

# GIOCHI DA CORTILE

## TIRO ALLE LEPRI

Sui lati lunghi del campo ben delimitato si dispongono in riga i cacciatori; le lepri invece sono disposte su un lato corto.

Un cacciatore ha una palla che può tirare o passare a un altro cacciatore, che a sua volta cercherà di colpire più lepri che potrà.

Le lepri, nei loro rifugi, al "via" dell'animatore debbono, correndo, raggiungere il lato opposto cercando di non farsi colpire. Se colpite vanno a ingrossare le file dei cacciatori. Vincono le lepri eliminate per ultime.

N.B. Se il numero dei giocatori è notevole, si possono dare ai cacciatori più palle. Le palle dovranno avere un massimo di 10 cm di diametro.

## I DIECI PASSAGGI

I giocatori (da 12 a 20) sono divisi in due squadre di uguale numero; ciascun giocatore di ogni squadra si distingue per un contrassegno ben visibile: una maglia, un colore, le maniche, ecc. Il capo gioco lancia in alto la palla; il giocatore che la prende cerca di lanciarla a un compagno di squadra, questi a un altro e così via. I passaggi vengono numerati ad alta voce dall'animatore. La squadra che effettua 10 passaggi consecutivi ha la vittoria.

La palla NON può essere lanciata per due volte consecutive allo stesso giocatore (possono essere effettuati passaggi triangolari); se la palla cade per terra o viene afferrata da un avversario, la numerazione ricomincia da uno; la palla deve essere sottratta all'avversario prendendola al volo; la palla non può essere trattenuta per più di 10 secondi; la palla non può essere passata di mano in mano; il giocatore in possesso della palla non può fare più di tre passi; a ogni fallo il gioco si arresta e la palla passa ad un giocatore della squadra avversaria.

Varianti: Possono essere molte. Per esempio: il giocatore che ha la palla può muovere soltanto il piede destro e tenere fermo il sinistro. Se lo muove, la palla passa agli avversari.

## PALLA A LANCIO

Partecipanti: Due squadre di 10-15 ragazzi.

Materiale: Un pallone e l'occorrente per segnare le linee del gioco.

Limiti: Il campo è rettangolare di circa m 40\*60, con la linea di centro.

Procedimento:

Imita il gioco del calcio le cui regole supponiamo note, sulle due linee di fondo delimitate le porte attorno ad esse le aree del portiere e dei terzini.

Sebbene la formazione delle squadre sia la medesima del calcio, tuttavia potete ammettere in campo un numero anche maggiore di giocatori. S'inizia il gioco lanciando per aria il pallone, al centro del campo.

Il gioco si svolge, in linea generale, secondo le regole del calcio, salvo le seguenti particolarità:

- 1) la palla può essere toccata dai giocatori, passata o messa in porta, unicamente con le due mani insieme;
- 2) un giocatore, quand'è in possesso della palla, non può muoversi se non nell'ambito di un passo;
- 3) un giocatore può essere caricato unicamente quando riceve la palla, non quando la lancia via;
- 4) dall'area del portiere e dei terzini sono esclusi tutti gli altri giocatori;
- 5) i terzini non escono dalla propria area, né toccano la palla nell'area del portiere;

- 6) il portiere non può uscire dalla propria area;  
7) ogni infrazione ai punti sopra elencati crea un fallo passibile di punizione.  
Data l'impostazione del gioco, sono esclusi il "lancio d'angolo" e il "lancio di rigore".  
Vince chi totalizza più reti.

## **IL CECCHINO**

Partecipanti: 2 squadre di 8-10 ragazzi.

Materiale: Un pallone, il necessario per tracciare le linee per terra.

Procedimento:

Le due squadre si dispongono lungo la linea che separa i due campi, mentre un compagno di squadra va a sistemarsi in fondo al campo avversario, e sarà il cecchino.

