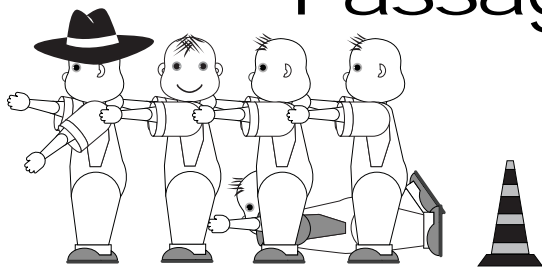
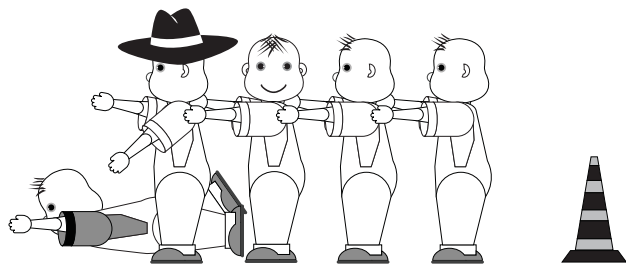


Passaggio nel tunnel



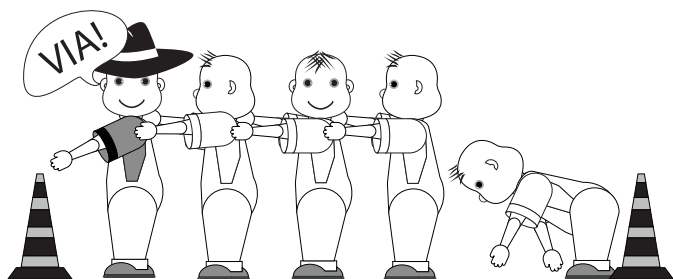
Formare 2 Squadre.
Ogni Squadra forma una fila indiana.

I giocatori appoggiano le mani sulle spalle del compagno davanti e divaricano le gambe, ecco il nostro passaggio segreto.



Il primo della fila indossa un cappello.

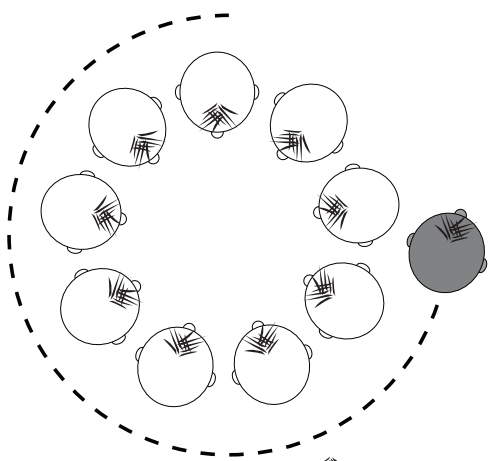
Ora è possibile iniziare il gioco.
L'ultimo della fila passa sotto le gambe degli altri.



Arrivato in fondo al passaggio indossa il cappello e urla "via". Così, può partire il secondo giocatore e così via.

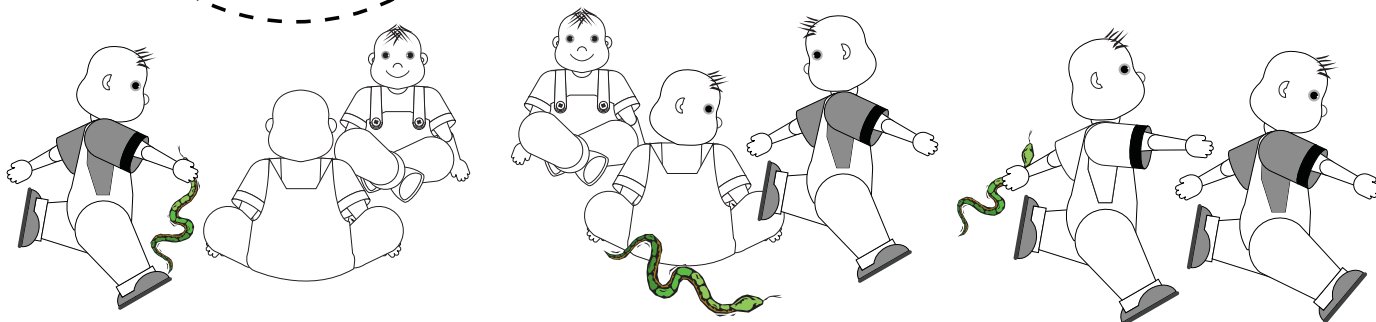
Vince la Squadra che per prima riesce a raggiungere l'arrivo.

L'idolo intoccabile



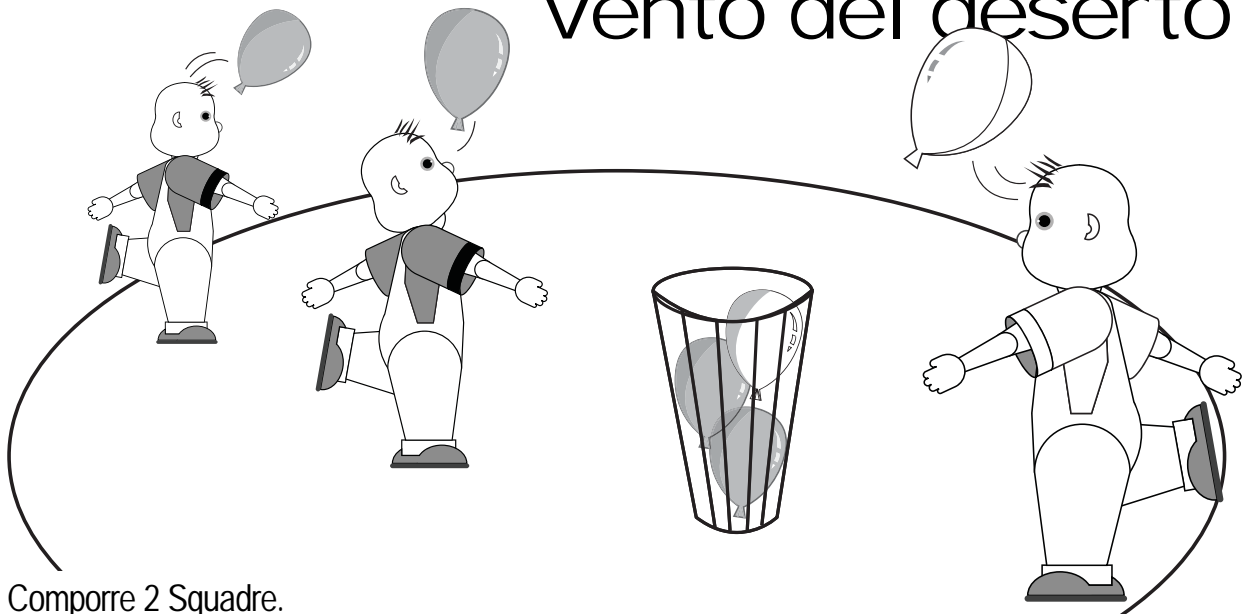
Tutti i giocatori, tranne uno, si mettono a sedere formando un cerchio.

Chi è rimasto in piedi è il possessore dell'idolo, che dovrà lasciare dietro la schiena di un giocatore seduto. Appena ha appoggiato l'idolo deve correre attorno al cerchio, per prendere il posto di chi era seduto.



Chi è seduto deve raccogliere l'idolo e correre dietro al proprietario prima che lui gli rubi il posto. Se il proprietario dell'idolo riesce a prendere il posto all'inseguitore, l'inseguitore diventa lui il proprietario dell'idolo. Se invece il proprietario viene toccato dall'inseguitore, gli viene restituito l'idolo e deve provare a lasciarlo dietro a qualcun altro.

Vento del deserto



Comporre 2 Squadre.

Ogni giocatore prende un palloncino (ogni squadra ha un colore), e si posiziona lungo il perimetro del cerchio che delimita il campo di gioco.

