

# Giochi nei Parchi

# Cosa contiene questo file

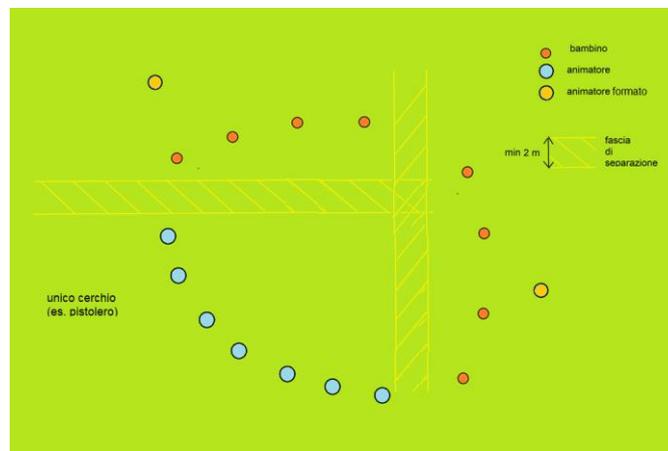
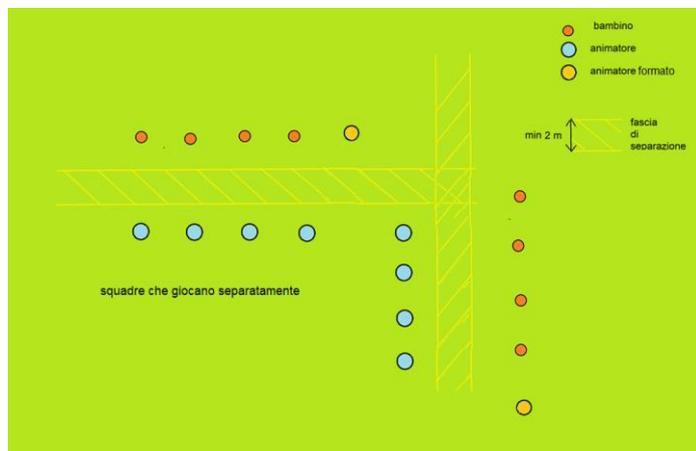
Questo file contiene *tracce* di possibili giochi da organizzare nei parchi. Questo significa che:

- i giochi possono essere organizzati in modo diverso da come sono scritti
- la disposizione (a semicerchio, a file) non deve essere necessariamente rispettata; si può scegliere la più conveniente di volta in volta
- si possono aggiungere varianti, diversi modi di attribuire il punteggio, nuovi giochi.

Si consiglia invece di rispettare rigidamente l'organizzazione del *materiale*. Ad esempio, alcuni materiali devono essere tenuti dall'animatore formato come indicato nel testo, e non dovrebbero essere affidati ad altri animatori.

# Le disposizioni della squadra bordeaux

La squadra bordeaux è particolare perché ha un gruppo di animatori e due gruppi di bambini. Nel documento non sono indicate le sue posizioni, ma potrebbero essere di questo tipo.



# Come preparare ogni pomeriggio di giochi

- Scegliere dalla lista alcuni giochi (ad esempio, 5 o 6), possibilmente non tutti simili tra loro; saranno i giochi in programma nel pomeriggio. *Non è necessario farli tutti o farli con un certo ordine*; l'importante è averli pronti e proporli nei momenti che si ritiene più opportuni.
- **Ogni gioco in programma deve essere pensato, spiegato, organizzato e gestito da uno degli animatori** (tranne i due giochi dell'animatore formato, vedi sotto). Ad esempio: se uno dei giochi del pomeriggio è il tris, bisognerà scegliere un animatore che se ne occupi. Egli dovrà, prima del pomeriggio:
  - pensare al funzionamento del gioco: regole, punteggio, etc.
  - controllare se il materiale è pronto
  - pensare a come spiegare il giocomentre nel pomeriggio dovrà, quando si giocherà a tris:
  - spiegare il gioco ai bambini
  - gestire il gioco (nel caso specifico, sarà lui a stare di fronte ai bambini con il cartellone, lo scotch e le figure da incollare).
- **L'animatore formato che sta con i bambini deve tenere con sé 3 materiali**: cartellone del gioco del dado; cartellone del gioco colori e scritte; cartellone del gioco «indovina gli oggetti». **Dovrà tenere con sé i materiali per tutta la settimana e non mischiarli mai ai materiali degli animatori.**  
Di conseguenza, **i giochi «colori e scritte» e «indovina gli oggetti» sono sempre compito dell'animatore formato.**

