



COMUNE DI LIVORNO



# Progetto “Regoliamoci”

Finanziato per l’anno 2013/2014 dal  
Cred - Centro Risorse Educative Didattiche  
Comune di Livorno

*Edizione gratuita per gli uffici di competenza del  
Comune di Livorno e per le scuole che hanno  
partecipato al progetto*

HANNO ADERITO :

- SCUOLA PRIMARIA G. RODARI DEL CIRCOLO DIDATTICO  
C. COLLODI – CLASSE 2° A - LIVORNO
- SCUOLA PRIMARIA P. THOUAR IST. COMP. DON R. ANGELI  
– CLASSE 5° A - LIVORNO
- SCUOLA PRIMARIA N. SAURO IST. COMP. ANCHISE PICCHI –  
CLASSE 3° B – CLASSE 3° A – COLLESALVETTI – (LI)
- SCUOLA PRIMARIA PARITARIA S. TERESA DEL B. GESÙ –  
CLASSE 4° - LIVORNO
- SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO MICHELANGELO IST.  
COMP. R. ANGELI – CLASSE 2° B - LIVORNO

*Stampato con ciclo proprio del Ce.I.S. Livorno*

A cura del Ce.I.S. - Livorno

## PRESENTAZIONE

*“IL CONTRARIO DEL GIOCO NON È CIÒ CHE È SERIO,*

*BENSÌ CIÒ CHE È REALE” S. FREUD*

*“L’UOMO È VERAMENTE UOMO, SOLTANTO QUANDO GIOCA”*

F. SCHILLER

*“PRIMA DI INCOMINCIARE A GIOCARE, LEGGERE ATTENTAMENTE LE  
ISTRUZIONI” TUTTI I GIOCHI DEL MONDO*

**IL GIOCO È IL PRIMO GRANDE EDUCATORE DEL BAMBINO. PER IL BAMBINO GIOCARE È VIVERE, ESPRESSIONE PIÙ ISTINTIVA PERCHÉ È IL MOMENTO IN CUI SI SVELA A SE STESSO SCOPRENDO I PROPRI LIMITI E LE PROPRIE PASSIONI. LA RITUALITÀ DEL GIOCO PERMETTE DI MIGLIORARSI, SUPERANDO LE PAURE, SAPENDO DI NON ESSERE GIUDICATO.**

**L’ASPETTO PIÙ IMPORTANTE DEL GIOCO, NASCOSTO MA IMPRESCINDIBILE, È TUTTAVIA L’EDUCARE A VIVERE CON LE REGOLE, LA NECESSITÀ DI RISPETTARLE PER IL BUON ESITO DELLO STESSO, FAVORENDO UNA CRESCITA IN TERMINI DI AUTODISCIPLINA.**

**SCOPO DEL PROGETTO “REGOLIAMOCI” È TRASMETTERE L’IMPORTANZA DEL VALORE DELLE REGOLE NON COME PESO, OBBLIGO CHE COSTRINGE E INTRAPPOLA LA PERSONA, MA FONDAMENTO DELLA VITA SOCIALE CHE CONDUCE ALLA FELICITÀ. LA RADICE DELLA PAROLA GIOCO, IN FONDO, È UGUALE ALLA RADICE DELLA PAROLA GIOIA!**

**TUTTI I GIOCHI PRESENTI IN QUESTO LIBRETTO SONO STATI PENSATI DAI BAMBINI, IN ALCUNI CASI MODIFICANDO GIOCHI PREESISTENTI, RISPETTANDO DEI PARAMETRI DI INCLUSIONE, ACCOGLIENZA, FACILITÀ E FATTIBILITÀ IN MODO DA POTER COINVOLGER QUALUNQUE PERSONA. I BAMBINI HANNO SPERIMENTATO IN PRIMA PERSONA I GIOCHI ELABORATI E LORO STESSI HANNO EVIDENZIATO LE CRITICITÀ PROPONENDO MODIFICHE.**

**GIOCHI DELLA CLASSE 5° A**

**SCUOLA P. THOUAR**



## IL QUADRO

Presentazione del gioco: Gioco divertente, non da tavolo e neppure troppo movimentato.

Tempo di preparazione: 20 minuti circa.

