

inequilibrio



DESCRIZIONE:

i giocatori dovranno raggiungere il traguardo, su un "tronco" che dovranno far rotolare con i piedi, aiutandosi con un'asta di equilibrio.
(Si possono usare anche 2 aste, utilizzandole come racchette da sci).

REGOLAMENTO:

Quando un giocatore cade può ricominciare da dove è scivolato.

Come varianti:

- 1) Si può usare l'asta tenuta da due compagni dove il giocatore si potrà appoggiare;
- 2) Si possono usare anche 2 aste, utilizzandole come racchette da sci.

GIOCO:

1 Squadra o 2 Squadre

In tutte e due i casi si somma il tempo impiegato da tutti i componenti della Squadra.



Gioco in cui si calcola il tempo



Difficoltà: **Alta**



Vale **3** punti

prendipalla



DESCRIZIONE:

I giocatori troveranno una corda legata attorno ad un tronco.

Tutti dovranno entrarci e portarsela ai fianchi. Ogni giocatore dovrà prendere la pallina del colore uguale all'adesivo che gli è stato messo sulla fronte precedentemente.

REGOLAMENTO:

Qui è molto importante il gioco di squadra. Il gioco finisce quando tutti avranno raccolto le palline.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince la Squadra che ha avrà raccolto tutte le palline nel più breve tempo possibile.



Gioco in cui si calcola il tempo

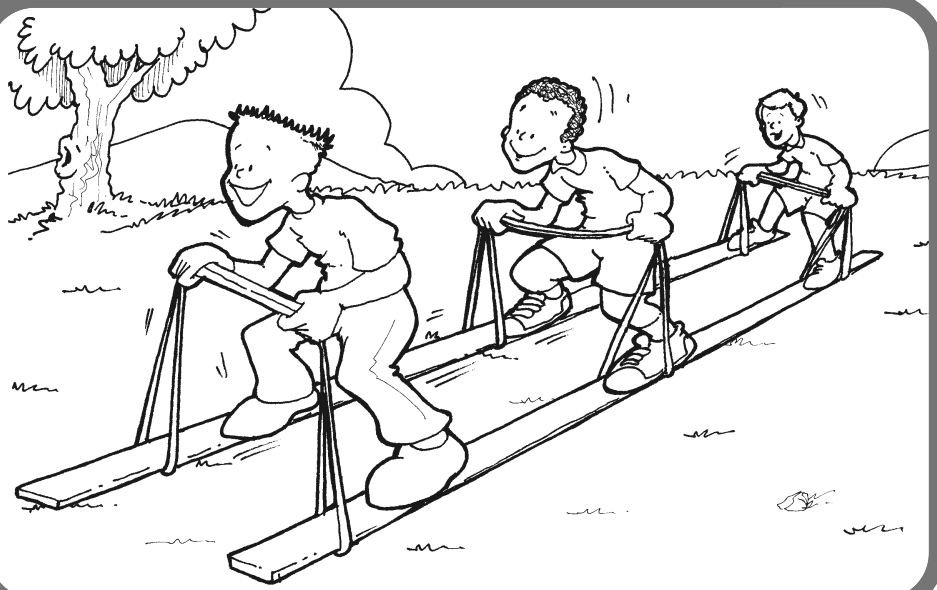


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

scidifondo



DESCRIZIONE:

I giocatori dovranno appoggiare i loro piedi su degli enormi sci.

Tenendo ben strette le corde fissate sugli "sci", dovranno percorrere un tragitto.

Più la Squadra sarà coordinata nel muoversi, più raggiungerà velocemente la meta.

REGOLAMENTO:

I giocatori non dovranno appoggiare i piedi a terra altrimenti avranno la penalità di 1' sul tempo impiegato per arrivare alla meta.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince la Squadra che arriva prima la traguardo.



Gioco in cui si calcola il tempo

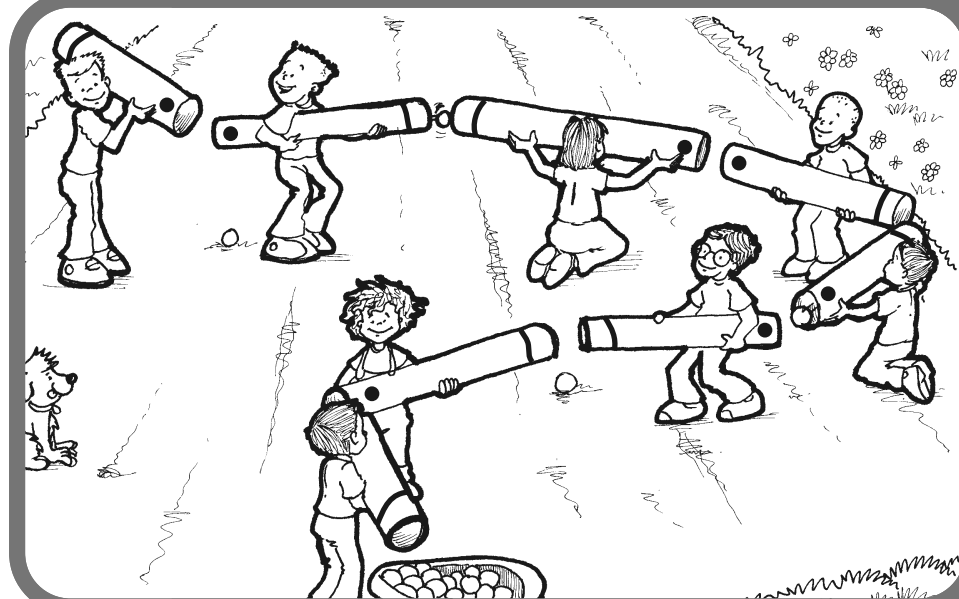


Difficoltà: **Alta**



Vale **3** punti

incanale



DESCRIZIONE:

Ogni giocatore della Squadra avrà in dotazione un tubo.

Una volta messi in posizione, i giocatori dovranno far rotolare le palline dal contenitore "A" al contenitore "B", facendole passare attraverso i tubi.

REGOLAMENTO:

Solo il primo giocatore della fila potrà toccare con le mani le palline.

Se esse cadono durante il tragitto, non potranno essere più utilizzate.

Si conteranno poi il numero delle palline arrivate nel contenitore "B".

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince la Squadra che ha fatto passare più palline, nel minor tempo possibile.



Gioco in cui si contano gli oggetti

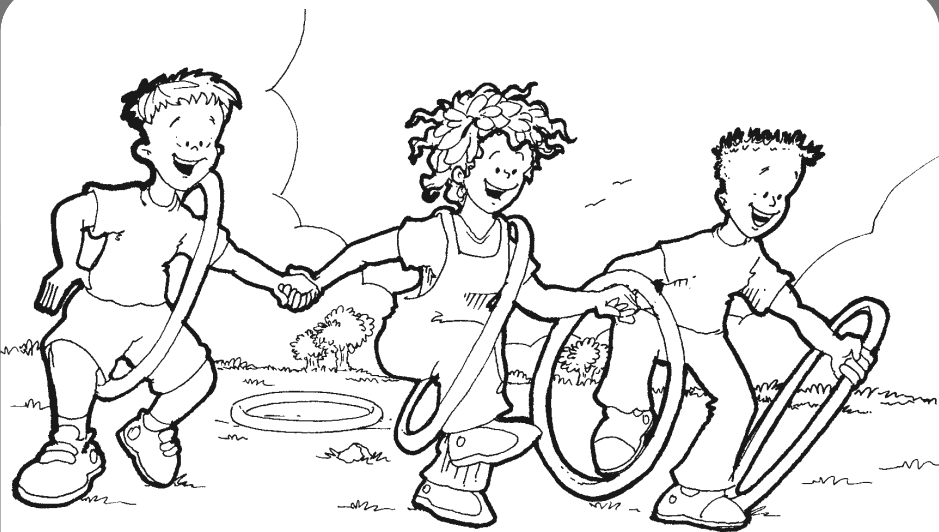


Difficoltà: **Media**



Vale **1** punto per ogni 10 palline

passacerchio



DESCRIZIONE:

Tutti i giocatori della Squadra, si mettono in fila e tenendosi per mano si dovranno far passare i cerchi "attraversando" tutto il corpo, senza mai rompere la catena.