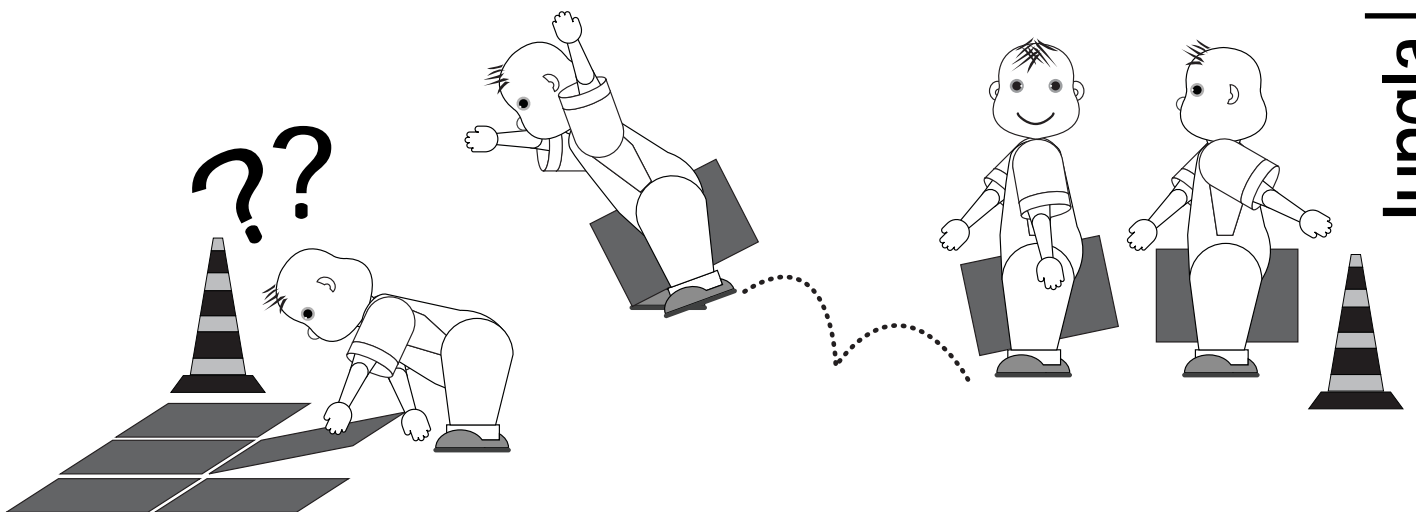
Posizionato al centro del cerchio vi è un grande cesto dove i giocatori dovranno mandare i palloncini spingendoli a colpi di testa o con l'aiuto dei piedi (non lo si può toccare con le mani).

Se il palloncino tocca terra, il giocatore deve ricominciare ritornando alla partenza.

I giocatori che riescono a mettere il palloncino nel canestro possono dare una mano ai compagni. Vince la Squadra che avrà posizionato per prima tutti i propri palloncini.

Jungla | 3

Portiamo il sorriso



2 Squadre si posizionano in due file indiane vicino al punto di partenza.

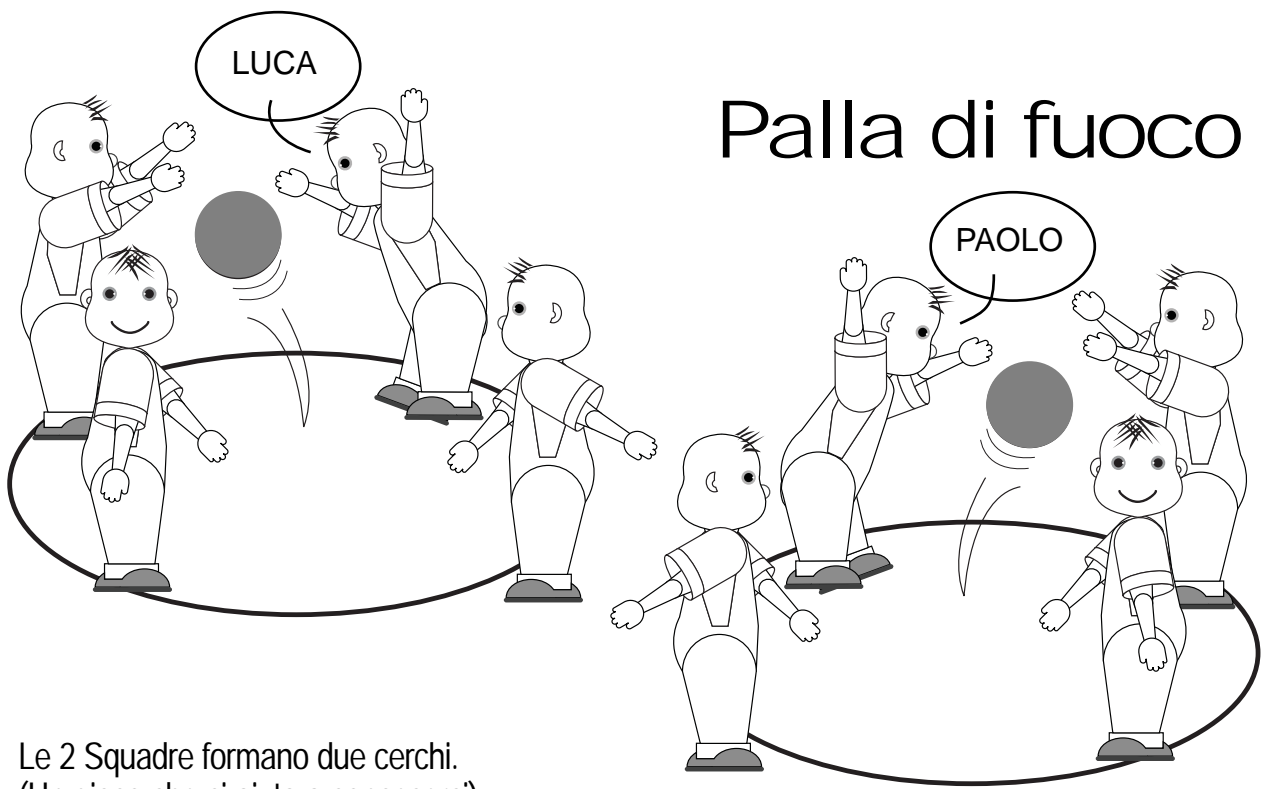
Ad ogni giocatore viene consegnato un pezzo di Puzzle.

Uno alla volta partono tenendo stretto tra le gambe il pezzo di puzzle.

Se il pezzo cade per terra il giocatore deve ritornare all'inizio e mettersi in fondo alla fila, facendolo partire un altro giocatore. 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 un altro giocatore. Vince la Squadra che per prima completa il grande Puzzle.

Jungla | 4



Palla di fuoco

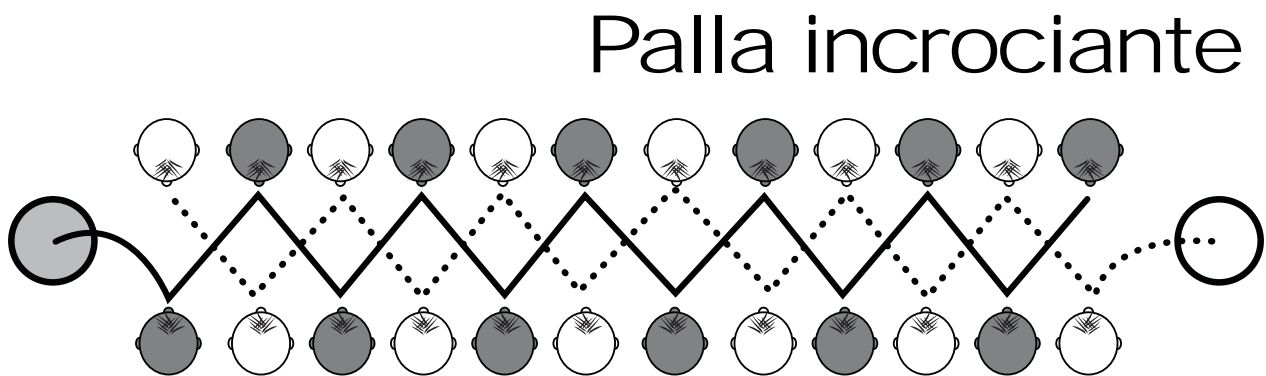
Jungla | 5

Le 2 Squadre formano due cerchi.
(Un gioco che ci aiuta a conoscerci)

Inizia il giocatore più giovane di ogni cerchio, lanciando per terra, col palmo della mano, la «palla di fuoco», nominando ad alta voce il nome di un giocatore.

Il giocatore nominato deve respingere la palla (senza bloccarla con le mani) facendola rimbalzare per terra, nominando a sua volta il nome di un altro giocatore.

Vince la Squadra che riesce a fare più passaggi senza perdere la palla.