Il capo-gioco lancia il pallone in mezzo alle due squadre e così comincia il gioco. Colui che riesce a raccattarlo lo passa subito al cecchino della propria squadra, mentre tutti i giocatori si sparpagliano per il campo. Il cecchino non può trattenere il pallone più di 5 secondi, ma deve tentare subito di colpire un avversario (non vale colpire di rimbalzo). Se ci riesce la sua squadra vince un punto; se non colpisce nessuno chi raccoglie il pallone lo passa al proprio cecchino. Il giocatore che durante il gioco invade il campo avversario anche solo con un piede fa perdere un punto alla propria squadra. Mentre una squadra passa il pallone al proprio cecchino, gli avversari possono cercare di intercettare il passaggio; se riescono a bloccare il pallone al volo vincono un punto, se lo intercettano senza bloccarlo, possono solo passarlo al proprio cecchino.

Vince la squadra che totalizza prima 10 punti.

## **CALCIO SIAMESE**

Partecipanti: 8-12 giocatori.

Materiale: Un pallone, degli stracci o sciarpe.

Limiti: Non conviene che il campo di gioco sia molto vasto: m 40\*20 sono sufficienti.

Procedimento:

I giocatori di ogni squadra si appaiano e quindi si legano assieme la gamba dell'uno con quella dell'altro. Anche il portiere deve essere appaiato.

Le regole per lo svolgimento della partita sono le stesse del gioco del calcio; bisogna aggiungere che se una coppia si divide resta fuori gioco fino a quando i due non si sono legati nuovamente le gambe assieme.

## **BIRILLI IN CERCHIO**

Partecipanti: 15-40 persone

Materiale: Nel mezzo del cortile si tracciano due circonferenze avanti rispettivamente tre e sette metri di diametro.

Procedimento:

Nell'interno del primo cerchio, mettere 5 birilli vicini l'uno all'altro ed alla distanza di m 0,50.

- A. Si gioca con un pallone lanciato con le mani
- B. I giocatori sono divisi in 2 squadre
- C. Quelli che sono nell'interno del cerchio per vincere devono toccare con il pallone 5 giocatori del campo avversario (le mani non contano). Quelli che sono all'esterno devono abbattere sempre con il pallone i 5 birilli messi nel cerchio piccolo.
- D. Coloro che sono all'interno non possono uscire né hanno il diritto di spostarsi nel cerchio piccolo ad eccezione che il pallone vi si fermi.

- E. Un giocatore dell'esterno, toccato dal pallone, continua a partecipare al gioco e può essere toccato numerose volte.
- F. Nessuno può camminare con il pallone in mano. E' quindi importante passarsi il pallone.
- G. Terminata la partita i giocatori cambiano campo.

## **L'ORSO E I LUPI**

Partecipanti: 8-30 persone

Materiale: varie strisce di giornale larghe circa cm. 10 e lunghe cm. 50.

Procedimento:

Disegnata la tana dell'orso in un angolo del cortile, per sorteggio viene scelto il ragazzo che lo rappresenta.

Dietro la vita dei suoi pantaloni si infilano 3 strisce di carta che pendono all'esterno di almeno cm 40. Al via, l'orso nella tana (nella quale non può essere toccato) dovrà, dopo una serie di finte, uscire in campo aperto, dove l'attendono i ragazzi, che rappresentano i lupi; questi devono cercare di strappare la maggior parte delle code dell'orso, e se vengono toccati vengono eliminati.

Dopo 3 minuti di gioco, vincono i ragazzi che posseggono anche una parte di coda strappata; quello che ne ha di più è il primo. Insieme a loro vince anche l'orso, se nel tempo stabilito di 3 minuti, conserva almeno una coda intatta. Naturalmente vince soltanto lui, se alla fine conserva intatte le tre code.

Si dà un punto ad ogni lupo in possesso di preda, 2 punti al lupo che ha maggior preda, un punto all'orso per ogni coda che alla fine conserva intatta.

Cambiando sempre l'orso, dopo vari giochi, vincono coloro che hanno il punteggio più grande.

