

GIOCHI GREST 2023



Mercoledì 5 luglio

Obbiettivo: fare gruppo

Materiale: birilli, 4 bende, 2 retini, 2 palline, 2 palloni

Abbinamenti: 1-2 ; 3-4 ; 5-6

Giochi:

1. *slalom a coppie con una gamba legata*
2. *mimo*
3. *Far canestro con la pallina nel retino tenuto dall'animatore*
4. *Due cerchi uno grande e uno piccolo a zig zag il pallone deve passare da un bambino del cerchio fuori a uno del cerchio esterno. Un punto quando il pallone compie tutto il giro*

Giovedì 6 luglio

Obbiettivo: fare gruppo

Materiale: 2 ciabatte, 6 ciotole, 2 retini, 2 palline

Abbinamenti: 1-3 ; 2-5 ; 4-6

Giochi:

1. I bambini devono lanciare una ciabatta posta sopra la scarpa e centrare dei cerchi. In base alla distanza dei cerchi verrà assegnato un diverso punteggio.
2. Dire una parola e la squadra canta quella canzone
3. percorso con i mattoncini + canestro nel retino tenuto da un animatore
4. Tangram --> formale le forme o parole dette dall'aiuto giochi con i bambini

Venerdì 7 luglio

Obbiettivo: unire le proprie forze a favore della ricerca comune.

Titolo: "Il totem perduto"

Bisogna costruire un totem. Ogni stand da un pezzo di Totem. Infine la squadra chiede a me dove collocare il totem. Io se c'è tempo gli do l'indovinello il cui risultato sarà la collocazione del totem. Quando il gioco finisce dovrò dire "Il totem è stato riposizionato nella sua antica collocazione dalla squadra"

Stand 1 = percorso con palla schiena contro schiena (20 giri)

Stand 2 = Costruzione parole con il corpo (10 parole)

Stand 3 = Dire una parola e la squadra canta quella canzone (10 parole)

Stand 4 = Percorso in cui il bambino parte e fa il giro dei birilli e poi prende per mano un altro bambino man mano che si prosegue. (5 bambini per mano per 10 giri)

Stand 5 = 2 bendati e uno dalla parte opposta da indicazioni (15 giri)

Stand 6 = Gioco dei 2 cerchi a coppie. I cerchi girano, quando l'aiuto giochi dice stop si siedono.

L'ultima coppia che si siede viene eliminata. (2 volte)

Stand 7 = slalom con il cucchiaino. (15/20 centri)

Materiale: Biglietti totem (8 per 8), 2 bende, birilli, pallina, palline, cucchiaini

Lunedì 10 luglio

Obiettivo: conoscersi meglio e far integrare i nuovi arrivati

Materiale: 2 corde, 1 pallina, conetti e 2 palloni

Abbinamenti: 4-5 ; 2-6 ; 1-3

Giochi:

1. ruba bandiera quello con la pallina

regole: l'aiuto giochi dirà 1 o più numeri, una volta chiamati i numeri dovrà lanciare in alto la pallina. Le persone chiamate dovranno cercare di buttare la pallina nella zona degli avversari per ottenere un punto.

2. bowling
3. galli
4. slalom all'indietro

Martedì 11 luglio

Obiettivo: divertirsi insieme con l'acqua

Materiale: gavettoni, telo di nylon, 2 barche di carta, 2 spugne, conetti e bacinelle

Abbinamenti: 2-3 ; 1-4 ; 5-6

Giochi:

1. fare il percorso con il gavettone nella schiena contro schiena
2. passare sopra la testa e poi sotto la spugna intingendola ad ogni giro nella bacinella
3. barca

regole: Utilizzando un telo di nylon si crea una piccola pozzanghera d'acqua. Il livello dell'acqua può essere anche molto basso, l'importante è che ci sia acqua su tutta la superficie del telo. Vicino ad un lato si sistema una boa fissa. Nel lato opposto del telo si posiziona una barchetta di carta, la quale dovrà essere spinta, con la sola forza del soffio, fino alla boa facendole fare un giro attorno per poi ritornare indietro alla posizione iniziale.

