



Raccolta di Giochi Contenuti internazionali dei corsi



Panoramica del gioco

	Numero di pagina	Gioco in cerchio	All'interno	All'esterno	Notte	Bivacco	Di squadra	Tecnica scout	Sportivo	Tranquillo
Alphabetical Drama	6	x	x	x		x				x
Amnesia	7		x	x			x			x
Anatomy	8	x	x	x		x				x
Ayudame	9		x	x					x	
Balloon Bluff	10		x				x			x
Bao	11		x	x						x
Beacon Light	12			x	x		x		x	
Belonging	13		x	x						x
Black Death	14			x					x	
Blindfold Knotting	15	x	x	x		x	x	x		x
Blindfold Orienteering	16	x		x		x		x		x
Blind Square	17		x	x			x	x		x
Blow Football	18		x				x			x
Boat Race	19			x			x	x	x	
Border Crossing	20		x	x					x	
Camel Chase	21		x	x						x
Catch the Stick	22	x	x	x						x
Center Stride Ball	23	x	x	x						x
Chariot Fight	24			x	x		x		x	
Chinese Whispers	25	x	x	x		x				x



	Numero di pagina	Gioco in cerchio	All'interno	All'esterno	Notte	Bivacco	Di squadra	Tecnica scout	Sportivo	Tranquillo
Cover your ears	26	x	x	x						x
Crossing the Red Sea	27			x					x	
Dark Square	28		x	x	x		x			x
Diketo	29			x						
Distance Clove Hitch	30			x			x	x		x
Do This, Do That	31	x	x	x		x				x
Ducky Wucky	32	x	x	x						x
Feather in Orbit	33		x				x			x
Fishtail	34		x	x					x	
Flying Columns	35			x			x			
Fool Ball	36	x	x	x						x
Gatekeeper	37	x	x	x						x
Guli Danda	38			x			x		x	
Hare and Hounds	39			x	x				x	
Hook on	40		x	x						x
Infiltration	41			x	x		x		x	
Instant Story	42	x	x	x		x				x
I went to Camp	43	x	x	x		x				x
Ladders	44		x	x			x		x	
Leopards and Spring Chickens	45		x	x					x	



	Numero di pagina	Gioco in cerchio	All'interno	All'esterno	Notte	Bivacco	Di squadra	Tecnica scout	Sportivo	Tranquillo
North, South, East, West	46		x	x				x		x
One Minute	47	x	x	x		x			x	
One Step Forward	48			x			x		x	
Pantomime	49	x	x	x		x				x
Pippety Pop	50	x		x		x				x
Prisoners Calling	51			x			x			x
Reverse Dodge Ball	52	x	x	x			x		x	
Robots	53		x	x			x			x
Shadow	54		x		x					x
Sharp Look	55		x	x			x			x
Shopping	56	x	x	x		x				x
Skittle Ball	57		x	x			x		x	
Sleeping Pirate	58	x	x	x						x
Smile Tag	59		x	x			x			x
Smile Toss	60	x	x	x		x				x
Soap Box	61	x	x	x			x			x
Spud	62		x	x					x	
Stop!	63		x	x		x				x
Swapping Corners	64		x	x					x	
Switch	65			x				x	x	



	Numero di pagina	Gioco in cerchio	All'interno	All'esterno	Notte	Bivacco	Di squadra	Tecnica scout	Sportivo	Tranquillo
The Rival Dispatch Bearers	66			x			x			
The Snake	67		x	x			x			x
Three Rope Tug	68		x	x			x		x	
Tiger and Monkeys	69			x					x	
Time Bomb	70			x	x		x			
Track Record	71			x			x			x
Travel fever	72	x	x	x						x
Twins	73		x	x						x
Various Dangers	74	x	x	x					x	
Wet Egg Toss	75			x						x
Who is this?	76		x	x					x	
Who takes the lead?	77	x	x	x		x				x
You pass them	78	x	x	x		x				x



Alphabetical Drama

	Canada
	Squadre di 6-12 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Una scatola con una serie di situazioni e una scatola con le lettere dell'alfabeto.
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Il gruppo viene diviso in una o più squadre composte da sei a dodici persone. Ogni squadra riceve una situazione che deve inscenare e una lettera dell'alfabeto con cui deve iniziare il dialogo - oppure, ancora meglio, la squadra estrae la situazione e la lettera dell'alfabeto dalla scatola.

Il / la primo/a giocatore/trice nella prima squadra dice una frase del dialogo che inizia con questa lettera. Il / la secondo/a giocatore/trice della fila deve iniziare con la prossima lettera dell'alfabeto e così via, cercando di arrivare il più lontano possibile nell'alfabeto. Interrompeteli quando fanno una pausa, p. es. di 30 secondi, per pensare alla nuova frase. Fate quindi iniziare la seconda squadra con un'altra situazione e un'altra lettera.

Il dialogo dovrebbe centrare con la situazione. Ma non siate troppo rigidi!

Un esempio: scalare, con la lettera P.

«Puoi già vedere la cima?» «Questo mi sembra difficile!»

«Rischiare non conviene, qui ci sono delle rocce che potrebbero cadere»

«Sara, fai attenzione!» «Ti voglio bene, non vorrei che cadesi!»



Amnesia

	Canada
	Squadre di 3-6 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Una raccolta molto varia di oggetti che si possono trovare nella tasca o nel portafoglio di una persona; tessere di membro, carte da visita, monete straniere, biglietti di teatro, biglietti di bus, treno, metropolitana o aereo, annotazioni di appuntamenti. Gli oggetti dovrebbero essere scelti in modo che diano degli indizi sull'età, gli interessi e le attività più recenti della persona presunta, ma non il suo nome o il nome di persone che potrebbero identificarla direttamente.
	All'interno All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Una persona con un'amnesia è stata trovata nel centro commerciale del posto. Gli oggetti mostrati sul tavolo sono gli unici indizi sull'identità della persona.

Ogni squadra esamina gli oggetti (che possono rimanere visibili per tutto il gioco) e prova a scoprire il più possibile della persona, come sembra, a quali attività a preso parte e a chi ci si potrebbe rivolgere per identificare la persona.

Le squadre hanno ca 10,15 minuti di tempo per questo compito. Ogni squadra presenta i suoi risultati alle altre squadre.



Anatomy

	Canada
	Squadre di 6-12 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

I giocatori si trovano in cerchio, con una/un giocatrice/tore in centro. Il/la giocatore/trice in centro si rivolge ad un altro/ un'altra giocatore/trice, mostra il suo orecchio e dice: «Questo è il mio gomito!» La giocatrice/il giocatore che le/gli sta di fronte deve mostrare immediatamente il suo gomito e dire: «Questo è il mio orecchio!» Se risponde in modo giusto mantiene la sua posizione, e il giocatore/la giocatrice in centro si rivolge ad un altro giocatore/trice, mostra il suo naso e dice: «Questo è il mio piede»,... Ogni persona che risponde in modo sbagliato diventa il giocatore/la giocatrice al centro.

Appena tutti hanno capito come funziona il gioco si può accelerarlo mettendo 2 o 3 giocatori/trici in centro.



Ayudame

	America del sud, molto amato specialmente in Peru
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	-
	All'interno All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

Dapprima un giocatore alza la mano e tutti gli altri vi posano l'indice. Poi, all'improvviso, il primogiocatore chiude la mano. Chi non è stato abbastanza svelto da togliere il proprio dito è prigioniero. Se si ha più di un prigioniero, si ripete fino a che ne resta solamente uno. È solo a questo punto che inizia realmente il gioco. Il bimbo prigioniero è il cacciatore. Egli rincorre gli altri e cerca di toccarli con la mano. Se un giocatore è in pericolo grida „Ayudame!“ („Aiutami!“). Può quindi essere salvato dagli altri giocatori, se qualcuno gli prende la mano – a questo punto il cacciatore non può più fargli niente. Tutti i giocatori presi devono aiutare il cacciatore, fino a che tutti sono presi.



