

Libretto Dei Giochi

1) Acqua, fuoco e fuocherello

MATERIALI PER IL GIOCO: oggetti da nascondere

In questo gioco, si nasconde un oggetto a scelta, poi si coprono gli occhi con una benda ad un bambino, mentre un altro bambino nasconde l'oggetto stando attento a non fare rumore. Si toglie la benda al bambino ed a questo punto il gruppo degli altri bambini lo aiuta nel ritrovare l'oggetto che è stato nascosto, pronunciando le parole \"acqua...acqua.\" se il bambino è lontano dall'oggetto, \"fuocherello...fuocherello\", se il bambino si sta avvicinando al nascondiglio e \"fuoco...fuoco\" se è molto vicino. Il bambino allora si metterà a cercare solo in quella zona e quando troverà l'oggetto tutti insieme grideranno BUUMMMMMMM!

Altre informazioni sul Acqua, fuoco e fuocherello:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 3 o più giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

2) Acqua, terra e cielo

MATERIALI PER IL GIOCO: una palla.

In questo gioco all'aperto, i bambini si mettono in cerchio intorno alla sorella di turno che lancia la palla, a turno, a ciascuno bambino e nello stesso tempo dirà "Acqua!", oppure "Cielo!" o "Terra!".

Il bambino che ha ricevuto la palla deve rilanciarla gridando il nome di un animale o di un oggetto che sta nell'ambiente chiamato.

Altre informazioni sul Acqua, terra e cielo:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

3) I quattro cantoni

Quattro bambini si dispongono in modo da creare un quadrato mentre il quinto giocatore si pone al centro.

Al via i bambini si muovono velocemente, scambiandosi le posizioni.

Il bambino posto nel mezzo deve cercare di occupare un "cantone" lasciato vuoto dai compagni mentre si spostano.

Se ci riesce, il bambino rimasto senza postazione prenderà il suo posto e il gioco può riprendere.

Per scegliere chi deve stare al centro, all'inizio del gioco può essere fatta una conta, oppure un sorteggio.

Altre informazioni sul I quattro cantoni:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

4) Il bruco

Si formano almeno due squadre che impersonano ognuna un bruco.

I giocatori si dispongono in fila indiana a distanza ravvicinata, ma senza toccarsi. Chi impersona la testa del bruco ne guida i movimenti: può camminare, correre, arretrare e inventarsi l'andatura che preferisce.

Vince il bruco che, allo scadere del tempo prestabilito, risulta essere il più lungo.

Lo scopo di ogni squadra è di tagliare il bruco avversario in una parte del corpo, di solito quella in cui i giocatori si distanziano troppo tra di loro, insinuandosi poi nello spazio libero che si è formato e se ne ingloba la parte finale (la coda) aumentando così la lunghezza.

Consiglio:

Se i partecipanti sono molti è meglio formare dall'inizio vari bruchi: la confusione è assicurata!

Altre informazioni sul Il bruco:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

5) Corsa ai palloni

MATERIALI PER IL GIOCO: tanti palloncini quanti sono i bambini.

Ad ogni giocatore si dà un palloncino.

Tutti i bambini si mettono a carponi dietro la linea di partenza; al via i giocatori devono cominciare a spingere i palloncini con il naso e vince chi arriva prima al traguardo.

Si può organizzare un'altra corsa di palloni facendoli avanzare con i soffi.

Altre informazioni sul Corsa ai palloni:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

6) Il lupo mangia frutta

Dopo aver stabilito una piccola zona (casa) dove il lupo non può accedere, si procede al sorteggio del bambino che impadronirà il lupo.

Successivamente ogni bambino dovrà pensare un frutto.

Il lupo bussando ad una fantomatica porta dirà: Toc, Toc, Toc

I bambini : Chi è?

Il lupo: Sono il lupo mangia frutta!

I bambini : Che frutta vuoi?

Il lupo dirà il nome di un frutto (es. mela)

Se nel gruppo c'è un bambino che ha pensato la mela, inizierà a correre cercando di non farsi prendere , quando lo riterrà opportuno, per poter sfuggire al lupo si potrà rifugiare nella casa, e quindi il lupo dovrà rifare una nuova richiesta, altrimenti si invertiranno i ruoli (il lupo diventa un frutto e quindi va nella casa insieme agli altri, e il frutto di conseguenza diventa il nuovo lupo che darà inizio al nuovo giro).