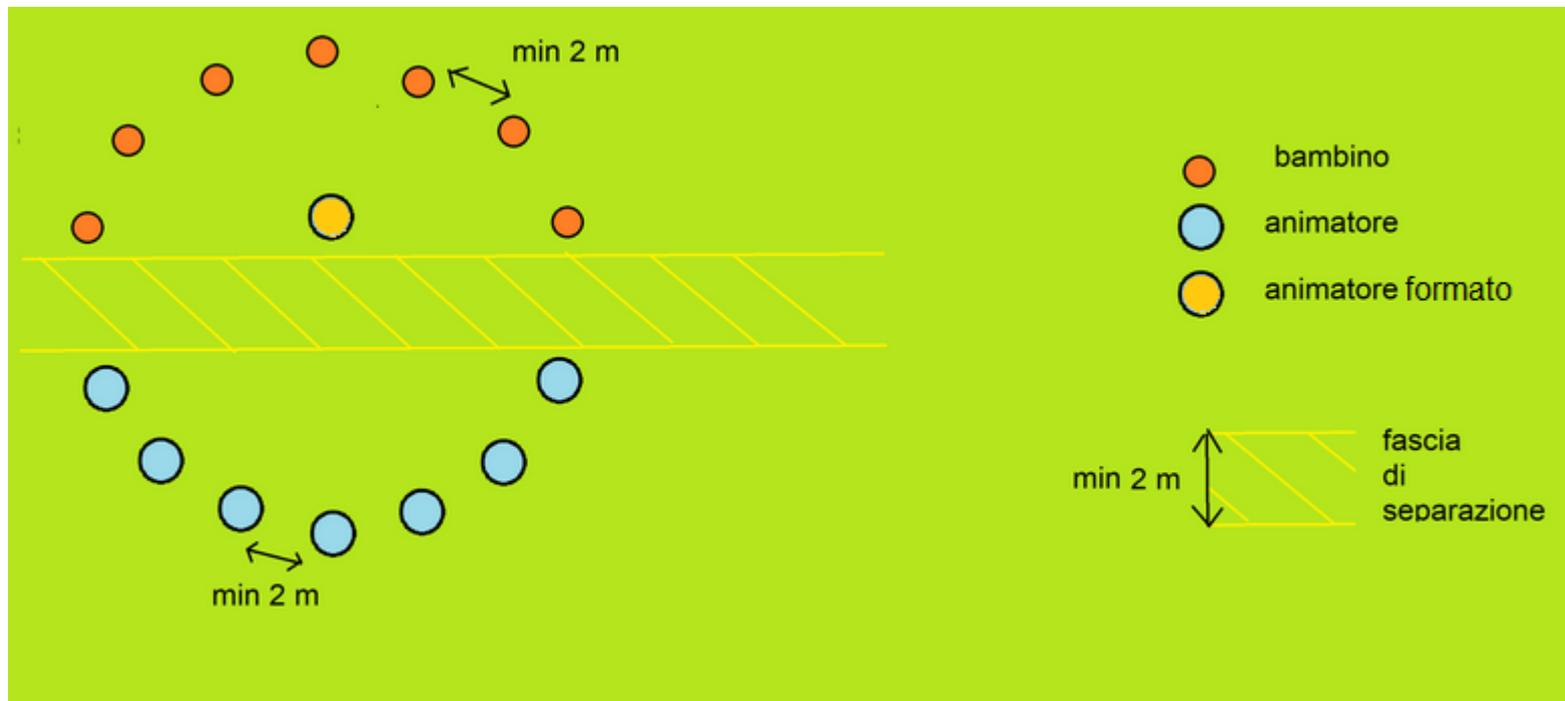
# Pistolero

**Materiali.** Nulla.

**Svolgimento.** L'animatore formato (che sta con i bambini) va al centro del cerchio. Il pistolero rotea su se stesso con gli occhi chiusi e con il braccio puntato verso il perimetro del cerchio. Dopo qualche secondo si ferma e apre gli occhi. La persona che è indicata dal dito del pistolero si deve abbassare. Le due persone che si trovano vicino alla persona "colpita" dal pistolero devono formare il più velocemente possibile una "pistola" con la mano e "sparare" l'uno all'altro. La persona "colpita" per prima si deve sedere fino al termina della partita; la persona colpita dal pistolero si rialza.

**Punteggio.** Si può giocare «individualmente» (vince l'ultimo che resta in piedi) oppure a squadre (se in una squadra tutti i componenti vengono eliminati, la squadra ha perso).

# Pistolero



# Nomi, cose, città

**Materiali.** Per ogni bambino: penna / pennarello, quaderno o foglio di carta.

**Svolgimento.** Si gioca tutti contro tutti (possono giocare anche gli animatori).

L'animatore formato (o uno degli animatori) decide una lettera. Ognuno ha un minuto per trovare una parola che inizi con quella lettera, per ognuna delle 3 categorie.

Le 3 categorie devono essere scelte tra le seguenti: animali, oggetti, città, nomi, piante.

**Punteggio.** Un punto per ogni parola indovinata.

**Variante.** Inserire categorie “più difficili” che danno più punti. Ad esempio, 1 punto per ogni animale indovinato, ma 2 punti per ogni pianta.



# Mimo

**Materiali.** Un elenco di soggetti da mimare.

**Svolgimento.** Un animatore mima, i bambini indovinano (o anche viceversa).

Le categorie da mimare sono 3: animali, lavori, azioni.

I primi mimi possono essere fatti sia con voce che con movimento. Poi si possono fare mimi con sola voce (senza movimento) o con solo movimento (senza voce).