Balloon Bluff

	Canada
	Squadre di 6-12 giocatori
	All'interno
	Almeno un palloncino per giocatore/ trice.
	All'interno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Ogni giocatrice/tore della squadra può a turno vedere dove si trova un piccolo palloncino per terra. Poi gli/le vengono bendati gli occhi e deve andare là dove pensa che sia il palloncino. Senza tastare con il piede, ogni giocatore/trice ha tre possibilità di far scoppiare il palloncino schiacciandolo con il piede.

Per fare in modo che il gioco sia un gioco di abilità e non un gioco di fortuna ogni giocatrice/tore può avere due possibilità. In questo caso per la seconda possibilità il palloncino dovrebbe venir mosso.

Vince la squadra che è riuscita a far scoppiare il maggior numero di palloncini.



Bao

	Africa però anche Indonesia, Siria e India
	Squadre di 2 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Una tavoletta in legno con 10 incavi, oppure 10 piccole fosse nel terreno ordinate su due linee; 40 fagioli osassolini.
	All'interno
	All'esterno
	Tranquillo

Descrizione del gioco:

Il gioco viene giocato come «Capture the flag» - con la differenza che lo scopo di ogni squadra è quello di vincere la difesa dell'avversario per accendere la torcia dell'avversario e contemporaneamente impedire che l'avversario accenda la nostra torcia.

Ai giocatori/alle giocatrici vengono date delle strisce di lana che portano al braccio. Quando una giocatrice/un giocatore viene preso da entrambe le mani questa/o deve dare la sua lana e tornare alla sua base, per poi ricevere un nuovo pezzo di lana dall'arbitro.

A dipendenza della natura del terreno può essere piuttosto semplice per un'attaccante accendere la torcia dell'altra squadra. Se dovesse essere il caso, presso ogni torcia dovrebbe essere posizionato un arbitro che spegne la lampada dopo che l'attaccante si è allontanato di 50 m. Vince la squadra che in un determinato lasso di tempo accende più volte la torcia della squadra avversaria.



Beacon Light

	Canada
	Squadre di 6-20 giocatori
	All'esterno
	2 torce tascabili. Spago per legarle agli alberi. Lana per le braccia dei giocatori.
	All'esterno Notte Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

Il gioco viene giocato come «Capture the flag» - con la differenza che lo scopo di ogni squadra è quello di vincere la difesa dell'avversario per accendere la torcia dell'avversario e contemporaneamente impedire che l'avversario accenda la nostra torcia.

Ai giocatori/alle giocatrici vengono date delle strisce di lana che portano al braccio. Quando una giocatrice/un giocatore viene preso da entrambe le mani questa/o deve dare la sua lana e tornare alla sua base, per poi ricevere un nuovo pezzo di lana dall'arbitro.

A dipendenza della natura del terreno può essere piuttosto semplice per un'attaccante accendere la torcia dell'altra squadra. Se dovesse essere il caso, presso ogni torcia dovrebbe essere posizionato un arbitro che spegne la lampada dopo che l'attaccante si è allontanato di 50 m. Vince la squadra che in un determinato lasso di tempo accende più volte la torcia della squadra avversaria.



Belonging

	Sconosciuta
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	Sedie, fili di lana oppure un altro materiale con cui si può delimitare il suolo.
	All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

In mezzo alla stanza si traccia un cerchio coi fili di lana (oppure si piazza il paracadute). I bambini corrono per la stanza, fino a che i bambini con una data caratteristica (capelli rossi, 3 fratelli, colore preferito blu,...) a turno vengono chiamati a saltare nel cerchio. Lo scopo del gioco è rendere evidente che ogni persona ha delle caratteristiche individuali non appartiene semplicemente ad un dato gruppo. Se non piace l'idea del cerchio si può pensare a qualcosa d'altro, come per esempio alzare la gamba sinistra o sedersi su una sedia...

Nota:

Dopo il gioco si consiglia di parlare con i bambini.



Black Death

	Canada
	Squadre di 4-8 giocatori
	All'esterno
	Una scorta di bigliettini su cui è scritta una «malattia».
	All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

I rimedi si situano attorno alle loro guide - devono però restare ad almeno 3 metri di distanza da lei/lui. Le guide possono muoversi ed i rimedi devono mantenere la distanza. I rimedi cercano di impedire che le malattie raggiungano le loro guide. Fanno ciò toccando con entrambe le mani. Le guide di un'epidemia distribuiscono ad ogni membro della loro squadra un foglietto con il nome dell'epidemia. Una malattia presa dà il suo foglietto al rimedio e torna dalla sua guida per ricevere un nuovo foglietto. Una malattia che è resistita al rimedio attacca la guida con la malattia, dandogli/le il suo foglietto.

Una malattia è la morte nera. Un rimedio che riesce a resistere alla morte nera diventa una malattia. Un rimedio è la penicillina. Una malattia che viene presa dalla penicillina diventa un rimedio. Questo significa che la grandezza delle squadre varia durante il gioco. La morte nera non cerca realmente di raggiungere la guida dei rimedi, ma preferisce lasciarsi prendere in modo da poter creare nuove malattie. Quando la morte nera e la penicillina si incontrano non succede niente, tranne che possono avvertire i membri della loro squadra.

Le epidemie vincono quando le guide dei rimedi riescono ad aggiungere più malattie rispetto a quelle che i rimedi possono prendere.



Blindfold Knotting

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Fascia per chiudere gli occhi e corda per ogni giocatrice/tore, corde di riserva.
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tecnica scout Tranquillo

Descrizione del gioco:

Il gruppo chiude gli occhi con la fascia. Le/gli animatrici/tori girano in cerchio e tengono in mano un pezzo di corda legata con un nodo che il gruppo conosce.

Ogni giocatrice/tore può tastare per 10/15 secondi la corda con il nodo per riconoscere di che nodo si tratta.

Al segnale ogni giocatore cerca di rifare il nodo sulla propria corda. Vince il primo che riesce a fare il nodo giusto sulla sua corda.



Blindfold Orienteering

	Canada
	Intero gruppo
	All'esterno
	Fascia per chiudere gli occhi per ogni giocatore.
	All'esterno Tecnica scout Tranquillo

Descrizione del gioco:

Il gruppo si trova su un campo aperto con pochi ostacoli - l'ideale è un campo sportivo.

Ogni giocatore/trice si mette davanti ad un oggetto facilmente identificabile (p.es. un albero, una rete o una scala), lontano ca 50-75 metri.

Guardando l'oggetto ogni giocatrice/tore si benda gli occhi. Quando un giocatore/una giocatrice viene toccata dal capo del gioco, inizia a camminare in direzione dell'oggetto e si ferma ad una determinata distanza dall'oggetto, per esempio 20 passi. Quando tutti sono fermi il capo del gioco grida «Via le bende!» in modo che i giocatori possano vedere quanto sono andati bene.

Variante: Quando una giocatrice/un giocatore ha raggiunto il punto in cui pensa di essere alla giusta distanza dall'oggetto si sbenda e cammina fino all'oggetto contando i passi. Ha vinto quello più vicino al numero di passi dato.



Blind Square

	Regno Unito
	Gruppo di almeno 8 persone
	All'interno / All'esterno
	grande corda legata in un cerchio, bende
	All'interno All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

In questo gioco si tratta di creare un quadrato con un gruppo di almeno otto giocatrici/tori con gli occhi bendati. Dopo che i giocatori/le giocatrici hanno bendato gli occhi, danno in mano ad ogni giocatrice/tore un pezzo della corda legata a cerchio. Le giocatrici/i giocatori devono poi fare un quadrato con la corda. Quando pensano di essere riusciti a farlo mettono attentamente la corda per terra e tolgono le bende dagli occhi. Tutti i giocatori devono avere in ogni momento almeno una mano sulla corda.



Blow Football

	Canada
	Squadre di 6 giocatori
	All'interno
	Una grande cannuccia per ogni giocatore e un paio di cannuccie di riserva, palline da ping-pong.
	All'interno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Si mette una pallina da ping-pong in mezzo al tavolo. Due giocatrici/tori si trovano da ogni parte del tavolo ed hanno una grossa cannuccia in bocca.

Al segnale ogni squadra prova a fare goal soffiando attraverso la cannuccia sulla pallina da ping-pong (le porte possono essere fatte con delle monetine distanti 10 cm l'una dall'altra).

