



Pasqua Preado Giochi

CANZONI ALLA RINFUSA

MATERIALI

Per ciascuna squadra, un certo numero di fogli con riportate alcune frasi di una canzone disposte in una sequenza sbagliata.

SCOPO DEL GIOCO

Riconoscere una canzone e riordinare le frasi.

SVOLGIMENTO

Alle diverse squadre viene distribuito contemporaneamente un foglio con le frasi alla rinfusa di una canzone. Ciascuna squadra deve individuare nel minor tempo possibile il titolo della canzone e mettere le frasi nella giusta sequenza.

NOTIZIE ALL'OCCHIO con variante

MATERIALI

Tanti fogli di quotidiano uguali (o fotocopie della stessa pagina o degli stessi articoli), quante sono le squadre.

SVOLGIMENTO

A ogni squadra viene consegnata la pagina del quotidiano, uguale per tutti. L'animatore legge da questa una frase, interrompendo la lettura all'improvviso. I componenti delle squadre devono rapidamente trovare la frase in questione, e continuare la lettura ad alta voce. La squadra che per prima trova e legge la frase, guadagna un punto. Vince la squadra che per prima raggiunge il punteggio fissato.

NOTA

È possibile anche fare qualche trabocchetto, inventando frasi che sul giornale non ci sono!

TIRO ALLA FUNE DISTANZIATA

Un classico gioco di forza, con alcune accortezze per mantenere le distanze.

Campo da gioco: qualsiasi

Numero giocatori: qualsiasi

Materiale necessario: una corda sufficientemente lunga





Preparazione: per poter giocare al tiro alla fune al tempo del Covid-19 sarà necessario avere una corda sufficientemente lunga per poter tenere distanziati i partecipanti al gioco: per ogni ragazzo sarà necessario avere almeno 2 metri di corda a disposizione. Se i partecipanti sono, ad esempio, 8, servirà una corda da almeno 16 metri. Prepariamo la corda mettendo un nastrino o un segno su ogni posizione, in modo che ogni ragazzo sappia dove posizionarsi. Sarà anche importante che la corda sia sanificata prima e dopo l'utilizzo e che i ragazzi, nel corso delle varie manche di gioco, non cambino la posizione sulla corda.

Svolgimento: Lo svolgimento del gioco è quello classico. I giocatori si posizionano sulla corda e al via dell'arbitro iniziano a tirare. Vince la squadra che riesce a portare il segno che identifica la metà della corda nel proprio campo.

RISIKO.

Campo da gioco: esterno, ma si può anche adattare all'interno

Numero di giocatori: qualsiasi, le sfide avverranno 1vs1

Materiale: sagome con la forma dei vari Stati oppure gessi/scotch per fare a terra la forma dello Stato; (materiale delle sfide).

Preparazione: gli animatori dovranno disporre a terra i vari Stati

Svolgimento: simile al gioco "risiko" ogni bambino/ragazzo ha l'obiettivo di conquistare uno degli Stati (es. Asia). Per ottenere lo Stato deve sfidare un altro bambino alla prova assegnata a quel territorio.

Esempio di prove:

- domande di cultura generale sulla zona interessata (es. perchè il Mar Rosso si chiama così? per una particolare alga ; quale è la capitale dell'Austria? Vienna ; quale mare bagna la Finlandia? Mar Baltico ; come si chiama lo stretto che mette in comunicazione l'Oceano Atlantico e il Mar Mediterraneo? stretto di Gibilterra ...)
- giochi tipici della regione (es. Giappone → origami)
- minigiochi come tris, carta/forbice/sasso...

[Disegnata per terra c'è una cartina di un posto. simile a Risiko ogni partecipante ha un obiettivo (conquistare l'Asia o altro). a coppie i bambini si sfidano e ci possono essere anche più sfide contemporaneamente. SFIDE: o domande di cultura generale sulla zona interessata oppure giochi tipici della regione (origami e altro) oppure sfide fisiche semplici (percorso o altro).]

BATTAGLIA NAVALE (versione Pingpong)

Campo da gioco: tavolo da pingpong o altri spazi simili

Numero di giocatori: 2vs2

Materiali: fogli e penne per disegnare la griglia di gioco, post-it o materiale per segnare le navi, divisorio per i campi, pallina da ping-pong.

