettuata dagli animatori del gioco. Vince l'elettrodomestico più originale, più creativo, più divertente.

Materiale necessario: nessuno.

RISPOSTA SCANZONATA

N. di giocatori: da 5 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 30 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; **Categoria scout:** -;

Nessuna. Gli animatori del gioco possono avere vestiti curiosi o particolari.

4 o 5 animatori sono seduti in fila davanti alle squadre. A turno ognuno di loro dirà una frase seguendo una logica prestabilita, cercando di mascherare abilmente. Ad es. Se gli animatori scelgono come regola di inserire sempre un animale nella frase, le loro frasi potrebbero essere: "Ci sono gatti di tanti tipi", "L'altro giorno una zanzara mi ha punto..."

Regole possibili:

- 1) L'ultima parola è sempre al femminile.
- 2) Si usa sempre una parola della frase precedente.
- 3) Gli animatori quando rispondono si grattano la testa.
- 4) Si parla sempre del futuro/passato.
- 5) L'animatore che parla incrocia le gambe.

Vince chi... riesce ad individuare la "regola" con la quale gli animatori costruiscono le frasi.

Materiale necessario: nessuno.

SBILANCIAMOCI

N. di giocatori: da 5 a 999 **Età:** da 5 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** a squadre; **Categoria scout:** -;

L'animatore darà un peso, ad esempio 180 Kg. I ragazzi dovranno scegliere chi e quanti di loro, sommando il loro peso, possono avvicinarsi il più possibile a 180 Kg. Le squadre sceglieranno tutte insieme, poi i ragazzi verranno pesati.

Vince chi... La squadra che si avvicina di più al peso indicato.

Materiale necessario: Bilance di quelle classiche pesapersone, 2 o 3.

SARABANDA

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; musicale; **Categoria scout:** -;

Verrà letta una frase che fa riferimento ad una canzone, sotto forma di indovinello. A questo punto, a turno, le squadre devono dare il numero minimo di note da ascoltare, con le quali pensano di poter indovinare il titolo della canzone. La squadra che avrà proposto il numero minimo di note, avrà il diritto di ascoltarle (verranno eseguite con la chitarra o la tastiera) e provare a rispondere. Se sbaglia è eliminata e avrà diritto a rispondere la squadra che ha proposto il numero di note immediatamente superiore e così via....

Vince chi... Chi riesce ad indovinare il titolo della canzone sulla base dell'indovinello e delle note ascoltate.

Materiale necessario: Chitarra o tastiera.

CANZONIERE CLASSICO

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** a squadre; musicale; **Categoria scout:** -;

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

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

Materiale necessario: impianto stereo, una campanella

LEGGO PRIMA IO

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Ai quattro lati di un tavolino, sono seduti quattro ragazzi, uno per ogni squadra, con la testa china sul tavolo. Sulla fronte hanno legata una fascetta di cartoncino con su scritta una parola (stesso numero di lettere per tutti i concorrenti), ognuno diversa. Al via, lo scopo è quello di tirare su la testa, cercando di leggere quello che hanno scritto gli altri sulla fronte, ma senza far leggere la propria parola. Quando un ragazzo pensa di aver indovinato, grida "stop", tutti abbassano la testa. Può dire ora il nome del "rivale" e la parola che crede di aver letto. Se si tratta di quella giusta il concorrente in questione è eliminato. Il gioco continua in tre, poi in due, uno davanti all'altro, sfida finale...

Vince chi... Chi riesce a leggere le parole scritte sulla fronte degli altri tre concorrenti prima che leggano la sua.

Materiale necessario: un tavolino, quattro sedie, fascette di cartone con un laccetto da legare in testa.

HOLLYWOOD

N. di giocatori: da 2 a 999 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; **Categoria scout:** -;

Lo scopo del gioco è indovinare prima delle altre squadre titolo del film un attore protagonista o il regista. Si avvia la riproduzione della videocassetta in un punto del film particolarmente difficile da identificare, ovviamente cominciare con i titoli di testa non è consigliato.

Vince chi... Chi indovina prima degli altri di che film si tratta ed il nome di un attore.

Materiale necessario: videoregistratore, film scelti, televisore o grande schermo.

SCENETTE A TEMA

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 40 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** a s quadre; intelligenza; **Categoria scout:** -;

Un teatro, un palco, o una struttura rialzata per darne l'idea.

Si tratta di un gioco-attività. Tutta la squadra deve costruire una scenetta, secondo il tema e lo schema propostole dagli animatori. La valutazione finale è di una "giuria" di animatori che distribuiranno i punti, in base all'esibizione dei ragazzi. Sono temi e schemi proposti per far ridere, per far "nascere" delle scenette "simpatiche".

– Una famigliola allo zoo, tutti gli animali, situazioni strane.

Evento: Arriva un vigile urbano che fa una multa a "qualcuno" per "qualcosa".

- Gruppo anziani all'ufficio postale, proteste, litigi.

Evento: Una rapina che finisce male...

- Un aereo sta precipitando passeggeri diversi, scene di follia, di coraggio, "storie di vita".

Evento: Arrivano i super eroi...

- Una famigliola preistorica, scene di vita quotidiana.

Evento: Il papà inventa la TV.

Gli animatori possono contribuire con imparzialità, guidando i ragazzi, aiutandoli a tirare fuori le idee. Non è quello che facciamo sempre? Farlo nel gioco può anche aiutare.

Vince chi... Non vince nessuno si può premiare con più punti la scenetta più simpatica, creativa, originale.

Materiale necessario: Qualche costume strano, qualche parrucca, qualche oggetto curioso, delle sedie, un tavolino.

PICTIONARY AL BUIO

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; con carta e penna; **Categoria scout:** -;

Un ragazzo della squadra, bendato, deve cercare di disegnare un oggetto che l'animatore gli ha comunicato all'orecchio. La sua squadra deve cercare di indovinarlo prima possibile. Si può dare un tempo massimo oltre il quale la mano passa agli avversari. Si può pensare agli oggetti più diversi, dipende molto dall'età dei ragazzi che stanno giocando, si può passare da martello, microfono, casa a chitarra, estintore, fino ad elicottero, scimpanzé ecc. ecc.

Vince chi... La squadra che ha impiegato meno tempo ad indovinare il minor numero di oggetti (MOLTO DIVERTENTE!!!).

Materiale necessario: un pannello con fogli bianchi (per disegnare in piedi in modo che tutti possano vedere), un pennarellone, una benda.

IL DUELLO

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 12 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; musicale; **Categoria scout:** -;

Sorteggiata una lettera ed un genere, ad es. cantanti, a turno, ogni squadra ne cita uno che cominci con quella lettera, il primo che non risponde, perde. Si può dare un tempo di 5 secondi per "riflettere", magari con un cronometro "simpatico". Proposte di genere:

- 1) Cantanti
- 2) Attori
- 3) Canzoni
- 4) Film e trasmissioni televisive

Vince chi... La squadra che riesce sempre a proporre un nome nuovo prima che l'altra sbagli.

Materiale necessario: nessuno.

NON SO SE LO SO

N. di giocatori: da 2 a 999 **Età:** da 10 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; di parole; **Categoria scout:** -

Cercare di dare una risposta che spieghi il termine proposto. (Un esempio molto facile: Che cosa sono le case? Una risposta potrebbe essere: Strutture in muratura, legno, paglia dove vivono le persone) In realtà le definizioni saranno molto più difficili... Tutte le squadre sono invitate a scrivere su un foglio di carta la loro risposta, dopo una breve consultazione (circa 2 minuti) ed a consegnarla agli animatori. Proponiamo alcune definizioni ma se ne possono ovviamente trovare moltissime ed adattarle alle esigenze dei gruppi:

Definizioni possibili:

- 1) Frattali (figure di complessità infinita, composte da infiniti elementi semplici)
- 2) Scerpellone (strafalcione, sbaglio, errore)
- 3) Eocene (Seconda suddivisione del Cenozoico, nella scala dei tempi geologici; copre l'intervallo di tempo compreso approssimativamente tra 54 e 37 milioni di anni fa)
- 4) Mascheretto (In geografia fisica, fronte d'onda di solito alto più di un metro, che avanza rapidamente risalendo un estuario a imbuto o una baia. Si forma quando un grande volume d'acqua, portato dall'alta marea, si accumula allo sbocco dell'estuario)
- 5) Sarchiello (piccola zappa, strumento per orto).
- 6) Vergola (filo di seta ritorto usato per occhielli) 7) Zipolo (legno col quale si tura il buco o spillo fatto nella botte).

Vince chi... Si può premiare ovviamente la risposta più giusta, o quella più creativa, più simpatica....

Materiale necessario: Definizioni enciclopediche difficili.

UNA CANZONE PER TRE

N. di giocatori: da 3 a 999 **Età:** da 12 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; musicale; **Categoria scout:** -;

I ragazzi delle varie squadre sono disposti in fila. L'animatore del gioco passa davanti ad ognuno di loro con il microfono abbastanza velocemente. Quando un ragazzo ha davanti il microfono deve immediatamente (non più di 2 secondi) intonare una canzone qualsiasi che non abbiano già intonato gli altri. L'animatore può scegliere di rispettare un certo ordine o saltare a casaccio da un ragazzo all'altro.

Vince chi... non riesce ad intonare una canzone al suo turno è eliminato, l'ultimo che rimane vince.

Materiale necessario: Un microfono (anche finto).

LA ZINGARA

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 10 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; di parole;

Categoria scout: -;

Il funzionamento è quello della trasmissione televisiva. Scelta la carta, nel caso in cui non si tratti della luna nera, bisogna rispondere ad un indovinello o proverbio per guadagnare i punti. Importante personalizzare le carte, gli indovinelli e magari inventare qualche penitenza particolare quando esce la luna nera.

Vince chi... non ci sono vincitori, si possono guadagnare più o meno punti.

Materiale necessario: vestito da zingara, 8 carte particolari (immagini varie, anche foto di animatori o del sacerdote...).

PARLA TU CHE IO PARLO DI PIÙ

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 12 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; **Categoria scout:** -;

I ragazzi di due squadre diverse, uno davanti all'altro, dovranno cominciare a parlare (discorsi di senso compiuto), evitando di interrompersi per più di tre secondi. Si possono fare discorsi di qualunque tipo o limitare la "libertà" proponendo dei temi e degli ambiti. L'importante è che tutte le frasi abbiano un senso, non siano parole a casaccio, e che la stessa cosa non venga ripetuta due volte.

Vince chi... dei due ragazzi riesce a parlare senza fermarsi e seguendo le regole del gioco, più dell'avversario, escono cose molto simpatiche, provare per credere!!! (Un ragazzo una volta, chiamato a fare questo gioco, ha cominciato a proporre l'intera telecronaca di un incontro di calcio, ovviamente ha vinto, anche se abbiamo dovuto "spegnerlo" prima!)

Materiale necessario: nessuno

PALLA PAOLO

N. di giocatori: da 1 a 999 **Età:** da 1 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Su ogni lato corto del campo rettangolare viene tirato un nastro di stoffa ad un'altezza di circa 60 cm. I componenti delle due squadre devono cercare di tirare più palloni possibili sotto la striscia opposta alla propria parte di campo. Quando l'arbitro fischia la fine del tempo si contano quanti palloni sono forniti sotto le due rispettive strisce [Si possono aggiungere difficoltà decidendo che determinati palloni valgono doppio o che devono essere lanciati solo con le mani...].

Vince chi... riesce a far passare più palloni sotto la striscia.

Materiale necessario: Tanti palloni.

MINIERA

N. di giocatori: da 1 a 100 **Età:** da 1 a 60 anni **Durata media:** 15 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Come si lavora in una miniera? Con fatica, agilità e ... furbizia. Sì, perché dietro l'angolo ci sono i briganti pronti a rubare quel poco che hai appena estratto!!!

Ai quattro angoli del campo si radunano le quattro squadre. Ogni caposquadra distribuisce ad ogni giocatore un bigliettino sul quale c'è la scritta ORO o ARGENTO o BRONZO. Al centro del campo si radunano due (o più) componenti per squadra (contrassegnati con una fascia ben visibile) ai quali NON verrà dato alcun biglietto; questi saranno i BRIGANTI. Al via dell'arbitro ogni giocatore deve cercare di portare il proprio biglietto nella cassaforte della propria squadra (che sarà messa in un punto del campo opposto all'angolo di partenza) senza farsi toccare dai briganti. Se un giocatore viene toccato dovrà dare il proprio biglietto al brigante. Ogni giocatore senza biglietto tornerà dal caposquadra che gli consegnerà un nuovo biglietto.