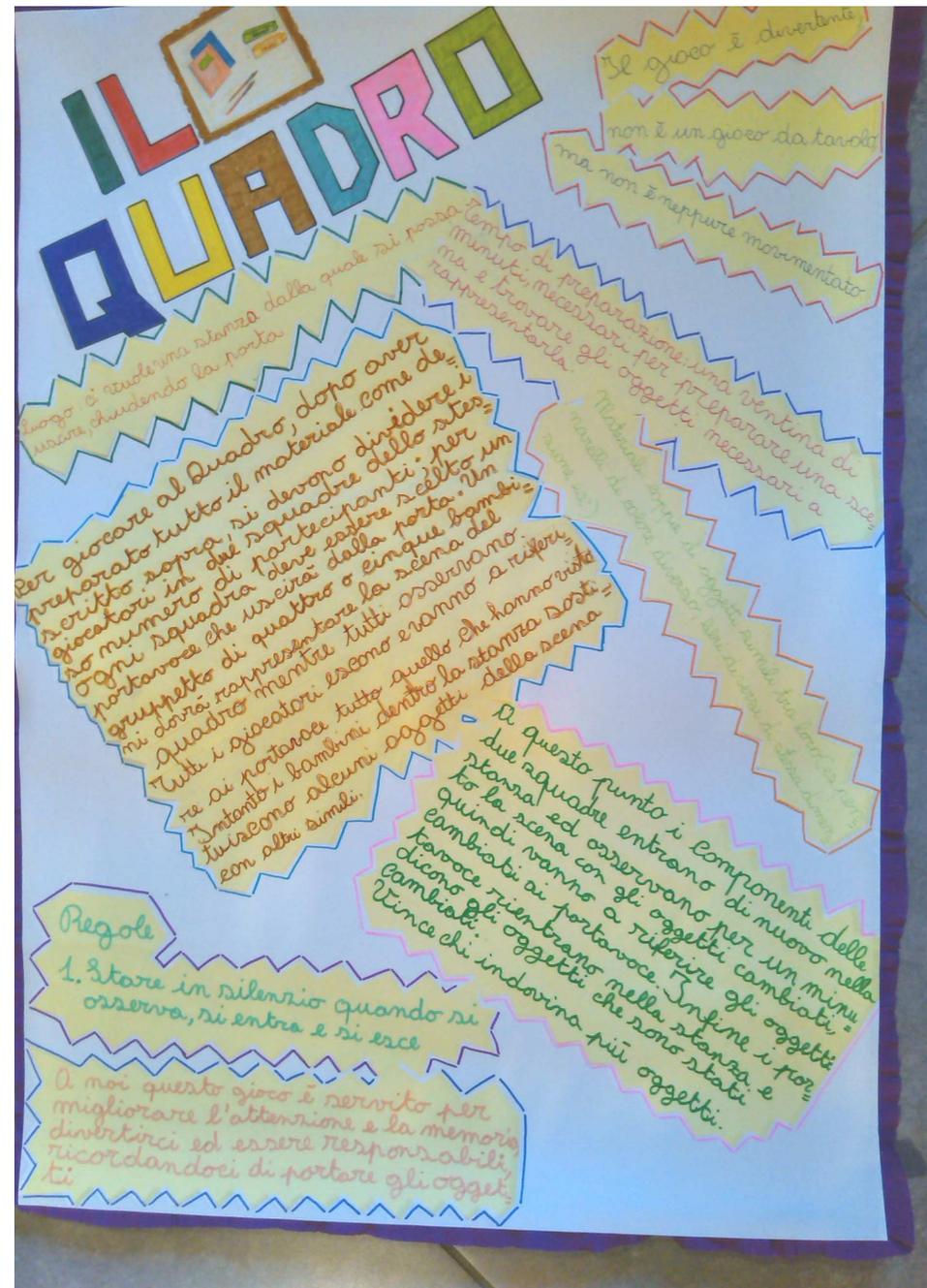
Luogo: Una stanza dalla quale si possa uscire chiudendo la porta.

Materiale: Coppie di oggetti simili tra loro (pennarelli di colore diverso, quaderni di dimensioni diverse)

Spiegazione del gioco: I giocatori vengono divisi in due squadre dello stesso numero di partecipanti. Viene scelto un portavoce per ognuna delle due squadre. I portavoce vengono accompagnati fuori dalla stanza mentre agli altri componenti delle due squadre viene chiesto di osservare una scena rappresentata dagli organizzatori del gioco, nella quale sono presenti degli oggetti. Passato il tempo stabilito per poter osservare la scena i componenti delle squadre escono a riferire ai loro portavoce quello che hanno visto. Nel frattempo dentro la stanza vengono sostituiti gli oggetti della scena rappresentata in precedenza con altri oggetti simili. I giocatori rientrano nella stanza ed osservano la nuova scena, dopodiché vanno a riferire ai portavoce quali oggetti sono stati sostituiti. Solo i portavoce delle due squadre rientrano nella stanza e riferiscono quali oggetti sono stati cambiati. Vince la squadra che indovina più oggetti.

Regole: Stare in silenzio quando si osserva la scena rappresentata.

“Questo gioco può servire per migliorare l'attenzione e la memoria”







## LA SCATOLA MAGICA.



### Presentazione del gioco:

Gioco divertente, semplice, originale, non di movimento.

Tempo di preparazione: Mezz'ora di tempo per preparare la scatola.

Luogo: Uno spazio chiuso dal quale si possa uscire e chiudere la porta.

Materiale: Una scatola di cartone con un divisorio interno verticale e due fori ai lati opposti del divisorio abbastanza grandi da far passare una mano; due bende; vari oggetti da introdurre dentro la scatola.

Spiegazione del gioco: Dopo aver preparato la scatola come sopra descritto e introdotto i vari oggetti, si dividono i giocatori in due squadre dello stesso numero di partecipanti. Le due squadre si dispongono in fila fuori dalla stanza. Vengono fatti entrare due giocatori per squadra alla volta e vengono bendati. Ogni giocatore inserisce la mano in uno dei due fori della scatola ed estrae un oggetto. Gli oggetti dovranno essere indovinati in un tempo massimo di dieci secondi e dovrà essere anche indovinato il materiale di cui sono fatti. Vince la squadra che indovina più oggetti. L'oggetto da indovinare, può essere annusato, percosso, manipolato con entrambe le mani. I giocatori devono essere bendati bene.

Regola: Non sbirciare.

*“Questo gioco può servire per aumentare la fiducia e la lealtà ed per imparare ad usare con più attenzione i sensi ed in particolare il tatto, l'udito e l'olfatto.”*



## PALLA FURBA.

Presentazione del gioco: Gioco di movimento abbastanza complesso e divertente.

