

DA SEDUTI



SCOSSA

Seduti in cerchio ci si da la mano. Si fa passare la scossa tramite la stretta di mano.

Variante:

Le persone si passano un oggetto dal primo all'ultimo della fila nel minor tempo possibile senza farlo cadere.

MEMORY

Scopo del gioco è scoprire le coppie in una serie di carte coperte disposte a terra.

GIOCO DELLA SINCERITA'

Una persona esce dal cerchio e gli altri devono dichiarare una caratteristica che lo riguarda.

Al ritorno, la persona uscita deve indovinare chi ha detto – cosa.

FANTASIA

Un oggetto in mezzo al cerchio. Ognuno deve simulare qualcosa cambiando l'utilizzo dello strumento.

INDOVINA COSA...

Si pone ad una persona un cerchietto sulla testa con una parola o una frase: bisogna far capire al concorrente cosa c'è scritta sulla fronte.

IL GIRO DEL MONDO

In cerchio, ognuno dice il nome di una città del mondo; per essere giusta deve avere l'iniziale che con le altre città formi la frase "il giro del mondo" (esempio: Isernia, Lubeca, Gerusalemme...).

Si continua fino a quando tutti hanno capito il segreto per dire la città giusta.

IL PISTOLERO

Bang con le tre armi: mazza ferrata, spada, pugnale.

IL GROVIGLIO

Ci si divide in squadre. Si chiudono gli occhi e si tendono le braccia in avanti.

Ci si prende le mani e quando si riaprono gli occhi si cerca di slegarsi.

PICASSO

Come nel gioco in scatola "Pictionary", una persona deve fare un disegno per fare indovinare agli altri una parola (a squadre o tutti insieme).

STORIA MISTA

Ogni persona scrive quattro righe di storia, poi piega il foglio e lo passa al compagno vicino che fa lo stesso vedendo solo l'ultima riga.

Si vede alla fine che storia è venuta fuori.

CHI PARLA DI PIU'?"

Si danno due temi a due partecipanti: essi devono parlarne contemporaneamente, uno di fronte all'altro, senza fermarsi.

Vince chi non si ferma.

A SQUARCIA GOLA

Un membro di una squadra deve urlare una frase (o una parola) al resto del gruppo, ma l'altra squadra si mette in mezzo tra i due, urlando il più possibile per non far sentire la frase urlata.

Vince chi impiega meno tempo a capire la frase.

WILLY

Willy sono le parole con le doppie; si continuano così a fare esempi, come: Willy è letto, ma non è cuscino; è tutto ma non è niente, è palla ma non è cerchio.

Così fino a quando hanno capito il trucco.

CORSA DEI FIAMMIFERI

Si fa una staffetta passandosi un fiammifero. Vince la squadra che farà arrivare il proprio fiammifero più distante senza farlo spegnere.

ESPRESSIONE



INVENTA LA STORIA

Un narratore incomincia a raccontare una storia. Ad un certo punto si ferma e indica una persona, il quale dovrà continuare a suo piacimento aggiungendo fatti e vicende che più gli piacciono.

MI BOLLE IL CAFFÈ

Usando una sola frase (per esempio "mi bolle il caffè") si dovrà recitare una determinata situazione scelta in precedenza.

INTERPRETA LA STORIA

Ci si divide in squadre. Ognuna deve o inventare una storia o recitarne una già esistente usando una particolarità: ogni personaggio deve avere una caratteristica (per esempio essere TRISTE) cercando di marcare la stessa.

MIMA LA STORIA

Divisi in gruppi si decide una determinata storia e la si mima agli altri. Al termine tutti i componenti dei gruppi scelgono con un applauso la loro preferita.