La pallina non può venir sfiorata dalle cannuccie. Se la pallina cade dal tavolo l'arbitro deve rimetterla in mezzo al tavolo. Un muretto di carta attorno al tavolo migliora il gioco - in questo modo non si deve chinarsi continuamente per raccogliere la pallina.

Dal momento che in questo gioco bisogna soffiare molto si può giocare con sei giocatori per parte, in modo che i prossimi due giocatori possano entrare appena i primi due si sentono «stanchi».



Boat Race

	Canada
	Squadre di 6 giocatori
	All'esterno
	Una stanga/palo per ogni squadra. La stanga deve essere lunga abbastanza.
	All'esterno Tecnica scout Stafette Sportivo

Descrizione del gioco:

Le «squadre» sono composte da ca 6 giocatori. La/il timoniere di ogni squadra attacca il palo (la barca) alla poppa. Guarda in avanti. Il resto della squadra prende il palo davanti al timoniere e con il volto rivolto verso il timoniere.

Alla parola «GO» la squadra cammina all'indietro lungo il percorso, tenendosi attaccata al palo, mentre la/il timoniere guida la sua squadra con i comandi «sinistra» o «destra».

La squadra dovrebbe cercare di camminare assieme e la/il timoniere può dare il tempo. La prima squadra che termina il percorso, o quella che impiega il minor tempo per terminarlo, è la vincitrice.

Alla squadra si consiglia di iniziare il percorso piuttosto lentamente.

Varianti: Si può giocare nell'acqua bassa o nella neve.



Border Crossing

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno
	Una barriera di corda - infilata in un cerchio di corda. Due corde lunghe 1,5 metri, che sono attaccate al cerchio di corda. Due bastoni di carta arrotolati.
	All'interno All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

Fissate la barriera di corda di traverso alla palestra, ca 1 metro sopra il livello del suolo. La barriera può essere tenuta da giocatori o animatori.

Due giocatori/trici, ognuno armato di una bacchetta di giornale, tengono una delle corde attaccate al cerchio. Gli altri giocatori si mettono in fondo alla palestra.

Al segnale i giocatori corrono dall'altra parte della palestra e cercano di schivare i due giocatori nel mezzo, che potrebbero colpirli con le loro bacchette di giornali. I giocatori colpiti sono fuori!

I giocatori che ce l'hanno fatta aspettano dall'altra parte della palestra il prossimo segnale.



Camel chase

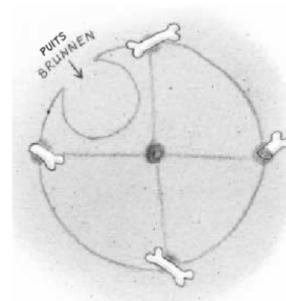
	Mongolia
	Squadre di 2 giocatori
	All'interno / All'esterno
	2 pedine o sassolini ciascuno, che si distinguano bene da quelle dell'altro.
	All'interno All'esterno Tranquillo

Nota:

Già da molto tempo i bambini della Mongolia prendono l'impronta di un cammello come modello per questo gioco.

Descrizione del gioco:

I bimbi della Mongolia disegnano l'impronta che lascia il piede di cammello nella sabbia (vedi disegno). L'insenuatura rappresenta un pozzo. All'inizio i due mettono a turno le loro pedine sui punti al bordo del gioco. Poi, sempre a turno, ognuno sposta una sua pedina su di un posto libero. Nel fare ciò può muoversi solo lungo la croce o seguendo il bordo. Non può però passare dal pozzo. Si gioca fino a che un bimbo non può più spostarsi. Questo bimbo ha perso il gioco e dice: "I miei pastori (oppure i miei cammelli) hanno dormito!"





Catch the Stick

	Regno Unito
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Bastone o manico di scopa
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Le giocatrici/i giocatori formano un grande cerchio con il volto rivolto verso l'interno. Ad ogni persona è assegnato un numero. Un giocatore/una giocatrice sta in centro e tiene diritto il bastone tenendo il suo palmo sulla punta. La/il giocatrice/tore in mezzo chiama un numero e toglie la sua mano. Il giocatore/la giocatrice con questo numero cerca di prendere il bastone prima che questo cada a terra. Se riesce a prendere il bastone prende il posto della giocatrice/del giocatore al centro del cerchio, altrimenti rimane al suo posto e il giocatore che era al centro continua ad esserlo.

Nota: Il bastone può venir solo venir bilanciato in verticale e tenuto in alto. La giocatrice/il giocatore può solo togliere la mano senza spostare il bastone.



Center Stride Ball

	Canada
	Intero gruppo
	All'esterno
	Una palla
	Gioco in cerchio
	All'interno
	All'esterno
	Tranquillo

Descrizione del gioco:

Le giocatrici/i giocatori sono disposti in cerchio - i piedi lontani uno dall'altro e che toccano i piedi dei giocatori vicini da entrambe le parti.

Una/un giocatrice/tore ha una palla e si trova in mezzo al cerchio. Lui/lei cerca di lanciare la palla in modo che arrivi oltre il cerchio - tra le gambe di un giocatore o tra le gambe di due giocatori. Non contano le palle che vengono lanciate all'altezza delle spalle.

I giocatori in cerchio cercano di tenere la palla all'interno del cerchio. Per far questo possono utilizzare le loro mani.

Se la palla attraversa i giocatori, il giocatore di sinistra è quello ritenuto responsabile e si mette al centro.



Chariot Fight

	Canada
	Squadre di 3 giocatori
	All'esterno
	Foulard o bande bianche per ogni squadra.
	All'esterno Notte Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

I giocatori/le giocatrici formano squadre di tre persone. Due sono i cavalli - uniscono le braccia vicine. La/il terza/o è il/la guidatore/trice del carro e tiene la cinta di entrambi i cavalli.

La guidatrice/il guidatore ha un foulard o una banda attaccata alla sua cintura e che penzola dalla schiena.

Al segnale le squadre si muovono per la palestra. I cavalli cercano di rubare le code agli altri guidatori/alle altre guidatrici, mentre si girano e curvano per evitare che venga rubata la coda alla propria guidatrice/al proprio guidatore.

Ogni squadra che perde il foulard o la banda è fuori.

Vince o l'ultimo carro o il carro che ha rubato più code.

Variante: Utilizzate due colori di foulard o bande. Le squadre con lo stesso colore lavorano assieme.



Chinese Whispers

	Sonosciuta
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	-
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Con questo gioco si può dimostrare bene ai bambini più giovani, come le storie cambiano passando di bocca in bocca e come possono nascere pettegolezzi diversi uno dall'altro. Tutti i bambini siedono in cerchio. Il primo racconta nell'orecchio qualcosa al vicino. Questo la bisbiglia al prossimo, così come l'ha capito. L'ultimo bimbo dice a voce alta quello che gli è stato detto all'orecchio. Probabilmente ciò che dirà sarà ben diverso da ciò che il primo bambino aveva messo in circolazione.



Cover your ears

	Corea
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	-
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Tutti i bambini si siedono in cerchio. Uno inizia come capo del gioco e si chiude le orecchie con le mani. Il giocatore alla sua sinistra si chiude l'orecchio destro con la mano destra, quello alla sua destra l'orecchio sinistro con la sinistra. Poi il capo del gioco abbassa le mani ed indica un'altro giocatore. Il nuovo giocatore si tappa entrambe le orecchie, quello alla sua sinistra la destra, e quello alla sua destra la sinistra. Il tutto deve accadere velocemente. Il nuovo capo del gioco deve a sua volta indicare un'altro giocatore e così via. Ogni giocatore che è troppo lento o sbaglia viene eliminato. Vince chi rimane per ultimo.



Crossing the Red Sea

	Danimarca
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	Bastoncini o simile per delimitare il campo
	All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

Prima si sceglie il bambino che gioca il ruolo del pescatore. Poi i bambini tracciano una lunga linea (per esempio con una cordicella) e vi si mettono dietro. La linea rappresenta la costa del Mar Rosso. Da questa linea il pescatore si allontana ancora di 33 passi e traccia anche lui una linea, l'altra costa del Mar Rosso. Il pescatore aspetta lì.