Altre informazioni sul Il lupo mangia frutta:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

7) La corsa a tre gambe

MATERIALI PER IL GIOCO: fazzoletto per legare insieme due giocatori

Si traccia una linea di partenza ed una d'arrivo.

Ogni bambino si sceglierà un compagno.

Con un fazzoletto ogni coppia di giocatori si legherà assieme una gamba (la destra con la sinistra del compagno).

Al via tutti avanzeranno verso il traguardo.

Vince chi arriva prima.

Altre informazioni sul La corsa a tre gambe:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Mezzora o poco più

8) La corsa nella galleria

Tutti i bambini che partecipano al gioco si mettono in fila a gambe aperte e con le braccia appoggiate sulle spalle del compagno davanti.

L'ultimo giocatore della fila dovrà staccarsi dal bambino che ha davanti, piegandosi a gattoni per terra, si infilerà nella galleria formata dalle gambe ad arco degli altri bambini.

Uscendo dalla galleria dovrà fermarsi davanti al primo giocatore, allungando così la galleria.

Il bambino che ora è diventato l'ultimo dovrà a sua volta fare la stessa cosa.

Il gioco prosegue finché si vuole.

Altre informazioni sul La corsa nella galleria:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

9) Palla alla corda

MATERIALI PER IL GIOCO: una palla; una corda.

I bambini vengono divisi in 2 gruppi, composti dallo stesso numero di partecipanti.

In mezzo si tende una corda.

Parte il primo bambino con la palla in mano, arrivato vicino alla corda, lancia la palla in alto, cercando di farla passare sopra e ricadere dalla parte opposta.

Poi si china e si infila sotto la corda passando dall'altra parte cercando di riprendere la palla senza lasciarla cadere per terra, deve fare 3 salti all'indietro, prendere la mira e lancia la palla ad un giocatore della squadra avversaria.

Il bambino che la riceve deve fare esattamente la stessa cosa.

Vince la squadra che rimane con più giocatori.

Altre informazioni sul Palla alla corda:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

10) Palla fissa

MATERIALI PER IL GIOCO: una palla.

Un bambino prende una palla e la butta in aria, piuttosto in alto, per avere il tempo di battere 3 volte le mani prima che torni giù.

Gli altri bambini dovranno scattare in tutte le direzioni, cercando di arrivare lontano il più possibile.

A questo punto il bambino deve afferrare la palla al volo e una volta presa griderà: "Palla fissa!".

Gli altri bambini allora dovranno fermarsi e restare immobili.

A questo punto il giocatore che ha la palla prende bene la mira e lancia la palla, non forte, cercando di colpire un bambino.

Chi è sotto tiro potrà fare qualsiasi movimento ma solo con il corpo, non può assolutamente muovere i piedi.

Se il bambino riesce a colpire qualcuno, questi prende la palla e tutti ricominciano a scappare così si ricomincia il gioco.

Altre informazioni sul Palla fissa:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

11) Palla prigioniera

MATERIALI PER IL GIOCO: una palla.

Il gioco è caratterizzato dalla presenza di 2 squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu).

Ogni squadra ha una metà del campo. L'oggetto con cui si gioca è una palla.

La palla viene detta avvelenata, perché quando tocca qualcuno direttamente lo fa prigioniero.

Se un giocatore passa invade il campo avversario, allora viene fatto prigioniero.

Un giocatore di una squadra tira la palla verso i giocatori dell'altra squadra. Se nel tirare la palla, egli colpisce l'avversario in una parte del corpo e la palla poi cade a terra, allora lo fa prigioniero. Se invece nel tirare la palla, l'avversario blocca la palla direttamente, senza che sia caduta a terra, allora è il tiratore ad essere fatto prigioniero. Se nel tirare la palla, questa rimbalza e poi colpisce l'avversario, non succede niente, ma si fa solo cambio palla. E' possibile colpire: piedi, gambe, mani, braccia.

Se si colpiscono altre parti del corpo che non sono state menzionate, si viene fatti prigionieri.

Lo scopo del gioco è fare tutti i giocatori della squadra avversaria prigionieri.

