

Disciplina - Categoria

LABORATORIO

Età dei giocatori

≥ 8 anni

Titolo

AEREOPLANINI DI CARTA

Materiale necessario

Fogli di carta – Forbici per ogni giocatore.

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i giocatori.

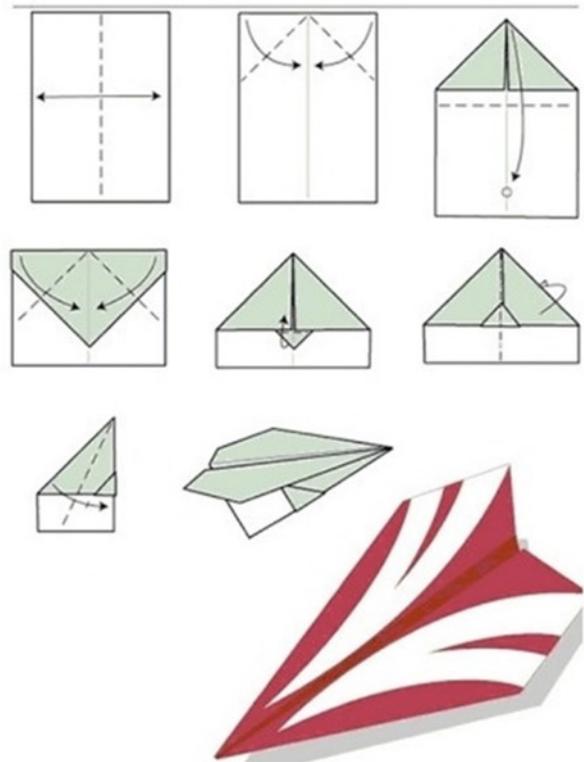
Durata attività

20 minuti

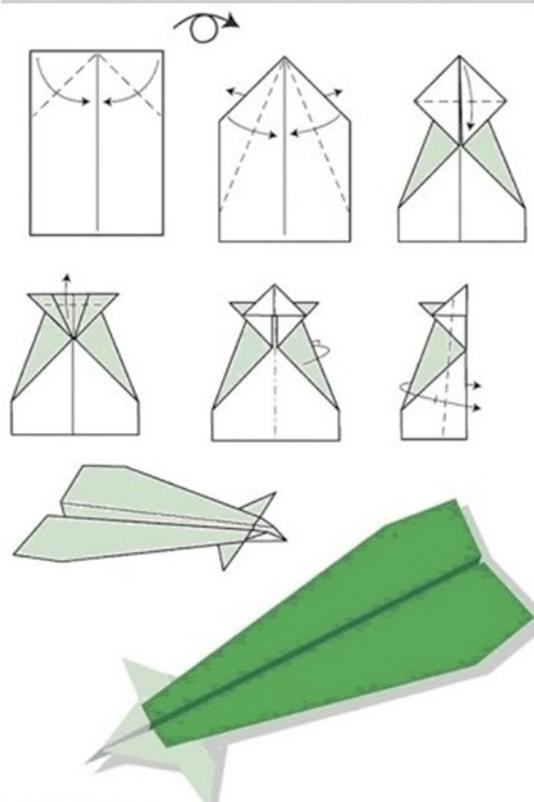
Spiegazione attività

Ogni bambino/a costruisce uno o più areoplani di carta sulla base di alcuni modelli ed istruzioni stampate, li personalizza e partecipa alla gara di volo (con un solo areoplano).

2) Glider #2



4) Canard



La gara consiste nel cercare di mantenere in aria il più a lungo possibile il proprio aeroplano.



Disciplina - Categoria

GIOCO MNEMONICO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

CANZONIERE

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

1 minuto circa per ogni manche

Spiegazione attività

A turno due giocatori di squadre differenti si confrontano nell'indovinare il più velocemente possibile la canzone/sigla che l'animatore riprodurrà casualmente da una play list per 10 secondi.

Il primo giocatore che crede di aver indovinato la canzone alza la mano e ne dice il titolo.

Se indovina correttamente acquisisce 3 punti, mentre se sbaglia gli viene assegnato punto di penalità e l'avversario ha la possibilità di rispondere acquisendo 2 punti se indovina. Se nemmeno lui indovina potranno rispondere le rispettive squadre, nell'ordine di prenotazione del proprio giocatore in gara, e la prima che indovina acquisisce un punto.

La classifica può essere a squadre o individuale.



