

giochi grest 2024



Mercoledì 3

Obiettivo: conoscersi e fare squadra

Materiale: bandiera, coni, 2 palloni da calcio, sacchi

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

Giochi:

1. **RUBA BANDIERA**
 2. **RIGORI**
 3. **FREESBE mi**
 4. **SLALOM A CAVALLO**
-

Giovedì 4 - GIORNATA SPORTIVA

Obiettivo: Giocare e divertirsi tramite l'attività più bella e sana al mondo: lo sport

Materiale: pallone da calcio, coni, corde per i campi, palle di spugna, cerchi, birilli per bowling, palline

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

Giochi:

1. **GOLF:** verranno preparate le due porte, una per squadra che saranno difese dagli aiuto giochi, ma questi non sono semplici rigori, infatti prima di ogni rigore i bambini dovranno compiere 3 giri attorno al cono che si ritrovano davanti alla fila, tenendo una mano sul cono e girandoci intorno, l'obiettivo è riuscire a fare gol all'aiuto giochi anche con l'effetto dei giri.
2. **PALLA AVVELENATA:** viene preparato un campo (dimensioni da decidere) che sarà diviso a metà, le squadre saranno divise nelle due metà di campo (una squadra per metà) e dovranno cercare di accumulare più punti possibili colpendo gli avversari con i palloni di spugna, quando un bambino viene colpito non è eliminato, semplicemente guadagna un punto la squadra avversaria. **REGOLAMENTO:** se il bambino blocca il pallone è punto per lui, se un bambino viene colpito ma un suo compagno prende il pallone prima del rimbalzo è punto per loro, punto solo se colpito l'avversario al volo (no rimbalzo), no colpi in faccia o testa.
3. **CENTRA I PERNI:** verranno posizionati 3 cerchi in fila uno dopo l'altro di fronte alle file delle due squadre, l'obiettivo dei bambini è di riuscire a saltare, almeno con un piede all'interno di uno dei cerchi arrivando in equilibrio dentro al cerchio.
4. **BOWLING,** i bambini dalla distanza predisposta devono, con la pallina, cercare di abbattere più birilli possibili, 1 punto per ogni birillo abbattuto, 7 punti per lo strike.

Venerdì 5 - GRANDE GIOCO

Obiettivo: unirsi per vincere

Materiale: frecce a ventosa, telone colorato, lista di parole, coni, fune, pallone, testimone (oggetto casuale)

Titolo: Le frecce smarrite

Bisogna ritrovare tutte le frecce perdute, da ogni stand si guadagna una freccia, l'obiettivo è raccogliere tutte le frecce e dopo averle portate a Jacopo, rispondere al domandone finale.

Introduzione: il protagonista Robin Hood si trova di fronte all'acerrimo nemico e sta per scoccare contro una freccia quando si accorge di averle perse e chiede ai bambini di ritrovarle.

Giochi:

- 1 Stand: afferra pallina (a ventosa) al bersaglio, 35 centri
- 2 Stand: trova la rima: vengono lette delle parole dall'aiuto giochi e bisogna trovare la rima. (preparare lista di parole), 20 rime
- 3 Stand: telone colorato
- 4 Stand: a coppie si tengono per mano e fanno percorso avanti e indietro, 20 avanti e indietro
- 5 Stand: tiro alla fune (due squadre)
- 6 Stand: rigori
- 7 Stand: staffetta con testimone.

DOMANDA FINALE: altezza precisa di Anita

Lunedì 8

Obiettivo: sviluppare la competenza di collaborazione

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

Materiale: coni, bacinelle, pallone, palle

Giochi:

- 1. QUIZZETTONE**
 - 2. GALLI**
 - 3. CANESTRO NELLE BACINELLE**
 - 4. CORSA COI SACCHI**
-

Martedì 9

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

Giochi:

- 1. TIRO ALLA FUNE**
- 2. AFFERRA PALLINA**
- 3. MATTONCINI**
- 4. PORTA PALLINA CON CUCCHIAIO**

Giovedì 11 - GIOCHI AD ACQUA

Obiettivo: divertirsi e rinfrescarsi con un pò d'acqua

Materiale: gavettoni vari e di stessi colori, bacinelle

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

Giochi:

1. COLPISCI ANIMATORE

2. BASKET ACQUATICO, un animatore per squadra si posiziona in piedi o seduti con la bacinella in mano, davanti alla fila della sua squadra a circa 5-6 metri di distanza, che sarà delimitata da una corda, l'obiettivo è fare centro nella bacinella dalla distanza predisposta.

