

GIOCHI SENZA SQUADRE

Età: 5-8 anni

Questi giochi (50) sono proposti nel seguente modo: si ritaglia la descrizione del gioco, si piega il pezzo di carta e s'inseriscono tutti i 50 foglietti in un sacchetto. Ogni bambino "pescherà" un gioco che sarà proposto a tutti. Far scoprire ai bambini, con opportune domande, le varianti nonché le regole.

E' molto importante attribuire un nome a tutti i giochi, sia per evitare di spiegare ogni volta il gioco sia per creare entusiasmo quando è annunciato un gioco già conosciuto.

Alcuni sono conosciuti altri un po' meno ed altri sono inventati

Legenda: bambino = b. istruttore = I.

IL MODELLO

Tutti con la palla ed imitare ciò che faoppure il movimento di un animale, una particolare andatura.

A ME GLI OCCHI

Tutti con la palla, ognuno fa quello che vuole ma tutti devono guardare gli occhi di...oppure un elemento fisso della palestra (canestro, porta, tavolo, etc...). Da fermi ed in movimento.

FUOCO, ACQUA, LAMPO, TUONO

Tutti si muovono con la palla, l'I. scandisce ad alta voce una delle quattro parole, in base alla quale i b. devono comportarsi in un certo modo. Per esempio: "acqua" correre sulle linee; "fuoco" giocare con la palla da seduti; etc...

RICERCA DELL'AMICO

Tutti con la palla ed in movimento; quando si vuole si prende a "braccetto" un compagno e si palleggia per il campo. Cambiare spesso le coppie

CAMBIO PALLA

Tutti si muovono liberamente per il campo con la palla. Al segnale, lasciare per terra il proprio pallone e prenderne un altro oppure al segnale avvicinarsi ad un compagno e scambiarsi il pallone.

IL PERCORSO

Mettere tutto il materiale a disposizione (sedie, panche, cestini, borse, clavette, etc...) sparso in palestra e far eseguire un percorso libero (tutti fanno quello che vogliono)

BALL-HANDLING

Con i b. che propongono sia da fermi sia in movimento.

PACKMAN

Tutti si muovono seguendo le linee del campo in palleggio. Quando s'incontra un compagno bisogna girarsi e tornare indietro. Con e senza il "mangiatore".

IL FOGLIO DI CARTA

Proposte con il foglio di giornale

PALLA DI CARTA

Tutti hanno una palla tranne il cacciatore che ne ha una di carta. Al via deve cercare di colpire il maggior numero di b. lanciando la palla di carta. I b. possono proteggersi prendendo in mano il proprio pallone. Utilizzare anche più palle di carta. Se il cacciatore rimane senza munizioni può essere eliminato se è toccato da una preda.

L'OMBRA

Tutti con palla ed a coppie. Uno comanda e fa quello che vuole mentre l'altro deve sempre stare dietro a lui. Può imitarlo oppure no.

I GRUPPI

Tutti si muovono liberamente per il campo ed hanno una palla a testa. Al segnale raggrupparsi come da comando. Per esempio: a 2-3-4 bambini; per coloro di maglia; di capelli; per sesso; per nome che inizia per...; etc...

CALCOLO DEL TEMPO

Sulla linea di fondo e con la palla. L'I. dice di arrivare sull'altra linea di fondo entro 10-20-30 secondi oppure superare la linea dopo... o arrivare sulla linea esattamente tra...(molto difficile)

LA RUSPA

Tutti si muovono per il campo con la palla. L'I. con braccia aperte e partendo dalla linea di fondo si muove avanti ed indietro diminuendo lo spazio a disposizione dei b. che non devono toccarsi.
Variante: l'I. viene spostato da un b. che funge da cacciatore e deve toccare il pallone delle prede per conquistare un punto.

LE CASE

Disporre tanti cerchi quanti sono i b. per il campo. Quando l'I. dice "dentro" i b. palleggiando devono entrare in un cerchio ed eseguire del ball-handling.

UNO CONTRO TUTTI

Diverse varianti: con e senza palla del cacciatore e delle prede; a tempo o numero di prede catturate; limitare lo spazio; con o senza tocco di "libera"

LA CODA

Tutti con una coda (pezzo di stoffa) il cacciatore deve prendere il maggior numero di code.
Varianti: tutti contro tutti. Gioco simile a "MOLLETTE"

L' INSEGUIMENTO

Due bambini sono intorno al cerchio, uno è un cacciatore e l'altro è la preda. Al via il cacciatore deve toccare la preda correndo lungo il perimetro utilizzando anche il cambio di senso. Al nuovo segnale dell' I. bisogna cambiare i ruoli. Varianti: percorsi diversi; più bambini contemporaneamente; uno solo ha la palla; a tempo; uso della mano; i due b. fanno due percorsi differenti; etc...

