

# GIOCHI 1 – 2 ELEMENTARE

## 1° Settimana

### Lunedì 15 giugno

#### La valigia di Lucy

Mini caccia al tesoro nella quale i bambini, divisi in quattro squadre devono trovare dei foglietti, sparsi nel campo da gioco, raffiguranti oggetti che servono a Lucy per partire. Ogni qualvolta venga trovato un biglietto deve essere portato all'animatore che colorerà l'oggetto corrispondente su un cartellone raffigurante la borsa di Lucy. Vince il gioco la squadra che trova più foglietti.

#### IL MILLEPEDI (*gioco di riserva*)

Due gruppi di bambini si dispongono in due file a sufficiente distanza una dall'altra; gli animatori possono inserirsi nel gioco. Tutti si inginocchiano e afferrano con le mani le caviglie di quello davanti. Ad un segnale i millepiedi si mettono in movimento e seguono sul prato una linea tracciata, a gara, certamente con molte urla e capitomboli

### Mercoledì 17 giugno

#### GARA DI ORIENTAMENTO IN CITTADELLA (pomeriggio)

Si danno ai bambini alcuni strumenti di base per orientarsi e poi affrontano la grande prova (percorso nel bosco con degli indizi). Mentre attendono il loro turno, per non farli annoiare, sono proposti i due giochi che seguono). Mentre fanno il percorso possono incontrare dei personaggi della storia che aiutano o ostacolano il percorso

### Venerdì 19 giugno

#### CATTURA EDMUD

2 squadre. I bambini di un gruppo sono gli amici di Edmud e si tengono per mano in una lunga fila. L'altro gruppo sono i soldati della Regina. Ad un segnale tutti i si disperdono. Per prendere un amico di Edmud i soldati della Regina devono chiudere la fila in un cerchio. Se i soldati non chiudono il cerchio gli amici di Edmud possono scappare, senza forzare le braccia dei soldati. Il cerchio può aprirsi per cercare di prendere altri amici di E. Si gioca fino a quando tutti gli amici di Ed sono presi..

## LA CORSA DI EDMUND VERSO L'ARMADIO

Divisi in due squadre con due palle. Disposti in fila e seduti ognuno tra le gambe del giocatore dietro. Il primo giocatore, al via, passa al compagno dietro il pallone, che dovrà arrivare fino all'ultimo giocatore che forma la fila. Questo, dopo aver ricevuto la palla, si porta all'inizio della fila. Vince la squadra che arriva per prima all'armadio. Se la palla cade, bisogna farla ripartire dal primo della fila.

## 2° Settimana

### Lunedì 22 giugno

#### LOTTA IN CASA

Materiale: pennarello, bende

Svolgimento: dividere i bambini in 2 squadre (gli amici di Lucy e quelli della signora Macrady). Contrassegnare ogni bambino con un numero scritto sulla mano, infilare una benda nei pantaloncini di ogni bambino. Ogni bambino dovrà andare a cercare il bambino dell'altra squadra con il numero corrispondente, sfidarlo cercando di portargli via la benda. Vince la squadra che riesce a recuperare più bende.

### Mercoledì 24 giugno

#### I FAUNI E I SOLDATI DELLA STREGA BIANCA (mattino)

Tracciata la linea di partenza sul suolo, tutti i ragazzi vengono divisi in due squadre di ugual numero di giocatori. Ogni squadra si dispone schiena contro schiena, in fila lungo la linea di partenza. Da una parte della linea ci sarà la squadra dei FAUNI, dall'altra quella dei soldati della strega bianca. Le schiene delle due squadre devono essere a contatto tra loro. L'arbitro comincia a raccontare la storia dei fauni e dei soldati della strega e quando dice "fauni", questi devono scappare in avanti a raggiungere una linea prestabilita, mentre i soldati si devono girare e rincorrerli. Stessa cosa quando si dice soldati. Quando si è presi si è eliminati. Vince la squadra che rimane con più giocatori.

