

GIOCHI VARI ALL'APERTO

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. Il 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 3 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. Il 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 GUFU 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.

Cavalli E Cavalieri

La squadra si divide in due gruppi, che si dispongono su due file a distanza di 6 m. circa l'una dall'altra. Al Via si formano - per ogni fila - coppie con "cavallo" e cavaliere (cavallo è un ragazzo a 4 zampe, cavaliere chi gli sta in groppa), che devono dirigersi verso il centro (segnato da una linea), ma col cavallo che cammina all'indietro. Arrivati alla linea di centro, le coppie di cavallo e cavaliere si devono incontrare e si scambiano un portavalori (un piatto di plastica con dentro gemme di carta), che la seconda coppia deve portare oltre la propria linea di partenza. Quando la squadra, nel suo complesso, è riuscita a trasportare 40 portavalori, guadagna un PIANETA VIOLA.

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.

GIOCHI ALL'APERTO

I giochi all'aperto sembrano, a prima vista, molto diversi tra loro. Un animatore esperto, però, sa ricondurli ad alcune tipologie che presentano delle regole costanti. La fantasia e l'ambientazione li fanno poi diversi.

Proviamo a fare uno specchietto dei tipi di gioco che si possono fare all'aperto

CACCIA AUSTRALIANA

Per fare quattro salti in compagnia.

Partecipanti: 8 o più giocatori, divisi in due squadre, più un conduttore.

Luogo: All'aperto.

Occorrente: Tre fettucce o cartoncini per giocatore, di un colore diverso per ciascuna squadra.

Procedimento:

Le squadre si dispongono su due linee, l'una di "fronte all'altra a circa venti metri di distanza. Al segnale dei conduttore, tutti i componenti della squadra A possono avanzare compiendo un massimo di tre salti a piedi uniti. Quindi tocca alla squadra B, che può fare la stessa cosa. Quando un giocatore riesce a toccare un avversario, questo deve consegnargli una delle sue tre "vite", rappresentate dalle fettucce colorate o (fai cartoncini; dopo aver preso un avversario si dia il diritto di compiere altri tre salti per allontanarsi. Chi esaurisce tutte e tre le proprie vite deve restare immobile e fuori gioco, a meno che un suo compagno non riesca a passargli una delle proprie vite rimanenti. Chi viene preso, nel turno successivo non può toccare l'avversario che lo ha appena preso. È permesso toccare più di un avversario alla volta. Se un giocatore cade in terra o disgiunge i piedi, per quel turno non può prendere nemici.

Vince la squadra che immobilizza per prima tutti gli avversari.

CACCIATORI E PREDE

Gli ambientalisti vorrebbero accorciare la stagione di caccia: proviamo a portarla a quaranta secondi!

Gioco: Per dieci o più giocatori divisi in due squadre, più un conduttore.

Luogo: All'aperto.

Procedimento:

Le squadre si dispongono in due cerchi concentrici: le prede all'interno e i cacciatori all'esterno, a circa due metri di distanza, in modo che ciascun cacciatore abbia la sua preda davanti a sé. Le due squadre cominciano a correre in cerchio, i cacciatori in senso orario e le prede in senso antiorario. Al segnale dei conduttore le prede fuggono e ogni cacciatore cerca di afferrare la propria: è vietato ostacolare le prede degli altri.

Dopo quaranta secondi il conduttore ferma il gioco: i cacciatori che non hanno ancora catturato la loro preda e le prede non ancora catturate si dispongono per una nuova mano di gioco. Quando tutte le prede sono state catturate si invertono i ruoli. Vince la squadra che cattura tutte le prede nel minor numero di mani di gioco.

GUARDIE E LADRI

Il campo di gioco è molto vasto e limitato grossolanamente; unico punto di riferimento è la prigione (spazio di circa 10 mq). Una squadra è quella dei ladri che deve cercare di non farsi prendere dalle guardie che hanno il compito di inseguirli, toccarli e portarli nella prigione. I ladri liberi possono far evadere i propri compagni toccandoli nella prigione. Prefissato un tempo, che dipende dal numero dei giocatori e dallo spazio, le guardie devono catturare tutti i ladri; se ciò non avviene entro tale tempo, vincono i ladri.

PALLA PRIGIONIERA

È un gioco classico. Il campo è come quello di palla a volo: due rettangoli divisi da un'unica linea.

Affidata la palla a una squadra, a sorte, un lanciatore deve cercare di colpire un avversario in una parte qualsiasi del corpo. I giocatori dell'altra squadra si possono muovere liberamente nel proprio campo senza mai uscire da esso.

Chi viene colpito esce dal campo è prigioniero e si pone dietro il rettangolo degli avversari da dove potrà colpirli, qualora la palla arrivi a lui, liberandosi.