Altre informazioni sul Palla prigioniera:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

12) Passa e corri

MATERIALI PER IL GIOCO: 3 palle/palloncini.

I bambini si dividono in gruppi e si mettono in 3 file parallele.

Fra un compagno e l'altro deve esserci un po' di distanza e tutti devono allargare le gambe.

I tre capifila hanno la palla.

Al via, s'inclinano di scatto e, facendo passare la palla sotto le gambe dei giocatori, e passandola al secondo della fila.

Anche lui farà lo stesso e così di seguito, finché la palla arriverà nelle mani dell'ultimo che con la palla in mano e di corsa dovrà passare a fianco dell'intera fila, andandosi a mettere a gambe larghe davanti al primo.

Non gli resta che chinarsi, passare la palla al bambino dietro di lui e continuare così finché il capofila sarà ritornato al posto d'inizio.

Altre informazioni sul Passa e corri:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

13) Tonni e pescatori

MATERIALI PER IL GIOCO: una palla e un cronometro.

Il gioco si compone di 2 squadre, caratterizzate dallo stesso numero di giocatori.

Le due squadre formeranno una un cerchio grande e l'altra un cerchio piccolo al suo interno; la squadra all'interno è chiamata squadra dei Tonni, mentre i giocatori della squadra che forma il cerchio grande sono i Pescatori.

Una volta divisi nei rispettivi cerchi, i Pescatori hanno a disposizione una palla, che serve per colpire i Tonni.

I tonni possono essere colpiti solo in determinate parti del corpo e così sono eliminati: piedi, gambe, mani, braccia, schiena (con delicatezza).

Nel caso i bambini venissero colpiti in altre parti, che non sono nell'elenco, continuerebbero a giocare.

E' importante sapere che per essere eliminati, i Tonni devono essere colpiti dalla palla direttamente: un giocatore dei Pescatori tira la palla e, senza che questa cada a terra, colpisce il Tonno.

Nel caso in cui il Tonno venga colpito "di rimbalzo", cioè: la palla cade a terra e poi colpisce il giocatore, allora non vale.

Una volta finito il gioco si scambiano i ruoli, quindi: i Pescatori diventano Tonni e viceversa.

Lo scopo del gioco è: per i Pescatori eliminare i Tonni nel tempo più breve possibile, mentre per i Tonni è rimanere il più a lungo dentro il cerchio.

Altre informazioni sul Tonni e pescatori:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

14) Scoppia i palloncini

MATERIALI PER IL GIOCO: tanti palloncini quanti sono i bambini; filo di lana (o spago).

Dopo aver gonfiato i palloncini, vengono legati con il filo di lana alla caviglia di ciascun bambino.

Al via della sorella di turno, o della musica, ogni giocatore deve cercare di far scoppiare i palloncini degli altri bambini schiacciandoli con il piede, stando attento però a difendere il proprio.

Il bambino che rimane senza palloncino è eliminato ed esce dal campo di gioco.

Vince l'ultimo bambino che rimane col palloncino intatto.

Altre informazioni sul Scoppia i palloncini:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

15) Ruba bandiera (GIOCO DEL FAZZOLETTO)

MATERIALI PER IL GIOCO: un pezzo di stoffa.

Ci sono 2 squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu) composte dallo stesso numero di giocatori.

L'oggetto del gioco, che deve essere rubato, è una bandiera (il pezzo di stoffa).

Consideriamo un campo da gioco in cui nel centro c'è il "banditore", ovvero colui che tiene la bandiera e che chiama i giocatori (che sono numerati in ordine crescente e in modo uguale per ogni squadra; ad esempio: sia la squadra rossa che quella blu hanno gli stessi numeri e i giocatori sono numerati dall'1 al 10), mentre ai lati del "banditore" ci sono le due squadre schierate in riga una di fronte all'altra. Dal punto in cui è situato il "banditore" parte una linea (che di solito è immaginaria) che separa le zone delle due squadre.

Questa linea ricopre un ruolo molto importante nello svolgimento del gioco. Infatti: quando il banditore chiama un numero che corrisponde a due giocatori (uno di una squadra e uno di un'altra) questi devono correre verso il banditore a prendere la bandiera, senza però sorpassare la linea di separazione, altrimenti il punto viene dato alla squadra avversaria.