KIM - PERCEZIONE



- ✦ Si nascondono sotto un lenzuolo vari oggetti con forme diverse. Lo scopo è riconoscere gli oggetti al solo tatto.
- ✦ Si pongono sopra un telo una serie di oggetti, i quali dovranno essere memorizzati in 30 secondi dai giocatori. Terminato il tempo a loro disposizione utile per memorizzare quanto visto, si coprono gli oggetti, e si chiede di elencare senza vederli gli oggetti che si ricordano.
- ✦ Dietro ad un lenzuolo una persona descrive un oggetto che ha in mano, cercando di esaltare le caratteristiche dello stesso per far capire ai compagni cosa sta trattenendo.
- ✦ Si inseriscono in una bottiglia diversi liquidi, in modo da ottenere un intruglio composto da più sapori. Bisogna assaggiare cercando di capire quali gusti sono nascosti nella speciale bevanda.
- ✦ Si fa distendere una persona su un cartellone e si delinea la sagoma con un pennarello. In seguito si taglia la stessa sagoma e si consegnano i pezzi agli altri presenti, i quali dovranno ricomporre perfettamente il disegno iniziale.
- ✦ Annusando dei cibi si deve indovinare di cosa si tratta.
- ✦ Una persona viene bendata, e, toccando il volto di alcuni compagni, deve indovinare di chi si tratta.

DI MOVIMENTO



GALLI

Ci si sfida uno contro uno con le gambe piegate e le braccia protese in avanti, cercando di far cadere a terra con la sola spinta delle mani l'avversario.

COCCODRILLI

Ci si distende uno contro uno con le gambe e le braccia distese: scopo del gioco è togliere il sostegno delle braccia all'avversario e farlo cadere.

CICOGNE

Ci si sfida uno contro uno, in piedi saltellando su una gamba e le braccia protese in avanti, cercando di far cadere a terra con la sola spinta delle mani l'avversario.

CORSA NEI SACCHI

I giocatori dovranno correre con le gambe infilate in un sacco di juta. Vince chi raggiunge per primo il traguardo precedentemente stabilito.

LA SCATOLA

Ci si divide in due squadre: i componenti devono cercar di mettere dentro una scatola di il maggior numero di differenti oggetti possibile. Si può anche dare un premio all'oggetto più strano.

TROVA IL CORIANDOLO

Si mette un coriandolo in un punto qualsiasi della stanza, in maniera che sia sufficientemente visibile a tutti. I giocatori che entrano devono trovare il coriandolo mettendosi seduti (non vicino) quando lo trovano.

IN FILA

Si è sparsi nella stanza (o dove si è...); l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le file rimanendo completamente in silenzio (va bene anche per ragionare sulla comunicazione non verbale).

SCALPO

Con un fazzoletto attaccato alla cintura nella parte posteriore dei pantaloni ci si sfida cercando di rubare lo scalpo all'avversario.

LA BOMBA

Ci si dispone liberamente in un'area.

Parte la musica e si comincia a fare passaggi veloci con la palla. Esce dal gioco chi si trova con il pallone in mano al termine della musica che verrà staccata da un esterno all'improvviso.

PALLA PAZZA

Si gioca tutti contro tutti.

Ogni persona può colpire l'avversario, il quale se preso deve andare in una prigione (un'area precedentemente stabilita). Se la palla è presa al volo, chi ha tirato va in prigione.

Le persone prigioniere possono essere libere quando la persona che li aveva colpiti viene a sua volta presa.

PORTA DI FERRO

Due persone stanno al centro di un'area definita di gioco e devono bloccare e rialzare i concorrenti che al fischio cercheranno di superarli senza essere presi. Vince l'ultimo che rimane.

STAFFETTA CON DISEGNO

Si formano due squadre. A turno le persone dovranno correre verso un foglio sul quale dovranno disegnare ciò che si vuole in 15 secondi. I concorrenti successivi dovranno continuare il disegno, cercando di rappresentare qualcosa in tema con il disegno precedente.

ANFORE

Due prescelti dovranno rincorrersi. Chi scappa ha la possibilità di agganciarsi a braccetto alle coppie degli altri giocatori che saranno sparsi per il campo. La persona vicina al compagno che è stato agganciato scappa a sua volta.

IL CAVALIERE

In mezzo al cerchio un giocatore deve difendersi con uno scudo dalle pallonate provenienti dagli altri disposti in cerchio.

Chi prende il cavaliere va in mezzo.

LA TANA

Un giocatore si nasconde e tutti gli altri devono andarlo a cercare.

Quando un giocatore trova il primo si nasconde con lui e così via. L'ultimo che arriva ha perso.

CAVALLI E CAMELLI

Disposti su due righe frontali, a tre metri una dall'altra, due squadre devono scappare verso una meta dietro di loro quando sentono nominare, all'interno di una storia raccontata da un esterno, il nome dell'animale che rappresentano (o cavalli o cammelli).