I bambini allora chiamano tutti in coro il pescatore dall'altra parte: "Pescatore, come hai fatto ad arrivare dall'altra parte del Mar Rosso?" In risposta il pescatore mostra come ha fatto, per esempio saltella su una gamba, oppure salta all'indietro o scivola sul sedere, oppure cammina a gattoni o fa le capriole... In ogni caso deve farlo in modo comico. Adesso saranno gli altri bambini ad imitarlo, cercando di raggiungere l'altra sponda. Il pescatore, però, fa lo stesso nella direzione opposta. Facendo ciò cerca di acchiappare un bambino, cosa spesso non'è facile. Se il pescatore ci riesce comunque, allora il bambino diventa il nuovo pescatore. Il pescatore deve farsi venire in mente ogni volta un nuovo modo per attraversare il mare, in quanto i bambini dani si trovano noioso attraversare due volte il mare allo stesso modo.



Dark Square

	Canada
	Squadre di 6-12 giocatori
	All'esterno
	Un pezzo di gesso. Si può utilizzare anche un pezzo di carta pre-tagliato.
	All'interno All'esterno Notte Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Le giocatrici/i giocatori si trovano suddivisi in squadre su un lato della palestra.

Mentre le squadre guardano gli animatori disegnano un quadrato di ca 1 metro di lato (a dipendenza del numero di membri dei gruppi più grande o più piccolo).

Poi si spegne la luce. Ogni squadra deve cercare di portare il numero maggiore di membri nel quadrato, prima che la luce venga accesa di nuovo.

Vince la squadra con più giocatori nel quadrato.



Diketo

	Botswana (Africa)
	Squadre di 2-4 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Ognuno 9 sassolini
	All'esterno

Descrizione del gioco:

Si mette un sasso in una piccola buca nella sabbia sulla terra. Un'altro viene tirato in aria. Con la stessa mano, veloce come un lampo, si raccoglie il sasso dalla buca e si riprende il sasso lanciato prima che questo possa cadere a terra. Se si riesce, si mettono due sassi nella buca, e via dicendo. Se non si riesce tocca al prossimo giocatore. Si può rendere questo gioco difficile quanto si vuole. Se un bimbo ce l'ha fatta a prendere tutti e 8 i sassolini più quello lanciato si ricomincia, ma il sassolino lanciato deve essere preso con il dietro della mano. Poi addirittura senza guardare oppure si lanciano contemporaneamente 2 sassi, poi 3...



Distance Clove Hitch

	Regno Unito
	Intero gruppo
	All'esterno
	Corda lunga, albero o palo
	All'esterno Di squadra Tecnica scout Tranquillo

Descrizione del gioco:

Lo scopo del gioco è riuscire a fare un nodo barcaiolo attorno all'albero o al palo, senza avvicinarsi all'albero/palo. Disegnate un cerchio attorno all'oggetto attorno a cui deve venir fatto il nodo e dite ai giocatori che non possono entrare in questo cerchio. Poi si può fare il nodo grazie alla cooperazione ed al lavoro in Di squadra dei giocatori.

Consiglio: Un bambino è il corridore e gli altri sono messi fermi in un punto.



Do This, Do That

	Canada
	Intero gruppo
	All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

I giocatori si dispongono in cerchio o in semi-cerchio. A dipendenza della grandezza dei gruppi sono necessari due o più animatori.

L'animatrice/tore dice «Do This»/«Fai questo» e si tocca il naso, batte le mani, sta in equilibrio su un piede o fa una qualunque altra azione. Tutti i giocatori devono copiarlo. Quelli che non lo fanno vengono eliminati e rispondono ad una domanda che viene posta da un altro animatore/un'altra animatrice e tornano al loro posto.

Quando l'animatore/trice dice «Do That»/«Fai quello» e fa qualcosa, tutti gli altri giocatori devono stare fermi. Quelli che fanno qualcosa vengono eliminati e rispondono alla domanda.

Prima si inizia lentamente e appena i giocatori sono allenati si può aumentare la velocità.



Ducky Wucky

	Regno Unito
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Viene scelta/o una giocatrice/un giocatore. Lui/lei si avvicina ad un altro giocatore / a un'altra giocatrice e dice «Ducky Wucky». L'altro giocatore/l'altra giocatrice deve rispondere «Quack Quack» senza ridere. Se la persona ride diventa la persona che deve chiedere. Fate attenzione che il giocatore/la giocatrice che pone le domande dopo qualche secondo si rivolga ad un altro giocatore/un'altra giocatrice, al posto di aspettare che il primo/la prima scoppi a ridere. Per il resto la giocatrice/il giocatore può fare qualunque voce, mimica, gesto,...fintanto che l'unica cosa che dice è «Ducky Wucky».



Feather in Orbit

	Canada
	Squadre di 3-5 giocatori
	All'interno
	Una morbida piuma per squadra. Ventagli per ogni membro, se viene scelta questa variante.
	All'interno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Le squadre sono sedute in piccoli cerchi.

Ad un segnale ogni squadra soffia la sua piuma in aria e cerca di tenerla lì. Quando la piuma tocca terra la squadra viene eliminata. Vince la squadra che riesce a tenere più a lungo la piuma in aria.

Variante: Fate costruire ad ogni giocatore un ventaglio di carta e fate utilizzare questo ventaglio per tenere in aria la piuma.



Fishtail

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	un foulard
	All'interno All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

Le giocatrici / i giocatori si dispongono su di una linea - ognuno si attacca alla vita della giocatrice / del giocatore davanti a lui.

L'ultimo giocatore/l'ultima giocatrice ha una «coda» nera attaccata alla sua cintura.

La testa cerca di manovrare in modo da poter prendere la coda, mentre i giocatori della coda cercano di evitare che ciò accada.

Dopo qualche minuto le due giocatrici/i due giocatori alla testa ed alla coda si scambiano di posto.

Attenzione! Fate attenzione che la zona sia priva di ostacoli.



Flying Columns

	Regno Unito
	Squadre di 4-8 giocatori
	All'esterno
	Fischio, bandiere rosse, mappa approssimativa del terreno
	All'esterno Di squadra

Descrizione del gioco:

Per un numero di squadre a piacere che giocano le une contro le altre. Una squadra ha bisogno di aiuto e un autista militare in viaggio verso la prossima guarnigione incontra un campeggio degli esploratori. Dà agli animatori/alle animatrici di ogni gruppo una presentazione di massima della situazione e mostra loro una carta approssimativa che spiega che la truppa che ha bisogno di aiuto si trova a due miglia di distanza lungo una determinata strada e che tra il campeggio degli esploratori e questa truppa si trovano dei punti del nemico. Le animatrici/gli animatori devono portare nel minor tempo possibile il loro gruppo alle truppe che hanno bisogno di aiuto senza venir visti dal nemico. Le truppe finite in una situazione difficile devono venir rappresentate da un punto ben visibile e i posti dei nemici devono venir rappresentati da persone con bandiere rosse che sono stazionate sulla strada tra il campeggio degli esploratori e le altre truppe. Appena vedono uno dei gruppi dovrebbero soffiare in un fischietto e questi esploratori sono considerati prigionieri (oppure possono marcarsi a quale gruppo appartengono questi esploratori e calcolarlo). Vince il gruppo che impiega meno tempo ad arrivare alle truppe in difficoltà senza che uno dei suoi componenti venga visto dai nemici.



Fool Ball

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Una palla da pallavolo
	Gioco in cerchio
	All'interno All'esterno
	Tranquillo

Descrizione del gioco:

Tutti formano un cerchio con le mani dietro la schiena. Una persona è in mezzo al cerchio con la palla da pallavolo. Quella/o è il buffone.

Questa persona cerca di ingannare gli altri facendo finta di tirare. Se la persona muove le mani per il tiro finto oppure non prende la palla dopo un tiro vero deve rispondere ad una domanda (test di abilità).

Cambiate spesso la persona al centro - per esempio dopo che è riuscita ad ingannare altri tre.



