

GIOCHI AL CHIUSO

PESTA IL PALLONCINO

Partecipanti: 1 o più ragazzi per squadra

Materiale: spago e palloncini gonfi

Procedimento:

Il gioco consiste nel far scoppiare il palloncino dell'altro senza farsi pestare il proprio.

LETTERA PADRONA

Si tira a sorte una lettera dell'alfabeto. 2 o più gruppetti si ritirano, cercando di formare delle frasi (possibilmente di senso compiuto) usando solo parole che iniziano con quella lettera.

Per facilitare la cosa si può dare ad ogni gruppo un vocabolario.

IL PUZZLE

Ad ogni squadra viene assegnato un puzzle da ricomporre, oppure una cartolina tagliata a pezzetti.

IN ORDINE

Si può giocare in diversi modi mettendosi in ordine di altezza, di età, in ordine alfabetico, entro un limite di tempo stabilito in partenza.

ACCENDI LA RADIO

Descrizione:(in cerchio) i giocatori sono apparecchi radio che funzionano solo se vengono "accesi" in modo giusto. Ogni giocatore pensa a come vorrebbe essere acceso per es.: alzandogli un braccio, toccandogli un orecchio ecc... Un giocatore inizia, si presenta ad un suo compagno e può tentare per 4 volte ad accenderlo, se ci riesce colui che è stato acceso, oltre a dire o a cantare qualcosa prende il suo posto altrimenti continua il primo.

PALLA A SOFFIO

Due ragazzi per squadra si dispongono ai due lati di una tavola; una palla da ping-pong è posta al centro, e i concorrenti delle due squadre cercano, soffiando, di farla cadere dalla parte degli avversari. Variante: Al posto della pallina si possono usare i coriandoli: l'ultimo coriandolo che cadrà stabilirà i vincitori.

INSEGUIMENTO DI CUCCHIAI

Partecipanti: 10 o più giocatori per squadra.

Materiale: occorrono un gomitolino di spago ed un cucchiaino per ogni squadra.

Procedimento:

Il cucchiaino deve essere saldamente legato all'estremità dello spago. Al via il primo deve introdurre il cucchiaino nella maglia e tirarlo fuori dal fondo dei pantaloni, poi deve passarlo al secondo che farà

l'inverso (fondo dei pantaloni - maglia) e così via sempre tirando lo spago (l'altra estremità dello spago non deve uscire dall'altro giocatore). I giocatori possono aiutarsi a vicenda, vince chi finisce prima.

DINAMITE PERICOLOSA

Mentre un componente della squadra tiene in mano un fiammifero acceso (il candelotto di dinamite) altri concorrenti lanciano degli oggetti in alcuni cestini o barattoli.

Vince la squadra che avrà collezionato più oggetti nel momento in cui si spegne il fiammifero.

VALIGIONE

Partecipanti: 2 squadre da 10 ragazzi

Materiale: 1 valigia per squadra con all'interno degli indumenti vari, 1 cucchiaino ed una pallina per ciascuna squadra.

Procedimento:

Il primo concorrente dovrà raggiungere la valigia posta a 20 m dalla partenza indossare gli indumenti che vi sono dentro (una giacca, un pantalone, le pinne), prenderà poi dalla stessa un cucchiaino che si metterà in bocca con sopra una pallina. Dovrà fare poi un percorso, finito lo stesso dovrà ritogliersi gli abiti, chiudere bene la valigia, ritornare nella fila ripartirà allora il secondo concorrente.

IL FREDDOLOSO

Il gioco consiste nel far indossare al più piccolo del gruppo quante più maglie possibili ("svestite" dai propri compagni di squadra) nel tempo stabilito.

MESSAGGIO SEGRETO

Occorre un luogo molto ampio per giocare; si dividono i ragazzi in due gruppi: i messaggeri e gli spioni. Il gioco consiste nel trasportare un messaggio, diviso su tanti biglietti quanti sono i messaggeri, in un "ufficio postale" che si trova dietro il campo degli spioni. Questi devono cercare di prendere i messaggeri e farsi consegnare i biglietti.

Al termine chi riesce ad indovinare il messaggio ha vinto.

IL MANGIONE

Sono comichissime le sfide tra "mangioni". Si può usare il budino, la cioccolata, i biscotti tritati, la pastasciutta... (meglio se non di devono usare le posate e le mani!!).