DIECI PASSAGGI

I membri di ogni squadra devono passarsi tra loro il pallone 10 volte senza che questo cada per terra (nel qual caso la numerazione riparte da 0) o venga intercettato dagli avversari (che, se prendono palla, se la tengono; se la toccano soltanto fanno azzerare il conto dei passaggi).

Non vale fare più di 3 passi con la palla in mano e tenere la palla in mano per più di 5 secondi; se X passa la palla a Y, Y non può ripassarla ad X.

PALLA INVISIBILE

Ci si passa "la palla invisibile" chiamando il nome del compagno.

Si deve fare meta. Si può essere presi al tocco: in questo caso la "palla" passa agli avversari.

FLIPPER

Ci si mette in piedi in cerchio a gambe aperte uno di fianco all'altro senza lasciare dei buchi. Si pone al centro una palla e usando il "bagher" da pallavolo bisogna riuscire a centrare sotto le gambe dell'avversario; per venire eliminato bisogna far gol due volte.

Quando la palla entra la prima volta tra le gambe di qualcuno questi continua a giocare al contrario girandosi verso l'esterno del cerchio e cercando di parare al contrario guardandosi sotto le gambe.

CAMPO DI FIORI

In fondo al campo ci sono dei cartoncini (a testa in giù). Su ciascuno ci può essere: una mina (30 x cento) o un fiore (70 x cento). I fiori possono essere di 5 colori diversi. Al via un giocatore alla volta corre a prendere un cartoncino: se è una mina salterà in aria (deve farlo davvero) e dovrà attendere che un compagno "croce rossa" lo vada a riprendere per mano e lo riporti alla base, in modo che un altro giocatore possa poi continuare il gioco. Se invece verrà raccolto un fiore, lo porterà alla base e lo metterà insieme agli altri raccolti. Attenzione: ogni fiore raccolto vale un punto, ma 5 fiori diversi raccolti valgono 5 punti di più. Si continua fino ad esaurimento fiori.

Vince chi fa più punti.

SEDIE MUSICALI

Si forma un cerchio di sedie, e i giocatori ballano intorno (camminando all'esterno del cerchio). Quando finisce la musica, bisogna sedersi sulle sedie, che sono una di meno dei giocatori.

Chi è in piedi viene eliminato, e si ricomincia togliendo una sedia...

IL RAGNO E LA MOSCA

La squadra del ragno sceglie un posto per nascondersi. L'altra squadra, quella della mosca, parte un quarto d'ora più tardi e va a cercare il ragno. I giocatori possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro capo squadra tutto quello che scoprono. Ogni squadra è accompagnata da un arbitro. Se entro il tempo stabilito la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta, i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelli dei ragni che scoprono ed il loro preciso nascondiglio.

ATTENTI AGLI ORSI

Tre animatori fanno gli orsi bianchi e avranno un pallone leggero (che vuol rappresentare una palla di neve congelante") al via i ragazzi devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte, gli orsi polari invece possono tirare, passarsi la palla e colpire i ragazzi che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendoli e tornando indietro almeno fino a un limite prestabilito chi viene colpito rimarrà "congelato " e deve rimanere immobile.

Se qualche ragazzo intercetta la palla, prendendola al volo, può nell'altra manche liberare un compagno congelando tirandogli a sua volta la palla e liberarlo. più manche da una parte all'altra finché ne rimarrà uno solo !!!! (meglio tre quattro soli)

Vince chi rimane in gioco senza farsi colpire dal congelante.

LA FONTANA MAGICA

Si dispongono due squadre come nel gioco "fazzoletto".

Si chiama i numeri ma al posto del fazzoletto bisogna pescare un oggetto citato da dall'animatore immerso in una bacinella piena d'acqua e di bagnoschiuma.

Si nascondono tanti oggetti quanti sono i giocatori disposti su una fila. Il primo giocatore che pesca l'oggetto scappa nella sua squadra, cercando di non farsi catturare.

Vince chi... Chi cattura più oggetti.

CANE DA TARTUFI

Si pongono sul corpo di una persona sdraiata una serie di caramelle, le quali dovranno essere "scovate" da un'altra persona bendata attraverso l'uso della bocca

I PAZZI

Una persona esce dal cerchio. Lo scopo è indovinare, una volta rientrati, qual è la patologia dei "pazzi" del cerchio.