Palla incrociante

Jungla | 6

Le 2 Squadre formano due file, posizionandosi sedendosi a terra, alternando sempre un giocatore di una Squadra accanto ad uno dell'altra squadra.

Le 2 Squadre iniziano dai lati opposti a passarsi i palloni in diagonale solo ai giocatori della propria Squadra. L'ultimo giocatore, deve tirare i palloni in un canestro.

Ogni Squadra ha a disposizione 5 palloni.

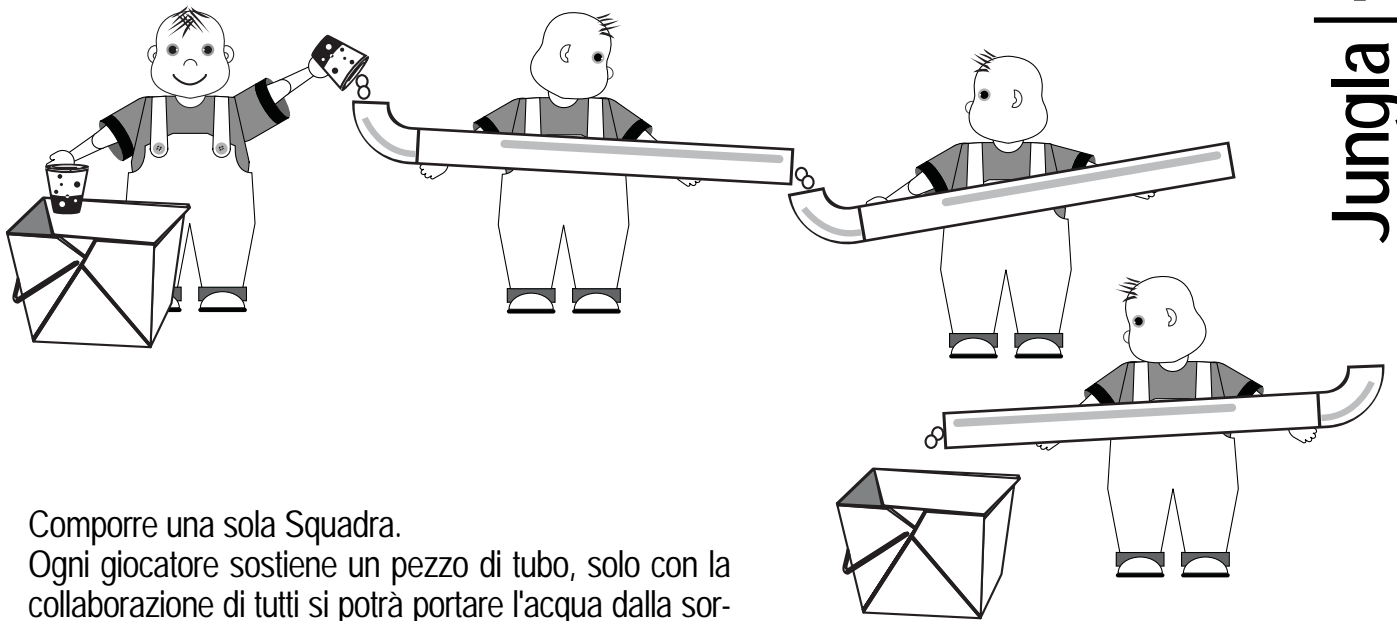
La Squadra che ha messo per prima i 5 palloni nel canestro, vince 1 punto.

Se si ha a disposizione ancora del tempo, si può ripetere il gioco e si possono cambiare le posizioni.

Portare l'acqua al campo base

7

Jungla

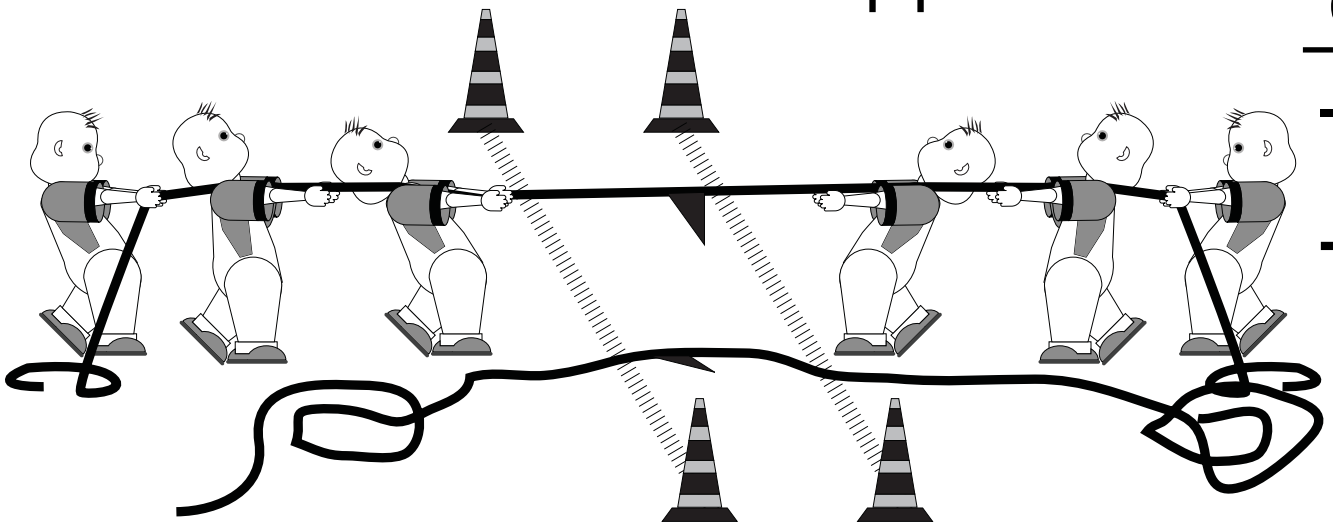


Comporre una sola Squadra.
Ogni giocatore sostiene un pezzo di tubo, solo con la collaborazione di tutti si potrà portare l'acqua dalla sorgente all'accampamento. L'assistente versa l'acqua nel primo tubo. Gli altri giocatori tengono i tubi affinché l'acqua scorra fino alla fine senza rovesciarsi. Ogni giocatore mantiene sempre la propria posizione. Solo se si raggiunge il limite minimo, si possono ottenere i punti.

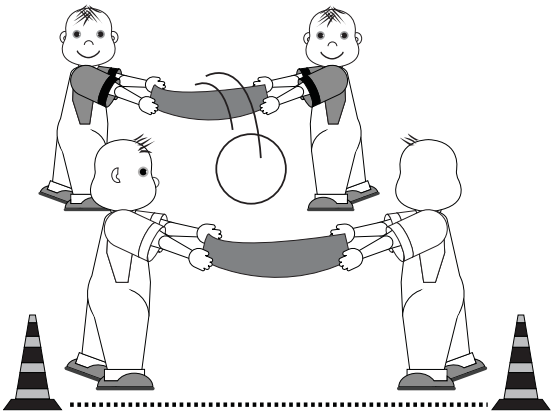
Tiro alla doppia liana

8

Jungla

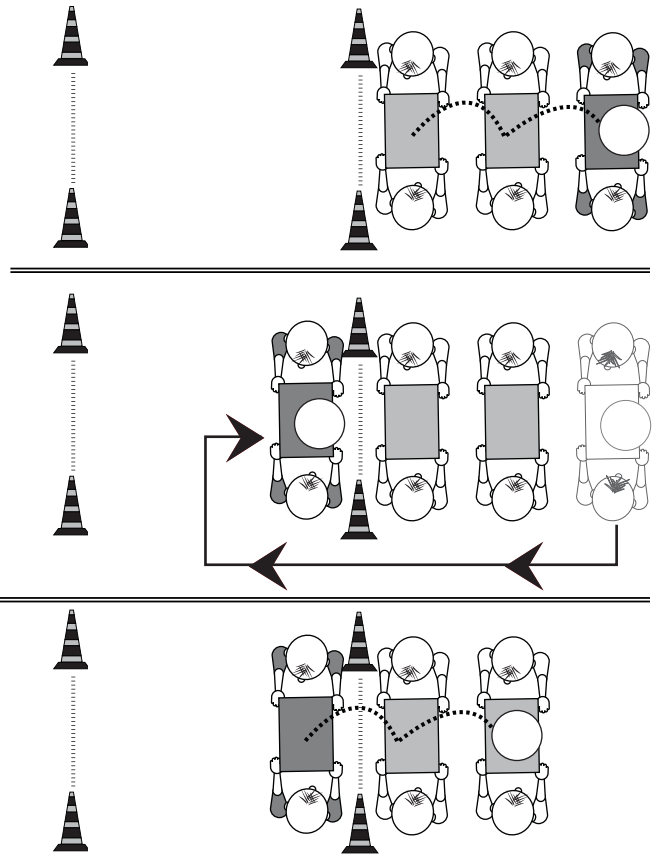


Formare 2 Squadre che si posizionano opposte in fila indiana tra le due corde.
Entrambe afferrano la stessa corda, e al fischio dell'arbitro iniziano a tirare. Ad ogni fischio dell'arbitro lasciano quella corda e prendono l'altra. I fischi dell'arbitro non saranno mai ad intervalli regolari. Ogni Squadra quindi dovrà contare sui propri riflessi e sulla propria forza per riuscire a portare il più possibile nella propria metà di campo le due corde. (Deve essere tirata una corda per volta). Quando tutta una corda è nella propria metà campo la Squadra riceve un punto.
Vince chi alla fine del tempo stabilito ha ottenuto più punti.
Il gioco può essere ripetuto più volte, fino allo scadere del tempo stabilito.