Tempo di preparazione: Alcuni minuti per preparare i biglietti con i numeri

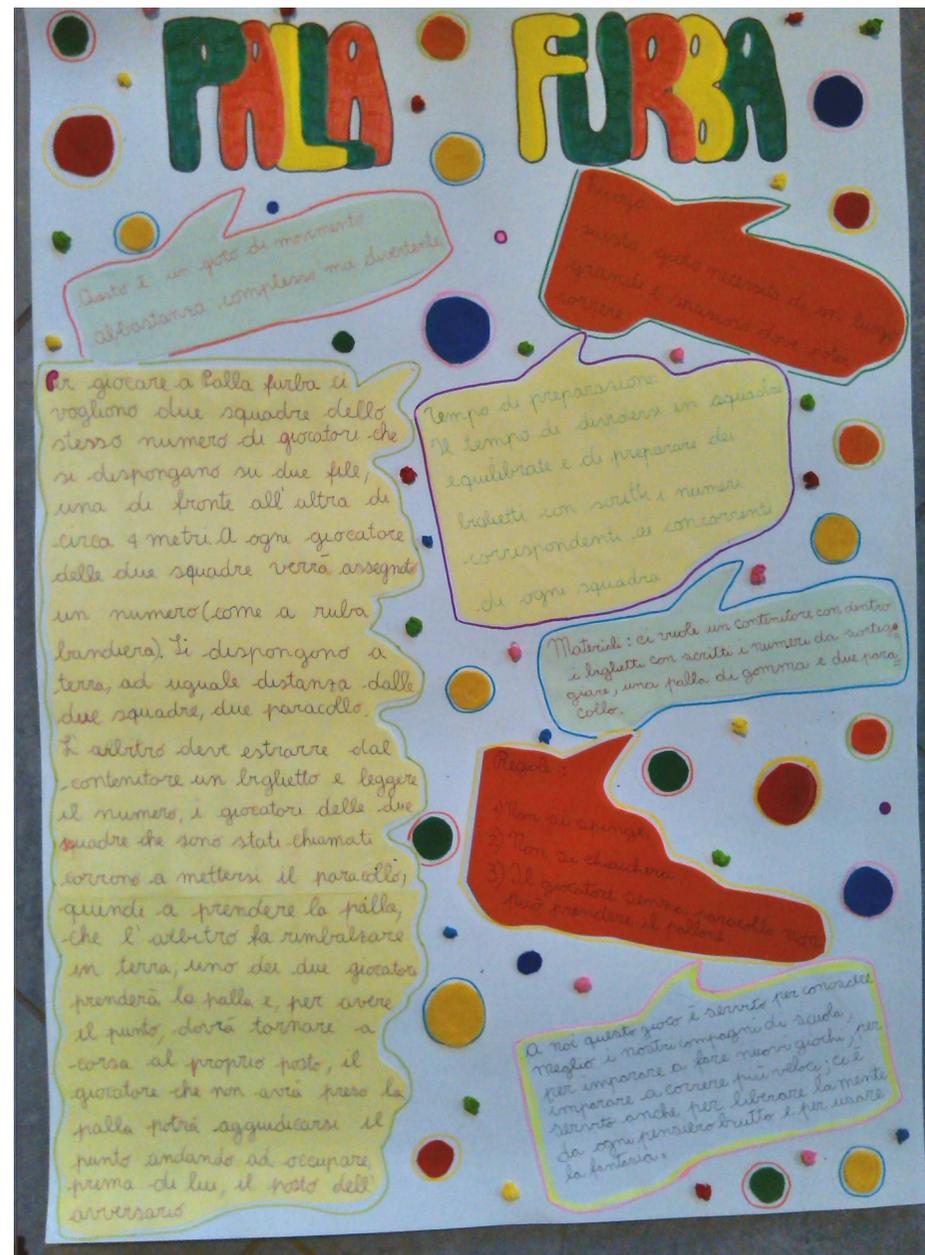
Luogo: Spazio ampio dove poter correre.

Materiale: Un contenitore con dentro i biglietti dei numeri da sorteggiare; una palla di gomma piuma; due paracolli (fascia chiusa che passi dalla testa).

Spiegazione del gioco: I giocatori vengono divisi in due squadre che si dispongono su due file, una di fronte all'altra ad una distanza di circa quattro metri l'una dall'altra. Ad ogni giocatore delle due squadre viene assegnato un numero (come a ruba bandiera) Si dispongono a terra ad uguale distanza dalle due squadre, due paracolli. Viene estratto dal contenitore un biglietto con un numero a cui corrispondono due giocatori delle due squadre. Al via i due giocatori corrono ad indossare il proprio paracollo dopodiché prendono la palla che viene fatta rimbalzare a terra da un arbitro. I due giocatori dovranno contendersi la palla e colui che riesce a prenderla dovrà tornare alla propria postazione prima che l'avversario gli occupi il posto. Se il giocatore che ha preso la palla arriva per primo al proprio posto si aggiudica il punto, se invece l'avversario riesce ad occupargli il posto il punto va alla squadra avversaria.

Regole: Non si deve né spingere né fare confusione e distrarre i giocatori. I giocatori che non hanno indossato il paracollo non possono andare a prendere la palla.

*“Questo gioco può servire per imparare ad essere più veloci, per conoscere meglio i compagni, per liberare la mente e svagarsi e per usare la fantasia.”*



**GIOCHI DELLA CLASSE 4°**  
**SCUOLA SANTA TERESA DEL BAMBINO GESÙ**



## PICCOLI DETECTIVE.



Presentazione del gioco: Gioco di ragionamento e movimento.

Tempo di preparazione: Molto tempo.