4. la squadra deve fare centrare con i gavettoni nella bacinella tenuta sopra la testa dall'animatore

Giovedì 13 luglio

Obiettivo: unire le forze per ritrovare tutte le chiavi per aprire il forziere

Titolo: Alla ricerca del tesoro

Prima che inizi il grande gioco consegnerò ai capo squadra una mappa nella quale viene segnato dove si sono nascosti gli altri componenti della mia tribù (aiuto giochi). Ogni aiuto giochi alla fine consegnerà al capo squadra un foglietto nella quale c'è scritto un pezzo dell'indovinello per trovarmi alla fine.

Stand 1 = Le due squadre si dispongono in fila una di fronte all'altra. L'aiuto giochi pochi metri più avanti proporrà delle domande, e i bambini all'inizio della fila dovranno correre e battere la mano ad un altro aiuto giochi che si era posizionato pochi metri più avanti. Il primo bambino che batte la mano avrà la possibilità di rispondere. Le domande sono 30.

Stand 2 = Scalpo (tipo galli) (la prima squadra che vince 5/10 volte)

Stand 3 = Mimo (15/20 volte)

Stand 4 = con un guanto bisogna prendere la pallina al volo (20/30 volte)

Stand 5 = percorso con i sacchi (20 volte)

Stand 6 = Slalom tra i birilli saltando con un piede andata e ritorno

Materiale: sacchi, birilli, guanto e palline, fasce, indovinello

Venerdì 14 luglio

Obiettivo: fare squadra e divertirsi insieme

Materiale: 4 bende, coni, 1 corda, le carte dei quiz, pallone

Abbinamenti: 2-5 ; 4-3 ; 1-6

Giochi:

1. cavallo da bendato

regole: Si gioca a coppie, il cavallo bendato deve percorrere un percorso, mentre il fantino sulla schiena del cavallo deve indicare la strada al cavallo.

2. Quiz (possono rispondere solo i bambini)
3. Tiro alla fune
4. slalom e poi goal

Lunedì 17 luglio

Obbiettivo: conoscere i nuovi arrivati e rafforzare i rapporti con i propri compagni di squadra

Materiale: telone colorato, birilli, 2 o 4 ciabatta e 6 ciotole

Abbinamenti: 1-5 ; 4-2 ; 3-6

Giochi:

1. Carriola
2. fare canestro con la ciabatte
3. slalom a sella
4. telone colorato

Martedì 18 luglio

Obbiettivo: divertirsi tutti insieme

Titolo: Rapina in banca

All'inizio del momento dei giochi, due animatori della storia faranno la parte di 2 rapinatori che hanno appena fatto una rapina in banca; i bambini faranno la parte dei poliziotti che dovranno trovare la refurtiva. Dopo ogni gioco la squadre riceveranno un indovinello e una volta ottenuti tutti e 4 gli indovinelli, le squadre dovranno andare dal responsabile dei giochi (la mente della rapina) e dare la risposta ai 4 indovinelli, più quello che gli verrà posto dal responsabile, dove scopriranno il luogo dove è nascosta la refurtiva (pacco di caramelle), che divideranno tra loro.

Stand 1 = tiro alla fune

Stand 2 = telone colorato

Stand 3 = pallone schiena-schiena

Stand 4 = slalom cucchiaio

Materiale: cucchiai, palline da ping pong, pallone, 5 coni, telone colorato, corda, pacco di caramelle, indovinelli,

Giovedì 20 luglio

Obbiettivo: divertirsi insieme con i colori

Materiale: Piattini, colori, mattoncini, cerchi

Abbinamenti: 1-3 ; 2-5 ; 6-4

Giochi:

1. I bambini dovranno intingere il naso nella tempera per poi fare un percorso e realizzare un disegno sull'animatore.
2. i ragazzi a coppie dovranno compiere il tipico percorso con i mattoncini dopo aver intinto il dito nel colore. Al termine del percorso dovranno colorare l'animatore
3. I bambini dovranno intingere il gomito nel colore, saltare da un cerchio all'altro a piedi pari poi potranno fare un segno su un foglio
4. Bandiera. L'aiutogiochi chiama un numero, vince il primo bambino che riesce a mettere il gomito nel colore posto all'interno di un piattino davanti all'aiutogiochi.