Quando il banditore chiama i numeri, il giocatore che prende la bandiera per primo scappa verso la propria squadra e fa punto nel momento in cui supera di poco la riga della propria squadra. In questo caso: il giocatore avversario può superare la linea di separazione, perché deve rincorrere l'altro giocatore e cercare di toccarlo prima che arrivi nella zona dopo la sua squadra, in modo tale da fare punto ed evitare che lo faccia l'altro.

Altre informazioni sul Ruba bandiera:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

16) Il Capo comanda color ...

I bambini si muovono liberamente nello spazio a disposizione.

Uno di loro ha il ruolo del Capo.

Prima di cominciare il gioco "il capo" dice: "il capo comanda il colore....rosso" (a scelta del bambino che fa il capo)

I bambini a questo comando devono scappare e toccare subito qualcosa del colore che il capo ha comandato.

Il bambino che non si è ancora messo in salvo, toccando il colore indicato, viene catturato, diventando capo e il gioco ricomincia.

Variante: invece di un colore il capo può comandare degli oggetti di una particolare forma (per esempio tutti gli oggetti rotondi, quadrati ecc.)

Lo scopo del gioco è non farsi prendere dal capo.

Altre informazioni sul Stregacomenda color:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

17) Tiro alla fune

MATERIALI PER IL GIOCO:Una fune con un pezzo di stoffa annodato al centro.

In questo gioco partecipano due squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu).

Generalmente il numero dei partecipanti deve essere lo stesso in entrambe le squadre.

Il gioco del tira alla fune è un gioco più di forza che di abilità.

Le squadre, al via, devono tirare la fune verso la propria metà del campo contrassegnata da una linea.

Il gioco termina quando una squadra riesce a tirare la fune fino a che il pezzo di stoffa è in modo evidente nella propria metà del campo.

Altre informazioni sul Tiro alla fune:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

18) Passaggi da fermo

MATERIALI PER IL GIOCO: un pallone.

I giocatori formano due squadre: una possiede la palla e l'altra cerca di intercettarla al volo.

I bambini della squadra che possiede il pallone si passano la palla e i giocatori avversari proveranno a prenderla al volo in uno dei passaggi.

I bambini sono disposti in due file a "zig zag".

Altre informazioni sul Passaggi da fermo:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Mezzora o poco più

19) Il gioco del corridoio

MATERIALI PER IL GIOCO: due palloni.

I bambini formano due squadre, mettendosi in fila indiana davanti alla linea di partenza.

Il primo giocatore di ogni squadra ha un pallone in mano e al segnale del via lo deve passare al bambino che sta dietro di lui, con entrambe le mani sopra la testa.

Il secondo giocatore, a sua volta, prende il pallone e questa volta lo passa tra le sue gambe al terzo bambino.

A questo punto, si ricomincia come all'inizio per passare la palla, fino ad arrivare all'ultimo giocatore.

Quando l'ultimo bambino riceve il pallone, corre, facendolo rimbalzare a terra, fino a raggiungere la prima posizione e

così si ripete il primo movimento.

Vince la prima squadra che riesce ad arrivare per prima alla meta decisa all'inizio del gioco.

Altre informazioni sul Il gioco del corridoio:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** variabile

20) La palla rimbalza

MATERIALI PER IL GIOCO: una palla.

I bambini formano un cerchio con le gambe aperte, facendo in modo che i piedi di ognuno tocchino quelli dei compagni accanto.

La palla va passata ai compagni facendola rimbalzare, senza mai bloccarla del tutto (a mo' di ping pong).

Si contano a voce alta i passaggi fatti, cercando di raggiungere un elevato numero di passaggi consecutivi.

Se la palla esce dal cerchio o rimbalza più di una volta, si ricomincia dall'inizio.

Altre informazioni sul La palla rimbalza:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

21) Gioco del ragno

Si divide il campo da gioco in due aree in una si posizionano i giocatori tranne uno che fa il ragno che sarà posizionato al centro tra le due aree. Quando il ragno dice: "Passare!", allora tutti i bambini passano dall'altra parte del campo, cercando di non farsi toccare dal ragno. Mentre i giocatori passano, il ragno cerca di toccarne il maggior numero possibile, ma può soltanto muoversi sulla linea che divide le due aree.