**Punteggio.** Un punto per ogni mimo indovinato (o indovinato entro un tempo massimo, es. un minuto).



# 1,2,3,4... Boom!

**Materiali.** Niente.

**Svolgimento.** Si gioca con bambini e animatori (o anche solo tra bambini). Ci si muove lungo il cerchio: si parte dal 1 e ad ogni multiplo di un numero (scelto dall'animatore formato o dagli animatori) si deve dire BUM.

Chi sbaglia si siede ed è eliminato dal turno di gioco.

In alternativa si può giocare con l'alfabeto e dire una vocale (pensare magari ad una versione semplice per i bambini più piccoli).



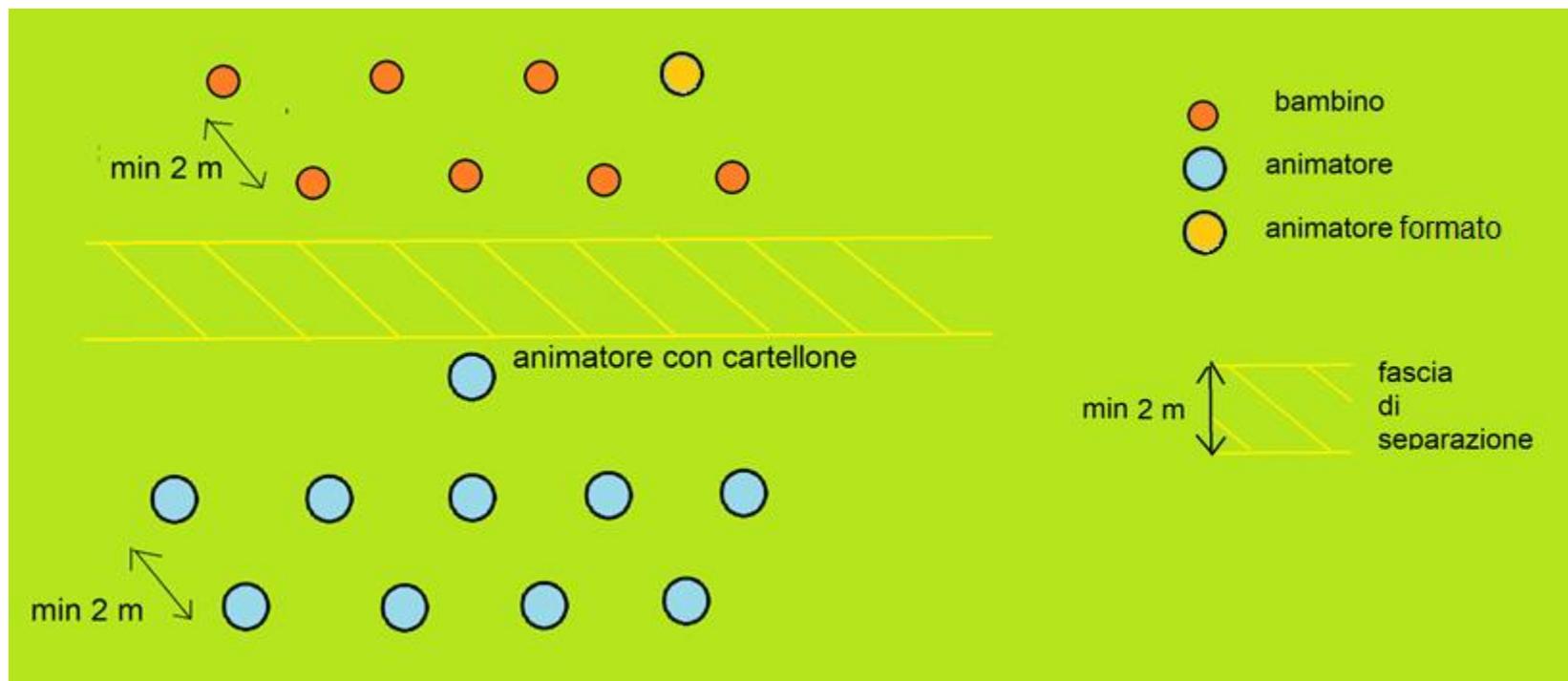
# L'impiccato

**Materiali.** Cartone, fogli A3, scotch di carta, pennarello.

**Svolgimento.** L'animatore sceglie una parola e i bambini devono indovinare le lettere. Ad ogni errore, si perde una "vita". Dopo un certo numero di errori (ad esempio, 7) si perde.

**Variante.** Indovinare il massimo numero di parole in un certo tempo limite (si possono scrivere anche più parole sullo stesso cartellone).

