



COMUNE DI LIVORNO



CRED
Centro Risorse Educative e Didattiche
COMUNE DI LIVORNO



**“REGOLE:
UN GIOCO DA
RAGAZZI”**



Associazione di Volontariato
Il Sestante
solidarica

LIBERA



Progetto

“Regole: un gioco da ragazzi”

Realizzato da Associazione
Il Sestante Solidarietà Livorno
all'interno della Programmazione di
“Scuola e Città” Anno Scolastico
2014/2015

A cura del C.R.E.D. Centro Risorse
Educativa e Didattiche – Comune Livorno

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° - CLASSE 3° A - LIVORNO
- SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO MICHELANGELO IST. COMP. R. ANGELI – CLASSE 2° B - LIVORNO

A cura dell'Associazione
Il Sestante Solidarietà Livorno

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

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, è l'espressione più istintiva di esprimersi, perché è il momento in cui il bambino si svela a se stesso scoprendo i propri limiti e le proprie passioni. La ritualità del gioco permette di migliorarsi, superando le proprie paure, sapendo di non essere giudicato.

L'aspetto più importante del gioco, nascosto ma imprescindibile, è tuttavia l'educare a vivere con delle regole, la necessità di rispettarle per il buon esito del gioco, sviluppa la capacità dell'autodisciplina.

Scopo del progetto “ Regole: un gioco da ragazzi!”, frutto di un’integrazione con il progetto “Regoliamoci”, proposto nell’Anno Scolastico 2013-2014 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, di accoglienza , di facilità e fattibilità in modo da poter coinvolgere qualunque persona.

I bambini hanno sperimentato in prima persona i giochi elaborati e loro stessi ha 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”

IL QUADRO

Luogo di riunione stanza dalla quale si possa uscire, chiudendo la porta

Il gioco è divertente

non è un gioco da tavolo
ma non è neppure momentaneo

Per giocare al Quadro, dopo aver preparato tutto il materiale come descritto sopra, si devono dividere i giocatori in due squadre dello stesso numero di partecipanti; per ogni squadra deve essere scelto un portavoce che uscirà dalla porta. Un gruppetto di quattro o cinque bambini dovrà rappresentare la scena del Quadro mentre tutti osserveranno. Tutti i giocatori escono e vanno a riferire se si portasse tutto quello che hanno visto. Intanto i bambini dentro la stanza sostituiscono alcuni oggetti della scena con altri simili.

Tempo di preparazione una ventina di minuti, necessari per preparare una scena e trovare gli oggetti necessari a rappresentarla.

Materiale: sopra di oggetti più o meno simili a quelli della scena da rappresentare.

A questo punto i componenti della stanza ed entrano per un minuto la scena con gli oggetti cambiati, quindi vanno a riferire gli oggetti cambiati ai portavoce. Infine i portavoce rientrano nella stanza e dicono gli oggetti che sono stati cambiati. Vince chi indovina più oggetti.

Regole

1. Stare in silenzio quando si osserva, si entra e si esce

A noi questo gioco è servito per migliorare l'attenzione e la memoria, divertirci ed essere responsabili, ricordandoci di portare gli oggetti.

POSIZIONI STRAVAGANTI.



Presentazione del gioco: Gioco di movimento e di fiducia.

Tempo di preparazione: 20 minuti circa.

Luogo: Spazio ampio.

Materiale: Ostacoli; bende; una serie di coppie di oggetti; i biglietti con su scritte le parti del corpo.

Spiegazione del gioco: I giocatori vengono divisi in due squadre composte da un numero pari di giocatori. In ogni squadra vengono formate delle coppie. Un giocatore della coppia viene bendato e dovrà superare un percorso tenendo un oggetto sopra una parte del corpo decisa estraendo alcuni biglietti. L'altro componente della coppia dovrà guidarlo aiutandolo ad evitare gli ostacoli. Non appena la prima coppia arriva al termine del percorso parte la seconda coppia e così via fino a che tutte le coppie della squadra non hanno terminato il percorso. Vince la squadra che termina per prima.

Regole: Non urlare; non distrarre l'avversario; non sbirciare; compiere tutto il percorso rimanendo bendati.

“Questo gioco può servire per stare insieme, svagarsi, avere fiducia nel compagno che guida, divertirsi ed essere più responsabili.”

POSIZIONI STRAVAGANTI

Questo è un gioco nel quale bisogna muoversi nello spazio ed è un gioco di fiducia.

Quando si è un gruppo si muove lentamente sempre con un tempo di preparazione: circa 20 minuti.

Materiali: oggetti vari per creare un percorso, della lana, una matita, oggetti sui quali muoversi, 2 gomme, 2 scatole vuote, le parti del corpo sulle quali verranno mossi gli oggetti. durante lo svolgimento del percorso.