## **TRE, DUE, UNO ... ZERO!**

Partecipanti: una ventina di giocatori e un conduttore.

Materiale: un cronometro e ... un po' di lealtà.

Procedimento:

Si dividono i giocatori in due squadre, quella dei "bravi tecnici" e quella dei "guasti improvvisi". La prima squadra si schiera ai bordi del campo di gioco (il missile di partenza), mentre la seconda si sparge qua e là all'interno del campo stesso.

Al "via!" i "guasti improvvisi" corrono per il campo inseguiti dai "bravi tecnici", che cercano di eliminarli per permettere al razzo di partire. Un guasto viene eliminato se individuato (toccato) da tre tecnici diversi. Dopo essere stato toccato per la prima volta il giocatore continua a correre tenendo una mano sopra la testa, dopo la seconda volta con tutte e due le mani sulla testa e dopo la terza esce dal campo.

Ciascun "bravo tecnico" può individuare tanti "guasti improvvisi" (toccare tanti avversari) quanti sono i giocatori dell'altra squadra divisi per due, dopo di che finisce il suo turno di lavoro (esce dal missile).

Ciò costringe i tecnici a lavorare "di squadra" per evitare di trovarsi, a un certo punto del gioco, con i compagni più deboli che inseguono da soli gli avversari più forti.

Si cronometra il tempo impiegato dai "bravi tecnici" per eliminare tutti i "guasti improvvisi" e le due squadre scambiano posto e compiti.

Vince la squadra che impiega minor tempo a far partire il proprio razzo, eliminandole tutti i guasti.

## **IL CERCHIO PERICOLOSO**

I giocatori si tengono per mano. Al centro è disegnato un cerchio col gesso. I giocatori, tirandosi e spingendosi, cercano di costringere gli altri al calpestare il cerchio. Chi lo fa viene eliminato. Quando rimangono pochi giocatori il cerchio viene rimpicciolito.

## **CANOTTAGGIO**

I ragazzi sono a coppie uno di fronte all'altro seduti a terra, si prendono per mano e mettono le rispettive suole delle loro scarpe una contro l'altra. Al "via!", mentre uno spinge con i piedi in avanti il suo compagno, questi tira verso di sé con le mani colui che lo spinge. In questo modo si procede come si assistesse ad una regata in acqua.

## **TIRO ALLA FUNE SOFISTICATO**

E' un gioco per squadre che si sono dimostrate estremamente equilibrate nelle gare tiro alla fune normali. Il gioco consiste nel legare all'estremità della corda, da una parte e dall'altra, due ragazzi con le spalle voltate rispetto ai loro compagni che stanno tirando la fune. Questi due devono, mentre gli altri tirano, fare alcune cose. Per es.: disegnare qualcosa su una lavagna, travasare delle patate da un cestino ad un altro, ammuccchiare dei barattoli, spegnere una candela...

## **CANE ALLA CATENA**

Si lega una corda attorno alla vita di un ragazzo (il cane) e l'altra estremità viene assicurata ad un albero. Il cane può correre intorno all'albero tenendo sempre tesa la corda. I giocatori devono riuscire a toccare l'albero senza farsi acchiappare dal cane.

## **CIECHI E ZOPPI**

Da un lato del campo di gioco ci sono i ciechi (ragazzi bendati) e dall'altro gli zoppi (ragazzi con i piedi legati).

Al "via!" i ciechi cercano di raggiungere gli zoppi: il primo zoppo che trovano lo prendono sulla schiena a cavalcioni e lo portano dall'altra parte del campo. Questa volta però gli zoppi guideranno i loro portatori ciechi.

