

## GIOCHI VARI

### Il serpentone

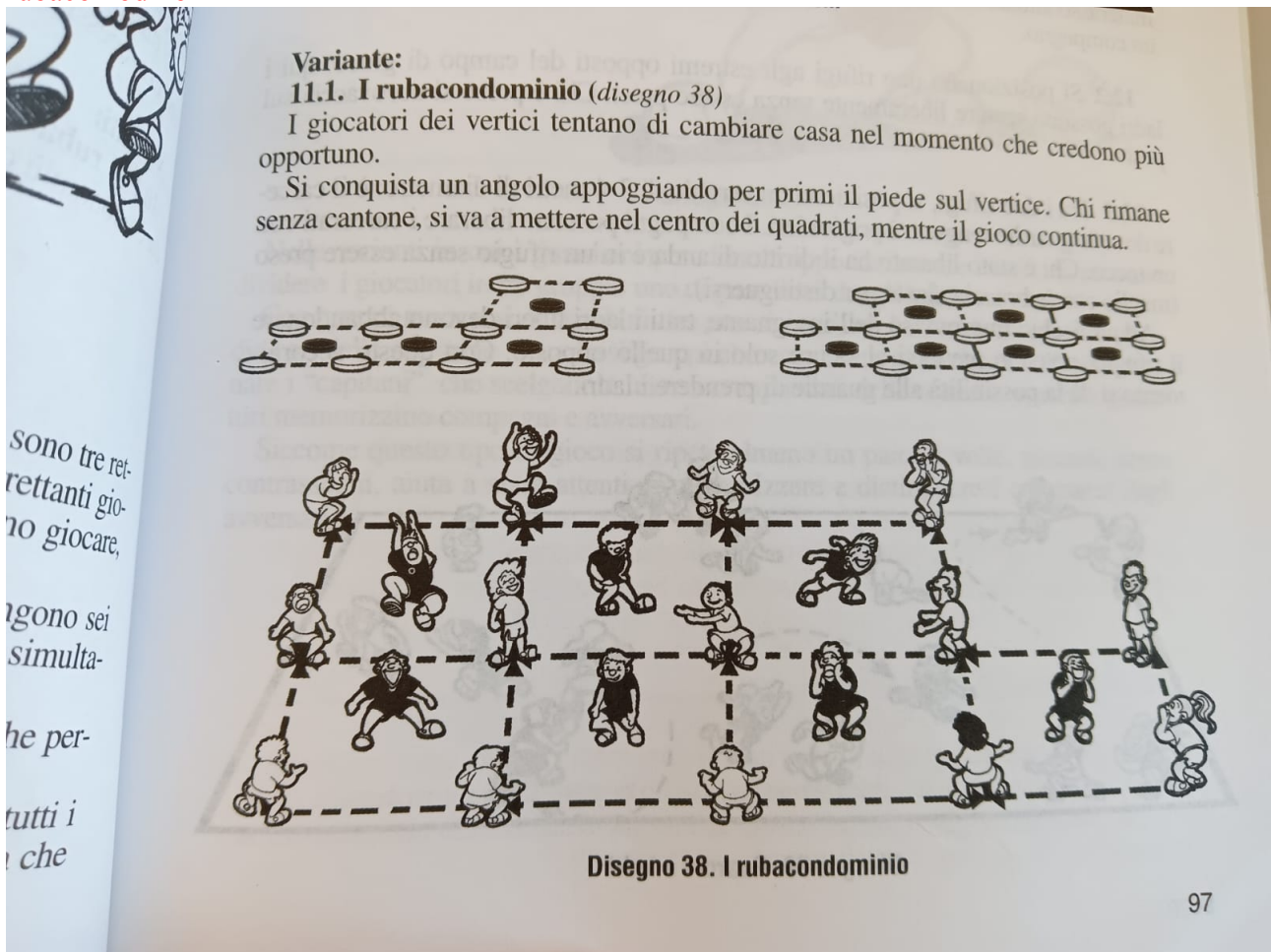
I bambini, divisi in due o più squadre, si dispongono in fila indiana e si mettono in ginocchio. Ogni giocatore deve afferrare le caviglie del bambino davanti a sé, ad eccezione del capo-serpente. Al via i serpentoni devono raggiungere la linea di arrivo, senza mai staccarsi. Se il serpente si divide, tutti i concorrenti devono correre alla linea di partenza e iniziare nuovamente. Vince la squadra che arriva per primo al traguardo.

Opzione: tirare l'acqua ai bambini con il tubo per aumentare la difficoltà

### Il lupo mannaro

Giocare a prendersi è una soluzione imbattibile per sfogare le energie. Un bambino è il cacciatore e deve prendere gli altri bambini, che sono i conigli. Chi viene catturato deve restare fermo senza muoversi: diventa un coniglio immobile. Se viene toccato da un altro coniglio, il coniglio immobile può di nuovo muoversi. Il cacciatore quindi non deve solo catturare i conigli, ma anche sorvegliare quelli immobili.