Gatekeeper

	Afghanistan
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	Pigne di abete o simile, palla
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

I bambini fanno un cerchio. Si mettono con le gambe divaricate e con i piedi attaccati a quelli del vicino. Un bimbo scelto in precedenza sta in mezzo al cerchio, dove sono anche le pigne ammucchiate e cerca di lanciare la pigna in mezzo alle gambe di un giocatore. Questo deve però chiudere velocemente le gambe, per non lasciare passare la pigna. Se non ci riesce diventa lui il "tira-pigne".



Guli Danda

	India
	A piacere
	All'esterno
	Un bastone largo ca. 3 cm e lungo ca. 10 (Guli), appuntito da entrambe le parti. Un secondo bastone serve da racchetta (Danda). Deve essere molto forte e lungo ca. 60 cm (p. es. il manico di una scopa).
	All'esterno Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

Dapprima si fa un buco nella terra del diametro di 7 fino a 10 cm (rappresenta la porta, può essere anche un grosso sasso). Sopra si posa il Guli. Poi inizia il gioco. Una squadra colpisce il Guli, l'altra cerca di prenderlo. Il primo a cui tocca tirare, lancia il Guli in aria e lo picchia con il Danda per mandarlo nel campo da gioco (simile al baseball). Non appena il Guli tocca di nuovo terra, il giocatore lo colpisce su una delle parti appuntate per mandarlo di nuovo in aria. Quando è in volo lo colpisce ancora per mandarlo il più lontano possibile dalla porta. Può provare a mandare in aria e colpire il Danda in questo modo per tre volte. Se non ci riesce, corre indietro e posa il Danda vicino alla porta. Un giocatore del gruppo di chi deve prendere il Guli lo alza e cerca di lanciarlo sulla porta. Se centra la porta, tocca al suo gruppo colpire il Guli. Se non la centra, l'altro gruppo guadagna un punto. Se il gruppo dei giocatori riesce ad attrappare il Guli in volo tocca a loro lanciare.

Vince la squadra con più punti.



Hare and Hounds

	Canada
	Intero gruppo
	All'esterno
	Un fischietto ed un oggetto a piacere
	All'esterno Notte Sportivo

Descrizione del gioco:

Una persona, il coniglio, riceve il fischietto con cui ogni minuto fischia. Viene mandato ad una distanza di 0.5 fino ad 1 km in un luogo prestabilito. Lì dovrà prendere un oggetto e riportarlo al punto di partenza.

Quando il coniglio nota che i cani sono vicini può nascondersi o continuare senza suonare il fischietto.

Gli altri giocatori, i cani da caccia, iniziano l'inseguimento del coniglio quando questo ha un vantaggio di 5 minuti. Quando passa più di un minuto senza sentire il fischietto sanno che qualcuno è vicino al coniglio.

Un cane da caccia prende il coniglio toccandolo. Quando il coniglio è preso oppure è tornato con successo al punto di partenza deve venir dato un segnale pattuito in precedenza, in modo che i cani sappiano che il gioco è finito.



Hook on

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Quattro persone stanno ad un lato di un campo da gioco, tutte le altre stanno all'altro lato.

Ad un segnale si dirigono tutti verso le quattro persone. Ognuno cerca di agganciarsi alle quattro persone tenendosi con entrambe le mani alla loro vita.

I quattro giocatori cercano di evitarlo. Chi riesce ad agganciarsi prova ad evitare che altri si aggancino a loro volta.

Il gioco finisce quando tutti si sono agganciati. La catena più corta ha vinto.



Infiltration

	Canada
	Intero gruppo
	All'esterno
	Torçe, materiale per marcare una linea
	All'esterno Notte Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

Alcune sentinelle fanno la guardia davanti ad una frontiera marcata spostandosi lungo la linea in su e in giù.

Le giocatrici/i giocatori si avvicinano alla frontiera da un punto di partenza che si trova a ca 30 metri di distanza.

Lo scopo è che i giocatori / le giocatrici riescano a passare la frontiera senza venir scoperte e illuminate/e dalle torçe delle sentinelle.

Un giocatore/ una giocatrice illuminata deve tornare al punto di partenza e provare di nuovo. Una giocatrice/ un giocatore che riesce ad oltrepassare con successo il confine riceve un punto per la sua squadra.



Instant Story

	Regno Unito
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

I giocatori si siedono in cerchio, con una/un giocatrice/tore che lascia la stanza. Gli altri fanno finta di pensare ad una storia.

Il giocatore/la giocatrice che aveva lasciato la stanza ritorna e pone delle domande per scoprire la storia. Appena la giocatrice/il giocatore ha lasciato la stanza, l'animatrice/tore spiega questo agli altri giocatori/trici. Questi devono ascoltare con attenzione le domande poste. Se finiscono con una vocale rispondono «Sì», se finiscono con una consonante rispondono «No», indipendentemente dalla domanda. In questo modo si inventa una storia bizzarra, che sconcerta il giocatore/la giocatrice al centro.



I went to Camp

	Regno Unito
	Intero gruppo
	All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Le giocatrici/ i giocatori sono seduti in cerchio. Il giocatore/ la giocatrice inizia il gioco dicendo qualcosa come: «Sono stato al campo e ho portato con me un'accetta». La seconda giocatrice/il secondo giocatore sceglie un secondo oggetto e dice: «Sono stato al campo e ho portato con me [l'oggetto che ha scelto]». Il giocatore/la giocatrice gli dice quindi se può venire o meno al campo. Il gioco viene continuato per un determinato periodo di tempo o fino a quando tutti conoscono il segreto. Il questo caso «il segreto» consiste nel fatto che l'oggetto che il giocatore/la giocatrice porta con sé deve iniziare con la stessa lettera del nome del giocatore/ della giocatrice, altrimenti non può venire al campo.

Varianti: Si può scegliere anche un segreto più difficile. Per esempio la prima lettera del nome della persona che siede alla sinistra di chi parla, eccetera.



Ladders

	Regno Unito
	Due gruppi
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	All'interno All'esterno Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

Le giocatrici ed i giocatori si dividono in due squadre grandi uguali e si mettono in fila uno di fronte all'altro in modo che se allungano le gambe toccano le gambe del giocatore/ della giocatrice che hanno di fronte formando così i pioli di una scala. Ogni paio riceve quindi un numero. Quando viene chiamato il proprio numero si deve scattare e correre sopra alle gambe verso un lato della palestra. Toccano questo lato, camminano all'esterno della «scala» per tornare dall'altra cima e camminano poi scendendo la scala passando sopra ogni piolo. Il paio che per primo è di nuovo al suo posto riceve un punto per la sua squadra.

Annotazione: Per evitare incidenti i giocatori devono lasciare le loro gambe appoggiate al pavimento.

Varianti: Chiamate più di un numero alla volta!



Leopards and Spring Chickens

	Africa
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	-
	All'interno All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

Dapprima viene delimitato un campo da gioco di 5X5 metri (o più, se i partecipanti sono in molti).

Un bimbo è il leopardo, un'altro la gallina. Tutti gli altri sono pulcini. I pulcini sono dietro alla gallina e si tengono alla pancia, in modo da formare una lunga colonna di pulcini. La colonna avanza quindi dondolandosi all'interno del campo. Il leopardo gira in punta di piedi attorno al campo ringhiando e boffonchiando. All'improvviso il leopardo attacca urlando. Tutti i pulcini si lasciano immediatamente cadere al suolo. Chi è colto dal leopardo in piedi o mentre cammina è il prossimo leopardo.



North, South, East, West

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	All'interno All'esterno Tecnica scout Tranquillo

Descrizione del gioco:

Tutti dirigono il loro sguardo verso l'animatore/trice.

Le quattro parti della stanza vengono nominate nord, sud, est, ovest. All'aria aperta si possono utilizzare dei punti di riferimento.

Quando l'animatrice/tore chiama un punto cardinale, tutti i giocatori scattano verso la direzione data.

Inizia con i quattro punti cardinali. Quando funziona bene si può provare con 8 (sudovest, nordest,...) o addirittura 16 (nordnordest, sudsudovest,...).

I giocatori/le giocatrici vengono eliminati quando scattano verso la direzione sbagliata. Variante: Chi si corregge correttamente può continuare a giocare.