## **CARRIOLE**

Il gioco è noto: un ragazzo cammina sulle mani è la carriola, le sue gambe i manici della carriola che sono sorretti da un secondo giocatore. Suggeriamo alcune varianti:

- A. la carriola è caricata con i più svariati oggetti, che non si devono far cadere;
- B. si benda il portatore che viene guidato dalla carriola;
- C. le carriole cercano di portarsi via a vicenda le merci caricate sulla schiena;
- D. staffetta con la carriola: si devono portare da una parte all'altra del campo alcuni oggetti (sistemati sulla schiena) uno per volta;
- E. trasporti sulla schiena di catini pieni d'acqua da rovesciare in un catino graduato.

## **CACCIA ALLO SQUALO**

Il terreno di gioco deve essere almeno m 40\*40; al centro vi è un tronco. Ai lati sono segnati i porti, uno per squadra, dai quali devono partire le barche dei pescatori. Per barca si intende il gruppo di giocatori che tengono per mano una corda. Ogni squadra deve cercare, nel minor tempo possibile, di raggiungere lo "squalo" (il tronco), arpionarlo (cioè legarlo ad un capo della corda) e trascinarlo nel proprio porto.

## **CORDA AL CENTRO**

Ogni ragazzo ha un numero, quando viene chiamato dall'animatore deve correre al centro del campo e mettersi a tirare la fune con quello della squadra avversaria. L'animatore può anche chiamare anche più numeri. Lo scopo è quello di portare la corda al di là della propria linea.

## **LA CORRIDA**

Il toro fa il suo ingresso nell'arena portando spillate sul dorso 4 o 5 "banderillas" (strisce di carta di circa 15/20 cm di lunghezza). I "banderilleros" cercano di strappare una di queste strisce senza essere toccati dal toro: se toccati sono morti; si può prendere una sola "banderilla" per volta. Quando tutte le "banderillas" sono tolte o tutti i "banderilleros" uccisi, nell'arena resta solo il toro; gli vengono bendati gli occhi e annodato un fazzoletto intorno al collo in modo che possa essere staccato facilmente tirando per uno dei due capi; il "matador" entra allora nell'arena e deve togliere il fazzoletto del toro senza che questi lo tocchi; se ci riesce, il toro perde, altrimenti il toro risulta vincitore.

## **IL QUADRILATERO**

E' un particolare tiro alla fune. I capi della fune vengono saldamente annodati fra loro. La fune viene disposta a terra a forma di quadrato. In corrispondenza di ogni vertice, alla distanza di un paio di metri, viene disposto a terra un oggetto. Ogni giocatore impugna ogni angolo e tira cercando di afferrare l'oggetto in terra.

Variante: invece di quattro concorrenti possono giocare 4 gruppi.

## **IL LABIRINTO**

Due giocatori sono gatto e topo. Gli altri, prendendosi per mano si dispongono in modo da formare diverse file, a distanza tale che sia possibile, lasciando la presa delle mani, girandosi di un quarto e riprendendosi per mano, formare nuove file ad angolo retto rispetto alle precedenti. Ciò sembra molto complicato, ma non lo è. Quattro file di 6 giocatori, per esempio, formano 6 file di 4 giocatori. Il gatto e il topo corrono tra le file girando attorno alle loro estremità. Non possono né passare sotto le braccia né spezzare la catena fatta con le mani. Quando l'animatore dà un segnale tutti si girano di un quarto formando così nuove vie per gatto e topo. Il topo preso diventa gatto e un giocatore tra le file diventa topo.

## **I SALTI**

I ragazzi di ciascun gruppo si mettono in fila indiana con il capo in testa. Al via il capo spicca un salto; dove lui è giunto ne spicca un'altro il secondo e così di seguito. Vince chi va più lontano.

## **I CAVALIERI "IMBARAZZATI"**

A coppie. Uno fa il cavallo e l'altro, sulle spalle, il cavaliere. All'estremo opposto del campo da gioco ci sarà uno spago teso in alto dal quale penderanno vari pezzi di carta igienica di diversa lunghezza. I cavalli, al via, correranno e i cavalieri potranno staccare un pezzo di carta per volta e riportarlo al proprio punto di partenza. Vince chi alla fine avrà collezionato più metri di carta igienica.