Quando un caposquadra finisce i biglietti il gioco si interrompe.

I briganti riporranno il "bottino" nella cassaforte della propria squadra. Si procederà poi alla conta. Ogni biglietto ORO vale 3 punti. Un argento vale 2 punti. Un bronzo vale 1 punto. Si possono fare più manches.

Vince chi... alla fine del gioco totalizza più punti.

Materiale necessario: Tanti bigliettini con la scritta Oro, Argento e Bronzo. Delle fasce colorate. Dei cartoni per fare le casseforti.

CASTELLONE

N. di giocatori: da 1 a 999 **Età:** da 1 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Ai due lati lunghi del campo vengono messe due bandiere (una per ogni squadra). Dopo aver diviso il campo a metà si affida la parte destra alla prima squadra e la parte sinistra alla seconda. Ogni squadra deve cercare di riportare la bandiera (che sta sul lato opposto) nel proprio campo. Si comincia tutti dalla riga di metà campo. Quando l'arbitro dà il via i giocatori possono decidere se:

- 1) andare a recuperare la bandiera per riportarla nel proprio campo;
- 2) restare nel proprio prendendo gli avversari.

Quando un giocatore si trova nel campo avversario può essere "congelato" se i difensori della squadra nemica lo toccano. In questo caso dovrà starsene immobile fino a quando un suo compagno di squadra non lo libera toccandolo a sua volta. Quando un giocatore tocca la propria bandiera è costretto a tenercela. Non può più cederla ai compagni di squadra, ma è costretto a portarla lui nel proprio campo (cercando naturalmente di non venire toccato dagli avversari).

I difensori non possono stare a meno di due metri dalla bandiera. Se il giocatore con la bandiera viene toccato dovrà stare immobile come gli altri finché non viene liberato dai compagni. Quando è stato congelato i difensori devono stargli almeno a due metri di distanza.

Vince chi... riesce a portare la bandiera nel proprio campo.

Materiale necessario: due bandiere

SEDIE

N. di giocatori: da 40 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

In ogni autobus che si rispetti c'è sempre chi non riesce a trovare un posto a sedere...
Il gioco si svolge in numerose e brevi manches. Le squadre si dispongono in file parallele ad un estremo del campo da gioco. All'altro estremo ci sono delle sedie, una o due meno del numero delle squadre. Al via dell'arbitro un concorrente per ogni squadra corre verso le sedie e ne cerca una libera per sedersi. Uno o due concorrenti non riusciranno a sedersi: la loro squadra avrà un punto di penalità. Il gioco continua finché tutti i concorrenti hanno giocato almeno una volta.

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

Materiale necessario: sedie.

ANFORE

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** - **Categoria scout:** di attenzione.

Nel grande museo delle anfore antiche si è introdotto un ladro patentato ma per fortuna la polizia vigila!

I giocatori si dispongono a coppie tenendosi a braccetto a mo' di antica anfora (se siamo in numero dispari sarà il capogioco a pareggiare il conto facendo coppia con un giocatore). Una coppia si dividerà in guardia e ladro che cominceranno a rincorrersi fino a quando la guardia avrà raggiunto e toccato il ladro. La presa al tocco causa l'inversione dei ruoli, chi era guardia diventa ladro e viceversa. Il ladro ha la facoltà di potersi mimetizzare tra le anfore. Per sottrarsi alla presa della guardia il ladro deve allacciarsi ad un'anfora, in questo modo l'altra metà dell'anfora fuggerà trasformata in ladro. Il capogioco può disporre il cambio dei ruoli tra guardia e ladro gridando "CAMBIO" (tale comando è utile quando due giocatori la tirano per le lunghe...) Il gioco termina quando tutti hanno corso almeno una volta.

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

Materiale necessario: Niente.

MELA

Si formano coppie che dovranno sfidarsi a mangiare una mela che pende dal soffitto nel più breve tempo possibile. Il tutto avviene senza l'aiuto delle mani.

Vince chi finisce per prima la mela.

NOCCIOLINE

Usufruento di una struttura che consta di un tubo che si conclude su un piano metallico, si lascia cadere dalla cima del tubo una noce (o una nocciola) e il giocatore deve centrare con un martello la noce (o la nocciola) non appena esce dal tubo.

INQUILINI

N. di giocatori: da 7 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** -; **Categoria scout:** di attenzione;
Famiglia Felice;

In una grande città avvengono numerosi cambiamenti negli alloggi. Di solito sono gli inquilini che cambiano casa, nel mondo della fantasia talvolta è la casa a cambiare l'inquilino!

I giocatori si dispongono a gruppi di tre, uno posizionato al centro del trio sarà l'inquilino e gli altri due, uno alla ds e l'altro alla sn rivolti verso loro stessi con le mani passanti sopra la testa dell'inquilino e unite a mo' di casetta, saranno gli "alloggi". Almeno UNO o DUE giocatori devono rimanere senza "alloggiamento" altrimenti provvederà personalmente il capogioco (partecipando o meno al gioco). I giocatori che non hanno trovato compagni per formare una "casetta" attendono accanto al capogioco che vengano impartiti i comandi di cui sotto. Il capogioco dispone di quattro comandi. Gridando: INQUILINI. Tutti gli inquilini, solo loro, si scambiano di posto. MURO DI DESTRA (o DI SINISTRA). Solo i muri di destra o di sinistra (vale la ds o la sn dell'inquilino ospitato nella "casetta") si scambiano i posti. TERREMOTO. Come in ogni cataclisma che si rispetti TUTTI si scambiano il posto e vanno a formare altre "casette" con il loro bravo inquilino. (Non è vincolante la posizione precedente il comando!) Coloro i quali non trovano posto quando le "casette" sono formate attendono accanto al capogioco che venga dato il comando successivo. Si consiglia di non giocare per oltre 15-20 minuti perché sia piacevole giocare così anche altre volte.

Vince chi... si diverte di più.

Materiale necessario: nessuno.

PASTA

Vengono formate più squadre e i vari concorrenti si mettono in fila con uno spaghetti in bocca. Compito del gioco è di trasportare più fusilli possibili da una parte all'altra della catena umana. Ma come? Il primo componente della catena prende un fusillo, lo infila nello spaghetti che tiene in bocca e, senza servirsi delle mani, deve farlo scivolare nello spaghetti del compagno che gli sta vicino. La catena va avanti fino alla fine. L'ultimo deposita il fusillo in un piatto.

Vince chi avrà più fusilli nel piatto in un tempo prestabilito.

OCONA

N. di giocatori: da 30 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 60 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; intelligenza; **Categoria scout:** -;

I nostri eroi dovranno correre per arrivare alla vittoria!

In un campo da gioco più ampio e "variegato" possibile gli arbitri nasconderanno un certo numero (tipicamente 90) di biglietti numerati. Ogni biglietto contiene una domanda o una prova da sostenere. All'inizio del gioco ogni squadra lancia un grosso dado e va in cerca del biglietto con il numero corrispondente al risultato del dado. Quando una squadra trova il biglietto cerca di risolvere il quesito: una volta trovata la soluzione la comunica alla giuria e può lanciare nuovamente il dado. La squadra avanzerà di tanti numeri quanto sarà il risultato del lancio. Per rendere più vario il gioco alcuni biglietti possono essere del tipo "torna al 34" oppure "lancia ancora il dado". L'ultimo biglietto (che dovrà essere nascosto molto bene) può contenere una domanda più difficile. Se una squadra supera con un lancio del dado il numero dell'ultimo biglietto torna indietro di tante caselle quanto è stato l'eccesso.

Vince chi... arriva all'ultimo biglietto e risolve il quesito per primo.

Materiale necessario: biglietti con domande, dado

ACQUA... IN BOCCA

Le squadre si dispongono ai lati del campo da gioco, ognuna nella propria base (uno spazio delimitato), mentre nel centro (ad almeno 10-20 m) di mette un contenitore abbastanza grande per ciascuna squadra (devono essere riconoscibili: usare, per esempio, diversi colori). All'interno di ogni base si trovano un cucchiaino di plastica per ogni giocatore e degli oggetti trasportabili (palline, fagioli, sassolini...). Al "via" i giocatori partono dalle proprie basi con un cucchiaino in bocca, sul quale trasportano un oggetto. Lo scopo di ogni concorrente è quello di portare il maggior numero di oggetti (usando solo la bocca e senza mai toccare con mano il cucchiaino) dentro al contenitore della propria squadra. Ogni volta che un oggetto cade dal cucchiaino non può essere raccolto: il concorrente deve tornare alla base per prenderne un altro. Attenzione però, perché nel campo da gioco ci sono gli animatori che, tirando caraffate acqua addosso ai giocatori, disturbano il passaggio e cercano di far cadere gli oggetti trasportati. Tutti gli oggetti che finiscono per terra vengono raccolti dagli animatori (che poi li ridistribuiscono tra le varie squadre). Quando un giocatore riesce a portare l'oggetto nel contenitore, torna alla propria base e riparte con un nuovo "carico".

Vince la squadra che al termine del gioco è riuscita a portare il maggior numero di oggetti all'interno del proprio contenitore.

FRATELLI

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 6 a 15 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Il gioco intende aiutare i ragazzi a socializzare tra loro, sentendosi appunto "fratelli".

Le varie squadre formano dei trenini (tenendo le mani sulle spalle del compagno davanti). Il primo giocatore di ogni trenino ha il numero uno, il secondo il numero due e così di seguito. Al via dell'arbitro ogni trenino si mette a camminare nel terreno di gioco; ad un fischio dell'arbitro tutti i numero 1 devono radunarsi insieme ed accovacciarsi, similmente devono fare gli altri numeri. Restano eliminati i componenti del numero che arrivano per ultimi. Ci si rimette in posizione di trenino con un vagone in meno e si riparte.

Vince chi... Vincono i rappresentanti del numero che non vengono eliminati. Sono coloro che hanno interpretato meglio il ruolo di "fratelli".

Materiale necessario: niente.

TIRO ALLA FUNE INCROCIATA

N. di giocatori: da 4 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 5 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; grande gioco; **Categoria scout:** -;

Basta un campo all'aperto anche di piccole dimensioni

Si prendono 2 funi e si legano fra di loro con un nodo centrale, formando così una croce. A circa 3/5 metri dalle estremità di ogni raggio della croce si lascia un cappello e le 4 squadre devono tirare la fune per arrivare a toccare e prendere il cappello.

Vince chi... posto all'estremità di ogni fune riesce per primo a prendere il cappello.

Materiale necessario: 2 funi, 4 cappelli (fazzoletti, scarpe...).

SPARVIERO

N. di giocatori: da 50 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Quando uno sparviero si precipita su uno stormo di rondini sono dolori!

I partecipanti si dividono in due categorie: gli sparvieri (poche persone; anche una sola se è molto veloce e sveglia) e le rondini. Sparvieri e rondini si mettono agli estremi del campo da gioco; al via dell'arbitro le rondini cercano di aggiungere la parte opposta senza che gli sparvieri riescano a toccarli. Se una rondine arriva dall'altro lato è salva; gli sparvieri possono muoversi solo in una direzione (non possono tornare indietro per rincorrere le rondini fuggite). La manche finisce quando sparvieri e rondini hanno scambiato i loro posti nel campo da gioco; a questo punto le rondini che sono state toccate dagli sparvieri diventano anch'esse sparvieri, e quindi il gioco si fa più difficile per le rondini. Le manches si susseguono....

Vince chi... (individuale) rimane tra le rondini fino all'ultima manche. (A squadre) la squadra che conserva più rondini alla fine del gioco.

Materiale necessario: niente

BULLDOZER

N. di giocatori: da 1 a 999 **Età:** da 11 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** -; **Categoria scout:** -;

Tutti i ragazzi vengono fatti allineare sul fondo del campo. In mezzo staranno invece uno o più ragazzi che dovranno fare i "bulldozer". Al via dell'arbitro tutti i giocatori devono correre verso l'altro lato del campo senza farsi prendere dai bulldozer, i quali dovranno cercare di catturare e sollevare i fuggitivi. Se un giocatore viene sollevato (cioè se i suoi piedi anche per una frazione di secondo non toccano più terra) diventa anche lui un bulldozer.

Vince chi... rimane per ultimo!

Materiale necessario: Tanti arbitri che controllino il buon andamento del gioco. Attenzione: il gioco può richiedere una certa forza muscolare; lo sconsiglio per i bambini delle elementari.

STAFFETTA PATATA

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 15 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Tutti i giocatori si trasformano in contadini che sonno alle prese con le patate.