One Minute

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Cronometro
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Sportivo

Descrizione del gioco:

Tutti sono seduti in cerchio senza orologio.

Una persona che tiene l'orologio dice «Via!» e cronometra un minuto. Quando si pensa che sia passato un minuto ci si alza.

Ha vinto la persona che si alza quando è passato davvero un minuto, o che ci è arrivata più vicino.



One Step Forward

	Regno Unito
	Due gruppi
	All'esterno
	Palla da rugby
	All'esterno Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

I giocatori vengono suddivisi in due squadre. Ogni squadra si trova alla fine di un grosso campo. Ogni membro della squadra riceve un numero e può calciare a turno la palla. Inizia la prima squadra a tirare il più forte possibile la palla in direzione della squadra avversaria. L'altra squadra cerca di evitare che la palla arrivi troppo lontano prendendola. Il primo numero della squadra calcia poi la palla dal punto in cui questa era stata fermata. Se una giocatrice/un giocatore riesce a prendere la palla prima che questa abbia toccato terra riceve due possibilità di calciare per la sua squadra al posto di solo una. Il compito del gioco è di riuscire a portare la palla dietro la linea della squadra avversaria. La squadra che dopo un determinato periodo di tempo ha più punti vince.



Pantomime

	Canada
	Squadre di 6 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Situazioni da mimare
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Si gioca con due o più squadre di 6 persone.

Ogni squadra riceve una situazione che deve mimare senza usare parole o rumori. Le squadre ricevono un certo tempo per prepararsi. Ogni squadra presenta la sua situazione, mentre le altre squadre cercano di scoprire di cosa si tratta.

A dipendenza della capacità delle squadre le situazioni possono essere molto semplici (p.es. un orchestra che suona) oppure complesse (p.es. la scoperta dell'Amazzonia).



Pippety Pop

	Regno Unito
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

I giocatori si dispongono in cerchio ed una/uno si gira verso il suo vicino e dice «Pippety Pop».

Questo/a giocatore/trice si gira poi verso il giocatore a lui/lei vicino/a e dice «Poppety Pip». Il terzo giocatore/la terza giocatrice si gira verso la quarta giocatrice/il quarto giocatore e dice «Pippety Pop» e così via seguendo il cerchio.

Se un giocatore dice le parole sbagliate perde la sua vita.



Prisoners Calling

	Canada
	Squadre di 4-8 giocatori
	All'esterno
	Bende per coprire gli occhi e corde
	All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Vengono fatte due squadre. Un membro di ogni squadra viene legato ad un albero. Gli alberi non devono distare più di un paio di metri. Le altre persone della squadra iniziano con occhi bendati da un punto distante 20-40 metri. Cercano di trovare la pianta e salvare il membro catturato, disfacendo il nodo della corda. La persona legata all'albero può guidare quelli bendati con le parole.

Ha vinto la squadra che riesce a liberare per prima il prigioniero.



Reverse Dodge Ball

	Canada
	Squadre di 6-8 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Palla, corda
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

Si gioca in due gruppi di 6-8 persone. Marchiate un grande cerchio per terra. Un gruppo sta nel cerchio con la palla, l'altro gruppo all'esterno del cerchio.

Al segnale due persone del gruppo fuori dal cerchio entrano nel cerchio e cercano di toccare la palla. I membri del gruppo all'interno si tirano la palla per evitare che i due intrusi la tocchino. Appena uno dei due riesce a toccare la palla lascia il cerchio e un'altra persona del gruppo all'esterno prende il suo posto. Si continua così fino a che tutti i membri del gruppo esterno hanno toccato la palla. Si tiene nota del tempo necessario. Poi si cambia i ruoli. Vince la squadra che ha messo meno tempo a raggiungere lo scopo.



Robots

	Canada
	Squadre di 6-8 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Un cestino di plastica per ogni squadra, una bacchetta di carta arrotolata non troppo stretta per ogni Di squadra
	All'interno All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Gioca il gioco con tre o quattro squadre - ognuna di 6-8 persone.

Un membro di ogni squadra è un «robot» ed ha un cestino sulla testa ed una bacchetta di carta arrotolata non troppo stretta nella mano destra. Gli altri membri della squadra sono controllori. Le squadre danno al proprio robot dei comandi alternandosi. Parla sempre un solo controllore, il resto della squadra deve rimanere calmo. I comandi possono essere solo i seguenti:

Un passo lungo in una data direzione

Un passo corto in una data direzione

Il robot tiene la sua bacchetta perpendicolarmente sulla testa e la fa scendere lentamente per farla finire sul cestino di un altro robot. Quando questo succede, il robot coinvolto viene eliminato.

I robots all'inizio del gioco sono spazati regolarmente ad una distanza di qualche metro uno dall'altro. L'ultimo robot «vivente» ha vinto assieme alla sua squadra.



Shadow

	Canada
	Squadre di 6-8 giocatori
	All'interno
	Lenzuolo, lampada forte
	All'interno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Appendi il lenzuolo sull'apertura di una porta e metti la lampada dietro. Ora una persona della squadra passa tra il lenzuolo e la luce facendo qua e là. Può cambiare il suo modo di camminare. Una giocatrice/un giocatore dall'altra parte deve indovinare di chi si tratta.

Variante: Metti a disposizione una scatola di vestiti, in modo che le persone possano travestirsi.



Sharp Look

	Canada
	Squadre di 6-15 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	All'interno All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Dividetevi in due squadre. Una squadra si ricorda come è vestito ogni membro dell'altra squadra. Dopo due minuti le squadre si ritirano e scambiano i vestiti.

Ora le squadre cercano di riconoscere i cambiamenti che ha effettuato l'altra squadra.



Shopping

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Tutti sono seduti in cerchio. Qualcuno viene mandato fuori dalla stanza mentre gli altri decidono quale sarà la professione di questa persona quando ritornerà. Al suo ritorno la persona chiede agli altri seguendo la fila cosa può comprare per sé stessa.

Quando tutti nel cerchio hanno parlato o quando la persona pensa di aver capito che professione le è stata affibbiata ha tre tentativi per scoprirla.



Skittle Ball

	Regno Unito
	Due gruppi
	All'interno / All'esterno
	Palla, 2 o più birilli, gesso
	All'interno All'esterno Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

Si gioca suddivisi in 2 squadre. Alle estremità della palestra si disegna un quadrato e viene messo un birillo in mezzo al quadrato. Ogni squadra deve cercare di far cadere il birillo della squadra avversaria con la palla.

Per ogni birillo caduto si riceve 1 punto. Se qualcuno entra in uno dei campi l'altra squadra riceve un punto. Quando si ha la palla non si può muoversi ma bisogna tirare la palla a qualcun altro. Non è permesso alcun contatto tra le giocatrici/ tra i giocatori. Il gioco viene portato avanti fino ad un determinato limite di tempo.



Sleeping Pirate

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Bende per bendare gli occhi, tesoro ed ev. pistola ad acqua.
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Tutti formano un grande cerchio. Una persona bendata è il pirata dormiente. È seduta in mezzo al cerchio e custodisce il tesoro. L'animatrice/tore indica una persona in cerchio. Questa si avvicina e cerca di rubare il tesoro.

Se il pirata sente il suo rumore, mostra da che direzione proviene. Se viene indicata la persona che si sta avvicinando, questa torna nel cerchio e viene scelta un'altra persona. Se qualcuno riesce a rubare il tesoro va in centro e diventa il nuovo pirata dormiente.

Variante: Gioca il gioco all'esterno ed utilizza una pistola ad acqua.



Smile Tag

	Canada
	Due gruppi
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	All'interno All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Si formano due ranghi, uno di fronte all'altro e distanti ca un metro. L'uno è testa, l'altro croce. L'animatrice/tore getta una moneta e grida da che parte è caduta.

Se è testa il gruppo testa ride, mentre il gruppo croce deve rimanere serio. La parte testa cerca in tutti i modi di fare ridere la parte croce. Quelli che ridono devono passare dalla parte della testa.

Si getta di nuovo la moneta e la parte che è sopra ride, mentre gli altri devono cercare di rimanere seri. Il rango con più persone passati 5 minuti ha vinto.



