

Un gioco possibile

I ragazzi e le ragazze della classe quinta della scuola primaria "Nereo Merighi" di Novaglie



Ed eccoci di nuovo al lavoro!

DOPO AVER SCRITTO RACCONTI E RICETTE.... AL RITORNO A SCUOLA ABBIAMO DECISO DI SVOLGERE LO STESSO IL NOSTRO RUOLO DI TUTOR, SEBBENE "A DISTANZA".

NON POTENDO AFFIANCARE I BAMBINI DELLA PRIMA, COME TRADIZIONE, ABBIAMO DECISO DI CONFEZIONARE (PER LORO E PER GLI ALTRI COMPAGNI) UNA RACCOLTA DI GIOCHI CHE SI POSSONO FARE NONOSTANTE LE RESTRIZIONI IMPOSTE DAI PROTOCOLLI E DALLE PROCEDURE ANTI-COVID CHE DOBBIAMO RISPETTARE.

BUON DIVERTIMENTO!

Capobanda e detective T. M.

In quanti si gioca (eventuali squadre): minimo 5 massimo 20 persone

Ruoli: Capobanda e Detective

Dove si gioca: sia all'aperto che al chiuso

Procedimento del gioco: Si fa una gara di corsa: chi vince fa il detective e esce fuori o si allontana, il resto del gruppo si sceglie un capobanda. Questi deciderà i movimenti (alzare una gamba, muovere il collo, ecc.) che tutti gli altri devono seguire. Quando la persona che è uscita (il Detective) rientra, deve scoprire il capobanda osservando i movimenti dei membri del gruppo. Se il detective scopre il capobanda, il capobanda diventa il detective.

Regole del gioco: non si possono usare messaggi verbali, il detective ha solo due possibilità per indovinare.



Tocca la tana

F. L. M.

In quanti si gioca: si gioca in più di tre e al massimo di cinquanta persone.

Ruoli: ognuno deve avere una tana; si segna la tana sopra un muretto, distanziata di un metro dalle altre. Le tane vengono segnate con un gessetto.

Una persona scelta a caso prende. Si posiziona sulla casella più distanziata (che si trova a 2 metri e mezzo – 3 metri). Questa persona prende. Dove si gioca: si gioca in un cortile meglio se con tanti posti dove nascondersi.

Procedimento del gioco (come si vince come si perde): quello che prende incomincia a contare fino a trenta, quaranta, per dare il tempo che gli altri si nascondano.

Quando ha finito di contare si volta e va a cercare gli altri: appena ne vede uno deve gridare il nome e mettersi a correre verso la sua tana, se la tocca prima che il giocatore possa toccare la sua, quello che prende ha vinto e non deve più prendere sennò deve continuare a correre finchè non toccherà la tana prima di un altro.

Regole: le persone fra di loro devono essere distanti un metro.

Se la persona che prende non grida il nome non vale.



Copia la posizione E. S. C. R.

Si può giocare da 4 a più persone.

Nel gioco c'è un capitano e poi gli altri studenti.

Si deve giocare all'aperto, perchè c'è bisogno di molto spazio se c'è la distanza di un metro.

Il capitano del gioco viene sorteggiato facendo la conta, mentre i bambini restanti si posizionano nel cortile.

Poi il capo gioco si mette immobile in una posizione e gli altri bambini lo devono imitare.

Invece il bambino che si muove perde.

La regola del gioco è che bisogna copiare la posizione correttamente.

Meglio avere un arbitro che controlla la posizione.



Un, due, tre... Stella!

A. B. e G. B.

Necessario: Per giocare servono dei bastoncini per fare una linea lontane un metro dalla persona che conta, oppure si fa una linea con i gessetti.

Numero partecipanti: Si gioca in più di 3 persone, fino al massimo consentito dallo spazio disponibile.

Ruoli: un giocatore conta (uno due tre stella) gli altri giocatori devono arrivare alla linea fatta con i bastoncini, per scegliere il giocatore che conta bisogna fare la conta.

Dove si gioca: in uno spazio aperto e ampio.

Come si vince: vince il giocatore che supera per primo la linea fatta con i bastoncini urlando "STELLONE". Tutti gli altri perdono.

