

GIOCHI DI MOVIMENTO

- **Caccia ai tesori**

L'animatore deve fare in precedenza l'elenco dei tesori.

In città potrebbero essere: un cavolfiore, un vasetto di miele, un vecchio orologio, un paio di stivali rossi... Questi oggetti si devono poter vedere nelle vetrine di un determinato quartiere della città.

I giocatori vanno alla ricerca individualmente (o a piccoli gruppi). Quando credono di aver trovato l'oggetto, scrivono con precisione il posto (o lo mostrano all'animatore). Chi completa per prima la lista vince.

Varianti:

Gli oggetti da trovare vanno portati all'animatore (in questo caso gli oggetti devono essere differenti)

- **Lepri nel bosco**

I giocatori formano due cerchi, uno esterno e l'altro interno. Quelli del cerchio esterno stanno dritti, con le gambe divaricate: sono i cani. I giocatori del cerchio interno stanno seduti, ognuno davanti a un cane. A un segnale dell'animatore le lepri si girano velocemente, escono strisciando attraverso le gambe del loro cane, fanno un giro attorno al cerchio e ritornano seduti al loro posto. Colui che si siede per ultimo viene eliminato.

Varianti:

- Invece dell'eliminazione si possono dare dei punti in diversi modi (ordine di arrivo)
- Si possono posizionare al centro del cerchio degli oggetti in num. minore di quello delle coppie

- **Cerchio pericoloso (gessi)**

I giocatori si tengono per mano. Al centro è disegnato un cerchio. I giocatori, tirandosi e spingendosi a vicenda cercano di costringere gli altri a calpestare il cerchio. Chi lo fa è eliminato.

Varianti:

Si potrebbe anche disegnare un cerchio più grande in modo che contenga tutti i giocatori. Allora si tratta di spingere fuori gli altri servendosi delle mani.

- **Tiro alla fune in cerchio**(fune, un fazzoletto o berretto o ...per ogni giocatore)

Si legano le estremità della fune in modo da formare un largo anello. I giocatori afferrano la corda con la mano sinistra e si dispongono in cerchio in modo che la corda sia ben tesa. All'esterno del cerchio davanti ad ogni giocatore l'animatore depone alla distanza di circa 1 m e mezzo un fazzolettone, un berretto o simili. Al segnale dell'animatore, ogni giocatore cerca di arrivare a prendere il suo oggetto senza lasciare la fune. Se gli riesce, continua a giocare per impedire agli altri di perseguire il loro intento.

- **I castelli avversari** (due tesori, un fazzoletto per ogni giocatore)

Scegliere un terreno di gioco molto grande (bosco, giardini...) ma ben delimitato e un segnale di fine gioco molto chiaro. Si formano due squadre. Ogni giocatore ha dietro la cintura un fazzoletto. Non ci saranno morti, ma solo prigionieri. Gli avversari vengono fatti prigionieri togliendo loro il fazzoletto. Chi resta senza, viene portato nella prigione avversaria. Solo un giocatore della propria squadra che ha conquistato un fazzoletto può

tentare di gettarlo a ad un prigioniero. Allora questi può fuggire, se riesce ad eludere le guardie. Quando un tesoro è stato conquistato e portato al proprio castello, oppure allo scadere del tempo il gioco è finito.

- **Ciechi e zoppi**

(una benda ogni due giocatori e degli ostacoli a scelta)

Il cieco della coppia viene bendato e si posiziona da una parte del campo, mentre lo zoppo li trova dall'altra parte. Tra i due vengono posizionati una serie di ostacoli. Lo zoppo con il solo aiuto della voce deve cercare di guidare a sé, il cieco evitando gli ostacoli.

- **Gruppi da...**

Tutti i giocatori corrono intorno liberamente. L'animatore grida "gruppi da ..." e dice un numero, per es. 5. I giocatori devono formare gruppi da 5. Chi avanza è eliminato. Vengono eliminati anche i gruppi i cui componenti sono più o meno di quelli richiesti. Si può strutturare anche dando ogni volta ai gruppi compiti diversi(es. accucciarsi, stare su una gamba...).

- **Aquila e pecore (palla)**

Tutti i giocatori si dispongono a catena , uno dietro l'altro, tenendo con le mani le spalle di quello davanti. Un giocatore resta libero: egli è l'aquila. Il primo giocatore della fila è la madre; gli altri sono gli agnellini. L'aquila vuole sempre rapire l'ultimo della fila mentre la madre, cerca in ogni modo di pararglisi davanti. Così la rapina non è possibile. Se tuttavia l'aquila riuscirà a toccare l'agnello, questi viene eliminato (o diventa madre) e l'aquila attende al prossimo.

Varianti:

Si formano due squadre una di aquile e una di pecore. La prima si trova all'esterno di un cerchio, la seconda all'interno. L'eliminazione avviene quando l'ultimo della fila viene colpito da una palla lanciata dalle aquile. Tutti gli agnelli possono riparare l'ultimo con i piedi, solo la madre può usare le mani.

- **Il goal del netturbino (due scope, una palla)**

Due squadre si posizionano su due file una di fronte all'altra con le gambe divaricate e si assegna ad ogni componente un numero. In centro sono posizionate due scope e una palla. L'animatore chiama un numero e i giocatori corrispondenti devono cercare di mandare la palla, solo con l'aiuto delle scope, fra le gambe di un avversario, il quale non può in nessun modo parare la palla. Ogni goal vale un punto.

Varianti:

Si possono dare i punti corrispondenti al numero del giocatore che ha segnato o a quello a cui è stato fatto il goal.

- **Stereo (palla, fune)**

Tutti formano un grande cerchio. Servono due arbitri uno per ogni palla. All'inizio ogni giocatore possiede 10 punti . I giocatori si lanciano la palla a vicenda. Si perde un punto ogni volta che:

- la palla viene tenuta in mano più di 3 secondi
- la palla viene gettata in modo che nessuno possa prenderla
- la palla viene fatta cadere
- si getta la palla al giocatore che ha già in mano l'altra palla o la sta ricevendo