



PER FARE GIOCHI

*...per animatori
che sanno giocare*

88

88





Indice

ISTRUZIONI PER L'USO	4
GIOCHI DI ACCOGLIENZA E CONOSCENZA	7
GIOCHI DI TESTA	9
ESCAPE ROOM	12
GIOCHI DI MOVIMENTO	19
GIOCHI A TEMA	21
KIT INVENTAGIOCHI	22



Caro animatore del Cre-Grest,

se hai tra le mani questo fascicolo, i preado sono la fascia d'età di cui ti è chiesto di prenderti cura. Per intenderci sono i preado delle medie: che sfida sarà “farli giocare”! Proprio perché lo sappiamo, ti lasciamo una semplice mappa per orientarti.

Per i preado, il gioco è un'opportunità importante: **in modo progressivo li aiuta a pensare, a parlare, a costruirsi una nuova identità personale.** Non sono più bambini! Lo ricordi bene anche tu perché ci sei passato giusto qualche anno fa: per i preado è un periodo di veloce cambiamento del corpo. E questo porta con sé il bisogno di sapere come gli altri li vedono, spesso con un grande “scarto” tra le loro attese e la realtà. Come animatore è quindi fondamentale **stare attento** ad ognuno. E soprattutto **incoraggiare** i più timidi: per aumentare la loro autostima e la fiducia negli altri. **Il gioco** dunque, non sarà semplicemente un modo come gli altri per riempire il pomeriggio ma una bella possibilità di **espressione, uno spazio di grande libertà.** Ma solo se costruiremo un clima non giudicante.

Sarà fondamentale imparare a **riconoscere gli stati d'animo e le emozioni** che abitano i preado: per dosare bene parole e attività. Disposti anche a modificare il programma e a interrompere il gioco quando il coinvolgimento cala e l'atteggiamento diventa distruttivo. Se tutto è ben progettato, sarà facile!

A proposito di progettazione: **attenzione alla routine!!** Dai **spazio alla fantasia** e alla varietà per evitare il rischio della noia. Allo stesso tempo però, accompagna ogni nuovo gioco o tutto ciò che agli occhi dei preado sembra essere troppo fuori dai loro schemi: il rischio è la loro “resistenza” che certamente non ci aiuta e non ci serve. E ricorda che **la buona riuscita di ogni gioco dipende dal possibile coinvolgimento dei giocatori ma dipende anche dal tuo entusiasmo e dalla tua energia.**

Istruzioni per l'uso

Come ti abbiamo detto nell'introduzione, progettare è importante! Nulla va lasciato al caso per la buona riuscita di un'attività, soprattutto con i preado, molto critici e attirati dal relax e dagli spazi d'ombra. Ti consegniamo, quindi, qualche consiglio progettuale.

LO SPIRITO DEL GIOCO

Il gioco è una cosa seria!

Abbiamo detto che per i preado diventa occasione importante per esprimere sé stessi, per sperimentare i propri limiti e provare a superarli, come una grande palestra di vita! Spesso hanno un modo tutto loro per giocare, ma questo non significa che non possano essere coinvolti dentro le attività del Cre-Grest, è importante dosare bene gli ingredienti e accendere la loro curiosità!

LE TRE FASI PER LA CONDUZIONE DEL GIOCO

SPIEGAZIONE

- È importante sapere perfettamente le regole.
- Per aiutarti, prima di spiegare il gioco trasforma le regole in un elenco puntato ed esercitati a dirle insieme ad altri animatori. Ti accorgerai che anche nei giochi più facili, spesso ci sono regole che non si ricordano mai!
- Tieni un tono di voce alto, ma senza urlare.
- Per attirare l'attenzione, usa la comunicazione non verbale: per esempio, quando spieghi, guarda i preado negli occhi! È sicuramente più efficace che urlare sopra le loro voci!
- Mentre spieghi il gioco, sii coinvolgente: l'espressione del volto, l'atteggiamento del corpo, i gesti contano molto!
- Troppi gesti creano confusione, pochi gesti invece annoiano.
- Puoi variare il tono della voce in base al ruolo che hai: arbitro, animatore della squadra, commentatore (che può essere una figura davvero divertente!)
- Usa parole semplici, chiare e dirette.
- Fai domande ai preado, chiamandoli in causa.
- Chiedi più volte se tutti hanno capito e se qualcuno non ha capito, fai degli esempi per far capire meglio il gioco.