Se un lanciatore lancia la palla in modo che essa sia presa al volo da un avversario, diventa prigioniero.

Vince la squadra che imprigiona tutti gli avversari.

MASSACRO

Per terra è segnata una circonferenza in cui devono mettersi tutti i giocatori di una squadra.

Quelli dell'altra squadra si pongono fuori e al "Via" (tenere il tempo) devono cercare di colpire con un pallone i giocatori all'interno del cerchio.

Chi è colpito è eliminato. La fine del tempo è presa quando tutti i giocatori sono eliminati.

Si invertono i ruoli e si prende di nuovo tempo.

Vince chi ha impiegato meno tempo a eliminare tutta l'altra squadra.

BANDIERA GENOVESE

Il campo di gioco è costituito dal solito rettangolo diviso da una metà campo, in ognuna delle quali vi è una squadra.

Scopo del gioco è quello di fare più punti della squadra avversaria entro il tempo prefissato, prendendo la bandiera posta in fondo al campo, riportandola nella propria metà campo.

Chi entra nel campo avversario, se toccato, si deve fermare con le braccia tese; può essere liberato solo se toccato da un compagno libero.

I difensori, nella propria metà campo, non possono stare a meno di tre passi dalla bandiera o da un avversario catturato.

Se viene preso un giocatore con la bandiera mentre la sta riportando al proprio campo si ferma con la bandiera in mano che può essere passata (mai buttata) a un compagno o, se liberato, portata nella propria metà campo dal giocatore stesso. Quando viene segnato un punto, le bandiere vengono poste nella posizione iniziale e si ricomincia.

BANDIERA SVIZZERA

Questa volta il campo di gioco è diviso in due parti nel senso della lunghezza e i giocatori di entrambe le squadre sono sulla stessa linea di fondo, numerati in modo casuale dal capitano, senza che gli avversari conoscano gli abbinamenti. Sull'altra linea di fondo vi sono le rispettive bandiere da prendere e portare dietro la propria linea.

Il capitano della squadra che la sorte ha designato chiama un numero che corrisponde a un proprio

giocatore; costui ha 10 secondi di tempo (ciò serve per trarre in inganno gli avversari) per iniziare a correre verso la propria bandiera.

Quando il giocatore chiamato lascia la linea di partenza, tutti i giocatori della squadra avversaria si lanciano al suo inseguimento; quando viene toccato si ferma in tale posizione. Tutti si riportano sulla linea di partenza e si ricomincia con un giocatore dell'altra squadra.

Al termine di questo passaggio, tocca di nuovo al capitano della prima squadra chiamare un proprio numero che cercherà, prima di correre verso la bandiera, di liberare il proprio compagno, toccandolo, in modo di essere in due a essere inseguiti. Si va avanti così alternando le partenze.

Vince la squadra che per prima riporta la propria bandiera.

I giocatori liberati possono anche ritornare sulla linea di partenza per dare man forte ai giocatori rimasti a inseguire.

OSSI E MASTINI

Sentirsi sollevati noti è sempre una bella sensazione.

Gioco: per otto più giocatori e un conduttore.

Luogo: All'aperto.

Procedimento:

Si delimita il campo da gioco e lo si divide in tre zone. Nella zona centrale si piazzano due giocatori: essi sono i "mastini". Gli altri giocatori sono gli "ossi", e si schierano tutti insieme in una delle due zone rimaste libere. Al segnale del conduttore, gli ossi corrono per raggiungere il lato opposto del campo, attraversando la zona dei mastini: questi ultimi cercano di afferrarli e di sollevarli. I mastini non possono uscire dalla zona centrale, e quando sollevano un osso, perché la presa sia valida, devono urlare: "Gnam gnam...". Gli ossi sollevati con una presa valida diventano mastini. Si prosegue fino a che rimangono solo due ossi: essi sono i vincitori e saranno i primi due mastini della prossima mano di gioco.

Varianti: Le dimensioni del campo di gioco e il numero iniziale dei mastini si possono variare in relazione al numero dei giocatori.

IL GATTO E IL CANARINO

Un gioco che consente... un po' di evasione.

Gioco: Per dieci o più giocatori e un conduttore.

Luogo: All'aperto.

Procedimento:

I giocatori sono in cerchio, a gruppi di tre: due si danno le mani e formano una "gabbia", al cui interno si piazza il terzo giocatore. Egli è il "canarino". Un giocatore è il "gatto", e si piazza al centro del cerchio. Al segnale del conduttore, tutti i canarini devono uscire dalla propria gabbia ed entrare in un'altra, lasciata vuota. Anche il gatto tenta di occupare una gabbia vuota. È proibito restare nella propria gabbia o riuccuparla dopo esserne usciti. Il giocatore che resta fuori dalla gabbia è il gatto della nuova mano di gioco.