I bambini che vengono catturati diventano a loro volta ragni e formano una ragnatela, prendendosi per mano, rendendo così agli altri giocatori sempre più difficile attraversare la linea.

I bambini liberi passano da un lato all'altro del campo, fino a quando gli altri non li catturano tutti.

Altre informazioni sul Gioco del ragno:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco:** Variabile

22) La bella lavandaia

La bella lavandaia si mette dentro il cerchio formato dagli altri bambini, mimando con i gesti il mestiere delle lavandaie.

In coro i bambini l'accompagnano nei suoi movimenti: "La bella lavandaia, che lava i fazzoletti dei poveretti della città". E continuano invitandola: "Fai un salto, fanne un altro, fai la riverenza, fai la penitenza", per finire con: "orsù, orsù dai un bacio a chi vuoi tu". La prescelta riceverà l'investitura ufficiale nel ruolo di nuova lavandaia.

Altre informazioni sul La bella lavandaia:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: dai 2 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Diversi
3. **Tempo di gioco:** Variabile

23) Addenta la mela

MATERIALI PER IL GIOCO: Tante mele quanti sono i partecipanti e così anche tanti fili a cui sono legate le mele; un'asta a cui legare i fili con le mele.

In questo gioco è da farsi disponendo i ragazzi a coppie. Si legano le mele ai fili e all'asta.
Ogni coppia ha una mela che deve mangiare insieme.
Il gioco finisce appena una coppia finisce di mangiare la mela.

Altre informazioni sul Addenta la mela:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

24) Gli anelli

MATERIALI PER IL GIOCO: un vecchio sgabello, tre anelli del diametro di circa 25 centimetri.

Mettete lo sgabello poggiato al contrario per terra, con le gambe rivolte verso l'alto.

Se lo desiderate, potete anche colorare le gambe perché sia più vistoso.

Se non abbiamo a disposizione degli anelli, li costruiamo ritagliandoli da un cartone e poi li coloriamo, oppure possiamo anche ricoprirli con il nastro adesivo.

A circa due metri dallo sgabello tracciate una riga a terra, che indicherà il punto da cui verranno lanciati gli anelli.

Ogni gamba dello sgabello, vale un TOT di punti. Vince il bimbo che ottiene il punteggio più alto.

Altre informazioni sul Gli anelli:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: diversi
3. **Tempo di gioco**: Variabile

25) Fanta, cola e sprite

I bambini sono disposti in ordine sparso, ad ogni bibita verrà assegnata una direzione nella quale i giocatori dovranno saltare. Le direzioni e le bibite verranno scelti dalla sorella preposta che avrà il compito anche di fare da moderatrice. I bambini che si sbagliano o che impiegano troppo tempo, saranno eliminati.

Altre informazioni sul Fanta, cola e sprite:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: variabile

26) Il gioco dei tappi

MATERIALI PER IL GIOCO: tutto il necessario per creare un percorso, un tappo di metallo o di plastica per ogni bambino.

Costruite sul pavimento un circuito con una linea di partenza e una di arrivo.

Ogni giocatore mette il proprio tappo sulla linea di partenza.

A turno, ogni bambino tira con le dita il suo tappo cercando di fare più strada possibile senza uscire mai dal circuito.

Se dopo aver tirato il tappo, rimane all'interno del circuito, allora si lascia dov'è, se invece il tappo è uscito dal circuito, il bambino e il suo tappo retrocedono al punto da dove è partito l'ultima volta e aspetta un nuovo turno.

Il circuito può essere complicato anche con piccoli ostacoli come pietre, bastoncini e altro.

Il primo giocatore che arriva prima al traguardo, sarà il vincitore della corsa.

Altre informazioni sul Il gioco dei tappi:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: minimo 2 giocatori
3. **Tempo di gioco**: Mezzora o poco più

27) Vola, vola farfallina

MATERIALI PER IL GIOCO: una piuma.

Fate cadere dall'alto una piuma, sulla testa del bambino di turno che soffierà a pieni polmoni sotto la piuma per non farla cadere.

Lo scopo del gioco è non fare cadere la piuma a terra.