3. CENTRA IL COLORE

4. SPUGNA SOPRA LA TESTA

Venerdì 12 - GRANDE GIOCO

Obiettivo: sviluppare al massimo l'empatia

Titolo: **RITROVATE ROBIN!**

Questa mattina, mentre faceva la sua solita passeggiata post-colazione per digerire gli innumerevoli biscotti che si è mangiato, Robin ha preso la strada di casa prendendo un sentiero totalmente insolito e ,qui, al grest di Cornedo, sono ore che non abbiamo notizie su di lui, ci stiamo preoccupando, per favore aiutateci a trovarlo (parlano i personaggi della storia). Dopo aver svolto tutte le prove della foresta di Sherwood le squadre devono andare alla ricerca di Robin Hood e riportarlo in paese dove tutti lo stanno cercando.

Materiale: domande per il quiz, guanto e palline, fune, coni,

Giochi:

1 stand: Palla Avvelenata, la prima squadra che fa 15/20 eliminazioni vince (amelia e melissa)

2 stand: salto in lungo, 40 pt. 1* 1 pt, 2* 2pt, 3* 3pt (maria e anna)

3 stand: quiz sui cartoni : rispondere ad almeno 25 domande:

1. Qual è il nome del famoso topo di Walt Disney? topolino
2. Il personaggio "Buzz Lightyear" è presente in quale film di animazione? Toy Story
3. Pluto è un cane. Che cos'è Pippo? Cane anche lui
4. Chi cerca sempre di mangiare Titti? Gatto Silvestro
5. Qual è il cibo preferito di Winnie the Pooh? miele
6. Quanti sono gli Aristogatti? quattro
7. Chi è il nemico di Aladdin? Jafar
8. Che tipo di albero è in grado di parlare nel cartone Pocahontas? salice
9. Di che colore è la piume che Peter Pan porta sul cappello? rossa
10. In che città francese è ambientato il Gobbo di Notre Dame? Parigi
11. Che animale è Pumbaa del Re Leone? facocero
12. Cosa ruba Medusa alla bella Ariel nel cartone La Sirenetta? voce
13. Qual è il mestiere di Ade in Hercules? re degli inferi
14. Chi si diverte a rincorrere Alice nella sua avventura nel Paese delle Meraviglie? Coniglio bianco
15. Cosa mangiano Lilli e il Vagabondo durante la loro cena romantica? spaghetti
16. Quale animale rappresentava la coscienza di Pinocchio? grillo
17. Qual è la strada per raggiungere "l'isola che non c'è"? seconda stella a destra, sempre dritto fino al mattino
18. Come si chiama la città in cui è ambientato il cartone Aladdin? Agraba
19. Chi accompagna Pinocchio nel Paese dei Balocchi? Lucignolo

20. In che città vive Wendy con i suoi fratelli? Londra
 21. Quanti fratelli ha Wendy? Due
 22. Come si chiama il cane di Wendy? Nana
 23. Chi è il famoso nemico di Peter Pan? Capitan Uncino
 24. Chi vive nell'isola che non c'è oltre a bimbi sperduti e pirati? Sirene e indiani
 25. Chi rapisce Pinocchio per utilizzarlo nei suoi spettacoli come burattino? Mangiafuoco
 26. Dove finisce Geppetto alla fine della storia in cerca di Pinocchio? Pancia balena
 27. Cosa dà Geppetto a Pinocchio da regalare al suo maestro? Mela.
 28. Come si chiama il cartone in cui i personaggi vivono dentro ad una collina? Teletubbies
 29. Come si chiama l'amico di Doraemon? Nobita
 30. Come si chiama il nonno di Pinocchio? Geppetto
 31. Come si chiamava il cane di Heidi? Nuvola
 32. Come si chiama il cane di Tom e Jerry? Spike
 33. Di che colore sono i super pigiama? blu rosso verde (giulio e fabio)
- 4 stand:** cricket 30 pt. (noemi ed edoardo)
- 5 stand:** cariola 20/25 avanti/indietro (lorena e giada)
- 6 stand:** Indovina gli ingredienti, 20/25, almeno 5 ingredienti per ogni cibo. (alessia e anna)
- 7 stand:** bowling, 1pt per ogni birillo, 35 (noemi e giada)
-