ANIMAZIONE

- Animare è un lavoro di squadra: collabora con tutti gli animatori.
- È necessario essere attenti al gioco: osserva l'attenzione, il clima, il coinvolgimento e l'umore dei preado per essere pronto ad inserire nuove variabili al gioco.
- È meglio se rimani calmo e paziente con tutti i giocatori: non fare il vigile, sei un educatore! Il tuo ruolo non è quello di controllare, dare multe o punti di penalità esibendo il potere, ma di stimolare occasioni di incontro

e divertimento per i preado, magari giocando anche con loro;

- Gli imprevisti possono capitare: dovrai sempre avere pronto un piano B! Nel caso, per rompere il ritmo del gioco e poi ripartire, tieni sempre pronto in tasca un momento di animazione...

VERIFICA

- Chiediti sempre se il gioco ha funzionato, analizzando se luoghi, durata, materiali e clima sono risultati buoni. Non farlo mai da solo, ma con i tuoi colleghi animatori.

Bene, ora... sei pronto a metterti in gioco?

Qui, di seguito, alcune idee concrete di gioco e attività.

*La Redazione
Cre-Cyrest*

Giochi di accoglienza e conoscenza

...anche noti come “Giochi sciogli ghiacchio”. Anche se al Cre-Grest fa sempre piuttosto caldo, sono quei giochi utili nei primi giorni, quando gli animatori non conoscono i preado, e nemmeno tutti i preado si conoscono tra di loro. E' importante imparare i nomi: aiutano a vincere i piccoli timori iniziali, le diffidenze e contribuiscono a creare un buon clima di squadra.

SPEED DATE

Materiali: Tre ceste contenenti cartoncini numerati.

Svolgimento: Dividiamo i preado in due squadre. Ciascuno pesca un cartoncino numerato dalla cesta della propria squadra e tutti prendono posto disponendosi in cerchio. A turno, ognuno si presenta, dicendo il proprio nome e aggiungendo le proprie preferenze (colore, sport, cibo, ecc.) a ogni giro di cerchio. Terminata la presentazione, chiamiamo i numeri e i due preado con il cartoncino corrispondente, elencano, a turno, le informazioni del compagno.

Il tocco in più: Il gioco può essere riadattato per essere fatto in pullman. Facciamo scrivere ad ogni preado alcune informazioni su di sé, lasciando il foglietto anonimo. Raccogliamo tutti i biglietti, leggiamone alcuni ad alta voce e vince chi per primo indovina a chi appartiene.

MEMORY TIME

Materiali: Nessuno, solo tanta memoria.

Svolgimento: Dividiamo i preado in gruppi di 15 giocatori ciascuno. Le squadre si dispongono in file parallele. Tutti i preado di una squadra dovranno memorizzare i nomi dell'altra squadra. Partendo da un'estremità, il primo giocatore dovrà ricordare i nomi di tutti i membri dell'altra squadra, iniziando dal giocatore che ha di fronte. Quando sbaglia un nome, il turno passa alla squadra avversaria, ripartendo dal primo giocatore e via via tutti gli altri (secondo, terzo ecc.).

Il tocco in più: Più sono i partecipanti, maggiore è il grado di difficoltà del gioco. Se ci accorgiamo che i preado si conoscono già tra loro (e quindi il gioco risulta banale), dopo l'osservazione, bendare i preado per attivare ancora di più la memoria: i nomi vanno detti in ordine!



USA QUESTI SPAZI
PER IDEARE, APPUNTARE, PROGRAMMARE...

Giochi di testa

Sono tutti quei giochi che non richiedono grandi movimenti fisici, come la corsa. Possono essere utilizzati al chiuso, sia in caso di pioggia che di eccessiva calura. Sono utili anche per far rilassare i preado dopo qualche gioco che li ha particolarmente "caricati".

Perché sono importanti?