Disciplina - Categoria

GIOCO INTELLETTIVO

Età dei giocatori

≥ 8 anni

Titolo

DOMINO SPORTIVO

Materiale necessario

Cartoncini con vari simboli, caratteristiche, regole, figure, personaggi ecc. dei vari sport

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

1 minuto circa a sfida

Spiegazione attività

Tutti i giocatori della squadra dovranno collaborare nell'abbinare, nel tempo massimo di 3 minuti, il maggior numero possibile di tessere del "Domino Sportivo".

Le tessere devono essere abbinate associando le caratteristiche (attrezzi, campi, regole, personaggi ecc.) alle varie discipline sportive rappresentate. Ad esempio, una porta può essere abbinata al calcio, ma anche alla pallamano, così come un arbitro.

Vince la squadra che abbina più le tessere.



Disciplina - Categoria

GIOCO ESPRESSIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

GARA DI BALLO

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti e la giuria.

Durata attività

1 minuto a concorrente

Spiegazione attività

I giocatori a turno ballano una canzone scelta casualmente dall'animatore da una play list.

La giuria voterà l'esibizione del ballerino valutando sia la coordinazione che e l'interpretazione del brano musicale.



Disciplina - Categoria

GIOCO ESPRESSIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

GARA DI RECITAZIONE

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti e la giuria.

Durata attività

1 minuto a concorrente

Spiegazione attività

I giocatori a turno reciteranno una poesia o una filastrocca anche inventata.

La giuria voterà l'esibizione dell'attore valutando l'interpretazione e l'originalità del testo.



Disciplina - Categoria

GIOCO MNEMONICO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

MI CHIAMO...

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti di due gruppi.

Durata attività

10 minuti

Spiegazione attività

Le due squadre stando una di fronte all'altra presentano i propri componenti, poi l'animatore fa girare tutti i giocatori in modo che rivolgano la schiena agli avversari e ne nasconde uno di una squadra e chiede ad un giocatore dell'altra di dire il nome di chi manca.

Il gioco prosegue con il rientro in squadra del "nascosto" ed alternando le squadre nel nascondere un giocatore e nell'indovinare il nome del mancante fino a quando tutti i bambini sono stati nascosti.

Viene assegnato un punto per ogni nome ricordato correttamente.



Disciplina - Categoria

GIOCO INTELLETTIVO

Età dei giocatori

≥ 8 anni

Titolo

LETTERA PADRONA

Materiale necessario

1 Foglio – 1 Matita per ogni squadra

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

2 minuto circa a sfida

Spiegazione attività

Si confrontano due squadre contemporaneamente.

Si estrae a sorte una lettera dell'alfabeto.

Nel tempo massimo di 1 minuto le squadre cercheranno di comporre più frasi possibile (di senso compiuto), usando solo parole che iniziano con quella lettera (gli articoli e congiunzioni non vengono considerate es. “Il Sole Scalda Sempre e Si Suda”).

Vince la squadra che utilizzerà correttamente più parole.

Il gioco può prevedere più manche.



Disciplina - Categoria

GIOCO MNEMONICO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

MEMORIX TRIS

Materiale necessario

Almeno 30 cartoncini con 10 simboli differenti.

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

10 minuti

Spiegazione attività

Due squadre si confrontano nel cercare di associare correttamente alcuni simboli riprodotti sul lato nascosto di alcune “maxi carte” contrassegnate e sparse sul pavimento (ogni simbolo è riprodotto su tre carte).

Le squadre si alternano a turno al gioco e in caso di abbinamento corretto acquisiscono un punto e possono ritentare.

Si prosegue fino all’associazione corretta di tutte le carte.

Le carte vengono girate solo da un adulto ed i bambini indicano solo la carta.

Il gioco può prevedere anche più manche.



Disciplina - Categoria

GIOCO MNEMONICO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

MEMORIX

Materiale necessario

Telo – 20 o più oggetti di vario tipo

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

3 minuti

Spiegazione attività

Gioca una squadra alla volta.

I giocatori si dispongono intorno al telo che copre gli oggetti.

L'animatore scopre gli oggetti sotto il telo per 10 secondi e poi li ricopre.

I giocatori devono ricordare il maggior numero di oggetti enunciandoli a voce nel tempo massimo di un minuto.



Disciplina - Categoria

GIOCO ESPRESSIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

MIMO

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti e la giuria.

Durata attività

1 minuto a concorrente

Spiegazione attività

A turno ogni giocatore riceve un biglietto su cui è indicato cosa mimare ed al via da parte dell'animatore, che può eventualmente fornire un indizio ai compagni, deve aiutare i compagni ad indovinare nel tempo massimo di 1 minuto senza parlare ne muovere le labbra.