REGOLAMENTO:

Solo il primo concorrente può toccare i cerchi con le mani, mettendoli in posizione di inizio gioco.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la Squadra che ha avrà fatto passare i cerchi più velocemente.



Gioco in cui si calcola il tempo



Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

lazattera



DESCRIZIONE:

A turno, un giocatore della Squadra deve percorrere un tragitto su di una "zattera". Per farla avanzare, gli altri giocatori devono mettere davanti i tubi per far scorrere l'asse che sorregge il giocatore.

REGOLAMENTO:

Il giocatore potrà stare in equilibrio sulla zattera, anche con l'aiuto dei compagni.

GIOCO:

1 Squadra
Si somma il tempo impiegato da tutti i componenti della Squadra.



Gioco in cui si calcola il tempo

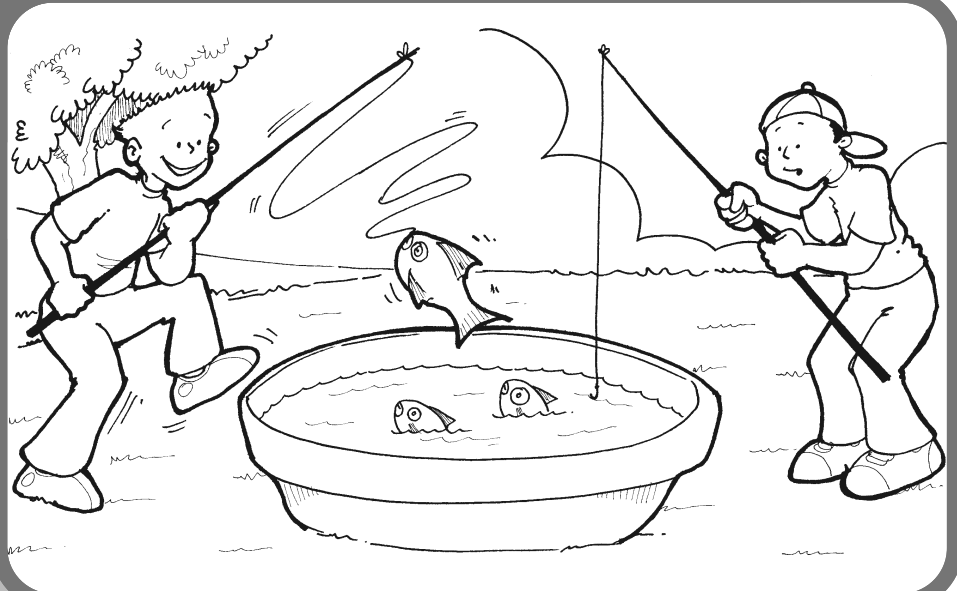


Difficoltà: **Alta**



Vale **3** punti

grandepesca



DESCRIZIONE:

Le Squadre si dispongono attorno al lago artificiale. Ognuno ha disposizione una canna da pesca e cercherà di pescare più pesciolini possibili del proprio colore. Quando verrà pescato un pesce si deve metterlo dentro il secchio della propria Squadra.

REGOLAMENTO:

Quando tutti i pesciolini sono nel secchio, si possono ributtare nel lago e ricominciare la pesca. Questo raddoppierà il vostro punteggio.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**. Vince la Squadra che ha avrà pescato più pesciolini.



Gioco in cui si contano gli oggetti



Difficoltà: **Media**



Vale **1** punto per ogni pesce

guida il treno



DESCRIZIONE:

Tutti i giocatori saranno bendati, tranne l'ultimo della fila, che dovrà indicare la strada (destra o sinistra) picchiando sulla spalla del compagno che ha davanti. La Squadra dovrà fare «centro» passando dentro le piscine d'acqua.

REGOLAMENTO:

Per questo gioco è bene togliere le scarpe. La comunicazione deve passare solo attraverso il tocco sulla spalla al compagno che ognuno ha davanti.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**. Vince la Squadra che ha avrà fatto più «centri», nel minor tempo possibile.



Gioco in cui si calcola il tempo



Difficoltà: **Media**



Vale **1** punto per ogni «centro»

portapalla



DESCRIZIONE:

I giocatori della Squadra dovranno passarsi delle palline con dei piatti, utilizzandoli capovolti.

REGOLAMENTO:

Ogni giocatore avrà in dotazione un piatto. Se la pallina cade il giocatore potrà raccoglierla, usando i gomiti, e riposizionarla sul fondo del piatto capovolto.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**. Vince la Squadra che ha avuto portato più palline, nel minor tempo possibile.



Gioco in cui si contano gli oggetti

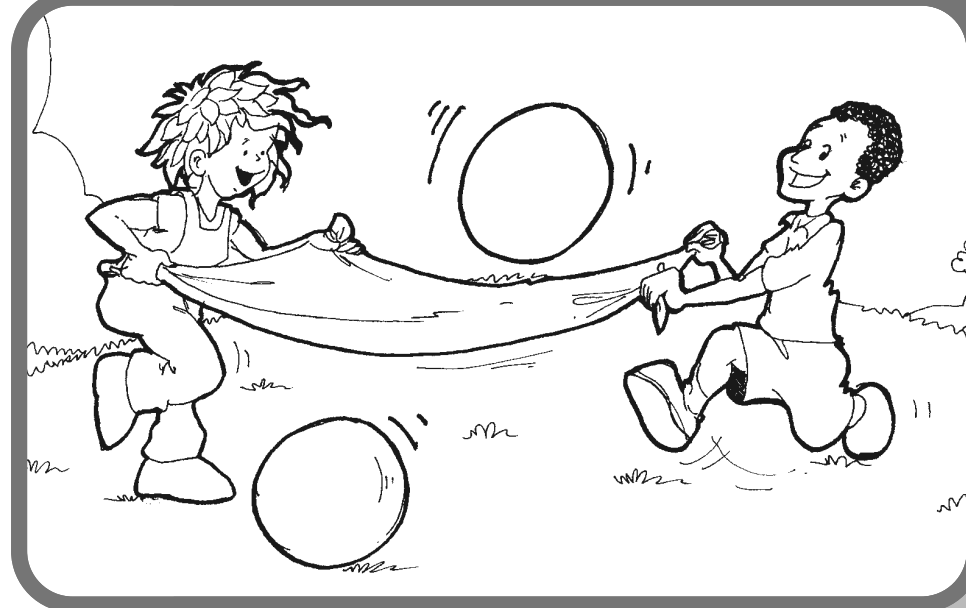


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

perlapreziosa



DESCRIZIONE:

Ogni Squadra forma delle coppie, se la Squadra è dispari l'assistente non gioca.

Ogni coppia tiene teso tra sé un telo di stoffa. Le coppie formano due file e devono lanciarsi la perla preziosa solo usando il telo.

