

IMPARARE GIOCANDO

Una raccolta di proposte per giocare con i ragazzi





CLUB ALPINO ITALIANO - ALPINISMO GIOVANILE

IMPARARE GIOCANDO

Una raccolta di proposte per giocare con i ragazzi



Progetto: **Donatella Drago** - AAG / AE / EAI CAI Frascati

Realizzazione grafica: **Donatella Olivieri** - AAG CAI Frascati

Testi ed approfondimento teorico: **Barbara Bottoni** - ANAG CAI Ferrara

Raccolta di esperienze compiute: **Livia Steve** - AAG CAI Roma

Supervisione: **Gian Carlo Berchi** - ANAG - Direttore Scuola Centrale AG

Questo libro riassume in forma inedita le esperienze che molte persone hanno vissuto nell'ambito di Scuole CAI e di Gruppi AG, di Gruppi Scout o parrocchiali, rielabora i nostri ricordi infantili e le informazioni provenienti da siti web, come quello dedicato ai giochi adatti ai ragazzi diversamente abili: www.igiochidielio.it/bimbispeciali.htm
Ringraziamo tutti.

Questo libro è stato stampato con il contributo di GR Lazio e di CRAG Lazio.

INFORMAZIONI: donatella.drago@alice.it
www.alpinismogiovanile.it

Sommario

PRESENTAZIONE	1
COME TUTTO È COMINCIATO...	3
IL GIOCO: RIFERIMENTI TEORICI	5
CLASSIFICAZIONE E TIPOLOGIE	17
ALLEGATI	25
GIOCHI SULLA NATURA	Elenco + 9 schede
GIOCHI DI RELAZIONE	Elenco + 13 schede
GIOCHI DI PERCEZIONE	Elenco + 19 schede
GIOCHI DI MOVIMENTO	Elenco + 32 schede
GIOCHI DI ORIENTAMENTO	Elenco + 6 schede
GIOCHI DI ARRAMPICATA	Elenco + 16 schede
GIOCHI DI INTRATTENIMENTO	Elenco + 40 schede
GIOCHI DI CREATIVITÀ	Elenco + 11 schede
INDICE DEI GIOCHI	I



PRESENTAZIONE

A cura di *GIAN CARLO BERCHI*

Il gioco costituisce una delle esperienze più ricche di valenze tra quelle che accomunano gli esseri umani di ogni età, tempo e latitudine. È in grado di stimolare, esaltare, rivelare il profilo caratteriale e le capacità cognitive, psicomotorie, affettive e relazionali di una persona e, se ben gestito, può aiutare a migliorare la qualità e l'utilizzo di tali caratteristiche, nonché ad apprendere delle nuove. Il gioco costituisce di fatto una "palestra" dove si può provare, verificare, scoprire la propria identità. Nelle varie fasi di crescita, dove si acquisiscono nuovi ruoli e responsabilità, il gioco assume una funzione importante nello sviluppo della personalità. È fondamentale per lo sviluppo integrale del bambino, e per questo rappresenta un ambito imprescindibile per chi si occupa di pedagogia. Attraverso l'esperienza ludica si acquisiscono la perseveranza, l'attenzione, la costanza proprio provando e riprovando: è così che il bambino inizia a comprendere come funzionano le cose, inserendosi attivamente nella realtà che lo circonda.

Il gioco è uno strumento educativo straordinario nelle mani di un Accompagnatore attento e con la voglia di conoscere i propri ragazzi, di comunicare con loro attraverso un veicolo libero e piacevole quelli che sono i propri valori ed ideali. Un Accompagnatore come vero educatore, cioè colui che sa tirar fuori da ciascun giovane la persona che è in ogni ragazza o ragazzo, con tutte le sue potenzialità.

Per questi motivi la Scuola Centrale di AG ha accolto con entusiasmo l'idea di pubblicare un lavoro sul gioco: uno strumento con

altissime valenze educative, veramente efficace per accompagnare i giovani nel loro processo di crescita.

Giocare vuol dire utilizzare un mezzo alternativo alla comunicazione tradizionale, fortemente coinvolgente, che costringe ad una risposta in prima persona. Ogni Accompagnatore deve avere una gran voglia di giocare e non aver paura di tirarla fuori. Bisogna documentarsi e formarsi continuamente nel proprio ruolo di animatore di giochi attraverso il confronto con altri animatori, la lettura di testi adeguati come questo, il dialogo con i ragazzi e la conoscenza dell'universo giovanile.

Grazie a tutti coloro che hanno lavorato per realizzare questo ulteriore strumento didattico per l'AG, una raccolta mirata allo scopo di divulgare esperienze ludiche formative maturate sia nei gruppi di AG che in altri gruppi giovanili su tutto il territorio nazionale.



COME TUTTO È COMINCIATO...

A cura di DONATELLA DRAGO

Il progetto di questo libro è nato da una mia personale mancanza: non sono brava a giocare! E ammiro moltissimo chi lo riesce a fare con disinvoltura, chi non lo ha mai dimenticato. Negli anni di attività nel CAI AG ho notato che, nonostante il gioco fosse un tema dibattuto in qualche aggiornamento e degli spunti sul gioco venissero forniti nell'ambito dei corsi per Accompagnatori, "sul campo" poi non si sapeva bene da dove cominciare: testi ne giravano pochi e quei pochi erano gelosamente tenuti nascosti. Così la maggior parte di noi si arrangiava come meglio poteva. Circa due anni fa allora mi sono detta: "Mettiti in gioco!" Perché non provare a raccogliere e pubblicare ciò che negli anni è stato prodotto, integrandolo, in modo che questo possa diventare uno strumento per rendere ancora più completo il nostro stare in montagna con i ragazzi?

Presentai l'idea in Commissione Regionale Alpinismo Giovanile e... oplà! Il gioco fu approvato. Questo è il libro a schede che ne è risultato: mi auguro si arricchisca negli anni dei contributi che potranno arrivare dagli Accompagnatori.

Imparare giocando è un doppio libro: uno digitale, facilmente consultabile al pc e le cui schede possono essere stampate a piacere, il secondo cartaceo, costituito da una introduzione che illustra l'importanza del gioco nell'età evolutiva e da schede tascabili appositamente plastificate per essere facilmente portate nello zaino.

Non mi resta che augurare: buon gioco in montagna a tutti!



IL GIOCO: RIFERIMENTI TEORICI

A cura di BARBARA BOTTONI

LA TEORIA DELLO SVILUPPO

Jean Piaget noto psicologo dello sviluppo, nel suo libro “La nascita dell’Intelligenza” (1936), descrive il comportamento intelligente come forma di adattamento dell’organismo all’ambiente fisico e sociale, sottolineando come questo adattamento avvenga, già nei primi mesi di vita del bambino, attraverso precise attività motorie.

Partendo da questa interdipendenza tra intelligenza e motricità, dove la prima è definita da Piaget come la capacità di pensare e la seconda come la capacità di agire, egli parla di intelligenza motoria intesa come la capacità di compiere azioni rispondenti a obiettivi pensati (perché, quando, dove, come devo muovermi, con quanta forza, a quale velocità, con quale successione di movimenti, in quale direzione, ecc.).

Il **gioco motorio**, che nasce in forma spontanea nei bambini, risponde perfettamente a questa esigenza di formazione, educazione e sviluppo polivalente della persona, in tutti i suoi aspetti e durante tutto il ciclo di vita. **Nei primi anni di vita**, fin dalla nascita, il gioco è una delle attività principali del bambino: è il suo primo e principale mezzo d’espressione, fatto di gesti e atti motori ancora grossolani e talvolta incontrollati, è il tramite per conoscere ed adoperare il proprio corpo, il modo per chiedere ed avere, è lo spunto di ogni sua esperienza e scoperta, la base del suo apprendimento, ed è, per noi, l’indice più preciso e chiaro del suo livello di sviluppo, di crescita e di maturazione.

Tra i 6-7 e gli 11 anni il bambino incrementa le capacità di apprendimento motorio, di controllo e combinazione dei movimenti, le capacità ritmiche e l'organizzazione spazio-temporale. In questo periodo, durante il quale il bambino sviluppa la sua socializzazione, il gioco tende ad essere regolamentato. **Le regole** possono essere quelle tradizionali (tramandate) o frutto di accordi momentanei: l'importanza del loro rispetto è fondamentale per la riuscita del gioco.

Nel periodo compreso, mediamente, tra i 12-14 anni per le femmine e i 13-15 anni per i maschi si osserva una fase di ristrutturazione delle capacità e delle abilità motorie causata dal rapido cambiamento delle proporzioni tra i singoli distretti corporei. Le conseguenze si notano in atti motori goffi e sgraziati, in una temporanea riduzione del controllo motorio e della capacità di adattare il movimento, di trasformarlo e di apprendere nuove sequenze di movimento. In questa fase tende a ridursi notevolmente, se non curata, la mobilità articolare.

Sempre in questo periodo iniziano a differenziarsi in modo importante tra i due sessi le capacità condizionali (forza, rapidità e resistenza). Nel gioco di gruppo, poi, gli altri fungono da specchio, da valutatori della propria esperienza, permettendo così al ragazzo di prendere coscienza dei suoi cambiamenti fisici e motori, dei suoi limiti, delle sue possibilità e di adattarsi ad essi.

A partire da ora, il gioco viene intrapreso anche solo per puro piacere, non è necessariamente utilizzato per apprendere: diversamente, il gioco può trasformarsi in sport agonistico, diventare sempre più finalizzato alla realizzazione di un obiettivo ben preciso e, per alcuni, diventare addirittura una professione.

L'IMPORTANZA DEL GIOCO NELL'AG

Nelle nostre attività di AG, parallelamente all'attività vera e propria e alla trasmissione delle nozioni teoriche legate alla frequentazione dell'ambiente montano, deve trovare spazio, ogni tanto, il gioco; questo è da intendere come supporto alle attività stesse, sia pensato come strumento per affinare le conoscenze, sia utilizzato solo per "rilassarsi".

Il gioco è un modo per permettere ai ragazzi di comunicare, di conoscersi, di relazionarsi tra loro, è un modo per interessarli e coinvolgerli in un'attività, è uno strumento di apprendimento vero e proprio. Il gioco è un'ottima soluzione per gestire un gruppo di ragazzi in un momento di pausa, ma non deve diventare né un riempitivo, né un modo per impegnare i ragazzi, così da tenerli sotto controllo senza eccessiva fatica.

Il gioco non deve essere mai un tappabuchi!

Se facciamo un parallelo con il **Progetto Educativo**, vediamo come il gioco rientra perfettamente nei concetti espressi:

"L'Alpinismo Giovanile ha lo scopo di aiutare il giovane nella propria crescita umana": abbiamo appena visto quale importanza assume il gioco per la crescita fisica, cognitiva, psicologica e sociale del giovane.

"Il Giovane è il protagonista delle attività": nel gioco il giovane può sentirsi totalmente, liberamente protagonista.

"L'Accompagnatore è lo Strumento attraverso il quale si realizza il Progetto Educativo": lo è anche quando gioca, anzi giocando con i ragazzi può rendere più efficace la sua azione.

“Il Gruppo come nucleo sociale, è il campo di azione per l’attività educativa; le dinamiche che vi interagiscono...”: si evidenziano durante il gioco, permettendo ai ragazzi di imparare a relazionarsi correttamente tra loro.

“L’Attività”: il gioco è una delle attività proposte dall’Alpinismo Giovanile per avvicinare il giovane all’ambiente montano.

“Il Metodo di intervento si basa sul coinvolgimento del giovane in attività divertenti stabilendo con lui un rapporto costruttivo secondo le regole dell’imparare facendo”: sappiamo bene quanto giocare sia divertente e coinvolgente ad ogni età, ma il gioco è anche strumento educativo. Dall’imparare facendo all’ **imparare giocando**.

Perché giocare?

Sono molte le possibili risposte a tale domanda: giocare è piacevole e divertente, ci permette di esprimere liberamente le nostre emozioni, giocando possiamo muoverci in modo finalizzato e sfogare le energie in eccesso, giocare aiuta a distrarsi e a rilassarsi ed è un bel modo per stare insieme.

Ma possiamo anche dire: giocare aiuta a *crescere*, sia per quanto riguarda le funzioni cognitive che gli aspetti fisici, psicologici e le competenze sociali e, infine, giocare è un modo per imparare a conoscere sé, gli altri e l’ambiente.

IL GIOCO: UNO STRUMENTO EDUCATIVO

“È nel gioco che il bambino si mostra quale egli è veramente... ed è nel gioco che posso educarlo veramente”. (Don Bosco)

Il gioco, quindi, è una componente essenziale nell’educazione dell’individuo e del gruppo, capace di coinvolgere tutte le dimen-

sioni della persona: motoria, cognitiva, affettiva, relazionale, sociale e, se vogliamo, anche spirituale: giocando si cresce, giocando si può imparare!

Giocare per crescere

Relativamente allo sviluppo **cognitivo** il gioco migliora le capacità di astrazione, stimola la fantasia, potenzia le capacità logiche, esercita la memoria, permette l'acquisizione di nuove competenze.

Dal punto di vista **motorio** il gioco facilita l'apprendimento di schemi motori, migliora l'equilibrio, facilita il potenziamento dell'apparato muscolare, spinge al superamento dei propri limiti attraverso il confronto con l'altro (la gara).

Evidenti sono le spinte evolutive del gioco in ambito **sociale**: il gioco ci costringe ad entrare in contatto con l'altro, sia fisicamente che sul piano relazionale, permette di esercitare comportamenti sociali e sperimentare ruoli diversi, fa emergere particolari dinamiche di gruppo obbligandoci a gestirle, rinforza le relazioni interpersonali, stimola la competizione, sviluppa la collaborazione.

Attraverso le regole, senza le quali non è possibile giocare, si definisce la relazione con l'altro e si acquisiscono i valori morali.

Sicuramente, poi, il gioco è importantissimo sul piano **psicologico**: il gioco è spazio per conoscere se stessi, è terreno di sperimentazione (nel gioco si anticipano le possibilità ed i rischi delle situazioni reali e si provano le proprie reazioni in situazioni diverse).

Il gioco aiuta a conoscere se stessi attraverso la percezione e il confronto con l'altro, insegna a riconoscere e accettare i propri limiti e quindi accresce la sicurezza e la stima di sé.

Giocare per conoscere

Giocare può servire per conoscere **se stessi**: come dicevamo prima il processo evolutivo del giovane è stimolato dal gioco che gli permette di prendere coscienza di sé, delle proprie capacità psicomotorie, delle proprie emozioni e reazioni, delle proprie abilità, dei propri limiti.

Nello stesso modo il gioco permette di conoscere **gli altri**, le differenze legate all'età e al sesso, alle conoscenze o alla motricità. Il gioco è un modo per fare amicizia, per comunicare, per provare a vedere la realtà dal punto di vista dell'altro; è uno spazio privilegiato dove esprimersi liberamente e rapportarsi serenamente con gli altri.

Infine, il gioco può servire per conoscere l'**ambiente**: il gioco, infatti, oltre ad essere un vero e proprio strumento didattico, un modo divertente di apprendere nozioni e comportamenti, è un mediatore che facilita il contatto con il nuovo e aiuta a superare la paura; ma nello stesso tempo, attraverso l'esperienza diretta della realtà, permette di riconoscere eventuali pericoli e di sperimentarsi nell'affrontarli.

LA SCELTA DEL GIOCO

Qualsiasi sia l'attività che stiamo svolgendo, escursionismo o alpinismo, giornaliera o di più giorni, con gruppi piccoli o numerosi, omogenei per età o no, strutturati o occasionali, l'importanza del gioco è indiscussa: vero è che bisogna scegliere il gioco giusto.

Per far questo è opportuno **progettare** i momenti di gioco tenendo conto di diversi aspetti.

La scelta del gioco fa fatta sulla base di diversi fattori.

- ◇ L'**obiettivo**, perché abbiamo deciso di giocare:
 - ◆ ludico;
 - ◆ relazionale;
 - ◆ educativo;
 - ◆ didattico.
- ◇ Le caratteristiche del **gruppo**:
 - ◆ il numero dei componenti;
 - ◆ l'età;
 - ◆ il grado di conoscenza reciproca;
 - ◆ la preparazione fisica o la stanchezza, anche psicologica.
- ◇ Le condizioni e la pericolosità dell'**ambiente**.
- ◇ Il **tempo** a disposizione.
- ◇ Il **materiale** necessario allo svolgersi del gioco stesso (non possiamo avere tutto nello zaino).

Il gioco è prevalentemente un momento interattivo e, come tale, è indispensabile se si vuole gestire un gruppo di giovani, per quegli aspetti comunicativi e relazionali che mette in luce.

Anche la scelta delle squadre non va lasciata al caso, ma deve essere gestita dall'adulto, che deve mediare, per quanto possibile, le libere scelte dei ragazzi: in tal modo si favoriscono quei processi relazionali, di confronto, collaborazione, identificazione che sono importantissimi per facilitare all'accompagnatore la gestione del gruppo durante le attività in ambiente.

È importante scegliere il gioco giusto per il momento giusto!

COME GIOCARE

Quando decidiamo di giocare ci sono alcune cose che non dobbiamo dimenticare.

Essere protagonisti: il gioco deve prevedere la partecipazione attiva dei partecipanti. Il gioco diventa così un'esperienza condivisa, secondo delle regole precise: i bambini e i ragazzi imparano a cooperare per raggiungere un obiettivo comune, imparano a convivere secondo delle regole che vengono accolte, discusse, raggirate, come nella vita vera.

Divertirsi: senza divertimento non c'è vero apprendimento. Senza divertimento il gioco non ha gusto, non vale la pena di essere giocato!

Libertà, pur nel rispetto delle regole: sentire il gioco come una costrizione, porta alla cessazione del gioco stesso.

Lo spazio: il gioco si deve svolgere in spazi ben precisi, pensati e preparati; ciò non nega la possibilità che ci siano spazi da esplorare o che lo spazio interno possa essere modificato durante il gioco dall'adulto o dal bambino stesso.

I tempi non devono essere troppo lunghi: bisogna che il gioco si concluda nell'entusiasmo generale. È meglio sentire i ragazzi che insistono perché si continui, piuttosto che vederli lamentosamente chiedere di smettere! Se, a fine gioco, l'entusiasmo continua, si può sempre giocare un'altra partita. Il gioco deve avere un inizio e una fine facilmente identificabili. Tutti i giochi vanno fatti con calma.

La sicurezza: il gioco deve essere sicuro, anche quando prevede una componente di "rischio" e di avventura; non bisogna farsi male!

È utile conoscere in anticipo l'ambiente di gioco, gli attrezzi e gli spazi disponibili, per poterli sfruttare al meglio e per prevederne gli eventuali possibili rischi.

Le regole: devono essere poche, semplici e spiegate in tempi rapidi. La spiegazione deve essere chiara, fatta nel silenzio generale (ecco perché deve essere breve!) ed è bene che sia accompagnata da esempi mimici o rapide dimostrazioni. La spiegazione deve possibilmente essere seguita da un "giro di prova", che viene sospeso ad un segnale concordato.

L'emotività: il gioco, come già detto, è veicolo di forti emozioni. Non è raro che si verifichino crisi di pianto o che si creino dei conflitti tra avversari o anche tra compagni di squadra. L'adulto deve prontamente intervenire, possibilmente sdrammatizzando l'accaduto o, nel caso, anche interrompendo decisamente il gioco per riprendere il controllo della situazione, proponendo magari un gioco diverso (giochi da fermi, da fare seduti o sdraiati, giochi di memoria o di intelligenza, ecc.).

La verifica del gioco: alla fine del gioco può essere opportuno fermarsi a riflettere sul gioco stesso, cioè come esso si è svolto, a cosa è servito, se è piaciuto, come si sono sentiti i giocatori e soprattutto se si sono verificate situazioni problematiche.

L'ACCOMPAGNATORE E IL GIOCO

Abbiamo visto come il gioco assuma una notevole importanza dal punto di vista formativo e relazionale; a questo punto diventa indispensabile soffermarsi sul ruolo educativo che, inevitabilmente, il gruppo degli accompagnatori assume nei confronti dei ragazzi, anche mentre si gioca, e analizzare brevemente ciò che nel gioco

possono/devono fare. L'accompagnatore dovrebbe essere sempre presente: anche quando sceglie di non intervenire direttamente nel gioco, lo osserva, agisce da fuori, influenza, inevitabilmente, con la sua sola presenza, le relazioni, garantisce il rispetto delle regole, esercita un ruolo di contenimento, rimane a disposizione in caso di necessità. I ragazzi possono così percepirlo sempre come punto di riferimento.

L'adulto osservatore: non bisogna sottovalutare l'importanza del gioco come strumento di osservazione privilegiato. Attraverso questa attività "l'educatore-accompagnatore", può analizzare i comportamenti dei ragazzi, le emozioni che esprimono, come si relazionano tra loro, gli apprendimenti, le loro reazioni, i problemi del gruppo e le difficoltà del singolo: l'adulto dovrebbe essere attento tanto al gruppo nel suo insieme, quanto al singolo componente.

L'adulto educatore: deve avere ben chiari gli obiettivi che vuole perseguire, scegliendo opportunamente il gioco con una precisa intenzionalità formativa. Attraverso il gioco l'accompagnatore può aiutare a conoscere, essere complice attivo e creativo della formazione.

L'adulto che gioca: quando si parla di gioco uno degli aspetti caratterizzanti è il coinvolgimento. Di conseguenza, l'accompagnatore non può certo tirarsene fuori!

Il gioco è un canale privilegiato per rafforzare il rapporto di amicizia e fiducia dei giovani con i loro accompagnatori; ma questo funziona solo se l'adulto è capace di divertirsi giocando!

In ogni caso, l'accompagnatore deve essere consapevole del suo ruolo di adulto-modello-educatore e mantenere un certo equi-

librio: può mettersi in gioco ma senza dimenticare la relazione adulto-minore, instaurare relazioni amichevoli ma mantenere l'autorevolezza, farsi voler bene, ma essere cosciente della sue competenze e responsabilità educative. L'adulto, nel gioco ma non solo, dovrebbe cercare di creare sempre un clima disteso, sereno e allegro. Dovrebbe conoscere, apprezzare e dar valore ai propri ragazzi, riconoscerne gli sforzi, ascoltarne i bisogni, renderli partecipi delle decisioni che li riguardano, mostrare rispetto, onestà ed integrità, sviluppare l'appartenenza al gruppo ma essere autorevole quel tanto che basta per garantire la sicurezza del gruppo stesso, in poche parole "prendersi cura" dei ragazzi che gli sono affidati.

GLI ADOLESCENTI E IL GIOCO

Dicevamo che il gioco è una delle attività che attraversa tutte le fasi di vita di un individuo ed è riconosciuto come fondamentale per lo sviluppo del bambino.

Purtroppo con l'avvicinarsi dell'adolescenza il gioco viene considerato troppo infantile e diventa sempre più difficile far giocare i ragazzi. Ma anche in adolescenza i ragazzi hanno bisogno di giocare!

Tutti noi siamo stati adolescenti e sappiamo benissimo che non è stato un periodo facile a causa di quei cambiamenti che si mettono in moto dal punto di vista fisiologico, affettivo, relazionale.

È forse il momento in cui l'individuo ha maggiormente bisogno di mettersi alla prova per conoscersi: il gioco, in quanto luogo psicologicamente "protetto", caratterizzato dall'equilibrio tra coinvolgimento e distanza ("ho provato, ma tanto era un gioco") è il terreno ottimale per farlo.