Le due squadre si dispongono in fila indiana: ad ogni giocatore si consegna un cucchiaino. Davanti al primo giocatore si pone una patata, che egli dovrà spingere con il cucchiaino, senza l'aiuto delle mani, fino al punto prefissato dagli animatori, per poi tornare indietro e dare il cambio al compagno.

Vince chi... La squadra che per prima riesce a "piantare" tutte le patate.

Materiale necessario: Cucchiaini, patate.

ATOMI

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 5 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** gara; **Categoria scout:** -;

Come saprete, non tutte le molecole sono uguali: a seconda delle condizioni ambientali, i diversi elementi si combinano tra loro per sopravvivere nel modo migliore....

I giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle "molecole" contenenti tanti "atomi" (persone) quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le "molecole" con un numero sbagliato di atomi. Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8). Per veri "massacri", provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)!

Vince chi... rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

Materiale necessario: nessuno.

TI PIACE IL TUO VICINO?

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** Categoria scout: -;

Ci si siede tutti in cerchio, ognuno su una sedia. Solo uno sta in piedi al centro del cerchio. Si avvicina ad uno dei seduti e gli chiede: "TI PIACE IL TUO VICINO?". Naturalmente la risposta è libera, non c'entra con i gusti personali sulle persone. Se quello risponde "SI", i suoi due vicini devono alzarsi e scambiarsi di sedia. Nel frattempo, quello in piedi cerca di prendere il posto di uno dei due; quello in piedi ripete la domanda ad un altro. Se invece l'interpellato risponde "NO", quello in piedi gli chiede: "E ALLORA, COME TI PIACE?". L'interpellato deve quindi dare una risposta del tipo: "Mi piace con le scarpe da ginnastica" (oppure: con le calze blu, con i capelli corti, con i jeans, di seconda media...). Tutti quelli che hanno la qualità richiesta, devono alzarsi e cambiare posto. Quello in piedi, deve cercare di sedersi su una delle sedie rimaste libere. Chi rimane in piedi, riprende chiedendo ad un altro.

Vince chi... Nessuno (è un gioco divertentissimo, anche per gli adolescenti o i giovani).

Materiale necessario: Tante sedie quante i partecipanti meno una.

PALLA MANO VOLO

N. di giocatori: da 10 a 999 **Età:** da 9 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

E' una variante di palla mano. Le regole sono le stesse. L'unica differenza è che per segnare un giocatore della mia squadra deve lanciarmi la palla e io devo indirizzarla in porta colpendola al volo.

Vince chi... La squadra che fa più gol.

Materiale necessario: Un campo da gioco, due porte, se il campo è grande tracciare due aree intorno alla porta.

MANO MANO

N. di giocatori: da 8 a 999 **Età:** da 9 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** gara; **Categoria scout:** -;

Ci si siede tutti intorno ad un tavolo. Ognuno posa le due mani sul tavolo, mettendo la propria mano destra al di là del braccio sinistro del vicino di sinistra. In pratica, deve esserci sul tavolo un grande cerchio di mani, ma in modo che siano alternate: ad esempio la mia sinistra, la destra del mio vicino di sinistra, la sinistra del mio vicino di destra, la mia destra (è più facile farlo che spiegarlo). Il conduttore parte battendo una mano sul tavolo e dicendo la direzione, ad esempio verso destra. Chi ha la mano dopo la sua fa lo stesso, la batte sul tavolo, e così avanti. Se uno invece di battere la mano una volta, la batte due volte, il giro viene invertito, cioè deve ribattere quello che aveva appena battuto. Se uno invece di battere la mano batte il pugno, si salta una mano: non deve battere quella dopo, ma quella dopo ancora. In tutto questo, quando uno sbaglia (ad esempio perché batte la mano quando non deve o non la batte quando deve) toglie la mano che ha fatto l'errore; chi perde una mano la mette sotto il tavolo, in modo da non creare confusione. Più si va avanti, più il cerchio di mani si dirada, in quanto le mani eliminate spariscono.

Vince chi... Le ultime tre persone rimaste con almeno una mano sul tavolo.

Materiale necessario: Un tavolo, tante sedie intorno quante i partecipanti.

FONTANA DI TREVI

N. di giocatori: da 1 a 100 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 30 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Nella fontana devi cercare l'oggetto prezioso e portarlo alla tua squadra, prima che l'avversario ti batta sul tempo.

Si dispongono due squadre come nel gioco "bandierina". Si chiama un numero, come a bandierina, ma al posto della bandierina bisogna pescare un oggetto immerso in una piscina piena d'acqua e di bagnoschiuma. Si nascondono tanti oggetti quanti sono i giocatori disposti su una fila. Il primo giocatore che pesca l'oggetto scappa nella sua squadra, cercando di non farsi catturare.

Vince chi... cattura più oggetti.

Materiale necessario: una piscina gonfiabile, acqua, bagnoschiuma, vari oggetti (non appuntiti!).

5 PASSAGGI

N. di giocatori: da 10 a 30 **Età:** da 9 a 99 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

I giocatori vengono divisi in due squadre. L'arbitro lancia la palla in alto. Scopo del gioco è impadronirsi della palla e passarsela tra giocatori della stessa squadra fino a compiere 5 passaggi senza che la palla cada per terra, senza che venga intercettata dai giocatori dell'altra squadra. Un giocatore che riceve la palla non può ripassarla al compagno che gliela ha passata senza che la palla sia prima passata nelle mani di un altro giocatore. Chi ha la palla in mano non può camminare (oppure può fare solo tre passi). Quando la palla cade o viene intercettata, il conto riinizia da zero. Se la palla è conquistata dall'altra squadra, anche questa tenterà di compiere i 5 passaggi.

VARIANTE (per fare in modo che non giochino sempre i soliti): i cinque passaggi devono essere fatti tra 5 persone diverse.

Vince chi... Ogni volta che una squadra compie 5 passaggi prende un punto. Vince la squadra che fa più punti.

Materiale necessario: una palla.

CERCHI ANNODATI

N. di giocatori: da 20 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Ogni nodo s'ha da sciogliere....

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

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

Materiale necessario: pazienza e adattamento a situazioni un po' difficili....

CAVALLI E CAVALIERI

N. di giocatori: da 14 a 999 **Età:** da 7 a 14 anni **Durata media:** 20 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Il campo deve essere diviso a metà. Le due squadre (i Cavalli e i Cavalieri) si sistemano una di fronte all'altra sulla riga di centro campo, in modo che di fronte ad ogni giocatore di una squadra ce ne sia uno dell'altra. Il conduttore inizia a raccontare una storia (che può benissimo inventarsi sul momento). La storia deve contenere di tanto in tanto la parola CAVALLI e la parola CAVALIERI. Quando il conduttore dice CAVALLI, ogni cavaliere deve fuggire immediatamente verso l'inizio della sua parte del campo, fino a raggiungerne e superarne la linea finale. Ugualmente, ogni cavallo deve cercare di toccare il suo cavaliere prima che questi abbia raggiunto l'inizio della sua parte del campo. Quindi con onestà, il conduttore farà alzare le mani ai cavalieri che sono stati presi prima di essersi messi in salvo, e assegna alla squadra dei cavalli tanti punti quanti i cavalieri presi. Tutti i giocatori ritornano al proprio posto presso la linea di metà campo. Il conduttore riprende quindi la narrazione; quando dice la parola CAVALIERI, accade lo stesso di prima, ma all'inverso: i cavalieri dovranno prendere i cavalli che fuggono. Occorre che il conduttore alterni la chiamata degli uni e degli altri in modo che alla fine siano stati chiamati lo stesso numero di volte. Il conduttore può vivacizzare il gioco utilizzando parole come cavallo, cavaliere, cavallerizzo, cavalcando, parole non valide ai fini del gioco, ma che causeranno confusione e movimento nei partecipanti.

Vince chi... La squadra che dopo un tot di chiamate (tante per l'una quante per l'altra squadra) avrà totalizzato più punti, avrà cioè catturato più avversari.

Materiale necessario: Un campo diviso in due.

IL CALCIOLETTO

N. di giocatori: da 8 a 30 **Età:** da 4 a 99 anni **Durata media:** 30 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Due squadre una disposta davanti all'altra, di numero pari, come per il fazzoletto, una panca (o due paletti) che delimitino una porta da calcio non tanto grande, disposta a fianco di ogni squadra. Una palla al centro Il capogioco dice un numero, il ragazzo con quel numero scatta in avanti in contemporanea con il ragazzo dell'altra squadra con lo stesso numero, dovrà calciare il pallone posto al centro e dribblando cercare di far gol nella porta (che deve essere sguarnita) dell'altra squadra una variante è quella di chiamare due numeri alla volta così possono costruire un po' di gioco, oppure se si hanno tanti ragazzi dividerli in 4 squadre, posti in quadrato con altrettante porte.

Vince chi... subisce meno gol.

Materiale necessario: pallone, panca o birilli e paletti per la porta.

CORSARI

N. di giocatori: da 6 a 1000 **Età:** da 4 a 80 anni **Durata media:** 0 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

I ragazzi sono pirati e devono portare in salvo un tesoro

Si dividono i ragazzi in tre squadre due squadre si dispongono in fila indiana, una a fianco all'altra come per una staffetta, l'altra squadra si dispone ai lati del percorso, divisi di fronte con due palloni. Ogni squadra ha in dotazione un tot uguale di monete lo scopo è quello di arrivare dall'altra parte del percorso e di deporre le monete nella propria scatola, mentre l'altra (i corsari disposti ai lati) dovranno impedirlo tirandogli pallonate. Partono contemporaneamente

Uno per ogni squadra e possono decidere se portarsi con se una moneta, una parte o nessuna, se vengono beccati dalla pallonata devono restituire le monete al capogioco, se evitano la pallonata, arrivano dall'altra parte e una volta deposta la moneta, parte un altro componente della squadra. Si fanno tre manches nelle quali ogni squadra fa i corsari, alla fine vince chi ha più monete. (Si possono creare nel percorso elementi di disturbo per rallentare la corsa tipo panche da saltare ecc., e gli educatori si possono "sacrificare" a bagnare con pistole ad acqua i concorrenti)

Vince chi... porta in salvo più monete

Materiale necessario: monete finte (di cioccolato, o cartoncini o tappi) due palloni, due scatole

FROST

N. di giocatori: da 1 a 999 **Età:** da 3 a 99 anni **Durata media:** 0 minuti
Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** -;

Siamo al Polo gli orsi polari vi lanciano "palle di neve" per congelarvi e mangiarvi
Conoscete lo sparpiero? questa è una variante. Tre animatori fanno gli orsi bianchi e avranno un pallone leggero (che vuol rappresentare una palla di neve congelante). Al via i ragazzi devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte; gli orsi polari invece possono tirare, passarsi la palla e colpire i ragazzi che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendoli e tornando indietro almeno fino a un limite prestabilito. Chi viene colpito rimarrà "congelato" e deve rimanere immobile. Se qualche ragazzo intercetta la palla, prendendola al volo, può nell'altra manches liberare un compagno congelando tirandogli a sua volta la palla e liberarlo. Più manches da una parte all'altra finché ne rimarrà uno solo !!! (Meglio tre quattro soli).

Vince chi... rimane in gioco senza farsi beccare dal congelante.

Materiale necessario: un pallone e un discreto spazio.

NAUFRAGHI 2

N. di giocatori: da 8 a 30 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 30 minuti
Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** di corsa e agilità;

Un altro gruppo di naufraghi sta vagando nel mare sorretto da alcune zattere, cercando di scacciare un branco di squali affamati.

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

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

Materiale necessario: fogli di giornale.

TI CONOSCO?

N. di giocatori: da 6 a 20 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 90 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; intelligenza; di parole; con carta e penna; **Categoria scout:** -;

Il gioco serve per vedere se ci si conosce realmente all'interno di un gruppo.

Si dividono i ragazzi in due squadre, nello stesso numero di persone. Ad ognuno viene dato un foglio sul quale devono rispondere a domande che voi in precedenza avrete prestampato, es.: 1) il tuo film preferito 2) il cibo che non sopporti 3) se dovessi scegliere un'altra città vivresti 4) la tua canzone preferita 5) un personaggio che ammiri. ecc. ecc. in tutto una decina di domande (non più se non ne uscite) alle quali ognuno deve rispondere personalmente. Quando tutti avranno risposto consegneranno i fogli firmandoli (i capogioco dovranno dividerli per squadra) Disponete i ragazzi seduti uno di fronte all'altro e leggete al componente della squadra A il profilo di un componente della squadra B senza ovviamente dire chi l'ha scritto. Il ragazzo della squadra A dirà a chi si riferiscono quelle risposte e il capogioco apporrà il nome sotto la firma. Stessa cosa per il ragazzo della squadra B che deve indovinare chi è quello della A, ecc. finché non si leggono tutti i fogli dei ragazzi.