Per giocare a 1,2,3, Stella, mantenendo la distanza di sicurezza di 1 metro, abbiamo bisogno di uno spazio all'aperto. Bisogna tracciare una riga di partenza e una di arrivo, e con una "conta" si decide chi sarà a contare. Chi conta si mette dopo la linea di arrivo con le spalle rivolte agli altri giocatori e, dopo aver detto "1,2,3, Stella", si gira di scatto verso gli altri. Gli altri giocatori si mettono sulla linea di partenza e, mentre chi sta "sotto" conta, si devono muovere e bloccarsi, prima che chi conta si giri, rimanendo immobili. Chi si muove, anche di pochissimo, deve ricominciare. E' vietato contare troppo velocemente o troppo lentamente ed anche imbrogliare: finchè quello che deve contare non comincia, non si deve partire. Bisogna ricordarsi di mantenere la distanza di sicurezza in tutte le fasi del gioco.



L'assegnapassi A. S.

Nel gioco dell'assegna passi si può giocare in quanti si vuole e non ci sono squadre.

Tutti i giocatori hanno lo stesso ruolo, a parte un'unica persona che comanda il gioco e ordina che tipo di passi devono fare i giocatori.

Si sceglie chi comanda il gioco facendo una gara di corsa.

Si gioca in cortile, all'aperto e nello spazio assegnato. Serve il muretto.

I compagni devono stare tutti in riga ad un metro di distanza tra loro e quello che assegna i passi sta dalla parte opposta. I passi possono essere di tutti i tipi per esempio: il passo da gigante, da formica, da ballerina, da coniglio oppure da pipistrello muovendo le braccia.

Vince chi arriva primo al muretto con i passi assegnati dal compagno.

Non si può barare e i compagni non possono fare passi in più o in meno.

Chi vince va al posto di chi comanda.



Regina Reginella M. C.

In quanti si gioca: non c'è un numero preciso di giocatori, si può giocare da tre giocatori in su.

Ruoli: I ruoli del gioco sono due: un giocatore fa da Regina e gli altri fanno i Cortigiani.

Dove si gioca: Si gioca in uno spazio ampio come, ad esempio, un cortile, un campo da calcio o un prato. Si deve tracciare un castello.

Procedimento del gioco: Il gioco inizia quando un giocatore formula alla Regina una domanda: “ Regina Reginella quanti passi devo fare se al tuo castello voglio arrivare?”.

La Regina, così, dice ai giocatori quanti e quali passi devono fare per raggiungere il suo castello (ad esempio: 5 passi da formica).

Il Cortigiano che durante il percorso perde l'equilibrio, sbaglia a contare, oppure sbaglia il passo, torna alla linea di partenza.

Vince il gioco chi raggiunge per prima la Regina senza errori. Perde chi resta più indietro.

Regole del gioco: Bisogna effettuare il percorso senza sbagliare i passi per arrivare per primi alla linea, segnata per terra con dei gessetti, che rappresenta il Castello.



Lo sguardo P. F.

Si gioca a coppie, le coppie le decide l'arbitro.

Si gioca in multipli di 3 (la coppia ed un arbitro).

Bisogna abbassare la mascherina, quindi bisogna stare almeno ad un metro e mezzo di distanza uno dall'altro.

Ci si posiziona uno davanti all'altro, dobbiamo mantenere le distanze, ma non troppo, per riuscire a vedere l'avversario se ride o no.

Ci si guarda in faccia aprendo gli occhi.

Lo scopo del gioco è far ridere l'avversario; si possono fare le smorfie e chi vince deve rimanere serio.

L'arbitro decide e interviene nei casi di dubbio.

Si può giocare sia all'aperto, sia al chiuso.

L'arbitro si decide facendo la conta (Es. Macchinina Rossa Rossa).



L'alfabeto umano

M. N.

Per giocare, servono minimo tre giocatori, non c'è un massimo.

C'è un giudice e ci sono i giocatori. Il giudice si sceglie facendo la conta.

Si può giocare dappertutto, basta che ci siano le distanze.

Il giudice sceglie due lettere, quella iniziale e quella finale di una parola.

I giocatori, a turno, dicono una parola che deve cominciare con la lettera iniziale e finire con la lettera finale che ha detto il giudice.

Ogni giocatore ha quindici secondi per trovare la parola; se nel tempo dato il giocatore non trova una parola, avrà un'ultima possibilità per restare in gioco: il giudice sceglie un bambino/a che a distanza si tolga un secondo la mascherina e dica una parola, però facendo solo il segno con le labbra e non dicendo la parola a voce alta. Il giocatore che prima aveva sbagliato, deve indovinare la parola che dice il bambino scelto dal giudice, il bambino che deve indovinare, ha tre tentativi al massimo.