CACCIA A ZONE

Si gioca a catturarsi reciprocamente, ma il campo da gioco è diviso in zone nelle quali i b. si devono muoversi in un modo prestabilito. Varianti: tutti contro tutti; un cacciatore; a gruppi di 3; etc...

CACCIA RECIPROCA

A coppie con un pallone a testa, rincorrersi e toccare la palla. Si conta il numero delle toccate.

CHI E' NATO IN GENNAIO

Tutti con la palla sulla linea di fondo ed un cacciatore a metà campo. Il cacciatore dice “Chi è nato in Gennaio corra fuori”. I b. chiamati devono in palleggio correre sull'altra linea di fondo mentre i c. devono toccarli

IL CAMPO MINATO

Tanti “cinesini” sparsi per il campo e due file di b. sulla linea di fondo. Si gioca 1c.1. Al via i due b. devono palleggiare e superare la linea di metà campo senza toccare i “cinesini”. Varianti: ad inseguimento; toccare 5 “cinesini” dello stesso colore prima di superare la linea; toccare 3 “cinesini” rossi e 2 gialli (per esempio); idem ma poi si va a tirare; etc...

IL LABIRINTO

Due b. con la palla partono dalla linea di fondo sotto canestro. Utilizzando tutte le linee del campo di basket e di pallavolo, devono raggiungere l'altra linea di fondo. Varianti: andare al tiro; partire da posizioni opposte; ad inseguimento; a gruppi di 3 di cui uno è il cacciatore; inserire dei coni che impediscano di proseguire; etc...

LE PORTE

Disporre i “cinesini” a coppie dello stesso colore liberamente per il campo. Al via due b. devono in palleggio attraversare 5 porte dello stesso colore. Varianti: come il gioco del labirinto

L' AGGUATO

Due b. con la palla partono dalla linea di fondo sotto canestro ma in posizione opposte. Uno è il cacciatore e l'altro la preda. Utilizzando tutte le linee del campo di basket e di pallavolo, il c. deve toccare la preda e può utilizzare 3 “cinesini”, a suo piacere, per chiudere la strada. Tempo 1'

VELOCITA'

Tutti con la palla si parte dalla linea dei 3 punti. Al via, spostandosi in palleggio, devono andare al tiro da dove vogliono. Dopo ogni tiro si deve uscire dall'area dei 3 punti prima di poter ritirare. Varianti: l'I. funge da disturbatore sotto canestro

LA SCELTA

Utilizzando 6 “cinesini” formare 3 porte in prossimità della linea di tiro libero e prolungamento. I b. sono in fila a metà campo, con una palla a testa. Il gioco è a coppie. Al via il primo deve passare in una porta prima di tirare mentre l'altro deve passare in una delle altre due. Vince chi segna per primo.

VIA

Utilizzando 4 “cinesini”, formare due porte (una sulla linea dei 3 punti mentre l'altra sulla linea del tiro libero), il b. “A” inizia a palleggiare e deve superare la porta prima di andare al tiro mentre il b. “B” può muoversi ed andare a tirare dopo aver superato la propria porta, solo quando “A” ha superato la sua porta. Vince chi segna per primo.

IL DUELLO

Formare due porte sulle linee laterali diametralmente opposte. Due b. con la palla partono dentro alla propria porta. Al segnale devono superare in palleggio la porta avversaria. Ci si può ostacolare. Varianti: con più porte; più bambini

IL RECINTO

Tutti i b. sono divisi in due gruppi: 1 e 2. Un cacciatore deve chiamare un numero (1 o 2) che si fermano e possono essere utilizzati dal c. per costruire un recinto, una barriera, una diga al fine di limitare lo spazio di caccia e poter toccare più b.

SCEGLI LA PORTA

Formare 4/5 porte sulla linea di metà campo. Due b. con la palla, partono nelle due metà campo. Il b. “A” in palleggio deve superare una porta prima di andare a tirare nel canestro opposto mentre il b. “B” deve superare una porta diversa prima di andare a tirare.

CACCIA AL CONIGLIO

1 cacciatore e due cani. Il cacciatore deve dire ai suoi due cani da caccia chi vuole prendere. I cani ostacolano ma non possono trattenere.

IMITARE

A coppie, un b. prima di tirare, fa quello che vuole con la palla, l'altro deve imitarlo

IL GUARDIANO

Tutti hanno una palla e sono nel cerchio di metà campo tranne un b. che funge da guardiano sotto canestro. Al segnale tutti devono in palleggio andare a tirare con il guardiano che ostacolare e buttare via i palloni. Chi segna può tornare nel cerchio di metà campo. Varianti: senza guardiano e tutti possono buttare via la palla del compagno; i b. possono tirare anche nel canestro dove non c'è il guardiano; 2 guardiani su un canestro; un guardiano per ogni canestro.