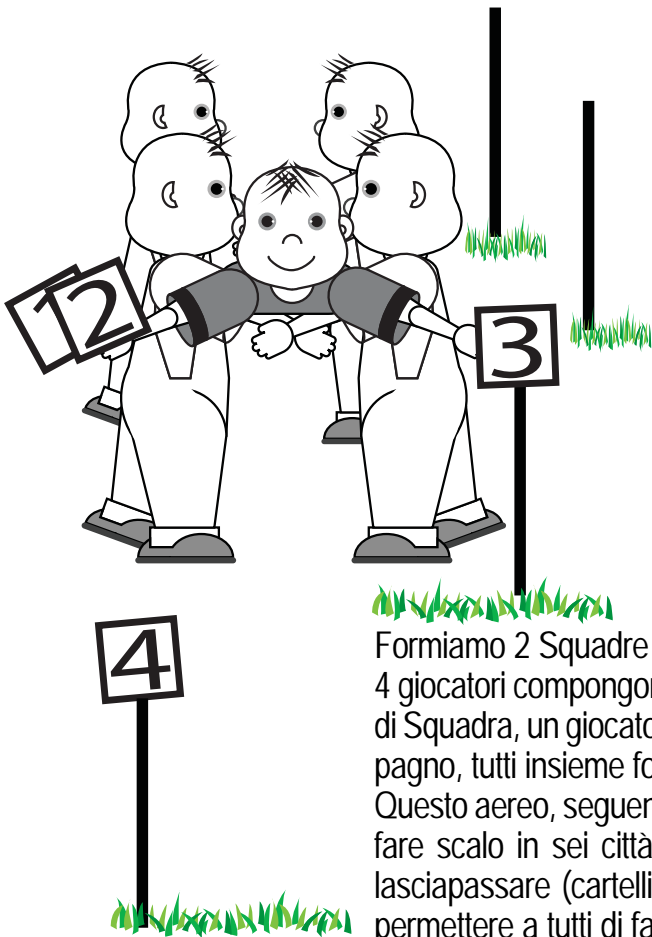


La perla preziosa

Formare 2 Squadre e dividersi in coppie. Le coppie formano due file. Il gioco consiste nel trasportare la perla preziosa dalla miniera al campo base. Ogni coppia tiene teso un telo di stoffa, i giocatori 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 rilanciando la perla alla coppia successiva, fino ad arrivare all'arrivo. Se la perla cade si toglie un punto.



1
Deserto

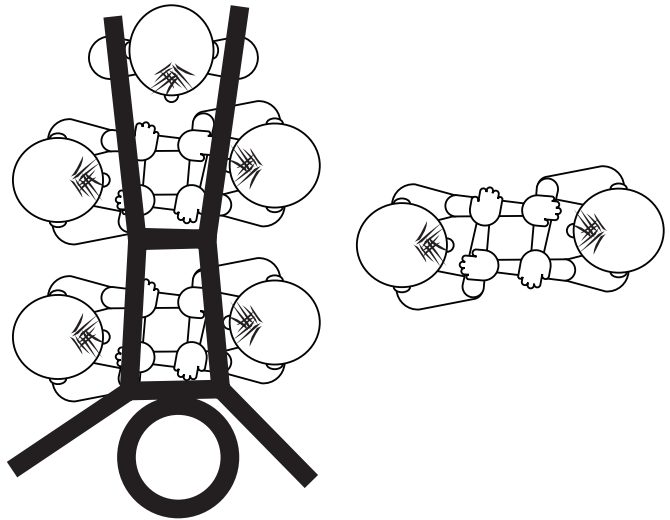


Volo sul mondo

Formiamo 2 Squadre

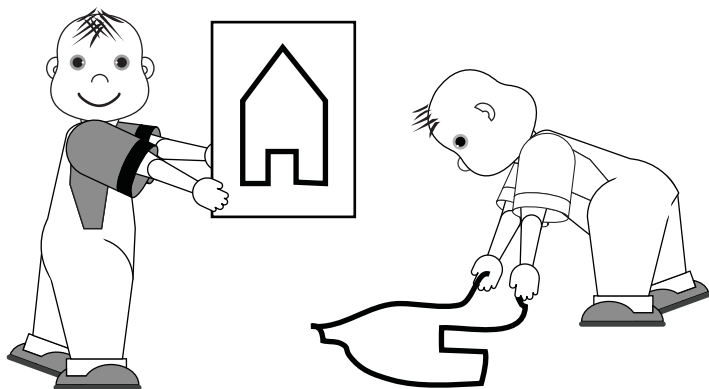
4 giocatori compongono i motori dell'aereo che sorreggono un compagno di Squadra, un giocatore fa da coda dell'aereo sostenendo i piedi del compagno, tutti insieme formano l'aereo.

Questo aereo, seguendo un itinerario, contrassegnato da una linea, dovrà fare scalo in sei città. Il giocatore che fa da pilota dovrà raccogliere il lasciapassare (cartellino). Ad ogni scalo i ruoli dell'aereo cambiano, per permettere a tutti di fare una volta il pilota.



2
Deserto

Addomestica il serpente

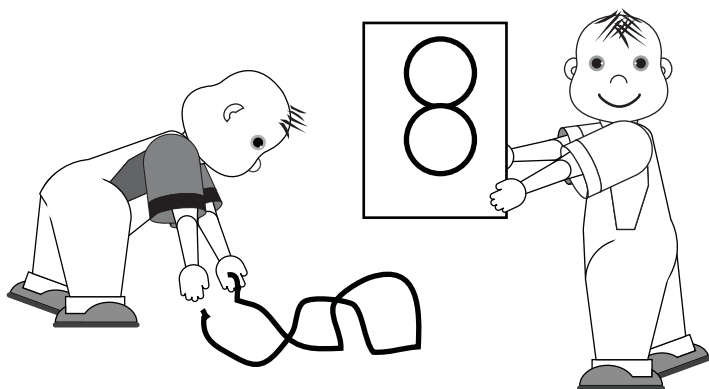


Formiamo 2 Squadre
Ogni Squadra sceglie una carta
sulla quale vi è disegnata una
forma.

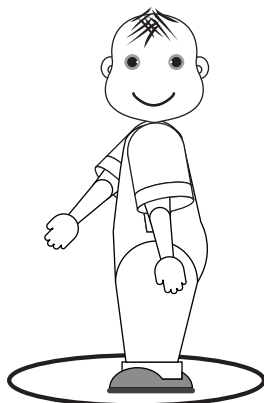
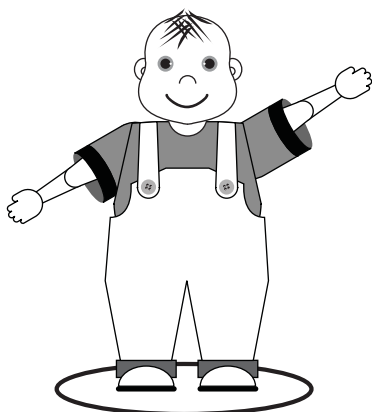
La Squadra deve copiare la
forma usando un lungo serpen-
te (una corda).

Vince la Squadra che per prima
riesce a ricreare la forma senza
far avanzare nessun pezzo di
serpente.

Per ogni forma eseguita bene,
si guadagna un punto.