Vince chi... indovina più profili giusti e dimostra di conoscere meglio l'altra squadra.

Materiale necessario: carta, penne.

LA PRINCIPESSA E IL DRAGO

N. di giocatori: da 8 a 999 **Età:** da 1 a 99 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; **Categoria scout:** di corsa e agilità;

La principessa è stata rapita dal drago e aspetta i suoi cavalieri...

La principessa (Anche se è un principe va bene lo stesso) viene legata ad una sedia con più o meno lacci a seconda del livello di difficoltà. I cavalieri dovranno sciogliere i nodi e liberare la principessa senza che il drago li uccida con il suo tocco mortale. Per fortuna il principe è già riuscito a bendare il drago che ora non vede nulla.

Vince chi... riesce a non farsi sentire dal drago e libera la principessa.

Materiale necessario: una sedia, dei lacci, una benda.

CIABATTE SPAIATE

N. di giocatori: da 6 a 999 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 5 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** gara; **Categoria scout:** di corsa e agilità;

Quando si va in spiaggia con tanti altri bambini... è meglio tenere sempre d'occhio le proprie ciabatte!!!

Tutti i bambini mettono le loro ciabatte (2) in un mucchio. Poi si dispongono a cerchio tutti intorno al mucchio di ciabatte. Il capogioco toglie una ciabatta qualsiasi dal centro. Al via del capogioco, tutti corrono verso il centro e cercano di impadronirsi di un paio di ciabatte (non occorre che siano le proprie!), le indossa e ritorna al suo posto in cerchio.

Vince chi... Perde chi resta con la ciabatta spaiata!

Materiale necessario: Ciabatte dei partecipanti.

IL PISTOLERO

N. di giocatori: da 5 a 999 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** gara; intelligenza; **Categoria scout:** di presenza di spirito;

Quando sei in duello con uno spietato cow-boy, non ti deve far paura niente, non devi perdere tempo, devi seguire l'istinto e soprattutto... guardati le spalle!

I giocatori sono disposti in cerchio in piedi. Al centro del cerchio sta il pistolero. Questo gira con fare tenebroso e apparentemente calmo davanti ai suoi spettatori impugnando la sua pistola(mimata). Di colpo spara verso un giocatore gridando: "PAM". Il giocatore preso di mira si deve abbassare per evitare di essere colpito. Se non ci riesce si siede restando al suo posto. Se ci riesce i due giocatori a lui adiacenti (uno a destra e uno a sinistra) devono spararsi a vicenda dicendo anche loro "PAM". Il primo che spara resta vivo, insieme al giocatore che è riuscito a schivare la pallottola del pistolero, mentre il più lento" di riflessi si siede restando al suo posto. Alla fine resteranno in duello il pistolero e l'ultimo superstite del gruppo. Questi, schiena contro schiena dovranno contare tre passi in direzione opposta. Al terzo passo si dovranno girare di scatto e sparare!

Vince chi... sopravvive!

Materiale necessario: niente.

MUMMIE BAGNATE

N. di giocatori: da 15 a 90 **Età:** da 8 a 99 anni **Durata media:** 30 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** di squadra;

Un gruppo di esploratori inesperti trova una piramide sconosciuta e decide di avventurarsi nella misteriosa ed affascinante costruzione... ma qualcosa di macabro e sinistro li sta aspettando al termine del loro viaggio verso l'imprevisto... ed una frase sibillina decifrata da un geroglifico: "Se la mummia vuoi risvegliare e così la vittoria trovare...una doccia fredda le dovrai far fare!"

Il gioco si svolge a staffetta. Due o più giocatori vengono mummificati vivi (usando la carta igienica...) e restano in piedi davanti altri giocatori che si dispongono su due o più file in base a quante mummie ci sono. Il primo della fila tiene in mano un bicchiere di carta. Al via del capo-gioco parte in direzione dell'acqua (secchio, fontana, lago, mare, ...) e poi corre verso la sua mummia. Dopo aver centrato la "salma" ritorna correndo verso la sua squadra, passa il bicchiere al secondo e si mette in fondo alla fila. Il secondo procede nello stesso modo del primo e così via finché...la mummia non si scioglie davanti agli occhi esterrefatti dei visitatori incauti!

Vince chi... la squadra che riesce a far sciogliere completamente la mummia (neanche un lembo di carta deve rimanere addosso) nel minor tempo.

Materiale necessario: carta igienica (un rotolo per ogni mummia...se si tratta di bambini); bicchieri di carta (uno per ogni fila).

2-3-4-5

N. di giocatori: da 1 a 999 **Età:** da 6 a 18 anni **Durata media:** 10 minuti **Gioco da giocare...** all'aperto e al chiuso **Tipo:** a squadre; gara; grande gioco; **Categoria scout:** di squadra;

Mentre i concorrenti si muovono liberamente per il campo da gioco (meglio se all'aperto o in palestra) l'animatore urla un numero: i giocatori devono immediatamente raggrupparsi in un numero di componenti pari a quello chiamato. Gioco eccellente per i momenti di break per grandi gruppi. Basta un solo animatore, ed è di preparazione immediata.

Preparazione: I giocatori iniziano a camminare liberamente per il campo da gioco. Come si gioca: All'improvviso l'animatore chiama un numero (per es. il 3), I giocatori devono raggrupparsi (in questo caso a tre a tre) tenendosi per mano. I giocatori che restano fuori dal gruppo (o quelli che si raggruppano per ultimi) vengono eliminati.

Vince chi... Gli ultimi due giocatori che rimangono in gioco.

Materiale necessario: Materiale non necessario. Gioco di preparazione immediata.

CORRIDOIO

N. di giocatori: da 5 a 999 **Età:** da 7 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso **Tipo:** Categoria scout: -;

Ci si dispone in 2 righe di ugual numero di persone, l'una di fronte all'altra, formando un "corridoio". La "vittima" dovrà attraversarlo e verrà colpita sul collo dai componenti delle righe, con dei leggeri schiaffetti. Per far passare in mezzo qualcun'altro essa dovrà capire chi le ha dato lo schiaffo girandosi velocemente; se riuscirà a capirlo si scambierà il posto con chi l'ha colpita. Un altro modo per far andare in mezzo qualcuno è quello di riuscire a vedere i denti ad un componente delle righe, quindi bisognerà resistere alle risate!

Prima di entrare nel corridoio bisogna SEMPRE dire la frase:<>. Una volta entrati si può procedere SOLO in avanti. E' concesso anche camminare all'indietro, ma non si può correre. Ogni infrazione alle regole dovrà essere punita con una penitenza decisa dagli altri componenti del gioco.

Vince chi... prende meno botte!

Materiale necessario: niente.

I MATTONI DI S. DAMIANO

N. di giocatori: da 1 a 30 **Età:** da 8 a 11 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto **Tipo:** a squadre; gara; **Categoria scout:** di osservazione; di Kim;

Francesco al momento della conversione, riceve dal Crocifisso il messaggio: "va e ripara la mia casa". Allora, gira per Assisi, dai suoi amici, a raccogliere mattoni per riparare la Chiesa di S. Damiano.

Si costruisce in scala, con cartone (o altro materiale) la Chiesa di S. Damiano. Su ciascuna delle pareti si scrivono i diversi nomi delle persone che hanno conosciuto S. Francesco (Masseo, Leone, Monna Pica, Chiara ecc.). Ciascuna delle squadre (uno alla volta, tipo staffetta) pesca in un diverso contenitore i mattoni relativi alla sua parete e corre verso la Chiesa ad attaccare i mattoni al posto giusto. Il gioco è tornato utile soprattutto per sensibilizzare i lupetti alla conoscenza di S. Francesco, in preparazione ad una uscita in Assisi.

Vince chi... finisce per primo di incollare i mattoni sulla propria parete e nel punto giusto (su ciascun mattone è scritto il nome da trovare sulla parete).

Materiale necessario: Cartone per costruire la Chiesa, carta ritagliata per i mattoni (può essere anche ritagliata in maniera irregolare, piuttosto che mattoni tutti uguali), colla vicino la "Chiesa", per incollare.

GORILLA

N. di giocatori: da 5 a 999 **Età:** da 6 a 99 anni **Durata media:** 10 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** scherzo; **Categoria scout:** -;

In ogni gruppo c'è un leader...che si fa sentire!

I partecipanti al gioco sono radunati tutti in uno spazio circoscritto, preferibilmente chiuso. L'animatore sceglie un ragazzo, magari quello che "rompe" sempre... e lo conduce fuori dalla porta. Intanto viene spiegato dettagliatamente a tutti gli altri il gioco-scherzo: il gruppo rappresenta un branco di gorilla, all'interno del quale si distingue il capo-gorilla, riconoscibile dal suo verso, gridato più forte di tutti. Il ragazzo che è fuori, una volta entrato deve cercare di scoprire chi rappresenta il capo-gorilla. Ma in realtà, essendo uno scherzo, nessuno sarà scelto come capo branco: il malcapitato, dopo aver sentito l'urlo dei gorilla in coro, tirerà ad indovinare a caso per tre volte; solo al terzo tentativo, gli si dirà comunque: "indovinato!!!". A questo punto verrà scelto un altro ragazzo che dovrà uscire per indovinare. Ma questa volta verrà davvero assegnato il ruolo di capo-gorilla a qualcuno... che guarda caso sarà proprio il "rompi" di prima... Tutti (tranne il capo-gorilla) devono essere d'accordo che, al rientro del ragazzo che era fuori, si dovrà gridare il verso del gorilla per sole due volte, in modo che al terzo tentativo dell'"indovino" il solo ad urlare (più forte del normale, essendo capo-branco...) sarà lo sfortunato...rompiscatole!!!

Vince chi... si sarà preso una piccola rivincita sugli scherzi del solito burlone....

Materiale necessario: niente.

ABILITÀ CINESE

N. di giocatori: da 2 a 999 **Età:** da 8 a 17 anni **Durata media:** 15 minuti

Gioco da giocare... al chiuso **Tipo:** gara; **Categoria scout:** di attenzione;

Si tenta di trasferire dal tavolo ad un piatto trenta chicchi di riso nel minor tempo possibile.

Preparazione: Ogni giocatore sistema sul tavolo davanti a sé un piatto, due bacchette e trenta chicchi di riso. Come si gioca: Al segnale di via il giocatore inizia a trasferire i chicchi di riso del tavolo al piatto, utilizzando solamente le bacchette

Vince chi... Il giocatore che termina per primo di trasferire tutti i chicchi.

Materiale necessario: Per ogni giocatore un piatto (o recipiente simile), due bacchette di legno (o bastoncini da gelato), del riso.

FAGIOLI

Vengono sparsi per terra 80 fagioli. La squadra si divide in 5 gruppi. Ogni gruppo sceglie al proprio interno due capigruppo. Ad ogni gruppo viene affidato il verso di un animale. Al segnale, tutti si mettono alla ricerca dei fagioli.

Ogni gruppo ne può raccogliere solo 10. Ma ogni gruppo raccoglie i fagioli solo per mezzo dei 2 capigruppo che vengono richiamati dai propri compagni facendo il verso dell'animale affidato. Finito il gioco la squadra intera può guadagnare l'ora n. 1 e la sistema al proprio orologio.

CARRIOLA UMANA

Due linee parallele distanti 7 metri. Su una linea ci sono i ragazzi disposti a carriola con l'assistente alla guida (uno regge per i piedi un compagno che avanza camminando con le mani). Al segnale partono: la carriola ha in bocca un cucchiaino di plastica con dentro un piccolo oggetto da traslocare oltre la seconda linea. Qui si disfa la carriola per ricompilarla quando si riparte per ulteriori traslochi (si può cambiare la composizione della carriola e della guida; la guida ha il compito di rimettere sul cucchiaino l'oggetto che eventualmente cadesse). Più viaggi fino a trasportare complessivamente 50 oggetti. Si vince la TERZA ora.

PORTANTINA

Due ragazzi si legano con le braccia a seggiolino. Sopra vi siede il compagno di squadra. Due linee come al gioco n.3 (distanti 10 metri). Lì ragazzo seduto in trono deve trasportare un oggetto reggendolo solo sotto il mento.

AL LUPO! AL LUPO!