### rubacomodino



## Il fischio magico

### 21. Un gioco di ordine. Il fischio magico

Questo gioco richiede particolare attenzione alle consegne date.

Il gruppo di bambini si muove liberamente seguendo le indicazioni dell'istruttore, che propone diverse attività per esercitare gli schemi motori e posturali e le capacità coordinative. Di seguito riporto alcuni esempi.

- Camminare: sui talloni, sui bordi interni ed esterni, sulla punta dei piedi
- Correre: in avanti, indietro, verso destra, sinistra, girando su se stessi, sempre con lo stesso piede davanti, con passi corti e veloci, corti e lenti, lunghi, facendo rumore con i piedi, senza fare rumore, a gambe divaricate ecc.
- Saltare: su un piede, su due, all'indietro, saltellare, galoppare, salto e giro di 90°, di 180°, di 270°, di 360° ecc.
- Circondurre le braccia in avanti, in dietro, aprire e chiudere le braccia orizzontali, battere le mani dietro e avanti, sotto le gambe ecc.
- Combinare modi di spostamento con movimenti degli arti superiori, arti inferiori, quadrupedia ecc.

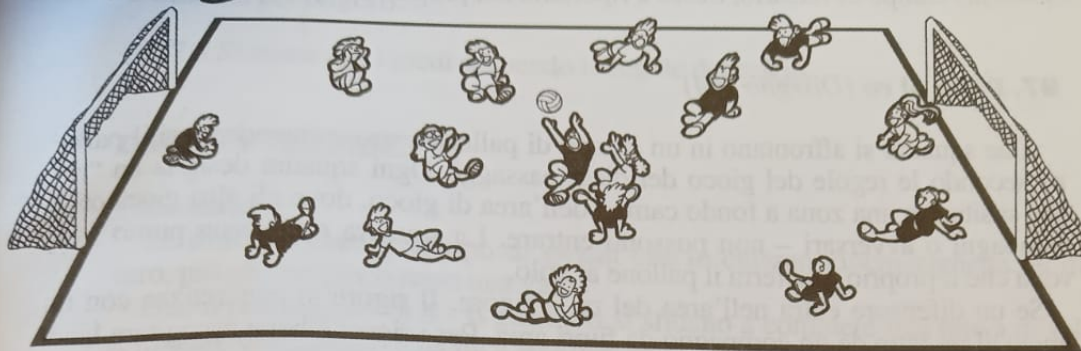
L'insegnante avrà cura di alternare esercizi più faticosi con altri meno, esercizi per gli arti inferiori con altri per gli arti superiori ecc.

Dopo un breve tempo di attività, l'istruttore inserisce nel gioco delle varianti come, ad esempio, quelle sottostanti.

- Se nomina un colore: i giocatori devono appoggiare i due piedi su una riga di quel colore.
- Se dice un numero: i bambini devono prendersi per mano e disporsi in cerchio, formando gruppi con un numero di componenti uguale al numero chiamato.

La melanzana

...toccato con la palla in mano, la deve passare  
...avversari.



Disegno 162. Palla terra

### 96. La melanzana (Disegno 163)

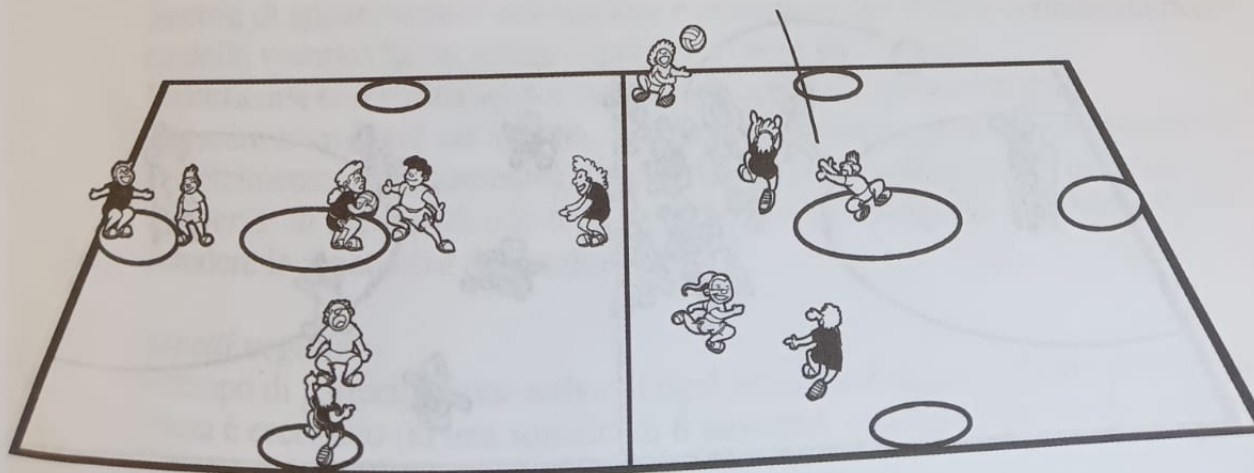
Due squadre (ognuna composta da un minimo di 3 ad un massimo 7 giocatori) si affrontano in un campo da pallacanestro diviso in due. In ogni metà campo vi sono: un cerchio in cui si trova una palla, due isole e un carcere.