Lunedì 15 - GIORNATA MUSICALE

Obiettivo: divertirsi con la musica

Materiale: casse per mettere la musica, coni

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

Giochi:

1. **BALLA LA CANZONE DEL GREST!** l'aiuto giochi farà ascoltare la canzone alle due squadre che nel minor tempo possibile dovranno organizzarsi e seguire i propri animatori nel balletto, vince la squadra che, secondo gli aiuti giochi, ballerà meglio la canzone.
2. **MIMA IL TITOLO**, l'aiuto giochi dice il titolo di una canzone (canzone normale, di un cartone, di un film) e le due squadre devono mimare con una scenetta inventata al momento, prende il punto la squadra che mima il titolo della canzone meglio. Lista canzoni: settimana bianca, un bacio all'improvviso, ti volevo dedicare, voglio ballare con te, fratelli d'italia, il cocodrillo come fa, pulcino pio, 44 gatti, i watussi, nella vecchia fattoria ecc
3. **SHAZAM**, viene messa una sigla o una canzone o un verso di un personaggio di un cartone/film e i bambini dovranno indovinare il cartone/film di cui si sta parlando. Per prenotarsi dovranno correre e fare il percorso a coni, la squadra che si prenota prima e indovina prende il punti
4. **TROVA LE CANZONI**, due squadre sedute, viene data una parola o un tema e bisogna trovare più canzoni possibili contenenti la parola o il tema dato.

Martedì 16

Obiettivo: combattere per assicurarsi la vittoria

Materiale: palle, palloni, cerchi, coni

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

Giochi:

1. FREESBEE (rivisitato)

2. CANESTRINO

3. PORTA LA PALLA, la squadra si divide in 2 file una di fronte all'altra, viene dato un cono per fila e una palla per squadra, i bambini si devono portare la palla tenendola in equilibrio sul cono da una parte all'altra, vince chi va più volte avanti e indietro.

4. CERCHIO IN CERCHIO, in cerchio tenuti per mano bisogna far passare il cerchio senza staccare le mani

Giovedì 18 - GRANDE GIOCO

Obiettivo: collaborare per vincere l'ambitissimo grande gioco.

Titolo: **IL SACCO DI MONETE SMARRITO**

Quel solito rintronato di Robin, stamattina, dopo aver rubato un sacco pieno di monete d'oro a uno dei più sbruffoni del paese, il principe Giovanni, è scappato per andare a distribuire quel denaro ai poveri ma nel mentre che correva ha, in primo luogo smarrito 7 monete di altissimo valore e, infine perso anche l'intero sacco, dovete per forza recuperare tutte le monete e il sacco prima che lo faccia quello sbruffone e riportarle a Jacopo. A ogni gioco completato si guadagna la moneta e vince la squadra che riesce a ritrovare il sacco e a rispondere al domandone finale.

Materiale: sacco, monete false, cucchiari, palline, bende, sacchi, pallone, bacinella, mattoncini.

Giochi:

1 stand: telone colorato, ogni buco 1pt, quello al centro 3 pt., 30, vanessa giada anna.

2 stand: slalom con cerchio (ogni persona dentro il cerchio +1) 40, Francesca anna rebecca

3 stand: cariola, quello in piedi bendato, l'altro da indicazioni per il percorso dall'altra parte 25/30, anna melissa amelia

4 stand: nomina 20: 15 calciatori, 15 cantanti, 15 salati, 15 dolci, 15 bibite/ bevande, 15 giochi da tavolo, 20 frutti, 20 verdure, 30 nomi maschili, 30 nomi femminili, 20 sport, 15 città/paesi italiane, 15 città del mondo (no italia), 10 squadre di calcio, 5 squadre di pallavolo, 5 tennisti, 7 giochi che puoi fare con le carte, 15 lavori, 10 stati, 20 animali. caggiano, mattia giulio

5 stand: rigori 25, masiero, giovanni

6 stand: (2 squadre) scalpi, galli con coda, no alzarsi in piedi, il primo che ruba la coda dell'altro vince, beatrice elena

7 stand: lancio della ciabatta 30, lorena elisabetta e giada

DOMANDONE FINALE: somma del numero di piedi di Diletta+Jacopo+ Giordano+ Alice Darcoli=
44+39+36+42= 161.

