

GIOCHI SECONDO TURNO

Prima settimana

Giocone medie

Abbatti il castello di jadis

Gioco a tempo

Cerare un campo circolare con dei cinesini e al centro cerare un castello con dei coni.

La squadra che difende può muoversi solo sopra i cinesini e quella che attacca deve girare attorno al campo.

La squadra attaccante deve lanciare i palloni per far crollare il castello

E quella che difende deve intercettare i palloni.

Una volta che il castello cade ci si scambia.

Al CAMBIO!! Dell' operatore le due squadre si scambiano. Chi attaccava difende e chi difendeva attacca.

Scoppo del gioco abbattere più volte il castello.

Giocone elementari

LA SLITTA DI JADIS

Ogni squadra crea un serpentone. Tutti i bambini tranne l'ultimo sono bendati, tutti seguono le indicazioni dell'ultimo della fila.

Lo scopo del gioco è completare il percorso nel minor tempo possibile (che deve essere facile in quanto bendati).

I comandi sono:

1. Battere due volte sulle spalle se vuole che vada in avanti
2. Battere sulla spalla destra se vuole che vada a destra
3. Battere solo sulla sinistra se vuole che vada a sinistra
4. Battere una volta su entrambe le spalle se vuole che si fermi

I giocatori si passano gli ordini battendo sulle spalle di quello che hanno di fronte a catena fino al primo che muove tutta la fila.

Chi termina per primo il percorso vince.

Seconda settimana

Giocone medie

Libera edmund

Fare due squadre

Squadra Aslan e squadra Jadis

Su un campo rettangolare UN QUARTO è territorio riservato alla squadra di Aslan e TRE QUARTI territorio della di quella di Jadis.

La squadra di Aslan porta lo scalpo, e un bambino di questa squadra dovrà essere scelto per fare Edmund.

SVOLGIMENTO

La squadra di Aslan deve attaccare il campo di jadis e correre fino alla prigione dove Edmund è intrappolato, i giocatori non devono farsi togliere lo scalpo altrimenti devono ripartire dalla propria parte del campo, i giocatori della squadra di jadis non possono invece entrare in quello di Aslan, possono solo difendersi dagli invasori.

Gioco a tempo 15 minuti poi cambio, le due squadre si scambiano. Chi attaccava difende e chi difendeva attacca.

Giocone elementari

Scappa dallo scettro

I poersonaggi sono : la strega che acchiappa (nei primi giri lo farà una ragazza volontaria) i leoni che liberano.

I bambini scappano dalla strega che li puo' prendere solo con uno scettro (non una mazza chiodata) , se vengono presi devono fermarsi e accovacciarsi a terra. Possono essere liberati dai compagni liberi(scavalcandoli) . variante : scegliere 3 bambini con la casacca che faranno i leoni e solo loro potranno liberare i compagni imprigionati .

Variante 2 una o due bambine di 5 anni possono fare le streghe

Variante 3 un bambino di 5 può fare il nano indossando una casacca ed acchiappare insieme alla strega

Giocone asilo

MOVIMENTI MAGICI

Bimbi in uno spazio aperto. Si sceglie un bambino che faccia da indovino e lo si invita ad allontanarsi dagli altri. Un altro bambino farà il capo. Il capo fa un movimento e tutti lo imitano; allora l'indovino ritorna fra gli altri, si mette in mezzo al gruppo e cerca d'indovinare chi è il capo. Il capo fa ogni genere di movimenti e smorfie e tutti gli altri bambini devono imitarlo il più prontamente possibile. L'indovino può tentare 3 volte d'indovinare chi è il capo. Se indovina, sarà lui a nominare il prossimo capo.

