

MOLLETTA, GESSETTO O FAZZOLETTO

Età: 6/9

Tipologia: Sfida

Materiale: mollette, gessetti, fazzoletti o foulard, secchi.

Svolgimento: le due squadre vengono disposte in fila indiana, una di fronte all'altra e abbastanza distanti fra di loro. Ad ogni squadra vengono consegnati una molletta, un gessetto e un fazzoletto. Al centro tra le due squadre viene posto un secchio, con all'interno una molletta, un gessetto e un fazzoletto. Al via dell'animatore, parte il primo della fila di ogni squadra. Il primo che arriva pesca uno dei 3 oggetti e si parte con la sfida. Se si pesca il gessetto, vince il primo che riesce a fare un segno sulla scarpa dell'avversario. Se si pesca la molletta, vince chi riesce ad appenderla ai vestiti dell'altro. Se infine si pesca il fazzoletto, ogni giocatore se lo sistemerà rimboccandolo alla cintura dei pantaloni, come se fosse una coda. Il primo che riesce ad afferrare il fazzoletto dell'avversario vince.

Vince: la squadra che vince più sfide.

IL TUNNEL DEL DIVERTIMENTO

Età: 6/9

Tipologia: sfida

Materiale: scatoli di uguali dimensioni, macchinine giocattolo, spara acqua (se si vuole giocare con l'acqua).

Svolgimento: prima di iniziare il gioco, l'animatore prepara due scatoloni di uguali dimensioni e fa un foro a forma di porta, grande poco più della macchinina. Lo scatolone rappresenta una galleria. Le due squadre si dispongono in fila indiana e davanti ad ognuna viene posto uno scatolo. Al via dell'animatore, il primo della fila deve tirare la macchinina facendola passare nella galleria in un sol colpo.

Vince: vince la squadra che sarà riuscita a far attraversare più macchinine.

Variante: le macchinine possono essere spinte anche con l'acqua.

RUBASECCHIO

Età: 6-9

N. partecipanti: max 30

Tipologia: sfida

Materiale: 2 secchi di acqua, 2 spugne, 2 secchielli da spiaggia di dimensioni diverse.

Svolgimento: si dispongono le 2 squadre una di fronte all'altra; accanto ad ogni squadra un secchio pieno di acqua; al centro, tra le due squadre si mette un animatore e 2 secchielli.

Ad ogni giocatore viene assegnato un numero.

Quando viene chiamato un numero dall'animatore, i giocatori che corrispondono a quel numero devono correre per aggiudicarsi il secchio più piccolo.

Ogni giocatore posiziona accanto alla squadra avversaria il secchiello che ha preso e deve riempirlo, prendendo con la spugna l'acqua dal secchio che sta accanto alla propria squadra, correndo da un lato all'altro.

Vince: chi riempie più velocemente il secchiello ad ogni manche, aggiudicandosi più punteggio.

Variante: si possono usare due secchielli della stessa dimensione. Vince sempre chi riempie più velocemente il proprio secchiello.

LENTE DI INGRANDIMENTO

Età: 6/9

Partecipanti: 20-30

Tipologia: sfida

Materiale: scotch/gesso/hula hop, oggetti di ogni tipo, ciotola con all'interno bigliettini di carta con su scritto il nome degli oggetti

Svolgimento: gli animatori devono formare dei cerchi di varia misura sparsi per terra in modo casuale con all'interno degli oggetti (per i cerchi si consiglia scotch, hula hop o gessi). Le squadre si dispongono in fila indiana, in lati opposti del campo, e al via dell'animatore il primo di ogni fila deve iniziare a camminare, gattonare, saltare... (a seconda delle indicazioni dell'animatore); dopo qualche secondo l'animatore pesca un bigliettino e urla il nome dell'oggetto da cercare; il primo giocatore che lo trova fa guadagnare un punto alla propria squadra. Dopo aver trovato gli oggetti si continua con altri giocatori e così via fin quando l'arbitro non fischia la fine della partita

Vince: vince la squadra che allo stop dell'animatore ha accumulato più punti.