#### CHI HA PAURA DELLA STREGA BIANCA? (mattino)

Gioco dello Sparviero. I bambini si dispongono in fila in un lato del campo e dopo che l'animatore-cavaliere nero avrà detto "chi ha paura della strega bianca?" devono raggiungere l'altro lato del campo da gioco cercando di non farsi prendere. Chi viene preso diventa cavaliere della strega bianca e deve prendere gli altri. Il gioco finisce quando rimangono 1 o 2 bambini vincitori.

**UN GIORNO DA CASTORO** (pomeriggio in Cittadella)

Siamo alla diga dei castori, ma purtroppo qualcuno ha intralciato il lavoro dei nostri amici e lo sbarramento su fiume non è completo. Vogliamo aiutare i castori?

**Preparazione** (da adattare..)

1. DIVIDIAMO I RIFIUTI : staffetta con un rifiuto in mano, al termine gettare il rifiuto nel bidone esatto per la raccolta differenziata
2. FAI CANESTRO: staffetta con un rifiuto in mano, al termine gettare il rifiuto nel bidone esatto per la raccolta differenziata
3. TRAVASO E NON SPRECO ! : travasare acqua da bacinella a bicchiere e da bicchiere a bottiglia cercando di sprecare meno acqua possibile , per prima e seconda fascia basterà travasare solo da bicchiere a bottiglia.
4. COPPIA ECOLOGICA : raccogliere bottiglie e carta per terra mentre sono a coppie e schiena contro schiena con le braccia intrecciate, devono buttare i rifiuti raccolti dentro ad un sacco nel minore tempo possibile
5. SCOPRI IL RIFIUTO: da bendati, di fronte ad un mucchio di rifiuti di diverso genere, dovranno cercare di riconoscere di che rifiuto si tratta e individuarne il genere.
6. INVENTA L'ECOLOGIA: acrostico con le parole "riciclaggio" o "rifiuto", invece di inventare le parole devono sceglierle tra una serie scritte su dei cartoncini questo per facilitare se no si fa normale.
7. RIFIUTO NEL SACCO : 5 bambini per squadra devono essere vestiti da rifiuto e fare la corsa del sacco fino a raggiungere un ipotetico cassonetto della spazzatura.
8. PULIAMO IL MONDO : 6 bambini per squadra devono formare 3 coppie. Saranno legati: il braccio di uno con il braccio dell'altro e la gamba di uno con la gamba dell'altro. La coppia deve cercare di raccogliere i rifiuti sparpagliati. Un'altro giocatore, uno per squadra, fisso in un punto, tiene in mano un sacco per raccogliere questi rifiuti.

**Venerdì 26giugno****LUCY**

Si formano prima delle coppie, che verranno poi divise in due lunghi serpentoni. L'animatore racconta una storia, mentre le due file vagano per il campo da gioco a una notevole distanza una dall'altra. Ogni volta che l'animatore che racconta la storia dice "Lucy", le coppie precedentemente separate si devono riunire. L'ultima coppia che si forma è eliminata.

**TELEFONO SENZA FILI**

Scopo del gioco è riuscire a comunicare fino alla fine la stessa parola. Tutti i bambini si dispongono in cerchio. L'animatore suggerisce una parola ad un bambino. Il bambino che ha ricevuto la parola, la dice nell'orecchio a quello alla sua destra e così via. L'ultimo deve dire la parola ad alta voce.

**3° Settimana****Lunedì 29 giugno****OCCHIO A DIVENTARE UNA STATUA**

I bambini vengono divisi in due squadre: gli amici della strega e gli amici di Aslan. Il gioco funziona come palla avvelenata. Quando un amico della strega colpisce un avversario, questo deve rimanere immobile così com'è e dove si trova fino a che un amico di Aslan riesce a colpire un avversario. Solo così può liberarsi..