L'isola di salvataggio



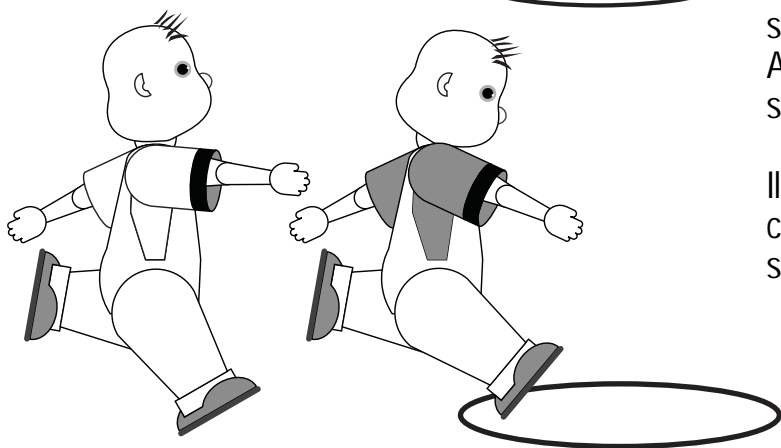
Ci sono varie "isole di salvataggio" sulle
quali può naufragare una sola persona.
Un giocatore fa da squalo.

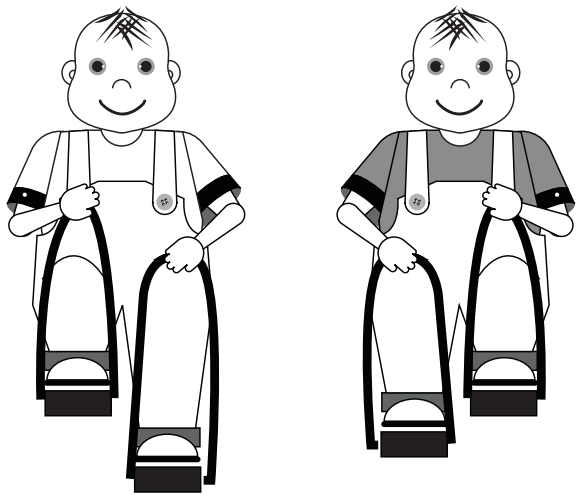
Al suo "via" tutti i giocatori dovranno muo-
versi scappando dallo squalo senza però
tornare alla propria isola di partenza.

Quando un giocatore viene preso dallo
squalo, deve rimanere fermo.

Al prossimo turno diventerà pure lui uno
squalo;

Il gioco finisce quando anche l'ultimo gio-
catore verrà preso, dando la vittoria alla
sua Squadra.

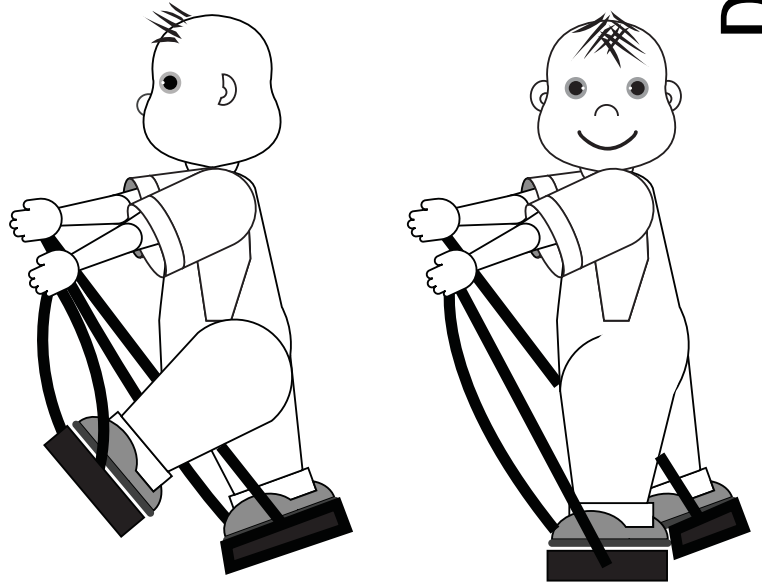




Passare il fiume

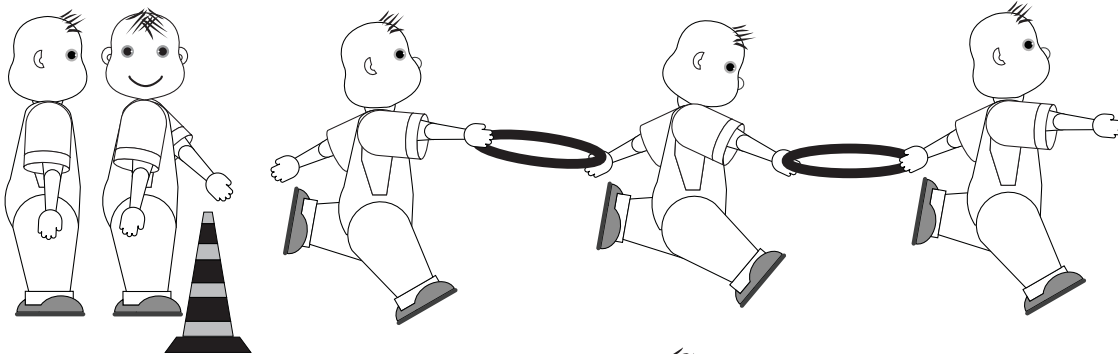
Deserto | 5

Formare 2 Squadre
Ogni giocatore ha a disposizione dei trampoli con i quali dovrà guardare il fiume.
Un giocatore alla volta, deve passare il guado.
Se un giocatore tocca l'acqua deve ritornare in fondo alla fila, così può partire l'altro giocatore.
Vince la Squadra che per prima avrà tutti i giocatori dall'altra parte del fiume.