Venerdì 19 - GIOCHI A TEMPERA

Obiettivo: approfondimento della conoscenza e consolidamento della squadra

Materiale: colori a tempera, piattini, coni

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

Giochi:

- 1. BANDIERA**, viene chiamato il numero, vince il primo che arriva al piattino dall'animatore e mette il gomito nel colore
 - 2. UNO, DUE, TRE, STELLA**
 - 3. SPORCA L'ANIMATORE**, percorso a birilli con alla fine un piattino pieno di colore per le due squadre (uno per squadra), un animatore per squadra posizionato dopo le due file. Aiuto Giochi chiama la parte del corpo da colorare e i bambini, dopo il percorso, sporca l'animatore in base a quello che ha detto l'aiuto giochi.
 - 4. STREGA COMANDA COLORE**, le due squadre ammassate al centro del cerchio formato dai piattini di colore, aiuto giochi al centro chiama il colore e bisogna correre, intingere una parte del corpo nel colore e correre a colorare l'aiutogiochi.
-

Lunedì 22

Obiettivo: creare unione tra i due gruppi medie e passare una giornata di divertimento giocando e ridendo insieme.

Materiale: cerchi, sacchi, bacinelle, palle, coni

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

Giochi:

- 1. INDOVINA CHI**
- 2. MIRA IL CERCHIO**, con i piedi far fermare il pallone in uno dei 3 cerchi,
1^ 10pt.
2^ 20pt.
3^ 30pt.
- 3. SACCHI**
- 4. PALLACANESTRO**, due bacinelle posizionate davanti alla fila delle squadre, due file una di fronte all'altra, una palla, fare centro nella bacinella avversaria .

Martedì 23 - GIOCHI AD ACQUA

Obiettivo: arrivare a casa non asciutti

Materiale: gavettoni, bicchieri, bacinelle, bottiglie, spugne, coni

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

Giochi:

1. CANESTRO

2. BANDIERA, Come a bandierina le squadre si danno i numeri e quando vengono chiamati devono correre a prendere il bicchiere dall'aiutogiochi e gettarlo addosso all'animatore della loro squadra.

3. BACINELLA, 1 bacinella comune alle due squadre e una per squadra, bisogna correre con una bottiglia, prendere l'acqua dalla bacinella principale e portarla a quella della propria squadra per riempirla il più possibile

4. SPUGNA, si crea una fila, bisogna passare la spugna sopra la testa e l'ultimo la strizza nella bacinella della sua squadra, poi la fila scala di posizione.vv muzu

Giovedì 25

Obiettivo: passare alla grande la penultima giornata di Grest

Materiale: corda, pallone, conetti

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

Giochi:

1. MATTONCINI

2. LANCIO ANELLI

3. TROVA LE CANZONI, due squadre sedute, viene data una parola o un tema e bisogna trovare più canzoni possibili contenenti la parola o il tema dato.

4. PALLA AVVELENATA

Venerdì 26 - GRANDE GIOCO FINALE

Obiettivo: concludere in bellezza il GREST 2024

Titolo: **LA MISSIONE FINALE**

Re Riccardo: Bambini ho bisogno del vostro aiuto, dobbiamo sconfiggere Re Giovanni e fermare immediatamente la guerra prima che succeda uno sterminio di massa e tutta la popolazione muoia, per fare ciò dovete aiutarmi a recuperare la corona per portare a termine la mia incoronazione e riportare la pace in questo paese.

Una volta finite le sfide dovranno impegnarsi a trovare la corona nascosta nel bosco.

Materiale: freccetta ventosa (o palline), scalpi, domande per il quiz, cerchi, pallina, cucchiaio, coni

Giochi:

1 stand: freccette a bersaglio

2 stand: afferra pallina con guanto, 35/40 pt.

3 stand: scalpi (galli con coda) (2 squadre)

4 stand: da seduti, fare una lista del topic dato (es: calciatori con lettera iniziale s)

5 stand: salto dentro i cerchi tenendo in equilibrio pallina con cucchiaio (percorso a cerchi)

6 stand: corsa a cavallo

7 stand: quiz robin hood