Il gioco, quindi, deve essere uno spazio dove il ragazzo può sperimentarsi:

- ◆ può osservare, esplorare, manipolare ciò che lo circonda, applicando quella capacità intellettuale, che si sviluppa proprio in questa età, di fare ipotesi e dedurre le conseguenze;
- ◆ può entrare in relazione con gli altri, trovando il proprio ruolo all'interno del gruppo, magari stimolato dall'accompagnatore ("questa volta sarai tu il caposquadra");
- ◆ può mettere alla prova la sua autonomia;
- ◆ può imparare a mettersi nei panni degli altri e vedere le cose da un diverso punto di vista, senza temere di perdere la sua identità;
- ◆ può rafforzare il suo senso di responsabilità (per esempio verso i più piccoli);
- ◆ può migliorare le sue prestazioni;
- ◆ può fare un'attività nuova, magari "pericolosa", sentendosi comunque al sicuro;
- ◆ può gustare il senso di eccitazione legato al "rischio" e la soddisfazione di avere il controllo di sé e...
- ◆ ...può anche far sfoggio delle sue capacità (la "gara" è sempre stimolante).

Se proponiamo ai ragazzi giochi incentrati su questi aspetti, probabilmente riusciremo a giocare con loro.

L'idea di fondo è che gli adolescenti si sentano **protagonisti** del gioco e non semplici osservatori, che vivano questa esperienza in prima persona, magari, per farlo poi anche nella vita!

CLASSIFICAZIONE E TIPOLOGIE

Abbiamo ripetuto più volte che il gioco è anche un modo per scoprire ciò che ci circonda, per acquisire nuove conoscenze, per imparare dei comportamenti perché, lo sappiamo bene, se il clima è piacevole si impara meglio!

Questo libro organizza i giochi secondo la loro tipologia. Per ogni categoria di gioco sono indicate le caratteristiche generali, le capacità che mette in campo, il significato del gioco, gli aspetti didattico-pedagogici.

Segue poi una raccolta di giochi, formulati in schede di facile lettura: le schede riportano innanzitutto una classificazione con indicazioni generali (luogo, tipologia, età, numero dei partecipanti, durata prevista, materiale, contesto in cui è preferibile svolgerlo) e poi una parte descrittiva, dove vengono spiegati il funzionamento e le regole del gioco. A volte nella scheda sono aggiunte anche varianti, note o finalità del gioco stesso.

Ovviamente si è dovuto procedere ad una selezione di giochi: abbiamo scelto quelli più significativi in base alla nostra esperienza, quelli che necessitano di poco materiale, quelli più facilmente attuabili negli ambienti che solitamente frequentiamo con l'Alpinismo Giovanile.

Quasi tutti i giochi scelti coinvolgono l'accompagnatore sia come "capo gioco" che come partecipante.

Sapendo, poi, che sul territorio nazionale ci sono gruppi di AG che operano con il disagio e la disabilità, si è pensato di individuare alcuni giochi dedicati a ragazzi diversamente abili, seppur diretti

a tutto il gruppo: l'idea nasce dalla volontà di imparare a giocare con questi ragazzi, per conoscersi, per migliorare i rapporti interni al gruppo, per facilitare la relazione con ciò che è "diverso", per far capire agli altri bambini, in modo divertente, gli effetti della disabilità, per valorizzare, al contrario, le abilità dei bimbi disabili, per divertirsi insieme, per avvicinarsi gli uni agli altri, perché le sollecitazioni offerte ai ragazzi durante le gite in montagna si arricchiscano di qualche cosa in più.

Quei giochi che riteniamo siano particolarmente adatti a ragazzi con disabilità sono segnalati nelle relative schede delle otto categorie presentate.



CLASSIFICAZIONE

I giochi sono stati classificati in modo schematico, per facilitarne la scelta, secondo le seguenti definizioni:

- ◆ **LUOGO.** Il gioco preferibilmente è da svolgersi all'aperto o in luoghi chiusi (**esterno / interno**);
- ◆ **TIPOLOGIA.** **Natura, relazione, percezione, movimento, orientamento, arrampicata, intrattenimento, creatività:** sono i termini che stabiliscono il carattere prevalente del gioco, ma possono anche combinarsi tra loro per un suo inquadramento più esatto;
- ◆ **ETÀ.** Il gioco è orientativamente destinato a fasce di età comprendenti gli anni **8-10, 11-13, 14-17**;
- ◆ **PARTECIPANTI.** Indica il numero di persone necessarie al gioco (**da x a x / a squadre / a coppie / individuale**);
- ◆ **DURATA.** Stabilisce quanti minuti da impiegare nel gioco sono previsti (**n'**);
- ◆ **OCCORRENTE.** Suggerisce gli oggetti occorrenti allo svolgersi del gioco (**elenco di cose / niente**);
- ◆ **CONTESTO.** Per la sua complessità il gioco si adatta ad essere effettuato in un'uscita della durata di un giorno o di più giorni (**escursione giornaliera / di più giorni**).

Ovviamente queste indicazioni vogliono essere solo orientative e necessitano del buon senso e dell'esperienza degli accompagnatori per essere applicate efficacemente nella pratica del gioco. Si impara giocando!

TIPOLOGIE



GIOCHI SULLA NATURA

Sono giochi da farsi in ambiente, in quanto si basano sull'osservazione, la conoscenza e la sperimentazione diretta; permettono di rilevare le caratteristiche dell'ambiente naturale, sia animale che vegetale e minerale, ed evidenziare le relazioni tra i diversi elementi che lo compongono. Con questi giochi si determina, in modo divertente, un arricchimento conoscitivo, ma si diminuisce anche quel senso di paura che spesso il giovane prova quando entra in contatto con territori meno familiari e si rafforza il legame uomo-natura. Questo tipo di giochi, oltre ad affinare le capacità percettive, permette di sviluppare strategie di osservazione, ricerca ed interpretazione, migliora le capacità espressive e stimola la riflessione personale e il confronto.



GIOCHI DI RELAZIONE

Sono giochi che servono, fondamentalmente, per stabilire una relazione con l'altro, per comunicare il proprio sentito, per scambiarsi impressioni, per superare le diversità, per conoscersi, ma hanno anche una componente introspettiva, aiutano cioè il ragazzo a riflettere su se stesso e sul suo modo di relazionarsi con gli altri, e quindi potenziano le capacità interattive, affinano le sensibilità e la fiducia reciproca. Possono servire per alleviare la tensione emotiva di particolari circostanze o per sbloccare una situazione: i giochi di comiato, ad esempio, possono servire per sdrammatizzare il momento del distacco, per rendere meno penosa la separazione dopo aver condiviso per un certo tempo un'esperienza comune; permettono di comunicare i propri vissuti e di lasciare qualche cosa di sé agli altri.

I giochi di presentazione, invece, non servono per diventare subito tutti amici, bensì permettono di individuare, attraverso quello che ciascuno dice di sé, una possibile “via comunicativa”, facilitando e guidando così i successivi rapporti.



GIOCHI DI PERCEZIONE

Si tratta di quei giochi che migliorano le capacità percettive coinvolgendo in modo prioritario i nostri sensi, soprattutto quelli con i quali abbiamo meno familiarità, perché di secondaria importanza quando usiamo la vista. Per fare questi giochi, spesso viene richiesto di chiudere gli occhi per potersi meglio concentrare: si consiglia in questo caso di non bendare i ragazzi, ma di chiedere loro di tenere gli occhi chiusi, per sviluppare il senso di lealtà ed il rispetto delle regole. I giochi di percezione, oltre ad affinare l'uso dei sensi, facilitano l'immaginazione, sviluppano l'equilibrio, migliorano il senso dell'orientamento, permettono di conoscere aspetti insoliti dell'ambiente: il rumore dei ruscelli, delle foglie, del vento, l'odore della pioggia, le variazioni del terreno, il calore del sole sulla pelle... Questi giochi, inoltre, hanno una forte componente introspettiva, in quanto stimolano il ragazzo ad ascoltare le proprie sensazioni e a riflettere su di esse.

GIOCHI DI MOVIMENTO



I giochi detti di movimento servono, principalmente, per incanalare le energie in eccesso, in quanto richiedono un certo impegno fisico. Ma permettono anche di ottenere un potenziamento muscolare, di acquisire particolari abilità motorie, migliorano la coordinazione, potenziano i riflessi, affinano l'equilibrio, sia dinamico che statico. Sono giochi facili e divertenti e hanno, solitamente, la

configurazione di una gara: la componente competitiva, se correttamente gestita, può diventare elemento di stimolo per la ricerca di strategie personali, può originare alleanze e rafforzare la solidarietà. Questi giochi offrono la possibilità di misurarsi con gli altri, che può anche voler dire accettare i propri limiti.



GIOCHI DI ORIENTAMENTO

Servono a mettere in pratica, divertendosi, le nozioni di orientamento apprese in maniera teorica: i ragazzi imparano ad osservare il territorio per individuare e riconoscere i punti di riferimento ed acquistano familiarità con l'uso della bussola, così da muoversi con maggiore sicurezza. Attraverso i giochi di orientamento il ragazzo acquisisce dei modelli di rappresentazione del reale, impara cioè, non solo a leggere una mappa, ma anche a disegnarla. Il ragazzo si abitua a riconoscere e usare simboli precisi, facilitando così, attraverso l'impiego di un linguaggio comune, la comunicazione.



GIOCHI PER ARRAMPICARE

Così come i giochi di movimento, i giochi per arrampicare si basano sull'attività fisica; inoltre, aumentano la confidenza con l'ambiente e la padronanza degli elementi base delle tecniche alpinistiche. In montagna, il contatto con la roccia, rappresentata da massi e pareti accessibili, stimola fortemente i giovani ad arrampicare, per questo diventa utile saper cogliere le opportunità fornendo proposte adeguate che diventino veramente formative. Importante che l'accompagnatore valuti attentamente le condizioni di sicurezza esistenti sul luogo d'arrampicata e la prevenzione dei pericoli oggettivi come la caduta di pietre o sassi e abbia il controllo di tutte le manovre di assicurazione.

L'arrampicata con corda dall'alto assume una grossa valenza didattica oltre che ludica e permette di eseguire in sicurezza il gesto motorio completo, sia nell'ambiente naturale sia artificiale: i ragazzi imparano a muoversi correttamente e con sicurezza, acquistando familiarità con il terreno; imparano a valutare a prima vista l'affidabilità di appigli ed appoggi e ad utilizzarli correttamente; migliorano l'equilibrio, distribuendo correttamente il peso tra i quattro arti; imparano a ridurre il dispendio di energia, non spostandosi a caso, ma studiando e memorizzando le sequenze di movimenti. Inoltre, potenziano il senso di solidarietà, lo spirito di collaborazione e la fiducia nei compagni. Il raggiungimento della "catena" o della sommità della paretina simboleggia la meta da raggiungere, è il momento più appagante che giustifica tutti i propri sforzi.



GIOCHI DI INTRATTENIMENTO

Sono giochi, alcuni molto noti, altri meno, senza un'apparente finalità specifica, se non quella di passare il tempo giocando e divertendosi, impiegando varie abilità, calandosi in contesti fantasiosi. Ma, proprio per questa loro immediatezza e tenendo conto che si svolgono sempre in gruppo, hanno un importante effetto sulle relazioni interpersonali e sul clima interno al gruppo.



GIOCHI DI CREATIVITÀ

Sono giochi che stimolano la fantasia, l'originalità e il talento artistico, come la capacità di disegnare, di modellare o costruire oggetti, di recitare, di divertire, di inventare storie, utilizzando materiali appositi come colori, matite, forbici, carta, ciò che si raccoglie in natura o si riesce ad adattare all'uso o anche solo la

propria persona. Sono giochi che permettono di tirare fuori quella parte di sé che più difficilmente riesce ad emergere: essere creativi, infatti, vuol dire rompere gli schemi, togliersi la maschera.



ALLEGATI

Forniti con il DVD inserito nell'edizione

Nel dvd inserito nella confezione di questo libro si trovano file utili a corredo di alcuni giochi, oltre alla versione digitale del libro stesso.

Giochi sulla NATURA e giochi di PERCEZIONE

- ◆ AnnusaeIndovina(schededastampare).pdf

Giochi di INTRATTENIMENTO

- ◆ Crocerossa.pdf - foglio A4 con i disegni occorrenti
- ◆ RiconoscilAccompagnatore_Schedagioco.pdf
- ◆ RiconoscilAccompagnatore_TabulatoA3.pdf

Giochi di CREATIVITÀ

- ◆ Completaildisegno_OO.pdf
- ◆ Completaildisegno_X.pdf
- ◆ FotoPrototipoGirandola.pdf
- ◆ Girandola.pdf

Circa il **logotipo Girandola dei 5 valori**, si trovano i file:

- ◆ girandolacolori.jpg - girandolatesti.jpg
- ◆ girandolacolori.ai - girandolacolori.png
- ◆ fumetto.tif





GIOCHI SULLA NATURA

- ◆ Annusa e indovina la natura
- ◆ Arcobaleno della natura
- ◆ Cambio posizione
- ◆ Collage naturale
- ◆ Fattoria degli animali
- ◆ Gioco delle trasformazioni
- ◆ Naturiamo
- ◆ Ricordare le tracce
- ◆ Trasmissione di immagini





ANNUSA E INDOVINA LA NATURA

Luogo esterno

Tipologia natura

Età 10-17

Partecipanti da 10 a 15

Durata 30'

Occorrente sacchetti, sostanze profumate, mollette, filo, fogli

Contesto escursione di più giorni



In un bosco, l'accompagnatore appende con mollette dei sacchetti di tela chiusi ad un filo teso tra due alberi, dopo averli riempiti con cortecce, sassolini, ghiande, bacche, semi, terra, ecc. Ogni ragazzo sfila davanti ad essi fiutandoli e tastandoli per alcuni secondi. Dopodiché ha un minuto per scrivere su un foglio la lista del contenuto dei sacchetti, nell'ordine giusto.

Questa variante del gioco "Annusa e indovina" è uno strumento utile per insegnare ai ragazzi cosa esiste in ambiente, magari dopo una "lezione" all'aperto.

(IN ALLEGATI: AnnusaeIndovina(schededastampare).pdf)

ARCOBALENO DELLA NATURA

Luogo esterno

Tipologia natura

Età 8-13

Partecipanti da 9 a 12

Durata 30'

Occorrente un telo o un grande foglio

Contesto escursione giornaliera



Si formano gruppi di 3-4 persone ed a ciascuno di questi si dà una lista di oggetti naturali da raccogliere: tre oggetti verdi, due rossi, uno azzurro, ecc. Ogni gruppo in un tempo stabilito deve trovare questi oggetti così colorati, cercando qualsiasi elemento in natura (senza danneggiare l'ambiente). Scaduto il tempo ci si ritrova tutti e si pongono su un telo disposto per terra gli oggetti recuperati. A questo punto si cerca di costruire tutti insieme un unico grande spettro colorato allineando gli oggetti secondo i colori dell'arcobaleno (rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, indaco e violetto).

CAMBIO POSIZIONE

Luogo esterno

Tipologia natura, percezione

Età 8-13

Partecipanti da 10 a 15

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi partecipanti prendono una posizione (in piedi, seduti, sdraiati, in vari posti); due o tre ragazzi (a seconda del numero) non fanno parte del gruppo ma devono osservare le posizioni degli altri per qualche minuto. Quindi vengono allontanati e qualcuno del gruppo cambia posto o posizione. Quando tornano, gli osservatori devono dire chi ha cambiato posto o posizione.

Variante: invece di ragazzi il gioco può essere fatto con oggetti trovati in natura (legno, pigna, foglie, sassi...), sistemati in uno spazio delimitato.

COLLAGE NATURALE

Luogo esterno

Tipologia natura, creatività

Età 8-17

Partecipanti da 8 a 15

Durata 30' / 45'

Occorrente cartone e colla

Contesto escursione giornaliera



Si può giocare individualmente o divisi in gruppi.

Si danno 10-15 minuti di tempo per raccogliere in natura tutto quello che piace e che serve (foglie, pigne, rametti...) e poi si creano delle composizioni attaccando il materiale raccolto con la colla su un cartoncino, dando sfogo a tutta la fantasia.

Al termine delle esecuzioni, si possono premiare i lavori, secondo dei criteri precedentemente stabiliti.

FATTORIA DEGLI ANIMALI

Luogo interno

Tipologia natura, relazione

Età 8-13

Partecipanti da 12 a 21 (famiglie da 3 componenti)

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



A ciascun partecipante viene comunicato quale verso di animale deve fare. Quando tutti conoscono l'animale da interpretare, ad un segnale tutti i partecipanti, contemporaneamente, si muovono mimando l'andatura, i gesti caratteristici, il verso del proprio animale. Ognuno deve cercare di individuare tutti gli altri animali appartenenti alla propria famiglia. I componenti la stessa famiglia, tenendosi sotto braccio, una volta che hanno constatato che la famiglia è completa, vanno a sedere. Quando tutte le famiglie si sono formate e la calma è tornata nella fattoria, le famiglie si presentano una alla volta, facendo un giro all'interno del cerchio ed emettendo il proprio verso caratteristico.

GIOCO DELLE TRASFORMAZIONI

Luogo esterno

Tipologia natura

Età 14-17

Partecipanti da 9 a 12

Durata 30'

Occorrente niente

Contesto escursione di più giorni



Raggiunta una zona boscosa, i ragazzi vengono divisi in gruppi. Ogni gruppo dovrà delimitare un'area di 5 x 5 metri all'interno della quale dovrà apportare le seguenti modifiche:

- lasciare un oggetto artificiale;
- costruire qualcosa con gli oggetti trovati nell'area;
- collocare in un posto sbagliato un oggetto dell'area.

I gruppi dovranno effettuare le trasformazioni in un quarto d'ora, senza farsi scorgere dagli altri. Alla fine i gruppi si scambiano le aree e riconoscono le trasformazioni apportate in un tempo stabilito.

NATURIAMO

Luogo esterno

Tipologia natura

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 10'

Occorrente fogli di carta e matite

Contesto escursione di più giorni



“Il Paroliamo della Natura”: il conduttore del gioco pronuncia il nome di un elemento naturale o ne mostra uno alle squadre di partecipanti; ogni squadra dovrà scrivere su un foglio tutte le caratteristiche di quell’elemento di cui è a conoscenza (proprietà, origine, scopo, utilizzo, ecc.).

Alla fine del tempo concesso, si confronta quanto scritto dalle squadre e si assegna un punto solo alla squadra che ha trovato una caratteristica che le altre non conoscono o che non hanno notato.

Vince la squadra che totalizza più punti.

RICORDARE LE TRACCE

Luogo esterno

Tipologia natura, percezione

Età 14-17

Partecipanti da 9 a 15

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Si dividono i partecipanti in due gruppi. Alcuni ragazzi si siedono con i piedi alzati, in modo che gli altri possano osservare bene per 3 minuti le soles delle loro scarpe.

I ragazzi che hanno osservato vengono allontanati mentre uno degli altri imprime le sue tracce su un tratto del terreno (deve essere adatto, morbido, con fango o neve).

Vengono richiamati i ragazzi allontanati che devono osservare le tracce e capire a chi appartengono.

TRASMISSIONE DI IMMAGINI

Luogo interno

Tipologia natura, percezione

Età 8-17

Partecipanti squadre da 5

Durata 30'

Occorrente un disegno già fatto, fogli di carta e matite

Contesto escursione di più giorni



I giocatori prendono posto uno dietro l'altro, divisi in squadre, di fronte all'animatore del gioco.

Ciascun primo di ogni fila va dall'accompagnatore che per pochi istanti mostra loro un disegno complesso sull'ambiente, ritornano al loro posto e trasmettono al compagno in testa alla fila un particolare del disegno osservato, mormorandoglielo nell'orecchio. Questi lo comunica al terzo e così via. L'ultimo fa la rappresentazione su un foglio di carta.

Senza interruzione, i capofila continuano a raccogliere i particolari e a trasmetterli, fino all'esaurimento di essi.

A questo punto si fa l'esposizione dei disegni delle diverse squadre per poter esaminare come i diversi particolari siano stati esaminati, trasmessi e riprodotti.



GIOCHI DI RELAZIONE

- ◆ Arca di Noè
- ◆ Battaglia dei Galletti
- ◆ Ciechi e zoppi
- ◆ Cinque nasi e sette piedi
- ◆ Con un cerino in mano
- ◆ Dimmi che mi ami
- ◆ Elisa rondine precisa
- ◆ Gente per gente
- ◆ Palla dei nomi
- ◆ Presentazione di un compagno
- ◆ Sultano
- ◆ Torta malefica
- ◆ Un regalo per te





ARCA DI NOÈ

Luogo esterno

Tipologia relazione, intrattenimento, creatività

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 15'

Occorrente bende. **Variante:** cartoncini, secchielli o contenitori

Contesto escursione giornaliera



I concorrenti vengono divisi in maschi e femmine (quindi il numero totale deve essere pari). I ragazzi faranno il verso, ciascuno, di un differente animale, mentre le ragazze il verso delle femmine degli stessi animali. Tutti vengono bendati (oppure tengono occhi chiusi) e poi, mescolati, al via dell'accompagnatore dovranno tutti insieme emettere il proprio verso per richiamare il compagno. Vincono le prime tre coppie che si ritrovano.

Variante: preparare dei cartoncini (uno per ciascun giocatore) con scritti nomi di animali. Le squadre si schierano ad una estremità del campo di gioco. All'altra estremità si mettono

dei secchielli contenenti i nomi degli animali consegnati precedentemente ai ragazzi.

Al via il primo giocatore di ogni squadra corre ed attraversa il campo, prende uno dei foglietti e deve ritornare con l'andatura dell'animale indicato nel foglietto.

Un giudice a metà campo verifica che le andature corrispondano agli animali indicati nel foglietto, altrimenti rimanda indietro il concorrente che deve rifare il percorso. Quando arriva al punto di partenza, parte il secondo concorrente della squadra e così via.

Vince la squadra che completa il gioco per prima.

BATTAGLIA DEI GALLETTI

Luogo interno ed esterno

Tipologia relazione, movimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a coppie o a squadre

Durata 20'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Due ragazzini (uno contro uno) si affrontano come Galletti. I due giocatori si accovacciano sulle gambe e stanno a braccia conserte; saltellando devono andare verso l'avversario e cercare di farlo cadere a terra. Basta anche che si appoggi una mano o un ginocchio per essere eliminati. I due giocatori devono buttarsi giù, spingendosi con le braccia (rigorosamente conserte). Chi cade a terra viene eliminato, mentre chi resta affronta altri galletti. Lo scopo del gioco è cercare di far cadere più avversari possibile.

Variante per esterno a squadre: si numerano le coppie di avversari delle due squadre contendenti e l'accompagnatore

chiama di volta in volta il numero della coppia di galletti che deve affrontarsi, assegnando un punto al galletto vincitore. Alla fine vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti.



CIECHI E ZOPPI

Luogo esterno

Tipologia relazione, movimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 20'

Occorrente niente o bende

Contesto escursione giornaliera



Si formano delle squadre e si dividono in due gruppi: i componenti di un gruppo vengono bendati (ciechi) e si trovano da un lato del campo di gioco, l'altro gruppo (zoppi) si trova di fronte sull'altro lato del campo. Al via il primo cieco deve raggiungere lo zoppo seguendone il richiamo, caricarlo sulle spalle e con la guida di questo tornare al punto di partenza.

Vince la squadra che completa per prima il percorso con tutti i suoi componenti. Ogni coppia, prima di iniziare il gioco, dovrà stabilire un richiamo, o parola d'ordine, che il compagno cieco dovrà seguire per raggiungere lo zoppo dall'altra parte del campo.

CINQUE NASI E SETTE PIEDI

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8-13

Partecipanti da 8 a 12

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Tutti i partecipanti camminano nello spazio, cercando di occuparlo in modo omogeneo. L'accompagnatore dice un numero e, insieme, una parte del corpo, ad esempio: "2 mani" oppure "5 nasi" o "7 piedi".