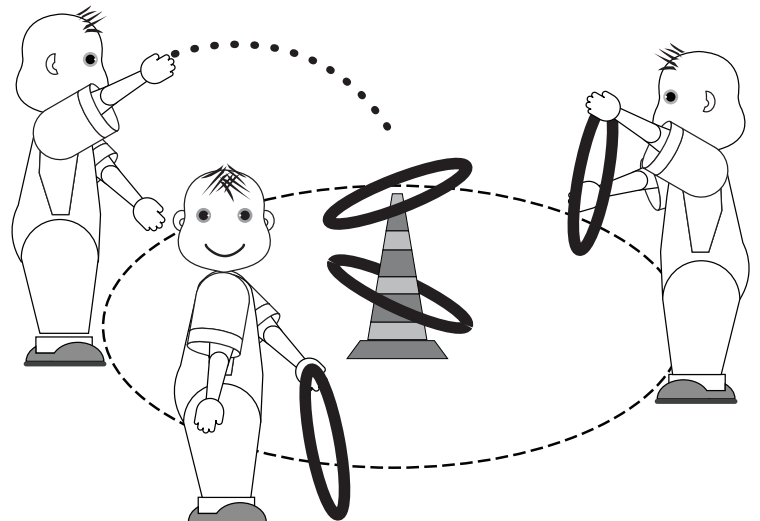


Facciamo grappolo

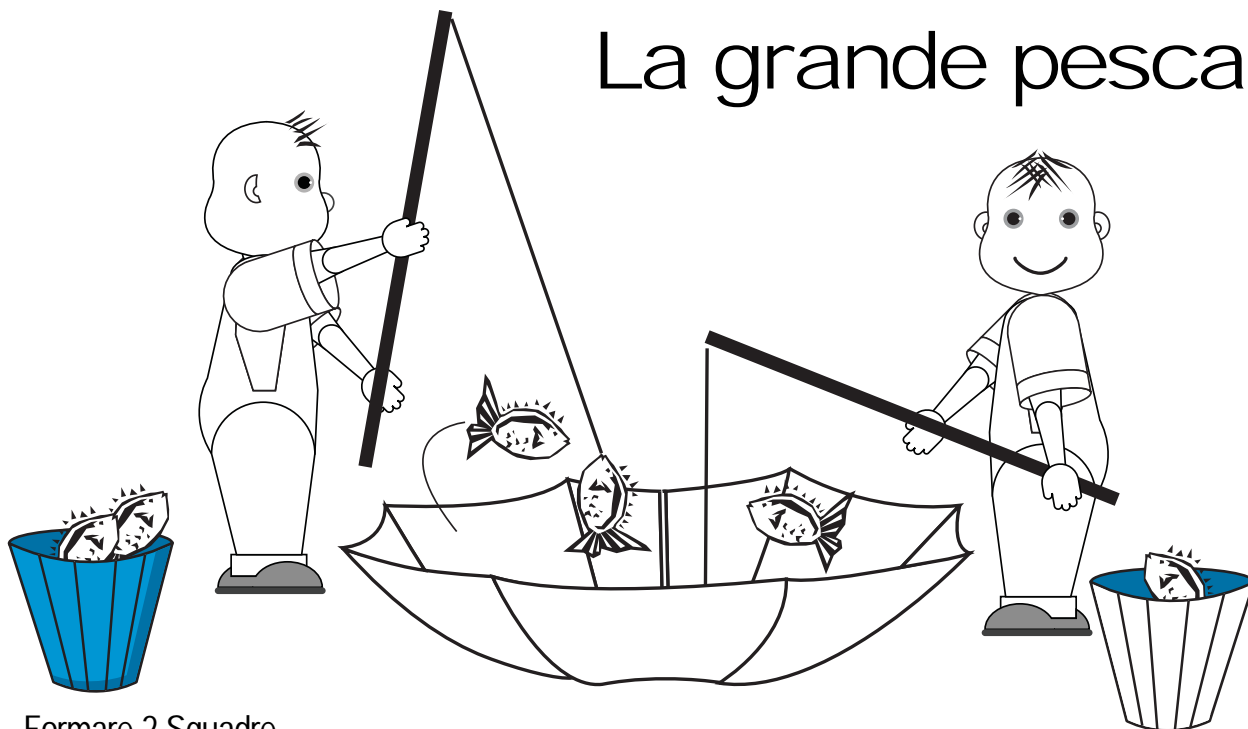
Deserto | 6



Formiamo 2 Squadre.
Il primo giocatore di ogni Squadra corre verso la vigna dove vi è appeso un grande grappolo, prende uno degli anelli e torna dalla Squadra. Il secondo si attacca all'anello ed insieme corrono verso la vigna.
Il secondo prende un anello ed insieme tornano a prendere il terzo, e così via. Quando un giocatore lascia la presa, la squadra lo riprende. Una volta ricomposta può ripartire.
Quando tutti i giocatori hanno un anello in mano lo devono lanciare nel «tino».



La grande pesca

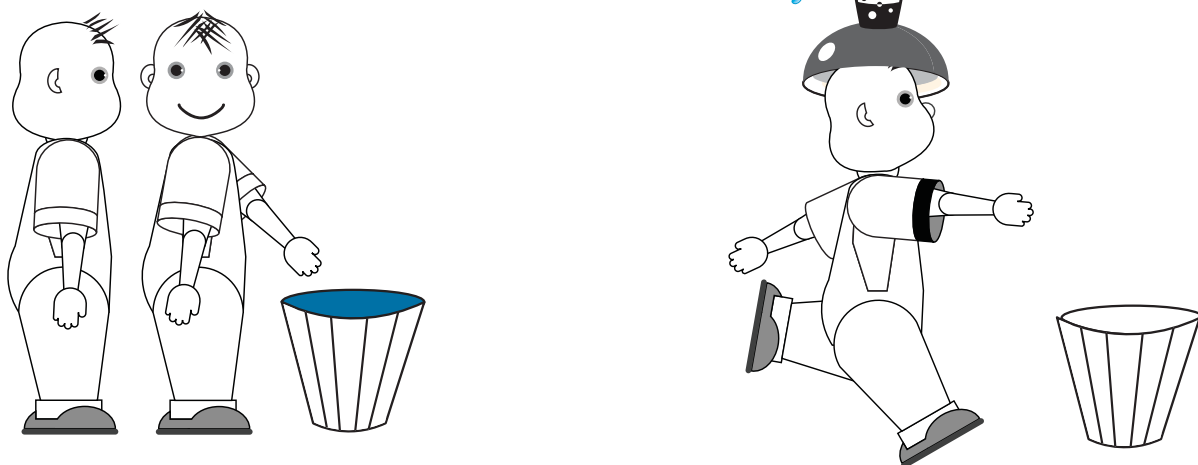


7
Deserto

Formare 2 Squadre.

Le Squadre si dispongono attorno al lago. Ognuno ha a disposizione una canna da pesca e cercherà di pescare più pesciolini possibile del proprio colore. Quando verrà pescato, il pesce va messo dentro il secchio della propria Squadra. Quando tutti i pesciolini sono nel secchio, si possono ributtare nel lago e ricominciare la pesca. Questo raddoppierà il vostro punteggio. Per ogni pesciolino pescato la Squadra riceve 1 punto.

Acqua in testa



8
Deserto

Formare 2 Squadre

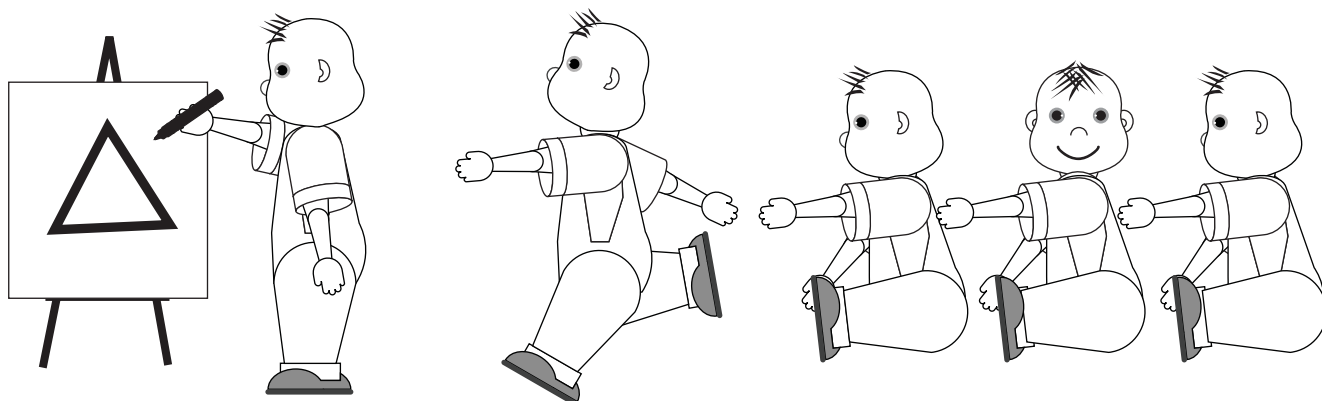
Disposti in fila indiana, i giocatori di ogni Squadra hanno davanti a loro un secchio pieno d'acqua. Il primo giocatore riempie il bicchiere che si trova incollato su un «elmetto». Dopo averlo messo in testa, corre a versare l'acqua nel secchio da riempire. Una volta versata l'acqua, ritorna correndo al punto di partenza. Dopo aver passato lo speciale elmetto al compagno di Squadra, va a posizionarsi in fondo alla fila, aspettando il proprio turno.

Intanto il compagno che ha ricevuto l'elmetto, lo riempie e riparte per versarlo nel secchio. Vince la Squadra che avrà raggiunto il livello più alto di acqua.

Codice segreto

1

Montagne



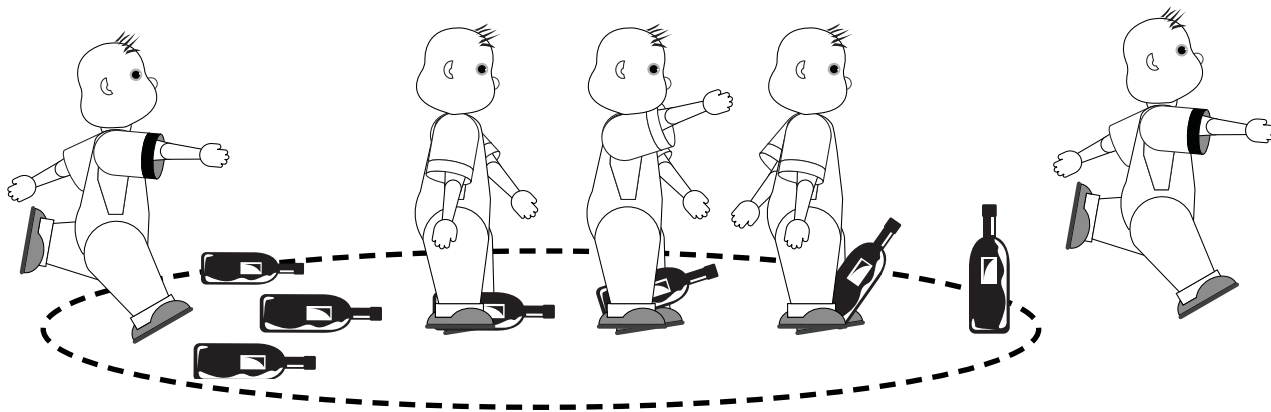
Formiamo 2 Squadre

I giocatori di ogni Squadra si mettono seduti in fila uno dietro l'altro; l'assistente del gioco prende un cartello con un messaggio segreto e lo "scrive" col dito sulla schiena dell'ultima persona che sta in fila che a sua volta trasmette il messaggio a quello che si trova davanti a lui (Si può riscrivere solo due volte). Arrivato il messaggio al primo della fila, esso deve correre a disegnarlo su un foglio e portarlo all'assistente del gioco che controlla se il codice è giusto. Vince chi arriva per primo con il codice giusto. Il giocatore che ha disegnato si mette in fondo alla fila e l'assistente del gioco fa ripartire un altro «codice segreto».