Sono indicati per preado poco dotati fisicamente o con disabilità motorie, perché permettono anche a loro di mettersi in gioco, essere competitivi e dare il contributo alla squadra.

GIOCHI VINTAGE

Materiali: Vari a seconda della tipologia di gioco.

Svolgimento: Due o più squadre si sfidano a vecchi quiz televisivi: "Rischiatutto", "OK! Il prezzo è giusto" e "Passaparola". Possono essere mescolati svolgendo alcune manche per ogni gioco oppure si può dedicare un intero pomeriggio a ciascuno di loro.

Riassumiamo brevemente i regolamenti, ma suggeriamo di approfondire, cercandoli completi in rete o recuperando la versione in scatola.

Il **Rischiatutto** (riproposto in tv recentemente) è un quiz televisivo divenuto famosissimo negli anni '70. I concorrenti-squadre si sfidano rispondendo ad una serie di domande su sei tematiche differenti, prenotandosi di volta in volta. Chi risponde correttamente, ha diritto di scegliere la materia successiva e il valore della domanda, ma risponde chi poi si prenota per primo. Maggiore è il grado di difficoltà, più alto è il montepremi che si

ottiene rispondendo correttamente.

Scegliendo alcune caselle, i preado potranno trovare il Jolly oppure il Rischio: il Jolly fa vincere i punti corrispondenti alla casella senza dover rispondere ad alcuna domanda; il Rischio permette di puntare una somma dal proprio montepremi (anche intero, il famoso Rischiatutto) che verrà aggiunta o detratta da quanto accumulato a seconda che si risponda in modo giusto o errato alla domanda che viene posta. I quesiti possono essere di vario tipo: si possono far ascoltare delle canzoni, far vedere filmati, mostrare immagini e chiedere poi informazioni. La squadra che alla fine avrà totalizzato il punteggio maggiore, sarà proclamata campione.

Ok, il prezzo è giusto! è un celebre telequiz degli anni '80 che consisteva in una serie di giochi in cui l'obiettivo era indovinare i prezzi di vari prodotti. Nelle diverse edizioni del programma si sono avvicendate numerose prove; ne ricordiamo alcune:

- Occhio al prezzo: dati due prezzi di un prodotto, bisognava indovinare quello giusto;
- Squeeze: dato il prezzo di un prodotto, bisognava togliere una cifra per trovare il costo corretto (esempio: data la cifra 2759 €, bisogna indovinare se il prodotto costa 275€ o 259€ o 759€ o 279€)
- Corsa al prezzo: prova in cui bisognava assegnare, in 45 secondi di tempo, i prezzi giusti a quattro prodotti;
- Jolly: dati cinque prodotti, bisognava indovinare se il loro prezzo dichiarato era più alto o più basso di quello reale.

Passaparola è un gioco basato sulla conoscenza delle parole e sulla cultura in generale. È costituito da una serie di prove in cui si sfidano le squadre, riportiamo le più famose:

- Paroliere musicale: la squadra deve completare il testo di una canzone da cui vengono omesse alcune parole;
- Parole in gabbia: data una definizione, si devono indovinare delle parole che hanno tutte il medesimo prefisso o

suffisso (ad esempio: parole che terminano in -OLA: “Ci vanno i bambini dal lunedì al venerdì: SCUOLA”);

- Parole impossibili: associare ad 8 parole difficili e poco usate, il significato corretto;
- La ruota finale: rispondere a 21 domande le cui risposte iniziano con le 21 lettere dell’alfabeto, in un certo tempo. Qualora non si conosca una risposta, si ha la possibilità di lasciarla in standby dicendo “Passaparola” e ritornare sulla domanda una volta terminato un giro completo della ruota.

Il tocco in più: Per creare l’effetto “revival”, è possibile ricostruire l’ambientazione in stile set televisivo, con presentatore, vallette, recuperando anche sigle, suoni e jingle originali.