Immediatamente i partecipanti devono formare dei gruppi in modo da unire le due mani o cinque nasi o sette piedi, naturalmente con tutte le varianti che possedere una o due parti del corpo consente.

CON UN CERINO IN MANO

Luogo interno o esterno di notte

Tipologia relazione

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 20 o anche di più

Durata dipende da quanti sono i partecipanti

Occorrente una scatola di fiammiferi

Contesto escursione di più giorni



I giocatori si posizionano in cerchio. L'accompagnatore consegna a ciascuno un fiammifero, tenendone uno per sé. A questo punto si spegne la luce per creare atmosfera. L'accompagnatore per primo accende il fiammifero e prima che questo si spenga dice la cosa più significativa per lui sui giorni passati insieme, l'esperienza, il ricordo, l'emozione più bella che si porta a casa. Poi con il suo fiammifero accende quello del vicino e lascia lui la parola. E così via per tutti i presenti.

Finalità: è un gioco che facilita la separazione dopo essere stati insieme per diversi giorni, attraverso il ricordo delle belle cose vissute insieme.

DIMMI CHE MI AMI

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8-13

Partecipanti da 8 a 12

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Tutti sono seduti in cerchio. Una persona sta al centro e deve rivolgersi ad un partecipante seduto nel cerchio per farlo sorridere e dirgli: “Abele, amore mio, ti amo tantissimo, se mi ami, sorridimi...” e Abele deve rispondere, senza ridere altrimenti va al centro: “Caino, tesoro mio, io ti amo tanto ma non ti sorriderò”.

Nota: eseguire questo gioco preferibilmente in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

ELISA RONDINE PRECISA

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8- 13

Partecipanti 10

Durata 5'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità motorie

Ciascun giocatore sceglie per sé un nome pellerossa, formato dal nome di un animale seguito da un aggettivo (Orso Stanco, Ape Laboriosa, Avvoltoio Affamato. . .) e lo comunica agli altri. Chi ha il nome più corto inizia il gioco, chiamando un avversario prima col suo vero nome e subito dopo col nome pellerossa che ha scelto (“Giovanni Scoiattolo Buffo!”).

Il giocatore chiamato ne coinvolge, nello stesso modo, un altro e così via.

Una penalità a chi sbaglia ad abbinare il nome di un compagno col nome pellerossa che ha scelto e a chi esita troppo.

Chi viene chiamato per la terza volta, può assegnare una penalità ad uno qualsiasi degli altri giocatori, a sua scelta, prima di proseguire il gioco.

Vince chi alla fine del gioco ha meno penalità.



GENTE PER GENTE

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8-17

Partecipanti da 11 a 17

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I partecipanti formano delle coppie e si dispongono in cerchio.

Al centro del cerchio il conduttore del gioco indicherà due parti del corpo, ad esempio “testa-spalla”, “gomito-pancia”, “pollice-orecchio destro”...

Le coppie dovranno accostare le parti indicate dal conduttore senza abbandonare la posizione precedente.

Quando non sarà più possibile aggiungere nuovi ordini, il conduttore dirà “gente per gente”.

Le coppie allora si scioglieranno e si dirigeranno al centro per formare nuove coppie.

Finalità: attraverso questo gioco si sperimenta il contatto corporeo in un contesto ludico.

Nota: questo gioco va proposto ad un gruppo dove si è già creata un'atmosfera di reciproca fiducia.



PALLA DEI NOMI

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 15'

Occorrente post-it o mollette

Contesto escursione giornaliera



Da fare in tanti, tra ragazzi che ancora non si conoscono: ci si mette in cerchio e ci si tira la palla dicendo il proprio nome.

Chi la riceve deve rilanciarla velocemente dicendo il suo nome seguito da quello di chi lo ha preceduto; il successivo giocatore dovrà dire il suo nome seguito dai due precedenti e così via.

Ad ogni sbaglio si prende una penalità (si possono attaccare dei post-it o delle mollette alle magliette dei giocatori per contare le penalità); dopo tre errori si esce dal gioco.

PRESENTAZIONE DI UN COMPAGNO

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8-17

Partecipanti da 8 a 14

Durata 30'

Occorrente niente

Contesto escursione di più giorni



Per vincere la ritrosia a parlare in pubblico di se stessi è molto più facile parlare degli altri.

Si formano delle coppie di ragazzi che non si conoscono che dovranno isolarsi per circa 10 minuti, durante i quali si intervisteranno a vicenda.

Scaduto il tempo ci si ritrova tutti in cerchio e, a turno, ognuno dovrà immedesimarsi nell'amico presentando come proprie le note più salienti della personalità dell'altro e che è riuscito a tenere a mente (età, scuola, famiglia, interessi, ecc.). Subito dopo ognuno conferma o corregge quanto detto dall'amico.

SULTANO

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8-13

Partecipanti da 11 a 19

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Bisogna essere in numero uguale tra ragazzi e ragazze. Un sultano si dispone al centro, mentre gli altri si dispongono l'uno di fronte all'altra (i ragazzi da una parte e le ragazze dall'altra) a circa 2 metri, seduti in modo da formare un corridoio.

Ad ognuno viene assegnato un numero (ad es.: dispari ai ragazzi e pari alle ragazze).

Il sultano chiama due numeri (uno pari e uno dispari), abbinati rispettivamente ad un ragazzo e ad una ragazza. La ragazza (o ragazzo se si tratta di una sultana) deve correre verso il sultano cercando di baciarlo prima che il ragazzo baci lei per primo.

Se il sultano non viene baciato questi può chiamare un altro numero quando i precedenti pretendenti sono tornati a posto, se invece la ragazza è più veloce allora spetta a lei il diritto di prendere il posto del sultano e si ricomincia.



TORTA MALEFICA

Luogo interno

Tipologia relazione, creatività

Età 8-17

Partecipanti da 8 a 12

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



L'accompagnatore stabilisce un luogo dell'azione e una serie di personaggi con le loro caratteristiche (un personaggio per ogni partecipante). I personaggi devono fare parte di un ceto sociale molto formale e sono molto rigidi nel loro comportamento (aristocratici, religiosi, mondo diplomatico, ecc.).

Viene poi stabilita la situazione dell'incontro: un ballo, una cerimonia, un anniversario... Ogni partecipante estrae a sorte il suo personaggio.

Dopo un momento di riflessione si dà il via all'improvvisazione. Ad un certo punto, stabilito dall'accompagnatore, i participan-

ti consumano una torta malefica che leva loro tutte le inibizioni e convenzioni.

Ogni personaggio, a poco a poco, sente manifestarsi in lui una natura anticonformista e disinibita fino a che l'incontro si trasforma in un momento di follia collettiva.

Dopo questo momento ogni personaggio ritorna gradatamente nel suo ruolo, con il senso di colpa di essersi lasciato andare, ma con il ricordo di un momento di libertà.

Finalità: questo gioco sviluppa l'immaginazione e consente di sperimentare l'improvvisazione a partire da un personaggio assegnato.

UN REGALO PER TE

Luogo interno

Tipologia relazione

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 20

Durata 20'

Occorrente fogli di carta

Contesto escursione di più giorni

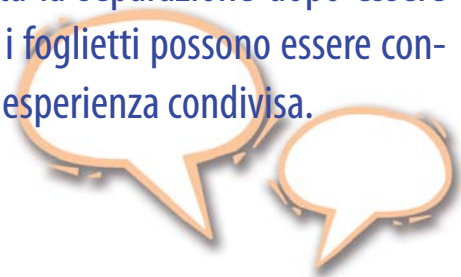


I giocatori si posizionano in cerchio. L'accompagnatore consegna a ciascun giocatore un foglio di carta. Su ogni foglio, in fondo, viene scritto il proprio nome; il foglio viene poi passato al giocatore vicino il quale scrive in alto ciò che vorrebbe regalare all'amico, dando libero sfogo alla fantasia e senza badare a spese. Ogni giocatore poi piega il foglio in modo che non si veda ciò che ha scritto, quindi lo passa al vicino, il quale scrive anche lui il suo regalo. Poi si piega nuovamente il foglio e lo si consegna al giocatore vicino.

Il gioco prosegue fino a quando ognuno riceve il foglio con il proprio nome.

A questo punto si possono leggere ad alta voce i regali ricevuti ed eventualmente chiederne spiegazione ai compagni.

Finalità: è un gioco che facilita la separazione dopo essere stati insieme per diversi giorni; i foglietti possono essere conservati come ricordo della bella esperienza condivisa.



GIOCHI DI PERCEZIONE



- ◆ Annusa e indovina
- ◆ Chi cerca trova
- ◆ Clone
- ◆ Corda dell'esperienza
- ◆ Cosa c'è nello zaino?
- ◆ Cosa porto sulla schiena?
- ◆ Gatto e topo
- ◆ Labirinto a ostacoli
- ◆ Nodi di gruppo
- ◆ Orchestra
- ◆ Osserva e ricorda
- ◆ Pollicino
- ◆ Re del silenzio
- ◆ Ricostruisci la statua
- ◆ Sensazioni
- ◆ Ti tocco
- ◆ Una frase e tante frasi
- ◆ Vecchio indiano
- ◆ Zampa davanti, zampa dietro



ANNUSA E INDOVINA

Luogo interno

Tipologia percezione, natura

Età 10-17

Partecipanti da 10 a 15

Durata 30'

Occorrente sacchetti, sostanze profumate, mollette, filo, fogli

Contesto escursione di più giorni



Preparare un certo numero di sacchetti di carta, mettere in ciascuno di essi una sostanza diversa dall'odore caratteristico (aglio, terra, cipolla, scorze di agrumi, caffè, detersivo in polvere, spezie, erbe seccate, ecc.), metterli a mezzo metro di distanza l'uno dall'altro, meglio se appesi a un filo con mollette, e bucati precedentemente con coltello o stuzzicadenti.

Ogni ragazzo sfila davanti ad essi fiutandoli per alcuni secondi ciascuno. Dopodiché ha un minuto per scrivere su un foglio la lista del contenuto dei sacchetti, nell'ordine giusto.

(IN ALLEGATI: AnnusaeIndovina(schededastampare).pdf

CHI CERCA TROVA

Luogo interno

Tipologia percezione

Età 8-13

Partecipanti da 6 a 12

Durata 10'

Occorrente benda, carta di giornale per le pallina

Contesto escursione giornaliera



Un componente per squadra viene bendato, mentre nella stanza dove si gioca viene nascosta una pallina di carta.

Al via, seguendo le indicazioni fornite dalla squadra, la persona bendata deve recuperare la pallina nel minor tempo possibile.

CLONE

Luogo interno

Tipologia percezione

Età 8- 17

Partecipanti 10

Durata 5'

Occorrente cartoncino e forbici

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità motorie

L'accompagnatore ritaglia cinque sagome di cartoncino di forma irregolare, ricche di curve e spigoli.

A turno, ciascun giocatore riceve un pezzo di cartoncino e un paio di forbici, sceglie una delle cinque sagome preparate dall'accompagnatore e cerca di ritagliarne un'altra il più possibile simile. Per far questo non può toccare la sagoma dell'accompagnatore né disegnarla sul proprio cartoncino, ma deve usare unicamente il proprio spirito di osservazione e le forbici.

Vince il giocatore che ottiene la sagoma più simile a quella che ha cercato di riprodurre.

CORDA DELL'ESPERIENZA

Luogo esterno

Tipologia percezione

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 10

Durata 40'

Occorrente 30 metri di corda, benda

Contesto escursione giornaliera



L'accompagnatore sistema una corda lungo un territorio ben definito. Ogni tanto fa un nodo o cappio sulla corda, in corrispondenza del quale, nel raggio di un metro, si trova qualche cosa di particolare da tastare (radice, sasso, moschettone).

Il ragazzo che ad occhi chiusi ripercorre la corda deve individuare e riconoscere l'oggetto al tatto.

COSA C'È NELLO ZAINO?

Luogo interno

Tipologia percezione

Età 10-17

Partecipanti da 6 a 10

Durata 30'

Occorrente benda per gli occhi, zaino capiente, oggetti vari

Contesto escursione giornaliera



A turno i ragazzi vengono bendati e fatti avvicinare allo zaino contenente gli oggetti. Ogni partecipante deve riconoscere, usando il tatto e senza estrarli, gli oggetti contenuti nello zaino; poi egli scrive su un foglio l'elenco, distinguendoli in base all'utilità o inutilità in montagna.

Vince chi ha riconosciuto più oggetti, eventualmente in minor tempo.



COSA PORTO SULLA SCHIENA?

Luogo interno

Tipologia percezione, relazione

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 15

Durata 20'

Occorrente foglietti da appendere

Contesto escursione giornaliera



I partecipanti sono sparsi nella sala. Ciascuno di essi ha appeso sulla schiena un foglio o cartoncino con il nome o l'immagine di un oggetto (ad esempio: matita, corda, bussola, moschettone, ecc.).

Il foglio deve essere appeso da un altro giocatore in modo che chi lo porta non sappia cosa c'è scritto o illustrato. Al via i giocatori si aggirano per la sala.

Quando due giocatori si incontrano ciascuno mostra all'altro il foglio che ha sulla schiena. Un giocatore mima all'altro l'oggetto in questione per farglielo indovinare (può mimare una sola

volta). Poi i due giocatori si invertono i ruoli e il secondo a suo turno cerca di indovinare.

Se uno dei giocatori indovina il compagno lo avverte. Il giocatore va dal conduttore del gioco, si fa togliere il foglio e si pone ai lati della sala. Se due giocatori, dopo l'incontro, non hanno scoperto il proprio oggetto, si separano e cercano nuovi compagni.

Nota: il gioco può essere eseguito scegliendo una categoria di cose da mimare diversa dagli oggetti: azioni, elementi della natura, ecc.

GATTO E TOPO

Luogo esterno

Tipologia percezione

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 14

Durata 15'

Occorrente bende, due sassi e due bastoncini

Contesto escursione giornaliera



Il gruppo forma un cerchio, al suo interno verranno messi due ragazzi con gli occhi bendati: il gatto e il topo. Il gatto terrà in mano due sassi, mentre il topo due bastoncini.

Quando il gatto batterà sui sassi uno contro l'altro, subito dopo il topo dovrà fare altrettanto con i bastoni per far capire al gatto dove si trova. Il gatto ha a disposizione cinque colpi per trovarlo, dopodiché se non riuscirà a prendere il topo si invertiranno i ruoli.

Il gioco è molto divertente anche per gli spettatori quando i due, pur essendo vicinissimi, non riescono a prendersi.

LABIRINTO AD OSTACOLI

Luogo esterno

Tipologia percezione, relazione, movimento

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 20

Durata 30'

Occorrente niente

Contesto escursione di più giorni



Formare delle coppie A-B, quindi dividere tutti i ragazzi A da una parte, tutti i ragazzi B dall'altra; in mezzo formare un percorso con degli ostacoli (sedie, rami, corde, ecc.).

I ragazzi A vengono bendati e dovranno essere guidati lungo il labirinto dalle indicazioni suggerite loro dai ragazzi B, che sono rimasti fermi al loro posto, aggirando tutti gli ostacoli.

Nota: è opportuno far giocare non più di tre coppie per volta, onde evitare il sovrapporsi delle voci.

NODI DI GRUPPO

Luogo interno

Tipologia percezione, relazione

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Tutti in cerchio, ad occhi chiusi, si comincia a camminare verso il centro lentamente. Si tende ora una mano, cercando quella di un altro, poi si fa lo stesso con l'altra mano.

Quando tutti stringono due mani, possono aprire gli occhi e tentare di snodarsi senza lasciare la presa. Tutto il gruppo deve collaborare per sciogliere i nodi.

Si verificano situazioni molto comiche, finché il gruppo si trova a formare un grande cerchio, ma spesso restano nodi o i cerchi sono due, annodati o separati.

ORCHESTRA

Luogo interno

Tipologia percezione, relazione

Età 8-13

Partecipanti da 10 a 15

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Il gruppo dei partecipanti si dispone seduto in cerchio volgendo le spalle al conduttore del gioco (guardano verso l'esterno) che si trova all'interno. Ogni partecipante emette un suono, un rumore, che ripete sempre uguale, ogni volta che il conduttore lo tocca sulla spalla.

Il conduttore si sposta rapidamente da un partecipante all'altro e, toccandogli la spalla, compone una "sinfonia". Successivamente il conduttore invita un partecipante ad entrare nel cerchio con lui e contemporaneamente suoneranno a quattro mani i vari "strumenti".

OSSERVA E RICORDA

Luogo interno

Tipologia percezione

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 15

Durata 20'

Occorrente oggetti vari

Contesto escursione di più giorni



Si preparano (su un tavolo, sul pavimento, in un contenitore) un certo numero di oggetti (ciò che si ha a disposizione) e si copre il tutto con un telo, una giacca, un coperchio. L'accompagnatore ha pronta con sé una lista degli oggetti organizzata in tabella prevedendo anche una colonna per segnare le risposte di ogni ragazzo. I partecipanti al gioco si dispongono in modo da poter vedere gli oggetti che vengono scoperti per un minuto e poi ricoperti. L'accompagnatore ascolta ciascun ragazzo separatamente e si fa dire a bassa voce quali oggetti riesce a ricordare, spuntandoli sul foglio.

Vince chi ricorda il maggior numero di oggetti.

POLLICINO

Luogo esterno

Tipologia percezione

Età 8-17

Partecipanti individuale

Durata 20'

Occorrente niente

Contesto escursione di più giorni



Lungo un percorso *chiaramente individuato*, un accompagnatore dispone degli oggetti.

I ragazzi, uno alla volta, devono seguire il percorso cercando di individuare gli oggetti e memorizzarli senza prenderli. A fine percorso riferiscono all'accompagnatore gli oggetti individuati.

Nota: gli oggetti possono essere più o meno nascosti (sia a terra che appesi), a seconda dell'età dei ragazzi o della difficoltà che si vuole dare al gioco.

RE DEL SILENZIO

Luogo interno

Tipologia percezione

Età 8-14

Partecipanti da 6 a 10

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I giocatori sono disposti a semicerchio. Uno, seduto al centro di fronte al semicerchio, rappresenta il “Re del silenzio” sul trono e deve scegliersi dei ministri; indicherà quindi uno dei giocatori, che dovrà presentarsi a lui senza rumori, senza sorridere, senza parlare.

Il Re tenta di far ridere il candidato per metterlo alla prova. Se questo perde la serietà, tocca a un altro. Chi riesce a star serio diventa ministro.

Anche i ministri possono collaborare col Re a far ridere i candidati, ma se ridono vengono revocati.



RICOSTRUISCI LA STATUA

Luogo interno

Tipologia percezione, relazione, creatività

Età 8-17

Partecipanti gruppi di 3

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



A tre partecipanti vengono affidati il ruolo di: “artista”, “creta” e “statua”.

L’artista e la creta escono dal locale, mentre gli altri partecipanti realizzano la statua facendo assumere a chi ha questo ruolo una posizione plastica. Quando l’opera é compiuta si chiama l’artista, il quale deve osservare la statua immobile e fissare nella sua mente la posizione plastica nel suo insieme e nei particolari. Quando l’artista pensa di aver registrato la posizione della statua, quest’ultima si disfa.

Si fa entrare la creta che non ha visto la statua. L’artista ha il

compito di ricostruire la statua con la creta, ma lo deve fare voltandole le spalle e modellandola con le parole, non con le mani. La voce dell'artista dà indicazioni alla creta circa la posizione da assumere. Una giuria valuterà l'opera dell'artista.

Nota: più le indicazioni sono precise, più la nuova statua corrisponderà al modello precedente. Nessun suggerimento può essere dato all'artista che, quando riterrà di aver finito, potrà girarsi a contemplare la nuova opera.



SENSAZIONI

Luogo interno

Tipologia percezione

Età 8- 13

Partecipanti 10

Durata 5'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità motorie

Ci si siede tutti in cerchio, in modo da poter vedere bene sia l'accompagnatore sia i compagni.

L'accompagnatore guarda in faccia il giocatore che ha alla sua destra e a poco a poco sul suo volto nasce un sorriso. Il giocatore deve voltarsi verso il suo vicino e trasmettergli il sorriso, questi deve fare la stessa cosa con chi viene dopo di lui e così via, fino a che il sorriso non ritorna dall'accompagnatore. Nel frattempo è partita un'altra sensazione (tristezza, sonno, sete, ecc.), sempre comunicata dall'accompagnatore al suo vicino usando solo la mimica facciale. Mentre questa sensazione gira

lungo il cerchio, ne nasce un'altra e così via. La difficoltà sta nel trasmettere correttamente al proprio vicino la sensazione giusta, senza farsi influenzare dalle facce dei compagni, e nel riuscire a rimanere impassibili mentre non è il proprio momento di comunicare qualcosa agli altri.



Vince chi è in grado, dopo un tempo stabilito precedentemente, di ripetere una dopo l'altra, nell'ordine giusto, tutte le espressioni che il suo viso ha assunto durante il gioco.

TI TOCCO

Luogo interno

Tipologia percezione

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 10

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Ogni componente del gruppo, bendato o ad occhi chiusi, dovrà indovinare, toccandone il viso, chi di volta in volta ha davanti.

Vince chi indovina il maggior numero di volte.



UNA FRASE E TANTE FRASI

Luogo interno

Tipologia percezione, relazione

Età 8-13

Partecipanti da 8 a 14

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I partecipanti si dispongono in cerchio e stabiliscono insieme una frase che ognuno, a turno, dovrà ripetere. Ad esempio: “ieri un escursionista si è perso in montagna”.

Ciascuno dovrà ripetere la medesima frase cambiando ogni volta l’intonazione.

L’intenzione con la quale la frase viene pronunciata può non avere alcun legame con il suo contenuto semantico.

Ciò che deve essere chiaro è il modo in cui la frase viene pronunciata (sussurrata in segreto, urlata con rabbia, cantata, balbettata, annunciata con enfasi, con disperazione).

La medesima frase può fare più giri nel cerchio dei partecipanti prima di essere sostituita con un'altra frase.

Variante: ognuno sceglie una frase. Il primo giocatore pronuncia la propria dandole un'intenzione chiara e precisa; a turno ogni partecipante pronuncia la propria frase imitando nel modo più preciso possibile l'intonazione, il ritmo, il volume del primo giocatore.

Quando tutti hanno pronunciato la propria frase con l'intenzione suggerita dal primo giocatore, tocca al secondo far una nuova proposta d'interpretazione.

Egli pronuncerà la propria frase con una sua intenzione e, a turno, gli altri lo imiteranno.

Finalità: questo esercizio permette di esplorare l'enorme potenzialità espressiva della voce, al di là del significato semantico delle parole.

VECCHIO INDIANO

Luogo esterno

Tipologia percezione

Età 8-13

Partecipanti da 5 a 10

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Un ragazzo si siede ad occhi chiusi e fa il vecchio indiano. Gli altri giocatori devono cercare di avvicinarsi strisciando e senza far rumore. Se il vecchio indiano sente un giocatore lo indica col braccio e questo verrà eliminato.

Vince chi riesce a toccare l'indiano.



ZAMPA DAVANTI, ZAMPA DIETRO

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento, percezione

Età 8-13

Partecipanti 10

Durata 10'

Occorrente un lenzuolo con due buchi, una sedia

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità uditive

Ciascun giocatore toglie la scarpa destra e la relativa calza e osserva con attenzione le mani e i piedi rimasti scoperti dei compagni.

Il primo giocatore esce dalla stanza. L'accompagnatore sceglie uno dei giocatori rimasti, lo fa sedere sulla sedia e lo copre con il lenzuolo, facendo in modo che una delle sue mani e il suo piede destro spuntino dai due buchi.