LE ANIME GEMELLE

A coppie (2 compagni di squadra che si conoscono bene). Uno dei due viene fatto uscire dalla sala mentre all'altro vengono fatte delle domande sui suoi gusti, sulle sue abitudini ecc. Si fa quindi rientrare il compagno e si pongono a lui le medesime domande. La coppia che darà più risposte uguali (i "gemelli") vincerà la gara.

STAFFETTA DEI TAPPI

Due giocatori della stessa squadra si tengono spalla contro spalla agganciati con i gomiti e correndo devono portare dei tappi con la bocca da un piatto all'altro, vince la squadra che nel tempo stabilito porta più tappi.

IDENTIKIT "PEDESTRE"

Un concorrente dovrà essere bendato mentre alcuni suoi compagni di squadra prenderanno posto sotto una coperta da cui usciranno fuori solo i piedi. Egli, una volta libero dalla benda dovrà riconoscere i propri compagni dai piedi (possibilmente puliti!!).

LA CHIAVE NASCOSTA

Un concorrente di una squadra è bendato. L'animatore nasconderà (anche semplicemente appoggiandola per terra) in un punto della sala una chiave. I compagni di squadra del concorrente dovranno aiutarlo gridandogli le indicazioni per ritrovarla, mentre la squadra avversaria cercherà di gridare ancora più forte dando indicazioni sbagliate. Vince chi impiega meno tempo a cercare la chiave.

ZIPP - ZAPP

Materiale: un posto da sedere per ogni giocatore meno uno

Procedimento:

Il giocatore in più va da uno dei giocatori seduti e dice: ZIPP! L'interpellato deve dire il nome ed il cognome del suo vicino di destra con ZAPP! quello del vicino di sinistra. Se ritarda o non risponde prende il posto del compagno. Dicendo ZIPP! ZAPP! Tutti devono scambiarsi di posto. In questo momento anche chi è senza posto cerca di trovarsene uno. Chi resta in piedi deve fare la domanda.

TORRE DI BABELE

Ogni giocatore ha a disposizione un determinato numero di fiammiferi. Con questi bisogna costruire una torre sulla bocca di una bottiglia mettendo (un fiammifero per volta) prima due fiammiferi paralleli, poi sopra due di traverso, altri due nella direzione dei primi.

SEDIE MUSICALI

CONOSCIUTISSIMO!

Materiale: sedie tanti quanti sono i concorrenti meno uno

Procedimento:

I concorrenti si dispongono sulle sedie in cerchio con il sedile rivolto all'esterno; i giocatori girano saltellando intorno alle sedie (senza toccarle) al ritmo di una musica finché all'improvviso il capo-gioco interrompe la musica; al momento dell'interruzione i ragazzi cercano di sedersi ciascuno su una sedia; chi rimane senza viene eliminato. Il gioco riprende togliendo sempre una sedia. Vince chi resta per ultimo.

SCARPE

I giocatori che si sono tolti le scarpe dovranno ritrovare bendati le proprie scarpe che sono state confuse con tutte le altre degli altri partecipanti.
Vince chi riesce nell'intento per primo.

IL SILURO

Due giocatori stanno schiena - schiena a cavalcioni sopra una scopa tenuta saldamente con tutte e due le mani. Davanti al giocatore che tiene le estremità del manico l'animatore sistema una bottiglia. Il giocatore che tiene l'estremità inferiore della scopa, tenta ora di rovesciare la bottiglia con il manico. Il suo avversario cerca di impedirglielo.

MIMIAMO I FILMS

Riuscire ad indovinare il titolo di un film mimato da un gruppo di persone (a squadre).

LA MUMMIA

Scopo: riuscire a bendare nel minor tempo possibile l'intero corpo del proprio partner.

Procedimento:

La "mummia" sta ritta in piedi con le braccia incrociate e "l'imbalsamatore" deve bendarla con la carta igienica dai piedi alla testa.

L'ORCHESTRA E IL CIECO

Si forma una piccola orchestra nella quale ogni singolo strumento con il suo suono vorrà dire una direzione da seguire (fischietto = andare avanti; tamburo = andare a destra, ecc); essa guiderà una persona bendata fino a farle trovare un oggetto nascosto.

Vince il gruppo, orchestre e cieco che con meno tempo troverà l'oggetto.

IL BALLO DELLE STATUINE

A tempo di disco-music ogni partecipante inizia a ballare. Improvvisamente la musica si interrompe ed ognuno deve restare fermo nella posizione in cui si trovava in quel momento rigido come una statua. Chi perde l'equilibrio viene eliminato dalla gara.