Smile Toss

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Tutti sono seduti in cerchio. Una persona inizia a ridere, poi prende la risata dal viso e la lancia ad un'altra persona chiamandola per nome.

Questa persona deve prendere il riso e metterselo sul volto, portarlo qualche momento e poi passarlo a qualcuno. Le persone che non riescono a togliersi il sorriso o che semplicemente devono ridere devono alzarsi. Dal momento che la risata è contagiosa, presto tutto il gruppo dovrà alzarsi.



Soap Box

	Canada
	Due gruppi
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Suddividi la gente in due squadre - una squadra da una parte del cerchio, la seconda squadra dall'altra parte. Scegli una persona per squadra.

Le due persone stanno una di fronte all'altra - con le schiene rivolte verso i propri giocatori. Le due persone fanno un discorso su un tema a loro scelta, utilizzando gesti, ma senza sfiorare il proprio avversario. La prima persona che smette di parlare o che inizia a ridere ha perso.

Se dopo 1-2 minuti nessuno dei giocatori deve ridere o smette di parlare si cambiano comunque le persone che parlano.



Spud

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Una palla grossa, morbida
	All'interno All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

Il gioco è pensato per 4-20 persone. Ad ogni persona è assegnato un numero.

Una persona lancia la palla in alto e urla un numero. La persona con questo numero diventa «Spud» e cerca di prendere la palla, mentre gli altri si distribuiscono il più lontano possibile. Se la persona prende la palla prima che cada al suolo chiama un altro numero. Se prende la palla dopo che è rimbalzata al suolo chiama «Spud» e tutti devono fermarsi.

A dipendenza della grandezza della stanza o del campo di gioco lo «Spud» può muoversi da 0 fino a 4 passi in direzione di un'altra persona che cerca di colpire con la palla.

Se «Spud» colpisce la persona, questa riceve la lettera S. Se la manca o se la persona prende al volo la palla, è Spud che riceve la lettera S. La persona che riceve la lettera S continua lanciando la palla in aria e urlando il prossimo numero. I giocatori che vengono colpiti per la seconda volta, ricevono la lettera P, la terza volta la lettera U e la quarta una D.

Se qualcuno ha ricevuto tutte le 4 lettere S P U D è escluso dal gioco.



Stop!

	Regno Unito
	Squadre di 2 giocatori
	All'interno / All'esterno
	Nessuno
	All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

I giocatori vengono suddivisi in coppie. Due giocatori/trici stanno schiena contro schiena e uno/una chiama «Start!». Le giocatrici/i giocatori iniziano ad allontanarsi lentamente uno dall'altro. Dopo un paio di passi il primo giocatore urla «Alt!» ed i giocatori/le giocatrici si fermano e si guardano. Il secondo giocatore dice quindi di quanti passi pensa di aver bisogno per raggiungere il suo avversario. L'avversario dice un numero più basso se pensa che possa raggiungerlo in un numero di passi minore, oppure dice: «Provalo!». I due giocatori/le due giocatrici continuano l'azione fino a che uno dei due dice «Provalo!». La giocatrice/il giocatore che deve provarlo deve andare verso l'altro giocatore/l'altra giocatrice senza utilizzare più passi di quelli proposti. Se ci riesce vince, altrimenti perde. Il gioco continua con coppie diverse. I vincitori possono sfidare gli altri vincitori e così via.



Swapping Corners

	Egitto
	5 gruppi
	All'interno / All'esterno
	4 foulard scout
	All'interno All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

Dapprima si delimita gli angoli di un quadrato di ca 6x6 m con i foulard. Si sceglie un bambino che si metterà al centro. Gli altri bambini si distribuiscono uno per angolo. 2 bambini degli angoli cercano di scambiarsi il posto. Per far ciò si fanno un cenno di nascosto, come per esempio l'occholino o un altro cenno con la testa. Poi corrono veloci per scambiarsi il posto. Il bimbo che è in centro cerca però di prendere uno dei due posti liberi. Se ci riesce il bimbo senza posto deve andare in centro.



Switch

	Regno Unito
	Intero gruppo
	All'esterno
	Una zona del bosco con più specie arboree.
	All'esterno Tecnica scout Sportivo

Descrizione del gioco:

I giocatori vengono suddivisi in tre o quattro gruppi, p.es. acero, faggio, betulla o tiglio. In una zona adatta e definita i giocatori si mettono vicini al loro albero - solo uno per albero. Una giocatrice/un giocatore sta al centro e chiama il nome di un gruppo, p. es. «Faggio». Al segnale il gruppo nominato cambia il suo posto e corre da un faggio ad un altro. Il giocatore/la giocatrice al centro cerca di prendere un albero per sé durante il cambio degli alberi. Se riesce ad averlo la giocatrice/il giocatore che non ha più l'albero diventa il nuovo giocatore/la nuova giocatrice in centro. Quando il giocatore chiama «BOSCO» ogni giocatore/trice deve cambiare il suo albero per un altro albero della sua squadra.

Annotazione: Per finire il gioco è divertente se il giocatore/la giocatrice al centro chiama quattro o cinque volte di seguito «BOSCO». Se una giocatrice/un giocatore manda a sbattere un altro giocatore/un'altra giocatrice contro un albero questo giocatore/trice viene eliminato. In questo modo alcuni alberi possono sparire dal bosco, come succederebbe anche nel nostro ambiente naturale.



The Rival Dispatch Bearers

	Regno Unito
	Due gruppi
	All'esterno
	Nessuno
	All'esterno Di squadra

Descrizione del gioco:

Il gioco si gioca tra due squadre rivali, che chiameremo per semplicità piccioni e kibitz. Ogni gruppo sceglie un esploratore quale postino. L'animatrice/tore si piazza in un dato luogo, di preferenza in mezzo ad un bosco o all'incrocio tra più strade in una città, e gli esploratori scelti quali postino partono da punti opposti, distanti ca 2 miglia dall'animatrice/tore, e cercano di raggiungerlo. Il resto di ogni gruppo ha il compito di impedire che il postino avversario raggiunga il suo scopo. I piccioni osservano quindi il tragitto che dovrebbe fare il kibitz scelto e dal momento che il gruppo vincente viene determinato dal primo postino che raggiunge l'animatrice/tore i piccioni faranno tutto quanto possibile per prendere prigioniero il kibitz e assicurare il messaggio. I kibitz dal canto loro cercheranno naturalmente di raggiungere lo stesso scopo. Se il postino viene preso prigioniero non può naturalmente continuare. I gruppi devono tenersi ad una distanza di 200 iarde dal punto di partenza e di arrivo, in modo che i postini abbiano più chances di raggiungere l'animatore/trice. Per venir fatto prigioniero il postino deve venir trattenuto da un protettore, ma non è permesso combattere.



The snake

	Zambia
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	-
	All'interno All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

2 gruppi grandi uguali di bambini seduti formano un serpente: il primo bimbo si siede sul pavimento, il secondo, vicinissimo dietro al primo, allarga le gambe ed abbraccia sulla pancia il primo bambino...

Entrambi i serpenti partono assieme e saltellano o scivolano fino alla linea del traguardo. Qual'è il serpente che per primo porta tutti i bimbi suoi membri dietro questa linea?



Three Rope Tug

	Regno Unito
	Due gruppi
	All'interno / All'esterno
	Tre corde corte, gesso
	All'interno All'esterno Di squadra Sportivo

Descrizione del gioco:

I giocatori/le giocatrici vengono suddivisi in tre squadre e ogni giocatrice/tore riceve un numero. Ogni squadra si trova da una parte della stanza. In mezzo alla stanza viene tirata una linea, a cui sono appoggiate ad una certa distanza l'una dall'altra le tre corde. Quando viene chiamato un numero, il giocatore/la giocatrice corre dalla sua parte della linea e cerca di tirare due delle tre corde dalla sua parte della linea per guadagnare un punto. Il gioco continua e vince la squadra con più punti.