Regole:

- 1) Non urlare
- 2) Non disturbare l'avvicinato
- 3) Non sbarrare
- 4) Rimanere lenti e compiere tutto il percorso
- 5) Quando tutte le coppie di una squadra hanno completato il percorso la squadra ha vinto.



Questo gioco consiste nel rispondere alle domande, con il corpo, di alcuni dei compagni della propria squadra. Il gioco si svolge in un campo di gioco di circa 10 metri di lato. In ogni squadra si sceglie un conduttore e un assistente. Il conduttore si muove in un campo di gioco di circa 10 metri di lato. L'assistente si muove in un campo di gioco di circa 10 metri di lato. Il conduttore si muove in un campo di gioco di circa 10 metri di lato. L'assistente si muove in un campo di gioco di circa 10 metri di lato.

Questo gioco a noi è nuovo per noi. È un gioco di fiducia, di rispetto, di collaborazione. È un gioco che ci ha insegnato a lavorare in gruppo, a comunicare, a rispettare le regole. È un gioco che ci ha insegnato a lavorare in gruppo, a comunicare, a rispettare le regole.

ABBATTI TAPPINO.



Presentazione del gioco: Gioco adatto a tutti, semplice da eseguire.

Tempo di preparazione: Alcuni minuti.

Luogo: Spazio aperto o chiuso. È necessaria una superficie liscia su cui far scorrere i tappini.

Materiale: 8 bicchieri di plastica; 8 tappini di plastica.

Spiegazione del gioco: Vengono formate quattro squadre di otto giocatori ciascuna che si dispongono in quattro file indiane. Di fronte a ciascuna fila viene disposta una piramide di bicchieri di plastica (tre bicchieri alla base, sopra di essi due bicchieri ed infine uno in cima alla piramide). Le piramidi si devono trovare ad almeno due metri di distanza rispetto a ciascuna fila. Ad ogni squadra viene consegnato un tappino di plastica. Il primo giocatore di ciascuna fila deve lanciare il tappino raso terra, mirando la piramide di bicchieri e cercando di abbatterla. Ogni giocatore ha a disposizione tre tentativi. Chi riesce ad abbattere la piramide (non devono rimanere bicchierini sovrapposti) continua a giocare, chi non vi riesce al terzo tentativo viene eliminato. Quando in ciascuna delle quattro squadre rimane un solo giocatore, i quattro giocatori si sfidano e chi abbatte l'intera piramide vince.

Regole: Non imbrogliare; il tappino deve essere lanciato raso terra dandogli un "biscottino".

“Questo gioco può servire per migliorare la propria mira e per vedere se coloro che perdono e vengono eliminati si arrabbiano. È un bel gioco di squadra.”

Questo è un gioco adatto a tutti, semplice da eseguire, rivestito solo un po' di fatica.

Tempo di preparazione: pochi minuti.
Il tempo che serve per disporre i bicchierini di plastica su piramide.

Luogo: all'aperto, basta che ci sia un posto libero nel quale far "torre".
Materiale: 8 bicchieri di plastica, 8 tappini di plastica.

- Regole
- 1) Non imbrogliare
 - 2) Il tappino dovrà essere lanciato con un "biscottino" naso terra

Il tempo di preparazione: pochi minuti.
Il tempo che serve per disporre i bicchierini di plastica su piramide.

All'inizio bisogna formare 4 squadre che si dispongono in 4 file, di fronte a ciascuna viene disposta una piramide di bicchierini di plastica (3 bicchierini alla base, sopra ad essi altri due, sopra ancora 1); sopra all'ultimo bicchierino viene appoggiato un tappino di plastica.

La torre deve essere lontana da ciascuna fila circa 2 metri.

Il primo bambino di ciascuna fila, contemporaneamente ai primi bambini delle altre file, deve lanciare un tappino con un biscottino naso terra, mirando la torre e cercando di abbatterla. I bambini che non giocano ed organizzano il gioco devono ricordare la torre quando è stata abbattuta, per intero o in parte. Ad ogni turno il giocatore ha a

disposizione 3 tentativi. Chi abbatte la torre rimane in fila, chi non l'ha abbattuta viene eliminato.

Quando rimane una sola torre, vince la squadra che l'ha abbattuta.

Queste 4 persone fanno lo sparring, chi abbatte l'intera torre vince e gli altri sono eliminati.

A noi questo gioco è servito per conoscere la mira delle persone e per vedere se tutti quelli che vengono eliminati non si arrabbiano e non sono agitati ma pazienti. Poi è servito anche per incoraggiare le persone che tirano il tappino che pensano di non riuscire, è un bel gioco di squadra.

Abbatiti tappino

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.”

Questo gioco è divertente, semplice ed originale, non è di momento

Per preparare il gioco è necessario costruire una scatola e questo lavoro richiede almeno mezz'ora di tempo e le volte successive, quando la scatola è pronta, bastano una decina di minuti per preparare il gioco.

Materiale: una scatola di cartone con un divisorio interno verticale e con due fori abbastanza grandi da far passare una mano, praticati su due lati opposti al divisorio. Due corde e vari oggetti da introdurre nella scatola.