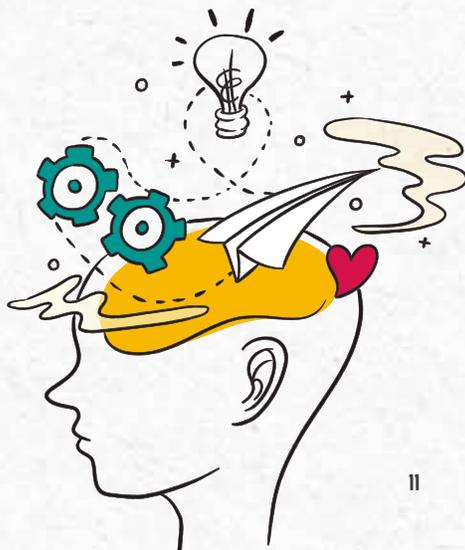
GUESS MY AGE

Materiale: Fotografie, PC, proiettore

Svolgimento: Le squadre devono indovinare l’età esatta di ogni personag-

gio famoso proiettato. Per facilitare il gioco, forniamo degli indizi (evento storico, evento cinematografico, invenzione avvenuti nell’anno di nascita del personaggio ecc.). Ogni squadra deve prenotarsi (buzzer o chi arriva primo) ed ha la possibilità di chiedere un solo indizio per volta. Se indovina, guadagna dei punti, altrimenti passa il turno alla squadra successiva.

Il tocco in più: Utilizziamo anche foto di personaggi del nostro oratorio (il don, la suora, la barista, ecc.) e scateniamoci nelle serate con le famiglie.



Escape room

È un gioco di logica nel quale i partecipanti, una volta rinchiusi in una stanza opportunamente preparata a tema, devono cercare una via d'uscita, utilizzando ogni elemento della struttura e risolvendo codici, enigmi, rompicapo e indovinelli. Solitamente viene stabilito un limite di tempo di 60 minuti entro il quale riuscire a liberarsi.

Quale tema?

Possiamo inventare una storia oppure basarci su miti, avvenimenti storici, classici di letteratura o anche trame di film. Per aiutare i preado ad immedesimarsi, prepariamo e consegniamo loro un testo di introduzione, da leggere insieme prima di entrare nella stanza.

Quale allestimento?

Adeguiamo l'ambiente alla storia scelta, curando anche i più piccoli dettagli dell'arredamento e degli strumenti a disposizione dei partecipanti. I preado guarderanno, toccheranno, apriranno qualsiasi cosa: tutto deve essere fatto a regola d'arte! Alcuni oggetti saranno solo di arredamento, altri utili per uscire dalla stanza. Differenziamoli, etichettandoli con un simbolo o bloccandoli perché non vengano spostati.

Non collochiamo oggetti troppo in alto per evitare arrampicamenti e magari crolli. Scattiamo foto alla stanza, così da ricordarci la collocazione corretta di tutti i componenti.

Sarebbe bello far interagire i preado con

l'ambiente attraverso tutti e cinque i sensi, non limitandoci solamente alla vista: ad esempio con indizi sonori, profumi ecc. Possiamo anche aggiungere alcuni piccoli elementi per aumentare la tensione: qualcuno che bussa alla porta, rumori e suoni improvvisi, luce che si spegne e si accende.

Quali prove?

In genere, l'escape room prevede la risoluzione di enigmi consequenziali: ogni enigma, una volta risolto, conduce al successivo. Pianifichiamo bene questo schema, in modo da evitare di creare fraintendimenti che facciano confondere troppo e deviare dal percorso.

Quale livello?

Scegliamo enigmi del giusto grado di difficoltà: non troppo banali, ma neanche eccessivamente complessi. Un enigma che non si riesce a risolvere, rischia di far innervosire o annoiare i preado e blocca lo svolgimento del gioco.

E allo scadere del tempo?

Qualora la squadra non riuscisse a portare a termine il gioco e a liberarsi, pos-

siamo assegnarle dei punti, calcolati in base alla percentuale degli enigmi che sono stati risolti.

Indipendentemente dal risultato, facciamo una foto ricordo della squadra all'uscita, magari con il cartello che indichi il tempo o il punteggio totalizzato.