# L'impiccato



# Indovinare / ballare una canzone

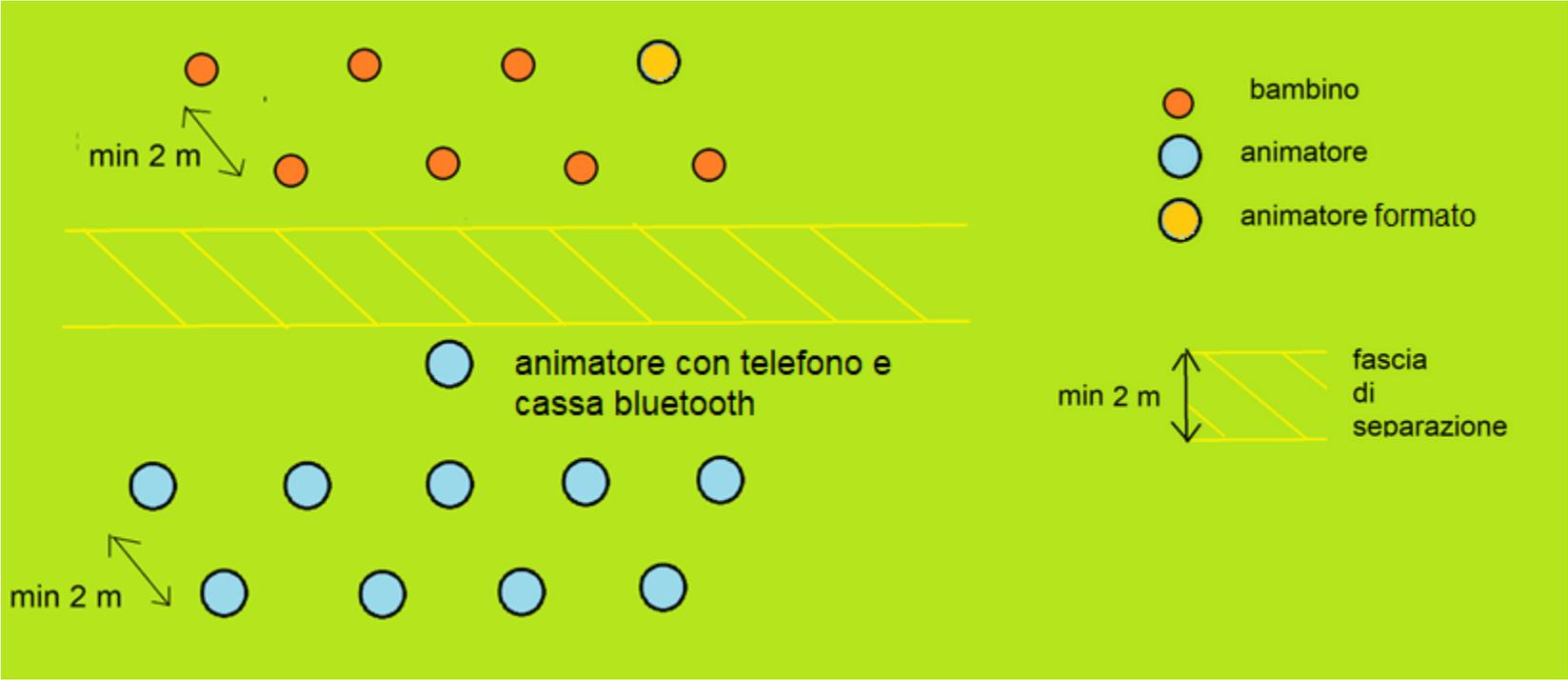
**Materiali.** Un cellulare, una cassa bluetooth, e una lista di canzoni sul cellulare.

**Svolgimento.** Il gioco si divide in tre fasi:

- cantare (“Il coccodrillo come fa”, “Dove e quando”, “Occidentalis Karma”, “Frozen”, “I puffi”...)
- ballare (“Mueve la colita”, “Macarena”, “Takata”, “Il ballo di Sid”, “Soco, bate, vira”, inno...)
- indovinare (“Danza Kuduro”, “Baby Shark”, inno, “Jambo”, “Plaia”...)

**Punteggio.** Ad esempio: 1 punto ad ogni canzone indovinata / ballata / cantata, e si cerca di fare il maggior numero di punti in un certo tempo.

# Indovinare / ballare una canzone



# Gioco del dado / dei gesti

**Materiali.** Dado, cartellone con l'associazione numero - gesto.

**Svolgimento.** L'animatore formato tiene il cartellone con l'elenco numeri – gesti.

Un animatore lancia il dado e conforme al numero che esce i bambini dovranno fare il gesto.

Complicazione: accumulazione delle imitazioni (ogni volta si imita l'ultimo gesto, e anche tutti quelli prima, e chi sbaglia viene eliminato dal gioco).

**Punteggio.** Da stabilire. (Ad esempio, chi sbaglia si siede ed è eliminato.)

Possono giocare anche gli animatori.