La squadra è alla linea di partenza e deve raggiungere la seconda linea, posta a 10 metri. Tutti hanno una "coda" (striscia di stoffa) e simulano le pecore che, carponi, camminano verso la meta. Tra le pecore ci sono dei lupi (8-10 ragazzi che devono strappare la coda alle pecore, senza però essere noti alle pecore). Ci sono anche 4/5 pastori. Quando una pecora si sente minacciata si difende sedendosi e belando per chiamare il pastore. Lì pastore tocca il lupo che aggredisce la pecora e il lupo deve raggiungere la linea di partenza e riprende la caccia. Si guadagna l'ora n.5 quando nel gioco i lupi catturano un certo numero di code e si realizza il numero di pecore (che arrivano al traguardo) indicati dagli organizzatori del gioco.

ATTENTI A TUTTI

Due cerchi concentrici così che i ragazzi si trovano uno dietro all'altro. Due giocatori liberi, di cui uno all'esterno del cerchio e uno all'interno. Uno è inseguitore, l'altro è inseguito. Al via i due si rincorrono. Per salvarsi, l'inseguito si deve mettere davanti a un ragazzo, in quel momento il corrispondente esterno comincia a correre. Uno è catturato quando è raggiunto e toccato prima di riuscire a dare il cambio. 30 ragazzi hanno un foglio nascosto. Quando 5 di questi sono catturati finisce la gara. Chi ha il foglio, quando è catturato grida: STOP.

BOMBARDAMENTO

Due squadre: una all'interno di un cerchio, una all'esterno. Chi sta all'esterno cerca di colpire quelli all'interno usando due palloni (lanciati a mano). Chi è colpito viene eliminato. Al termine si fa il cambio: chi era all'esterno va nel cerchio e viceversa. Finito il gioco si guadagna l'ora n.7

PESCI IN PADELLA

Tutta la squadra lungo una linea di partenza A tre metri una seconda linea con vari piatti di plastica. Ogni ragazzo ha a disposizione un pesciolino di carta, appoggiato a terra. Soffiando sotto lo spinge verso la padella. Acquista l'ora n.8 la squadra che mette tutti i pesci in... padella CL si può aiutare reciprocamente.

GIRO DEL PENDOLO

Un palo ai centro (sorretto da un animatore). In cima al palo sono legate due corde che finiscono reggendo un pallone. Intorno, a cerchio, la squadra divisa in due gruppi. Ogni gruppo deve arrotolare la corda col pallone attorno al palo. Una squadra gira a destra, l'altra a sinistra. Quando un ragazzo ha fatto il giro completo passa il pallone al compagno di fianco e così di seguito fino all'ultimo (che finirà di arrotolare la corda).

CONTATTI

La squadra è a cerchio, ma divisa in due semicerchi. Squadra A sul semicerchio a destra, squadra B su quello a sinistra. Ogni squadra fa correre un concorrente lungo la circonferenza, passando lungo il diametro del cerchio lungo il quale sono posti Animatori di ostacolo che devono impedire che un ragazzo di A incontri un ragazzo di B, lungo la linea del diametro. Quando i ragazzi si incontrano, si stringono la mano e tornano al loro posto; subito parte il compagno che è a fianco e così di seguito. Quando tutti sono passati, guadagnano l'ora n. 10.

LA DANZA DELLE ORE

Due cerchi concentrici: i ragazzi sono uno di fronte all'altro. Al via della musica girano in senso contrario. Appena smette la musica: si devono ricostituire le coppie iniziali e ci si accuccia a terra. L'ultima coppia che si accuccia viene eliminata. Quando si arriva a 5 coppie di ragazzi si guadagna l'ora n. 11.

DOPPIO TIRO ALLA FUNE

La squadra viene divisa in quattro gruppi che si affrontano al tiro della fune: due gruppi per una fune, gli altri due per la seconda fune. Le funi distano tra loro di circa 5 metri. Al segnale parte il gioco con il classico impegno di trascinare il gruppo avversario oltre il limite indicato a terra. Ma all'improvviso segnale dato dall'arbitro del gioco, ogni gruppo deve lasciare la propria corda, spostarsi sulla corrispondente parte della seconda corda e ricominciare subito il gioco, fino al nuovo segnale dell'arbitro se ce ne fosse bisogno. Quando due gruppi riescono a superare i due gruppi avversari finisce il gioco e tutta la squadra guadagna l'ora n.12. NB: Se. Nei vari passaggi da uno stand all'altro, si verificasse il rischio di un'attesa troppo prolungata, tutta la squadra può spostarsi sul secondo campo dove ci sono giochi di Intervallo che hanno la possibilità di far guadagnare alle squadre le LANCETTE dell'orologio. Risulterà più organizzata, veloce e capace di "guadagnare tempo quella squadra che, nelle due ore di competizioni vane, sarà riuscita a totalizzare più ore e a conquistare le lancette.

CAPPELLI ... D'ITALIA

Alla squadra vengono consegnate alcune pagine di giornale. Ogni ragazzo deve costruire un cappello di carta. Quando tutta la squadra è al completo, canta davanti al gruppo degli Animatori-organizzatori un brano dell'inno nazionale, sull'attenti e la mano alla fronte. Ovvio: col cappello bene in vista. Fatta la cerimonia si guadagna una LUNA BLU.

GEMME AL SICURO

Tutta la squadra lungo una linea di partenza. A due metri una seconda linea con vari piatti di plastica (bassi!). La squadra si divide in gruppetti di 4-5 ragazzi a cui vengono consegnate gemme di carta, appoggiate a terra. Soffiando sotto la sagoma in carta, ogni gruppo collabora per spingere la gemma dentro il deposito (1 piatto). Si guadagna un VOLTO FELICE ROSA.

NON LASCIARSI MAI

Due cerchi concentrici: i ragazzi sono uno di fronte all'altro. Al Via della musica girano in senso contrario. Appena smette la musica: si devono ricostituire le coppie Iniziali e ci si accuccia a terra. L'ultima coppia che si accuccia viene eliminata. Quando si arriva a 5 coppie di ragazzi, la squadra guadagna una CAROTA ARANCIONE.

MOSTRA DELLE GEMME PREZIOSE

I ragazzi sono disposti dietro la linea di partenza, pronti a raggiungere una linea di arrivo posta a circa 5 m. di distanza. Ad ogni ragazzo è dato, a caso, un foglietto piegato (al cui interno è scritto il nome di un animale) e una gemma preziosa. Al via i ragazzi cercano di raggiungere la linea di arrivo per depositarvi la gemma. La difficoltà è data dal modo della corsa: devono fare il verso e camminare a seconda dell'animale che hanno segnato sul foglietto. E con un ulteriore problema: chi ha scritto il nome di animali feroci o pericolosi (leone, serpente, scorpione) deve sottrarre una gemma dal filo di arrivo e portarla oltre quello di partenza, costringendo così gli altri a tornare indietro per recuperarla. Lì gioco finisce quando tutte le gemme sono disposte sulla linea di arrivo. La squadra guadagna una STELLA GIALLA.

TRASLOCA IL FORZIERE

La squadra è disposta su tre file, una a fianco dell'altra. Alla distanza di 10 m., per ogni fila, c'è un recipiente, davanti al quale, a circa 2m., c'è una linea invalicabile. Al Via, al primo ragazzo di ogni fila viene consegnato un forziere (scatolone un po' pesante), che deve passare di mano in mano fino ad arrivare all'ultimo ragazzo. Questi corre verso la linea Invalicabile, qui si ferma e lancia il forziere verso uno scatolone-raccoglitore più grande. Riprende subito il forziere e lo consegna al compagno di squadra che era dopo di lui all'avvio della gara. Così di seguito, finché tutti tentano il lancio nel contenitore. La squadra deve ottenere almeno 10 canestri. E guadagna un FIORE VIOLA.

LA PUNTA DI DIAMANTE

La squadra si divide in gruppi di 15-16 ragazzi. Ogni gruppo deve formare una piramide di almeno 3 piani. Importante costituire il 3 piano: la punta di diamante. La squadra guadagna una FOGLIA VERDE.

SALVARE LE GEMME

La squadra è divisa in 6 gruppi. Si dispongono per una staffetta (a distanza di 4 m. di percorso). Al Via ai primi 3 ragazzi viene consegnato un vassoio di carta con dentro 3 gemme. Ogni ragazzo deve infilarsi i guanti, prendere il vassoio con le gemme, mettersi al braccio un tovagliolo, infilarsi un cappello da cameriere, correre dal proprio compagno di staffetta (disposto nella seconda fila a distanza di 4 m.), consegnare il tutto (vassoio, guanti, cappello, ecc.) e mettersi in fondo alla fila. Chi ha ricevuto la materiale rifà tutte le operazioni del compagno precedente e continuare la staffetta. Lì gioco termina non appena una squadra conclude la propria staffetta. Tutto il gruppo guadagna una NUVOLA AZZURRA.

LA CAROVANA STANCA

La squadra si divide in 5 gruppi. Ogni gruppo si dispone dietro una linea di partenza facendo sedere i concorrenti a terra, a gambe allargate, e ogni giocatore siede tra le gambe di chi gli sta alle spalle e tiene strette le caviglie di questo suo compagno. Al via, le 5 squadre devono raggiungere la linea di arrivo (posta a circa 2 metri di distanza) spostandosi a piccoli saltelli e senza rompere la catena della carovana. Se la catena si rompe, l'arbitro fa ritornare il gruppo alla linea di partenza. Il gioco finisce quando tutti e cinque i gruppi oltrepassano completamente la linea di arrivo. La squadra guadagna un GUFO BLU.

STAFFETTA CON DOCCIA SCOZZESE

Ci si dispone come nel gioco precedente. Ogni ragazzo è provvisto di un bicchiere di plastica. Davanti al primo di ogni fila c'è un secchio. Al via, il primo attinge l'acqua dal secchio e passando il bicchiere sopra la testa, tenendolo con entrambe le mani, versa l'acqua nel bicchiere del compagno che ha alle spalle e così di seguito fino all'ultimo che, dopo aver ricevuto l'acqua dal proprio compagno, la raccoglie in una bottiglia (plastica, segnata da un livello limite). Quando uno dei gruppi raggiunge il limite segnato su una bottiglia, fa guadagnare alla squadra un CUORE ROSSO.

BOMBA COL PALLONE

Come nel gioco precedente, ma in piedi e a gambe allargate. Il primo bambino di ogni fila ha un pallone. Al Via deve passare, col pallone, sotto le gambe dei compagni della propria fila. Arriva all'ultimo, prende il pallone e ritorna al punto di partenza, camminando con i piedi ai lati della fila dei propri compagni che nel frattempo si sono stesi a terra. Arrivato al primo della fila gli consegna il pallone per fare il medesimo percorso. La squadra guadagna un POPONE ARANCIONE.

SUL GIORNALE A SUON DI MUSICA

La squadra è divisa in 8-10 gruppetti. Ad ogni gruppo viene dato un giornale che steso a terra diventa il tappeto entro il quale il gruppetto intero dovrà cercare di piazzarsi ogni volta che l'animatore lo indicherà. I ragazzi ballano liberamente al suono della musica. Ma quando questa smette, l'animatore dirà di saltare dentro il giornale. Ogni volta il giornale verrà piegato a metà. Quando una squadra raggiunge il massimo delle possibilità, guadagna un SOLE GIALLO.

PALLONCINI AL GUSTO DI RISO

La squadra è dietro una linea di partenza. Riceve in dotazione 10 palloncini che, a gruppi di 4-6 bambini, devono essere portati oltre la seconda linea posta a 5 m. di distanza. I palloncini vanno spostati senza far uso delle mani (quindi: più bambini si mettono insieme e sostengono con la schiena, il collo, la testa...). Superata la linea di arrivo, i palloncini devono essere fatti scoppiare - sempre senza uso delle mani - e vanno raccolti i chicchi di grano contenuti nel palloncino stesso (ora si usano le mani!). La squadra guadagna una FOGLIA VERDE.

ADDENTA LA GEMMA

La squadra forma delle coppie, di cui uno fa da carriola, l'altro tiene tra i denti una gemma di cartoncino. Le carriole sono disposte lungo una linea di partenza. Al via le carriole devono raggiungere una seconda linea (distante 6 m.), qui si scambiano i ruoli delle coppie e si ritorna alla linea di partenza. La squadra conquista una FARFALLA AZZURRA.

CORDA DI VESTITI

Si formeranno due squadre e verrà fissato un tempo limite entro il quale ciascuna squadra dovrà cercare di formare con i propri vestiti la corda più lunga.