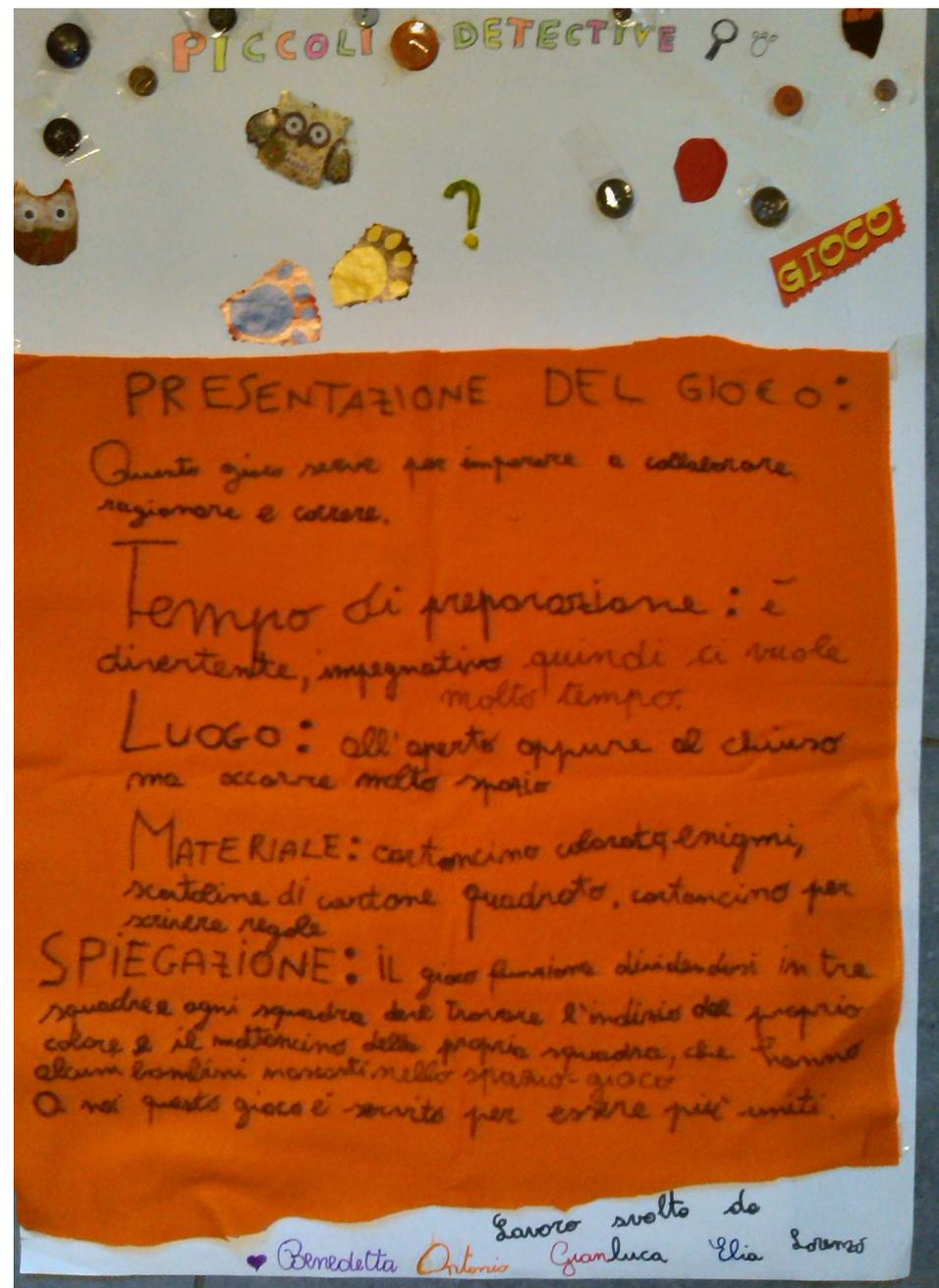
Luogo: Spazio aperto o chiuso ma ampio.

Materiale: cartoncini colorati con scritti gli enigmi; scatoline colorate quadrate di cartone che rappresentano i mattoncini;

Spiegazione del gioco: I giocatori vengono divisi in tre squadre alle quali viene assegnato un colore. Nell'area gioco sono stati nascosti i mattoncini del colore delle tre squadre. Per trovare i mattoncini le squadre dovranno seguire gli indizi scritti su cartoncini del proprio colore.

Regole: Non spostare i cartoncini o i mattoncini delle squadre avversarie.

*“Questo gioco può servire per essere più uniti”*



## CORSA A INDOVINELLI.



Presentazione del gioco: Gioco a staffetta divertente e movimentato.

Tempo di preparazione: 10 minuti per fare il percorso, nel caso non ci siano alberi e 10 minuti per le domande.