La scatola magica

Luogo: si vuole una stanza della quale si possa uscire, chiudendo la porta.

Per giocare alla Scatola magica,

dopo aver preparato tutto il materiale come descritto sopra, si devono dividere i giocatori in due squadre della

stesso numero di partecipanti, che si disporranno su due file ordinate fuori della porta.

Ad ogni turno si fanno entrare due bambini, uno per ogni squadra, e si

london. I bambini devono prendere, ognuno dalla propria parte, un oggetto all'interno della scatola e indovinare in dieci secondi di che oggetto si tratta e il materiale di cui è fatto; se non viene indovinato il materiale si può far cadere l'oggetto per capire meglio. Vince la squadra che indovina il maggior numero di oggetti.

Regole non sfiorare!

Con A mai questo gioco è servito per aumentare la fiducia e la lealtà ed a usare con maggiore attenzione i sensi, soprattutto il tatto, ma anche l'olfatto e l'udito.

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 paracollo (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 paracollo. 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.”



PALA

FURBA

Questo è un gioco di movimento abbastanza complesso ma divertente.

Per giocare a palla furba si vogliono due squadre dello stesso numero di giocatori che si dispongano su due file, una di fronte all'altra di circa 4 metri. A ogni giocatore delle due squadre verrà assegnato un numero (come a ruba

bandiera). Si dispongono a terra, ad uguale distanza dalle due squadre, due paracollo.

L'arbitro deve estrarre dal contenitore un biglietto e leggere il numero, i giocatori delle due squadre che sono stati chiamati corrono a mettere il paracollo, quindi a prendere la palla, che l'arbitro fa rimbalzare in terra, uno dei due giocatori prenderà la palla e, per avere il punto, dovrà tornare a corsa al proprio posto, il giocatore che non avrà preso la palla potrà aggiudicarsi il punto andando ad occupare prima di lui, il posto dell'avversario.

Tempo di preparazione
Il tempo di decidere in squadre equilibrate e di preparare dei biglietti con scritti i numeri corrispondenti ai concorrenti di ogni squadra.

Materiali: ci vuole un contenitore con dentro i biglietti con scritti i numeri da sorteggiare, una palla di gomma e due paracollo.

Regole:

- 1) Non si possono
- 2) Non si chiamano
- 3) Il giocatore che non prenderà il paracollo non

A noi questo gioco è servito per conoscere meglio i nostri compagni di scuola, per imparare a correre più veloci, per servirci anche per liberare la mente da ogni pensiero brutto 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.

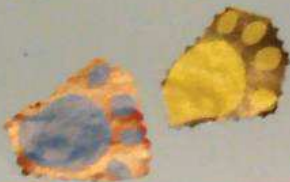
Materiale: cartoncini colorati con scritti gli enigmi; scatoline colorate quadrate di cartone che rappresentano i mattoncini;

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”

PICCOLI DETECTIVE



GIOCO

PRESENTAZIONE DEL GIOCO:

Questo gioco serve per imparare a collaborare, ragionare e creare.

Tempo di preparazione: è divertente, impegnativo quindi ci vuole molto tempo.

LUOGO: all'aperto oppure al chiuso ma occorre molto spazio

MATERIALE: cartoncino colorato, enigmi, scatoline di cartone quadrate, cartoncino per scrivere regole

SPIEGAZIONE: Il gioco funziona dividendosi in tre squadre e ogni squadra deve trovare l'indizio del proprio colore e il mettersi nella propria squadra, che hanno alcuni bombini nascosti nello spazio-gioco. O nel questo gioco è servito per essere più uniti.

Lavoro svolto da
♥ Benedetta Antonio Gianluca Elia Lorenzo

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.