Se sbaglia tutte e tre le volte è eliminato, se in uno dei tre tentativi fa giusto può continuare il gioco assieme agli altri. Vince il giocatore che rimane in gioco. Perdono tutti gli altri.

Non si può ripetere la stessa parola che ha detto qualcun altro, hai solo tre tentativi, se sai la parola quando sei già fuori dal gioco non puoi tornare dentro, quando uno non sa una parola da dire e un bambino gli sta facendo il segno con le labbra, il bambino scelto dal giudice non può dire parole in altre lingue, se non la sua di lingua.



Le cocucce S. B.

Si decide chi è il cocucciario, cioè colui che inizia il gioco.

Si assegna un numero a ogni giocatore.

Ogni giocatore deve tenere un ritmo di 4/4, battendo prima su una coscia e poi sull'altra con la mano aperta e poi facendo il segno dell'Ok alle spalle sinistra e destra (o destra e sinistra).

Il cocucciario comincia il gioco, andando a ritmo e dicendo le seguenti parole:

-Sono andato al mercato e ho comprato...

(esempio) 5 cocucce!-

Il numero 5 risponde: -Come 5 cocucce?-

Il cocucciario replica: -Quante ne puoi?-

Il numero 5 dice: -7 cocucce!-.

A questo punto il gioco è avviato e continua finchè qualcuno non sbaglia, cioè: non dice la parola "cocucce", oppure non mantiene il ritmo, oppure sbaglia numero.



Indovina la parola R. R.

Nome: Indovina la parola.

In quanti si gioca?: Un insieme di persone. Minimo 3, massimo 20.

Ruolo: Uno a turno comanda e gli altri devono indovinare.

Dove si gioca: Si può giocare in uno spazio chiuso, ma anche all'aperto.

Procedimento: Al turno della persona deve pensare una cosa, deve dire al gruppo la prima lettera e delle indicazioni.

Ad esempio, se si vuole fare indovinare la parola cartella: <<Inizia con la lettera "C" e si mettono i libri dentro>>.

Regole del gioco: Ciascuno ha solo un tentativo per indovinare. Se sbaglia, starà zitto fino al turno successivo. Chi indovina sarà il suo turno a comandare.



Mimo della scenetta

C. D. M.

Gioco a squadre con un numero minimo di tre giocatori per squadra.

Ruoli: due giocatori mimano e gli altri giocatori devono indovinare il mimo.

Ogni squadra nomina un capitano.

Con “sasso-carta-forbice” si decide la squadra che inizia.

Si gioca in uno spazio abbastanza grande e all’aperto.

Ci sono due squadre: due componenti della prima squadra (il capitano ed un altro della squadra scelto dal capitano) si allontanano, per non farsi sentire da chi deve indovinare, e decidono cosa mimare: una scenetta.

Quando i due componenti della squadra hanno deciso cosa mimare, lo mimano ed entrambe le squadre devono cercare di indovinare cosa stanno mimando. La squadra che indovina vince quel round di gioco e ottiene un punto.

Il giocatore che ha indovinato, a qualunque squadra appartenga, sceglie poi un altro giocatore della sua squadra per fare un nuovo mimo.

Quando scade il tempo a disposizione, vince la squadra che indovina il maggior numero di mimi.

Le regole del gioco sono:

1. Non indicare oggetti che ci sono intorno.
2. Mimare nel tempo stabilito: per esempio 2 minuti. La maestra può tenere il tempo con un cronometro.
3. Non parlare mai mentre si mima.



Mimo di una parola

D. G.

Per giocare al “gioco del mimo” non c’è un numero massimo di giocatori e l’età può essere dai 5 agli 11 anni (se siamo a scuola).

In questo gioco i ruoli sono due: uno che mima e l’altro che indovina.

Il gioco del mimo può essere fatto sia all’aperto, se c’è bel tempo, oppure al chiuso in caso di brutto tempo.

Tra le persone che decidono di giocare si fa la conta per scegliere chi farà per primo il mimo (mantenendo le distanze e rispettando i vincoli).

Il mimo dovrà far indovinare, a chi lo sta guardando, cosa sta mimando usando solo i gesti. Le cose da mimare possono variare dai lavori, agli oggetti, agli animali etc.

Per rendere ancora più divertente il gioco si può inserire un tempo massimo, che si può stabilire anche in seguito, per indovinare cosa è stato mimato.

Il tempo si tiene contando a mente.