Sfida di abilità

2

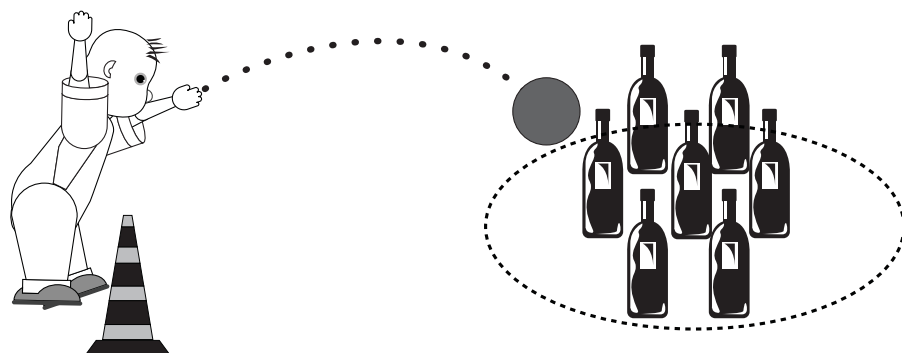
Montagne



Formiamo 2 Squadre

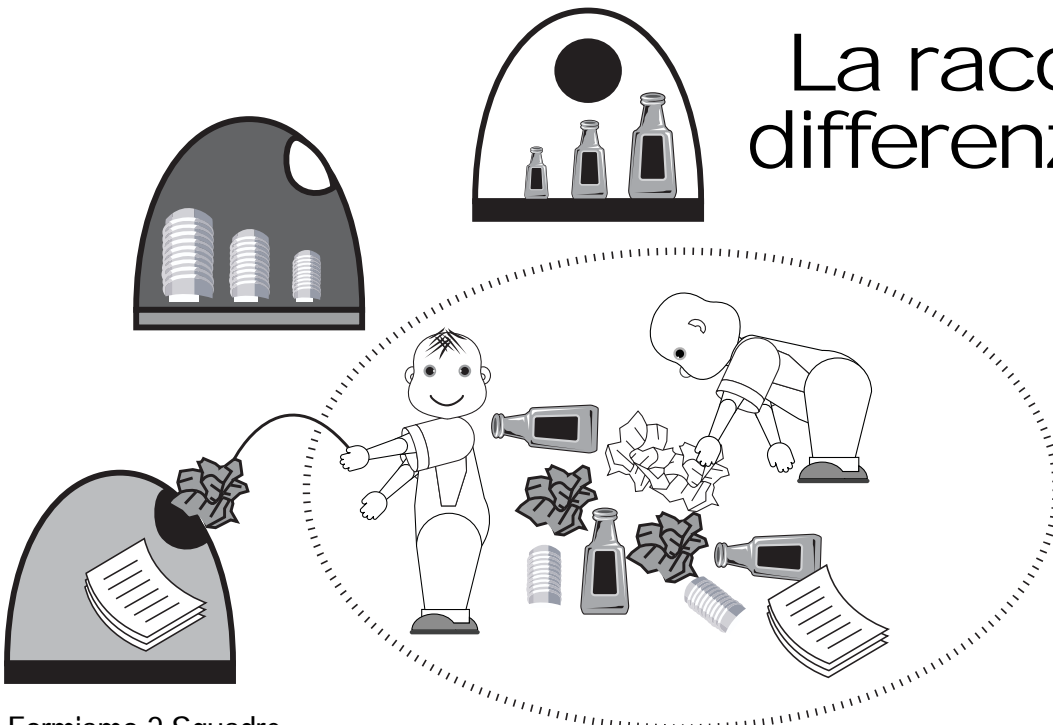
In due cerchi ci sono un tot. di bottiglie cadute. Al via tutti i giocatori raggiungono le bottiglie e cercheranno di rialzarle usando solo i piedi.

Una volta che tutte le bottiglie sono in piedi, i giocatori corrono al punto di partenza e lanciano delle palline per buttare giù tutte le bottiglie. Vince la Squadra che per prima avrà abbattuto tutte le bottiglie.



La raccolta differenziata

3
Montagne



Formiamo 2 Squadre

Al centro del «campo base» sono stati lasciati tanti rifiuti. A turno un giocatore di ogni Squadra, dovrà correre a raccogliere i 3 tipi di rifiuti e lanciarli, senza uscire dal «campo base», negli appositi bidoni.

Se il giocatore non c'entra il bidone, dovrà recuperare l'oggetto e ritentare il lancio.
Vince la Squadra che avrà buttato tutti i propri rifiuti nel breve tempo possibile.

Formiamo 2 Squadre

Ogni Squadra si posizionerà attorno ad un campo di gioco.

Posizionate al centro del campo ci sono delle pietre rotonde.

Ogni giocatore a turno, con il solo uso di un bastone, dovrà mandare più pietre possibile nelle varie buche.

Ogni giocatore fa un solo tocco cercando di fare buca, poi passa il bastone al compagno di Squadra.

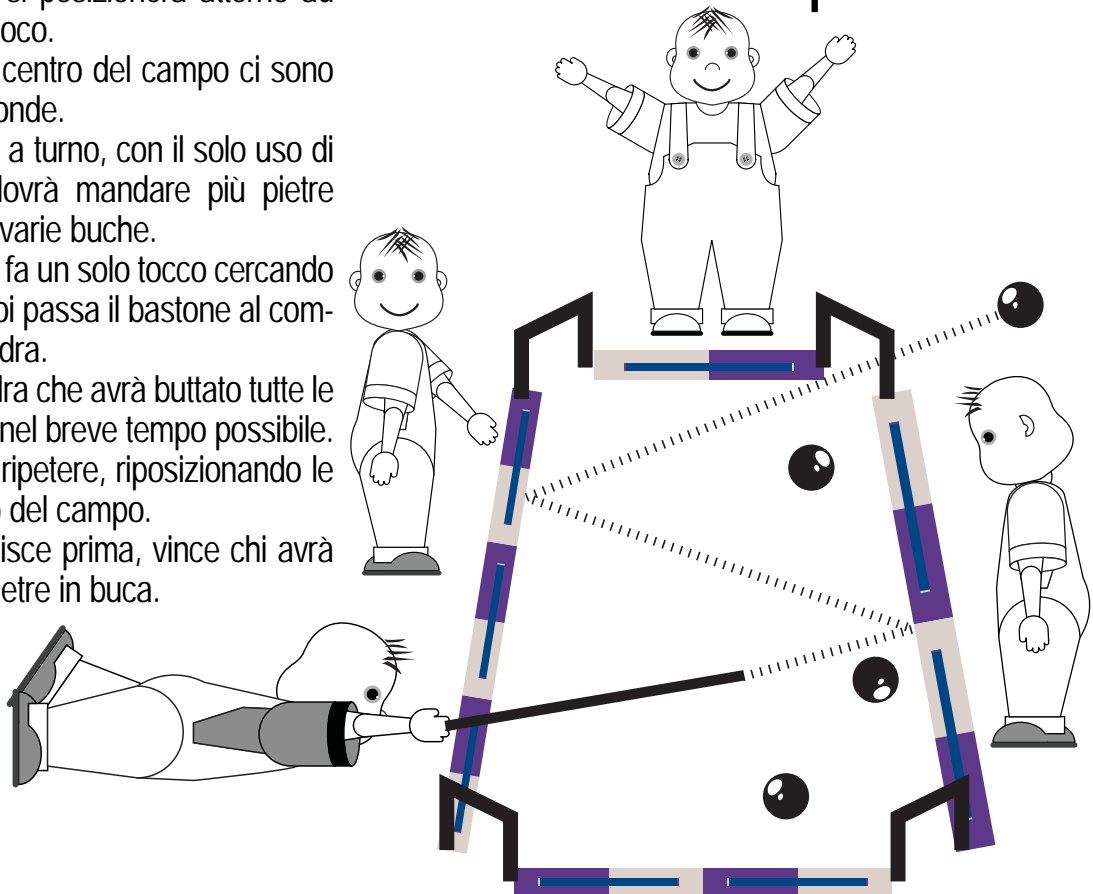
Vince la Squadra che avrà buttato tutte le pietre in buca, nel breve tempo possibile.