Le persone devono rispondere alla domanda precedente fatta dal giocatore ad un elemento del cerchio, mettendo così in confusione il giocatore.

Altrimenti può rispondere "non lo so".

PRIMA NOTTE DI NOZZE

Due persone dandosi la schiena e tenendo un bastone devono cercare di trovarsi una di fronte all'altra descrivendo ogni movimento che vogliono intraprendere.

Nel frattempo una persona esterna al gioco scrive su un foglio tutte le parole e le frasi dette dalla coppia. Al termine del gioco si legge quanto scritto immaginando che tutto sia il risultato della prima notte di nozze.

IL GIOCO DELLA MELA

Una coppia deve mangiare nel minor tempo possibile una mela tenuta attraverso uno spago da una persona esterna. Si può usare uno spaghetti di pasta.

BALLO SUL GIORNALE

Diverse coppie devono ballare sopra un giornale a ritmo di musica. Il giornale verrà piegato sempre di più, in modo da mettere in difficoltà la coppia con meno spazio a disposizione.

Vince chi resiste più a lungo.

CANTA UNA CANZONE E INDOVINA IL TITOLO

Si canta un pezzo di canzone o la si suona. Il concorrente deve indovinare il nome in dieci secondi.

EUFEMIA ED ARTURO

Ci si divide in maschi e femmine. Incominciano le ragazza a urlare “c’è un buco nel secchio Arturo, Arturo (2 volte)”. I maschi devono incominciare la lotta “verbale” gridando contro la moglie, che deve rispondere, sempre rappresentata dalle donne, a modo.

INDOVINA IL FILM CON SÌ E NO

Una persona esce dal cerchio. Gli altri, al suo ritorno, dovranno rispondere sì se la domanda incomincia con una vocale, no, se la domanda incomincia con una consonante. Scopo del gioco è mettere in confusione il giocatore. Il film non deve essere scelto dalle persone in cerchi, è uno scherzo.

BANDIERA

Ci si divide in due squadre in due campi separati. Lo scopo del gioco è recuperare la bandiera (o più bandiere) nel campo avversario.

Le bandiere saranno poste in una area neutra in cui solo gli “attaccanti” potranno entrare. Chi viene toccato nel campo avversario deve restare fermo sul posto e attendere il tocco di un compagno per essere liberato.

BANDIERA A RECUPERO

Si creano due file. La squadra A ha il compito di prendere al tocco ogni componente della squadra B, che dovrà partire uno per volta.

La squadra B ha l’obiettivo di raggiungere la bandiera e riportarla verso la propria fila. Quando un giocatore della squadra B viene raggiunto e toccato da un componente della squadra A, si deve fermare sul posto. Dovrà attendere il tocco (non obbligatorio) di un proprio compagno che, aspettando il ritorno della squadra A e il fischi di un esterno, potrà ripartire per raggiungere la bandiera.

Vince chi lascia meno giocatori “presi” sul posto dopo aver portato indietro la bandiera.

FAZZOLETTO

Ci si divide in due squadre. Ogni singolo giocatore è rappresentato da un numero.

Una persona sta al centro tra le righe formate dai giocatori e chiama i numeri: le persone corrispondenti dovranno correre e cercare di prendere il fazzoletto senza che l’avversario riesca a toccarlo.

Vince chi torna verso la propria riga con il fazzoletto in mano.

FAZZOLETTO CON IL PALLONE

Come il fazzoletto classico. La differenza è che viene lanciato il pallone e lo scopo del gioco è segnare nello spazio creato appositamente tra le righe dei giocatori.

PALLA BASTARDA

In un campo definito bisogna colpire gli avversari (si gioca tutti contro tutti) cercando di mandarli in una prigione (area stabilita in precedenza). Se sul tiro la persona presa da bersaglio afferra la palla alo volo in prigione ci finisce chi ha tirato.

Si è liberi nel momento in cui la persona che ci aveva colpito in precedenza viene colpita a sua volta da un altro giocatore.

CORRIDORE PAZZO

Bisogna cercare di correre urlando. Chi ha più fiato e compie il percorso più lungo vince.