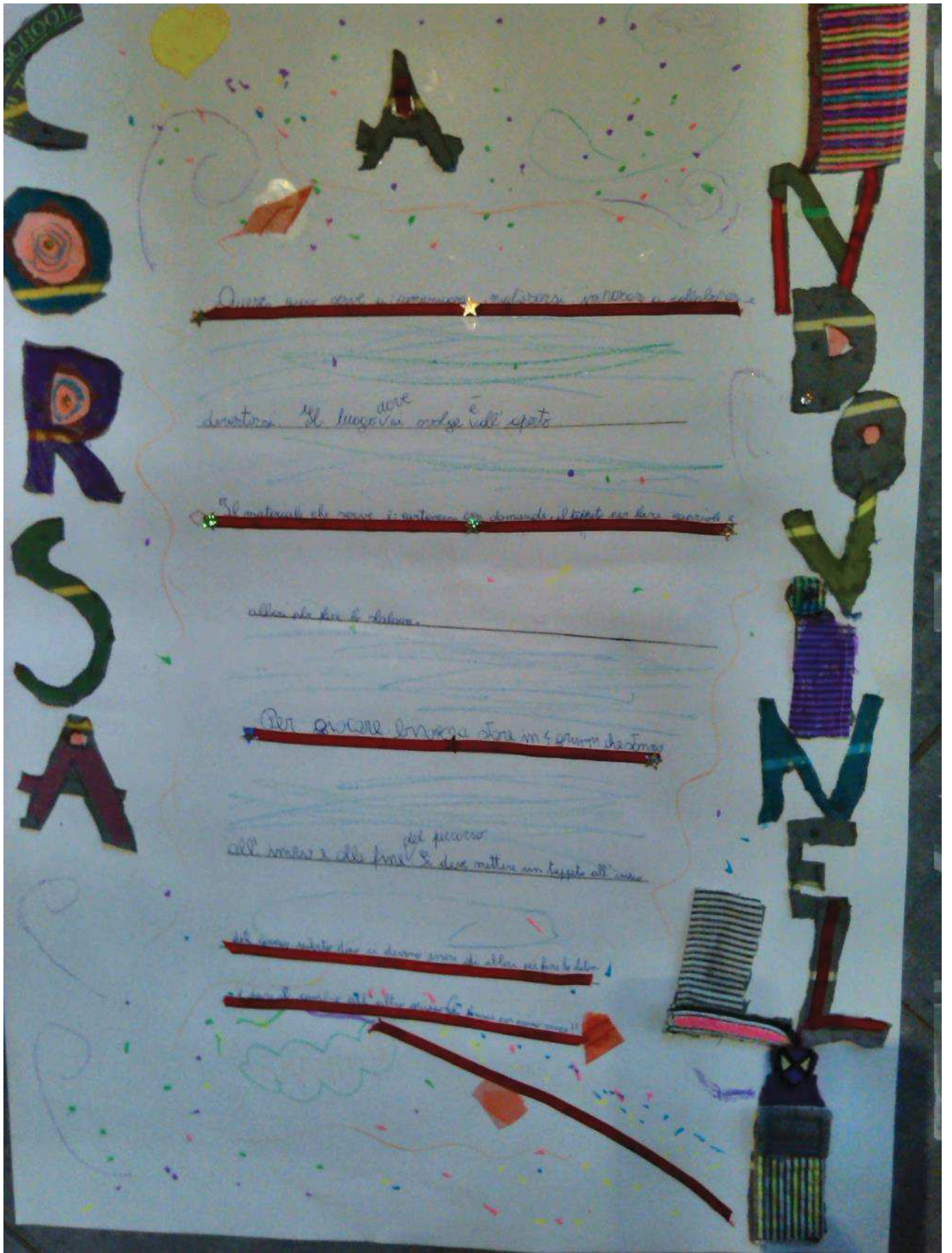
Luogo: Spazio aperto ampio.

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”



Questo mese si parla di corrispondenza materiale, in pratica si tratta di

denari. Il luogo ^{dove} si trova ^è nell'apote

Il materiale che serve è costituito da domande, risposte con loro risposte e

alla fine di febbraio.

Per questo bisogna stare in forma che prima

del processo ^{del processo} all'incasso e alla fine ^{del processo} si deve mettere un tappeto all'incasso.

del corso subito dopo si devono avere di allora vedere la data

si deve stare attenti alla data ^{del processo} ^{del processo} ^{del processo}

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”

PIANTO DELLE MIAESTRE

A NOI QUESTO GIOCO
È SERVITO A IMPARARE
RE I NOSTRI ERRORI
NELLE MATERIE DI SCUOLA

APERTO E CHIUSO

TEMPO DI
MEDIO

PREPARAZIONE

MATERIE

PENNA QUADERNO FRASE E FOGLI

PRESENTAZIONE DEL GIOCO: È UN GIOCO CHE SERVE A IMPARARE A SCRIVERE, STRUMENTO DI CALCOLO PER LE MASURE, PER FARE COMPAGNIA E PER ASCOLTARE TUTTI

SPIEGAZIONE DEL GIOCO:
TROVARE L'ERRORE NELLA FRASE CON UN TEMPO MASSIMO DI 00:30



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”

PRODIGI ALBERO

Presentazione del gioco = è un gioco divertente e impegnativo (col lavoro).

Tempo di preparazione = poco

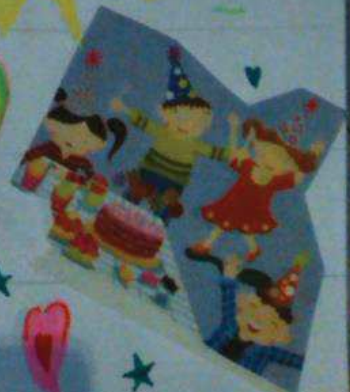
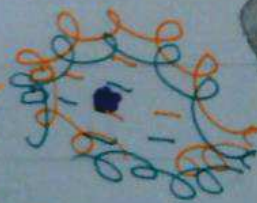
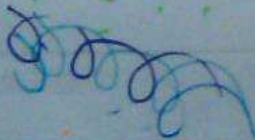
Luogo = giardino con alberi

Materiale = alberi

Spiegazione del gioco = questo gioco funziona così: un bambino/a sta al centro degli alberi, gli altri fanno una coppia unendo le mani con un nastro l'altro per il 3 della maestra.