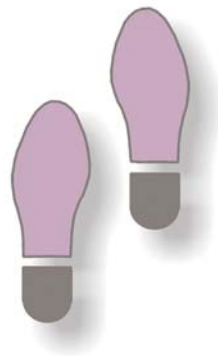
Il giocatore uscito viene fatto rientrare e deve cercare di capire, guardando attentamente mano e piede, chi c'è sulla sedia. Quando viene fatto rientrare nella stanza, bisogna far sì che

non possa vedere i compagni in attesa, in modo che non si basi su chi manca tra loro per individuare il compagno sotto il lenzuolo. Se indovina a chi appartengono mano e piede, resta in gioco, esce nuovamente dalla stanza, sulla sedia viene fatto sedere un altro giocatore e così via. Se invece sbaglia, torna al suo posto e viene sostituito nel ruolo di osservatore da un compagno. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono stati messi alla prova e hanno identificato i possessori di mani e piedi fino a commettere uno sbaglio.

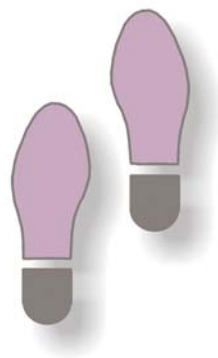
Vince il giocatore che riesce a individuare il maggior numero di compagni prima di essere costretto a uscire dal gioco.

GIOCHI DI MOVIMENTO

- ◆ Arlecchino e Pantalone
- ◆ Botta
- ◆ Carte in movimento
- ◆ Conquista dei fortini
- ◆ Coppie con palla
- ◆ Corsa a ostacoli
- ◆ Corsa a tre gambe
- ◆ Corsa con il cieco
- ◆ Dal girino alla rana
- ◆ Equilibrista
- ◆ Fiori nel campo minato
- ◆ Flipper
- ◆ Gufi contro corvi
- ◆ Jeep
- ◆ Lepre e cacciatore
- ◆ Luna australiana
- ◆ Messaggi in velocità
- ◆ Orologio



- ◆ Ottovolante
- ◆ Palla prigioniera /avvelenata
- ◆ Passo lungo
- ◆ Patatone
- ◆ Rubabandiera
- ◆ Salta, grillo!
- ◆ Serpente si spella
- ◆ Staffetta dei materiali
- ◆ Staffetta delle mine
- ◆ Staffetta umana
- ◆ Staffette
- ◆ Strega comanda colore
- ◆ Tacco e punta
- ◆ Trasporti



ARLECCHINO E PANTALONE

Luogo esterno

Tipologia movimento

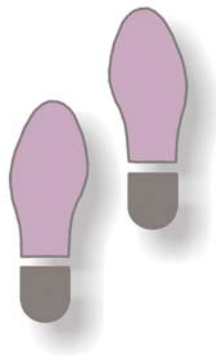
Età 8-13

Partecipanti 2 per volta

Durata 10'

Occorrente giornale, chiavi, benda

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive (nel ruolo di Pantalone)

Due giocatori si spostano in centro al cerchio formato dai compagni. Il primo (Pantalone) viene bendato e riceve dall'accompagnatore un giornale arrotolato, mentre al secondo (Arlecchino) viene consegnato un mazzo di chiavi. Al via, Arlecchino si sposta per il cerchio, agitando in continuazione il mazzo di chiavi. Pantalone lo insegue, lasciandosi guidare dal tintinnio metallico delle chiavi, e cerca di colpirlo col giornale arrotolato. Nessuno dei due, per nessun motivo, può uscire dal cerchio. Pantalone vince se riesce, nell'arco di due minuti, a colpire per tre volte l'avversario. Se non ci riesce, vince Arlecchino.

BOTTA

Luogo interno

Tipologia movimento

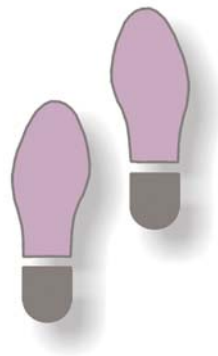
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi sono seduti in cerchio. Un ragazzo sta all'esterno e gira attorno al cerchio.

Improvvisamente il ragazzo che è fuori dal cerchio dà una piccola "botta" sulla schiena di un giocatore e si mette a correre attorno al cerchio.

Chi è toccato deve alzarsi e correre nel senso opposto attorno al cerchio. Chi dei due raggiunge per primo il posto lasciato libero vince.

Chi rimane senza posto dà inizio ad un nuovo giro.

CARTE IN MOVIMENTO

Luogo interno

Tipologia movimento

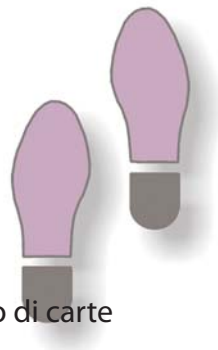
Età 8-17

Partecipanti da 8 a 16

Durata 20'

Occorrente tante sedie quanti sono i giocatori, un mazzo di carte

Contesto escursione giornaliera



Si mettono le sedie in cerchio e ogni giocatore è seduto sulla propria sedia. Una volta che tutti i giocatori si sono seduti, il “mazziere” passa da ognuno di loro e gli lascia una carta del mazzo; dopo che i giocatori hanno visto il seme della loro carta, il “mazziere” riprende tutte le carte del mazzo.

A questo punto il “mazziere” inizia a girare la prima carta e dice ad alta voce il seme (ad esempio: “Coppe”), tutti i giocatori che hanno ricevuto la carta con il seme detto si spostano sulla sedia a destra e si siedono sulle gambe del vicino o su una sedia vuota (se anche il vicino ha ricevuto la carta dello stesso seme). Nel momento in cui un giocatore è seduto su un altro giocatore

e quello sotto viene chiamato, questo non può alzarsi, ma deve aspettare che il giocatore seduto sopra di lui venga chiamato e si sposti. Ad esempio: Giovanni ha il seme “Denari” e viene chiamato ma sopra di lui è seduto Marco che ha il seme di “Bastoni”, quindi Giovanni non può spostarsi finché Marco viene chiamato e si sposta.

Lo scopo del gioco è ritornare al proprio posto. Il gioco continua fino a quando almeno un giocatore non è tornato al proprio posto iniziale.



CONQUISTA DEI FORTINI

Luogo esterno

Tipologia movimento, relazione

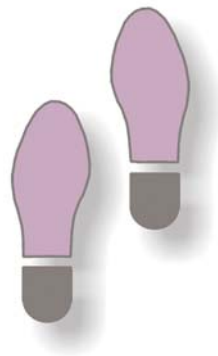
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 20'

Occorrente zaini

Contesto escursione di più giorni



Due squadre (Rossi e Blu) si dispongono ognuna all'interno del proprio fortino, simboleggiato da uno o più zaini.

Al fischio dell'accompagnatore i giocatori partiranno alla conquista degli altri fortini liberi (secondo il numero dei partecipanti si possono creare anche cinque fortini vuoti). Il ragazzo che per primo entra in un fortino vuoto lo conquista per la sua squadra.

Finita la fase della conquista, i ragazzi si dispongono liberamente all'interno dei propri fortini. Quando l'accompagnatore fischierà per la seconda volta si darà inizio alla se-

conda fase del gioco. I ragazzi dovranno difendere i propri fortini (zaini), cercare di conquistare quelli avversari, fare prigionieri, liberare i propri compagni. I prigionieri stanno all'interno del fortino base avversario prendendosi per mano. La catena di prigionieri può anche fuoriuscire dai limiti del fortino. Un ragazzo libero che tocca uno dei prigionieri della propria squadra libera tutti, questi però possono rientrare in gioco solo dopo aver messo almeno un piede in un proprio fortino.

Se viene conquistato il fortino base di una squadra tutti i ragazzi che si trovano in esso prigionieri vengono automaticamente liberati.

Se c'è una squadra che perde tutti i fortini, ma ha ancora ragazzi liberi, il gioco continua perché questi possono lanciarsi alla conquista di un fortino.

Nota: a volte può risultare tatticamente conveniente, quando molti ragazzi della propria squadra sono prigionieri, abbandonare un castello per poter difendere meglio gli altri.

COPPIE CON PALLA

Luogo esterno

Tipologia movimento, relazione

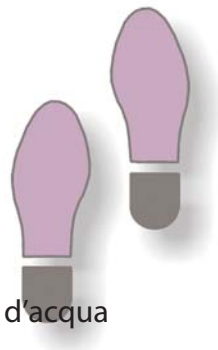
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 20'

Occorrente palla oppure bottiglietta di plastica riempita d'acqua

Contesto escursione giornaliera



Suddividere i giocatori in due o più squadre e stabilire una partenza e un arrivo.

Al via, da ogni squadra partiranno due giocatori tenendo la palla in equilibrio tra le due teste senza servirsi delle mani (oppure una bottiglia di plastica riempita con acqua).

Se la palla cade devono ricominciare da capo (oppure un punto di penalizzazione).

Vince la squadra che compie il percorso in minor tempo.

CORSA A OSTACOLI

Luogo esterno

Tipologia movimento

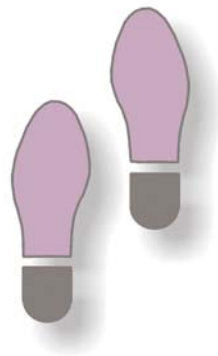
Età 8-17

Partecipanti da 5 a 10

Durata 15'

Occorrente ostacoli vari

Contesto escursione giornaliera



Si predispongono una corsa a ostacoli in cui sia previsto, ad esempio, di strisciare, saltare la corda, camminare a quattro zampe, camminare in equilibrio su oggetti, ecc.

Vince chi compie il percorso nel minor tempo.

CORSA A TRE GAMBE

Luogo esterno

Tipologia movimento, relazione

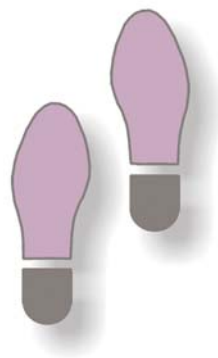
Età 8-17

Partecipanti da 8 a 10, a coppie

Durata 10'

Occorrente un fazzoletto a coppia

Contesto escursione giornaliera



Si traccia una linea di partenza ed una d'arrivo. Ogni bambino si sceglierà un compagno.

Con un fazzoletto ogni coppia di giocatori si legherà assieme una gamba (la destra con la sinistra del compagno).

Al via tutti correranno verso il traguardo. Vince chi arriva prima al traguardo e fa meno ruzzoloni per terra.

CORSA CON IL CIECO

Luogo esterno

Tipologia movimento

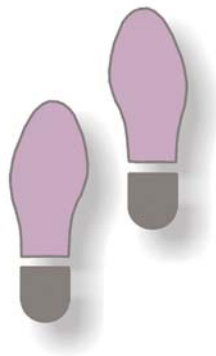
Età 8-17

Partecipanti da 6 a 12, a coppie

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I giocatori si dividono in coppie che dovranno mettersi schiena contro schiena e intrecciare le braccia. In questo modo uno dei giocatori vedrà il percorso e l'altro no (e farà il cieco).

Le coppie dovranno raggiungere, il più velocemente possibile, una linea a 50 metri di distanza e, superata la linea, dovranno tornare indietro senza girarsi. In questo modo il giocatore che prima aveva guidato la corsa diventerà cieco.

Nota: È proibito caricare il proprio compagno sulla schiena.

Variante: Per rendere il gioco più difficile si possono disporre sul percorso una serie di ostacoli da aggirare o da saltare.

DAL GIRINO ALLA RANA

Luogo esterno

Tipologia movimento

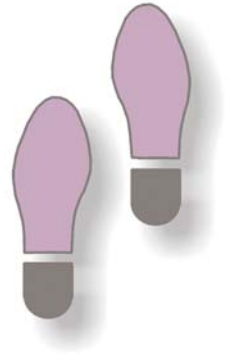
Età 8-17

Partecipanti 5 squadre da 4

Durata 10'

Occorrente fogli da disegno, pennarelli colorati, forbici

Contesto escursione di più giorni



Gioco adatto a ragazzi con la Sindrome di Down

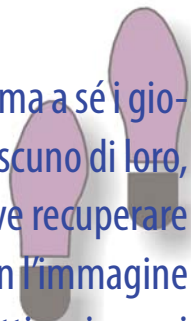
Ciascun giocatore disegna, sulle due facciate del proprio foglio, un essere (vivente o inanimato) che col passare del tempo cambia completamente forma e aspetto: un bruco che diventa farfalla, un girino che diventa rana, una nuvola che si trasforma in pioggia, un seme che diventa pianta... I disegni devono essere di dimensioni tali da riempire bene il foglio. Fatto questo, il giocatore porta il foglio all'accompagnatore, che lo taglia in cinque pezzi di forma irregolare. Su ognuno di questi pezzi l'accompagnatore aggiunge poi tre piccoli pallini colorati, uguali per i cinque pezzi dello stesso giocatore. Le terne di colore devono essere differenti da un giocatore all'altro. Quattro pezzi

di ogni disegno vengono sparsi per il campo, mentre il quinto resta nelle mani dell'accompagnatore. Le squadre si schierano intorno al campo, i giocatori di ognuna di loro vengono numerati dall'uno al quattro e il gioco può avere inizio

L'accompagnatore, fermo in mezzo al campo, chiama a sé i giocatori di un determinato numero e consegna a ciascuno di loro, a caso, un pezzo di disegno. Ciascun giocatore deve recuperare gli altri quattro pezzi di quel foglio (aiutandosi con l'immagine che c'è sopra e con i pallini colorati, uguali su tutti e cinque i pezzi), correre dai compagni di squadra e ricostruire insieme a loro il disegno spezzettato.

Fatto questo, chiama l'accompagnatore, gli mostra il disegno e gli dice cosa c'è dietro (tenendo conto che una volta ricostruito il disegno, non può più voltarlo per vederne l'altra facciata). Un punto alla squadra del giocatore che ci riesce per primo. I pezzi di foglio vengono nuovamente sparsi per il campo (meno uno per disegno, che torna nelle mani dell'accompagnatore) e il gioco riprende con i giocatori di un altro numero chiamati a partecipare.

Vince la squadra che, quando tutti i numeri sono stati chiamati per tre volte, ha conquistato più punti.



EQUILIBRISTA

Luogo interno

Tipologia movimento

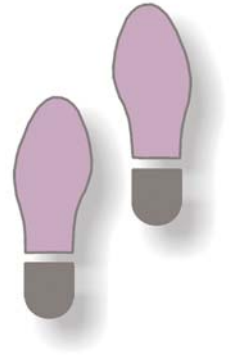
Età 8-17

Partecipanti da 6 a 12

Durata 15'

Occorrente libro o tavoletta

Contesto escursione giornaliera



Un concorrente si piazza sulla linea di partenza, mette la tavoletta/libro in equilibrio sulla testa e cerca di raggiungere il traguardo senza farlo cadere.

Vince il concorrente che riesce ad arrivare più lontano.

FIORI NEL CAMPO MINATO

Luogo esterno

Tipologia movimento

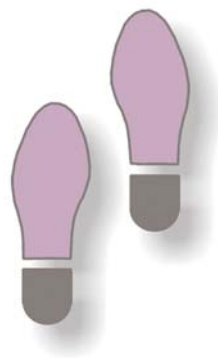
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 15'

Occorrente bottiglie o grossi sassi e fiori di carta

Contesto escursione giornaliera



Ogni squadra ha davanti a sé una fila di bottiglie (mine). Ad ogni squadra sono stati consegnati dei fiori di cartoncino, con un foro nel mezzo.

Scopo di ciascun giocatore è quello di correre a slalom intorno alle bottiglie, fermarsi all'ultima, girarci intorno (rappresenta l'operazione di disattivazione) ed infilare il fiore nel collo della bottiglia. Dopodiché torna indietro, prende un altro fiore e lo consegna al giocatore che parte dopo.

Vince chi infila più fiori.

FLIPPER

Luogo esterno

Tipologia movimento

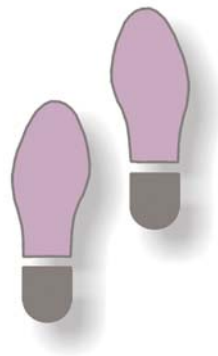
Età 8-17

Partecipanti almeno 8

Durata 15'

Occorrente palla

Contesto escursione giornaliera



I giocatori si dispongono in piedi in cerchio a gambe aperte uno di fianco all'altro senza lasciare dei buchi.

Si pone al centro una palla e il giocatore di turno, tirandola tra i piedi, cerca di farla entrare tra le gambe dell'avversario.

Quando la palla entra la prima volta tra le gambe di qualcuno questi continua a giocare con un braccio solo, la seconda volta gioca al contrario girandosi verso l'esterno del cerchio e cercando di parare la palla a testa in giù, guardandosi sotto le gambe. La terza volta che fallisce viene eliminato.

GUFI CONTRO CORVI

Luogo esterno

Tipologia movimento

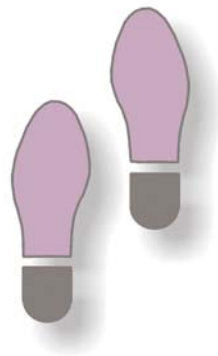
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 15'

Occorrente lista affermazioni per l'accompagnatore

Contesto escursione giornaliera



Si formano due squadre: gufi e corvi. Si dispongono in due file a un passo dalla linea centrale. Cinque metri dietro le due squadre, si delimita il campo di gioco.

L'accompagnatore fa delle affermazioni che possono essere vere o false.

Se sono vere, i gufi cercano di prendere i corvi prima che raggiungano la fine del campo. Se sono false, i corvi cacciano i gufi. Chi viene preso passa alla squadra avversaria.

Vince la squadra più numerosa al termine del gioco.

JEEP

Luogo esterno

Tipologia movimento

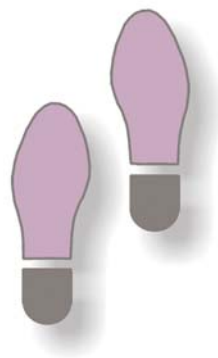
Età 8-17

Partecipanti da 12 a 16

Durata 15'

Occorrente palle di carta

Contesto escursione giornaliera



In questo gioco partecipano anche gli accompagnatori come lanciatori di mine. Ogni squadra ha una jeep (la jeep è fatta da quattro ragazzi in trenino, di cui il primo è il guidatore).

I giocatori sono in fila, giocano a staffetta.

Al via quattro giocatori formano la jeep (attaccandosi al primo che fa il guidatore) ed attraversano un percorso (eventualmente ostacolato con sassi o altro).

Arrivati in fondo i primi tre giocatori si staccano dalla jeep, mentre l'ultimo torna indietro come guidatore della jeep e raccoglie i giocatori successivi. Si va avanti finché non finiscono

i giocatori. Durante il percorso, gli accompagnatori lanceranno le mine (palle di carta) alle jeep. Queste esplosioni non distruggeranno la jeep, però la faranno sbandare, per cui quando la jeep verrà colpita, i giocatori dovranno far fare ad essa un giro su se stessa.

Vince la squadra che porta per prima tutti i giocatori a casa.



LEPRE E CACCIATORE

Luogo esterno

Tipologia movimento

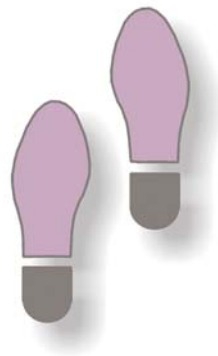
Età 8-13

Partecipanti almeno 8

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Un giocatore (cacciatore) rincorre un altro giocatore (lepre). Gli altri giocatori si tengono a braccetto due a due. La lepre per evitare d'esser presa deve agganciarsi a braccetto al giocatore di una coppia.

A questo punto il giocatore dall'altro lato della coppia diventerà lepre e dovrà fuggire per non essere preso dal cacciatore. La lepre deve agganciarsi spesso ed evitare di correre troppo. Se il cacciatore la prende diventa lui la lepre.

Variante: Il gioco può prevedere che il terzo giocatore diventa cacciatore e non lepre, quindi caccia e non fugge.

LUNA AUSTRALIANA

Luogo esterno

Tipologia movimento

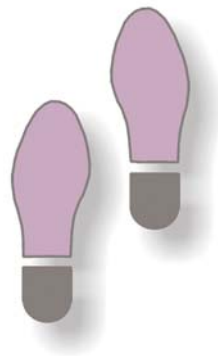
Età 8-13

Partecipanti 6

Durata 10'

Occorrente qualcosa per disegnare un cerchio a terra

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità uditive

Viene tracciato a terra un cerchio di una decina di metri di diametro. A turno, i giocatori devono compiere un giro intero del cerchio saltellando su un piede solo e toccando terra una volta di qua e una volta di là della riga che delimita il cerchio. Chi atterra per due volte dalla stessa parte riceve tre saltelli di penalità, chi pesta la riga ne riceve cinque e chi posa a terra l'altro piede dieci.

Vince chi compie l'intero giro del cerchio con il minor numero di saltelli (sommando quelli realmente fatti e quelli ricevuti di penalità).

MESSAGGI IN VELOCITÀ

Luogo esterno

Tipologia movimento

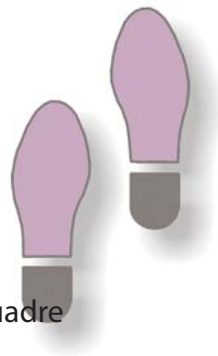
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 15'

Occorrente due bandierine, carta e penna, nastri per squadre

Contesto escursione di più giorni



Si preparano tanti bigliettini quanti sono i componenti delle due squadre. I bigliettini di ogni squadra conterranno ciascuno una parola che, unita alle altre, formerà una frase che rappresenta un ordine da seguire. Gli ordini (e quindi i bigliettini) saranno uguali per ambedue le squadre. Si stabilirà una linea di partenza e, ad una distanza di 30 cm circa, si planteranno due bandierine dietro alle quali verranno sparpagliati i biglietti di ogni squadra.

Al via il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge la bandierina, raccoglie uno dei biglietti e torna indietro. Quando ha superato la linea della partenza potrà partire

un suo compagno di squadra che farà la stessa cosa, ritornando poi alla base. Mentre tutti i giocatori compiono la loro corsa, i biglietti raccolti vengono letti dai compagni che dovranno cercare di capire quale è l'ordine che bisogna eseguire.

La prima squadra che esegue esattamente l'ordine ha vinto, anche se non sono stati ancora recuperati tutti i biglietti (esempio di ordine: "Fare una capriola e rialzarsi in piedi battendo le mani").



OROLOGIO

Luogo interno

Tipologia movimento

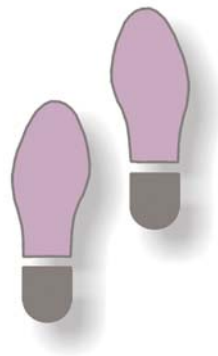
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 15'

Occorrente palla

Contesto escursione giornaliera



Su un gran cerchio sono disposti i giocatori di una squadra ad intervalli regolari; a circa 5 o 10 metri di distanza è disegnata a terra una linea, dietro la quale, in fila, è disposta l'altra squadra in gioco. La squadra in cerchio rappresenta "l'orologio" ed è in possesso della palla.

Al via i giocatori che formano l'orologio si passano la palla in successione tra di loro, contando ad alta voce i passaggi. Nello stesso tempo, il capofila dell'altra squadra parte in corsa, effettua il giro completo del cerchio, tocca la mano del compagno che nella fila gli era immediatamente dietro e va ad accodarsi alla propria fila.

Anche il secondo della fila, appena toccato, parte in corsa e così di seguito, fino ad esaurimento dei componenti la squadra. Quando l'ultimo della fila avrà completato il suo giro di corsa, si arresta anche il conteggio dei passaggi della palla.

I ruoli delle squadre si invertono e vince la squadra che riesce ad effettuare la staffetta intorno al cerchio in un minor numero di passaggi.