Quando la perla arriva all'ultima coppia, la coppia deve correre, senza farla cadere e posizionarsi in prima fila e far ripartire il gioco, lanciando la perla alla coppia successiva, fino ad arrivare all'arrivo.

REGOLAMENTO:

Se la perla cade si toglie un punto.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**. Vince la Squadra che ha avuto portato la «Perla» nel tempo più veloce.



Gioco in cui si calcola il tempo

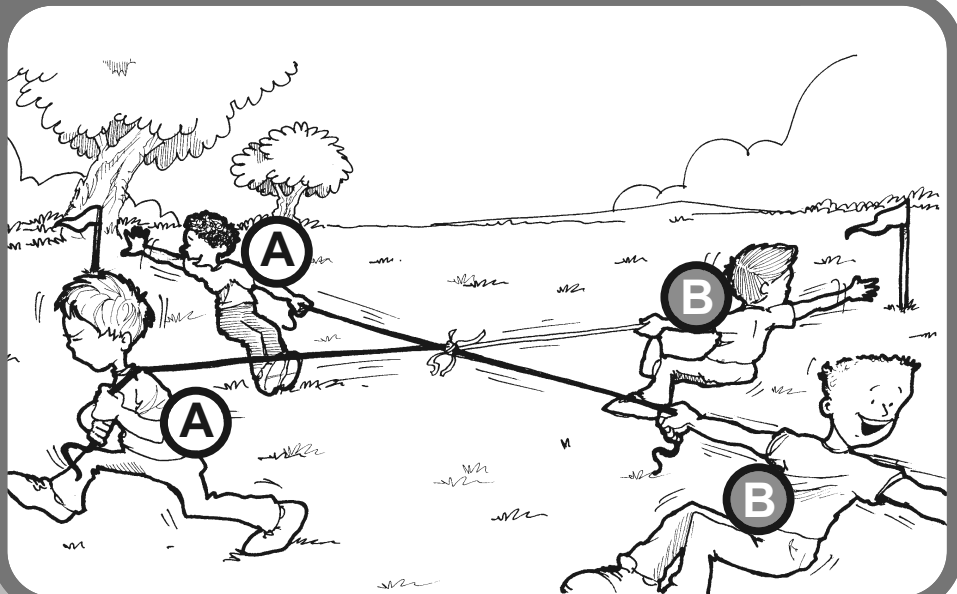


Difficoltà: **Alta**



Vale **3** punti

tirofunne



DESCRIZIONE:

Si incrociano due corde e si pongono a terra. Alle estremità vi sono 4 componenti delle due squadre che si fronteggiano. Contemporaneamente i 4 componenti afferrano la corda, e al fischio dell'arbitro iniziano a tirare.

Quando un giocatore riuscirà a prendere la bandierina collocata all'estremo del campo, darà 1 punto alla propria Squadra, e permetterà ad un altro giocatore della propria Squadra di dargli il cambio.

REGOLAMENTO:

Il giudice del gioco, può invitare uno o più componenti delle rispettive Squadre a dare una mano nel tirare la corda.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince chi avrà raccolto più bandierine.



Gioco in cui si contano gli oggetti

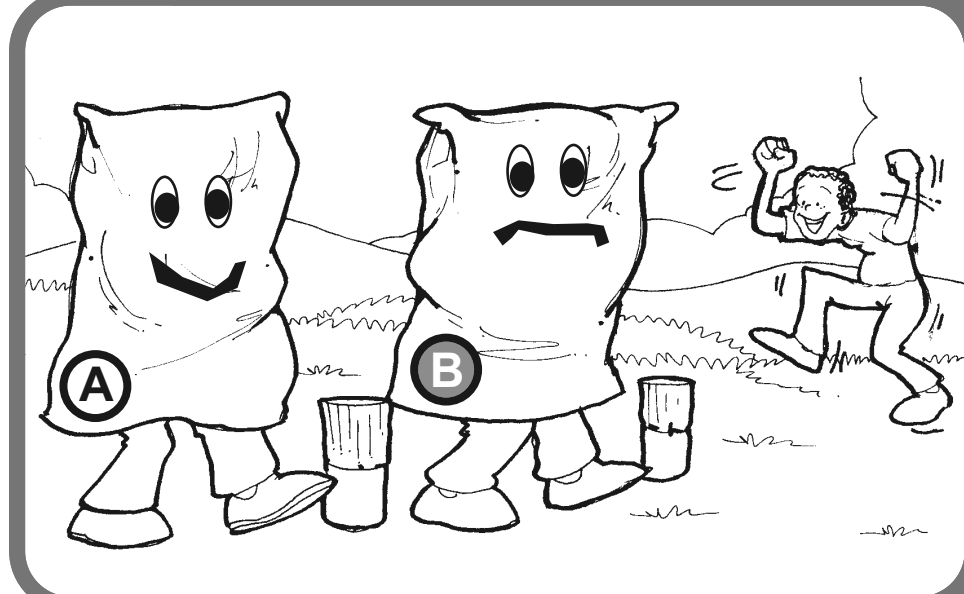


Difficoltà: **Alta**



Vale **1** punto per ogni bandierina

insacco



DESCRIZIONE:

Può succedere a volte che non riusciamo a vedere la via nella quale dobbiamo incamminarci, ecco allora che dobbiamo fidarci degli altri.

A turno i giocatori di ogni Squadra dovranno indossare dalla testa un sacco che non gli permetterà di vedere la via da percorrere. Sarà aiutato dai suoi compagni di Squadra che con «DESTRA» «SINISTRA» «AVANTI» «INDIETRO» dovranno fargli raggiungere la meta nel tempo più breve possibile. Il giocatore sulla via dovrà riconoscere le voci dei suoi compagni di gioco mescolate con quelle della Squadra avversaria.

REGOLAMENTO:

Non si potranno dare altre indicazioni, se non quelle descritte sopra.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**



Gioco in cui si calcola il tempo

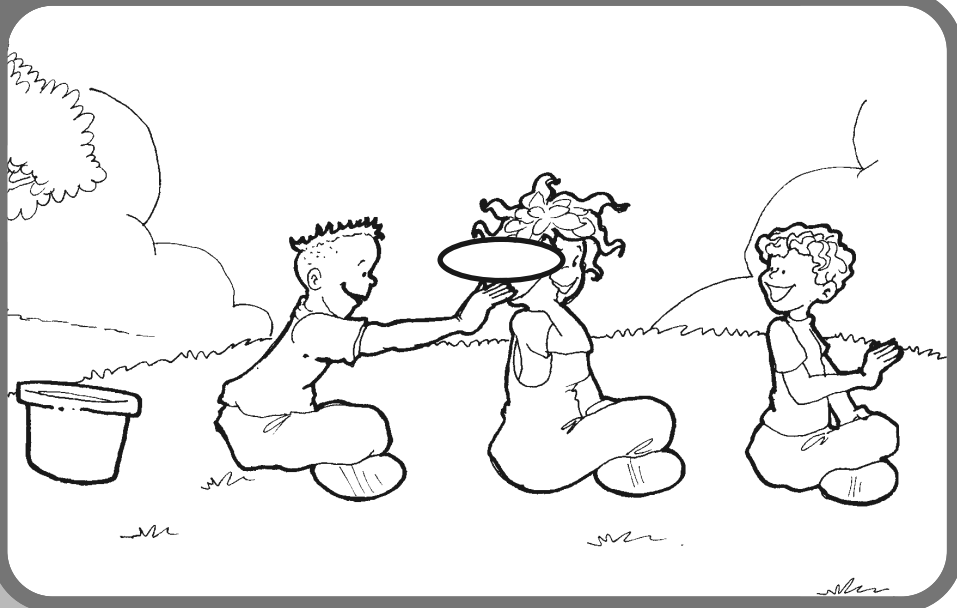


Difficoltà: **Alta**



Vale **3** punti

acquapass



DESCRIZIONE:

Le due squadre devono trasportare quanta più acqua possibile da un secchio all'altro. L'acqua bisogna trasportarla dentro dei piatti. I giocatori si dispongono in fila, voltando le spalle, formando una catena. Il piatto va consegnato al compagno, che si trova dietro, facendolo passare sopra la propria testa.

