

MATERIALI

Cartoncini indicanti il numero di piedi e di mani (utilizzabili nel gioco); ecco alcuni esempi per 12 giocatori (se sono di più o di meno fare le opportune modifiche, dalle più semplici alle più complesse):

- 12 PIEDI E 12 MANI
- 10 PIEDI E 7 MANI
- 9 PIEDI E 6 MANI
- 11 PIEDI E 18 MANI.

PREPARAZIONE

Ad ogni squadra viene consegnato un cartoncino su cui è indicato il numero di mani e di piedi che può utilizzare (appoggiare a terra) per coprire un certo percorso.

SVOLGIMENTO

Si lascia ai ragazzi un po' di tempo perché possano organizzarsi e quindi sulla linea di partenza si controlla che il numero di mani e di piedi usato sia quello indicato; poi si dà il «via». Vince la squadra che taglia per prima il traguardo senza appoggiare a terra piedi o mani in più!

Un consiglio: i componenti della squadra devono stare ben saldati tra loro e il più possibile compatti. Vietato staccarsi dal gruppo!

DUE PERSONE EDUCATE

36

MATERIALI

Una campanella (o un sonaglio).

PREPARAZIONE

In cerchio in piedi.

SVOLGIMENTO

Un giocatore gira intorno al cerchio in senso orario con in mano il sonaglio e quando vuole lo lascia cadere dietro ad una delle persone del cerchio. Questa, accorgendosene, deve correre attorno al

cerchio in senso antiorario. Quando i due si incontrano devono stringersi la mano e darsi due baci sulle guance e quindi continuare a correre. Vince chi dei due, riesce a raggiungere per primo il posto dove si trova il sonaglio. Chi arriva per secondo prende l'oggetto e il gioco ricomincia da capo.



INSEGUI PALLA

50

MATERIALI

Due palloni di colore diverso (A e B).

PREPARAZIONE

I giocatori sono disposti in piedi e in cerchio, alternando un giocatore della squadra A con uno della squadra B.

Un giocatore della squadra A ha in mano la palla A, un giocatore della squadra B che gli sta diametralmente opposto ha in mano la palla B.



SVOLGIMENTO

La palla A deve passare solo nelle mani dei giocatori della squadra A ruotando in senso orario; la palla B deve passare nelle mani solo dei giocatori della squadra B sempre in senso orario. Al via dell'animatore, i due palloni iniziano a girare: quando uno dei due palloni raggiunge l'altro, la squadra che lo ha passato così velocemente da raggiungere l'altro ha vinto. Quando la palla cade nel corso dei passaggi deve essere raccolta da chi l'ha fatta cadere e da lì ripartire.