Altri suggerimenti:

- Il numero di giocatori dipende dalle dimensioni della stanza e da quanto sarà complesso lo schema di gioco. Sugeriamo di non superare i 10-15 giocatori alla volta.
- Sarà difficile che si abbia la possibilità di controllare lo svolgimento del gioco dall'esterno (come accade nelle vere escape room). È quindi opportuno che uno o più animatori entrino nella stanza con i preado, così da poterli sostenere, anche con piccoli suggerimenti. Potrebbero anche interpretare dei personaggi legati al tema, che interagiscono col gruppo guidandolo nello sviluppo della storia.
- Testiamo i tempi e gli enigmi: una volta pronta, proviamo l'escape room

con qualcuno prima di farci giocare i preado.

- Prepariamo tutto per tempo e calcoliamo i tempi di riallestimento se più squadre dovessero giocare nello stesso pomeriggio.

ED ORA, ENTRIAMO NEL VIVO... ESCAPE ROOM: CHE COMBINAZIONE!

INTRODUZIONE

La Regina di Cuori tiene prigioniero il Bianconiglio. Aiutiamo Alice a liberarlo prima che gli tagli la testa! Se ne avessimo bisogno, possiamo chiedere fino a due aiuti per aprire i lucchetti sparsi nella stanza.

Nota di metodo: Teniamo degli aiuti aggiuntivi a portata di mano per momenti particolarmente complessi.

PROVA 1 - ALLA CACCIA DELLE DEFINIZIONI

(Apre lucchetto con 3 cifre)

All'ingresso della stanza, troviamo in bella vista su un tavolo un **cruciverba da completare** (allegato 1), ma che

non riporta le **definizioni** (allegato 3). Sul cruciverba senza ancora le risposte, i **tre numeri** colorati in modo differente (blu, verde, rosso), rappresentano una **combinazione** che apre il lucchetto di una scatola dove è racchiuso l'allegato 3 delle definizioni del cruciverba. La sequenza corretta dei numeri coincide con l'ordine dei colori come appaiono nell'arcobaleno. E se non fosse conosciuto? Mettiamo nella stanza un libro che lo riporti con un simbolo che lo colleghi a questo lucchetto da aprire. Troveremo poi anche un altro schema di lettere (allegato 2) nel quale cercare delle parole, ma solo dopo aver risolto il cruciverba.

Soluzione: **rosso, verde, blu**

Combinazione: 216

PROVA 2 - IL CRUCIVERBA

(Apre lucchetto letterato)

Nella scatola aperta, abbiamo trovato le definizioni per risolvere il cruciverba. Una volta completato, tutte le parole

del cruciverba composte da almeno 4 lettere saranno da ricercare nello schema 2 (come un cruci puzzle enigmistico). Le 5 lettere rimanenti formano la parola ALICE che costituisce la combinazione per il lucchetto successivo, l'unico a combinazione letterale.

Combinazione: **ALICE**

PROVA 3 - PALLINE

(Apri lucchetto 4 cifre)

Nella scatola aperta dal secondo lucchetto letterato, ci sono alcune palline di 4 colori. Nella stanza sarà stato posizionato anche uno scatolone contenente altre palline dello stesso tipo. La combinazione è data dal numero totale delle palline per ogni colore, tra scatolina e scatolone.

La sequenza trovata aprirà un lucchetto a 4 cifre identificato con dei pallini colorati.

Nota bene: Attacciamo vicino alle rotelle numeriche del lucchetto, delle etichette con i 4 colori delle palline.

Esempio combinazione: 4321

PROVA 4 - GUARDA SOTTO LA GIUSTA LUCE

(Apri lucchetto 4 cifre)

Nella scatola aperta dal lucchetto a 4 cifre con i 4 colori, c'è una lampada UV (è sufficiente recuperare in edicola o nei negozi di giocattoli una di quelle penne o piccole torce con la luce blu!). Nella stanza appendiamo un foglio, con il titolo "Sotto la giusta luce, tutto assumerà un senso!" (allegato 4) con riportate delle lettere apparentemente senza senso. Alcune lettere saranno state colorate con il pennarello invisibile e una volta illuminate dalla luce UV evidenzieranno il titolo di un libro (che si trova nella stanza). Inoltre, in fondo al foglio, sarà scritto il numero di pagina da cercare. In questa pagina del libro, compare un numero di 4 cifre che costituisce la combinazione per il lucchetto successivo.