Si scambiano le coppie cambiando anche gli alberi

e il bambino che è nel mezzo del tempo una coppia



Il lavoro è stato fatto da OMAR

KATERINA, MARTY

EUGENIO, PEARLY

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, cannucce, tempere, matite, gomme, pennarelli.

Spiegazione del gioco: Con il materiale costruire delle macchinine e una pista con curve, rettilinei con i bordi evidenziati da cannucce 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”

PISTA RICICLANDO

Presentazione Del Gioco: gioco di abilità

Tempo Di Preparazione: 30 MIN

Luogo: AL CHIUSO

Materiale: CARTONE, TAPPI DI PLASTICA, SPEDINI, SERRAGLI, TEMPERA, TAPPI DI TUBO

Spiegazione Del Gioco:

Aiuto questo gioco è servito Per Collaborare Per la sua costruzione

SPIEGAZIONE: COME COMINCIARE

- 1 STABILIRE CHI COMINCIA
- 2 NON TOCCARE LA PISTA AFFRIMENTI:
- 3 SI SALTA UN TORNIO
- 4 FERMARSI A UN PIT STOP
- 5 RITORNARE IL PERCORSO PER ARRIVARE AL TRAGUARDO

5 VINCE CHI ARRIVA AL TRAGUARDO SENZA NESSUNA PENALITÀ



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.

TIPICAZIONE PRESENTAZIONE

ESÓNTRUSO

Anchio!
Voglio giocare con voi

MOVIMENTO E AGILITÀ

10 MINUTI



LUOGO: SPAZIO APERTO
MATERIALE



time

SPIEGAZIONE DEL GIOCO E REGOLE

FARE UN CERCHIO

CONOSCERE I GIOCATORI

OGNUNO GIOCATORE STA IN MEZZO AL CERCHIO

UN ALTRO GIOCATORE CHE STA NEL CERCHIO

HA LA PALLA E LA DEVE TIRARE A CHI

DICE IL PARABOLICO SENZA ESSERE INTERCETTATO

SE SI ELIMINA VIENE INTERCETTATO PER UN'ALTRA VOLTA

MA NOI QUESTO GIOCO È SERVITO PER

DIVERTIRCI

COLLABORARE



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”

MIRA

IL



Stare **insieme**

Presentazione **DEL** gioco → è un gioco di velocità, attenzione e collaborazione



Qualche minuto



Per chi ama lo sport!

Luogo → Grande spazio all'aperto



Materiali → Due cerchi e un pallone qualsiasi

I giocatori dovranno essere un numero pari

Spiegazione del gioco → sistemare i cerchi alla distanza di 12 passi belli ampi. Dividere i bimbi a coppie. Due coppie partendo ciascuno da un cerchio dovrà attraversare il campo passandosi la palla continuamente per fare un giro al cerchio opposto. **Regole:** ogni coppia gioca 3 minuti di tempo non si può tenere la palla più di 4 secondi non si può levare la palla di mano agli avversari. A noi questo gioco è servito: per collaborare, aiutarsi e 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”

PIOGGIA INFUOCATA

PRESENTAZIONE GIOCO:

MOVIMENTO E AGILITÀ

LUOGO APERTO

10 MINUTI

MATERIALE:

SASSI

BASTONI

PER DELIMITARE IL CAMPO

A NOI QUESTO GIOCO È

SERVITO PER:

- COLLABORARE
- CORRERE
- DIVERTIRSI INSIEME

10 sport è social

MAMMA MORTAMI

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

UN CAMPO DELIMITATO (DA DUE AREE

DI SALVEZZA AGLI ANGOLI DEL CAMPO)

DUE SQUADRE SI SFIDANO A COLPI DI PALLA

REGOLE: IN UNA SQUADRA VENGONO SCELTI

DUE TIRATORI CHE DEVONO COLPIRE CON LA PALLA

LA GLI AVVERSARI CHE SE VENGONO COLPITI

DEVONO COLPARE SI DEVONO FERMARE. DOPO

DUE VOLTE CHE UN GIOCATORE VIENE COLPITO

VIENE ELIMINATO. CHI È NELL'AREA SALVEZZA

DEVE CONTARE FINO A 10 E POI USCIRE. CHI 6

NELL'AREA SALVEZZA NON PUÒ ESSERE COLPITO. CHI

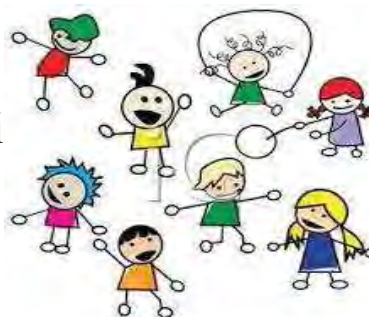
RACCOGLIE LA PALLA DIVENTA TIRATORE. VINCE