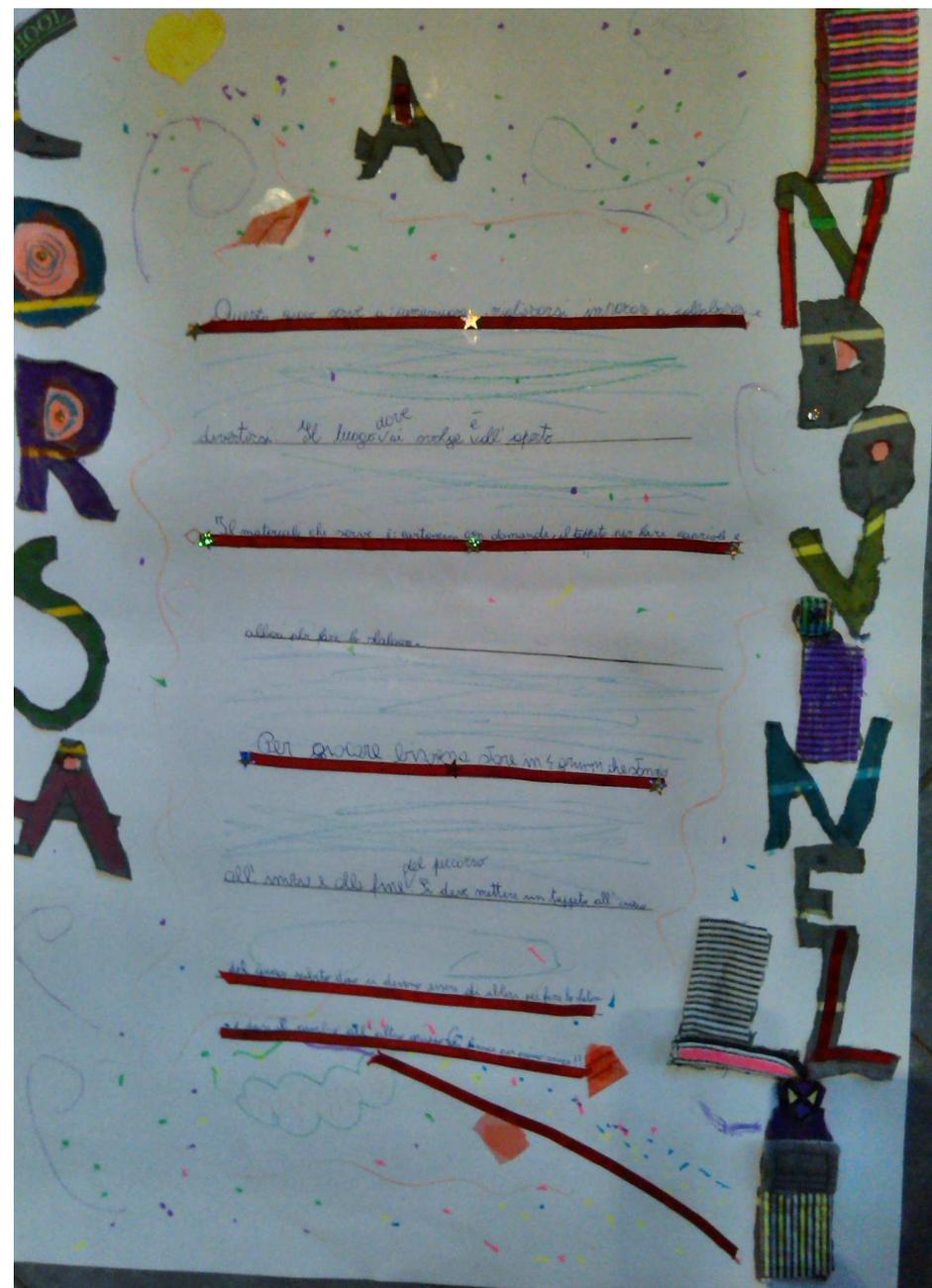
Luogo: Spazio aperto ampio.

Materiale: Cartoncini con scritte le domande; due tappetini di gomma; alberi o ostacoli per fare lo slalom.

Spiegazione del gioco: I giocatori vengono divisi in due squadre suddivise a sua volta in due gruppi che andranno a posizionarsi all'inizio e alla fine del percorso costituito da una serie di alberi o ostacoli in fila. All'inizio del percorso vengono messi i due tappetini di fronte alle due squadre. I primi giocatori delle due squadre fanno una capriola sopra il tappetino, partono, compiono tutto lo slalom e arrivano al termine del percorso, dove troveranno il compagno dell'altro gruppo il quale dovrà rispondere ad una domanda prima di compiere il percorso nel senso inverso (senza fare la capriola). Chi non risponde correttamente alla domanda o non sa la risposta deve rimanere fermo cinque secondi. Vince la squadra che termina per prima.

Regole: Rispettare i 5 secondi di penalità senza partire prima.

*“Questo gioco può servire per imparare a collaborare”*



## PIANTO DELLE MAESTRE.



Presentazione del gioco: Gioco di intelletto.

Tempo di preparazione: 20 minuti per le domande

Luogo: Spazio aperto o chiuso.

Materiale: Penna; quaderno; fogli.

Spiegazione del gioco: I giocatori vengono divisi in due squadre. Ogni squadra deve trovare l'errore nelle frasi che vengono consegnate. Le frasi possono riguardare tutte le materie scolastiche. Alle squadre viene assegnato un tempo massimo di 30 secondi a frase per trovare l'errore.

Regole: Chi trova l'errore dovrà correggerlo sul foglio e riconsegnarlo in silenzio.

*“Questo gioco può servire per ripassare le materie scolastiche”*





## PRENDI L'ALBERO.

Presentazione del gioco: Gioco divertente, di movimento ed “energetico”.

Tempo di preparazione: Poco.

Luogo: Spazio aperto con alberi.

Materiale: Alberi.

Spiegazione del gioco: Si può giocare solo con un numero dispari di partecipanti. I giocatori si trovano in posizione sparsa nell'area gioco. Al via devono formare delle coppie e correre insieme ad abbracciare un albero. Rimarrà un solo giocatore che al via successivo dovrà trovarsi un compagno per formare una coppia ed abbracciare un altro albero.

Regole: Ogni volta le coppie formate e gli alberi devono essere diversi.

*“Questo gioco può servire per fare amicizia”*



**GIOCHI DELLA CLASSE 2°A**  
**SCUOLA G. RODARI**





## CACCIA ALLE GAZZELLE

Tempo di preparazione: Alcuni minuti per delimitare l'area dove sosterranno le gazzelle prigioniere.