OTTOVOLANTE

Luogo esterno

Tipologia movimento

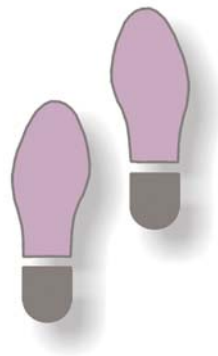
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 16

Durata 10'

Occorrente niente

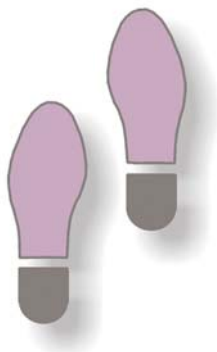
Contesto escursione giornaliera



Si comincia facendo camminare il gruppo in cerchio, dapprima piano e poi più velocemente fino a correre cercando di mantenere sempre la stessa distanza.

A questo punto l'accompagnatore va al centro del cerchio e chiede a tutti di seguirlo cercando di formare un otto.

Al punto di incrocio tutti dovranno cercare di non scontrarsi; sta all'accompagnatore aumentare o diminuire il ritmo del gioco.



PALLA PRIGIONIERA/AVVELENATA

Luogo esterno

Tipologia movimento

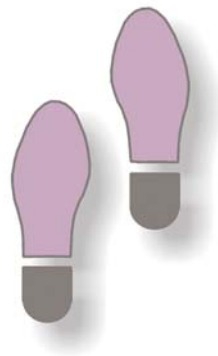
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 30'

Occorrente palla

Contesto escursione giornaliera



I giocatori sono divisi in due squadre e giocano su un campo rettangolare diviso in quattro fasce, mettendosi nelle fasce centrali, mentre quelle dietro sono le prigioni.

A turno, un giocatore dovrà cercare di colpire un avversario, lanciando la palla con le mani, senza superare la metà e senza che la palla rimbalzi.

Se l'avversario viene colpito dal pallone viene fatto prigioniero, e si sposta dietro la squadra.

Se la palla viene presa al volo da un giocatore della squadra avversaria, sarà colui che ha tirato la palla ad andare nella "zona

prigionieri". Se un prigioniero prende la palla, può cercare di colpire direttamente gli avversari e tornare libero.

L'obiettivo è catturare tutti gli avversari o catturarne il più possibile in un tempo stabilito.

Nota: Non vale colpire gli avversari alla testa. Se ciò accade si va nella zona prigionieri.



PASSO LUNGO

Luogo esterno

Tipologia movimento

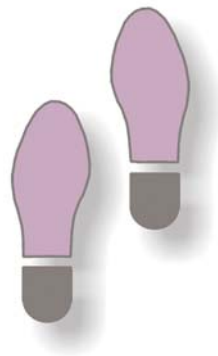
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Si dividono i ragazzi in squadre e si dispongono in fila dietro una linea di partenza. Al via il primo di ogni fila effettua un passo in avanti più lungo che può. Il secondo giocatore, partendo da dove è arrivato il primo, effettua un altro passo, e così via fino all'ultimo concorrente.

Vince la squadra che alla fine dei concorrenti arriva più lontano.

PATATONE

Luogo interno

Tipologia movimento

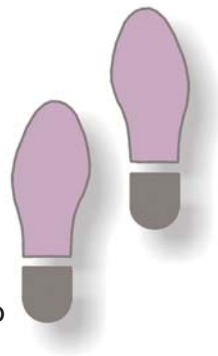
Età 8-13

Partecipanti da 2 a 10, a coppie

Durata 10'

Occorrente palloncino, patata, stuzzicadenti, cordoncino

Contesto escursione giornaliera



Un componente della squadra, tramite un filo, ha appeso sul sedere un piccolo palloncino, mentre l'altro ha attaccato alla cintola dei pantaloni, sempre con un cordoncino, una patata ricoperta di stuzzicadenti.

Scopo del gioco è quello di far scoppiare nel minor tempo possibile il palloncino dell'avversario.

RUBABANDIERA

Luogo esterno

Tipologia movimento

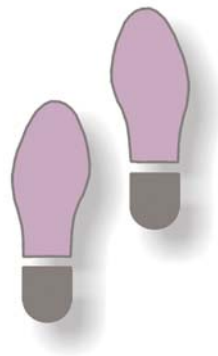
Età 8-17

Partecipanti da 12 a 20

Durata 20'

Occorrente fazzoletto

Contesto escursione giornaliera



Formare due squadre composte dallo stesso numero di giocatori e numerarli in ordine crescente.

Un accompagnatore tiene la bandiera-fazzoletto e chiama un numero che corrisponde a due giocatori (uno di una squadra e uno di un'altra): questi devono correre e prendere la bandiera, senza superare la metà campo (altrimenti il punto va agli avversari).

Il primo che prende la bandiera corre indietro dalla sua squadra: il giocatore avversario può quindi superare la linea di separazione, rincorrere l'altro giocatore e cercare di toccarlo

prima che arrivi sulla linea della sua squadra, in modo tale da fare punto.

Variante: le coppie di giocatori che corrono al numero chiamato possono essere anche composte da più ragazzi che corrono insieme, in fantasiose composizioni, rendendo così la corsa molto più complicata e faticosa.



SALTA, GRILLO!

Luogo esterno

Tipologia movimento

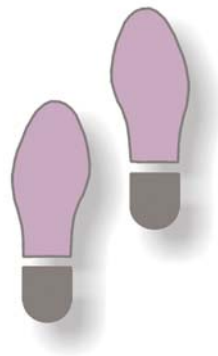
Età 8-17

Partecipanti 1 alla volta

Durata 2' ogni turno

Occorrente venti lattine

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con la Sindrome di Down

Le venti lattine vengono sparse per il campo di gioco, a una decina di passi una dall'altra.

I giocatori, a turno, girano per il campo, saltellando su una gamba sola. Man mano che raggiungono una lattina, devono cercare di rovesciarla, colpendola col piede su cui stanno saltellando.

Chi appoggia l'altro piede a terra, viene eliminato. Chi schiaccia una lattina, pestandola, viene eliminato. Due minuti di tempo per abbattere il maggior numero possibile di lattine. Quando il primo giocatore ha terminato la sua prova (perché sono passati

i due minuti o perché è stato eliminato), il conduttore conta quante lattine ha buttato giù, le rimette in piedi (sostituendo, eventualmente, quella schiacciata) e dà il via al giocatore successivo.

Vince chi riesce a rovesciare più lattine prima di essere eliminato da un proprio errore o dallo scorrere del tempo.



SERPENTE SI SPELLA

Luogo esterno

Tipologia movimento, relazione

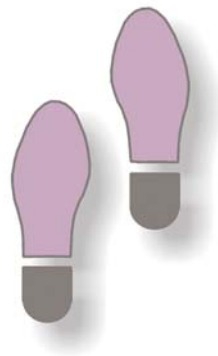
Età 13-17

Partecipanti da 8 a 10

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I partecipanti si mettono in fila indiana a un braccio di distanza; ognuno passa la mano destra tra le proprie gambe divaricate e la tende al compagno che sta dietro di lui; la mano sinistra invece sarà data al compagno davanti.

Quando tutti sono uniti, il primo indietreggia passando sopra il secondo, che a sua volta passerà sopra il successivo. Così si svolgerà la MUTA del serpente.

Variante: l'ultimo partecipante si sdraierà per terra, costringendo il "serpente" a retrocedere; ciascun giocatore, non appena occuperà l'ultimo posto della fila, si sdraierà a sua volta. Inversamente, se l'ultimo giocatore che si è sdraiato si alza e

si dirige, camminando con le gambe divaricate, in direzione dell'estremo opposto della fila, il serpente si rialzerà e vivrà la sua nuova "pelle".

Nota: attenzione al numero dei partecipanti poiché questo gioco richiede parecchio spazio.

Eseguirlo preferibilmente in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.



STAFFETTA DEI MATERIALI

Luogo esterno

Tipologia movimento, arrampicata

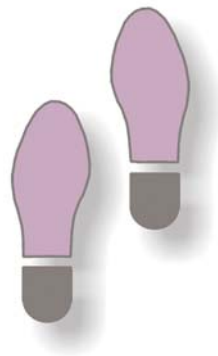
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 10'

Occorrente attrezzatura da arrampicata

Contesto escursione di più giorni



Si mette a fondo campo una corda con del materiale di arrampicata (moschettoni di varie fogge, discensori, rinvii, ecc.) che naturalmente si sarà provveduto ad illustrare precedentemente ai ragazzi.

L'accompagnatore chiama un oggetto e i componenti delle squadre, uno per ogni squadra, corrono a prendere i materiali chiamati, che devono riconoscere. Le squadre ricevono un punto ogni volta che viene portato il materiale giusto. Il gioco ha termine all'esaurimento dei materiali.

Vince la squadra che ha riportato più oggetti.

STAFFETTA DELLE MINE

Luogo esterno

Tipologia movimento

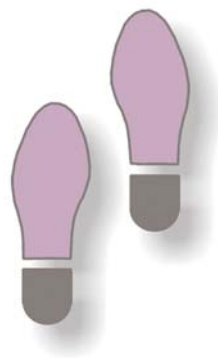
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata ad esaurimento mine

Occorrente pietre, due contenitori, cucchiai

Contesto escursione di più giorni



Ciascun giocatore deve correre a prendere una mina (mucchietti di sassolini, disposti precedentemente al gioco) usando un cucchiaio. Se durante il trasporto la mina cade, l'esplosione disorienta il trasportatore che deve cadere a terra e dovrà essere soccorso da quattro dei suoi che lo riporteranno al punto di partenza. Un altro della squadra potrà allora ripartire per la missione, dovrà tornare al mucchietto delle mine e ripetere il trasporto.

Il gioco finisce ad esaurimento delle mine e vince chi ne trasporta di più. Possono tentare la missione anche più ragazzi della stessa squadra contemporaneamente.

STAFFETTA UMANA

Luogo esterno

Tipologia movimento, relazione

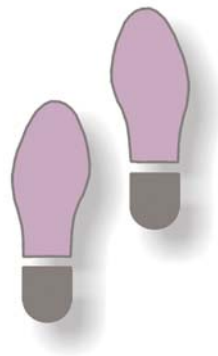
Età 8-17

Partecipanti minimo 20

Durata variabile

Occorrente gesso

Contesto escursione giornaliera



Si formano gruppi di 10 persone o anche più, che, tenendosi per mano a due a due una di fronte all'altra, formano un trampolino resistente per permettere ai compagni di essere trasferiti, a forza di braccia, dalla prima coppia alla seconda e così di seguito fino all'ultima coppia.

La prima persona ad essere trasferita è un componente della prima coppia, che si lancerà nelle braccia dei compagni. Quindi il secondo componente la stessa coppia seguirà il primo e raggiunto formerà con lui una nuova coppia che va ad aggiungersi alle altre. Il passaggio sulle braccia dei compagni deve essere fatto da tutti i componenti della squadra.

Vincerà la squadra che effettua per prima il trasferimento di tutti i suoi componenti.

Nota: le coppie, all'inizio del gioco, devono essere disposte a 60/70 centimetri di distanza una dall'altra; è consigliabile segnare "il posto" di ogni coppia con gesso bianco. Divertimento ed ilarità nel gioco, nascono dalle caricature e dalle scene comiche che si manifestano con i movimenti e le cadute dei partecipanti.



STAFFETTE

Luogo esterno

Tipologia movimento

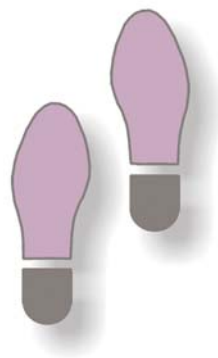
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 30'

Occorrente vario

Contesto escursione giornaliera



Nelle staffette si mettono in atto gare tra squadre di partecipanti che devono raggiungere un obiettivo prima degli altri. Su questa base, è possibile creare **molte varianti**, a seconda del materiale di cui si dispone:

- utilizzando dei legacci, correre con le gambe legate tra loro per mezzo di salti oppure a passettini;
- con una palla o pigna a disposizione, correre con la palla o pigna tra le ginocchia. Variante: procedere spingendo la palla con un bastone trovato sul posto;
- costruendo degli ostacoli da trovare sul luogo, correre

lungo il percorso accidentato realizzato;

- utilizzando palloncini o palline da ping-pong ed eventualmente dei cucchiaini, spingere una pallina col soffio, col naso o con il cucchiaino;
- con foglie secche o carta a disposizione, spingere con il proprio soffio la foglia o il pezzo di carta.



Staffetta con difficoltà graduate

Si tratta di una staffetta fra più squadre, con gradi di difficoltà progressivi:

- il primo giocatore di ogni squadra parte stringendo una palla fra le ginocchia;
- il secondo alla palla aggiunge un giornale sulla testa;
- il terzo oltre alla palla e al giornale deve tenere un bastone in equilibrio.

STREGA COMANDA COLORE

Luogo esterno

Tipologia movimento

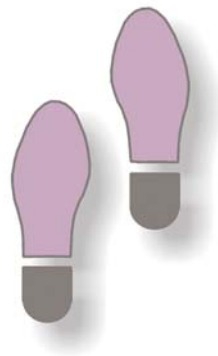
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 15

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi si muovono liberamente nello spazio a disposizione. Uno di loro ha il ruolo della strega. Prima di cominciare il gioco “la strega” dice: “Strega comanda colore... rosso!” (colore a scelta del bambino che fa la strega). A questo comando i ragazzi devono scappare e toccare subito qualcosa del colore che la strega ha comandato. Il ragazzo che non si è messo in salvo, toccando il colore indicato, viene catturato, diventando strega e il gioco ricomincia.

Variante: invece di un colore la strega può comandare degli oggetti di una particolare forma (per esempio tutti gli oggetti rotondi, quadrati, ecc.).

TACCO E PUNTA

Luogo esterno

Tipologia movimento

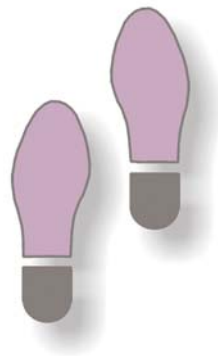
Età 8-13

Partecipanti 1 alla volta

Durata 5'

Occorrente vari ostacoli

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con la Sindrome di Down

I giocatori, a turno, devono compiere nel più breve tempo possibile un determinato percorso, uguale per tutti e alquanto tortuoso, mettendo un piede davanti all'altro in modo che, durante ogni passo, il tacco del piede che avanza vada a toccare la punta di quello che sostiene il corpo.

Vince il giocatore che impiega il minor tempo a raggiungere la fine del percorso.

TRASPORTI

Luogo esterno

Tipologia movimento

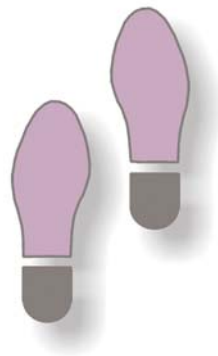
Età 8-13

Partecipanti da 6 a 10

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Ci si diverte ad organizzare dei trasporti dei compagni molto articolati, secondo i seguenti esempi:

- a coppie, trasporto di un compagno sul dorso;
- a terziglie, trasporto di un terzo compagno creando la seduta della poltrona del re (o del papa), con un braccio piegato e mano appoggiata sul gomito del proprio braccio teso, il quale braccio appoggia la mano sul gomito del braccio piegato dell'altro ragazzo;
- a terziglie, dove due ragazzi procedono affiancati in

quadrupedia (a gattoni) mentre sui loro dorssi si appoggia il terzo componente che cerca di rimanere in posizione eretta;

- a gruppi, trasporto di un compagno tenuto per le mani e piedi, oppure trasporto di un compagno appeso o appoggiato o seduto su un bastone.



GIOCHI DI ORIENTAMENTO

- ◆ Caccia agli oggetti con la bussola
- ◆ Caccia al tesoro
- ◆ Leggi la carta
- ◆ Nord Sud Est Ovest
- ◆ Percorso cieco
- ◆ Percorso con la bussola





CACCIA AGLI OGGETTI CON LA BUSSOLA

Luogo esterno

Tipologia orientamento, natura

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 20, a squadre

Durata 30'

Occorrente oggetti vari in egual numero, fogli, bussola

Contesto escursione di più giorni

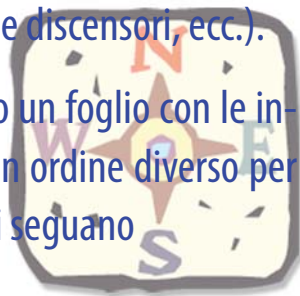


In un'area delimitata (ad esempio: 20-40 metri), vengono preventivamente nascosti degli oggetti (uguali, tanti quante sono le squadre) riportando su un foglio le loro coordinate (azimut, distanza) rispetto al punto di partenza, nella zona centrale dell'area. Ad ogni squadra viene consegnato copia del foglio con le coordinate. Le squadre devono andare alla ricerca degli oggetti, utilizzando una bussola e muovendosi sulla base delle coordinate (direzione e distanza) riportate sul foglio.

Ogni squadra dovrà raccogliere un solo oggetto per ogni punto individuato. La vittoria va alla squadra che più rapidamente raccoglierà tutti gli oggetti.

Nota: gli oggetti possono essere dei fogli di carta col numero della squadra, dei cartoncini del colore della squadra, del materiale di arrampicata nel numero delle squadre (ad esempio: cinque moschettoni, cinque cordini, cinque discensori, ecc.).

Variante: ogni squadra troverà nel punto un foglio con le indicazioni per trovare il punto successivo, in ordine diverso per ogni squadra, così si eviterà che i gruppi si seguano



CACCIA AL TESORO

Luogo esterno

Tipologia orientamento

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 20, a squadre

Durata 90'

Occorrente bussola, carta, penna o matita

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi vengono divisi in squadre di tre, quattro componenti. Hanno mezz'ora di tempo per nascondere un "tesoro" e realizzare una mappa per ritrovarlo rispetto il punto di partenza. Le mappe potranno essere di due tipi: a sequenza di istruzioni (si scrivono sequenzialmente i movimenti da fare: 10 passi dritto, 5 passi a destra fino al sentiero, ecc.) oppure disegnate (si disegna una mappa con riportati gli elementi di riferimento). Dopo aver disegnato le mappe del tesoro, i gruppi se le scambiano; ogni squadra avrà a disposizione 30 minuti per trovare il tesoro di un altro gruppo. Terminato il tempo i gruppi si ritrovano per discutere lo svolgimento del gioco e i motivi delle difficoltà incontrate.

LEGGI LA CARTA

Luogo esterno

Tipologia orientamento

Età 8-17

Partecipanti individuale

Durata stabilito

Occorrente carta topografica, carta da disegno, penna

Contesto escursione giornaliera



Si definisce una zona su una carta topografica munita di legenda, si chiede al concorrente di trovare alcuni simboli corrispondenti a costruzioni o oggetti segnati sulla carta. Per esempio, si chiede di indicare dove si trovano un campeggio, un rifugio, un bivacco, una croce di vetta, un albergo, ecc.

A seconda della difficoltà dei riferimenti si possono dare punteggi diversi.

Vince chi in un tempo stabilito (ad esempio: 3 minuti) riesce a totalizzare il maggiore numero di punti.

NORD SUD EST OVEST

Luogo interno

Tipologia orientamento

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 20

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi si dispongono affiancati lungo una o più file, a distanza di un braccio l'uno dall'altro. L'accompagnatore si posiziona di fronte alle file, chiama velocemente i punti cardinali e controlla che i giocatori eseguano l'ordine giusto, rispetto all'ordine destra/sinistra del lato dei ragazzi:

- ◆ **Nord** = mani appoggiate sulla testa.
- ◆ **Sud** = battere i piedi per terra.
- ◆ **Est** = braccio destro fuori.
- ◆ **Ovest** = braccio sinistro fuori.
- ◆ **Nord-Est / Nord-Ovest** = mano corrispondente sopra la testa.
- ◆ **Sud-Est / Sud-Ovest** = mano corrispondente tocca i piedi.

Viene eliminato chi sbaglia.

PERCORSO CIECO

Luogo esterno

Tipologia orientamento

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 20, a coppie

Durata 15'

Occorrente bende per gli occhi, fazzoletti o altro da appendere

Contesto escursione giornaliera



Si scelgono alcuni obiettivi (da tre in su) che devono essere toccati dai partecipanti ad occhi bendati.

L'altro componente della squadra deve guidare l'amico usando come istruzioni i punti cardinali:

Nord = avanti

Sud = indietro

Est = destra

Ovest = sinistra

PERCORSO CON LA BUSSOLA

Luogo esterno

Tipologia orientamento, movimento

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 20, a squadre

Durata 60'

Occorrente bussola, carta, penna, cartoncini colorati, spille da balia

Contesto escursione di più giorni



Si preparano dei cartellini colorati o numerati (tanti colori o numeri quante sono le squadre che si vogliono fare) e nel numero dei componenti le squadre; si danno ai ragazzi che li applicheranno ben visibili sulla maglia con una spilla da balia. Tutti i ragazzi con il cartellino dello stesso colore formeranno una squadra. Ogni squadra si radunerà vicino al foglio o cartellone del colore corrispondente al suo cartellino.

Sul cartellone saranno segnati i punti di riferimento degli oggetti da trovare, come massi, alberi, case, ecc. che avranno (in un posto non nascosto, ma sul lato non visibile dalla direzione di provenienza) un cartoncino del colore della squadra con il

numero progressivo: i cartoncini dovranno essere raggiunti nell'ordine progressivo e recuperati perché faranno fede degli avvenuti passaggi.

Variante: Per rendere il gioco più difficile il cartoncino nascosto potrà avere una domanda di cartografia (o su argomenti di montagna o natura) e tre risposte, ognuna delle quali darà una direzione diversa; solo individuando la risposta giusta si saprà la direzione esatta del punto successivo.



GIOCHI PER ARRAMPICARE

- ◆ Andature in quadrupedia
- ◆ Arrampicatore cieco
- ◆ Braccio ingessato
- ◆ Carrucola
- ◆ Correre sulle isole
- ◆ Discese controllate
- ◆ Esercizi su massi e paretine
- ◆ Fune di equilibrio
- ◆ Gioco della ferrata
- ◆ Passo dell'oca
- ◆ Percorso dell'acrobata
- ◆ Percorso del soccorritore
- ◆ Percorso himalaiano
- ◆ Ponte tibetano
- ◆ Ragni e insetti
- ◆ Teleferica





ANDATURE IN QUADRUPEDIA

Luogo esterno

Tipologia arrampicata, movimento

Età 8-17

Partecipanti uno alla volta

Durata 10'

Occorrente niente o oggetti da trasportare

Contesto escursione giornaliera



Ispirandoci agli animali proponiamo ai ragazzi l'esecuzione di andature diverse e collegate sia in salita sia in discesa.

Camminata dell'orso: traslocare in appoggio su mani e piedi, sia verso l'alto sia verso il basso.

Camminata del ghepardo: strisciare ventre al suolo.

Camminata in quadrupedia libera: trasportare oggetti sul dorso o sulla pancia.

Camminate laterali, a destra e a sinistra, in quadrupedia, verso l'alto e verso il basso.

ARRAMPICATORE CIECO

Luogo esterno/indoor

Tipologia arrampicata, relazione

Età 8-17

Partecipanti da 4 a 10, a coppie

Durata 10'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi, tenendo gli occhi chiusi (o bendati) devono tastare appigli e appoggi per progredire su facile percorso, seguendo le indicazioni di un compagno.

BRACCIO INGESSATO

Luogo esterno /indoor

Tipologia arrampicata

Età 11-17

Partecipanti da 3 a 4

Durata 10'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi devono provare ad arrampicare con un solo braccio, mantenendo l'equilibrio e distribuendo il peso sugli appoggi.