LA SQUADRA CHE ELIMINA L'ALTRA

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”



CACCIA

ALL



ANAGRAMMA

GIOCO DI INTELLETTO



TEMPO DI PREPARAZIONE: 1 ORA



LUOGO: BAMBINO & PAPA



MATERIALE: CERVELLO



SPIEGAZIONE: RISOLVERE IL PRIMO ANAGRAMMA DATO

DAGLI ORGANIZZATORI DEL GIOCO. L'ANAGRAMMA SARÀ UN NOME DI COSA DA CERCARE NEL LUOGO DEL GIOCO. TROVATO L'OGGETTO, VI SARÀ DATO UN PEZZO DI MAPPA E UN NUOVO ANAGRAMMA. UNA VOLTA RISOLTI I 7 ANAGRAMMI ANDRÀ RIPORTATA LA MAPPA. VINCE CHI FINISCE PER PRIMA NOI È SERVITO PER RAGIONARE.

LEONARDO, ERICA, GIULIA, DAVIDE, DANIELE, LA FANTASIA



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”

PALLA ROMANA



GIOCO DI ASTUZIA E PRONTEZZA

NATO IN ITALIA

(colle solubili)

5 minuti



LUOGO: FUORI MATERIALE: O

I BAMBINI DEVONO DIVIDERSI IN 2 GRUPPI

Ogni gruppo costituirà un cerchio. Uno interno e uno esterno. Il comandante del cerchio esterno tirerà la palla a un componente del cerchio interno. Chi non prende la palla riceverà una penalità, se invece prende la palla al volo darà la penalità a chi ha tirato la palla. Dopo 45 secondi chi ha tirato la palla avrà una penalità.

Regole: Tirare la palla mancata. I componenti devono stare fermi sul posto ogni giocatore dovrà tenere la penalità in mente. Le penalità non dovranno essere cancellate o da par verso una o gli altri.

A un cerchio sono 2 cerchio per il divertimento, per essere insieme e per giocare.

Alina Falci per [Sole e Bambino Kevi M. n. 10000](#)

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 raghetto, 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.



LESCOLA PADOVA

GIOCO DI ASTUZIA

Tempo: 40 minuti

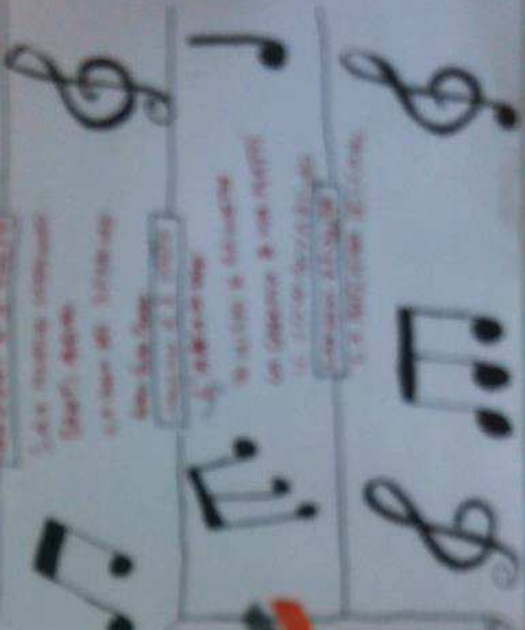
LUGO: **Cartolina**

MATERIALE:



SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Il gioco si svolge in due turni. Gli ATO (Campioni) sono in 10. Si dovranno di giocare per la palla e chi è l'unico a non averla vince. In ogni turno si gioca una partita. Quando il tempo finisce, si ripete il gioco. Il vincitore è chi ha vinto più partite. Il gioco si svolge in due turni. Gli ATO (Campioni) sono in 10. Si dovranno di giocare per la palla e chi è l'unico a non averla vince. In ogni turno si gioca una partita. Quando il tempo finisce, si ripete il gioco. Il vincitore è chi ha vinto più partite.



REGOLE:

1. Il gioco si svolge in due turni.
2. Gli ATO (Campioni) sono in 10.
3. Si dovranno di giocare per la palla e chi è l'unico a non averla vince.
4. In ogni turno si gioca una partita.
5. Quando il tempo finisce, si ripete il gioco.
6. Il vincitore è chi ha vinto più partite.

GIOCHI DELLA CLASSE 3° A
SCUOLA SANTA TERESA DEL BAMBINO GESÙ





CACCIA ALL'OGGETTO

Materiale: cartoncini colorati, giocattoli, una scatola per fare lo scrigno.

Luogo: spazio aperto grande (giardino).