ELEFANTE

Si farà finta di essere al circo e due ragazzi (o due animatori) faranno l'elefante (mettendosi sopra una coperta) e un altro farà l'addestratore. L'addestratore comincerà a fare lo spettacolo: si sdraierà per terra e l'elefante lo scavalcherà. Poi chiamerà un volontario tra il pubblico e lo farà sdraiare al suo posto. Quando l'elefante gli passerà sopra gli svuoterà un bicchiere pieno d'acqua come se fosse la pipì dell'elefante stesso.

MONETA

Più che un gioco è uno scherzo. Verranno prelevati a scelta dei ragazzi e saranno fatti uscire dalla stanza. Poi, uno alla volta, verranno fatti rientrare e gli verrà fatto fare un gioco di abilità: gli verrà infilato un imbuto nei pantaloni e gli verrà messa una moneta sulla fronte. Scopo del gioco è quello di far cadere la moneta (abbassando la testa) nell'imbuto. Una volta riusciti, si farà entrare il secondo ragazzo e dovrà sostenere la stessa prova ma con due monete. E così via, fino all'ultimo che verrà bendato per fare la prova di abilità. Mentre abbassa la testa per far cadere le monete nell'imbuto gli verrà versata dell'acqua nell'imbuto stesso.

MORTO

Ambiente: stanza buia con un "morto" sdraiato per terra con un lenzuolo sopra e circondato da alcune candele (possibilmente rosse) accese. Il morto è un animatore al "contrario", ossia l'animatore deve cercare di far scambiare i suoi piedi per la sua faccia e la sua faccia per i suoi piedi. Tra i piedi si metterà un pallone (=testa) che verrà coperto dal lenzuolo e, sopra il pallone, ci metterà un cappello, distenderà le sue mani dietro la testa (deve farle scambiare per i piedi) e le metterà dietro le scarpe, che sarà l'unica cosa a fuoriuscire dal lenzuolo che copre il "morto". Un animatore chiamerà un ragazzo (che non sa che il morto è "al contrario") e lo farà mettere a gambe aperte sopra il morto rivolto verso la testa (=pallone). L'animatore dirà al ragazzo che ha una speciale occasione di parlare con un morto e di fargli delle domande sul proprio futuro. Il "morto", però, risponderà solo muovendo la testa (che in realtà sono i piedi), facendo sì e no. Ad un certo punto, il "morto" balzerà in piedi all'improvviso e farà prendere al ragazzo un grosso spavento.

PECORSO CON CUCCHIAI

Due giocatori si sfidano e cercano di fare un percorso con un cucchiaino in bocca su cui è appoggiata una pallina da ping-pong senza farla cadere. Se cade si ricomincia da capo. Vince chi arriva per primo al traguardo.

RIPPEL-TIPPEL

I ragazzi sono disposti in cerchio. Inizia un animatore che deve chiamare a scelta una delle persone che è nel cerchio dicendo la formula: “rippel-tippel Paolo (=nome) senza tippel chiama rippeltippel Camilla (=nome) senza tippel”. E così via finché qualcuno non sbaglia. In caso di errore si applica sulla faccia della persona che ha sbagliato un “timbro” (=piccolo segno fatto con il fondo di un tappo di sughero bruciato). A questo punto la formula sarà:

- “rippel-tippel Paolo (=nome) con n tippel (o n tippel, a seconda dei timbri che ha sul volto) chiama rippel-tippel Camilla con n tippel. E così via.

ACQUA... IN BOCCA

Le squadre si dispongono ai lati del campo da gioco, ognuna nella propria base (uno spazio delimitato), mentre nel centro (ad almeno 10-20 m) di mette un contenitore abbastanza grande per ciascuna squadra (devono essere riconoscibili: usare, per esempio, diversi colori). All'interno di ogni base si trovano un cucchiaino di plastica per ogni giocatore e degli oggetti trasportabili (palline, fagioli, sassolini...). Al “via” i giocatori partono dalle proprie basi con un cucchiaino in bocca, sul quale trasportano un oggetto. Lo scopo di ogni concorrente è quello di portare il maggior numero di oggetti (usando solo la bocca e senza mai toccare con mano il cucchiaino) dentro al contenitore della propria squadra. Ogni volta che un oggetto cade dal cucchiaino non può essere raccolto: il concorrente deve tornare alla base per prenderne un altro. Attenzione però, perché nel campo da gioco ci sono gli animatori che, tirando caraffate acqua addosso ai giocatori, disturbano il passaggio e cercano di far cadere gli oggetti trasportati. Tutti gli oggetti che finiscono per terra vengono raccolti dagli animatori (che poi li ridistribuiscono tra le varie squadre). Quando un giocatore riesce a portare l'oggetto nel contenitore, torna alla propria base e riparte con un nuovo “carico”.

Vince la squadra che al termine del gioco è riuscita a portare il maggior numero di oggetti all'interno del proprio contenitore.

PORTATORI D'ACQUA

Riempiendo un bicchiere di carta ciascun componente della squadra, a turno, porta acqua dentro al recipiente della propria squadra: per raggiungerlo, però, può soltanto saltare su di un piede. Il bicchiere non può essere tappato con le mani. Il concorrente successivo può partire solo dopo che il precedente ha riportato (sempre saltellando) il bicchiere alla base. Vince la squadra che, al termine del tempo previsto, ha versato più acqua nel recipiente.

NELLA TEMPESTA

Uno dopo l'altro i componenti di ogni squadra percorrono un'asse di equilibrio superando la tempesta provocata dagli avversari che li schizzano con una pompa ad acqua. A turno i giocatori di una squadra salgono sull'asse e la percorrono nel minor tempo possibile: all'arrivo di ogni concorrente viene fatto partire il compagno successivo. Nel frattempo gli avversari scatenano una vera e propria tempesta dirigendo la pompa contro ai concorrenti mentre passano sull'asse. Chi si sbilancia e cade a terra ricomincia il percorso da capo. Quando tutti i componenti della prima squadra hanno terminato la prova si prende nota del tempo complessivo ed i ruoli si scambiano: tocca alla seconda squadra sfidare la tempesta, e così via. Vince la squadra che fa segnare il tempo complessivo più basso. Se le squadre non hanno lo stesso numero di concorrenti, si può calcolare il tempo medio di ogni squadra dividendo il suo tempo totale per il numero di giocatori, e alla fine si confrontano i tempi medi e non i tempi totali.

BALLO SARDINA

Età: sia elementari che medie **Squadre:** possono giocare anche più squadre parallelamente di massimo 30 elementi l'una. **Luogo:** ciascuna squadra può occupare metà campo da basket o altro spazio pressappoco equivalente ma chiara mente delimitato da oggetti o persone. **Materiale:** stereo, cassette, birilli, giornali.

A ritmo di musica i componenti ballano all'interno del proprio campo. Con il passare del tempo, gli animatori rimpiccioliscono il campo spostando la "frontiera" fin a far ballare i ragazzi in uno spazio ridottissimo. I giocatori che ballando escono dai confini vengono eliminati. Vince la squadra che al termine della musica rimane con più concorrenti in campo. Variante: il campo si può delimitare con fogli di giornale. Per rimpicciolirlo, basta togliere a mano a mano i fogli.

CARRARMATO

Ci si divide in due squadre (almeno 15 componenti per squadra). Una squadra farà il carrarmato e l'altra sarà i sabotatori. La squadra carrarmato avrà un pilota che si metterà sopra di una rete di materasso (o una coperta) dal quale non potrà mai scendere; il resto della squadra deve portare in giro il pilota tenendo con le mani la rete del materasso (o la coperta). Tutti i componenti della squadra devono rimanere attaccati al carrarmato per tutto il percorso, durante il quale troveranno dei foglietti attaccati, su alberi, cespugli, muri, ad un metro di altezza circa. I foglietti, ben visibili ma messi in luoghi poco accessibili, possono essere presi solo dal pilota. Lo scopo del gioco è quello di recuperare tutti i foglietti del percorso nel minor tempo possibile. Un animatore, inoltre, starà davanti al carrarmato per indicare al pilota dove si trovano i biglietti. L'altra squadra, i sabotatori, viene sparsa lungo tutto il percorso e, "armati" di bombe d'acqua, secchi d'acqua e farina, dovrà colpire senza pietà il carrarmato, che difficilmente potrà evitare l'attacco in quanto nessun componente potrà staccarsi dalle rete del materasso (o dalla coperta). Per ogni foglietto si consiglia di posizionare non più di tre/quattro sabotatori.

BANDIERA CIECA

Tipo di gioco: all'aperto o al chiuso. **Numero di giocatori:** 2 squadre da 20 persone.

Materiale: bandiera, foulard (uno per ogni squadra Meglio ancora se ciascun ragazzo ha il proprio).

Formare due squadre da 20 ragazzi e disporle come nella "bandiera classica".

A ciascun ragazzo viene affidato un numero. L'animatore chiama un numero. Il ragazzo della squadra "a" e della squadra "b", dopo essere stato chiamato, dovrà immediatamente coprirsi gli occhi con il foulard, e ascoltando attentamente le indicazioni dei propri compagni di squadra, dovrà cercare di raggiungere la bandiera e tornare al proprio posto, oppure l'animatore, potrà decidere di assegnare il punto nel momento in cui la bandiera viene afferrata da uno dei due giocatori.

BANDIERA CON LE SEDIE

Età: 50 elementare e medie. **Numero giocatori:** quattro squadre con un ugual numero di componenti. **Materiale:** stereo, cassette, tre sedie.

Le quattro squadre formano un quadrato, (un lato per squadra), e nel centro si posizionano tre sedie. I ragazzi vengono numerati, e quando l'animatore chiama un numero i concorrenti corrono all'esterno del perimetro del quadrato, rientrando dalla loro posizione cercando di sedersi. Chi rimane in piedi viene penalizzato. Vince la squadra che alla fine del gioco conta meno penalità. L'animatore affiderà ad ogni componente della squadra a il titolo di una canzone, mentre ad ogni componente della squadra "b", verrà affidato l'autore. L'animatore, anziché chiamare i numeri, come si fa solitamente, dovrà far partire la musica. A questo punto i ragazzi che sentiranno la loro canzone dovranno correre verso la bandiera e ritornare al proprio posto senza farsi toccare dall'avversario. Toccherà all'animatore verificare che i due concorrenti entrati in gioco facciano parte della stessa canzone.

L'UNIONE FA LA FORZA

Materiale: due palle, un contenitore, vari oggetti.

Al via i primi due ragazzi di ogni squadra devono arrivare, tenendo fronte contro fronte una palla, fino al luogo in cui è stato sistemato il contenitore con gli oggetti dentro. Una volta arrivati ne prendono uno e tornano dai loro compagni di squadra che ripartono allo stesso modo. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, ha riportato il maggior numero di oggetti.

PIENA IN ARRIVO

Materiale: nastro o altro per segnare il percorso dei due fiumi (della lunghezza massima di 4 metri), sei mattoni.

Le due squadre si dispongono in fila indiana all'inizio del fiume (che è stato tracciato per terra) sul quale sono stati sistemati i primi tre mattoni raggiungibili con un passo dal primo giocatore della fila. Al via il primo concorrente mette i piedi su due dei tre mattoni e poi, senza cadere, sposta il terzo per poter avanzare. Non appena arriva alla fine del fiume prende i tre mattoni e li porta al secondo della fila che parte. Vince la squadra che per prima fa attraversare il "fiume" a tutti i suoi concorrenti.

VARIE STAFFETTE...

∅ **La pagnotta di pane** (si divide la squadra in due gruppi e si organizza un semplice percorso. Alla fine dello stesso, ogni ragazzo immerge la faccia prima in una bacinella piena d'acqua e poi su un piatto di farina. Quindi l'animatore staccherà il "pane" che gli si è formato sulla faccia e farà partire un altro componente della squadra. Vince chi ha formato la pagnotta di pane più grande).

∅ **La monetina** (si divide la squadra in due gruppi e si organizza un semplice percorso. Alla fine dello stesso, ogni ragazzo dovrà soffiare una sola volta su un piatto, tenuto a debita distanza, contenente una monetina nascosta dalla farina. Vince la squadra che scopre per prima la moneta).

∅ **Percorso bendato** (si divide la squadra in due gruppi. Viene scelto un ragazzo per gruppo che, bendato, deve percorrere un tragitto ad ostacoli seguendo le indicazioni urlategli dai compagni di squadra. Mentre il ragazzo effettua la prova, l'altra squadra urlerà per impedire al ragazzo di distinguere le indicazioni provenienti dai suoi compagni. La stessa prova viene compiuta dall'altro gruppo. Vince chi completa il percorso nel minor tempo possibile).

