



Uno spazio per giocare in corriera... all'APERTO... al chiuso...

2. GIOCHI ALL'ARIA APERTA

Bisogna sempre inventarne una per tenere vivo e frizzante il clima di gioia, di festa con i ragazzi. La gioia contagia, come il sorriso, come la buona tavola. Il gioco è una buona opportunità per farsi contagiare e per... contagiare. Basta buttarsi nella mischia e lasciarsi travolgere dal gioco.

La spiaggia, la piscina, il lago, il prato, il campo da gioco, sono i luoghi ideali per i giochi che vengono proposti per: divertirsi in allegria, far festa, riscoprire valori autentici come l'amicizia, la fraternità e la solidarietà.

a. LE FRESCHE BOMBE

Materiale	Giocatori	Età
Palloncini pieni d'acqua Due ceste	Una squadra per volta	Ragazzi

Indicazioni: La squadra si dispone lungo tutto il perimetro di una piscina. A fianco del primo giocatore è posta una cesta con tanti palloncini pieni d'acqua, le "fresche bombe", mentre a fianco dell'ultimo è posta una cesta vuota per raccogliere le "fresche bombe" inesplose. Al "via", i giocatori devono, con piccoli e delicati lanci, passarsi un palloncino alla volta fino all'ultima "fresca bomba", Se la "fresca bomba" esplose, ricomincia con un altro palloncino.
Vince la squadra che accumula più "fresche bombe".

b. IL BUCO NELL'ACQUA

Materiale	Giocatori	Età
Un salvagente, un pallone	Tutte le squadre	Ragazzi

Indicazioni: Un salvagente galleggia sull'acqua. I giocatori devono cercare di centrare il salvagente con il pallone. Gli avversari tentano di impedire l'impresa intercettando la palla. Se il pallone cade in mano agli avversari si ribaltano i ruoli.
Vince la squadra che fa più canestri.

c. CAMERIERE SARÀ LEI

Materiale	Giocatori	Tempo
Due tavoli, bicchieri di plastica, un vassoio, due bottiglie d'acqua	Uno per volta	Due minuti

Indicazioni: I due tavoli vengono posti ai due estremi del campo di gioco, al «via», il giocatore svita il tappo della bottiglia, riempie un bicchiere d'acqua, lo pone sul vassoio e lo trasporta al tavolo opposto, dove ripete l'operazione aggiungendo un altro bicchiere..., e così via fino allo scadere del tempo. Se il vassoio dovesse rovesciarsi, il numero di bicchieri già riempito è azzerato.

Punteggio: Un punto per ogni bicchiere pieno trasportato.

d. LE UOVA SODE

Materiale	Giocatori	Tempo
Palloncini pieni d'acqua, un canestro di vimini, un pentolone.	Uno per volta	Due minuti

- L'animatore del gioco invita i giocatori al suo stand recitando la seguente **filastrocca**:

*La gallina fa le uova,
ventisette a ogni cova.*

*Se ti piace la frittata,
ce ne vuole una covata.*

*Quando invece l'uovo è sodo,
si cammina in questo modo.*

Indicazioni: Al «via», il giocatore prende un palloncino dal canestro, lo mette fra le ginocchia, raggiunge la pentola e lo deposita tenendo le mani dietro la schiena. Poi torna indietro per ripetere l'operazione.

Punteggio: Un punto per ogni «uovo sodo» depositato in pentola «integro».

La proposta è tratta dal libro:

"Spazio" Associazione Volontariato educatori, **Nel "segno" dell'allegria. Come organizzare e animare giochi per tante occasioni**, Paoline



[Vai all'articolo](#)