Spiegazione del gioco: I bambini vengono divisi in squadre e ad ogni squadra viene assegnato un cartoncino colorato. Tutti i bambini si mettono contro un muro e contano fino a 30. Un organizzatore nasconde i giocattoli e lo scrigno. Ogni gioco nascosto dovrà avere sopra un cartoncino colorato. Quando i giocattoli sono stati nascosti e i bambini hanno terminato di contare, tutti i bambini partono alla ricerca. Ogni volta che una squadra trova un oggetto che ha il cartoncino del colore della sua squadra lo deve consegnare al suo caposquadra. Vince la squadra che ha trovato tutti i giocattoli e lo scrigno.

Regole: Non si può guardare il caposquadra che nasconde gli oggetti; non si spinge; bisogna contare tutti insieme con lo stesso ritmo.

GIOCO "CACCIA AGLI OGGETTI"

GRUPPO DI:
MARTINA, GIGLIOLA, AURORA,
CHIARA, VALENTINA.

MATERIALE: CARTONCINI COLORATI, GIOCATTOLI E UNA SCATOLA PER FARE

Lo SCRIGNO.

POSTO "DOVE SI GIOCA" GIARDINO.

REGOLE:

- NON SI PUÒ GUARDARE IL CAPOSQUADRA CHE

NASCONDE GLI OGGETTI!

- NON SI SPIUGE, ♥

- BISOGNA CONTARE ALLO STESSO TEMPO

- E OGNI CAPOSQUADRA DEVE METTERE un CARTONCINO SULL' OGGETTO.

SPIEGAZIONE:

1) TUTTI I BAMBINI SI METTONO AL MURO E CONTANO FINO A 30.

2) UN CAPOSQUADRA NASCONDE 24 GIOCATTOLI
E LO SCRIGNO. Poi TUTTI I BAMBINI LI DEVONO

TROVARE.

3) QUANDO IL CAPOSQUADRA HA FINITO DI NASCONDERE GLI OGGETTI TUTTI

I GIOCATORI PARTONO ALLA RICERCA.

4) UNA SQUADRA CHE TROVA L'OGGETTO LO DEVE DARE AL SUO CAPOSQUADRA
5) QUANDO LA SQUADRA HA TROVATO TUTTI I GIOCATTOLI E LO SCRIGNO

VINCE

CERCA, ACCHIAPPA E SCAPPA.



Materiale: non occorre materiale per questo gioco.

Luogo: spazio grande.

Spiegazione del gioco: Un bambino conta mentre gli altri partecipanti si nascondono. Quando il bambino ha finito di contare va a cercare gli altri giocatori. Il cercatore deve dire a voce alta i nomi dei bambini che vede e chi sente il proprio nome deve uscire dal nascondiglio. Il cercatore deve dare la possibilità al bambino che ha trovato di poter scappare (per 10 secondi dovrà aspettare prima di andare a rincorrerlo). Passati i 10 secondi il cercatore potrà tentare di prendere il bambino. L'inseguimento può durare al massimo 30 secondi. Gli altri bambini che non sono stati trovati devono rimanere nel nascosti nel proprio nascondiglio. Se il bambino che scappava viene preso dovrà andare a contare insieme al cercatore e tentare di trovare e prendere gli altri bambini. Vince il bambino che rimane solo a nascondersi.

Regole: non ci si fa male; non si sbircia mentre si conta.

CERCA, ACCHIAPPA E SCAPA
MATERIALE (NESSUN MATERIALE)

DOVE SI GIOCA (IN UN POSTO GRANDE)

REGOLE 1) NON SI SPINGE

2) NON CI SI FA MALE

3) NON SI SBIRCIA MENTRE SI CONTA

SPIEGAZIONE: UNO CONTA E GLI ALTRI SI NASCONDONO.

QUANDO IL BAMBINO A FINITO DI CONTARE VA A CERCARE GLI ALTRI GIOCATI

IL CERCATORE DEVE DIRE I NOMI DI CHI VEDE E CHI SENTE IL SUO NOME DEVE USCIRE DAL SUO NASCONDIGLIO PER 10

SECONDI

DOPO DI CHE DEVE SCAPPARE SENZA FARSI PRENDERE DAL CERCATORE

L'INSEGUIMENTO DURA 30 SECONDI.

GLI ALTRI INTANTO RIMANGONO NEL NASCONDIGLIO.

SE VIENE PRESO QUELLO CHE SCAPPAVA CONTA INSIEME AL CERCATORE E GLI ALTRI SI NASCONDO

NO.

CHI ALLA FINE RIMANE DA SOLO A NASCONDERSI, VINCE IL GIOCO.

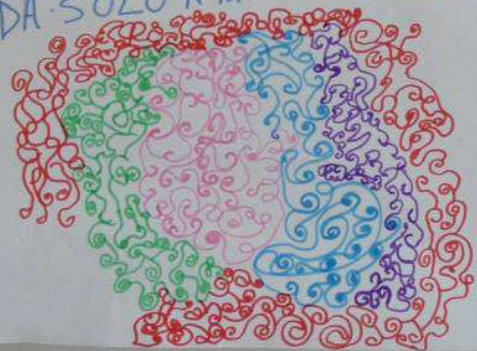
GABRIELE,

ALICE,

DARIO,

AGNES,

GIULIAO.