Venerdì 21 luglio

Obbiettivo: fare squadra e divertirsi

Materiale: 2 palle, coni, conetti, palline e 2 stoffe

Abbinamenti: 3-6 ; 1-4 ; 2-5

Giochi: giocare e divertirsi insieme

1. slalom con la testa
2. bowling
3. slalom all'indietro
4. Scalpo due persone si sfidano chi toglie lo scalpo all'altro prende il punto

Lunedì 24 luglio

Obbiettivo: giocare e divertirsi insieme

Materiale: straccio, carte dei quiz, telone colorato e pallina

Abbinamenti: 1-2 ; 3-5 ; 4-6

Giochi:

1. ruba bandiera
2. galli
3. quiz
4. telone colorato

Martedì 25 luglio

Obbiettivo: divertirsi insieme con l'acqua

Materiale: gavettoni, 2 o 4 siringhe, 2 bottiglie, 2 bicchieri bucati, 2 bacinelle e coni

Abbinamenti: 1-6 ; 3-2 ; 4-5

Giochi:

1. Squadra divisa in due file e passarsi il gavettone lanciandoselo
2. percorso con un bicchiere bucati, il bambino deve lanciare il bicchiere nella bacinella tenuta dall'animatore sopra la testa
3. correre dall'altra parte e riempire la siringa poi tornare indietro e riempire la bottiglia
4. Canestro sulla bacinella tenuta dall'animatore sopra la testa dopo aver fatto un percorso a gambero tra i birilli

Mercoledì 26 luglio

Obbiettivo: Collaborare tutti insieme

Ciascuna squadra superando gli stand ottiene le parti mancanti di un sudoku quando le ha ottenute tutte dai 7 stand + lo stand speciale viene da me che le do lo schema dove la casella centrale è presente (3x3) riordinati i pezzi e quindi composto il sudoku me lo porta che ne convalido la vittoria.

Stand 1 = Slalom si lancia una pallina, tentando di fare centro in una bacinella. (25 centri)

Stand 2 = l'aiuto giochi dice u cibo e i bambini devono dire con quali ingredienti si fa (10/15 cibi)

Stand 3 = La squadra si siede in cerchio, e un componente passa la palla al successivo utilizzando i piedi e senza che la palla tocchi il suolo dopo 5 giri completi la prova è terminata.

Stand 4 = Slalom tra i birilli con il pallone da calcio. (30 giri andata e ritorno)

Stand 5 = Viene eseguito un percorso a cariola, ponendo un mattoncino sulla schiena del ragazzo orizzontale senza farlo cadere. Se il mattoncino cade si ricomincia il giro appena iniziato . (20 giri)

Stand 6 = Lista nomi di persone famose (35/40 nomi)

Stand 7 = Slalom a coppie con una gamba legata (25 giri)

Materiale: foglio con sudoku, bacinelle, birilli, bende, pallone

Giovedì 27 luglio

Obbiettivo: Collaborare per guadagnare gli ultimi punti

Materiale: 2 palloni, corda e coni

Abbinamenti: 3-6 ; 1-4 ; 2-5

Giochi:

1. tiro alla fune
2. rigori
3. slalom a cavallo
4. mimo

Venerdì 28 luglio

Obbiettivo: concludere in allegria

Materiale: palline o palloni leggeri, 4 coni

Abbinamenti: 1,2,3 elementare ; 4,5 elementare

Giochi:

1. guerra mondiale o dodgeball
2. una specie di baseball