Luogo: Spazio ampio

Materiale: Una palla morbida di gomma piuma.

Spiegazione del gioco: Un giocatore è il cacciatore ed ha la palla in mano, gli altri giocatori sono tutti delle gazzelle. Il cacciatore deve tirare la palla cercando di colpire una delle gazzelle. La gazzella che viene colpita dalla palla si posiziona ferma in un'area delimitata. Le altre gazzelle dovranno cercare di liberare con il tocco le gazzelle che si trovano nell'area delimitata.

Regole: Non tirare forte la palla, non spingersi.



### *IL GIOCO PIÙ MISTO.*

Tempo di preparazione: 10 minuti per preparare il percorso e posizionare il cerchio e il canestro.

Luogo: Spazio aperto o chiuso.

Materiale: Una palla, degli ostacoli, un cerchio grande, un canestro.

Spiegazione del gioco: Dopo aver posizionato degli ostacoli e aver costruito con questi un percorso al termine del quale si trova un cerchio ed un canestro, i giocatori uno ad uno con una palla in mano devono attraversare il percorso senza far cadere la palla, entrare nel cerchio e cercare di fare canestro. Nel caso in cui la palla caschi il percorso deve essere ripetuto dall'inizio. Ogni giocatore ha tre possibilità per fare canestro con la palla.

Regole: Non urlare, non deconcentrare i giocatori.

### *GIRO BRACCIO A STAFFETTA.*

Tempo di preparazione: 10 minuti per posizionare gli ostacoli.

Luogo: Spazio ampio sia al chiuso che all'aperto.

Materiale: Degli ostacoli, un cerchio grande.

Spiegazione del gioco: Dopo aver costruito due percorsi ad ostacoli i giocatori vengono divisi in due squadre che si posizionano davanti al proprio percorso in fila indiana. Al primo giocatore di ogni squadra viene dato un cerchio grande che posizionerà sopra il proprio braccio. Al via partono i primi giocatori delle due squadre che dovranno compiere il percorso all'andata e al ritorno facendo girare il cerchio attorno al braccio senza farlo cadere. Se il cerchio cade il giocatore dovrà cominciare da capo. Terminata la prova dovrà passare il cerchio al giocatore successivo e così via fino a che l'ultimo giocatore della squadra non ha completato il percorso. Vince la squadra che finisce per prima.

Regole: Non imbrogliare.



## TRENINO DELL'ORRORE.

Tempo di preparazione: Alcuni minuti per la definizione dei ruoli e scegliere le aree di salvezza.

Luogo: Spazio aperto o chiuso.

Materiale: Nessuno.

Spiegazione del gioco : Tutti i giocatori si dispongono in fila indiana per formare un trenino, tranne 2 che saranno gli zombie. Al via il trenino si dovrà muovere cercando di evitare gli zombie che dovranno catturare i componenti del trenino toccandoli. Nell'area gioco verranno individuate delle zone piuttosto ampie che rappresentano le “ stazioni” nelle quali il trenino è salvo e non può essere toccato dagli zombie. Quando un giocatore del trenino viene toccato da uno zombie si deve immobilizzare e può essere liberato con il tocco dagli altri giocatori del trenino.

Regole: Non spingersi.



## CAMERIERE PAZZO.

Tempo di preparazione: Il tempo necessario per definire i ruoli.

Luogo: Spazio vasto sia all'aperto che al chiuso.

Materiale: Una palla morbida di gomma piuma.

Spiegazione del gioco: Un giocatore è il cameriere pazzo ed ha la palla in mano con la quale deve prendere gli altri giocatori. Sia il cameriere che gli altri giocatori non si possono muovere dalla loro posizione. I giocatori dovranno cercare di schivare la palla muovendo il proprio corpo ma senza spostarsi dalla posizione in cui si trovano. Quando un giocatore viene colpito dalla palla viene eliminato.

Regole: Non tirare forte la palla.



**GIOCHI DELLE CLASSI 3°A e 3°B**  
**DELLA SCUOLA N. SAURO**



## PISTA RICICLAND

Presentazione del gioco: Gioco di abilità e lealtà.



Tempo di preparazione: 30 minuti.

Luogo: Al chiuso.

Materiale: Cartone, carta, tappi di plastica, spiedini, scotch, colla, cannuce, tempere, matite, gomme, pennarelli.

Spiegazione del gioco: Con il materiale costruire delle macchinine e una pista con curve, rettilinei con i bordi evidenziati da cannuce o spiedini, ponti, alberi, etc... più è complicata la pista e più sarà divertente il gioco. La pista dovrà avere anche un parcheggio ( Pit-stop) dove parcheggiare le macchine che devono aspettare un turno, un punto di partenza e un arrivo. Mettere le macchinine sulla linea di partenza, stabilire chi comincia, far percorrere alle macchinine tutta la pista, stando ben attenti a non toccare i bordi altrimenti si salta un turno e ci si ferma al Pit-stop. Un arbitro seguirà con attenzione il percorso per verificare se la macchinina tocca i bordi della pista. Vince chi arriva al traguardo senza penalità.

Regole: Non arrabbiarsi se l'arbitro ci manda al Pit-Stop.

*“Questo gioco può servire per imparare a collaborare”*



## UFO SCONTROSO



Presentazione del gioco: Gioco di movimento e di agilità.

Tempo di preparazione: 10 minuti

Luogo: All'aperto.

Materiale: Una palla o un freesby.

Spiegazione del gioco: Stabilire chi fa l'arbitro, fare un cerchio, un giocatore sta al centro del cerchio con la palla e la deve tirare a chi dica l'arbitro. Se sbaglia o la palla viene "intercettata" da un altro giocatore per due volte, viene eliminato.