TOCCA TUTTO

Materiale: una palla.

Luogo: spazio aperto e grande.

Spiegazione del gioco: Un giocatore, il toccatutto, ha la palla in mano. Il toccatutto pronuncia a voce alta il nome di un oggetto che si trova nelle vicinanze. I bambini sparsi devono correre a toccare l'oggetto detto dal toccatutto. Il toccatutto nel frattempo deve colpire con la palla bambini ed ha tre possibilità per farlo. Chi viene colpito prende il posto del toccatutto. Se nessuno dei bambini viene colpito dalla palla, il toccatutto perde una delle sue tre possibilità. Vi divertirete!! Giocateci è bellissimo!!

Regole: non si spinge; possono essere utilizzati tutti gli oggetti; non si interrompe il gioco; rispettare le regole (importantissimo!).

NASCONDI, TROVA E OFFRI LA PALLA.



Materiale: una palla.

Luogo: uno spazio molto grande.

Spiegazione del gioco: Bisogna dividerci in due squadre. Il capo gioco nasconde la palla. La squadra che trova per prima la palla deve portarla al capo gioco, facendo prima tre passaggi. Se la palla cade, passa alla squadra avversaria che deve fare gli stessi tre passaggi prima di poterla consegnare al capo gioco.

Regole: si deve passare la palla e fare tre passaggi prima di poterla dare al capo gioco.

NASCONDI, TROVA E OTTINI LA PALLA.

MATERIALE:

PALLA

AMBIENTE:

IN UN POSTO MOLTO GRANDE

REGOLE:

- 1) DUE SQUADRE
- 2) NASCONDERE LA PALLA
- 3) TROVARE LA PALLA
- 4) PASSARE LA PALLA
- 5) FARE TRE PASSAGGI

SPIEGAZIONE:

BISOGNA DIVIDERCI IN DUE SQUADRE,
IL CAPOGIOCO NASCONDE LA PALLA.

LA SQUADRA CHE LA TROVA DEVE PORTARLA
AL CAPOGIOCO FACENDO PRIMA TRE
PASSAGGI.

SE LA PALLA CADE PASSA ALLA SQUADRA
AVVERSARIA, CHE DEVE FARE LA STESSA
COSA





TROVA L'OGGETTO.

Materiale: 5 oggetti.

Luogo: spazio aperto

Spiegazione del gioco: I bambini che giocano contano fino a 35 e due responsabili si occupano di non far sbirciare nessuno. Gli altri organizzatori del gioco nascondono gli oggetti in posti trovabili. Appena i bambini hanno terminato di contare vanno ciascuno per proprio conto a cercare gli oggetti nascosti. Vince chi trova più oggetti.

Regole: i componenti del gruppo contano insieme senza sbirciare; quando i bambini vanno alla ricerca degli oggetti non si devono spingere.

TROVA L'OGGETTO

MATERIALI: 5 OGGETTI

LUOGO: ALL'APERTO
PECOLE

- 1) COMPONENTI DEL GRUPPO CONTANO INSIEME SENZA SBIRCIARE (UN RESPONSABILE STA ATTENTO CHE LA REGOLA Venga SEGUITA)
- 2) DUE RESPONSABILI DEL GIOCO NASCONDO NO GLI OGGETTI
- 3) I BAMBINI DEL GRUPPO FINITO DI CONTARE VANNO A TROVARE GLI OGGETTI, NON DEVONO SPINGERSI E NON TIRARSI GLI OGGETTI TROVATI
- 4) BAMBINO/A CHE TROVA PIU' OGGETTI VINCE

SPIEGAZIONE

I BAMBINI CHE GIOCANO CONTANO FINO A 35 E DUE RESPONSABILI SI

OCUPANO DI NON FAR SBIRCIARE I BAMBINI E GLI ALTRI RESPONSABILI NASCONDO NO GLI OGGETTI IN POSTI TROVABILI. I BAMBINI, APPENA FINITO DI CONTARE VANNO A TROVARE I 5 OGGETTI CHI TROVA PIU' OGGETTI VINCE.



RINGRAZIAMENTI

Al Cred, centro risorse educative didattiche comune di Livorno, che ha reso possibile la realizzazione di questo progetto, a tutto il personale coinvolto nelle attività, alle scuole e al corpo docenti vanno i più sinceri ringraziamenti per la loro collaborazione attiva e grande partecipazione. Tanti affettuosi ringraziamenti anche ai cari bambini delle scuole che hanno aderito al progetto, che sono stati capacissimi di mettere in pratica le riflessioni fatte e dare vita a questo bellissimo prodotto finale.