Esempio di libro: "Il valzer dell'impiccato"

Esempio di n. di pag: 398

Esempio di combinazione
nella pag: 3045

PROVA 5 - TROVA LE IMMAGINI GIUSTE

(Apri lucchetto 3 cifre)

Nella scatola aperta al punto precedente dal lucchetto a 4 cifre, inseriamo i pezzi per ricomporre 7 delle 10 immagini, che troviamo anche appese alle pareti e che raffigurano episodi della storia di Alice (allegato 5). I pezzi contenuti nella scatola sono sufficienti per ricomporre 7 di queste immagini. Le tre che non hanno il corrispettivo nei puzzle nascondono in esse la combinazione.

Il numero dei personaggi contenuti in ciascuna di queste 3 immagini, definisce una cifra della combinazione per aprire il lucchetto successivo. La sequenza corretta dei 3 numeri è data dal numero romano scritto dentro ciascuna immagine.

Combinazione: _ _ _ .

PROVA 6 - BISCOTTI PER IL TE'

(Apri lucchetto 10 pulsanti combinazione 5 cifre)

Nella scatola aperta al punto precedente, lucchetto a tre cifre, c'è l'immagine della festa di "Buon non compleanno", con

una ricetta di biscotti. Alle quantità degli ingredienti nella ricetta mancheranno alcune cifre (allegato 6).

Su un tavolo libero, troviamo una **bilancia** e gli **ingredienti** (non è necessario che siano veri, si possono preparare dei barattoli pieni di qualsiasi cosa a patto che il loro peso corrisponda alle quantità necessarie per la combinazione). I barattoli dei vari ingredienti dovranno avere un peso compreso tra i seguenti:

300 g < zucchero < 399 g

100g < latte < 199g

700 g < farina < 799 g

400 g < burro < 499 gr

0 g < cacao < 99 g

Pesando gli ingredienti, dovranno prendere come numero per la combinazione la cifra mancante, cioè quella che corrisponde all'etto del peso.

Esempio: lo zucchero può pesare 320 gr oppure 350, 370... sulla ricetta sarà indicato però _ 20 oppure _ 50, _ 70...

Pesandolo i preado scopriranno la cifra mancante.

Esempio combinazione: 31740

PROVA 7 - SCATOLA CON IL LUCCHETTO

(Apre lucchetto 10 pulsanti)

Nella scatola aperta al punto precedente c'è una corda. La regina di cuori, interpretata da un animatore, che ha ormai capito che i preado stanno per liberare il Bianconiglio, si arrabbia molto.

Per impedire loro di portare a termine il piano, lega insieme tutte le loro mani sinistre. Durante la sua sfuriata, si lascia scappare di aver messo al sicuro la chiave nella gabbia dove è rinchiuso il Bianconiglio sotto una montagna di scatoloni che si trova nella stanza. Così legati, i preado dovranno ingegnarsi per spostare le scatole, obbligatoriamente **una per volta**, per trovare la chiave che aprirà l'ultimo lucchetto. Nascondetela bene magari attaccandola al fondo di uno degli scatoloni.

PROVA 8 - GABBIA DEL BIANCONIGLIO

(Apre lucchetto a chiave)

La chiave trovata sotto gli scatoloni aprirà il lucchetto che tiene chiusa la gabbia. Vince la squadra che risolve l'escape

room in meno tempo.

Possibile variante alle scatole: nella spiegazione si parla di lucchetti che aprono scatole, ma potete usarli per chiudere qualsiasi altra cosa abbiate a disposizione: armadi, casseti, ante dei mobili, ecc.