Tiger and Monkeys

	Canada
	Intero gruppo
	All'esterno
	Nessuno
	All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

La casa delle scimmie è chiaramente definita alla fine di un campo. All'altro estremo si trova un cerchio con un diametro di ca 3 metri. In questo cerchio siede una tigre con la sua preda.

Le scimmie corrono da casa loro e formano un cerchio attorno alla tigre, nella speranza di ricevere qualcosa. A volte la tigre si alza. In questo momento le scimmie corrono tutte a casa. Se la tigre prende una scimmia (la tocca con entrambe le mani) la porta nel suo cerchio dove si unisce alla tigre. Quando entrambe si alzano possono continuare a cacciare. Tutti gli animali presi vengono aggiunti al gruppo nel cerchio. Vince l'ultima persona ad essere presa.



Time Bomb

	Canada
	Due gruppi
	All'esterno
	Un orologio da cucina o una sveglia.
	All'esterno Notte Di squadra

Descrizione del gioco:

La «bomba ad orologeria» è un orologio che viene regolato in modo che suoni dopo ca 20 minuti. Viene nascosto in una piccola scatola.

Due squadre si sfidano. L'una ha il compito di piazzare la bomba in un luogo segreto, in modo che possa espl/e. Gli altri devono trovarla e disinnescarla. Ha vinto chi raggiunge prima il suo scopo.



Track Record

	Canada
	Due gruppi
	All'esterno
	Nessuno
	All'esterno Di squadra Tranquillo

Descrizione del gioco:

Una squadra siede con le gambe alzate, in modo che l'altra squadra può vedere le soles delle scarpe. Dopo un minuto gli osservatori e le osservatrici si girano mentre uno dell'altra squadra lascia le impronte in un posto di suolo adeguato o nella neve. Le osservatrici/gli osservatori vedono le impronte e cercano di scoprire chi le ha lasciate, senza poter vedere di nuovo le soles.



Travel fever

	Siberia
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	Un vasetto di jogurt vuoto o qualcosa di simile, sul cui fondo è fissata una corda con legato in cima un sasso.
	Gioco in cerchio All'interno Drausen Tranquillo

Descrizione del gioco:

In questo gioco bisogna fare entrare nel vasetto il sasso legato alla corda. Naturalmente senza utilizzare la seconda mano. Il primo che ce la fa può cominciare una storia. Le storie dei bimbi siberiani raccontano per lo più di un viaggio e delle avventure vissute in questo viaggio. Dopo che il giocatore ha raccontato una o due frasi, dà il bicchiere al prossimo giocatore. Ogni bimbo cercherà di mandare il sasso nel bicchiere. Questo fino a che qualcuno non ci riesce di nuovo. Il gioco finirà solo quando i protagonisti della storia saranno tornati tutti a casa.



Twins

	Canada
	Due squadre
	All'esterno
	Lista di ordini
	All'interno All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Tutti si dispongono in due grandi file con una distanza di ca 3 metri. Le giocatrici/i giocatori si numerano da destra a sinistra, le persone grandi stanno a destra e quelle più piccole a sinistra. L'animatore/trice dà un ordine e indica un numero. Le persone di entrambi i gruppi a cui è stato dato questo numero eseguono l'ordine. La squadra del più veloce riceve un punto.

Gli ordini possono essere i seguenti:

- Il numero uno passa sotto le gambe del numero 7.
- Il numero 12 si lascia prendere sulla schiena dal numero 2.



Various Dangers

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Una palla grossa, morbida, gressa
	Gioco in cerchio
	All'interno
	All'esterno
	Sportivo

Descrizione del gioco:

Tutti si tengono per mano e formano un cerchio il più grande possibile. Poi tutti fanno un passo verso il centro. Ora viene disegnato con un gesso un cerchio (cerchio dei pericoli).

Dopo che è stato definito il cerchio dei pericoli tutti si ritirano indietro e si tengono per mano. Una palla viene piazzata nel centro del cerchio. Al segnale le persone, che si tengono ancora per mano, si muovono verso destra attorno al cerchio. Un'animatrice/un animatore urla senza anticiparlo «cambio» oppure fischia. Tutti si muovono ora nella direzione opposta e cercano di portare gli altri nel cerchio del pericolo. Se qualcuno vi entra gridano tutti «Pericolo!» e scappano da lui. La persona nel cerchio prende la palla e cerca di colpire gli altri al di sotto del ginocchio. Dopo aver lanciato, indipendentemente dal fatto di avere colpito qualcuno o meno, si riforma il cerchio e il gioco continua.



Wet Egg Toss

	Canada
	Squadre di 2 giocatori
	All'esterno
	Palloncini ad acqua, acqua
	All'esterno Tranquillo

Descrizione del gioco:

Vengono formati due gruppi.
Le squadre si lanciano qua e là dei palloncini riempiti d'acqua, la distanza viene aumentata di un piede ad ogni lancio. Vince il paio che riesce a lanciare il palloncino più lontano prima che si rompa



Who is this?

	Afrika
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	-
	All'interno All'esterno Sportivo

Descrizione del gioco:

La metà dei giocatori si inginocchiano. Gli altri simettono dietro chi è inginocchiato e conentrambe le mani gli toccano la schiena. Chi è inginocchiato chiede quindi: "Cosa c'è sulla mia schiena?" Chi è in piedi risponde: "È cresciuto qualcosa", picchiano una mano per terra e dicono: "Voltati veloce!". Di conseguenza i bambini inginocchiati si voltano velocemente e cercano di prendere chi credo noche li abbia toccati. Se riescono a prendere la persona giusta si scambiano i ruoli. Altrimenti siriprova. Se dopo la terza volta il bambino non è riuscito ad attrappare la persona giusta può scegliere qualcuno che prenda il suo posto.



Who takes the lead?

	Sconosciuta
	A piacere
	All'interno / All'esterno
	-
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Viene scelto un bambino che si allontana brevemente. Un altro bambino sarà il capitano, mentre i rimanenti si mettono in cerchio. Il primo bambino può ora tornare. Il capitano inizia a fare un movimento, che gli altri dovranno imitare subito. Il movimento viene cambiato in continuazione (p.es. fare cenni col capo, grattarsi la pancia, saltellare...). Il bambino che si era allontanato deve cercare di capire chi è il capitano. Ha unicamente 3 possibilità di trovarlo. Dopo può scegliere il prossimo che si dovrà allontanare.



You pass them

	Canada
	Intero gruppo
	All'interno / All'esterno
	Due bastoni
	Gioco in cerchio All'interno All'esterno Bivacco Tranquillo

Descrizione del gioco:

Spiega solo a poche persone o solo alle animatrici / agli animatori il segreto di questo gioco.

Inizia il gioco dando i bastoni alla persona alla tua destra e dicendo: «Li passo incrociati.» oppure «Li passo non incrociati.» Dipende dal fatto che le gambe siano o meno incrociate, non i bastoni. La persona che riceve i bastoni dice: «Ricevo i bastoni incrociati/non incrociati», di nuovo a dipendenza della posizione delle gambe. Ad ogni passaggio dite se le persone sono messe giuste. Il gioco continua fino a che tutti non capiscono il trucco.



Impressum

Fasciolo	Raccolta di Giochi, contenuti internazionali dei corsi
Editore	Movimento scout svizzero, Berna
Gruppo di progetto	Lars Fischer / Google, Roman Hellmüller / Luxus, Martina Schneider / Twister, Eléonore de Planta / Okapi, David Imhof / Schnurri
Traduzione	Christina Germann-Chiari
Illustrazioni	Yves Schweizer, neuanstrich.ch & Flaticon.com (Freepik; Becris)
Layout	Kathrin Brotbeck / Cherry
Riferimento	2148.01.it
Copyright	© 2021 – Movimento scout svizzero (MSS) Speichergasse 31, CH-3011 Bern +41 (0)31 328 05 45, info@msds.ch, www.pbs.ch
	Tutti i diritti riservati. Qualsiasi genere di utilizzo con eccezione l'uso privato e permesso a livello contrattuale è concesso solo previa autorizzazione scritta da parte del MSS.

Se trovi degli errori o delle informazioni mancanti sei pregato di segnalarceli all'indirizzo miglioramenti@msds.ch. Grazie mille per la collaborazione!