## **PALLEGGI A SQUADRA CON CANESTRO**

Al centro del campo un canestro (scatola di cartone). La squadra ha un determinato tempo a disposizione per fare quanti più canestri possibili passandosi il pallone solo con i piedi. Ogni giocatore non può toccare due volte consecutivamente il pallone.

## **FILA DI VESTITI**

Usando i vestiti che si hanno addosso (non superando i limiti della "decenza"!) la squadra deve cercare di fare per terra una lunga fila ininterrotta.

Vince, naturalmente, la squadra che fa la fila di vestiti più lunga.

## **L'ANELLO CHE CI RIUNISCE**

Partecipanti: 10 - 30 ragazzi.

Materiale: anello di gomma o di corda, un filo o rete tesi a due metri d'altezza.

Procedimento:

Si formano due squadre di uguale numero di giocatori ben contraddistinti. Le squadre si distribuiscono sui due campi: metà dei giocatori di ognuno squadra sul campo A e gli altri nel campo B. Al via l'arbitro lancia un anello in campo. Chi lo prende (infilato nel braccio) lo lancia ad un suo compagno nell'altro campo. Se questo compagno viene agganciato (prendendo l'anello con il braccio) può passare dall'altra parte. Prima però deve rilanciare l'anello nel campo opposto. Se invece l'anello viene preso da un avversario, questo può a sua volta, lanciarlo per agganciare un compagno. Se l'anello cade a terra, viene rilanciato dall'arbitro.

Vince la squadra che per prima riesce ad unificarsi.

## **CORDA A QUATTRO**

Partecipanti: 12 - 80 ragazzi

Materiale: corda, 4 bandierine, tamburo e fischietto.

Procedimento:

Si formano 4 squadre di un ugual numero di giocatori. Le 4 squadre formano un uguale cerchio. Ogni squadra si distingue per un colore diverso. Esempio: i gialli, i rossi, i bianchi, gli azzurri. Al centro c'è una corda a forma di croce, ogni braccio della quale misura due metri. Ad una certa distanza ( 2 metri circa) dall'estremità delle corde ci sono le bandierine dei 4 colori corrispondenti alle squadre che sono schierate in quel quarto di cerchio. Al via, il capo - gioco, incomincia a battere lentamente dei colpi sul tamburo. Uno, due, tre.... colpi finché fischia. Se era arrivato, per esempio, al settimo colpo i giocatori numero 7 di ogni squadra si lanciano verso la corda, l'afferrano e tirando verso la propria squadra, devono cercare di arrivare fino alla bandierina. Vince chi per primo riesce a prendere la bandierina segnando così un punto per la propria squadra. Quando l'arbitro si rende conto che le forze in campo sono pari, chiama (sempre col tamburo) un secondo numero, o anche un terzo e poi un quarto....., se non vince nessuno si ferma e si ricomincia il gioco.

## **I SERPENTI CINESI**

Partecipanti: 6 - 30 ragazzi

Materiale: tovaglioli di carta di due colori diversi

Procedimento:

Si formano due gruppi di uguale numero di giocatori. I due gruppi si dispongono in fila indiana con infilato nella cintura dei tovaglioli di carta di colori diversi per le due squadre. Ogni giocatore mette le mani sulle spalle del compagno che gli sta davanti, in modo da formare due catene saldamente unite: i due serpenti. Il gioco sta in questo: il primo di ogni fila, la testa del serpente, deve mordere la coda del serpente avversario, cioè prendere il tovagliolo. Se ci riesce segna un punto per la propria squadra. Le teste dei serpenti passano in coda e ricomincia un'altra partita. Se il serpente si spezza in due tronconi, la sua testa non può più mordere fino a quando la fila non si è ricomposta, l'avversario nel frattempo però può sempre mordergli la coda.

Vince la squadra che, dopo che tutti hanno fatto la testa del serpente, ha conquistato più tovaglioli.