Materiali:

- Lucchetti:
 - 1 con apertura a chiave (gabbia)
 - 2 lucchetti con apertura a 3 cifre
 - 2 lucchetti con apertura a 4 cifre (etichette 4 colori)
 - 1 lucchetto con apertura numerica 10 pulsanti
 - 1 lucchetto con combinazione letterale
- Gabbia per Bianconiglio
- Scatoloni da impilare per nascondere la chiave
- Scatole da chiudere con i lucchetti (o con catenella lucchettata)
- Palline 4 colori
- Lampada/torcia UV
- Pennarelli invisibili
- Libri vari
- Immagini alle pareti
- 5 Barattoli per ingredienti biscotti
- Bilancia pesa alimenti
- Corda
- Penne o pennarelli
- Qualche foglio
- Pupazzo Bianconiglio
- *Allegati online sul sito www.crearest.it*



Giochi di movimento

Sono giochi adatti a grandi spazi (calcolate sempre bene quanto spazio vi serve per far giocare i preado!) e che richiedono impegno fisico. Permettono ai preado di sfogare le loro inesauribili energie. Facciamo attenzione a favorire una competizione sana, avendo l'attenzione di far gareggiare tra loro preado di età e prestanza fisica simile.

BANZAI

Materiale: Cappellini, uno in meno rispetto alle coppie che giocheranno.

Svolgimento: Dividiamo i preado in coppie. Disponiamoli in due cerchi concentrici: quelli nel cerchio più interno, in piedi, con le gambe divaricate, gli altri ognuno dietro al proprio compagno. Raccontiamo una storia e inseriamo a piacere la parola "Banzai". A questo punto, i preado del cerchio esterno dovranno correre, fare un giro completo, passare sotto le gambe del compagno e prendere un cappellino tra quelli collocati al centro del cerchio. Chi rimane senza, fa perdere alla sua squadra un certo numero di punti. Dopo alcuni giri, invertiamo i ruoli.

Il tocco in più: Aniché togliere dei punti, prepariamo delle prove per chi non riesce a prendere il cappellino. In alternativa ai cappellini, si possono usare oggetti vari e attribuire ad ognuno un punteggio diverso.



MOLECOLE

Materiale: Nessuno.

Svolgimento: Formiamo delle molecole composte da 4 atomi ovvero 4 preado della stessa squadra. Al via, ogni molecola si muove all'interno dello spazio di gioco, per cercare di catturare membri di altre molecole bloccandoli con le braccia, senza mai rompere il proprio cerchio. Ogni molecola dovrà quindi preoccuparsi sia di catturare altri atomi, sia di non prendere i propri. I membri catturati si uniranno alla molecola da cui sono stati presi. Allo scadere del tempo, chi non è mai stato catturato farà guadagnare punti alla sua squadra.

Il tocco in più: Aggiungiamo un giocatore al centro di ogni molecola che dovrà cercare di colpire con un pallone i preado al centro delle altre, sempre allo scopo di catturarli. Un "centro" catturato può essere rimpiazzato solo se la molecola ha più di quattro componenti.

Giochi a tema

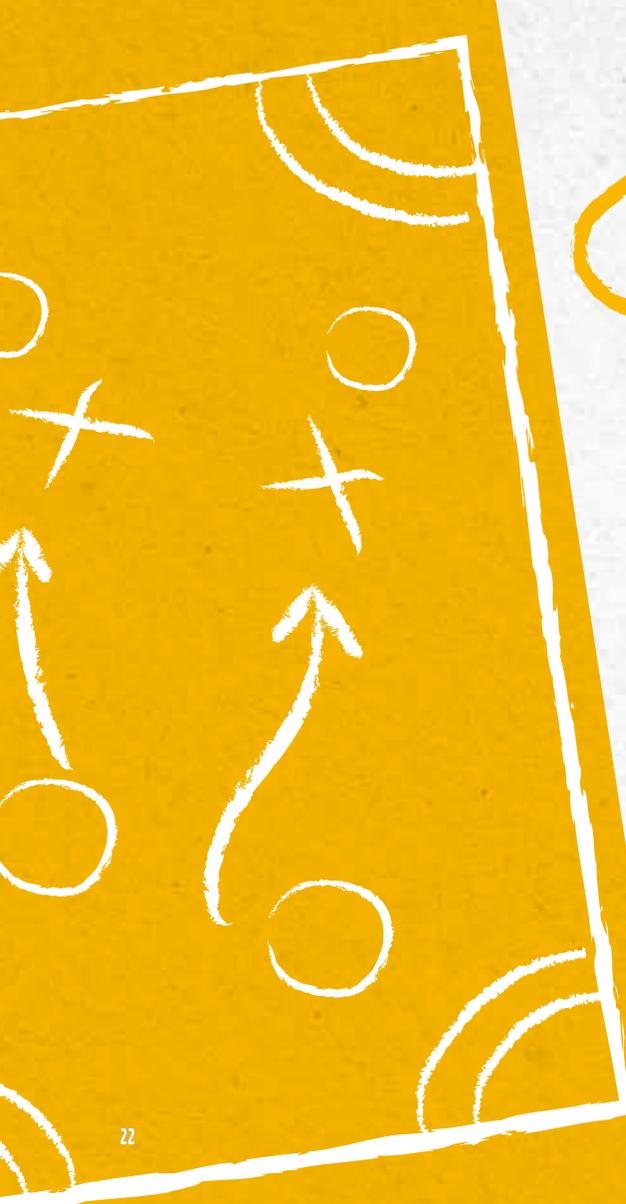
Per coinvolgere tutti i preadolescenti del Cre-Grest in un pomeriggio tutto dedicato al giocare e ai giochi! Costruiamo ogni cosa in versione gigante e mettiamoci tutti attorno ad un unico tabellone. Chissà che non possa diventare l'idea per una serata con gli adolescenti o con le famiglie?!