REGOLAMENTO:

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la Squadra che raccoglierà più acqua.



Gioco in cui
si misura
il volume

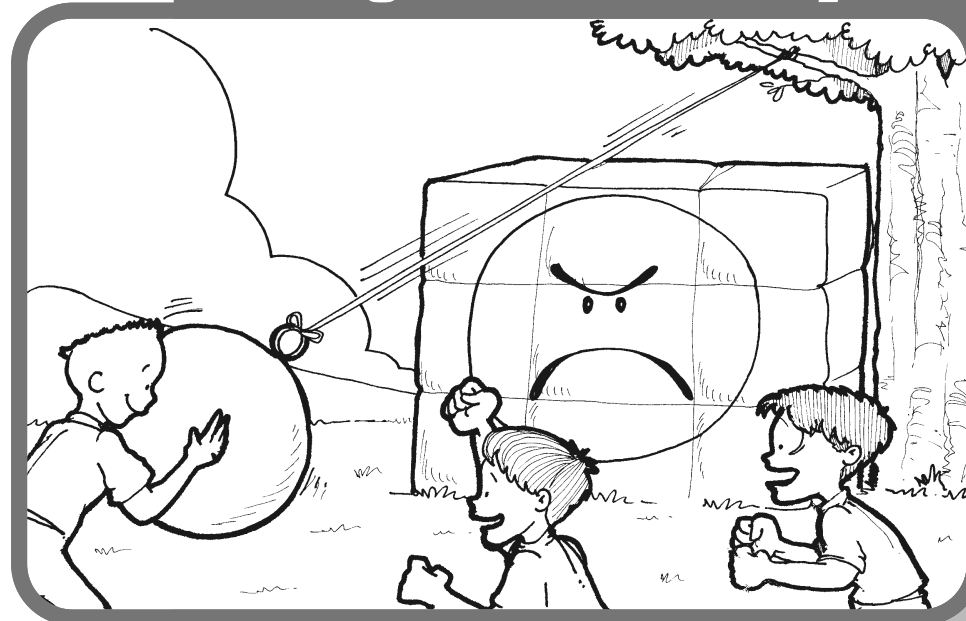


Difficoltà:
Media



Vale
3 punti

grandecolpo



DESCRIZIONE:

A turno ogni giocatore della Squadra avrà a disposizione 2 tiri per abbattere l'uomo vecchio servendosi di un grande pendolo. Vince la Squadra che abatterà il muro della tristezza nel breve tempo possibile.

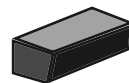
REGOLAMENTO:

Dopo i 2 tiri, la Squadra deve ricomporre il muro della tristezza.

GIOCO:

1 Squadra

Si somma il numero dei «mattoni» che sono stati fatti cadere dai tiri di tutti i componenti della Squadra. Si acquista 1 punto per ogni 5 mattoni caduti.



Gioco in cui
si contano
gli oggetti

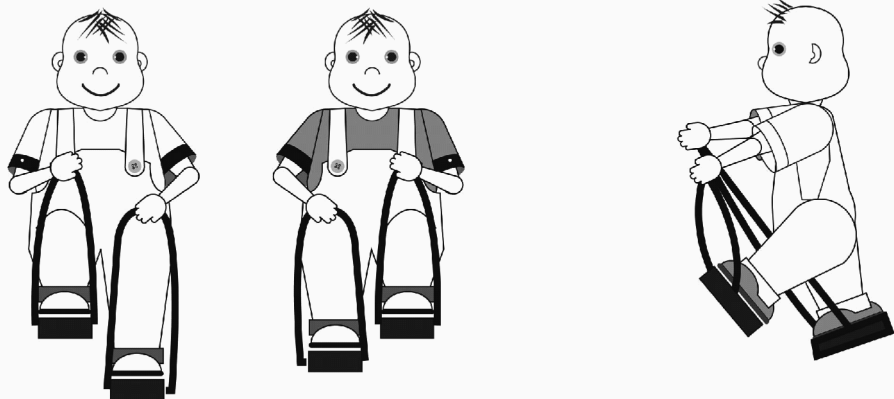


Difficoltà:
Media



Vale
1 punto
per ogni
5 mattoni

passafiume



DESCRIZIONE:

Ogni giocatore ha a disposizione dei trampoli con i quali dovrà attraversare il fiume.
Un giocatore alla volta, per Squadra, deve passare il guado.

REGOLAMENTO:

Se un giocatore tocca con il piede l'acqua dovrà ritornare in fondo alla fila, così può partire l'altro giocatore.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la Squadra che per prima avrà tutti i giocatori dall'altra parte del fiume.



Gioco in cui si calcola il tempo

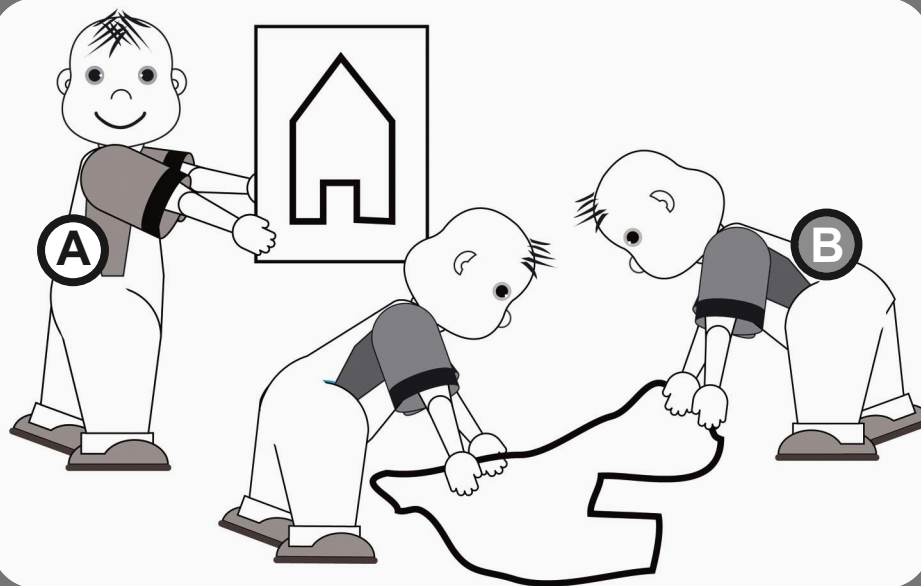


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

serpedomato



DESCRIZIONE:

Ogni Squadra sceglie una carta con disegnata una forma.
La Squadra deve copiare la forma usando un lungo serpente (una corda).

REGOLAMENTO:

Ogni figura eseguita, si guadagna un punto.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la Squadra che per prima riesce a ricreare la forma disegnata senza far avanzare nessun pezzo di corda.