Altre informazioni sul Vola, vola farfallina:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 2 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 3 o più giocatori
3. **Tempo di gioco**: variabile

28) Tiro alla lattina

MATERIALI PER IL GIOCO: cinque lattine uguali e tre palline da tennis.

Sistamate le lattine su una qualsiasi superficie a circa un metro da terra, formando un triangolo, mettendo tre lattine alla base, due in mezzo e una al vertice.

Il giocatore, posto a circa 3 metri di distanza dalle lattine, riceve tre palline che lancerà per far cadere la piramide.

Si conta un punto per ogni lattina caduta e uno in più se riesce a farle cadere tutte.

Altre informazioni sul Tiro alla lattina:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: minimo 2 giocatori
3. **Tempo di gioco**: variabile

29) Le belle statueine

Un bambino si volta verso il muro cantando:

"Le belle statueine
d'oro e d'argento
del 1500
eccole qua".

Gli altri devono assumere la posizione che preferiscono e rimanere immobili.

Il bambino voltato verso il muro, dopo aver chiesto se sono pronti, si gira verso gli altri bambini, colui che non è perfettamente immobile come una statua deve interrompere il gioco.

Altre informazioni sul Le belle statueine:

4. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 2 anni
5. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
6. **Tempo di gioco**: variabile

30) Mucca e macchia

MATERIALI PER IL GIOCO: Un tappo di sughero e un accendino (o qualsiasi cosa utile per fare delle macchie sul volto dei bimbi)

Ci si mette tutti in cerchio e i giocatori iniziano a numerarsi (esempio: ci sono 10 giocatori: il primo è il numero 1, poi 2 e così fino al 10).

Il giocatore che inizia dice di essere la mucca, poi dice se ha o meno delle macchie e quale numero è e poi chiama un altro giocatore dicendo la mucca, il numero di macchie o meno che ha e quale numero è.

Esempio: Il giocatore numero 1 (senza macchie) inizia e chiama il giocatore numero 5 (con due macchie).

Quindi si ha: "Sono la mucca senza la macchia numero 1 e chiamo la mucca con 2 macchie numero 5"

La frase va ripetuta velocemente e, appena il giocatore fa un errore, gli viene fatta una macchia in viso con il tappo di sughero bruciato dalla fiamma dell'accendino.

Così quando lo stesso giocatore dovrà ripetere nuovamente la frase, dovrà considerare anche la macchia o le macchie

che ha.

La durata del gioco è a discrezione dei giocatori.

Lo scopo del gioco è riuscire ad arrivare alla fine senza macchie.

Altre informazioni sul Mucca e macchia:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

31) Passa la notizia

MATERIALI PER IL GIOCO: un giornale per ogni squadra.

Formate due squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu) e disponetevi su due file, un giocatore dietro l'altro. Il primo di ogni gruppo si sistema un giornale arrotolato tra le gambe, stringendolo con le ginocchia. Al via, il primo giocatore si deve girare verso il secondo della fila e passargli il giornale, senza toccarlo con le mani. Il secondo giocatore deve prendere il giornale, stringendolo tra le sue ginocchia, girarsi verso il terzo e passarglielo. Si continua così fino a quando il giornale raggiunge l'ultimo giocatore della fila e ritorna indietro, sempre passando tra le ginocchia dei compagni.

Vince la squadra che termina prima il giro delle notizie.

Se il giornale cade durante il percorso, bisogna ricominciare dal primo della fila.

Lo scopo del gioco è di terminare il giro per le notizie prima degli avversari.

Altre informazioni sul Passa la notizia:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

32) Trasporto abbinato

MATERIALI PER IL GIOCO: una palla.

Due bambini si mettono uno di fronte all'altro, molto vicini e con un pallone premuto contro il petto dell'altro.

Non ci si può prendere per le braccia e le mani devono stare dietro la schiena; dovranno camminare in questa posizione lateralmente e raggiungere un traguardo senza far cadere il pallone.

Se la palla cade, si cede il posto ad un'altra coppia.

Altre informazioni sul Trasporto abbinato:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

33) Soffia tu che soffio anche io

MATERIALI PER IL GIOCO: tutto il necessario per costruire un percorso, una pallina leggera tipo ping-pong e tante cannucce quanti sono i soffiatori.

