

INVIATO DA

Irmgard

ON

22/05/2017



Keine Stimmen

## Ancora più giochi



I giochi non sono mai abbastanza, quindi ecco altri giochi!

### 25 Giochi

Podio dei vincitori 1 2 3 disponibile in pdf!

- 1 Arca di Noè
- 2 Povero asino
- 3 Staffetta di raccolta
- 4 L'occhio di Kim
- 5 Il bambino ha sete
- 6 Postino cieco
- 7 Prendetelo!
- 8 Ballo della bottiglia
- 9 Cattura del pipistrello
- 10 Opposto
- 11 Smorfia
- 12 Piccolo coniglio bip!
- 13 Percorso a ostacoli
- 14 Lettura della patata / Duello
- 15 Gatto e topo
- 16 Gioco del cucchiaino da cucina
- 17 L'uomo fa sul serio
- 18 Musica Kim
- 19 Zio Jo / Cosa porta lo zio Jo?
- 20 Aggiustare il soffio
- 21 Taglio del sale
- 22 Ragnatele
- 23 Staffetta di paglia
- 24 Gara di trasformazione
- 25 Gara

#### 1. Arca di Noè

Materiale di gioco: cartoncini o pezzi di carta con immagini o nomi di animali. I partecipanti vengono divisi in due gruppi. Allo stesso modo, dividete i cartoncini in due gruppi. Ogni gruppo si posiziona in un angolo diverso. Ogni persona pesca una carta. A questo punto si spengono le luci. La stanza deve

essere completamente buia. Le coppie cercano di trovarsi imitando le voci degli animali disegnati.

## 2. Povero asino

Materiale di gioco: benda, figura di asino ritagliata. Coda extra. L'asino viene appuntato alla parete. Una persona viene bendata. Questa persona deve ora cercare di appuntare la coda dell'asino al posto giusto con uno spillo.

## 3. Staffetta pick-up

Materiale di gioco: mollette o altri piccoli oggetti Due gruppi - Il primo giocatore di ogni fila riceve "una manciata di materiale". A un comando, getta tutto sul pavimento davanti alla persona in piedi dietro di lui. Questa persona deve raccogliere rapidamente tutto, alzarsi, girarsi e rilanciare tutto davanti ai piedi della persona successiva.

## 4. Occhio-Kim

Sul tavolo si trovano vari oggetti mescolati in modo colorato, coperti da un panno. Davanti agli occhi dei presenti, il panno viene tolto per un breve periodo e ognuno deve ricordare esattamente qual è il disordine e, se possibile, come è distribuito nei dettagli. Tutti escono dalla stanza. Il conduttore del gioco cambia la posizione degli oggetti, ne fa sparire alcuni, ne aggiunge altri e copre di nuovo tutto con il panno. - Tutti rientrano, il panno viene tolto e ognuno a turno può dire cosa è cambiato. Il miglior osservatore risulta essere quello che sa dare il resoconto più preciso dei cambiamenti di numero, posizione e tipo di oggetti.

## 5. Il bambino ha sete

Materiale di gioco: alcuni biberon dotati di manichini. Le bottiglie sono riempite uniformemente con latte o succo di frutta. Un gruppo è quello dei "bambini" A un comando, quelli dell'altro gruppo portano le bottiglie alla bocca dei "bambini". Vince il "bambino" che ha succhiato la bottiglia più velocemente.

## 6. Postino cieco

Materiale di gioco: benda Il postino è bendato. Tutti i compagni di squadra si siedono in cerchio intorno a lui. In precedenza, ogni giocatore ha memorizzato il nome di una città nota. Il postino ora dice, per esempio: c'è una lettera da ordinare da Parigi a Ravensburg. I rappresentanti di queste due città devono ora cambiare posto nel modo più silenzioso possibile. Il postino, da parte sua, deve cercare di catturare una delle due persone. Chi viene catturato fa il postino.

## 7. Prendetelo!

Materiale di gioco: oggetti vari (palline, noci, barattoli o simili) Gli oggetti vengono disposti sul pavimento in un cerchio stretto o su un tappeto. Ci deve essere un oggetto in meno rispetto alle persone che partecipano. Inizia la canzone. Tutte le persone si muovono avanti e indietro tra gli oggetti disposti. Non appena la canzone si ferma, tutti cercano di prendere un oggetto. Chi non prende nulla viene eliminato.