DOVE SIAMO

Usando una lavagna, l'I. segna un punto del campo ed i bambini lo devono raggiungere palleggiando. Varianti: uso della mano sx, segnare il percorso, segnare più punti, a squadre con due diversi obiettivi, ostacolare i compagni, limitare il tempo, ruotare la lavagna e segnare il punto

TOCCA

Gioco simile al precedente ma solo istruzioni verbali usando i termini vicino, lontano, davanti, etc

LE SCARPE

Tutti si tolgono una scarpa e la depositano nel cerchio di metà campo, al via, tutti corrono a prendere la loro scarpa, vince chi... Varianti: a squadre, a coppie prendere la scarpa del compagno, con/senza palleggio, una scarpa diversa, due squadre con le scarpe prese a caso formare una linea vince quella più..

IL TAMBURO

Un bambino palleggia variando il ritmo mentre gli altri corrono adeguando la velocità al ritmo. Varianti: a coppie, velocità opposta al ritmo, seguendo le linee del campo, saltando, penalità a chi urta dei compagni

IL COLLEZIONISTA

Tutti corrono liberamente per il campo, al segnale ogni bambino decide di raggrupparsi con altri bambini per un determinato dettaglio: colore maglia, capelli corti, colore occhi, statura, lettera iniziale del nome, etc.. Vince chi riesce a formare il gruppo più numeroso. Varianti: 2/3/4 bambini devono formare i gruppi, formare il gruppo meno numeroso, l'I. decide il/i dettaglio/i

IL PERCORSO

Disegnare sulla lavagna un percorso con semplici oggetti (borse, palloni, coni, cerchi), farlo costruire dai bambini e poi farlo eseguire. Varianti: a squadre, una squadra disegna e l'altra costruisce ed esegue poi cambio vince chi impiega meno tempo (stesso numero di oggetti).

IL RE

Un bambino è seduto con una palla vicino ai piedi, in mezzo al campo con gli occhi bendati. Gli altri cercano di toccargli la palla senza farsi toccare. Varianti: aumentare i Re, tutti palleggiano, solo alcuni, nessuno, uno con gli occhi aperti aiuta dall'esterno il Re con degli avvisi.

I NUMERI

A gruppi, tutti hanno un pallone. L'I. dice un numero o una lettera ed i gruppi devono, usando tutte le loro palle, raffigurarlo per terra. Vince chi è più veloce. Varianti: vince chi usa meno palloni, si possono prendere i palloni degli altri gruppi

IL CIECO

Tutti i bambini hanno un cerchio e si mettono dove vogliono nel campo e dentro al loro cerchio. Un bambino bendato deve toccarli entrominuti; vince chi li tocca di più. Varianti: un bambino con gli occhi aperti funge da "cane guida" dandogli la mano; il "cane guida" è all'esterno e lo aiuta con la voce; il cieco deve palleggiare, le prede devono palleggiare.

L' ESECUTORE

L'I. utilizzando dei segni convenzionali, disegna sulla lavagna un percorso che sarà poi eseguito dai bambini (rotolare = -; lanciare = I; etc...) Varianti: a squadre, un bambino disegna, prima è eseguito un percorso e poi disegnato.

MOLLETTE

Tutti hanno una molletta sulla maglia ed un pallone. Al via tutti c. tutti ed in palleggio devono recuperare mollette dello stesso colore, vince chi ne recupera di più in un determinato tempo.

PUZZLE

Tutti hanno una palla e metà di una fotografia. Al via ognuno deve cercare in palleggio l'altra metà.

ELENCO TELEFONICO

E' appesa una pagina dell'elenco telefonico. L'istruttore dice un cognome dell'elenco e tutti in palleggio devono cercare il numero, memorizzarlo e dirlo all'I. Varianti: a squadre (tipo staffetta), Dopo avere detto il numero si può tirare (vince chi segna per primo)

LE FRASI

Gioco a squadre e simile al precedente. E' appeso un foglio bianco sul muro. Il primo di ogni squadra in palleggio va a scrivere una parola di senso compiuto. Vince la squadra che scrive per prima tutte le parole. Varianti: Il maggior/minore numero di lettere, una frase di senso compiuto, una frase prestabilita dall'I., con abbinamento del tiro.

CACCIABOMBARDIERE

2 squadre in ogni metà campo. Uno di ogni squadra nell'altra metà con la palla (il cacciabombardiere). Al via il cacciabombardiere in palleggio deve toccare mentre palleggia gli avversari. Se ferma il palleggio o perde la palla gli avversari, toccandolo, possono eliminarlo. Gli avversari possono toccare la palla del cacciabombardiere

CERCA IL TUO SIMILE

Scrivere su dei fogli, in due copie, dei nomi di animali. Dopo avere distribuito i fogli, i bambini in palleggio devono imitare l'animale (senza parlare) e cercare il proprio simile. Varianti: senza palla, i mestieri