YoungstarsWiki.org

INVIATO DA
Irmgard

ON
22/05/2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ancora più giochi



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

25 Giochi

Podio dei vincitori 1 2 3 disponibile in pdf!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gioco 15 - 25 vedi file PDF allegato

Ancora più giochi
Podio dei vincitori_1_2_3

Fonte di riferimento:
sconosciuto

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi
Regole del gioco
Gruppo giovanile
Partita della fase a gironi
Idee

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/ancora-piu-giochi