Costruite una pista. A turno, i giocatori avvicinano la loro cannuccia alla propria pallina e soffiano per dirigerla verso il traguardo.

Lo scopo del gioco è impiegare meno tempo possibile nel completare il percorso.

Altre informazioni sul Soffia tu che soffio anche io:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Variabile

34) Il tatto misterioso

MATERIALI PER IL GIOCO: tre scatole di cartone, materiali particolari per il tatto.

Il bambino dovrà introdurre la mano in ogni scatola e indovinare, usando solo il senso del tatto, cosa sta toccando. Avrà un punto per ogni risposta esatta.

Ritagliate in ogni scatola un buco quadrato di circa dieci centimetri per lato, attraverso il quale possa passare una mano. All'interno di ogni scatola collocate un oggetto o un determinato materiale per il tatto, come per esempio una paglietta di ferro, una spazzola, segatura, sale, foglie di un albero.

Altre informazioni sul Il tatto misterioso:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

35) Mille bicchieri

MATERIALI PER IL GIOCO: bicchieri, nastro adesivo, pennarello indelebile.

Formare più rombi con cinque bicchieri per lato. Attaccate i bicchieri con il nastro adesivo. Ad ogni bicchiere sarà assegnato un punteggio. Ad una distanza di circa due metri dai bicchieri, il giocatore deve lanciare tre palline da ping-pong cercando di fare canestro nei bicchieri. Il bambino può anche farle rimbalzare prima che entrino nei bicchieri. Una volta che il bambino ha effettuato i tre lanci, gli verranno assegnati i punti che sono scritti sul fondo dei bicchieri, dove sono le palline.

Altre informazioni sul Mille bicchieri:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti **Mangiapalline**

MATERIALI PER IL GIOCO: una grande scatola, vernice, pennelli, taglierini, cinque palline da tennis di gommapiuma, un gessetto.

Mettete in piedi la scatola, così che il lato più lungo rimanga verticale.

Con il gessetto disegnatte su questo lato della scatola quattro o cinque cerchi di circa venticinque centimetri di diametro. Se il disegno viene ripetuto su tutti i lati della scatola, sicuramente questa sarà più bella.

A questo punto, colorate con colori diversi i bordi dei cerchi disegnati sui lati della scatola; quando la vernice si è asciugata, ritagliate i cerchi per lasciare i fori dai quali dovranno passare le palline.

Una volta costruito il mangiapalline, mettetelo davanti a un muro e tirate una riga a terra a circa due metri di distanza. Il bambino deve tirare cinque lanci, cercando di far entrare le palline attraverso i buchi della scatola; per ogni pallina che entra riceverà un punto.

Il giocatore che riesce a mettere il maggior numero di palline sarà il vincitore.

Altre informazioni sul Mangia palline:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco:** Pochi minuti

37) Gioco dei limoni

Numerate tutti i bambini e il giocatore “numero uno” inizia il gioco dicendo, il più veloce possibile: "un limone, mezzo limone, quattro limoni".

Il bambino al quale corrisponde il numero detto, in questo caso quattro, dovrà rispondere con la stessa frase, dicendo prima il suo numero e dopo il numero del giocatore che vuole chiamare.

Per esempio: "quattro limoni, mezzo limone, tre limoni", e così successivamente.

Quando un bambino non risponde, o sbaglia nel dire la frase, allora viene eliminato.

L'ultimo bambino che resta vince la partita.

Altre informazioni sul Gioco dei frutti:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 6 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: Molti giocatori
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti

38) Il barbiere per palloncini

MATERIALI PER IL GIOCO: palloncini, schiuma da barba, rasoio a lametta e una sedia.

Legate un palloncino gonfiato allo schienale di una sedia e ricopritelo di schiuma da barba.

Il bambino si pone di fronte al palloncino e con il rasoio inizia a togliergli la schiuma.

Se riesce a togliere tutta la schiuma senza far scoppiare il palloncino, allora riceverà un determinato punteggio.

In caso contrario, sarà eliminato.

Altre informazioni sul Il barbiere per palloncini:

1. **Età di gioco** consigliata per i bambini: 5 anni
2. **Numero di giocatori** necessari: 1 giocatore
3. **Tempo di gioco**: Pochi minuti