

# GIOCHI PER BAMBINI

Aggiornato al 13/04/2024

I giochi per bambini si svolgeranno al Palazzetto dello Sport di Pinasca, presso i campi da gioco in erba.

## **Regolamento:**

### **Punteggio finale**

Il gioco, essendo dedicato ai bimbi, non avrà una classifica finale né darà luogo a punteggio

### **Partecipanti**

Massimo 15 partecipanti per borgo di età scolare (infanzia o Primo Ciclo Elementari).

## **GIOCHI**

- **Terra e mare:** si disegna una linea dritta sul pavimento. Tutti i giocatori si dispongono in fila dietro la linea: così sono sulla 'TERRA' e dall'altra parte della linea c'è il 'MARE'. L'animatore comincerà a gridare 'TERRA'... 'MARE'...'TERRA'...'MARE'...'MARE'...'TERRA'...alternativamente, velocemente, lentamente...I giocatori dovranno saltare da una parte all'altra della linea rispettando le istruzioni dell'animatore, chi sbaglia viene eliminato.
- **Fulmine:** Si formano due squadre di egual numero. Si divide il campo da gioco in 2 parti: una per squadra 1 e l'altra per la squadra 2. Tutti i giocatori si devono sistemare sulla linea che separa i due campi, uno di fronte all'altro: un giocatore della squadra 1 di fronte al giocatore squadra 2, fino ad occupare tutta la linea. Al via dell'animatore ogni squadra deve riuscire ad attraversare il campo nemico e portarsi al di là dello stesso. Ma attenzione c'è una difficoltà, i giocatori, nel proprio territorio possono immobilizzare un avversario toccandolo: esso può liberarsi solo se un suo compagno libero passa sotto le sue gambe. Vince chi per prima ha tutta la squadra riunita al di là della metà campo avversaria.
- **Spara il palloncino:** ogni partecipante di ciascuna squadra sarà distanziato dal proprio compagno di almeno 3-4 metri. Il primo del gruppo prenderà dal catino il palloncino, lo lancerà al secondo e questi senza farlo cadere a terra lo passerà al terzo fino all'ultimo che dovrà cercare di colpire l'avversario della fila parallela. L'avversario non potrà muoversi dal posto, ma soltanto con il movimento di corpo dovrà cercare di schivare il palloncino. Se l'avversario viene colpito, questi è eliminato, chiaramente creando uno 'scompenso' nella fila della propria squadra, perché le distanze tra un compagno e l'altro aumentano e quindi aumenta anche la difficoltà nel passare il palloncino. Vince chi al termine del tempo massimo stabilito, rimane con più giocatori.
- **Staffetta con i bicchieri:** le squadre si dispongono sedute in fila indiana dietro una linea di partenza. Alla distanza di circa 10 metri verranno posti dei secchi pieni d'acqua e una bottiglia all'inizio delle file. I ragazzi delle squadre devono correre, uno alla volta, a riempire il bicchiere nel secchio e vuotarlo all'interno della bottiglia e poi passare il bicchiere a quello dietro. Vince chi riesce a riempire la bottiglia per primo.

- **Fazzoletto:** Le due squadre di giocatori sono disposte su due file parallele ed ad ogni partecipante viene assegnato un numero, i numeri assegnati devono essere progressivi partendo da uno. Davanti alle due file indiane di giocatori è presente il portabandiera che con un braccio teso in avanti tiene penzolante con due dita un fazzoletto. A questo punto il portabandiera chiama un numero a caso fra quelli assegnati ai componenti delle due squadre. I giocatori chiamati in causa (corrispondenti al numero chiamato) corrono verso la bandiera con uno scopo ben preciso, prendere la bandiera e tornare nella propria postazione. In questo caso viene segnato un punto alla squadra di chi porta in "base" la bandiera. E' possibile però anche effettuare un punto toccando il giocatore che rubata la bandiera sta correndo verso la base.
- **Rete dei pesci:** I giocatori sono divisi in due gruppi: l'uno è disposto in cerchio, i giocatori si tengono per mano a braccia tese, sono la "rete"; l'altro è disposto all'esterno del cerchio, sono i "pesci". I giocatori che costituiscono la "rete", senza farsi sentire dai "pesci", si mettono d'accordo su un numero. Essi, tutti insieme ed ad alta voce, contano ritmicamente. I "pesci" nel frattempo entrano ed escono dal cerchio, passando sotto le braccia dei compagni. Al numero convenuto, i giocatori che formano il cerchio, abbasseranno le braccia: tutti i "pesci" rimasti nella rete (nel cerchio) diventano maglie della rete. Il gioco continua fino alla cattura di tutti i "pesci".