CARRUCOLA

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-13

Partecipanti da 4 a 10, uno alla volta

Durata 10'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione di più giorni



Attrezzando preventivamente un ancoraggio su un albero adatto, si predispone una carrucola rudimentale ottenuta con moschettone e corda. Ad essa viene assicurato il ragazzo imbragato che può essere “tirato” verso l’alto e “calato” in modo controllato.

Variante: fare la carrucola su un pendio risulta più semplice nelle manovre e può escludere l’uso di imbragature. Attenzione però a frenare l’arrivo.

Finalità: l’esercizio è utile per far prendere confidenza con il vuoto ed acquisire fiducia nella corda.

CORRERE SULLE ISOLE

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-17

Partecipanti da 4 a 10

Durata 10'

Occorrente pietre sul posto

Contesto escursione giornaliera



In un terreno con rocce e sassi sparsi o in fila, i ragazzi devono saltare da un sasso all'altro, senza mai toccare il terreno con i piedi, fino a un punto stabilito.

Come materiale si possono usare, oltre alle pietre, anche tronchetti di legno o altro.



DISCESE CONTROLLATE

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-13

Partecipanti uno alla volta

Durata 10'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione di più giorni



Per discese controllate si intendono movimenti guidati dagli accompagnatori, che calano i ragazzi secondo diverse modalità intese a raggiungere diverse finalità.

Lungo paretine verticali: si portano i ragazzi a ricercare costantemente le corrette posizioni di equilibrio con movimenti coordinati e ampi.

Lungo brevi strapiombi: si ricercano le giuste posizioni del corpo sospeso nel vuoto.

Discese frontali: con la fronte a valle, lungo pendii anche ripidi, si assicurano i ragazzi ad una corda manovrata dai compagni.

Discese dorsali: con il dorso verso valle, il ragazzo si tiene con le mani ad una corda ancorata o fissa.

Discese dorsali con sovraccarichi: il ragazzo, con addosso uno zaino, è assicurato ad una corda manovrata dai compagni.

Discese dorsali su piani molto pendenti: controllati e assicurati ad una corda manovrata dall'accompagnatore, i ragazzi discendono saltellando o eseguendo oscillazioni laterali sia verso destra sia verso sinistra, tipo un pendolo.



ESERCIZI SU MASSI E PARETINE

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 15

Durata 10'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione giornaliera



L'arrampicata globale eseguita con corda dall'alto è la base di tante possibili variazioni che vanno ad integrare questo schema motorio.

Tra le proposte a coinvolgimento individuale e di gruppo troviamo:

- ◆ arrampicare spaziando su una superficie ampia;
- ◆ arrampicare limitando le superfici d'azione;
- ◆ arrampicare riducendo il numero degli appigli e appoggi utilizzati;
- ◆ arrampicare variando tipo di prese e loro inclinazioni;
- ◆ arrampicare ricercando appoggi in aderenza;
- ◆ arrampicare usando il tatto e limitando il campo visivo;
- ◆ l'arrampicata a carrucola (il ragazzo arrampica aiutato dai compagni che tirano la corda);

- ◆ l'arrampicata a squadre eseguita in contemporanea da due o più ragazzi;
- ◆ l'arrampicata numerata, dove il ragazzo arrampica aiutato dai compagni e cerca di toccare la roccia nei punti prefissati e numerati.

POSIZIONI STATICHE IN PARETE

La riproduzione di posizioni assunte nell'arrampicata, eseguite su massi o su paretine di roccia ad altezze controllabili, possono stimolare la propria recettività e sensibilizzare al controllo delle giuste tensioni muscolari, al fine di migliorare la resistenza specifica e riconoscere le proprie capacità. Dopo aver assunto una posizione statica sulla paretina o masso si cercherà di mantenerla a lungo, ripetendola per tempi progressivamente più lunghi o variando l'atteggiamento del corpo senza spostare i punti di ancoraggio delle mani e piedi.

MOVIMENTI PENDOLARI SULLA PARETE

L'azione del pendolo eseguita sulla paretina offre l'opportunità di sensibilizzarsi alle diverse sollecitazioni che in essa intervengono, stimolando la ricerca di azioni compensatorie allo scopo di mantenere i giusti equilibri e controllare i contatti con la roccia. Imbragati e appesi ad una corda ben ancorata, aiutati dall'esperto che gradualmente guida a movimenti più ampi, si eseguono piccole oscillazioni laterali sulla paretina, muovendosi in atteggiamento di quadrupedia. Appesi alla corda ben ancorata, si eseguono oscillazioni laterali sulla parete effettuando piccoli salti in modo da ridurre i contatti con la roccia e mantenendo sempre il fronte verso di essa.



FUNE DI EQUILIBRIO

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-17

Partecipanti uno alla volta

Durata 10'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione giornaliera



Si fissa una corda ben tesa tra due alberi, ad un'altezza limitata dal suolo; si procede all'esercizio di equilibrio sulla corda, sia da fermi sia in movimento eseguendo il passaggio.

Nota: gli esercizi possono essere semplificati con l'aiuto di un compagno o accompagnatore, che stabilizza i movimenti o presta assistenza; al contrario, possono essere resi più complessi introducendo variazioni di inclinazione della corda, o movimenti su fronti diversi.

Finalità: l'esercizio è rivolto al miglioramento di equilibrio e agilità.

GIOCO DELLA FERRATA

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-13

Partecipanti da 8 a 12, a squadre

Durata 10'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce

Contesto escursione di più giorni



Si attrezza una ferrata (lineare o ad anello) con una corda, utilizzando alberi o altri ancoraggi. Si formano due squadre da quattro-sei persone che dovranno partire muovendosi nelle direzioni opposte; i componenti, intervallati e muniti ognuno di *longe* con due moschettoni, procederanno come in ferrata. Quando raggiungono i componenti dell'altra squadra li superano agganciando un moschettone oltre. Non bisogna mai staccarsi dalla corda con entrambi i moschettoni, pena l'eliminazione.

Vince la squadra che completa la ferrata nel minore tempo e con il numero maggiore di componenti.

PASSO DELL'OCA

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-17

Partecipanti da 6 a 10

Durata 10'

Occorrente corda, nastro, tronchetti per appoggio

Contesto escursione di più giorni



Vengono segnati sul terreno dei percorsi o delle strisce bianche che creino delle corsie larghe circa 1 metro e lunghe circa 7 metri.

Alla partenza di ogni corsia saranno sistemati tre grossi oggetti omogenei che faranno da punto d'appoggio per il piede.

Al via i concorrenti montano con un piede sopra il primo appoggio, con l'altro sul secondo e, cercando di mantenere l'equilibrio, devono prendere con le mani il terzo e spostarlo in avanti, creando un nuovo punto di appoggio, sopra il quale spostare un piede.

Si libererà quindi il primo tronchetto, che dovrà essere spostato avanti creando un successivo punto di appoggio e così via sino all'arrivo.

Chi scende o cade è costretto a tornare alla partenza e ricominciare tutto da capo.



PERCORSO DELL'ACROBATA

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-13

Partecipanti da 2 a 3

Durata 20'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione di più giorni



Si crea un percorso che mette insieme movimenti di pendolo, di scivolamento in carrucola, di passaggio in equilibrio sulla corda e salita controllata lungo una corda fissa.

Il pendolo può essere realizzato fissando una corda ad un ramo robusto, prevedendo la partenza da un punto sopraalzato rispetto al suolo e lasciando un anello di corda all'estremità inferiore per l'appoggio del piede. L'oscillazione potrà essere interrotta e controllata da un accompagnatore che vigila.

Lo scivolamento in carrucola può essere effettuato lungo una corda tesa in pendenza tra due alberi in modo da permet-

tere un arrivo smorzato. La carrucola potrà essere ottenuta ponendo il moschettone che scivola sulla corda, al quale viene collegato un anello di cordino per l'appoggio del piede.

L'equilibrio sulla corda avviene camminando in forma libera o con l'aiuto di un accompagnatore lungo una corda della lunghezza di pochi metri e posta a un'altezza ridotta dal suolo.

La risalita lungo la corda fissa riprende il principio della ferrata; i ragazzi risalgono il pendio tirandosi con le mani sulla corda e mantenendosi collegata ad essa tramite un cordino e moschettone.



PERCORSO DEL SOCCORRITORE

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-17

Partecipanti a squadre

Durata 15'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago, primo soccorso

Contesto escursione di più giorni



Il percorso, effettuato a squadre da quattro a sei elementi, si sviluppa lungo quattro tappe, caratterizzate da movimenti che simulano interventi di soccorso: la prima richiama la discesa in un canalone effettuata con assicurazione dall'alto, la seconda richiama la manovra di risalita con l'aiuto dei compagni, la terza il trasporto dell'infortunato e la quarta l'assistenza medica.

Dopo aver predisposto i materiali occorrenti nei punti strategici, i ragazzi in successione si avventurano lungo il percorso, assistiti nelle manovre dagli accompagnatori.

La discesa nel canalone viene simulata calando in sicurezza

lungo un pendio di pochi metri e in successione i componenti della squadra.

La squadra, giunta al termine del pendio, si sposta nel punto di risalita dove effettua la manovra di recupero del finto infortunato, con l'azione della carrucola eseguita con una corda predisposta.

Successivamente avviene il trasporto dell'infortunato portato, per una breve distanza, a mano dai compagni (nella forma più protetta possibile) ed infine si completa il percorso simulando l'assistenza medica con la manovra di immobilizzazione di un arto inferiore fratturato (posizionamento sommario di una stecca).

Finalità: il percorso permette, attraverso il gioco, l'approccio ai movimenti utili in situazioni di necessità.



PERCORSO HIMALAIANO

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-13

Partecipanti da 4 a 10

Durata 15'

Occorrente corde

Contesto escursione di più giorni



In successione i partecipanti eseguiranno il percorso, caratterizzato da quattro tipologie di movimento:

il trasporto di un compagno;

il passaggio sul ponte tibetano;

il passaggio in equilibrio;

lo scavalco di un ostacolo.

Preventivamente vengono posizionati gli ostacoli o vengono individuati tra quelli già esistenti in natura. Il trasporto potrà essere effettuato in forma libera (ad es.: in portantina).

Il ponte tibetano si realizza posizionando due spezzoni di corda tesi tra due alberi e posti a altezze diverse (uno sopra per le mani e uno sotto per i piedi).

Il passaggio in equilibrio può essere fatto su tronco, muretti, massi, ecc.

Lo scavalcamento viene inteso come superamento di un ostacolo alto circa 1,50 m (una staccionata, un grosso masso, un albero abbattuto, ecc.).



Nota: Il percorso potrà essere finalizzato anche al miglioramento dell'agilità e destrezza se verrà ricercata la velocità esecutiva oppure al miglioramento delle tecniche gestuali se ripetuto in modo controllato e variato nelle modalità dei passaggi.

PONTE TIBETANO

Luogo esterno

Tipologia arrampicata

Età 8-13

Partecipanti uno alla volta

Durata 10'

Occorrente corde

Contesto escursione giornaliera



Dopo aver predisposto due corde tese tra due alberi, posizionandone una alta per la presa delle mani e una bassa per l'appoggio dei piedi, si invitano i ragazzi ad eseguire degli spostamenti in orizzontale nei diversi fronti: laterale destro, sinistro, in avanti e all'indietro.

Nota: Tenendo in considerazione le possibilità di caduta è consigliabile limitare le altezze e ricercare un suolo libero da oggetti pericolosi (sassi, radici, ecc.); inoltre, le azioni possono essere protette assicurando i ragazzi con cordini e imbragature o rese più difficili richiedendo rotazioni del corpo durante lo spostamento.



RAGNI E INSETTI

Luogo esterno

Tipologia arrampicata, movimento

Età 8-13

Partecipanti da 10 a 12, a squadre

Durata 30'

Occorrente corde, cordini, moschettoni

Contesto escursione giornaliera



Con alcuni spezzoni di corda si costruisce una grossa ragnatela orizzontale tra gli alberi, disponendo alcuni incroci (almeno il numero dei componenti di una squadra) dove verranno agganciati i moschettoni.

Si dividono i partecipanti in due squadre: ragni e insetti. Gli insetti si legano un cordino in vita. Al via i ragni, con un moschettone a testa, correranno all'inseguimento degli insetti, cercando di agganciare i loro moschettoni ai cordini degli insetti, che fuggiranno rimanendo all'interno della ragnatela. I ragni potranno bloccare gli avversari anche collaborando in coppia o in gruppo.

Quando l'insetto è bloccato viene agganciato alla ragnatela con un moschettone.

Il gioco finisce quando tutti gli insetti sono stati catturati.

Si possono quindi scambiare i ruoli: i ragni diventano insetti e viceversa.



TELEFERICA

Luogo esterno

Tipologia arrampicata, movimento

Età 8-13

Partecipanti uno alla volta

Durata 5'

Occorrente corda, moschettoni, fettucce, imbrago

Contesto escursione giornaliera



Tendendo una corda tra due alberi su un pendio, si procede allo scivolamento su di essa curandone l'arrivo ammortizzato (ad esempio con corda perpendicolare).

La teleferica può avvenire agganciando un moschettone (meglio se a sezione larga) collegato tramite cordino o rinvio all'imbragatura del ragazzo.

Variante: si possono utilizzare un cordino per l'appoggio del piede e moschettoni o rinvii per la presa delle mani (non allo stesso moschettone che scivola e si surriscalda).

Un'altra variante può essere la teleferica orizzontale, che viene

eseguita assicurando il ragazzo ad una seconda corda che regola il suo spostamento su quella portante.

Nota: è necessaria un'adeguata tensione della fune portante, che deve essere idonea a sopportare un carico considerevole.

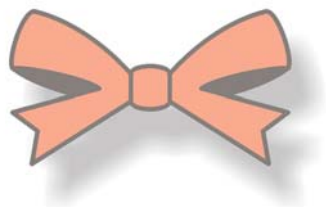


GIOCHI DI INTRATTENIMENTO

- ◆ Altra mano
- ◆ Battaglia navale
- ◆ Caccia all'oggetto
- ◆ Celebrità
- ◆ Cerchio pericoloso
- ◆ Color allegro, color triste
- ◆ Consonali
- ◆ Contrario
- ◆ Croce Rossa
- ◆ È arrivato un mercante...
- ◆ Ferro contro legno
- ◆ Giù dal tappo
- ◆ Guerra
- ◆ In discoteca
- ◆ Indovina chi è?
- ◆ Iosike Sonserio
- ◆ Manonasogomitopiede
- ◆ Mela scende
- ◆ Mugugnando mugugnando...
- ◆ Musicchiere
- ◆ Oggetto in cascata



- ◆ Palloncini gonfiati
- ◆ Paroliere
- ◆ Piccoli marinai
- ◆ Piede contro piede
- ◆ Piramide umana
- ◆ Pugno di ferro
- ◆ Riconosci l'accompagnatore
- ◆ Robot
- ◆ Saltimente
- ◆ Specchio
- ◆ Staffetta delle frasi
- ◆ Telegrafista
- ◆ Trovarobe
- ◆ Una in più
- ◆ Vecchia fattoria
- ◆ Venditore
- ◆ Venditore di fumo
- ◆ Visomani
- ◆ Vocabolario



ALTRA MANO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8- 13

Partecipanti 6

Durata 5'

Occorrente carta e penna

Contesto escursione di più giorni

Gioco adatto a ragazzi con disabilità motorie

L'accompagnatore disegna una figura composta da una serie di linee irregolari che si intersecano più e più volte. Quando ha finito, ogni giocatore deve cercare di riprodurla sul proprio foglio, rispettandone sia la forma sia le dimensioni e usando solo la mano sinistra (destra per i mancini).

Vince il giocatore che riesce ad ottenere la figura più somigliante a quella disegnata dall'accompagnatore.



BATTAGLIA NAVALE

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 20'

Occorrente palla

Contesto escursione giornaliera



Si sceglie un tiratore per squadra a turno, si fanno sedere o sdraiare sul pavimento nei due campi distinti e separati i restanti elementi della squadra a formare delle navi da una, due, tre persone. I tiratori a turno dovranno tirare una palla e colpire le “navi” avversarie, affondandole con due colpi.

Chi è colpito, ma non affondato, piega il ginocchio e se è affondato esce dal “mare”. Non ci si può muovere.

Alla fine si possono contare i colpiti o dare un limite di tempo entro cui giocare.

CACCIA ALL'OGGETTO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Ci si divide in squadre. L'accompagnatore dice una lettera.

Il primo ragazzo che trova un oggetto il cui nome cominci con quella lettera segna un punto per la propria squadra.

Dopo un tempo stabilito, si ferma il gioco e si contano gli oggetti recuperati da ogni squadra.

CELEBRITÀ

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 15

Durata 15'

Occorrente cartellone, immagini, colla, schede, matite

Contesto escursione giornaliera o di più giorni



Un accompagnatore prepara immagini di personaggi celebri (scaricate da web o ritagliate da riviste) e le incolla su un foglio numerandole.

Successivamente il foglio viene esposto e ciascuno annota in silenzio il numero e il nome completo di chi ritiene sia il personaggio rappresentato nell'immagine.

Si acquisiscono punti per ogni risposta esatta.

Vince chi totalizza più punti.

CERCHIO PERICOLOSO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti da 8 a 10

Durata 10'

Occorrente gesso, corda se giocato in esterno

Contesto escursione giornaliera



I giocatori si tengono per mano. Al centro è disegnato un cerchio col gesso. I giocatori, tirandosi e spingendosi, cercano di costringere gli altri a calpestare il cerchio.

Chi lo fa viene eliminato. Quando rimangono pochi giocatori il cerchio viene rimpicciolito.

Variante per esterno: si disegna il cerchio utilizzando una corda.

COLOR ALLEGRO, COLOR TRISTE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti da 8 a 10

Durata 10'

Occorrente fogli da disegno, pennarelli colorati

Contesto escursione di più giorni



Gioco adatto a ragazzi con la Sindrome di Down

Ciascun giocatore deve dipingere la metà di sinistra del suo foglio usando colori che diano a chi li osserva una sensazione di allegria e la metà di destra usando colori che diano invece una sensazione di tristezza. Il gioco può poi essere ripetuto su altri fogli e con altri disegni, cercando di provocare altre coppie di sensazioni contrastanti: noia-interesse, caldo-freddo, ignoranza-sapienza e così via.

Vince chi, a giudizio dei compagni, riesce, con un appropriato uso dei colori, a provocare meglio degli altri le sensazioni richieste.

CONSONALI

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti 10

Durata 20'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

Il primo giocatore sceglie una parola e la pronuncia lettera per lettera, sostituendo ogni consonante con la vocale che la segue più da vicino nella parola (la parola campanello, per esempio, diventa aa-aaa-ee-ooo). Chi ritiene di aver capito di che parola si tratta, alza la mano.

L'accompagnatore (che nel frattempo si è scritto le vocali dette) lascia rispondere chi ha alzato la mano per primo, poi (in caso di suo errore) chi l'ha alzata per secondo e così via.

Un punto a chi indovina la parola esatta (campanello), zero punti a chi risponde con una parola diversa, ma che si adatta

anche lei alla sequenza di vocali (stampatello) e una penalità a chi risponde con una parola le cui lettere danno vita ad una sequenza differente da quella appena pronunciata (capannone). In tutti i casi, chi non indovina la parola non può più cercare di individuarla.



Una volta scoperta la parola scelta dal primo giocatore, tocca al secondo sceglierne un'altra, pronunciarne consonali e vocali e così via.

Il gioco termina quando anche l'ultimo giocatore ha scelto la sua parola e gli altri hanno cercato di indovinarla.

Vince Il giocatore che finisce il gioco con il punteggio più alto.

CONTRARIO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 10

Durata 5'

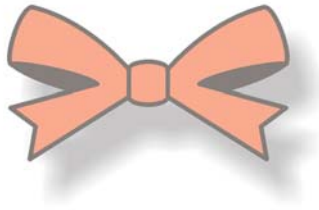
Occorrente tutti gli oggetti occorrenti, uno per giocatore

Contesto escursione di più giorni



Un capo gioco esegue dei movimenti che i concorrenti dovranno imitare, ma al contrario: ad esempio, il capo gioco è seduto sullo sgabello con il cappello in testa e la cannuccia in mano; i concorrenti devono stare in piedi con il cappello in mano e la cannuccia in bocca. Il capo gioco eseguirà i movimenti sempre più velocemente ed il concorrente che per ultimo si posiziona correttamente viene di volta in volta eliminato.

Al posto della cannuccia si può utilizzare una trombetta di carnevale, e quindi creare un movimento in più, quello del suono della trombetta.



CROCE ROSSA

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

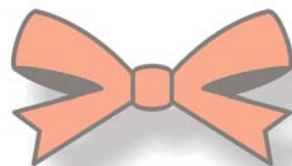
Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 15'

Occorrente disegni di fiori e mine su fogli, supporto per i cartoncini

Contesto escursione di più giorni



In fondo al campo di gioco si dispongono dei cartoncini in modo che non se ne veda la faccia disegnata. Su ciascuno ci può essere il disegno di una mina o di un fiore, nel rapporto di uno a quattro (su quattro cartoncini uno è una mina, tre sono fiori).

Al via un giocatore alla volta corre a prendere un cartoncino: se è una mina salterà in aria (deve farlo davvero) e dovrà attendere che un compagno "Croce Rossa" lo vada a riprendere per mano e lo riporti alla base, in modo che un altro giocatore possa poi continuare il gioco.

È possibile anche recuperare il compagno ferito costruendo una barella di emergenza che due ragazzi trasporteranno.

Se invece verrà raccolto un fiore, il giocatore lo porterà alla base e lo metterà insieme agli altri raccolti. Ogni fiore raccolto vale un punto. Si continua fino ad esaurimento dei fiori.



Vince chi fa più punti.

Variante: i fiori possono essere di cinque colori diversi. Si possono dividere i giocatori in squadre che segneranno il punto solo se raccoglieranno il fiore del colore assegnato alla propria squadra.

(In ALLEGATI: Crocerossa.pdf - foglio A4 con i disegni occorrenti)

È ARRIVATO UN MERCANTE...

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti 8

Durata 5'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

L'accompagnatore comincia il gioco dicendo: "È arrivato un mercante che vende..." e aggiunge il nome di una delle merci vendute dal mercante. I giocatori, a turno, ripetono la frase, sostituendo la merce scelta dall'accompagnatore con un'altra il cui nome inizi con la stessa lettera. Chi non ci riesce o chi nomina una merce già scelta in precedenza da un compagno, riceve una penalità. Si ripete il gioco più volte, cambiando ogni volta l'iniziale dei nomi delle merci e l'ordine con cui i vari giocatori intervengono nel gioco e si assegna poi la vittoria a chi ha ricevuto meno penalità.

FERRO CONTRO LEGNO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti 6

Durata 5'

Occorrente oggetti di materiale diverso

Contesto escursione giornaliera

Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

L'accompagnatore batte alcuni oggetti di materiali diversi (legno, ferro, cartone, plastica, ecc.) uno contro l'altro.

I giocatori, di spalle, devono cercare di individuare le varie coppie di materiali (legno contro ferro, ferro contro plastica, cartone contro vetro e così via).



GIÙ DAL TAPPO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8- 17

Partecipanti 10

Durata 5'

Occorrente un tappo, una moneta da 20 centesimi e una da 50

Contesto escursione giornaliera

Gioco adatto a ragazzi con disabilità motorie

Su un tappo di sughero appoggiato a terra viene posata una moneta da venti centesimi. I giocatori si schierano a cinque passi dal tappo e, a turno, gli lanciano contro una moneta da cinquanta centesimi, cercando di colpirlo e di far cadere la moneta che c'è sopra.

Vince chi riesce nel proprio intento.