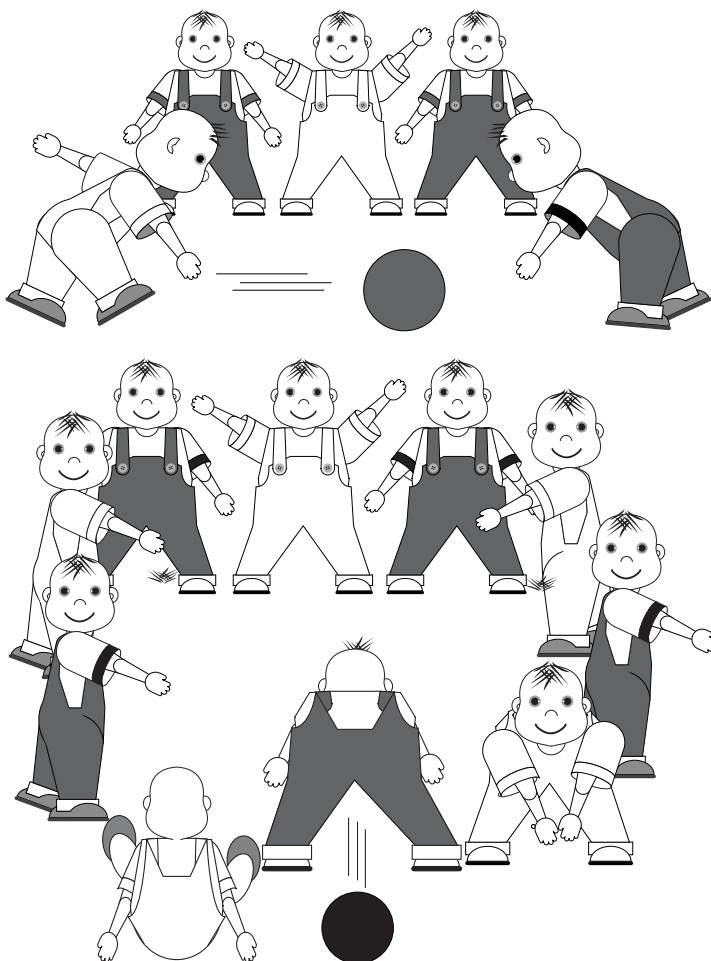
Il gioco si può ripetere, riposizionando le pietre al centro del campo.

Se il tempo finisce prima, vince chi avrà mandato più pietre in buca.

Rotola le pietre

4
Montagne





Pallabuco

I giocatori delle due Squadre, posizionandosi alternati, con le gambe divaricate, compongono un grande cerchio.

Ogni giocatore, rimanendo fermo nella sua posizione deve riuscire a far passare il pallone in mezzo alle gambe di un giocatore avversario, mantenendo la palla raso-terra.

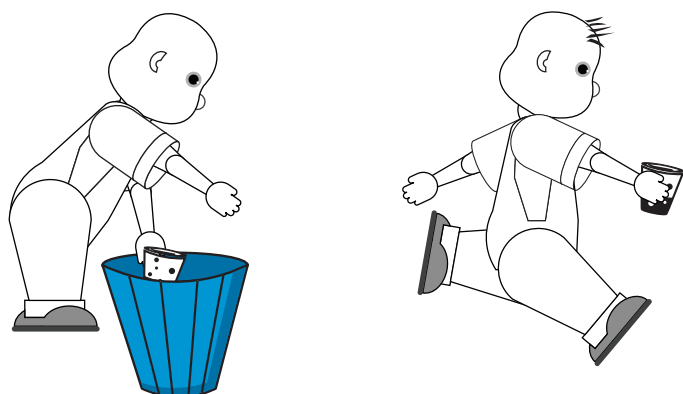
Il pallone può essere spinto solo a mani unite e mai bloccato.

Chi subisce un goal si gira e continua a giocare al rovescio.

Se subisce un altro goal, si rigira e si mette a sedere con le gambe aperte ma non può più toccare la palla.

Se un altro giocatore manda la palla al giocatore seduto, è come se subisse un goal.

Fiorisce il deserto

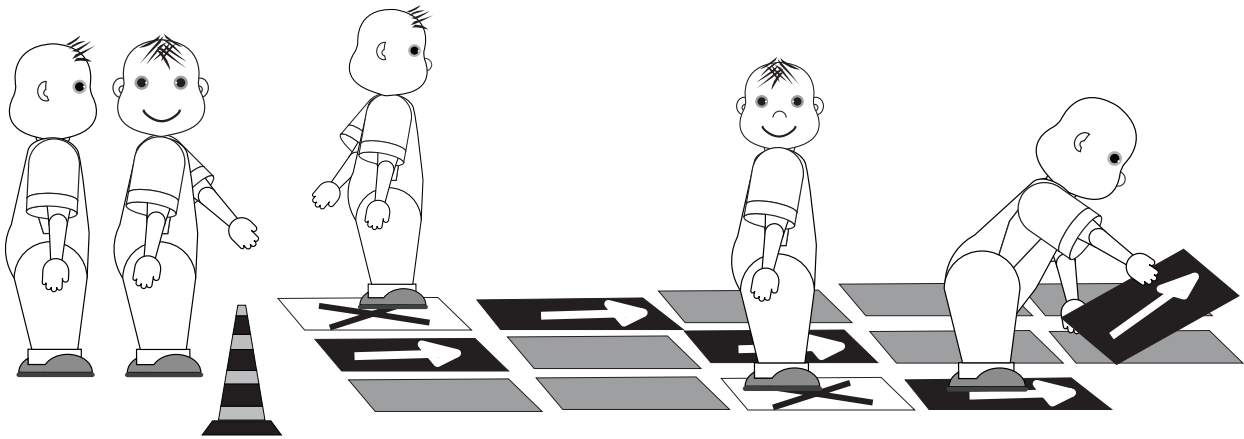


Formiamo 2 Squadre.

Ogni squadra si mette in fila, dietro al secchio d'acqua. Questi secchi sono i nostri pozzi d'acqua. A turno ogni bambino della squadra immerge il bicchiere nel secchio e lo riempie. Poi deve correre fino al "deserto" che si trova di fronte, e versare l'acqua in un contenitore. Una volta tornato il primo giocatore, parte di corsa il secondo e man mano il deserto comincerà a fiorire. Vince chi farà salire più in alto i fiori.

Percorso nelle antiche rovine

7
Montagne



Formiamo 2 Squadre.

Ogni Squadra si trova davanti ad un corridoio di mattonelle posizionate a tre a tre.

Tutti gli esploratori devono oltrepassare il corridoio.

Parte il giocatore più piccolo, che sceglie una delle prime 3 mattonelle, solo una di queste (quella con la freccia) gli darà la possibilità di avanzare. Se invece trova la «X» dovrà sostare sopra quella mattonella. A questo punto parte un nuovo esploratore, se lui trova la mattonella «freccia» può continuare il percorso, se trova la «X» deve rimanere fermo facendo partire l'esploratore successivo che avanzerà nel percorso cercando di evitare le «X». Se la trova, anche lui si ferma e fa partire un altro esploratore, e così via. Gli esploratori fermi sulle «X» potranno riprendere il viaggio solo quando saranno partiti tutti gli esploratori.

Slalom tra montagne

8
Montagne

Formiamo 2 Squadre

Ogni Squadra si posiziona in fila indiana. Partendo uno ad uno, con una mazza speciale, il giocatore dovrà percorrere un tragitto portando più palline possibile al punto di arrivo.

La pallina dovrà passare attraverso vari ostacoli.

Vince la Squadra che avrà fatto arrivare più palline.