Preparazione: ogni mini-squadra dispone le proprie navi nel proprio campo, poi ci si posiziona seduti o sdraiati in modo da non poter vedere il campo avversario. a turno un componente della squadra lancia la pallina da pingpong nel campo avversario, cercando di abbattere le navi avversarie.





GIOCHI SPORTIVI

Scherma

Materiale:

- per fare i “fioretti” della scherma usare due manici di scopa o due tubi, lunghi più di 1 metro possibilmente, alla cui estremità verrà attaccata una calza di nylon con all’interno della farina (o un sacchettino di plastica con qualche buchino fatto con gli stuzzicadenti pieno di farina).
- La pedana sarà una panchina larga abbastanza da poterci camminare in sicurezza (in alternativa si può segnare per terra uno spazio ristretto che sarà la pedana).

Scopo: colpire il proprio avversario

Svolgimento:

al via i due ragazzi dovranno cercare di colpire l’avversario usando il bastone, se vengono colpiti resterà il segno di farina. Se un giocatore dovesse cadere dalla panchina (o uscire dallo spazio adibito a pedana) verrà considerata come sconfitta.

È a discrezione dell’arbitro decidere se sarà una gara a tempo (in tot minuti chi colpisce più volte l’avversario vince) o punti (il primo che arriva a tot punti vince).

Sanificazione: ogni volta che i ragazzi finiranno di giocare si raccomanda di sanificare attentamente i materiali usati.

Lancio del martello

Materiale:

- Martello: un sacchetto (o una calza, o un pezzo di stoffa) pieno di sabbia, per chiuderlo usare una corda lasciando un pezzo di circa 50 cm di lunghezza in più
- Due nastri per segnare il campo o cinesini o qualsiasi materiale per delimitare l’area di gioco
- Una corda o un metro per prendere le misure dei lanci
- Cinesini per segnare dove hanno lanciato i giocatori

Scopo: lanciare il martello il più lontano possibile

Svolgimento:

una volta delimitato il campo (partendo da dove si lancerà i due lati del campo saranno diagonali, in modo da formare un “trapezio” (vedi figura), a turno ogni ragazzo dovrà tirare il martello prendendo la corda e facendolo “roteare” a fianco del corpo e lasciarlo, in questo modo “prenderà il volo”.

Il lancio sarà ritenuto valido se cadrà all’interno dei due lati che delimitano il campo di gioco, altrimenti il lancio sarà considerato nullo. Inoltre, se il giocatore supererà la linea dietro la quale dovrà tirare il lancio sarà considerato nullo. Ogni giocatore ha a disposizione 3 tentativi (o 2 se i ragazzi sono tanti, a discrezione di chi dirige il gioco). Ogni volta che un giocatore effettua un lancio, nel primo punto dove il martello toccherà terra bisognerà posizionare il cinesino del giocatore che ha tirato, in modo tale da tenerne traccia. Dal secondo turno in poi, il segnalino verrà spostato solo se il lancio sarà migliore del precedente. Alla fine del terzo giro di lanci si prenderanno le misure per decretare il vincitore.

Sanificazione: ogni volta che i ragazzi finiranno di giocare si raccomanda di sanificare attentamente i materiali usati.





Lancio in lungo

Materiale:

- Fresbee
- Materiale (cinesini) per segnalini

Scopo: lanciare il fresbee il più lontano possibile

Svolgimento:

a turno i ragazzi dovranno lanciare il fresbee, cercando di farlo arrivare il più lontano possibile. Ogni volta che un giocatore effettua un lancio, nel primo punto dove il martello toccherà terra bisognerà posizionare il cinesino del giocatore che ha tirato, in modo tale da tenerne traccia. Dal secondo turno in poi, il segnalino verrà spostato solo se il lancio sarà migliore del precedente. Alla fine del terzo giro di lanci si prenderanno le misure per decretare il vincitore.

La scelta del numero di turni è a discrezione del giudice arbitro.

Sanificazione: ogni volta che i ragazzi finiranno di giocare si raccomanda di sanificare attentamente i materiali usati.