GUERRA

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 3' alla volta

Occorrente palle di carta

Contesto escursione giornaliera



Si divide il campo in quattro parti dove piazieremo le quattro squadre. In ogni campo spargeremo delle mine (palle di carta). Al via ogni squadra cercherà di togliere le mine dal proprio campo e di buttarle negli altri campi.

Attenzione alle seguenti regole (molto importanti per evitare contestazioni):

1. chi prende più di due mine in mano insieme esplode ed esce dal gioco;
2. a 10 secondi dalla fine del gioco (che dura circa 3 minuti) ci sarà il conto alla rovescia. Allo ZERO esatto vince chi ha meno palle in campo.

IN DISCOTECA

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti 10

Durata 5'

Occorrente brani musicali registrati

Contesto escursione giornaliera o di più giorni

Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive



Scopo del gioco è ballare, sempre e comunque, seguendo il ritmo della “musica” trasmessa dall’accompagnatore. Ecco così alternarsi un brano rock e un valzer, una dolce musica cinese e il rumore di un aereo in volo (ballate, ballate...), la marcia trionfale dell’Aida e un rullare di tamburi africani (continuate a ballare, non smettete mai!).

La vittoria verrà assegnata dall’accompagnatore (o da un’apposita giuria di esperti) a chi è riuscito ad armonizzare meglio la propria danza con i brani trasmessi.

INDOVINA CHI È?

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 8 a 10

Durata 10'

Occorrente foglio, penna, elastico

Contesto escursione giornaliera



Ad un componente per squadra viene applicato sulla fronte, con un elastico, il nome di un personaggio famoso o di una cosa o di un animale.

Egli dovrà individuare nel minor tempo possibile l'identità della persona o della cosa rivolgendo alla propria squadra domande a cui si potrà rispondere solamente "sì" o "no".

IOSIKE SONSERIO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8- 17

Partecipanti 2

Durata 5'

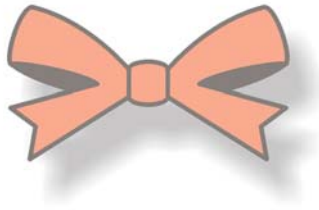
Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità motorie

Due giocatori si siedono uno di fronte all'altro e cercano di restare assolutamente seri. Il primo guarda in faccia il secondo e pronuncia una frase ("Io sono serio e mi gratto la testa"), accompagnando le parole con il relativo gesto. Il secondo ripete frase e gesto ("Anch'io sono serio e mi gratto la testa") e pronuncia un'altra frase, compiendo un nuovo gesto ("Io sono serio e faccio l'occhiolino"). Il primo giocatore ripete la frase del compagno, ne pronuncia un'altra e così via. Il tutto va fatto, naturalmente, con la massima serietà, senza l'ombra di un sorriso o, peggio ancora, l'accenno di una risata. Vince chi riesce a restare serio più a lungo.



MANONASOGOMITOPIEDE

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

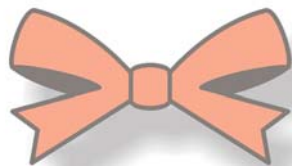
Età 8-17

Partecipanti a squadre

Durata 10'

Occorrente un biglietto a partecipante preparato in precedenza

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità uditive

L'accompagnatore scrive su ogni biglietto, uno accanto all'altro, i nomi di due parti del corpo. I biglietti vengono piegati in quattro e mescolati. I giocatori di ogni squadra si dispongono in cerchio e il gioco può avere inizio.

Ciascun giocatore riceve un biglietto, che apre e legge. Senza cambiare assolutamente di posto all'interno del proprio cerchio, i giocatori di ogni squadra devono assumere posizioni tali da consentire a ciascuno di loro di appoggiare la parte del corpo nominata per prima sul proprio biglietto sulla parte del corpo del loro vicino di sinistra scritta per seconda sul suo biglietto.

Quando tutti i giocatori della squadra sono uniti uno all'altro in modo da formare un cerchio contorto ed instabile, devono mantenere per trenta secondi le posizioni assunte.

Vince la squadra che, seguendo fedelmente le indicazioni dei suoi biglietti, dà vita al cerchio più buffo.



MELA SCENDE

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti a coppie

Durata 10'

Occorrente una mela

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità uditive

Due giocatori, in mezzo al cerchio formato dai compagni, si fermano uno davanti all'altro e tengono una mela in equilibrio tra le loro due fronti. Al via devono cercare, muovendosi in perfetto accordo, di far scendere la mela, senza assolutamente toccarla con le mani, fino a farla arrivare ad essere incastrata tra le loro due ginocchia destre. Se la mela cade a terra o se viene toccata con le mani, i giocatori possono riprendere il gioco dall'inizio per due volte e poi vengono eliminati. Il gioco viene ripetuto con coppie sempre diverse e la vittoria va ai due giocatori che riescono a raggiungere il loro obiettivo nel tempo più breve.

MUGUGNANDO MUGUGNANDO...

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 20

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Un accompagnatore o un giocatore a turno “mugugna” il testo di alcune canzoni, cioè ne intona la melodia a bocca chiusa, senza pronunciare le parole. Gli altri giocatori devono indovinare di che canzone si tratti.

Vince chi indovina il titolo di più canzoni.

MUSICHIERE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 15'

Occorrente niente

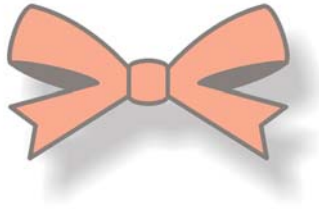
Contesto escursione giornaliera



Partendo da una parola, scelta a turno da un giocatore, le squadre devono scegliere una canzone che contiene quella determinata parola.

Sentita la parola, la prima squadra canta una canzone contenente la parola, poi, dopo pochi secondi, parte la seconda squadra. Si prosegue in questo modo e poi si riprende il giro.

Quando una squadra non conosce più canzoni che contengono la parola scelta, viene eliminata. Si procede fin quando rimane una sola squadra.



OGGETTO IN CASCATA

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 12 a 20

Durata 15'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



L'accompagnatore propone a cinque o sei giocatori di allontanarsi, di numerarsi e d'attendere il proprio turno per ritornare. L'accompagnatore spiega agli altri ragazzi, prima dell'entrata del giocatore numero 1, quale oggetto verrà rappresentato.

Il giocatore numero 1 entra e guarda l'accompagnatore o un altro giocatore che mima un oggetto preciso. Ad esempio: un apriscatole, un aspirapolvere, un cavatappi, un violino, una rete per farfalle, una pila tascabile, ecc.

Il giocatore numero 1, alla fine del mimo eseguito dall'accompagnatore, cita il nome dell'oggetto che crede d'aver ricono-

sciuto. A questo punto si fa entrare il giocatore numero 2, che guarda a sua volta il mimo che sarà effettuato questa volta dal giocatore numero 1.

Quest'ultimo ha ricevuto come consegna di riprodurre il più esattamente possibile ciò che ha visto realizzarsi in precedenza. E così di seguito fino all'ultimo giocatore che dovrà dire di che oggetto si trattava.



PALLONCINI GONFIATI

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 15'

Occorrente palloncini

Contesto escursione di più giorni



Si formano due squadre e ognuna si disporrà su di una fila. L'accompagnatore starà a un paio di metri dai due capofila e avrà in mano tanti palloncini sgonfi quanti sono i giocatori delle due squadre.

Al segnale di partenza i capofila raggiungeranno il capo gioco, si faranno consegnare il palloncino e ritorneranno davanti ai loro compagni. Poi gonfieranno il palloncino, lo leggeranno in modo che non si sgonfi e lo passeranno, tenendolo con due mani sopra la testa, al giocatore alle spalle. Il palloncino arriverà in questo modo all'ultimo della fila, che dovrà correre dal capo gioco, consegnare il palloncino gonfiato e farsene dare

un altro sgonfio. Poi ritornerà all'inizio della sua fila. Il gioco continuerà allo stesso modo fino a quando l'ultimo pallone ritornerà al capofila iniziale.

Naturalmente vince la squadra più veloce, a patto che nessuno dei suoi palloncini sia nel frattempo sgonfiato. In caso contrario vince la squadra che ha più palloncini gonfi.



Variante: anziché sopra le teste dei giocatori il palloncino passa tra le gambe divaricate.

PAROLIERE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 20

Durata 15'

Occorrente testi di canzoni

Contesto escursione giornaliera



L'accompagnatore legge alcune parole tratte dal testo di una canzone, le squadre devono indovinare titolo e cantante della canzone.

Vince chi dà più risposte esatte.

PICCOLI MARINAI

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 3' per volta

Occorrente due giornali

Contesto escursione giornaliera



Ogni squadra ha a propria disposizione due giornali quotidiani. In soli tre minuti deve essere prodotto il maggior numero possibile di barchette di carta.

Verranno considerate valide solamente le barchette complete e perfettamente realizzate.

PIEDE CONTRO PIEDE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti 2 alla volta

Durata 5'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

Due giocatori si affrontano in centro al cerchio formato dai compagni. Stando ben saldi sulle proprie gambe, con il piede destro contro il piede destro dell'avversario, ciascuno dei due afferra saldamente, con la propria mano destra, la mano destra dell'avversario.

Al "Via!" ciascuno dei due tira l'avversario verso di sé, cercando di fargli perdere l'equilibrio e alzare uno dei due piedi da terra.

Vince il primo che ci riesce.

PIRAMIDE UMANA

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 15

Durata 5'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I ragazzi si destreggeranno per costruire la più alta e articolata piramide umana, ponendosi a carponi i più robusti nella fila più in basso e poi disponendosi via via i sempre più leggeri sulle schiene dei precedenti nelle file successive, fino alla raggiungere la punta della piramide.

PUGNO DI FERRO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti 2 alla volta

Durata 5'

Occorrente un pallone

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con la **Sindrome di Down**

I giocatori si affrontano a coppie. Uno dei due, con le braccia tese davanti a sé, tiene un pallone stretto tra le mani.

Al via, il suo avversario sferra, con la mano chiusa a pugno, un forte colpo sul pallone, cercando di farlo cadere a terra. Se non ci riesce, ci riprova finché non realizza il suo scopo. Tocca ora a lui tenere il pallone stretto tra le mani, in modo da dare l'opportunità al compagno di provare il suo "pugno di ferro".

Vince chi riesce a far cadere il pallone con il minor numero di colpi.

RICONOSCI L'ACCOMPAGNATORE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti individuale

Durata 20'

Occorrente cartellone già pronto, immagini, schede, matite

Contesto escursione giornaliera



Ci si procurano le fotografie degli accompagnatori del gruppo AG ritratti da bambini, preferibilmente dai 6 ai 13 anni, si provvede alla loro scansione e le immagini digitali ottenute saranno stampate, ritagliate e incollate su un cartellone. Ogni immagine sarà numerata ed i partecipanti al gioco riceveranno una scheda su cui riportare con la matita il nome del presunto accompagnatore accanto al relativo numero, corrispondente al numero posto accanto ad ogni immagine sul cartellone. Sarà decretato vincitore chi riconoscerà più accompagnatori.

In ALLEGATI: RiconosciAccompagnatore_Schedagioco.pdf
RiconosciAccompagnatore_TabulatoA3.pdf

ROBOT

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti gruppi da 3

Durata 20'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Si gioca a terne. Due partecipanti assumono il ruolo di robot, il terzo quello del tecnico operatore. I robot rispondono solo a tre tipi di comando:

1. se vengono toccati sulla testa si avviano ed incominciano a marciare in linea retta con un passo regolare e non troppo veloce;
2. se vengono toccati sulla spalla sinistra compiono un quarto di giro in questa direzione continuando a camminare;
3. se vengono toccati sulla spalla destra compiono un quarto di giro in questa direzione sempre continuando a camminare.

Una volta avviati i robot non possono più smettere il movimento. Quando arrivano ai bordi del campo si mettono a marciare sul posto, lo stesso accade anche quando due robot che non appartengono alla medesima coppia si dovessero incontrare. I robot partono da un punto qualsiasi del campo schiena contro schiena.



Il gioco finisce quando il tecnico riesce a far incontrare i suoi due robot faccia contro faccia.

I ruoli all'interno della terna vengono poi scambiati in modo che tutti abbiano la possibilità di giocare come tecnico.

SALTINMENTE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti da 6 a 12

Durata 20'

Occorrente fogli di carta e penne, orologio per cronometrare

Contesto escursione giornaliera



In questo gioco l'abilità e la velocità sono le caratteristiche principali; anche la conoscenza nel senso di "sapere" è molto importante per una migliore riuscita della propria partecipazione e quindi per raggiungere un punteggio elevato.

I ragazzi scelgono le categorie sulle quali confrontarsi e poi a caso scelgono una lettera dell'alfabeto.

A questo punto si dà via al tempo (generalmente 1-2 minuti) e i giocatori iniziano a scrivere tutte le parole che iniziano per quella determinata lettera nelle varie categorie.

Questo è un gioco che si può fare a manches.

PUNTEGGIO:

- 10 punti per ogni risposta unica (cioè: la mia risposta, in quella determinata categoria, deve essere diversa dalle risposte dei miei avversari nella medesima categoria).
- 5 punti per ogni risposta che, in una data categoria, è uguale a quella degli avversari.
- 0 punti per ogni categoria vuota.



Lo scopo del gioco è fare più punti degli avversari.

SPECCHIO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti 10

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con la Sindrome di Down

I giocatori si dispongono su un'unica riga, uno accanto all'altro, di fronte all'accompagnatore. Devono immaginare di essere degli specchi che riflettono con prontezza e precisione i movimenti di chi gli sta davanti.

L'accompagnatore inizia il gioco con gesti ampi e lenti, che i giocatori devono imitare prontamente. Chi sbaglia, fa tre passi indietro e prosegue il gioco senza più retrocedere in caso di altri errori. Man mano che il gioco va avanti, i gesti dell'accompagnatore diventano sempre più complessi e veloci, fino a quando sulla prima riga non resta che un giocatore: il vincitore.

Si può complicare il gioco facendo sì che i giocatori usino solo la parte destra del loro corpo, tenendo immobile la parte sinistra. In questo caso, l'accompagnatore si muove come prima, ma i giocatori devono imitare solo i movimenti della parte sinistra (sono specchi) del suo corpo.



STAFFETTA DELLE FRASI

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

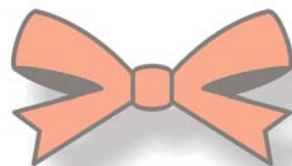
Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20, a squadre

Durata 20'

Occorrente foglietti colorati con frasi o parole da preparare in anticipo

Contesto escursione giornaliera



Si assegna un colore ad ogni squadra, che ha l'obiettivo di ricostruire una frase raccogliendo le parole che la compongono, scritte su foglietti del colore assegnato, custodite nelle tasche degli accompagnatori partecipanti.

Al via, ogni gruppo si reca dagli accompagnatori a chiedere il foglietto su cui è scritta la parola. Questi lo cederanno, però, solo se i giocatori sono in grado di rispondere correttamente ad alcune domande. I ragazzi, quindi, devono chiedere a tutti gli adulti se posseggono foglietti e rispondere alle domande. Vince la squadra che per prima completa la sua frase.

Nota: ogni squadra ha da ricostruire una frase diversa.

TELEGRAFISTA

Luogo esterno

Tipologia intrattenimento

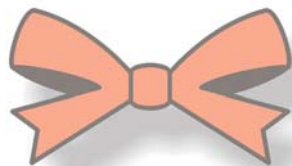
Età 8-17

Partecipanti 10

Durata 10'

Occorrente elenco di venti parole

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

Le squadre si schierano a cinque passi una dall'altra, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana e distanziati di almeno due metri uno dall'altro. L'accompagnatore legge, lentamente e a bassa voce, un elenco di venti parole ai giocatori che sono in testa alle varie file. Questi giocatori devono ripetere a chi sta dietro di loro le parole che ricordano, sussurrandogliele in un orecchio e così via, finché le parole che non si sono perse per strada non arrivano all'ultimo giocatore della fila, che le tiene bene a mente per poterle poi comunicare al conduttore. Ogni giocatore deve comunicare le parole al compagno seguente elencandogliele una sola volta, senza ripetizioni. Vince la squadra che è riuscita a trasmettere correttamente il maggior numero di parole.

TROVAROBE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 3 a 6

Durata 10'

Occorrente sacco rifiuti, foglio di carta, penna

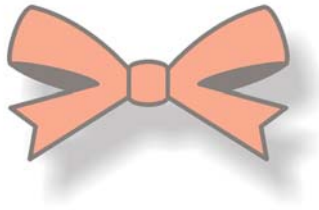
Contesto escursione di più giorni



Ad ogni concorrente viene dato un sacco della spazzatura e un foglio sul quale sono elencati alcuni oggetti e il loro valore in punteggio (ad esempio: scarpa = 1 punto; reggiseno = 10 punti, ecc.).

Nel tempo massimo di una canzone i concorrenti dovranno andare fra il pubblico e farsi consegnare, mettendoli nel sacco, il maggior numero di oggetti riportati nella lista.

Ovviamente vince chi ha totalizzato il maggior punteggio.



UNA IN PIÙ

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 2 a 4 alla volta

Durata 20'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

Si sceglie tutti insieme l'argomento delle parole da cercare (animali, sport, cantanti, oggetti, verbi...).

Il primo giocatore deve pronunciare una parola di tre lettere riguardante l'argomento scelto coi compagni. Se ci riesce, il secondo giocatore ne deve pronunciare una di quattro lettere, il giocatore successivo una di cinque e così via.

Quando anche l'ultimo giocatore ha pronunciato la sua parola, tocca di nuovo al primo, che aggiunge un'altra lettera ancora alla parola da pronunciare e così via. Quando un giocatore non riesce a trovare entro trenta secondi la parola che cerca, tutti

i suoi avversari possono conquistare un punto, pronunciando loro una parola della lunghezza richiesta.

Il tentativo di conquistare un punto spetta per primo al giocatore successivo a quello che non ha trovato la parola che cercava e poi, man mano, agli altri, seguendo l'ordine stabilito in precedenza. Visto che le parole, in questo caso, devono essere della stessa lunghezza, non si può, ovviamente, ripetere una parola già detta da un compagno.

Una volta assegnati i punti a chi riesce a trovare una parola della lunghezza giusta, il gioco riprende da capo, cambiando l'argomento di partenza e l'ordine con cui i giocatori intervengono nel gioco (chi era primo passa ultimo e tutti gli altri scalano avanti di un posto).

Il cambiamento di posto fa sì che i singoli giocatori debbano cercare parole di lunghezza sempre diversa.

Vince il giocatore che raggiunge per primo gli otto punti (tanti quante sono le lettere che compongono la parola Vittoria!)

VECCHIA FATTORIA

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 8 a 10

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I partecipanti al gioco si dispongono in modo da formare una riga. Il primo giocatore della fila dice il nome di un animale, il secondo ripete il nome detto dal primo e ne aggiunge un altro; il terzo ripete i nomi detti dai due in precedenza e ne aggiunge un altro.

Si prosegue in questo modo fino alla fine. Ogni volta che un giocatore sbaglia, si riparte dall'inizio.

VENDITORE

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti 6

Durata 10'

Occorrente oggetti di uso comune

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

A turno, ciascun giocatore riceve un oggetto di uso comune (una matita, un foglio di carta, un fazzoletto, ecc.) che deve pubblicizzare ai compagni, illustrandone i pregi (reali o immaginari che siano) e sminuendone i difetti.

Per far questo può aiutarsi con la mimica, inventare nuovi usi per l'oggetto che sta presentando, farlo provare ai compagni e così via.

Vince chi, a giudizio dell'accompagnatore, è stato il venditore più convincente.

VENDITORE DI FUMO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8- 13

Partecipanti 10

Durata 10'

Occorrente carta, penna e oggetti qualsiasi

Contesto escursione di più giorni

Gioco adatto a ragazzi con disabilità motorie

Il primo accompagnatore incomincia a spiegare ai giocatori le regole (inventate, pasticciate, assurde...) di un gioco di sua invenzione.

Quando i giocatori hanno le idee abbastanza confuse, entra in scena il secondo accompagnatore che tira fuori da una borsa e ripone velocemente, per poi tirarli fuori di nuovo più e più volte, quattro o cinque oggetti, di cui propone l'acquisto esaltandone le doti, parlando senza interruzioni, proponendo risparmi colossali ed andandosene poi all'improvviso, portando con sé la borsa e gli oggetti.



A questo punto il primo accompagnatore, improvvisamente rinsavito, spiega le vere regole del gioco.

Ciascun giocatore deve compilare un elenco, il più dettagliato possibile, degli oggetti offerti dal venditore, aggiungendoci anche le cose che ha detto e i gesti che ha fatto mentre ne proponeva l'acquisto.



Vince chi, a giudizio insindacabile dei due accompagnatori, riesce a scrivere più particolari di ciò che ha visto e sentito.

VISOMANI

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-13

Partecipanti 6

Durata 20'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con la Sindrome di Down

Ogni coppia si accorda sui ruoli dei suoi due giocatori (narratore o mimo) e sulla storia da far conoscere agli altri. A turno, ogni coppia racconta-rappresenta la sua storia. Il narratore deve raccontarla lentamente, facendo frequenti pause, in modo da lasciare al mimo il tempo di fare la sua parte. Il mimo deve rappresentarla muovendo le mani e cambiando l'espressione del viso a seconda delle circostanze. Tutto il resto del suo corpo deve rimanere immobile e non può essergli di aiuto.

Vince la coppia narratore-mimo che riesce ad armonizzare meglio il racconto del primo con la mimica del secondo.

VOCABOLARIO

Luogo interno

Tipologia intrattenimento

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 15'

Occorrente elenco di parole e relative definizioni

Contesto escursione di più giorni



Ad ogni squadra viene consegnata un foglio che riporta una serie di parole poco comuni (basta cercare sul vocabolario e se ne troveranno tantissime) e dall'altro lato, in modo sparso, le definizioni delle stesse parole.

La squadra deve collegare il termine con la definizione esatta.

GIOCHI DI CREATIVITÀ

- ◆ Completa il disegno
- ◆ Corpo libero
- ◆ Foglio e fantasia
- ◆ Girandola dei 5 valori (Progetto Girandola)
- ◆ Macchina
- ◆ Manomano
- ◆ Offerta
- ◆ Pablo Vasquez, scultore
- ◆ Quadro collettivo
- ◆ Raccontiamo
- ◆ Storie in collaborazione





COMPLETA IL DISEGNO

Luogo interno

Tipologia creatività

Età 8-17

Partecipanti individuale

Durata 20'

Occorrente foglio di carta stampato, matite colorate

Contesto escursione giornaliera



Si consegnano ai giocatori i fogli stampati, preparati in anticipo, recanti la griglia di segni che dovranno essere rielaborati in un insieme compiuto, secondo poche regole di base (ad esempio, ad ogni segno sul foglio corrisponderà un disegnetto oppure tutti i segni sul foglio si uniranno in un disegno più grande facendo attenzione però ad unire solo quelli posti in diagonale, ecc.). Saranno premiati gli elaborati più meritevoli per fantasia, abilità, creatività, velocità di esecuzione.

In ALLEGATI: Completaildisegno_00.pdf
Completaildisegno_X.pdf

CORPO LIBERO

Luogo esterno

Tipologia creatività, relazione

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 15

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



I partecipanti al gioco, sdraiandosi per terra e assumendo opportune posizioni, devono costruire con i propri corpi la parola che viene suggerita dall'accompagnatore.

FOGLIO E FANTASIA

Luogo interno

Tipologia creatività

Età 8-17

Partecipanti da 10 a 20

Durata 15'

Occorrente foglio di carta

Contesto escursione giornaliera



Seduti in cerchio, a partire dall'accompagnatore, un partecipante alla volta prende un foglio, pensa ad una cosa e lo piega e modella in modo da farlo sembrare tale. Poi dice a tutti quale oggetto aveva in mente e mostra la creazione fatta con la carta. Quindi passa il foglio al compagno seduto accanto che fa altrettanto.