Disciplina - Categoria

GIOCO MNEMONICO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

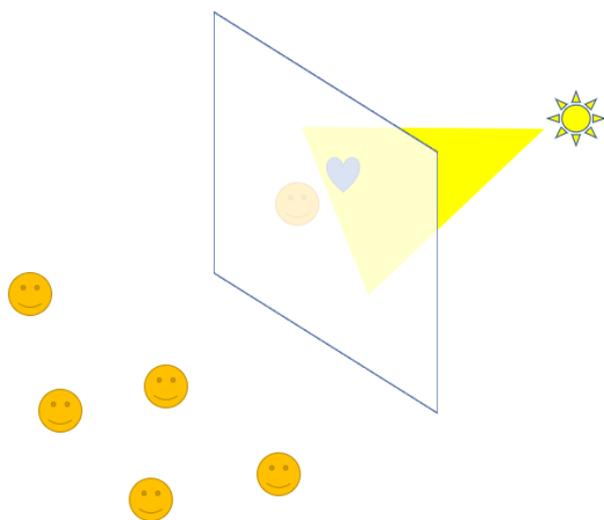
OMBRA SOUND

Materiale necessario

Lenzuolo - Lampada - 20 oggetti (minimo)

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.



Durata attività

10 minuti circa

Spiegazione attività

L'animatore mostra in sequenza per pochi secondi l'ombra di N oggetti proiettata su un telo bianco e ne fa udire il suono/rumore (opzionale).

La squadra deve indovinare e memorizzare il nome dell'oggetto "mostrato" ed al termine dell'esposizione, in due minuti di tempo, compilare la scheda con le risposte.



Disciplina - Categoria

GIOCO INTELLETTIVO

Età dei giocatori

≥ 8 anni

Titolo

SALTIMENTE

Materiale necessario

1 Scheda per squadra

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

10 minuti

Spiegazione attività

Ad ogni squadra verrà data una scheda in cui sono indicati degli argomenti (es. Sport, Mammiferi, Cose verdi, Città Straniere, Personaggi Mitologici, Cognomi di artisti).

L'animatore sorteggerà casualmente una lettera dell'alfabeto e la comunicherà alle squadre che nel tempo massimo stabilito dovranno utilizzare per iniziare il maggior numero possibile di parole associabili agli argomenti della scheda.

Al termine del gioco verrà assegnato un punto per ogni parola correttamente associata.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

SASSI

Materiale necessario

2 o 3 Cartoncini o fogli di giornale (riviste) della dimensione minima di 30 x 30 cm per ogni giocatore.

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno della dimensione minima di 3 x 8 metri.

Durata attività

10 minuti

Spiegazione attività

Come sui sassi di un fiume che emergono sopra la corrente, ogni concorrente ha tre cartoncini che deve spostarsi sotto i piedi per attraversare il fiume e dare il cambio al compagno che lo attende sull'altra sponda per attraversa il fiume in senso opposto usando i propri cartoncini.

Il gioco si può fare anche con due soli cartoncini.

Ogni perdita d'equilibrio del giocatore e/o appoggio del piede fuori dal "sasso", comporta una penalità di 5 secondi sul tempo finale.

Si gareggia a staffetta e le squadre verranno classificate in funzione del tempo impiegato ad effettuare tutti gli attraversamenti previsti.



Disciplina - Categoria

GIOCO MNEMONICO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

SOUND-QUIX

Materiale necessario

20 audio di rumori e versi di animali (minimo)

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

3 minuti

Spiegazione attività

Gioca una squadra alla volta.

L'animatore riproduce in sequenza casuale e per pochi secondi 20 o più rumori/versi di animali.

I giocatori devono ricordare ed indovinare l'origine del rumore enunciandoli a voce nel tempo massimo di un minuto.



Disciplina - Categoria

GIOCO INTELLETTIVO

Età dei giocatori

≥ 8 anni

Titolo

TELECRONACA

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

1 minuto circa a sfida

Spiegazione attività

A turno due giocatori di squadre diverse, uno davanti all'altro, dovranno cominciare a parlare (discorsi di senso compiuto), evitando di interrompersi per più di 3 secondi.

Si possono fare discorsi di qualunque tipo oppure si può anche stabilire a priori un tema (es. animali).

L'importante è che tutte le frasi abbiano un senso, non siano parole a casaccio e che la stessa frase/concetto non venga ripetuta.

Vince chi dei due ragazzi riesce a parlare senza fermarsi e seguendo le regole del gioco, più dell'avversario.



Disciplina - Categoria

GIOCO ESPRESSIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

GARA CANORA

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti e la giuria.

Durata attività

1 minuto a concorrente

Spiegazione attività

I giocatori a turno cantano una canzone che la giuria voterà valutando sia l'intonazione che l'interpretazione del cantante.