Regole: L'arbitro decide chi va al centro del cerchio.



## MIRA IL CERCHIO

Presentazione del gioco: Gioco di velocità, attenzione e collaborazione.

Tempo di preparazione: Qualche minuto.

Luogo: Grande spazio all'aperto.

Materiale: Due cerchi e un pallone qualsiasi.



Spiegazione del gioco: I giocatori devono essere un numero pari. Sistemare i cerchi ad una distanza di 12 passi. Dividere i bimbi a coppie. Due coppie partono ciascuna da un cerchio: una coppia dovrà attraversare il campo passandosi la palla continuamente per fare canestro nel cerchio opposto; l'altra coppia partendo dal cerchio opposto dovrà impedire alla coppia avversaria di fare canestro rubando la palla. Se viene fatto canestro oppure è finito il tempo, le coppie si invertono i ruoli: la coppia che aveva la palla cerca di rubarla e quella che doveva rubare la palla, cerca di fare canestro.

Regole: Ogni coppia gioca per 3 minuti; non si può tenere la palla per più di 4 secondi; non si può levare la palla di mano agli avversari.

*“Questo gioco può servire per imparare a collaborare, aiutarsi a non arrendersi mai”*



## PIOGGIA INFUOCATA



Presentazione del gioco: Gioco di movimento ed agilità.

Tempo di preparazione: 10 minuti.

Luogo: All'aperto.

Materiale: Sassi o bastoni per delimitare il campo.

Spiegazione del gioco: Creare nel campo da gioco delle aree più o meno grandi che serviranno come aree di salvezza. Dentro queste aree i giocatori possono entrare quando vogliono. Vengono scelti due “tiratori” che devono cercare di colpire il resto dei giocatori, con la palla. Chi viene colpito si ferma, gli altri lo possono liberare toccandolo. Chi viene colpito due volte, però, viene eliminato. Il gioco finisce quando i due tiratori eliminano tutti gli altri.

Regole: Nelle aree salvezza non si può sostare per più di 10 secondi; non si può strappare la palla di mano; chi si trova nell'area salvezza non può essere colpito; i due tiratori possono passarsi la palla.

*“Questo gioco può servire per collaborare, correre, divertirsi insieme”*



## PASSA LA PALLA

Presentazione del gioco: Gioco di concentrazione e agilità.



Tempo di preparazione: 10 minuti.

Luogo: All'aperto.

Materiale: 2 palle piccole, 4 bastoncini per segnare il limite del percorso.

Spiegazione del gioco: Il numero dei giocatori deve essere divisibile per 4. Delimitare due percorsi uguali con i bastoncini, che indicheranno l'inizio e la fine del percorso. Ciascuna squadra forma delle coppie che si posizioneranno agli estremi del percorso. Al via, la coppia, tenendo la palla con la testa, fa il percorso e quando arriva in fondo passa la palla all'altra coppia che torna indietro, tenendo sempre la palla con la testa. Vince la squadra che completa il percorso per prima.

Regole: Le coppie non possono tenere le mani sulle spalle; non ci si può sistemare la palla con le mani durante il percorso; quando cade la palla si ricomincia da capo; si può andare alla velocità che ci pare; il passaggio della palla tra una coppia e l'altra può avvenire con le mani.

*“Questo gioco può servire per imparare a conoscere gli altri e stare insieme”*



## CACCIA ALL' ANAGRAMMA

Presentazione del gioco: Gioco d'intelletto.

Tempo di preparazione: 1 ora.

Luogo: Dentro o fuori.

Materiale: Il cervello, fogli di carta, penne, forbici.

Spiegazione del gioco: Questo gioco può essere fatto a squadre o individualmente. Preparare tante mappe quanti sono i giocatori o le squadre, tagliarle in tanti pezzi e nascondere questi pezzi. Preparare tanti anagrammi quanti sono i pezzi della mappa, (per esempio: gel, ossi). Le parole anagrammate devono corrispondere a degli oggetti presenti nel luogo del gioco. Risolvere il primo anagramma dato dagli organizzatori, (il gesso) e trovare la cosa nascosta. Trovato l'oggetto, verrà consegnato ai giocatori un pezzo di mappa e un nuovo anagramma; una volta risolti tutti gli anagrammi andrà ricostruita tutta la mappa e riconsegnata ai gestori del gioco. Vince chi ricostruisce per primo la mappa.

Regole: Non scoraggiarsi se si trova subito la soluzione dell'anagramma.

*“Questo gioco può servire per ragionare”*



## PALLA ROMANA



Presentazione del gioco: Gioco di astuzia e prontezza.

Tempo di preparazione: 5 minuti.