**Mercoledì 1 luglio****INSIEME E' PIU' BELLO** (*gioco del mattino*)

I bambini camminano per il cortile e quando l'animatore dice un numero loro si devono raggruppare secondo quel numero. L'ultimo gruppo che si forma o i bambini che restano esclusi sono eliminati. Vince il gruppetto che rimane per ultimo. Per rendere il gioco più movimentato l'animatore può dire il numero associato ad un'azione da compiere

**A SPASSO PER NARNIA**

Gioco a stand

Obiettivo: Far conoscere l'ambiente di Narnia ai bambini e avvicinarli alla storia e ai personaggi.

**CERCA L'ARMADIO**

Ogni squadra ha una mappa con un labirinto che serve per arrivare all'armadio. Vince chi arriva prima.

**ENTRA NELL'ARMADIO**

Una classica staffetta in cui alla fine tutti i concorrenti devono entrare nell'armadio. Mentre avviene questo due fsa, la governante, tireranno delle palline di gomma. Chi verrà colpito non potrà entrare nell'armadio

**CIBO DI NARNIA**

La squadra riceve dall'animatore un elenco di ingredienti

e deve cercare di scegliere quelli che appartengono al cibo di Narnia (variante: si fanno assaggiare gli ingredienti)

Vince: la squadra che si avvicina di più alla ricetta originale

#### SFILATA NARNIANA

la squadra deve scegliere un maschio e una femmina che faranno i manichini da vestire. Gli altri giocatori devono cercare, tra molti vestiti, quelli che appartengono al modo di vestire degli abitanti di Narnia.

Vince chi veste al meglio i manichini da veri Narniesi

#### CORSA DEI TUMNUS

staffetta in cui i bambini più piccoli o le bambine vengono trasportate più in fretta dall'altra parte del campo su un finto carretto di cartone

Vince chi svolge il gioco nel minor tempo possibile

#### ABBATTI IL CASTELLO DELLA REGINA

I bambini devono cercare di abbattere delle bottiglie contenenti sabbia e disposte a castello facendo rotolare la palla.

#### DANZA DI NARNIA

I bambini tenendosi per mano devono stringersi il più possibile e poi allargarsi sempre il più possibile senza lasciare le mani dei compagni.

#### LUCY CONTRO LA REGINA

Lanciare la palla cercando di fare canestro nelle finestre ritagliate da una sagoma di locanda di cartone.

#### TRASFORMATI DALLA STREGA

Strega bianca trasforma in statue le persone. Chi è toccato dall'animatore del gioco, ovvero la strega bianca, dovrà rimanere immobile

### Giovedì 2 luglio *(Giochi alla Serniola)*

#### La grande prova

Scopo del gioco. I nostri amici stanno per iniziare una grande battaglia contro le forze del male. Hanno bisogno di prepararsi e soprattutto di superare tante prove.

1. Sacchi appesi (forza) : ci sono dei sacchi appesi, gli animatori li fanno oscillare e i ragazzini devono cercare di fare la gincana senza farsi centrare dai sacchi stessi.
2. Tiro lancia (forza) : ogni bambino deve tirare una lancia e a seconda della lunghezza del tiro vengono assegnati dei punti.
3. Braccio di ferro (forza).

4. Salto (forza)
5. Corsa (forza) : viene misurata la velocità dei bambini facendoli gareggiare uno contro l'altro.
6. Percorso militare (forza) : da creare. Assegnare i punti ai bimbi in base al tempo impiegato per farlo.
7. Test storia (intelligenza) : vengono fatte delle domande sulla storia, in base alle quali il bambino deve rispondere. Siccome la storia è appena iniziata le domande saranno su frasi informazioni molto generali sul mondo degli egizi.

### Venerdì 3 luglio

#### Le quattro torri del castello

I quattro angoli del campo da gioco rappresentano le quattro torri e i bambini sono divisi in due squadre. Una squadra (squadra 1) si trova all'interno della prima base, la seconda (squadra 2) al centro del campo. Al via dell'animatore la squadra 1 deve raggiungere le basi successive fino a tornare nella prima base. La squadra 2 nel frattempo deve cercare di colpire con la palla la squadra 1 mentre corre da una base all'altra ma non se si trova all'interno della base. Se la squadra 2 colpisce un bambino della squadra 1 si invertono i ruoli delle squadre. Viene assegnato un punto ogni qualvolta un bambino della squadra 1 riesce a tornare alla prima base. Vince la squadra che fa più punti.