Nota: è bene pensare all'oggetto da creare prima che arrivi il foglio. Si può dare un tempo limite entro il quale pensare e creare l'oggetto, trascorso il quale si viene squalificati: in questo caso si procede ad eliminazione e vince l'ultimo partecipante rimasto in gara.



GIRANDOLA DEI 5 VALORI

Luogo interno

Tipologia creatività

Età 8-17

Partecipanti in gruppo

Durata 40'

Occorrente cartoncino, colla, compasso, matita, righello, spili da sarta 3 cm testa tonda, bastoncino 50 cm, colori, forbici, martello

Contesto escursione di più giorni



REALIZZAZIONE DELLA GIRANDOLA: Dopo aver costruito il pentagono si esegue un cerchio al suo interno della dimensione del logo ufficiale CAI AG, dove questo sarà incollato alla fine, come arrivo delle punte curvate della girandola.

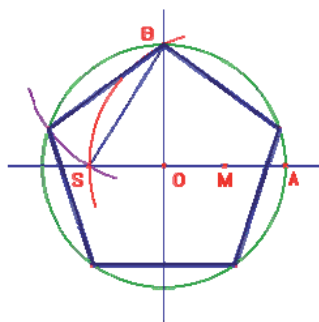
Ora si colora ogni facciata con i colori elencati nel [Progetto Girandola](#) (giallo, rosso, blu, verde, viola), accesi sul davanti della girandola e più delicati sul lato opposto.

Si tagliano gli angoli del pentagono seguendo la linea tirata da ogni vertice verso il centro, fino all'inizio della circonferenza del cerchio del logo. Le punte tagliate si rivoltano verso il

centro del cerchio e nel frattempo si ritaglia su un cartoncino un altro cerchio con lo stesso diametro del logo (che diventerà la borchia per la rotazione della girandola), che andremo ad incollare sopra alle cinque punte rivolte e incollate nel centro del pentagono.

Il logo CAI sarà posizionato sopra alla borchia (il davanti della girandola) e anche dalla parte opposta.

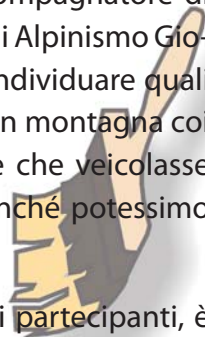
Si lascia un tempo breve di circa 15 minuti per far incollare tutto, poi si passa uno spillo oppure un chiodo al centro della girandola e lo si fissa ad un bastoncino, come rappresentato nel [file pdf in allegato](#).



In ALLEGATI: FotoPrototipoGirandola.pdf
 Girandola.pdf
 girandolacolori.jpg - girandolatesti.jpg - fumetto.tif

PROGETTO GIRANDOLA

Nell'ambito del corso di formazione per Aiuto Accompagnatore di AG, organizzato dalla Commissione Regionale Lazio di Alpinismo Giovanile nel 2007, era stato chiesto ai partecipanti di individuare quali potessero essere i valori alla base del nostro andare in montagna coi ragazzi ed elaborare, di conseguenza, un'immagine che veicolasse questa affermazione, ne fosse cioè un simbolo, affinché potessimo comunicarla ai ragazzi e condividerla con loro.



Durante lo svolgimento del corso, dal confronto dei partecipanti, è nata quella che sarebbe diventata l'**immagine portante dei cinque valori: la girandola**. I valori su cui il gruppo ha concordato sono: **amicizia, amore, rispetto, curiosità, responsabilità**.

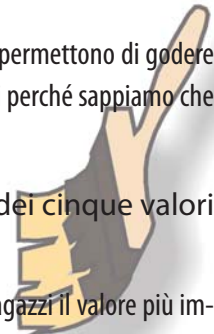
La girandola ha cinque punte ed ogni punta rappresenta un valore. Nessun valore prevale sugli altri, le punte della girandola ruotano insieme, tutte di pari importanza.

La girandola è un gioco all'aria aperta, evoca gioia. Richiede perizia nel costruirla ed è decorata con cura.

Ognuno dei cinque valori riassume un pensiero ed esprime il significato che è stato attribuito ad essi, come una sorta di "manifesto" dell'Alpinismo Giovanile:

- ◆ **Amicizia.** Impariamo a vivere in gruppo, a essere solidali con i compagni. Insieme ci divertiamo e condividiamo le esperienze con umiltà e spirito di servizio. In montagna impariamo ad essere genuini e ad aiutarci a vicenda.
- ◆ **Amore.** Quello che ci spinge in montagna è una vera passione. L'amore per la montagna è ciò che ci fa affrontare levatacce e fatica... Ciò che troviamo durante le nostre escursioni ci ripaga di tutto.

- ◆ **Rispetto.** Saliamo le montagne rispettandole. Tuteliamo la natura e salvaguardiamo l'ambiente. Rispettiamo chi incontriamo e chi vive e la pensa diversamente da noi.
- ◆ **Curiosità.** Abbiamo voglia di scoprire la bellezza dell'ambiente che ci circonda. Vogliamo imparare a conoscere la natura e i suoi segreti. Vogliamo vincere le nostre paure e lo vogliamo fare insieme.
- ◆ **Responsabilità.** Impariamo i comportamenti e le tecniche che ci permettono di godere della natura in tutta sicurezza. Troviamo la soluzione agli imprevisti perché sappiamo che andare in montagna può comportare dei rischi.



Sono poi stati scelti i colori da attribuire ad ognuno dei cinque valori e alle relative punte della girandola.

- ◆ L'Amicizia è colorata di **azzurro**, **Grande come il cielo**, forse per i ragazzi il valore più importante ed il colore più amato.
- ◆ L'Amore è **verde** perché è amore per la Natura ed è un amore che non appassisce mai, **Verdeamore**.
- ◆ Il Rispetto ha il colore **viola** del sacro, dell'evoluzione spirituale: **Abbiamo a cuore**.
- ◆ La Curiosità è come **Luce per la mente** perciò è di colore **giallo**. Accende l'interesse per quello che ci circonda, stimola l'apprendimento e illumina i meandri oscuri che albergano in noi, là dove s'annidano le paure.
- ◆ Il senso di Responsabilità è ciò che ci mette in allarme nelle situazioni che richiedono attenzione perché impegnative o rischiose. Allora il sangue irrorava cervello e muscoli, così che si compiano le giuste azioni a garantire la nostra salvaguardia: **Allarme rosso**.

L'immagine della Girandola dei 5 valori è rappresentata con le cinque punte riempite di colore pieno, le cinque parole poste all'estremità di ogni punta e, in corrispondenza del perno, il cerchio con il logo dell'Alpinismo Giovanile.

Da questa idea nasce il gioco "GIRANDOLA DEI 5 VALORI", la cui scheda è inserita nella tipologia "Creatività" presentata in questo libro.

Per **INFO** sul logo Girandola dei 5 valori: **Donatella Olivieri** donatellaoli@gmail.com

MACCHINA

Luogo interno

Tipologia creatività, percezione

Età 8-13

Partecipanti da 3 a 5

Durata 20'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



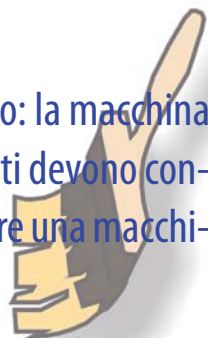
Un giocatore si pone al centro dello spazio e immagina di essere il pezzo di una macchina.

Comincia a fare con il suo corpo un movimento meccanico, ritmico, accompagnandolo da un suono. Gli altri lo osservano.

Un secondo giocatore avanza e si aggiunge alla macchina, proponendo un suo gesto-suono: aggiunge un pezzo all'ingranaggio. Un terzo, osservando la dinamica formata dai primi due, si aggancia al macchinario con una sua proposta gestuale e vocale. Uno per volta, tutti i partecipanti s'integrano formando una macchina sincronizzata.

Variante: quando tutti sono inseriti, l'accompagnatore può chiedere al primo partecipante di accelerare il ritmo della macchina e poi di diminuirlo fino allo spegnimento. Gli altri devono seguire queste variazioni di ritmo.

È possibile anche suggerire un tema (ad esempio: la macchina dell'amore e la macchina dell'odio). I partecipanti devono continuare ad essere pezzi d'ingranaggio, ma formare una macchina che esprime l'idea suggerita.



Finalità: questo gioco favorisce l'ascolto, la concentrazione del gruppo e la ricerca di un ritmo collettivo.

MANOMANO

Luogo interno

Tipologia creatività

Età 8-13

Partecipanti 10

Durata 20'

Occorrente cartoncino, matite e pennarelli colorati, forbici e fermacam-pioni

Contesto escursione di più giorni

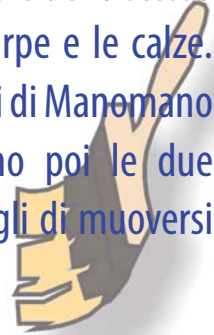
Gioco adatto a ragazzi con la Sindrome di Down

Ciascun giocatore appoggia la propria mano sinistra (la destra se è mancino) su un foglio e ne traccia il contorno servendosi della matita. Fatto questo, immagina che la mano riportata sul foglio sia una faccia e ne disegna occhi, bocca, naso, capelli (in corrispondenza delle quattro dita più lunghe) e collo (in corrispondenza con il polso). A parte, disegna due gambe (una destra e una sinistra), con tanto di pantaloni, calze e scarpe: sono le gambe del personaggio Manomano e quindi devono essere disegnate alte all'incirca quanto il palmo della mano. Una volta finito il disegno, arriva il momento di colorarlo.



Il pennarello del colore preferito serve per colorare l'interno della mano (esclusi i particolari aggiunti in seguito).

I capelli, gli occhi, il naso e la bocca devono essere dello stesso colore dei propri, così come i pantaloni, le scarpe e le calze. Quando non c'è più niente da colorare, i tre pezzi di Manomano vanno ritagliati: due fermacampioni uniranno poi le due gambe al resto del personaggio, permettendogli di muoversi a suo piacere.



Vince chiunque non commetta errori nel disegnare, colorare, ritagliare e montare il proprio Manomano personale.

OFFERTA

Luogo interno

Tipologia creatività, percezione

Età 8-13

Partecipanti da 5 a 10

Durata 20'

Occorrente vari

Contesto escursione giornaliera



Il gioco si sviluppa in tre momenti. Si chiede ai partecipanti di procurarsi un oggetto d'uso comune (cucchiaio, sciarpa, matita, ecc.). I partecipanti, disposti in cerchio, a questo punto si scambiano gli oggetti.

Uno per volta, ciascuno offre ad un altro il proprio oggetto attribuendogli, a voce alta, una caratteristica ed una funzione diverse da quella che ha; ad esempio, un partecipante offre ad un altro un paio di occhiali e dice: "Eccoti questo cagnolino di due mesi che ho trovato nel bosco. Sono sicuro che sei la persona più adatta per occuparsene". Dopo un momento di riflessione e concentrazione ciascuno deve presentare al gruppo un'improvvisazione utilizzando l'oggetto ricevuto con la funzione che gli è stata attribuita da chi lo ha offerto.



PABLO VASQUEZ, SCULTORE

Luogo esterno

Tipologia creatività

Età 8-13

Partecipanti 10

Durata 5'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità uditive (nel ruolo di Pablo Vasquez)

Un giocatore scelto in precedenza (lo scultore Pablo Vasquez) prende per mano, uno dopo l'altro, i compagni, li fa ruotare intorno a sé e li lascia andare, comunicando loro, di volta in volta, la statua che vuole ottenere.

Ciascun giocatore, una volta lasciato andare, deve immobilizzarsi nella rappresentazione della statua richiestagli.

Ecco così comparire una statua buffa, un'altra spaventosa, una terza commovente, una quarta disgustosa e così via.

Quando tutti i giocatori sono stati trasformati in statue, lo scul-

tore sceglie il compagno che ha rappresentato meglio la scultura richiestagli e lo nomina suo successore.

Sarà ora lui a far ruotare ad uno ad uno gli altri giocatori, per poi lasciarli andare a formare nuove statue e così via.



QUADRO COLLETTIVO

Luogo interno

Tipologia creatività

Età 8-13

Partecipanti da 4 a 12

Durata 30'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Si decide un soggetto da rappresentare (ad esempio, un paesaggio o una faccia) e su un grande telo o su un prato lo si costruisce tutti insieme utilizzando oggetti trovati in natura in un tempo stabilito.

RACCONTIAMO

Luogo interno

Tipologia creatività

Età 8-17

Partecipanti 10 al massimo

Durata 10'

Occorrente niente

Contesto escursione giornaliera



Gioco adatto a ragazzi con disabilità visive

Il primo giocatore inizia a raccontare una storia inventata da lui sul momento: a un certo punto si interrompe e passa la parola a un compagno, che continua la storia, inventandone un altro pezzo e passando poi la parola a un terzo giocatore e così via. Ciascun giocatore racconta il suo pezzo di storia in un certo stato d'animo (allegro, triste, assonnato, indispettito...) diverso da quello dei compagni che lo hanno preceduto. Accentuare molto gli stati d'animo. Si continua in questo modo, facendo sì che nessuno concluda il racconto, ma chiami sempre in causa un compagno in un momento in cui la storia è in sospeso.

STORIE IN COLLABORAZIONE

Luogo interno

Tipologia creatività

Età 8-17

Partecipanti da 5 a 20

Durata 20'

Occorrente striscia di carta, matite, colori

Contesto escursione di più giorni



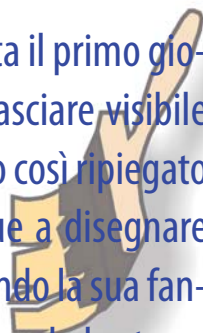
I giocatori si trovano seduti nella stessa stanza, dislocati in vario modo. L'accompagnatore ha preparato una lunga striscia di carta, larga almeno 10 cm.

Il giocatore di turno pensa ad una storia e ne scrive una frase di alcune righe, poi piega il foglio in modo che si veda solo l'ultima riga scritta, quindi lo passa al vicino, il quale legge l'ultima riga e prosegue la storia, secondo la sua fantasia, scrivendo anche lui alcune righe. Poi piega il foglio con lo stesso criterio e lo consegna ad un altro vicino.

Il gioco prosegue fino al termine del foglio. Il lungo foglio viene

allora riconsegnato all'accompagnatore che lo dispiega e procede alla lettura della storia così ottenuta. I risultati saranno piuttosto divertenti.

Variante disegnata: sulla lunga striscia di carta il primo giocatore fa un disegno, piegandolo in modo da lasciare visibile solo una piccola parte di esso e passando il foglio così ripiegato al vicino di gioco; il secondo giocatore prosegue a disegnare dalla parte visibile del disegno precedente, secondo la sua fantasia, passandolo poi al successivo giocatore secondo lo stesso criterio.



Indice dei giochi

A

ALTRA MANO **INTRATTENIMENTO 1**
ANDATURE IN QUADRUPEDIA **ARRAMPICARE 1**
ANNUSA E INDOVINA **PERCEZIONE 1**
ANNUSA E INDOVINA LA NATURA **NATURA 1**
ARCA DI NOÈ **RELAZIONE 1**
ARCOBALENO DELLA NATURA **NATURA 2**
ARLECCHINO E PANTALONE **MOVIMENTO 1**
ARRAMPICATORE CIECO **ARRAMPICARE 2**

B

BATTAGLIA DEI GALLETTI **RELAZIONE 2**
BATTAGLIA NAVALE **INTRATTENIMENTO 2**
BOTTA **MOVIMENTO 2**
BRACCIO INGESSATO **ARRAMPICARE 3**

C

CACCIA ALL'OGGETTO **INTRATTENIMENTO 3**
CACCIA AGLI OGGETTI CON LA BUSSOLA **ORIENTAMENTO 1**
CACCIA AL TESORO **ORIENTAMENTO 2**
CAMBIO POSIZIONE **NATURA 3**
CARRUCOLA **ARRAMPICARE 4**
CARTE IN MOVIMENTO **MOVIMENTO 3**
CELEBRITÀ **INTRATTENIMENTO 4**

CERCHIO PERICOLOSO INTRATTENIMENTO 5

CHI CERCA TROVA PERCEZIONE 2

CIECHI E ZOPPI RELAZIONE 3

CINQUE NASI E SETTE PIEDI RELAZIONE 4

CLONE PERCEZIONE 3

COLLAGE NATURALE NATURA 4

COLOR ALLEGRO, COLOR TRISTE INTRATTENIMENTO 6

COMPLETA IL DISEGNO CREATIVITÀ 1

CON UN CERINO IN MANO RELAZIONE 5

CONQUISTA DEI FORTINI MOVIMENTO 4

CONSONALI INTRATTENIMENTO 7

CONTRARIO INTRATTENIMENTO 8

COPPIE CON PALLA MOVIMENTO 5

CORDA DELL'ESPERIENZA PERCEZIONE 4

CORPO LIBERO CREATIVITÀ 2

CORRERE SULLE ISOLE ARRAMPICARE 5

CORSA A OSTACOLI MOVIMENTO 6

CORSA A TRE GAMBE MOVIMENTO 7

CORSA CON IL CIECO MOVIMENTO 8

COSA C'È NELLO ZAINO? PERCEZIONE 5

COSA PORTO SULLA SCHIENA? PERCEZIONE 6

CROCE ROSSA INTRATTENIMENTO 9

D

DAL GIRINO ALLA RANA MOVIMENTO 9

DIMMI CHE MI AMI RELAZIONE 6

DISCESE CONTROLLATE ARRAMPICARE 6

E

È ARRIVATO UN MERCANTE... INTRATTENIMENTO 10

ELISA RONDINE PRECISA RELAZIONE 7

EQUILIBRISTA MOVIMENTO 10

ESERCIZI SU MASSI E PARETINE ARRAMPICARE 7

F

FATTORIA DEGLI ANIMALI NATURA 5

FERRO CONTRO LEGNO INTRATTENIMENTO 11

FIORI NEL CAMPO MINATO MOVIMENTO 11

FLIPPER MOVIMENTO 12

FOGLIO E FANTASIA CREATIVITÀ 3

FUNE DI EQUILIBRIO ARRAMPICARE 8

G

GATTO E TOPO PERCEZIONE 7

GENTE PER GENTE RELAZIONE 8

GIOCO DELLA FERRATA ARRAMPICARE 9

GIOCO DELLE TRASFORMAZIONI NATURA 6

GIRANDOLA DEI 5 VALORI (PROGETTO GIRANDOLA) CREATIVITÀ 4

GIÙ DAL TAPPO INTRATTENIMENTO 12

GUERRA INTRATTENIMENTO 13

GUFI CONTRO CORVI MOVIMENTO 13

I

IN DISCOTECA INTRATTENIMENTO 14

INDOVINA CHI È? INTRATTENIMENTO 15

IOSIKE SONSERIO INTRATTENIMENTO 16

J

JEEP MOVIMENTO 14

L

LABIRINTO AD OSTACOLI PERCEZIONE 8

LEGGI LA CARTA ORIENTAMENTO 3

LEPRE E CACCIATORE MOVIMENTO 15

LUNA AUSTRALIANA MOVIMENTO 16

M

MACCHINA CREATIVITÀ 5

MANOMANO CREATIVITÀ 6

MANONASOGOMITOPIDE INTRATTENIMENTO 17

MELA SCENDE INTRATTENIMENTO 18

MESSAGGI IN VELOCITÀ MOVIMENTO 17

MUGUGNANDO MUGUGNANDO INTRATTENIMENTO 19

MUSICHERE INTRATTENIMENTO 20

N

NATURIAMO NATURA 7

NODI DI GRUPPO PERCEZIONE 9

NORD SUD EST OVEST ORIENTAMENTO 4

O

OFFERTA CREATIVITÀ 7

OGGETTO IN CASCATA INTRATTENIMENTO 21

ORCHESTRA PERCEZIONE 10

OROLOGIO MOVIMENTO 18

OSSERVA E RICORDA PERCEZIONE 11

OTTOVOLANTE MOVIMENTO 19

P

PABLO VASQUEZ, SCULTORE CREATIVITÀ 8

PALLA DEI NOMI RELAZIONE 9

PALLA PRIGIONIERA/AVVELENATA MOVIMENTO 20

PALLONCINI GONFIATI INTRATTENIMENTO 22

PAROLIERE INTRATTENIMENTO 23

PASSO DELL'OCA ARRAMPICARE 10

PASSO LUNGO MOVIMENTO 21

PATATONE MOVIMENTO 22

PERCORSO CIECO ORIENTAMENTO 5

PERCORSO CON LA BUSSOLA ORIENTAMENTO 6

PERCORSO DELL'ACROBATA ARRAMPICARE 11

PERCORSO DEL SOCCORRITORE ARRAMPICARE 12

PERCORSO HIMALAIANO ARRAMPICARE 13

PICCOLI MARINAI INTRATTENIMENTO 24

PIEDE CONTRO PIEDE INTRATTENIMENTO 25

PIRAMIDE UMANA INTRATTENIMENTO 26

POLLICINO PERCEZIONE 12

PONTE TIBETANO ARRAMPICARE 14

PRESENTAZIONE DI UN COMPAGNO RELAZIONE 10

PUGNO DI FERRO INTRATTENIMENTO 27

Q

QUADRO COLLETTIVO CREATIVITÀ 9

R

- RACCONTIAMO CREATIVITÀ 10
RAGNI E INSETTI ARRAMPICARE 15
RE DEL SILENZIO PERCEZIONE 13
RICONOSCI L'ACCOMPAGNATORE INTRATTENIMENTO 28
RICORDARE LE TRACCE NATURA 8
RICOSTRUISCI LA STATUA PERCEZIONE 14
ROBOT INTRATTENIMENTO 29
RUBABANDIERA MOVIMENTO 23

S

- SALTA, GRILLO! MOVIMENTO 24
SALTINMENTE INTRATTENIMENTO 30
SENSAZIONI PERCEZIONE 15
SERPENTE SI SPELLA MOVIMENTO 25
SPECCHIO INTRATTENIMENTO 31
STAFFETTA DEI MATERIALI MOVIMENTO 26
STAFFETTA DELLE FRASI INTRATTENIMENTO 32
STAFFETTA DELLE MINE MOVIMENTO 27
STAFFETTA UMANA MOVIMENTO 28
STAFFETTE MOVIMENTO 29
STORIE IN COLLABORAZIONE CREATIVITÀ 11
STREGA COMANDA COLORE MOVIMENTO 30
SULTANO RELAZIONE 11

T

- TACCO E PUNTA MOVIMENTO 31
TELEFERICA ARRAMPICARE 16

TELEGRAFISTA INTRATTENIMENTO 33
TITOCO PERCEZIONE 16
TORTA MALEFICA RELAZIONE 12
TRASMISSIONE DI IMMAGINI NATURA 9
TRASPORTI MOVIMENTO 32
TROVAROBE INTRATTENIMENTO 34

U

UNA FRASE E TANTE FRASI PERCEZIONE 17
UN REGALO PER TE RELAZIONE 13
UNA IN PIÙ INTRATTENIMENTO 35

V

VECCHIA FATTORIA INTRATTENIMENTO 36
VECCHIO INDIANO PERCEZIONE 18
VENDITORE INTRATTENIMENTO 37
VENDITORE DI FUMO INTRATTENIMENTO 38
VISOMANI INTRATTENIMENTO 39
VOCABOLARIO INTRATTENIMENTO 40

Z

ZAMPA DAVANTI, ZAMPA DIETRO PERCEZIONE 19



www.alpinismogiovanile.it