IL GIOCO DEI GIOCHI

Materiali: Tabellone gigante in stile "gioco dell'Oca" ; materiali per le diverse prove.

Svolgimento: Prepariamo una sorta di tabellone del gioco dell'Oca  in versione gigante. Più saranno le caselle, più durerà il gioco. Le squadre si sfidano lanciando il dado (possibilmente gigante anche questo!). Ad ogni casella su cui capiteranno, corrisponderà una prova. Potete ispirarvi ai vari giochi di società: Pictionary (indovinare cosa sta disegnando un componente della squadra); Taboo (far indovinare una parola, ma senza pronunciarne alcune elencate); Trivial Pursuit (domande su temi vari) oppure inserire altre prove varie (ad esempio il mimo o il telefono senza fili). Aggiungiamo anche imprevisti: caselle in cui si raddoppia il tiro, si torna indietro o si sta fermi un turno. Vince la squadra che giunge per prima alla fine del percorso.

 Vedi fascicolo Coordinatori a pag. 36 e segui il procedimento suggerito



Kit inventagiocchi

Scopri nuovi giochi
che puoi creare da te!

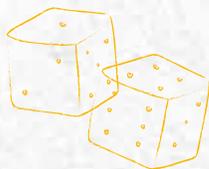
Utilizzare al Cre-Grest giochi molto conosciuti e apprezzati va bene, ma è bello ogni tanto rinnovarsi e provare ad inserirne di nuovi, senza paura!

La creazione di giochi può presentare alcune difficoltà iniziali, ma può diventare un'avventura molto divertente ed istruttiva grazie a qualche consiglio, un pizzico di buona volontà e tanta fantasia!

ORA, LANCIA IL DADO...

Fai un lancio per ogni colonna e leggi l'indicazione della riga corrispondente.
Combina gli elementi per creare un gioco nuovo...

DADO	DISPOSIZIONE NEL CAMPO	AZIONE PRIMARIA	AZIONE EXTRA	OGGETTO
1	Disporsi in cerchio	Recuperare	Legare insieme dei giocatori	Pallone
2	Sparsi su 2 campi	Annodarsi il fazzoletto e rubarlo agli avversari	Canzone che ferma il gioco	Lattine
3	Su 2 file parallele	Cercare	Saltare a piedi uniti	Fazzoletto
4	Su 4 campi	Saltare gli ostacoli	Inserire un giocatore Jolly	Bicchieri
5	Disporsi in un quadrato	Colpire l'avversario	Inserire un giocatore "disturbatore"	Palline
6	Seduti	Abbatte le costruzioni	Immobilizzarsi	Carta Igienica



Buon divertimento!



TI SERVONO ALTRE COPIE DI QUESTO FASCICOLO?

Puoi acquistarle singolarmente: vai sul sito

www.cregrest.it

nella sezione CONTATTI.