Si tratta di fare punto conquistando la palla posta nel cerchio del campo rivale, impedendo al contempo che l'avversario faccia altrettanto.

Chi esce dal campo di gioco o viene toccato in campo avversario (un piede salva l'altro) finisce in carcere, dove rimane sino a quando un compagno lo libera, toccandolo.

Tutti i giocatori di entrambe le squadre tentano sia di prendere il pallone dal cerchio del campo nemico (dove i difensori non possono entrare), sia di impedire agli avversari di impossessarsi del proprio.

Si possono usare le isole come posto di sosta (franco) da dove partire per: liberare i compagni prigionieri, entrare nel cerchio oppure tornare nel proprio campo.



Disegno 163. La melanzana

## ACCHIAPPA lo scettro

Mettete in cerchio tante sedie quanti sono i bambini, meno una. Colui che non ha sedia è sotto e sta in piedi in mezzo al cerchio con un bastone o con una scopa con la punta poggiata per terra. Quindi chiama per nome uno dei bambini seduti e subito dopo lascia andare il bastone: il bambino che è stato chiamato deve acchiappare il bastone prima che questo tocchi per terra. Se non riesce ad acchiapparlo, va sotto. Se invece ci riesce, quello che è sotto ne chiama un altro.

Una volta nel cerchio, il giocatore che si impossessa del pallone, deve passarlo ad un compagno; infatti, non si può uscire dal cerchio con la palla in mano. Se fallisce il tentativo di passare la palla, chi si trova dentro al cerchio deve tornare, a braccia alzate, nel proprio campo. Vince la squadra, il cui giocatore, ricevendo la palla nel campo avversario, riesce a riportarla nel proprio campo.

### **97. Palla al re** (Disegno 164)

Due squadre si affrontano in un campo di pallacanestro, contendendosi il pallone secondo le regole del gioco dei dieci passaggi. Ogni squadra designa un "re" che si situa in una zona a fondo campo dell'area di gioco, dove gli altri giocatori - compagni o avversari - non possono entrare. La squadra ottiene un punto ogni volta che il proprio re afferra il pallone al volo.

Se un difensore entra nell'area del re, è rigore. Il rigore si concretizza con un lancio al re, fatto da un compagno da fuori area. Per i rigori è bene escogitare lanci di non facile esecuzione: all'indietro, con gli occhi chiusi, sospeso in aria (saltando), all'indietro fra le gambe, con gli occhi chiusi saltando, ecc.

Se un attaccante entra nell'area, è fallo e il pallone passa alla squadra avversaria. Ad ogni goal, si cambia il re.

#### **Varianti:**

**97.1** Chi detiene la palla può spostarsi solo di due passi.

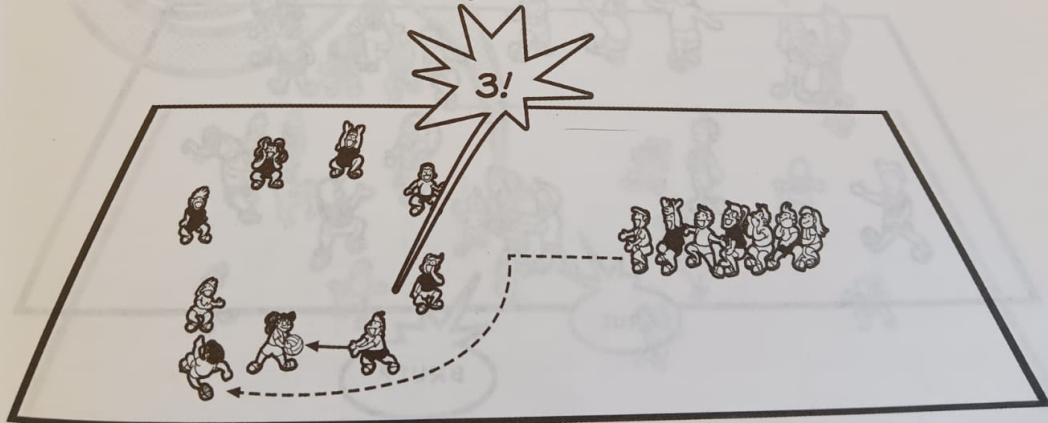
**97.2** Si può palleggiare...

Disegno 194. Palla capitana

**114. Palla orologio** (Disegno 195)

Si formano due squadre: una, con i giocatori disposti in cerchio, si passa una palla in senso orario. L'altra squadra ha i giocatori disposti in fila indiana che, a turno come in una staffetta, corrono intorno al cerchio.

Al via partono contemporaneamente sia il primo corridore della fila, sia i passaggi della palla. La squadra in cerchio conta a voce alta ogni passaggio. Quando l'ultimo corridore termina il proprio giro, la palla viene fermata e si dichiara il totale dei passaggi realizzati. Dopodiché le due squadre invertono i ruoli. Vince la squadra che riesce a fare più passaggi.



Disegno 195. Palla orologio