Gioco in cui si contano gli oggetti

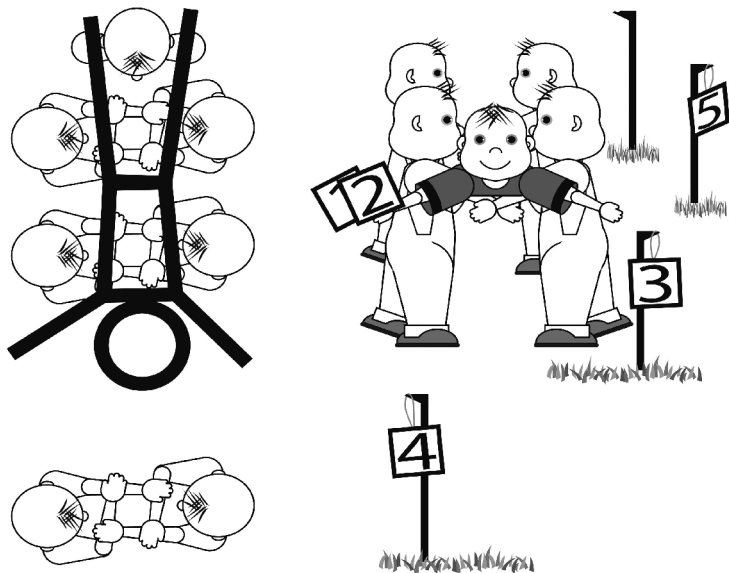


Difficoltà: **Media**



Vale **1** punto per ogni forma

volasulmondo



DESCRIZIONE:

4 giocatori compongono i motori dell'aereo che sorreggono un compagno di Squadra, un giocatore fa da coda dell'aereo sostenendo i piedi del compagno, tutti insieme formano l'aereo.

Questo aereo, seguendo un itinerario, contrassegnato da una linea, dovrà fare scalo in alcune città. Il giocatore che fa da pilota dovrà raccogliere il lasciapassare (cartellino).

REGOLAMENTO:

Ad ogni scalo i ruoli dell'aereo cambiano, per permettere a tutti di fare una volta il pilota.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince la Squadra che per prima avrà totalizzato la somma più alta, nel minor tempo possibile.

3+6+2

Gioco in cui si si calcola la somma di numeri

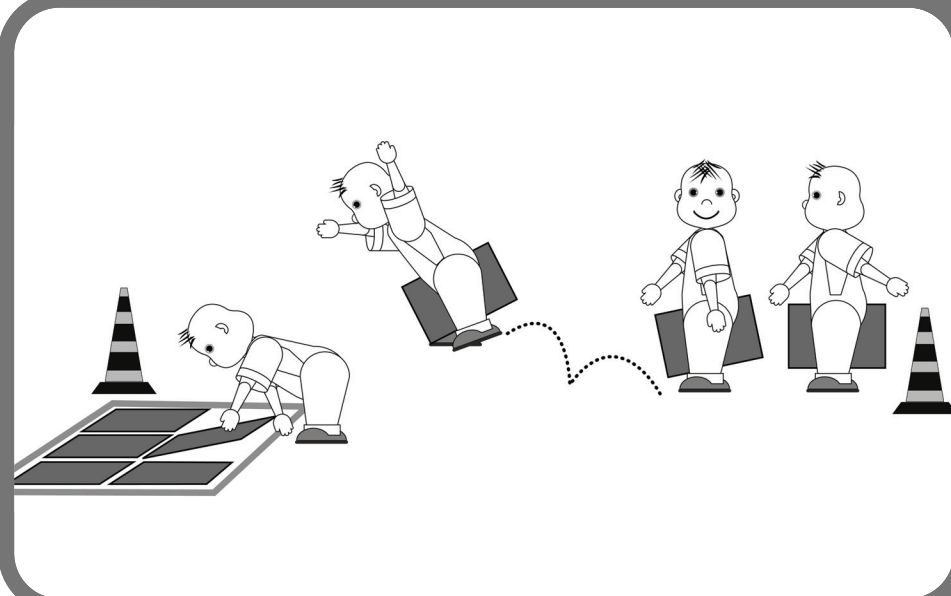


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

riportalosmile



DESCRIZIONE:

2 Squadre si posizionano in due file indiane vicino al punto di partenza. Ad ogni giocatore viene consegnato un pezzo di Puzzle. Uno alla volta partono tenendo stretto tra le gambe il pezzo di puzzle.

Arrivato al punto di arrivo deve posizionare il pezzo al giusto posto, poi ritorna correndo al punto di partenza rimettendosi in fila con un nuovo pezzo di Puzzle. Così può partire l'altro giocatore.

REGOLAMENTO:

Se il pezzo cade per terra il giocatore deve ritornare all'inizio e mettersi in fondo alla fila, facendolo partire un altro giocatore.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince la Squadra che per prima completa il grande Puzzle.



Gioco in cui si calcola il tempo

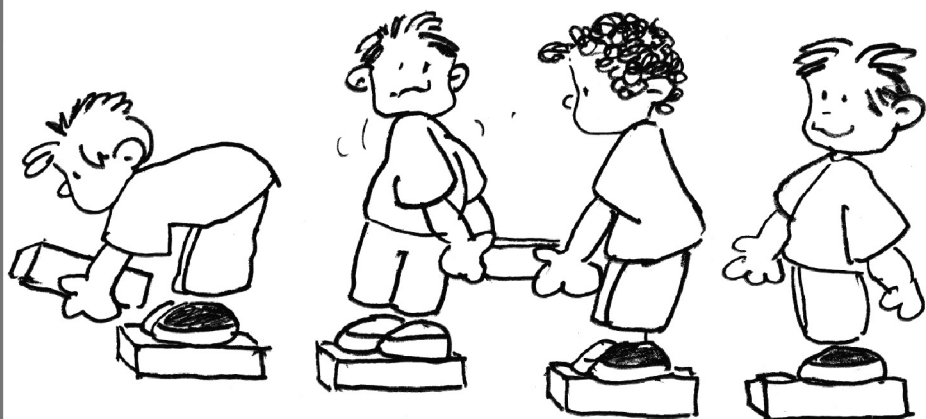


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

passamattone



DESCRIZIONE:

Le due squadre devono percorrere il più velocemente possibile un tragitto camminando su dei mattoni! Parte il primo giocatore mettendo davanti a se due mattoni e camminandoci su. Gli altri giocatori gli passano i mattoni. Ad uno ad uno tutti i giocatori lo seguono e fanno passare i mattoni dall'ultimo al primo.

REGOLAMENTO:

Se qualcuno cade con un piede per terra, il primo della fila prende i primi due mattoni e si mette per ultimo.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la squadra che per prima riesce a raggiungere con tutti i giocatori il punto di arrivo.



Gioco in cui si calcola il tempo

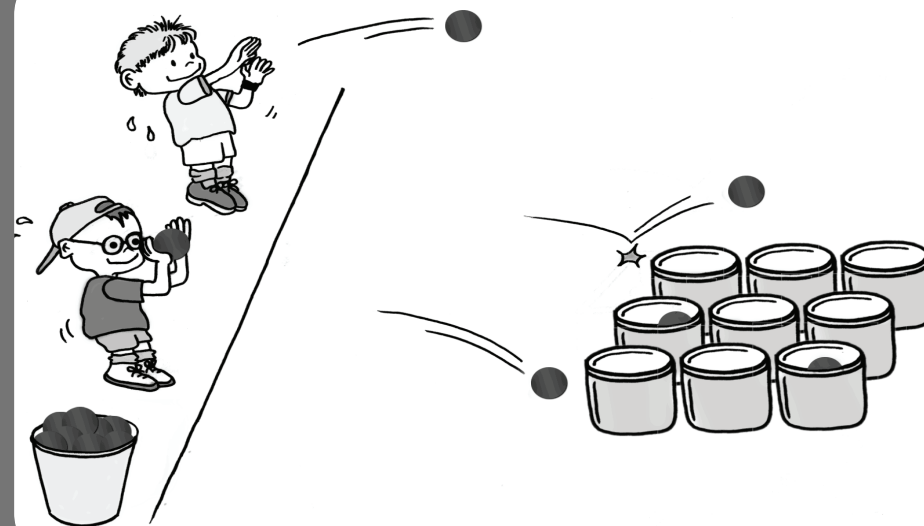


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

farcentro



DESCRIZIONE:

Le due squadre prendono le palline dal cesto. Al via, una alla volta, ogni giocatore lancia la pallina, senza superare la linea, cercando di farla entrare nel cesto. Dopo aver fatto centro nel cesto, prende un'altra pallina e la lancia e così via. Alla fine si calcolano le palline messe nei secchi: vince chi ha fatto più centri. In base alla distanza i secchi hanno punteggi diversi.