∅ **Staffetta della bottiglia** (i ragazzi, divisi in due gruppi, si mettono in fila pronti a partire al via dell'animatore. Sulla linea di partenza vengono sistemate una bacinella con l'acqua e una spugna. Prima di partire, ciascun ragazzo immerge la spugna nell'acqua e la strizza in una bottiglia posta alla fine del percorso. Scopo del gioco è quello di riempire la bottiglia nel minor tempo possibile)

∅ **Staffetta intrecciata** (i ragazzi del gruppo vengono divisi in due coppie. Ogni componente della coppia dovrà legare, con i lacci delle scarpe (o con una corda o un elastico), la sua gamba con quella dell'altro e correre verso un traguardo, effettuando un percorso. Vince la squadra che finisce prima).

∅ **Mangio io che mangi tu!** (I ragazzi, divisi in due gruppi, si mettono in fila pronti a partire al via dell'animatore con in mano un grissino. Ciascun ragazzo deve percorrere un percorso e, alla fine dello stesso, deve mangiare il grissino senza l'aiuto delle mani. Tornato, quindi, in dietro si fa partire il compagno successivo. Vince la squadra che finisce per prima.).

∅ **Pallone** (oppure piatto con acqua e/o farina) sotto le gambe / sopra la testa.

∅ **Classiche staffette con birilli, cerchi, palloni, ...**

RIFORMIMENTO

Materiale: due biciclette, due tavolini, un piatto, due bottiglie di plastica, due imbuti, cucchiai, sabbia.

Ad un estremo del campo da gioco, su un tavolo viene posato un piatto con della sabbia (il carburante per la micro-capsula). All'estremo opposto su un altro tavolo, vengono appoggiate due bottiglie di plastica (una per squadra) sormontate da un grosso imbuto (il serbatoio della micro-capsula). Ciascun giocatore, munito di un cucchiaio e in sella ad una bici deve raccogliere una cucchiaiata di sabbia, attraversare il campo di gioco (breve tragitto) il più velocemente possibile, versare la sabbia nell'imbuto e tornare indietro per far partire il secondo giocatore. Vince la squadra che riempirà di più il serbatoio della micro-capsula.

CACCIA AL TAPPO

Materiale: due bacinelle, tappi di bottiglia, nastro o altro per segnare la linea da cui parte ciascuna delle squadre. Al centro del campo di gioco vengono posizionate due bacinelle piene di acqua con detersivo (in modo da avere molta schiuma) nelle quali ci sono i tappi di bottiglia (in totale uno in meno rispetto al numero dei partecipanti al gioco). Da una parte e dall'altra del campo di gioco si sistemano i componenti delle squadre. Al via si corre (tutti!) verso le bacinelle per prendere ciascuno un tappo; il ragazzo che rimane senza tappo viene eliminato. Si continua così finché rimane un solo concorrente che in questo modo fa vincere la sua squadra.

PASSA LA SPUGNA

Materiale: due secchi, due caraffe, due spugne.

I componenti di ciascuna squadra sono disposti in fila, all'inizio della fila c'è un secchio pieno d'acqua con una spugna. Al via, il concorrente più vicino al secchio prende la spugna imbevuta d'acqua e la passa al compagno che ha a fianco il quale a sua volta la passa a quello dopo e così via finché non arriva all'ultimo che, dopo aver strizzato la spugna nella caraffa, corre a prendere il posto del primo della fila e fa ripartire la spugna piena d'acqua. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, ha trasportato più acqua.

TI “SCARROZZO” IO

Materiale: oggetti vari, nastro o altro per segnare il campo.

Il primo concorrente di ciascuna squadra si distende a terra e appoggiandosi sulle braccia fa da carriola, il secondo, dove aver caricato sulla schiena del compagno l’oggetto da trasportare, lo prende per le gambe e lo conduce all’arrivo solo in questo momento possono partire altri due giocatori. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, trasporta il maggior numero di oggetti.

PAROLIAMO

Materiale: un filo da tendere tra due alberi, lettere scritte su cartoncini, mollette

I giocatori di ogni squadra si pongono sulla linea di partenza. L’animatore consegna ad ogni squadra la parola (di uguale numero di lettere) che dovrà comporre. Al via il primo giocatore di ogni squadra, stacca dal filo la prima lettera che serve per formare la parola assegnata, ritorna alla partenza, parte il secondo per prendere la seconda e così via ...

Vince la squadra che compone per prima la sua parola.

ARCOBALENO

Materiale: due sacchi di juta, vari pezzi di stoffa (circa 40) di diversi colori.

Il primo concorrente entra nel sacco tenendo stretta in vita l’imboccatura. Al via parte saltando portando con se legato al braccio un pezzo di stoffa colorato che consegna al compagno di squadra che rimane fermo all’arrivo ed ha il compito di legare tra loro i vari pezzi di stoffa che verranno portati in modo da formare un “arcobaleno”.

GRANDI MANOVRE

Materiale: corde, paletti.

Un tratto di terreno viene delimitato da paletti alti circa cm 30 sui quali sono fissate delle corde tese. I concorrenti devono passare sotto le corde, senza toccarle e senza toccare i paletti. Vince la squadra i cui concorrenti effettuano il percorso nel minor tempo.

TUTTI IN GROPPA!

Materiale: nastro o altro per segnare la linea di partenza, un bastone.

Il primo concorrente della squadra al via parte, gira intorno al palo piantato per terra e torna dai compagni. Il secondo mette le mani sulle spalle di quello che è appena arrivato e insieme e senza mai staccarsi ripartono e dopo aver girato intorno al palo tornano dai compagni. Un terzo compagno mette le mani sulle spalle (in modo da formare una fila) e ripartono ... si continua a correre finché tutti i giocatori non hanno girato attorno al palo. Vince la squadra che percorre più velocemente il percorso.

PRONTI SI SCAPPA!

Materiale: nastro o altro per delimitare il campo.

I giocatori delle due squadre (bambini bianchi – bambini colorati) si dispongono uno di fronte all'altro lungo la linea centrale del campo ad una distanza di circa 3 metri. L'animatore racconta una storia (inventata al momento o preparata prima). Quando nomina «*bambini "bianchi"*» o «*bambini colorati*» la squadra che ha questo nome scappa verso la propria linea di fondo campo e i bambini della squadra avversaria devono prenderli. Chi è catturato viene eliminato.

Vince la squadra che alla fine della storia ha il maggior numero di componenti.

IL PIENO ... GRAZIE!

Materiale: navicella di cartone, prismi (es. bottiglie da mezzo litro d'acqua piene e colorate).

Ai lati della navicella si posizionano due astronauti (uno per ciascuna squadra) che hanno in testa un casco-cesto. Di fronte a loro, ad alcuni metri di distanza, ci sono i rispettivi compagni di squadra. Al via il primo compagno porta un prisma dentro la cesta che ha legata in testa all'astronauta svuotandola senza toccarla con le mani dentro il casco-cesto.

FIDARSI E' BENE, NON FIDARSI ...?

Materiale: bende per coprire gli occhi, materiale vario per creare il percorso.
Al via il giocatore bendato prende a cavalluccio il compagno che lo deve guidare lungo il percorso. Vince la squadra che finisce il percorso per prima.

VAI COL FILO ... SI CANESTRA!

Materiale: 2 rotoli di spago, cucchiai di plastica, 2 cestini, 4/5 palline da tennis.
Ogni squadra dovrà affrontare e superare due prove:

- 1) far passare sotto i vestiti dello spago con un cucchiaino di plastica legato ad una estremità fino a che i ragazzi non siano tutti legati assieme; Una volta che la squadra ha completato questa prova può passare alla successiva.
- 2) Far centrare ad ogni componente della squadra un cesto con una palla da tennis.
Vince la squadra che completa per prima le due prove.

PIOGGIA DI METEORE!

Materiale: palle di carta (che fungono da meteore), nastro o altro per delimitare il campo

Al via i giocatori di ciascuna squadra cercano di buttare (raccolgendo anche quelle che cadono per terra) il maggior numero di meteore nel campo o avversario. Vince la squadra che al termine del tempo stabilito ha, nel proprio campo, il minor numero di meteore.

TRE, DUE, UNO ... VIA!

Materiale: 2 scope, vari tipi di ostacoli.

Il primo della fila percorre il tracciato nel minor tempo possibile, tenendo una scopa in mano, poi torna a prendere il secondo e così via. Vince la squadra che arriva per prima alla fine del tracciato con tutti i componenti attaccati alla scopa.

SFIDA LA FORZA

Materiale: una fune robusta, 4 secchi, 10 palline da tennis. L'impostazione è quella di un normale tiro alla fune, ma l'ultimo della fila è messo di spalle rispetto ai compagni, ha la fune legata alla via e davanti a sé ha due secchi di cui uno contiene 5 palline da tennis. Al via la squadra deve sforzarsi di far raggiungere al proprio compagno i secchi e spostare così le palline da un cesto all'altro. Vince la squadra che per prima riesce a spostare tutte le palline.

CHI DI SPALLA FERISCE ... DI SPALLA FINISCE!

Materiale: 15-20 strisce di stoffa di due colori diversi (servono a distinguere le due squadre) per un totale di 30-40 strisce, nastro o altro per delimitare il campo. Ogni giocatore sistema dietro la schiena, attorno la propria cintura, una striscia, in modo che siano facilmente sfilabili. Ognuno deve cercare di sfilare agli avversari la loro striscia di stoffa, difendendo la propria; chi rimane senza è eliminato. Vince la squadra che riesce a sfilare tutte le strisce di stoffa alla squadra avversaria.

CHI HA VISTO LA PIETRA PREZIOSA?

Materiale: ostacoli vari per il percorso (es. copertoni di ruote, hula-hoop ecc.) uno scatolone molto grande riempito di segatura o di polistirolo (quello da imballaggio non quello espanso) dentro al quale vengono messe una quarantina di palline da ping-pong o sassi o ... ricoperti di alluminio (sono le "pietre preziose" che simboleggiano delle buone azioni).

Al via il primo concorrente della squadra percorre il tracciato al termine del quale trova lo scatolone dentro al quale cercherà una "pietra preziosa". Una volta trovata la "pietra" corre dal secondo della fila che parte e così via per tutti i componenti. Vince la squadra che per prima vedrà tutti i suoi componenti in possesso di una "pietra preziosa".

HAI QUALCOSA PER ME?

Materiale: due piatti di carta (lisci da dolci), due elastici, quattro secchi, due bacinelle, coriandoli e qualche giornale.

Al via il primo concorrente di ogni squadra (che si è messo il piatto con l'elastico in testa a mo' di copricapo) mette i piedi dentro ai secchi ne afferra i manici con le mani, attraversa il campo, raggiunge il conduttore del gioco che posa una manciata di coriandoli nel piatto che il giocatore ha sulla testa. Sempre con i piedi nei secchi, il marinaio torna indietro e versa i coriandoli rimasti sul piatto nella bacinella. Tocca poi al secondo etc. Vince la squadra che, dopo dieci minuti, ha più coriandoli nella propria bacinella.

ACCOPPIAMOCI

Scopo del gioco è formare delle coppie (potevamo chiamarlo anche il "Gioco delle coppie", ma rete4 ci ha chiesto i diritti...). I giocatori si sbardano nel campo di gioco (come notate badiamo molto a non fare ripetizioni...) e al via devono cercarsi un partner seguendo le seguenti regole (l'ordine NON È CASUALE!):

- a) deve essere di un'altra nazionalità,
- b) deve essere dell'altro sesso,
- c) deve essere di una città/paese diverso,
- d) deve avere nelle scarpe caratteristiche comuni.

Se alla fine, in un trionfo di amore e bene, il campo sarà pieno di coppie, il gioco sarà riuscito e si saranno formate 40 coppie.

DOPPIA COPPIA-DOPPIA COPIA

Durante questo "momento simpatia", nel campo si formeranno dei POKER. Come si fa? Molto semplice. Si dispongono sul perimetro del campo dei quadratini di carta, uno per ogni coppia di giocatori, quindi 40. Sui ogni pezzetto di carta ci sarà un disegno (un qualcosa di semplice, come la Monnalisa, la Venere di Milo, L'ultima cena...), in tutto 20. Perché ogni disegno verrà riportato su due diversi pezzetti. Al via le coppie (tenendosi per manina), dovranno catapultarsi a prendere un disegno e cercare l'altra "coppia" che avrà l'altra "copia" del disegno. Alla fine si saranno formati 20 poker.