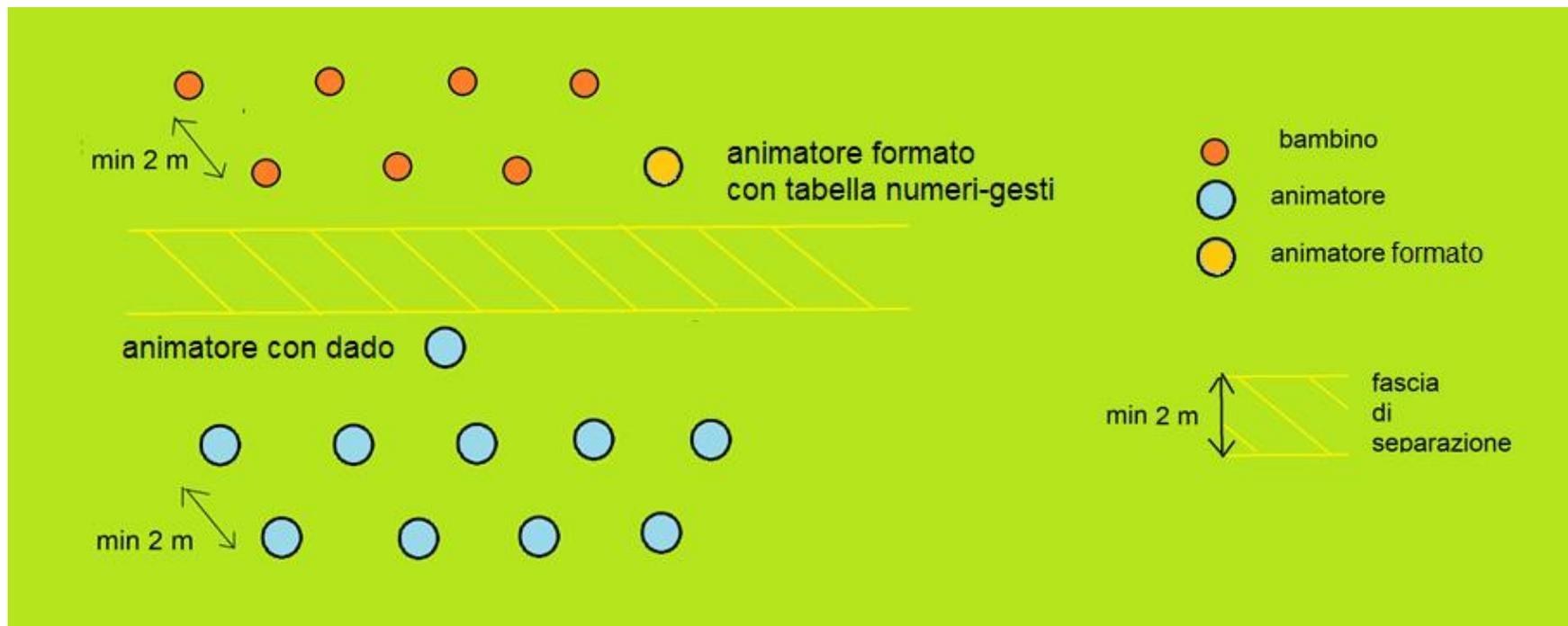
**Variante.**

- (Esempio). L'animatore lancia il dado. Esce 4. Chi pensa che il prossimo tiro sarà maggiore o uguale a 4, alza la mano, gli altri la tengono abbassata. Si lancia il dado; chi ha indovinato rimane in gioco, gli altri sono eliminati e si siedono. (Volendo, se esce 1 o 6, si può decidere se rimettere in gioco chi era eliminato).

- Gioco dei gesti (senza dado). I bambini giocano tra di loro. Un bambino fa un gesto da imitare e gli altri copiano.

Complicazioni: “accumulazione” delle imitazioni (ogni volta si imita l'ultimo gesto, e anche tutti quelli prima).

# Gioco del dado / dei gesti



# Indovinare le cose di un colore / lettera

**Materiali.** Nulla.

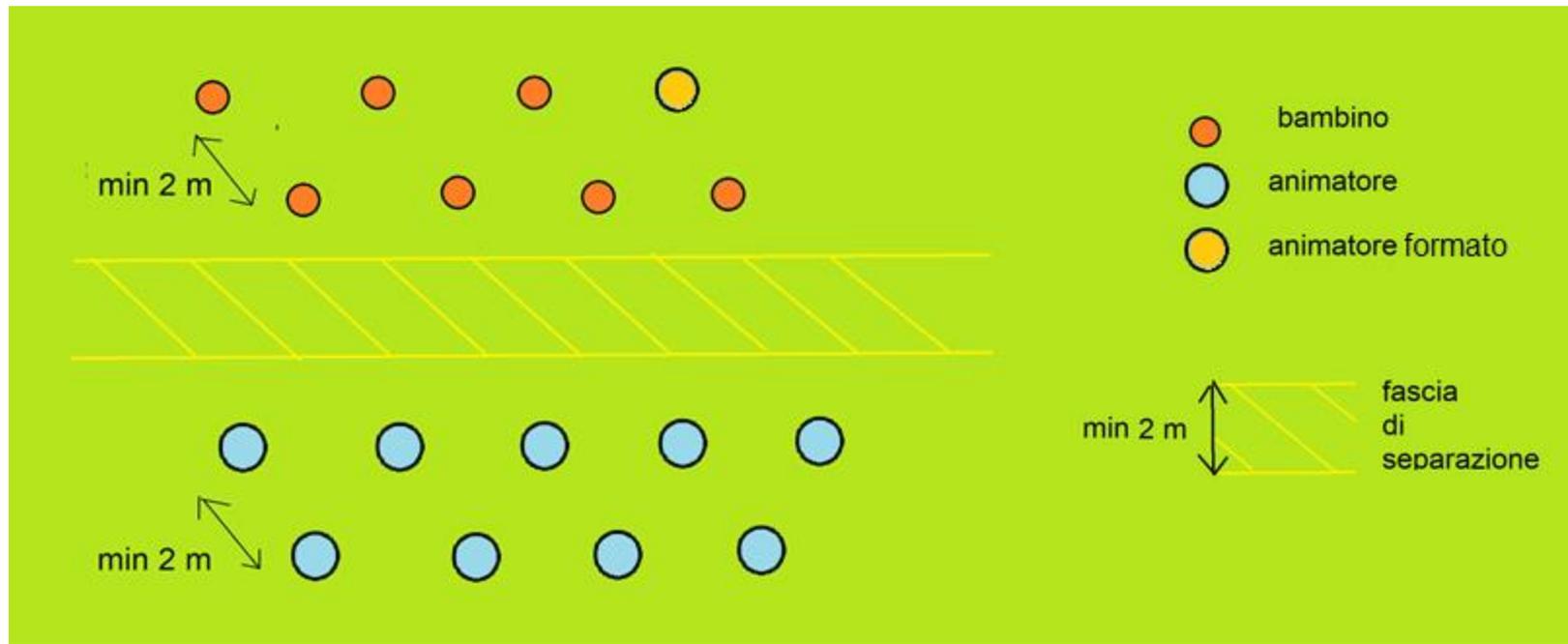
**Svolgimento.** L'animatore enuncerà un colore e i bambini dovranno trovare più cose possibili guardando intorno.