Goal

Materiale:

- Pallone
- Porta da pallamano o in alternativa uno scatolone

Scopo: fare goal

Svolgimento:

a turno i ragazzi dovranno cercare di fare goal all'interno della porta da pallamano (che è molto più piccola di una porta da calcio) o nello scatolone. Per rendere più coinvolgente il gioco si potrebbero proporre 3 livelli che corrispondono a 3 diversi punteggi che verranno assegnati se il giocatore segnerà: più si sarà lontani dalla porta, maggiore sarà il punteggio che potrà conquistare

Sanificazione: ogni volta che i ragazzi finiranno di giocare si raccomanda di sanificare attentamente i materiali usati.

Canestro diverso

Materiale:

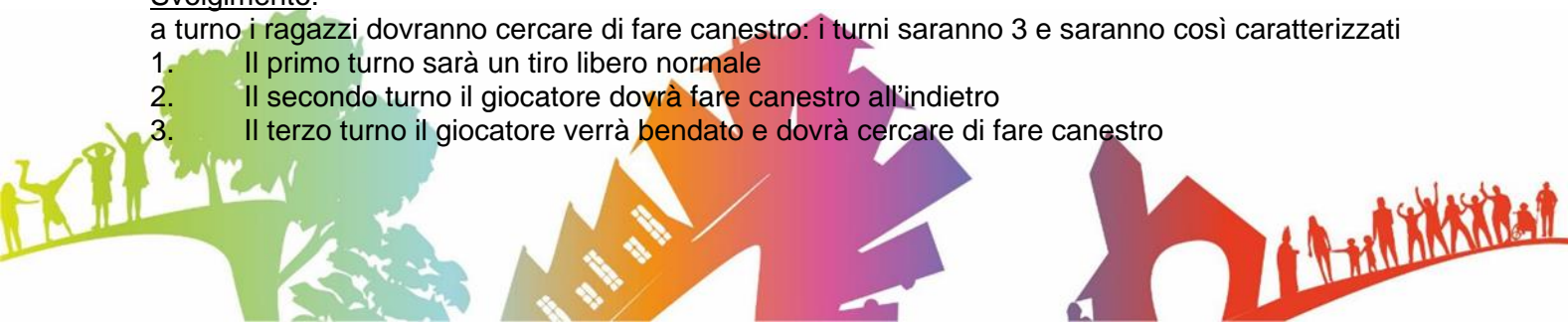
- Canestro
- Pallone da basket

Scopo: fare canestro

Svolgimento:

a turno i ragazzi dovranno cercare di fare canestro. I turni saranno 3 e saranno così caratterizzati

1. Il primo turno sarà un tiro libero normale
2. Il secondo turno il giocatore dovrà fare canestro all'indietro
3. Il terzo turno il giocatore verrà bendato e dovrà cercare di fare canestro





Sanificazione: ogni volta che i ragazzi finiranno di giocare si raccomanda di sanificare attentamente i materiali usati.

Percorso ad ostacoli

Materiale:

- Cerchi
- Panchina
- Cinesini
- Una sedia

Scopo: Finire il percorso nel minor tempo possibile

Svolgimento:

a turno i ragazzi dovranno affrontare il percorso ad ostacoli, si inizia girando per 3 volte attorno a un cinesino (in modo da rendere il gioco un po' più divertente e diverso dal classico percorso ad ostacoli), si prosegue saltando all'interno dei cerchi e poi passando sopra una panchina (in questo caso più sarà stretta meglio è, dovranno mantenere l'equilibrio, ma comunque garantendo una sicurezza), continueranno con uno slalom attorno ai cinesini e per finire dovranno passare sotto una sedia. Una volta giunti alla fine dovranno ripercorrere tutto il percorso anche al ritorno, appena torneranno al punto di partenza scatterà il timer che segnerà la fine della prova.

Sanificazione: ogni volta che i ragazzi finiranno di giocare si raccomanda di sanificare attentamente i materiali usati.

Salto in alto

Materiale:

- Tempere
- Foglio di carta

Scopo: saltare più in alto possibile

Svolgimento:

a turno i ragazzi dovranno colorare con la tempera la punta del loro dito, e saltare cercando di lasciare un segno sul foglio di carta che ci sarà appeso a un palo o al muro. Una volta che avranno saltato gli animatori prenderanno la misura del salto.

Si può decidere che i ragazzi hanno a disposizione più tentativi o solo uno, a discrezione di chi gestisce il gioco.

Sanificazione: ogni volta che i ragazzi finiranno di giocare si raccomanda di sanificare attentamente i materiali usati.