IL TRENO DI VAPORE

Potevamo anche intitolarlo “Il trenino alla gorgonzola”, ma ci pareva sintomo di poca fiducia nei confronti dell’igiene di giovani alle soglie del nuovo millennio. Perché per formare delle squadre da 8, i ragazzi, divisi nei poker che si erano formati nel gioco precedente, dovranno togliersi le scarpe e legandole insieme (eventualmente con un cordino) fare un trenino. Quindi portando in giro ‘sto trenino andranno alla ricerca della squadra che avrà il trenino con la stessa puzza... no... ehm... volevamo dire... il trenino di scarpe lungo come il loro; al “ritrovamento” gli 8 si siederanno per terra. Si terminerà quando si saranno formate 10 squadre da 8.

LO SBRUCO.

Ridendo e scherzando si è arrivati al giro di anaconda (il “boa” lo abbiamo perso!) della serata. Questo gioco è un semplice intermezzo che non ha molto senso con il resto, ma ci piaceva e l’abbiamo fatto. Le squadre si mettono in fila indiana (che poi sfido qualcuno a dimostrarmi che gli indiani quando camminano sono uno dietro l’altro: che è, si fanno sempre le Candid Camera?), afferrando le spalle del compagno che sta due posizioni davanti a lui (cioè, sempre per le educamucche, essendo le squadre da 8 l’ultimo afferra le spalle al VI, il VII al V e così via) a formare un bruco. La testa avrà fra le mani un foglio, la coda un pennarello... che funzioni (ogni squadra avrà un pennarello di un diverso colore). Al via il ragazzo in coda con in mano il suo bel pennarello, guiderà il resto del gruppo (ecco perché è uno sbruco e non un semplice bruco, perché chi comanda è la coda) nel tentativo di fare delle righe sui fogli delle teste degli altri sbruchi; invece la testa sarà impegnata ad evitare che le code di altri sbruchi la macchino. Quando il conduttore decide che il tempo è scaduto, si ritirano i fogli, si contano le righe dello stesso colore e vince lo sbruco che avrà lasciato più segni di sé sui fogli degli avversari.

IL CONCERTO ANIMALE.

È un simpatico momento ludico per concludere la serata. Le squadre (da sedici) si dispongono a cerchio attorno al conduttore che fungerà da “maestro di coro”. Verrà assegnato “d’ufficio” ad ogni squadra un verso di animale con cui dovrà intonare “L’inno alla gioia”. Dopo un giro di prova in cui il maestro farà cantare ogni gruppo, si inizierà il vero e proprio concerto. Qui l’importanza del maestro sarà... importante. Egli dovrà decidere quale squadra inizierà a cantare indicandola col braccio teso e il dito indice (il primo dopo il pollice!) puntato (chiameremo questa posizione ‘puntatore’), e, quando ad ella piacerà, potrà far continuare un’altra squadra, semplicemente girando il puntatore verso di lei. Ovviamente il giro finale dovrà essere fatto tutti insieme. Attenzione: il pathos e l’emozione che suscita questo gioco sono così alti da renderlo sconsigliabile per i deboli di cuore e di intestino!

LE QUATTRO FATICHE DEL POLPETTONE

Classico “percorso ad ostacoli”, per questo “momento simpatia” i gruppi si devono disporre, uno accanto all’altro, ad un lato del campo di gioco. Le squadre si dividono al loro interno in coppie e al via (dato dal conduttore della serata percotendosi il petto con un pollo, il famoso gesto del “polpettone”) partono le prime coppie che dovranno arrivare all’altro capo del campo da gioco attraverso alcune prove:

- a) portare per qualche metro uno spaghetti afferrandolo coi denti;
- b) percorrere un tratto del campo con in bocca due cucchiari (uno per ogni membro della coppia) che devono sorreggere lo stesso oggetto (per semplificare le cose si potrebbe scegliere, come oggetto, un pesetto da un kg, una bomba a mano senza sicura, ecc...);
- c) la coppia afferra con le bocche due bicchieri e avanza per 10 metri passandosi da un bicchiere all’altro l’acqua, che funge in questo caso da “testimone”; d) uno dei due si sacrifica (per cavalleria potrebbe essere la ragazza, quando è presente) e prende una mela da una bacinella piena di liquido (la scelta del liquido è a discrezione dello staff preparatore...), quindi **SENZA USARE LE MANI** la coppia “afferra” la mela e la porta fino alla fine del percorso. Quando taglierà il traguardo partirà la seconda coppia e così via fino alla quarta. Come sicuramente si è capito il campo da gioco sarà diviso in 4 tappe e se la coppia non dovesse accidentalmente per un avverso destino superare una prova dovrà ricominciare dall’inizio della tappa che sta affrontando (e non da capo!!!). Alla fine si avrà un ordine d’arrivo delle squadre e unendo la prima con l’ultima, la seconda con la penultima ecc..., si formeranno squadre da sedici componenti.

PASSA IL RIGATONE

La squadra si dispone in fila indiana in modo che ogni giocatore sia ad una distanza di circa 1,5 – 2 metri dai suoi due vicini. Ogni giocatore ha a disposizione uno spaghetti (eventualmente anche qualcun altro di riserva) che deve tenere in bocca per un'estremità. Ad un capo della fila è posizionata una scodella piena (quasi) di rigatoni (o altro tipo di pasta grossa, purché bucata), all'estremità opposta si trova invece una scodella vuota. Al via del responsabile della base il primo giocatore della fila dovrà infilare un rigatone alla cima del suo spaghetti e poi cercare di passarlo, **SENZA USARE LE MANI**, al compagno successivo, che a sua volta dovrà "agganciarlo" con il suo spaghetti-bacchetta e passarlo... L'ultimo giocatore depositerà il rigatone nella scodella vuota. Ogni rigatone che cade a terra durante il trasporto **NON** può essere recuperato. Il tempo concesso per questo gioco è di 4 minuti, il punteggio viene dato assegnando 5 punti per ogni rigatone trasportato con successo.

Materiale:

- spaghetti (molti)
- rigatoni (anche di più)
- due scodelle

GLI AEROPLANINI DI CARTA

Al via del conduttore i giocatori di ogni squadra hanno 2 minuti di tempo per cercare di costruire il maggior numero di aeroplanini di carta, utilizzando il materiale loro fornito. Al termine del tempo concesso, dovranno cercare di farli atterrare all'interno di un canestro posto ad una certa distanza dalla linea di tiro (6-7 metri). Vengono assegnati 5 punti per ogni canestro effettuato.

Materiale:

- carta (in quantità immane)
- canestro
- eventualmente gesso per tracciare la linea di tiro

L'IDRAULICO

La squadra si dispone in fila indiana, occupando lo spazio esistente tra una bacinella piena d'acqua ed un secchiello vuoto. Ogni giocatore (tranne il primo della fila) è dotato di un pezzo di tubo da idraulico (quelli arancioni) della lunghezza di circa 1 metro che tiene appoggiato sulla testa utilizzando tutte e due le mani. Al via del conduttore il giocatore privo di tubo inizia a travasare l'acqua contenuta all'interno della bacinella (utilizzando un bicchiere, eventualmente bucato) all'interno del tubo del primo compagno della fila. Questi, ricevuta la dose di acqua nel suo tubo dovrà a sua volta, mediante controllati e (spero per lui) molto coordinati movimenti, travasarla nei tubi dei compagni successivi, fino a quando l'ultimo giocatore riuscirà a gettare la poca acqua rimasta nel secchio vuoto. Questa sottospecie di travaso si protrarrà per 4 minuti. Verranno assegnati 5 punti per ogni centimetro di acqua raccolta nel secchiello.

Nota: se il tempo non lo consente l'acqua può essere sostituita con una pallina di spugna. In questo caso vengono assegnati 5 punti per ogni volta che la pallina compie tutto il percorso.

Materiale:

- un secchio
- una bacinella
- righello
- bicchieri di carta (eventualmente forati, qualcuno di riserva)
- 10-15 tubi di plastica

UN PACCO IN DUE

I giocatori delle squadre si piazzano a coppie tenendosi a braccetto. Un giocatore per coppia si slega i lacci delle scarpe. Al via del conduttore le coppie hanno 3 minuti di tempo per legare nuovamente le scarpe, ma attenzione!!! Il primo giocatore della coppia interverrà con la sola MANO DESTRA, il secondo lo aiuterà con la sola MANO SINISTRA.

Vengono assegnati 2 punti per ogni scarpa legata correttamente allo scadere del tempo.

Materiale:

- ragazzi (ma quelli abbondano)
- mani degli stessi (anche quelle sono fornite di serie)

LO SPAZZINO VOLANTE

Il campo da gioco si presenta come uno spazio di circa 10 metri racchiuso tra due linee parallele tracciate a terra. La squadra si divide in due gruppi uguali che si piegheranno ciascuno in fila indiana dietro alle due linee (traducendo da questo italiano contorto, la squadra si divide a metà). Al primo giocatore di una fila viene assegnata una scopa ed un palloncino gonfiato ad aria. Al via del conduttore il giocatore dotato di scopa dovrà “scopare” il palloncino fino all'altra linea, passare la scopa ad un suo compagno che, sempre spazzando il palloncino, farà il percorso inverso. Si procede in questo modo fino allo scadere del tempo (4 minuti), anche se qualche giocatore dovesse ripetere la sua performance. Vengono assegnati due punti per ogni giocatore che completa il percorso.

Materiale:

- scopa
- palloncini (molti di più perché tendono... a scoppiare!!!)
- gesso (per tracciare le linee)

IL SACRESTANO

La squadra si dispone in fila indiana (dal più giovane al più vecchio) davanti alla linea di partenza. Il gioco è una staffetta e perciò ogni giocatore dovrà compiere il percorso sotto indicato e poi correre a “passare il testimone” ad un suo compagno. Vengono assegnati 5 punti per ogni giocatore che completa il percorso. Il percorso si articola in diverse fasi successive:

- *Slalom tra i banchi*: il giocatore deve effettuare un breve slalom di corsa tra alcune sedie (o birilli) che “simulano i banchi della chiesa.
- *Accensione delle candele*: il sacrestano dovrà poi accendere 3 candele...
- *Per chi suona la campana*: ...e battere 5 colpi sulla campana...
- *Riordina i banchi*: dopo la campana dovrà rimettere in ordine (in fila) 4 sedie che le solite perpetue hanno mollato in mezzo alla strada...
- Girare intorno ad una “boa”
- Rimettere in disordine le sedie (è perciò necessario indicare dei segni per terra su cui le sedie andranno piazzate)
- Spegnerle le candele che aveva acceso
- Dare il cambio al frazionista successivo.

Materiale:

- birilli (o simili, per poter fare uno slalom)
- campana (o pentola) e
- 3 candele, accendino
- 4 sedie

MONETE GALLEGGIANTI

Il campo da gioco si presenta come un cerchio di circa 3 metri di diametro con al centro una bacinella colma d'acqua. Sull'acqua è posto un piatto di plastica (che forse, ma non è detto, resterà a galla). Ad ogni giocatore vengono assegnate 3 monete. Al via i giocatori dovranno cercare di tirare le monete nel piatto di plastica cercando di centrarlo ma nello stesso tempo evitando di farlo rovesciare. Al termine del tempo (4 minuti) si conteranno le monete PRESENTI IN QUEL MOMENTO nel piatto. Non vanno perciò contate (e nemmeno ripescate) le monete che cascano in acqua per rovesciamento del piatto (che viene rigirato ma sarà ovviamente vuoto!!!) o per scarsa mira dei tiratori.

Vengono assegnati 3 punti per ogni moneta rimasta nel piatto.

Materiale:

- bacinella (possibilmente un po' larga)
- piatto di plastica
- monete o rondelle (circa 60)
- gesso per la linea

IL MILLEPIEDONTE

La squadra si posiziona in questo modo:

- si divide a metà
- le due metà si posizionano una di fronte all'altra (ogni giocatore deve tenere a braccetto i suoi due compagni ed averne di fronte un terzo)
- ogni coppia di giocatori che si trova faccia a faccia dovrà tenere con la testa una pallina che verrà posta dal conduttore e dai capisquadra tra le due fronti.

Quando il millepedonte si sarà formato in questo modo, avrà a disposizione 2 minuti di tempo per percorrere, assolutamente senza staccarsi il percorso racchiuso tra due linee tracciate a terra (distanza circa 10 metri).

Vengono assegnati 5 punti per ogni pallina che viene trasportata correttamente fino al fondo.

Nota: le coppie che perdono la palla non devono ovviamente muoversi ma devono al contrario continuare a muoversi con il millepedonte.

Materiale:

- 10-15 palline
- gesso per le linee tanta pazienza (per costruire il millepedonte)