**Variante.**

- Trovare gli oggetti che iniziano per una lettera.
- Parole di più o meno di 5 lettere.
- Trovare categorie e complicare (es. scuola, camera, parco).

**Punteggio.** Da stabilire. Ad esempio, se trovi da 1 a 5 cose hai 2 punti invece da 6 a 10 ottieni 3 punti.

# Indovinare le cose di un colore / lettera



# Tris (tris ad alta quota)

**Materiali.** Cartellone con griglia, croci e cerchi ritagliati, scotch di carta.

**Svolgimento.** Si gioca a tris: bambini contro animatori (spiegare il funzionamento del gioco ai bambini). I bambini devono consultarsi tra loro e scegliere una posizione in cui attaccare il loro simbolo. Un animatore tiene il cartellone.



# Gioco dello specchio (lo specchio d'acqua)

**Materiali.** Nulla.

**Svolgimento.** Ogni bambino ha un animatore di fronte. L'animatore fa un gesto e il bambino deve fare lo stesso gesto, specchiato.

**Varianti.**

- Movimenti inversi (se l'animatore si alza, il bambino si siede; etc.).
- Dire a parole ciò che deve essere eseguito.
- In sequenza (un gesto dopo l'altro).

**Punteggio.** Da stabilire. Ad esempio, a eliminazione (chi sbaglia sta seduto per un turno di gioco, o per venti secondi).



# Indovina gli oggetti (cosa c'è in casa)?

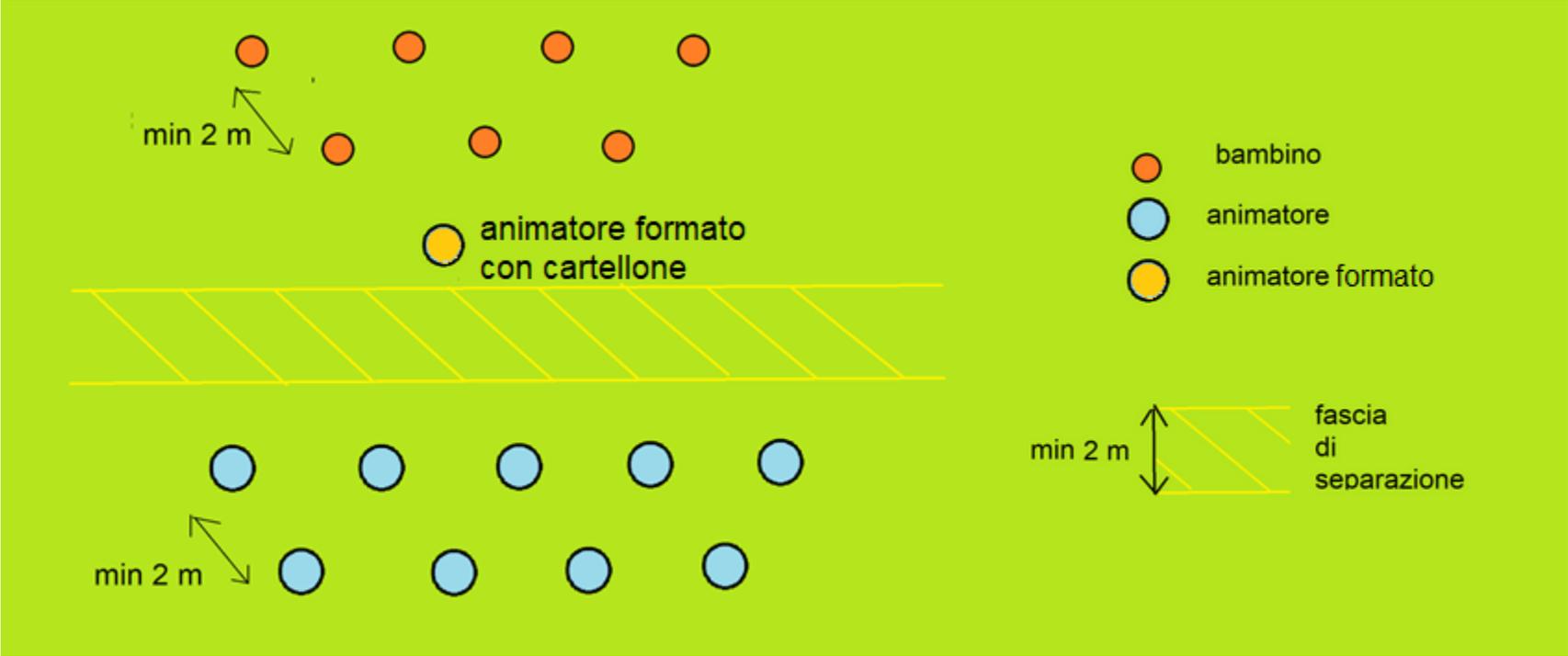
**Materiali.** Cartellone.