## **PER...DUE, PER TRE !**

Partecipanti: 15 - 120 ragazzi

Procedimento:

I giocatori formano un cerchio, un doppio cerchio se sono in molti. Il conduttore del gioco, al centro del cerchio, intona una canzone con la chitarra mentre i giocatori girano cantando e saltellando a suon di musica. Ad un certo momento il conduttore del gioco si ferma di colpo e grida un numero: "per 2" o "per 3"...fino a 5 (oppure fischia 2 o 3 o 5 volte e lo segna con le dita della mano). I giocatori cercano di formare dei gruppi del numero di giocatori annunciato, prendendosi per mano e formando un cerchio. Chi rimane fuori viene eliminato e si siede per terra intorno al cerchio dei giocatori.

Vincono gli ultimi due rimasti.

Attenzione: è vietato tenersi per mano con gli stessi con cui si stava nel cerchio.

## **QUATTRO ANGOLI**

Partecipanti: 16 - 60 ragazzi

Materiale: uno o quattro palloni

Procedimento:

Si formano quattro squadre di ugual numero di giocatori. Si traccia un quadrato il più ampio possibile con quattro angoli abbastanza ampi da poter contenere i componenti di una squadra. Al centro invece si segna un cerchio nel quale vanno a mettersi quattro battitori; uno per ogni squadra e ognuno con una palla. Al via, dato da un arbitro, le squadre dovranno correre in senso orario dal loro angolo a quello seguente, mentre i giocatori del centro cercano di colpire con le palle alle gambe dei giocatori delle squadre avversarie in corsa! Non si possono colpire i giocatori che hanno raggiunto l'angolo. Se uno viene colpito esce dal gioco e fa il tifo.

Vince la squadra che conserva in gioco l'ultimo giocatore. I giocatori non devono uscire dal quadrato, pena la squalifica.

## **GATTO & TOPO**

Partecipanti: 12-60 ragazzi

Procedimento:

Si forma un grande cerchio. Rimangono fuori dal cerchio due giocatori: uno fa il gatto e l'altro fa il topo. Al via, il gatto cerca di prendere il topo che scappa girando attorno al cerchio. Se il topo viene preso dal gatto, diventa lui il gatto e il gatto, topo! Il topo ha la possibilità di entrare nel cerchio, ma solamente per mettersi davanti a un giocatore, che diventerà il topo al suo posto. (Il gatto non può mai entrare nel cerchio). Se dopo due minuti il gatto non ha preso il topo, si sceglie un altro gatto altrimenti il gioco si ferma.

## **CALCIA E CORRI**

Partecipanti: 8-80 ragazzi

Materiale: 4 palle e 4 scatole di colore diverso

Procedimento:

Si formano quattro squadre di uguale numero di giocatori. Se i giocatori sono meno di 20 si formano solo due squadre. Ogni squadra ha un colore. Le squadre si dispongono in fila indiana; i più piccoli davanti e i più grandi dietro. Davanti ad ogni fila, a tre metri di distanza, c'è uno scatolone del proprio colore e vicino una palla del colore di una squadra avversaria. Al via i giocatori prendono la rincorsa e calciano la palla (avversaria) il più lontano possibile e immediatamente corrono a cercare la propria. Chi per primo riprende la palla del proprio colore, mettendola nella scatola, segna un punto. Si passa poi ai prossimi giocatori, fino all'ultimo.

## **GIOCO DEI GRAPPOLI**

Partecipanti: 12 - 80 ragazzi

Materiale: cerchietti di corda, paletti, ostacoli vari.

Procedimento:

Si dividono i giocatori in gruppi di 4-8 persone. I gruppi si mettono in fila indiana dietro la linea di partenza. Al via i primi concorrenti di ogni squadra partono e corrono al loro paletto piantato a 20 m di distanza, prendono il cerchietto di corda e tornano alle loro squadre per agganciare il secondo giocatore, poi il terzo e così via. Vince la squadra che per prima finisce il percorso con tutto il suo grappolo di giocatori senza perdere un ..."acino". Sul percorso ci sono uno (o più) ostacoli (possono essere fatti con due paletti su cui poggia una asta). Chi la fa cadere deve tornare al punto di partenza.