REGOLAMENTO:

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la squadra che per prima riesce a fare più punti.



Gioco in cui si contano gli oggetti

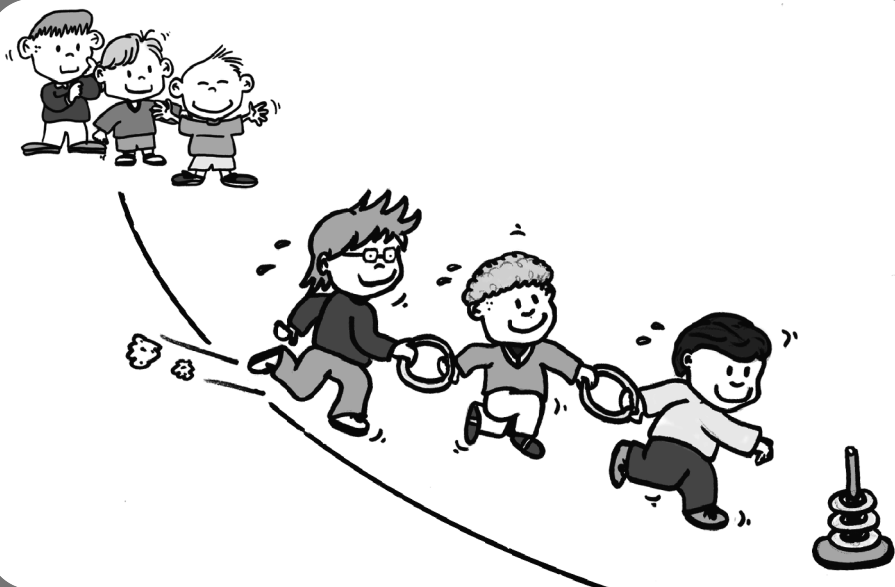


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

anelli in corsa



DESCRIZIONE:

Il primo giocatore della staffetta corre verso il birillo (dove sono contenuti i cerchi), prende uno degli anelli e torna dalla squadra. Il secondo si attacca all'anello ed, insieme, corrono verso il birillo.

Il secondo prende un altro anello ed insieme tornano a prender il terzo, e così via.

Quando tutta la squadra sarà legata in catena, tutti devono posizionarsi attorno al birillo (inserendo nuovamente gli anelli).

REGOLAMENTO:

Quando un bambino si stacca, deve fermarsi subito e gli altri devono tornare a riprenderlo.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince chi per primo riesce a raggruppare tutti i componenti della Squadra.



Gioco in cui si calcola il tempo

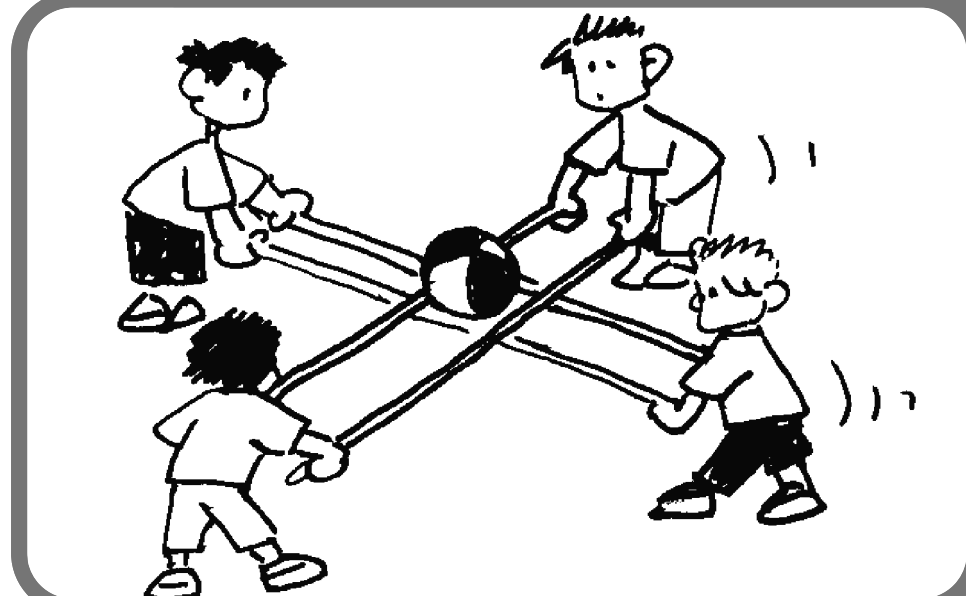


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

4for4



DESCRIZIONE:

A turno, quattro giocatori della stessa Squadra impugneranno un bastone e dovranno formare un reticolo tale che il pallone non scivoli per terra.

REGOLAMENTO:

Un compagno di Squadra dovrà guidarli lungo un percorso e raccogliere la palla ogni volta che cadrà. Ad ogni giro si possono scambiare i compiti. Variante.

Si può provare con 8 giocatori, allora l'esercizio diventerà più difficile, ma i punti si raddieranno.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince la Squadra che avrà portato più palline.



Gioco in cui si contano gli oggetti

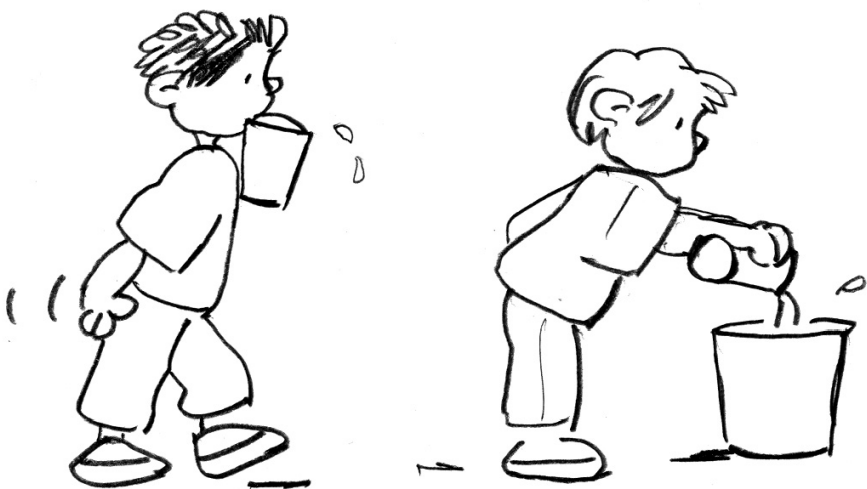


Difficoltà: **Media**



Vale **1** punto per 1 pallina

acquainbocca



DESCRIZIONE:

Ogni squadra dispone di un secchio d'acqua; ogni giocatore riempie il proprio bicchiere usando solo la bocca. Poi deve portare il bicchiere pieno verso un secchio e rovesciare, con attenzione, l'acqua. Poi torna indietro a riempire di nuovo il bicchiere. Vince la squadra che riesce a trasportare più acqua.