### 4° Settimana

#### Lunedì 6 luglio

##### ATTENZIONE: TRAPPOLA

Tutti i giocatori si tengono per mano. Al centro del cerchio viene disegnato un piccolo cerchio, la trappola. Tirandosi di qua e di là, i bambini tentano di costringersi l'un l'altro a pestare il cerchio. Chi cade in trappola viene escluso, lo stesso chi si stacca. Variante: al posto del cerchio c'è un cestino che non deve venir rovesciato. Il gioco diventa più difficile se si disegna un cerchio più grosso che deve contenere tutti i bambini; essi ora cercano di spingersi a vicenda fuori dal cerchio, senza mettere essi stessi il piede in fallo.

#### Mercoledì 8 luglio

##### Bandiera svizzera.

Le due squadre (A e B) si mettono ad una estremità del campo da gioco, distanziate circa di una decina di metri, la bandiera è tenuta a centro campo

da un animatore (può essere anche un pallone a centro campo, una bottiglietta di plastica...). Al via un componente della squadra A deve correre in direzione della bandiera e il suo scopo è di portarla in base, tutta la squadra B esce e cerca di toccare il giocatore, se questo accade esso deve fermarsi sul posto. A questo punto, i componenti della B tornano in base ed ora toccherà a uno di loro correre e tutta la A dovrà fermarlo. I giocatori presi potranno essere liberati da un altro singolo compagno quando toccherà a lui correre per la bandiera. Solo chi esce dalla base al suo turno può portare indietro la bandiera (non valgono i passaggi) i prigionieri dei turni precedenti possono

### GIOCHI AD ACQUA

- Percorso da fare saltellando su un piede solo con in mano un bicchiere d'acqua. Alla fine del percorso bisogna vuotare ciò che rimane dell'acqua in una bottiglia di plastica vuota. Vince chi ha riempito di più la bottiglia.
- Viene scelto un certo numero di componenti per ogni squadra (ad esempio 4 componenti della squadra A e 4 componenti della squadra B) e un componente alla volta viene completamente bagnato con una bacinella d'acqua, a questo punto deve scrollarsi più acqua possibile di dosso facendola cadere su un grosso cartone per terra. E così faranno tutti gli altri componenti. Vince chi ha bagnato di più il cartone.
- Con delle pistole ad acqua bisogna abbattere dei bicchieri di plastica sui quali è segnato un numero. Bisogna abbattere 4 bicchieri e sommare i punti corrispondenti ad ogni bicchiere abbattuto. Chi ha totalizzato più punti vince.
- Un concorrente della squadra A sfida un concorrente della squadra B in un quiz sulla storia. Viene fatta la domanda al giocatore A e, se risponde giusto, il giocatore B riceve un bicchiere d'acqua; poi viene fatta la domanda al giocatore B e, se risponde in modo esatto, il giocatore A riceve la secchiellata d'acqua. Vince chi risponde esattamente a più domande.
- Occorre un pannello con un buco in mezzo dietro al quale c'è un animatore, ogni bambino ha diritto al lancio di un piatto di schiuma da barba o di panna, chi lo sporca di più vince.
- riempire un secchiello facendo la staffetta di cinque componenti per ogni squadra, portando a turno un piatto bucato con dell'acqua sulla schiena, scivolando sullo skate, (come un cammello).
- pallavolo a Narnia: non far cadere i palloncini pieni d'acqua. La squadra viene divisa in due gruppi: uno di fronte all'altro con una coperta in mano, con la quale devono lanciarsi il palloncino.

- passarsi sopra la testa una spugna imbevuta d'acqua per riempire un secchio
- Bisogna svuotare una bacinella d'acqua saltandoci dentro

### Venerdì 10 luglio

#### Attraversa la foresta

calcio da seduti a squadre

Palla prigioniera seduti su carta di giornale

### 5 settimana

### Mercoledì 15 luglio

Caccia al tesoro in paese