## **TIPOGRAFIA**

Partecipanti: 21-51 ragazzi

Materiale: 46 cartellini con le lettere dell'alfabeto (doppie)

Procedimento:

Si formano due squadre di ugual numero di giocatori e si sceglie per ogni squadra un portavoce o capitano. Le squadre si dispongono una di fronte all'altra ad una certa distanza. Ogni giocatore è una lettera dell'alfabeto (due lettere se i giocatori sono pochi). Al centro, appesa ad un filo, o attaccate ad un albero, ci sono le lettere da conquistare. Il capo-gioco annuncia il genere del nome da formare (esempio: nome di persona, di un fiume, di un'animale...). Allora ogni squadra sceglie segretamente il proprio nome. (Esempio: Ugo per la squadra A e Ivo per la squadra B). Al via partono i



giocatori delle due squadre che hanno la prima lettera: il giocatore U (Ugo) per la squadra A, I (Ivo) per la squadra B, e corrono a strappare la loro lettera dall'alfabeto. Attenti però al guardiano che sta davanti all'albero. Se lui tocca un giocatore, questi deve tornare al proprio posto, senza lettera. Il gioco diventa interessante se sul più bello la squadra avversaria conquista una lettera che serviva alla propria squadra. Allora bisognerà cambiare subito il nome e cercare di rifarsi. Quando una squadra completa il proprio nome, segna un punto. Si ricomincia un'altra partita.

## **GIOCO DEL CAPPELLO**

Partecipanti: 6-20 ragazzi

Materiale: 1 cappello

Procedimento:

Si formano 2 squadre di uguale numero di giocatori, i quali si dispongono accovacciati sui talloni, dietro 2 linee alla distanza di 30 metri circa. Al via parte il primo giocatore della squadra bianca, raggiunge la squadra nera e mette il cappello in testa a un giocatore a sua scelta, facendo qualche finta prima di scegliere. Il giocatore che si trova il cappello in testa, deve inseguire chi glielo ha messo, cercando di toccarlo prima che oltrepassi la linea avversaria. Se ce la fa, segna un punto per la propria squadra: altrimenti, "regala" 1 punto alla squadra avversaria. E' poi il turno del primo giocatore dei neri che si comporterà ugualmente. Alternandosi, dovranno partecipare tutti i giocatori di entrambe le squadre.

Vince quella che alla fine ha il punteggio più alto. Il cappello non può essere messo più di due volte alla stessa persona (per evitare che venga sempre scelto il più lento).

## **STAFFETTA**

Partecipanti: 8-150 ragazzi

Materiale: bandierina, vari colori

Procedimento:

Si traccia un cerchio, al centro del quale vi sarà una bandierina (o un palo). Si formano 2 o più squadre di ugual numero di giocatori; ciascuna di esse sarà contraddistinta da un colore. Le squadre si dispongono in fila indiana, di fronte se sono in due, o in diversi punti all'esterno del cerchio se sono di più. Al via il primo giocatore di ogni squadra parte con un fazzoletto in mano, corre verso il centro dove c'è la bandierina, gira intorno e corre al punto di partenza consegnando il fazzoletto al secondo giocatore e così via. Vince la squadra che per prima ha fatto correre tutti i suoi giocatori.

Varianti divertenti: invece di usare un fazzoletto si usa un palloncino (che può scappare di mano e salire in cielo, allora la squadra verrà esclusa), oppure si usano delle scarpe grosse da clown e il cappello in testa, oppure si fa il percorso calciando una palla, portando un secchio d'acqua, spingendo una carriola, correndo dentro un sacco, portando una pallina da ping-pong su un cucchiaino o su di un piatto, portando una candela accesa, ecc.