REGOLAMENTO:

Il bicchiere non deve mai essere preso con le mani.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la Squadra che avrà il livello di acqua più alto.



Gioco in cui si misura il volume

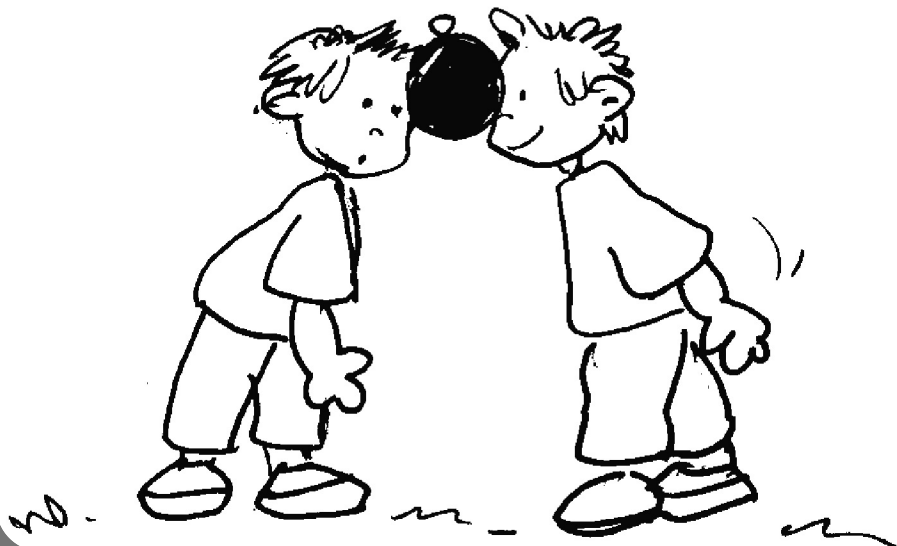


Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti

testanelpallone



DESCRIZIONE:

Le due squadre devono portare tutti i palloncini da un posto ad un'altro. I palloncini devono essere trasportati portandoli tra una fronte e l'altra dei giocatori, senza essere toccati con le mani.

REGOLAMENTO:

Se l'oggetto cade deve partire un'altra coppia per andare a recuperarlo e completare il giro. Ogni giro chiuso parte un'altra coppia con un altro pallone.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince chi nel tempo stabilito ha portato più palloni.



Gioco in cui si contano gli oggetti

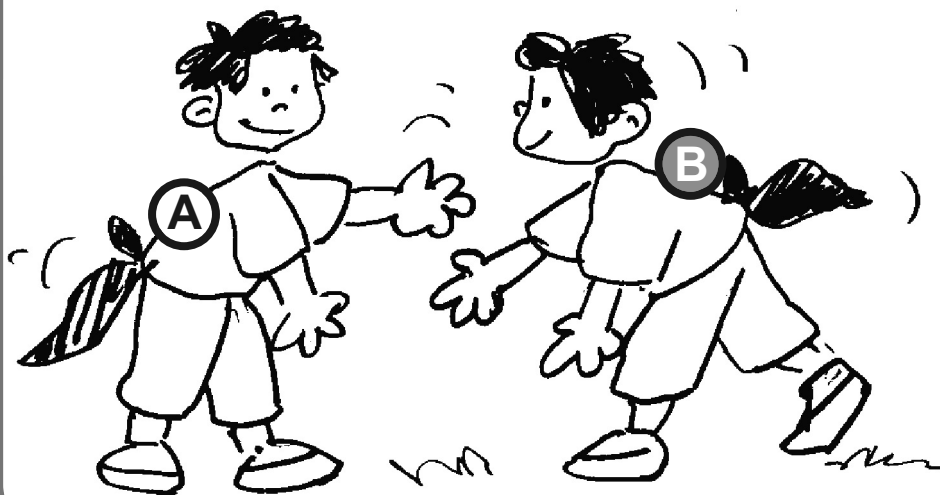


Difficoltà: **Media**



Vale **1** punto per 1 palloncino

siscalpichipuò



DESCRIZIONE:

Ogni giocatore riceve un foulard del colore della propria Squadra e lo attacca dietro ai pantaloni senza legarlo. Si deve sfidare l'avversario cercando di rubargli lo scalpo. Una volta preso lo si può portare alla propria base conquistando così un punto.

REGOLAMENTO:

Non si può legare il foulard ai pantaloni.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince la squadra che alla fine del tempo ha conquistato più scalpi.



Gioco in cui si contano gli oggetti

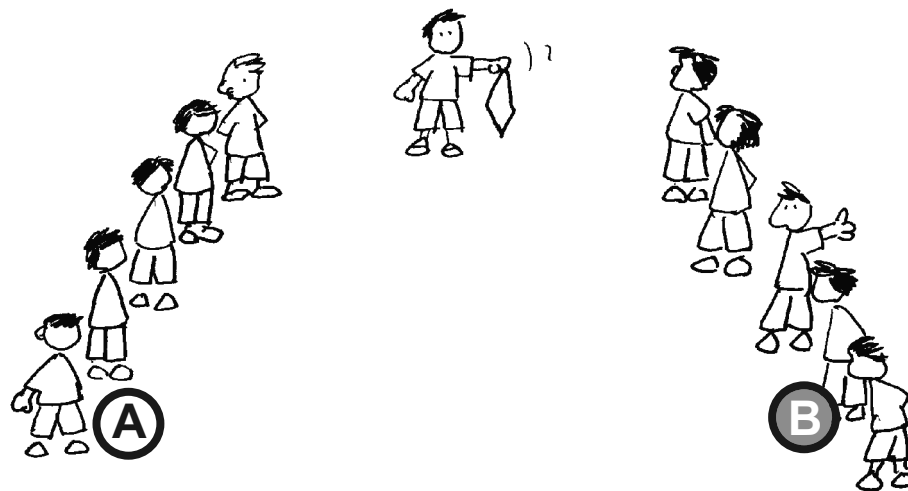


Difficoltà: **Alta**



Vale **3** punti

rubabandiera



DESCRIZIONE:

Le due squadre vengono disposte in due file parallele una di fronte all'altra. Ogni giocatore delle due squadre corrisponde ad un numero da uno fino a quanti sono i concorrenti della squadra. L'animatore tiene in mano un fazzoletto. Quando urla un numero i giocatori corrispondenti devono correre e cercare di arrivare per primi a prendere il fazzoletto e ritornare al proprio posto. L'avversario deve cercare, se arriva dopo al fazzoletto, di inseguire il giocatore, impedendogli di tornare fino al proprio posto. Ogni volta che il fazzoletto viene riportato alla base, la squadra guadagna un punto.

REGOLAMENTO:

Il giocatore può essere toccato solo con le mani.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**

Vince chi ha guadagnato più punti.