**Svolgimento.** Viene mostrato dall'animatore formato un cartellone con degli oggetti (ciascuno dei quali di un certo colore), per 15-20 secondi. I bambini devono ricordarsi il più possibile gli oggetti sul cartellone. Possono giocare anche gli animatori (in tal caso mettere l'adulto in una posizione laterale, visibile da tutti).

**Varianti.**

- Dire tutti gli oggetti in ordine alfabetico.
- Dire gli oggetti di un determinato colore.
- Dire gli oggetti di una determinata lettera.

# Indovina gli oggetti (cosa c'è in casa)?



# Sacco pieno e sacco vuoto (palloncino vola in alto in basso)

**Materiali.** Nulla.

**Svolgimento.** Un animatore conduce il gioco. Gli animatori giocano contro i bambini. Chi sbaglia è eliminato dal round di gioco. Chi perde tutti i giocatori perde.

**Varianti.**

- Fare il contrario.
- Gli animatori dicono una sequenza e i bambini devono farla.
- Ogni bambino ripete quello dei compagni precedenti e poi aggiunge il suo.
- Aggiungere “sacco mezzo pieno”, “sacco quasi pieno”, etc.



# Indovina chi sono

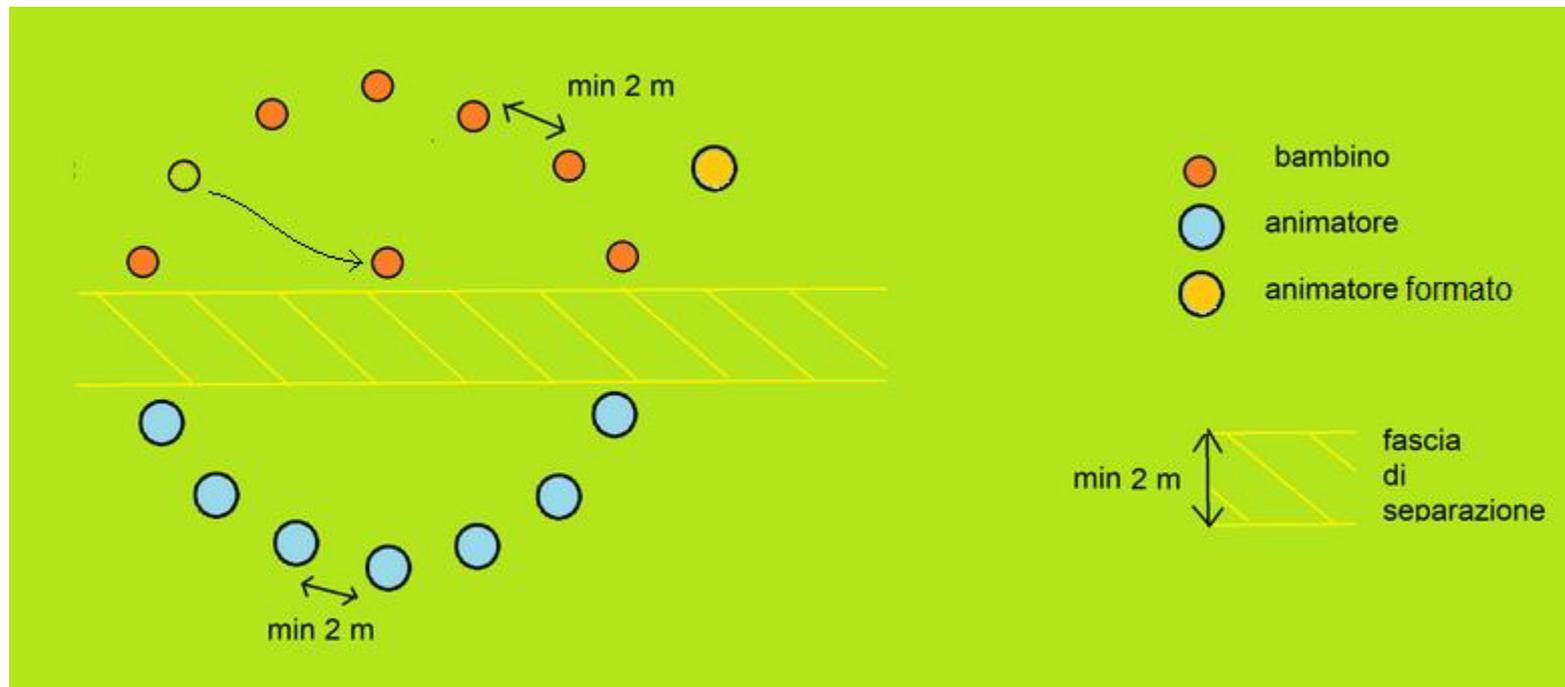
**Materiali.** Per ogni bambino, pennarello e quaderno / foglio di carta.