PRENDI E CORRI

Età: 6/9

Partecipanti: n. indefinito

Tipologia: sfida

Materiale: 1 bisaccia per ogni squadra, materiale da percorso, palline colorate o mollette (almeno 20 per ogni squadra) sparse nel percorso, 1 hula hop.

Svolgimento: le due squadre sono disposte in fila indiana. Davanti ad ogni squadra c'è un percorso da fare, con palline o mollette sparse a terra. Al via dell'animatore, i primi di ogni squadra devono fare il percorso tenendo una bisaccia addosso. Durante il percorso bisogna raccogliere tutte le palline sparse e metterle nella propria bisaccia. Al termine del percorso c'è un solo hula hop a terra che deve essere raggiunto dal concorrente che finisce per primo il percorso raccogliendo tutte le palline incontrate.

Vince: la squadra che totalizza più punti arrivando più volte nel cerchio prima degli altri.

Variante: le palline possono essere sostituite con altri oggetti.

STRAIGHT WAY

Età: 6-9

Partecipanti: 10-20 per squadra

Tipologia: sfida

MATERIALE: corda tesa (tenuta ai due lati con pilastri, sedie o altro); cerchio di plastica/cartone /legno, con diametro poco più grande di quello della corda, inserito prima di bloccarla al pilastro. (Ogni cosa per ogni squadra).

Svolgimento: le squadre si dispongono in fila indiana. Davanti ad ogni squadra viene posizionata una corda tesa, sospesa e ben bloccata alle due estremità. Ad inizio della corda viene inserito un cerchio (come descritto nel materiale). Ogni capofila mantiene il cerchio inserito alla propria corda e al via dell'animatore deve partire e portare il cerchio sospeso lungo la corda senza mai toccarla, fino ad arrivare al termine della corda. Chi tocca la corda viene eliminato e parte il concorrente successivo. Il partecipante che riesce a raggiungere l'altra estremità guadagna un punto. Il percorso può avere una limitazione di tempo, in base alla lunghezza della corda stessa.

Vince: la squadra che allo stop del gioco è riuscita a completare più percorsi e guadagnare più punti.

CO-EQUILIBRISTI

Età: 6-9

Partecipanti: 10-30

Tipologia: sfida

Materiale: un piccolo cartone piatto e liscio, una pallina, coni/cinesini e materiale da percorso, un contenitore. Tutto per ogni squadra.

Svolgimento: le squadre si mettono una accanto all'altra e i partecipanti si dispongono in coppia, uno di fronte all'altro. Al via dell'animatore, i due concorrenti capofila devono eseguire un percorso, (precedentemente preparato davanti ad ogni squadra) mantenendo ciascuno un lato del cartone, sul quale trasportare la pallina. Scopo del gioco è arrivare al termine del percorso e metterla nel proprio contenitore, senza mai farla cadere. Se la pallina cade durante lo slalom, i concorrenti devono andare in fondo alla propria fila e parte una nuova coppia.

Variante: lo slalom tra i coni può essere sostituito a proprio piacimento con un altro tipo di percorso.

Vince: la squadra che, allo scadere del tempo, è riuscita a completare più percorsi, salvando la pallina.

CLAP CLAP

Età: 6-9

Tipologia: sfida

Partecipanti 10-30

Materiale: 2 mollette per squadra; una coppia di tanti oggetti che si possono raccogliere con le mollette.

Svolgimento: le due squadre si dispongono, in fila indiana, una di fronte all'altra. Tra le due squadre, sono sparsi tanti oggetti, tutti a coppia. Quando l'animatore urla il nome dell'oggetto da raccogliere, il capofila di ogni squadra deve camminare come un granchio e prenderlo, utilizzando solo le mollette che ha in mano, come se fossero le chele del granchio, e portarlo all'animatore. Se, nel correre verso l'animatore, al giocatore cade l'oggetto raccolto, si viene eliminati per quella manche.

VINCE: La squadra che riesce a raccogliere e consegnare più oggetti.