## 8. Danza delle bottiglie

Materiale di gioco: alcune bottiglie, pezzi di legno o simili. Sul pavimento si dispongono bottiglie, tazze rovesciate o simili, a intervalli di un passo ciascuno. Tutti coloro che non conoscono ancora la battuta vengono mandati fuori dalla porta e poi chiamati uno per uno. Ognuno deve prima scavalcare gli ostacoli con gli occhi aperti, poi deve fare lo stesso come un cieco. Mentre è bendato, però, tutte le bottiglie vengono eliminate in silenzio. - È esilarante il modo in cui la mucca cieca saltella con attenzione sulle presunte bottiglie!

## 9. Cattura del pipistrello

Materiale di gioco: benda Un giocatore è bendato. Tutti i compagni di squadra si siedono in cerchio intorno a lui. Un posto viene lasciato vuoto. Tutti i giocatori che si sono precedentemente dati dei nomi di animali cambiano posto, in modo che l'acchiappatore non sappia più dove sono seduti. Ora chiama un animale, ad esempio il pipistrello. Il bambino con il nome di questo animale deve ora alzarsi il più silenziosamente possibile dal suo posto e sgattaiolare verso il posto vuoto senza farsi beccare dal ricevitore. Poi chiama: "Arrivato!" Ma se l'acchiappatore riesce a catturare il bambino chiamato, ora deve andare al centro. Il gioco si fa ancora più emozionante quando l'acchiappatore chiama due

animali che devono scambiarsi di posto. In questo caso nessuna sedia in eccesso può stare nel cerchio.

## 10. L'opposto

Tutti i partecipanti devono fare il contrario di ciò che il capogioco dimostra. Esempio: il capogioco si alza - tutti si siedono. Il capogioco guarda a destra - tutti guardano a sinistra Il capogioco ride - tutti piangono. Il gioco è più difficile di quanto si pensi!

## 11. Smorfia

Materiale di gioco: anelli di gomma sottili e non troppo stretti Tutti i partecipanti tirano un anello di gomma sul naso e sul collo in modo che si posizioni direttamente sulla punta del naso. Al comando "via", l'anello di gomma deve essere portato al collo senza l'aiuto della mano, facendo smorfie e smorfie sulla bocca e sul mento.

## 12. Hansel bip!

Un bambino viene bendato, tutti gli altri si siedono su sedie in cerchio. La mucca cieca viene fatta girare un paio di volte, poi si siede su qualche grembo e sussurra: "Hansel, bip!" La mucca cieca deve indovinare con chi si è seduta. Chi viene riconosciuto deve interpretare lui stesso la mucca cieca.

## 13. Percorso a ostacoli

Materiale di gioco: palline o giornali Due persone o gruppi fanno una gara su un percorso di circa 3 metri. Si blocca una pallina tra i piedi, che deve rotolare, oppure si blocca un giornale tra le ginocchia, che non deve cadere.

## 14. lettura delle patate

Materiale di gioco: 2 x 7 patate, 2 cucchiaini, 2 ciotole. 7 patate ciascuna sono raggruppate in cerchio o in fila una dietro l'altra. Due persone devono riempire le patate in una ciotola con un cucchiaino. Non si possono usare le dita. Duello: 4 cucchiaini, 2 patate Due persone si fronteggiano, separate da una linea sul pavimento che non può essere oltrepassata. Ciascuno ha un cucchiaino in ogni mano. La patata viene posta su uno dei due cucchiaini. Compito: con il cucchiaino vuoto bisogna allontanare la patata dall'avversario. È consentito nascondere la patata nel cucchiaino dietro la schiena, ma non tenerla con il dito né stringerla al corpo.

## Gioco 15 - 25 vedi file PDF allegato

[Ancora più giochi](#)  
[Podio dei vincitori\\_1\\_2\\_3](#)

## Fonte di riferimento:

sconosciuto

## Weitere Informationen

*Categorie*

Giochi e attività

*Tag*

Giochi

Regole del gioco

Gruppo giovanile

Partita della fase a gironi

Idee

*Età*

Non sono disponibili dati.

*Numero di partecipanti*

Non sono disponibili dati.

*Bibbia*

Manca questa informazione.

*Durata*

Non sono disponibili dati.

*Terreno / Dintorni*

In ambienti chiusi

*Materiale*

Nessuna

*Scarica il file*

Download del file disponibile

*KI Generierter Inhalt*

Contenuto

Categorie

Tag

Età

Numero di partecipanti

Bibbia

Durata

Terreno / Dintorni

Materiale