**Svolgimento.** Gli animatori decidono un ambito (es. lavoro). Un bambino deve pensare ad un lavoro e scriverlo su un foglio di carta (es. astronauta) e mettersi davanti agli altri bambini. Attraverso delle domande, i bambini devono indovinare cosa ha scelto il bambino.

**Varianti.**

- Sceglie un animatore (scrivendo la sua scelta su un foglio di carta).
- Animatori contro bambini.

# Indovina chi sono

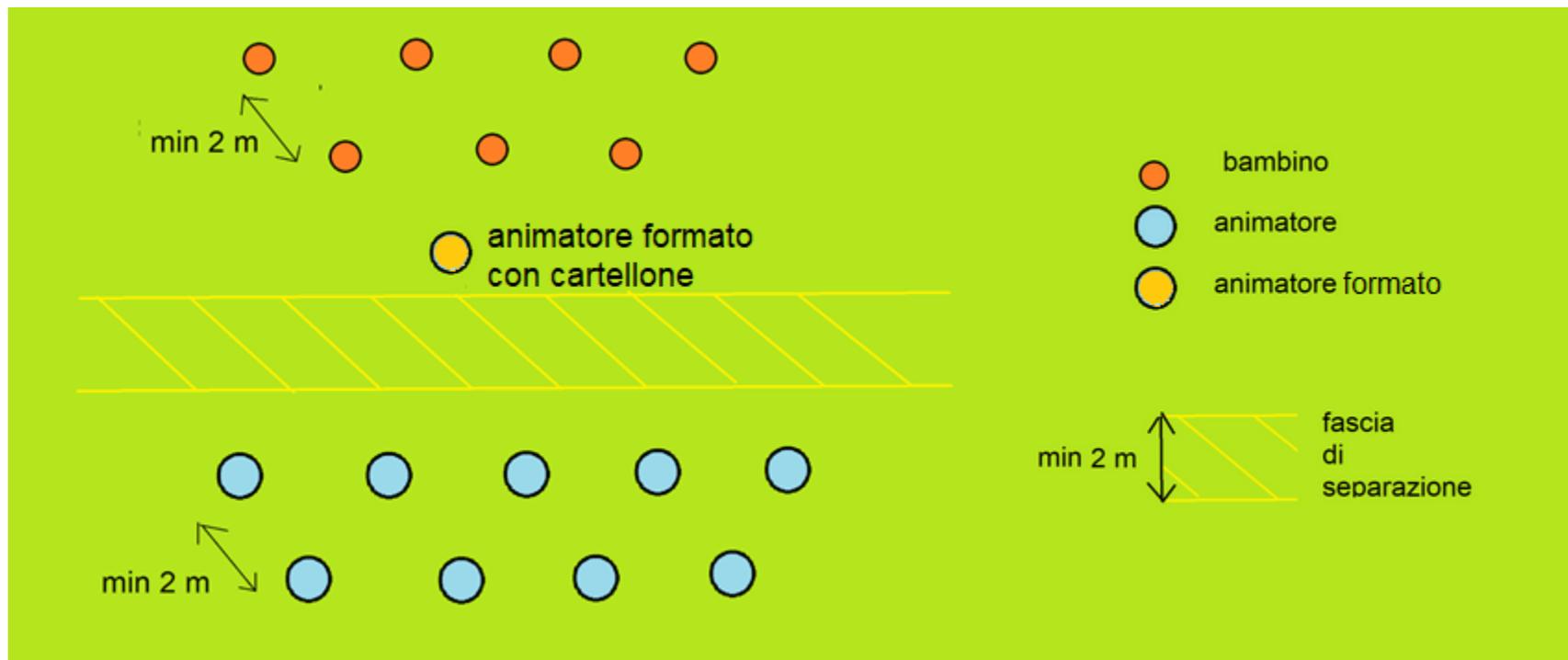


# Colori e scritte

**Materiali.** Cartellone con nomi di colori scritti in colori differenti.

**Svolgimento.** L'animatore formato tiene il cartellone. Punta il dito su una delle scritte. I bambini devono o leggere correttamente la scritta, o dire correttamente il colore in cui è scritta, senza confondersi.

# Colori e scritte



# Storia animata

**Materiali.** nessuno

**Svolgimento.** Gli animatori decidono una storia e attribuiscono un movimento o un urlo a parole specifiche. Ai bambini vengono fatti provare movimenti/urli (con un ritmo abbastanza alto), poi si inizierà a raccontare la storia... ad ogni parola prescelta i bambini dovranno urlare insieme o fare insieme il gesto prescelto.

**Varianti.**

- gara