Con il passare del tempo si possono rendere più difficili le cose da mimare.

Chi indovina alza la mano e blocca sia il mimo nei movimenti che il tempo.

Se la risposta è esatta andrà a prendere il posto del mimo e dovrà, a sua volta mimare, altrimenti il mimo dovrà proseguire, se non è ancora scaduto il tempo.

Oppure dare la soluzione e mimare un’altra cosa fino a quando non verrà indovinata.

Vince chi indovina più volte. Perde, purtroppo, chi indovina meno.



Mimo a squadre C. T.

Si gioca in due squadre, se si gioca in quattordici: sette contro sette.

Si nominano due capitani, che fanno la squadra, scegliendo un compagno alla volta per ciascuno.

Si gioca in cortile.

Ogni squadra decide chi dovrà mimare.

Si fa pari e dispari per decidere chi inizia.

Chi inizia sceglie l'argomento tra animale, azioni o oggetti ecc, e lo dice alla sua squadra.

Uno della squadra del mimo tiene il tempo.

Si hanno trenta secondi a disposizione per rispondere, dopo di che, finiti i trenta secondi, se non si ha indovinato, il punto va alla squadra che ha mimato, e si passa all'altra squadra.

Vince la squadra che arriva prima a 10 punti.



La trappola del mimo

Z. G.

Si gioca in quattordici, divisi in due squadre da sette giocatori.

I ruoli sono un mimo e sei intrappolati per ogni squadra.

Si gioca in cortile per mantenere la distanza di un metro dai compagni.

Ogni squadra sceglie il suo mimo che si mette davanti ai compagni a due metri di distanza.

Il mimo imita ai suoi giocatori l'oggetto in cui sono intrappolati.

Loro devono cercare un modo particolare per uscire dall'oggetto mimando.

Vince la squadra con più giocatori che si sono liberati.

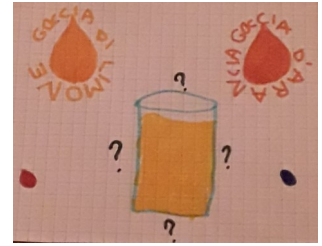
La prima regola è mantenere un metro di distanza tra i giocatori.

Il mimo e i suoi compagni non possono parlare.

Non vale il modo "normale" di uscire.



Le conte 1^ parte



AMBLIMBLONE

Amblimblone goccia di limone goccia d'arancia mi viene mal di pancia bevo il tè, non ce n'è

Punto rosso punto blu.... esci fuori proprio tu!!!

CONTA CONTA CONTARELLO

Conta conta contarello questo gioco è molto bello,
molto bello come te, conta UNO, DUE, TRE!!!

CONDIRE L'INSALATA

Olio, pepe, sale, per condire l'insalata

Insalata non ce n'è,

a star fuori tocca a TE!!!

LA BALENA BIRIBÌ

La balena Biribì che faceva la pipì,

la faceva di tre colori: rosso, giallo, verde... fuori!

MACCHININA ROSSA ROSSA

Macchinina Rossa Rossa dove vai?

(un bambino dice il nome di una città).

Quanti chilometri farai?

(il bambino dice un numero, poi si comincia a contare).



MILANO-MILANO

Milano Milano una grande città, si canta, si balla a spasso si va;

- Hai visto mio marito? (Sì)
- Di che colore era vestito? (Giallo)
- Ce l'hai tu questo colore? (Sì)
- Vuoi uscire per favore?



Le conte 2^a parte

AMBARABACICCOCCÒ

Ambarabaciccicoccò tre civette sul comò,
che facevano l'amore con la figlia del dottore,
il dottore si ammalò ambarabaciccicoccò.



QUANTI PESCI?

Indovina indovinello, quanti pesci nel ruscello? (5)
In questo caso si conta fino al numero 5.

PASSA PAPERINO

Passa Paperino con la pipa in bocca, guai a chi la tocca, l'hai toccata tu. Esci fuori prima tu!

UCCELLIN CHE VIEN DAL MARE

Uccellin che vien dal mare
Quante penne puoi portare?
Io ne porto mille e tre...
Uno due e tre.

PESCA PESCATORE

Pescatore che navighi in mare,
Quanti pesci puoi tu pescare ?
E uno due e tre,
Pesciolino tocca a te.

UCCELLIN DAL BECCO ROSSO

L'uccellin dal becco rosso
E'caduto giù nel fosso
Giù nel fosso non c'è più
Resti fuori proprio tu!