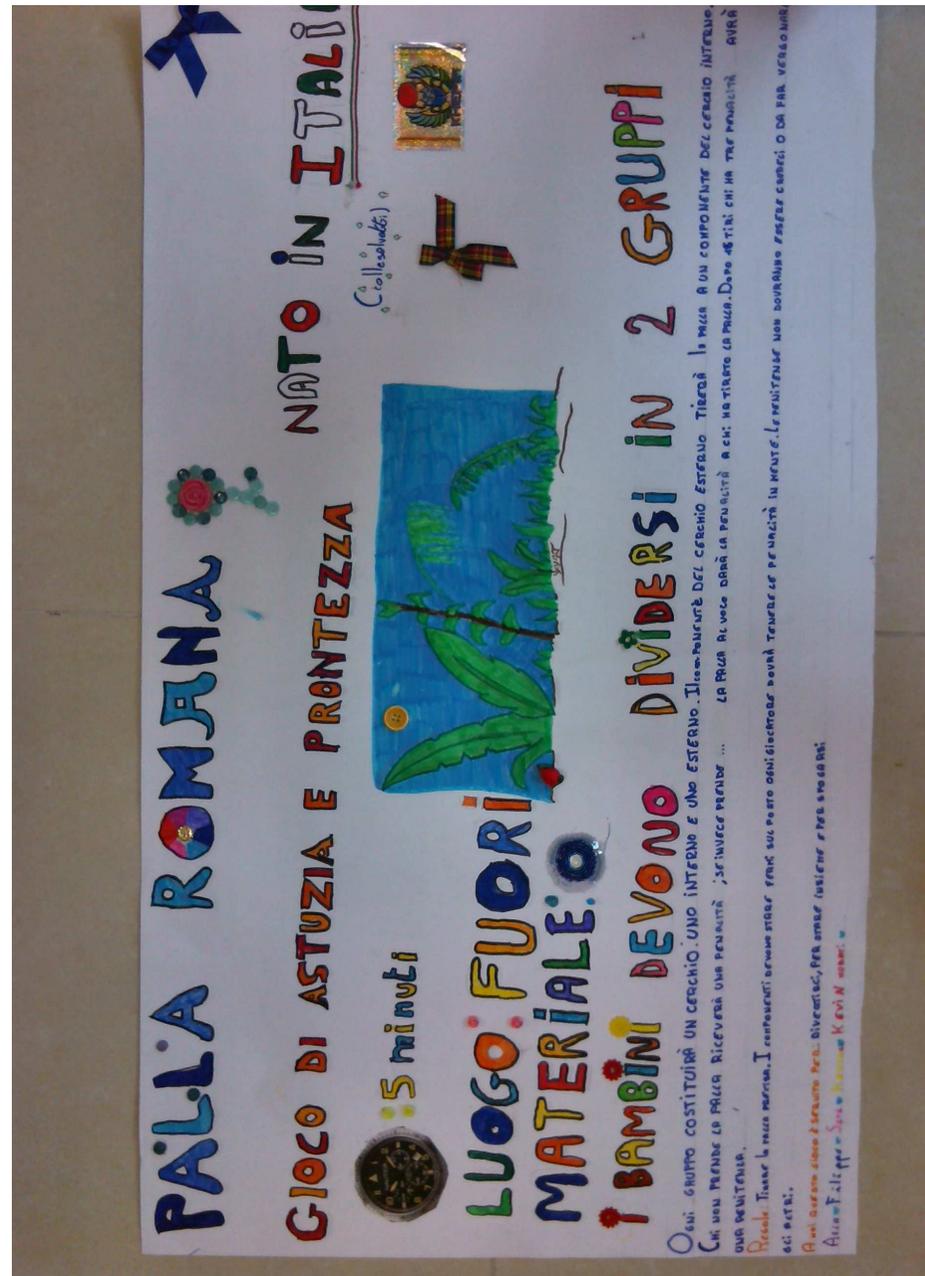
Luogo: All'aperto.

Materiale: Una palla.

Spiegazione del gioco: I giocatori dovranno dividersi in due gruppi. Ogni gruppo formerà un cerchio, uno interno e uno esterno. Un componente del cerchio esterno tirerà la palla ad un componente del cerchio interno. Se non prende la palla al volo riceve una penalità, se invece la prende la penalità verrà data a chi ha tirato la palla. Chi raggiunge tre penalità dovrà fare una penitenza.

Regole: Tirare la palla precisa; i componenti dei cerchi devono stare fermi sul posto; ogni giocatore dovrà tenere la penalità in mente; le penitenze non dovranno essere crudeli o da far vergognare gli altri.

*“Questo gioco può servire per divertirci, stare insieme, sfogarci”*





## NASCONDI PALLA

Presentazione del gioco: Gioco di astuzia.

Tempo di preparazione: 10 minuti.

Luogo: Tutti fuori!!

Materiale: Tante palle di forma e materiale diverso (piccole, grandi, medie, piccolissime, di gomma, gommapiuma, stoffa etc...).

Spiegazione del gioco: Una persona nasconde 10 ( o più) palle e decide quella che secondo lui è la “palla giusta”, mentre tutti gli altri contano fino a 70. Quando hanno finito di contare, vanno a cercare la palla giusta. Se trovano le palle sbagliate le riportano esattamente dove le avevano trovate senza farsene accorgere. Il tempo del gioco è variabile, perché quello che ha nascosto le palle canterà una di queste canzoni: quando finisce la canzone è finito anche il tempo del gioco. Canzoni da cantare: San Martino campanaro, Tanti auguri, La coda del serpente, Giro tondo (ripetere tre volte), L' arca di Noè, Whisky il ragnetto, La casetta di via matti, Il cow boy Arturo ( ripetere due volte), La macchina del capo (ripetere una volta).

Regole: Se i giocatori hanno finito di contare, ma la palla non è stata ancora nascosta, aspettano un segnale che dice che possono partire; non sbirciare; non seguire un'altra persona; non rubare la palla; cantare ad alta voce.



## **RINGRAZIAMENTI**

*“VOGLIAMO RINGRAZIARE I DIRIGENTI SCOLASTICI  
E LE INSEGNANTI PER L’IMPORTANTE  
COLLABORAZIONE  
E  
TUTTI COLORO CHE HANNO CREDUTO IN QUESTO  
PROGETTO...  
...MA SOPRATTUTTO GRAZIE A VOI CARI BAMBINI”*

*CARLOTTA SARA DANIA*