Gioco in cui si contano gli oggetti

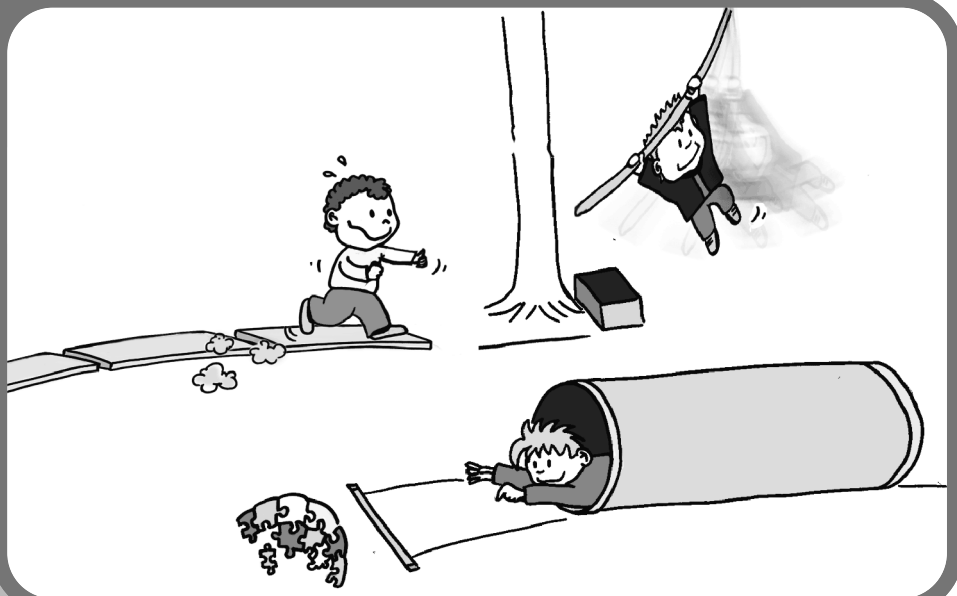


Difficoltà: **Media**



Vale **1** punto per 1 bandiera

hoppingsticks



DESCRIZIONE:

Percorso ad ostacoli. Ogni giocatore dovrà percorrere tutto il tragitto e superare degli ostacoli. Poi ritorna alla partenza per dare il via al secondo. Lungo il percorso dovrà saltare su di una gamba superando delle bacchette, passare sotto degli ostacoli, oltrepassare una gincana tra birilli. Ogni volta che tocca qualche ostacolo dovrà tornare indietro a riposizionarlo al suo posto. Viene calcolato il tempo impiegato.

REGOLAMENTO:

Tutti i componenti della Squadra devono partecipare.

GIOCO:

Anche solo **1 Squadra**
Vince la squadra che ha impiegato meno tempo.



Gioco in cui
si calcola
il tempo



Difficoltà:
Alta



Vale
6 punti

toccaterra



DESCRIZIONE:

Le due squadre si posizionano nel campo da gioco e devono obbedire agli ordini dell'arbitro. L'arbitro urlerà degli ordini, ad esempio: "3 mani, 7 orecchie, 2 ginocchia". La squadra mettendosi d'accordo dovrà eseguire rigorosamente l'ordine nel minor tempo e senza errori.

REGOLAMENTO:

dopo aver dato l'ordine l'arbitro controllerà l'esattezza dell'esecuzione. In caso entrambe le squadre non avessero fatto errori, la squadra che avrà eseguito l'ordine più velocemente conquisterà 1 punto.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Vince la squadra che avrà totalizzato per prima 10 punti.



Gioco in cui
si contano
gli oggetti

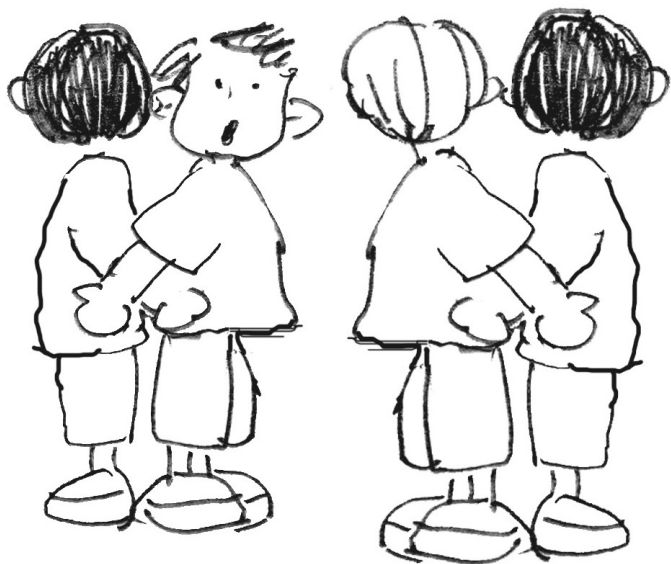


Difficoltà:
Media



Vale
3 punti

igranchi



DESCRIZIONE:

I giocatori devono essere in numero pari e disporsi a coppie. I giocatori di ogni coppia si danno le spalle e intrecciano le braccia in modo da legarsi come un granchio. Tutte le coppie si dispongono sulla linea di partenza. Il capogioco dà il via e le coppie, senza sciogliersi, devono arrivare al traguardo deciso all'inizio del gioco.

REGOLAMENTO:

Possono correre (se riescono), saltare, andare di fianco.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Naturalmente vince la coppia che riesce ad arrivare prima al traguardo.



Gioco in cui si calcola il tempo

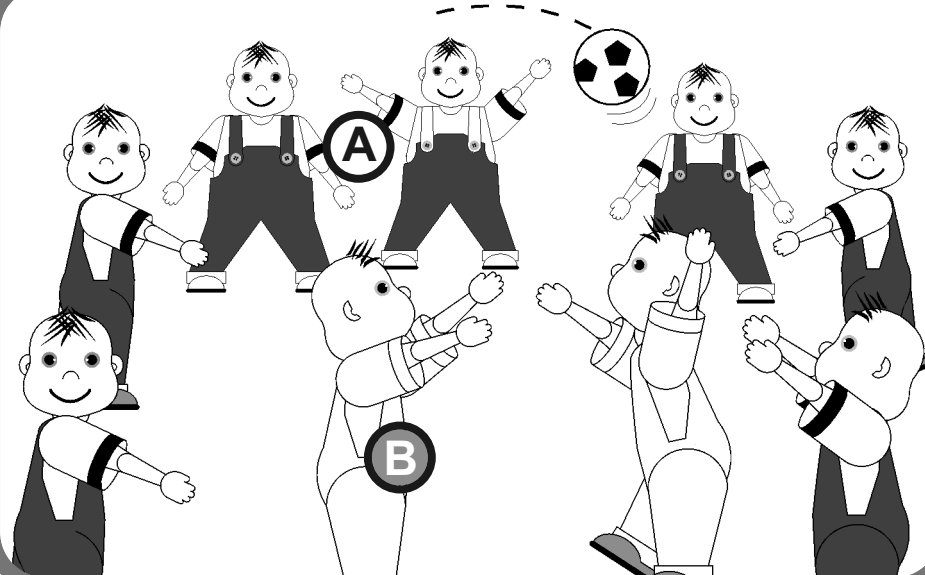


Difficoltà: **Alta**



Vale **3** punti

pallasediata



DESCRIZIONE:

Una Squadra (A) forma un cerchio largo. L'altra Squadra (B), invece, si dispone dentro al cerchio, completamente libera di muoversi (ma solo all'interno).

La palla è in mano alla Squadra in cerchio che cercherà di passarsela senza farla prendere dagli avversari.

REGOLAMENTO:

Se la palla viene bloccata, o cade, il giocatore che aveva tirato, lascia il cerchio. Se un giocatore del cerchio colpisce un avversario permetterà al giocatore uscito di rientrare.

GIOCO:

Si sfidano **2 Squadre**
Le Squadre poi si scambiano i ruoli e alla fine si vede quale Squadra ha resistito di più nel cerchio.



Gioco in cui si contano gli oggetti



Difficoltà: **Media**



Vale **3** punti