



GIOCHI
PER PICCOLI GRUPPI
2026

GIOCO 1

TUTTI IN POSA

Età: 6-9

Tipologia: piccoli gruppi

N. partecipanti: max 10-15

Materiale per squadra: una benda e un telefono

Svolgimento:

Un partecipante viene bendato al centro del campo mentre tutti gli altri avversari si disperdono nello spazio di gioco e si muovono con la musica. Quando l'arbitro di gioco stoppa la musica, tutti i partecipanti devono fermarsi e quello bendato ha la possibilità di fare solo 3 foto per catturare più avversari possibili. Naturalmente, ad ogni match cambia il giocatore/fotografo.

Vince: chi riesce a catturare più persone nella foto

GIOCO 2

MEMORY A TEMPO

Età: tutti

Tipologia: piccoli gruppi

Materiale per squadra: tantissimi cartoncini di immagini del colore delle squadre (es: sole giallo, sole blu, sole rosso, ecc); 1 pallone.

Svolgimento:

Le squadre si posizionano ai lati opposti del campo da gioco. Al centro del campo vengono sparsi numerosi cartoncini a terra, come in un campo minato, con le immagini rivolte verso il basso per non essere visibili. Per dare il via al gioco, un animatore batte con forza il pallone a terra per farlo rimbalzare. I giocatori, uno per squadra, devono correre a recuperare i cartoncini con le immagini del colore della propria squadra, fino a quando il pallone non si sarà fermato completamente. A quel punto devono tornare alla base con i cartoncini recuperati.

Vince: Vince la squadra che avrà raccolto il maggior numero di cartoncini del proprio colore.

GIOCO 3

AFFERRA LA CODA

Età: 6-9

Tipologia: piccoli gruppi

N. partecipanti: max 15 per squadra

Materiale per squadra: 3 mollette per ogni bambino, cinesini per delimitare il campo di gioco, secchi e spugne.

Svolgimento:

Ad ogni giocatore vengono attaccate 3 mollette sul retro della maglia. Ognuno deve cercare di rubare quelle dell'avversario senza far rubare le proprie. Gli animatori saranno i "disturbatori": si posizionano fuori dal campo di gioco e cercano di colpire i partecipanti con le spugne piene d'acqua. Chi viene colpito deve restare fermo per 5 secondi; nel frattempo gli avversari possono rubargli le mollette.

Vince: la squadra che riesce a rubare tutte le mollette degli avversari.

GIOCO 4

STRIZZA LA PALLA

Età: tutti

Tipologia: piccoli gruppi

Materiale per squadra: 4 hula hop, 1 spugna; 2 secchi.

Svolgimento:

Per ogni squadra, vengono posizionati 4 hula hoop, in linea e distanti fra loro. Quattro giocatori per squadra si mettono nei cerchi. Il primo ha un secchio pieno d'acqua e una spugna. Deve inzuppare la spugna e lanciarla al compagno di squadra nel cerchio successivo e così fino all'ultimo che ha, invece, un secchio vuoto accanto. L'ultimo, una volta che riceve la spugna, deve strizzarla nel secchio. Ogni volta che viene strizzata la spugna, cambiano i giocatori nei cerchi.

NB: se durante i passaggi cade la spugna, si deve ricominciare daccapo.

Vince: la squadra che, allo scadere del tempo, ha riempito di più il secchio.

GIOCO 5

LANCIO DEL PALLONCINO

Età: 10-13

Tipologia: piccoli gruppi

Materiale per squadra: 1 palloncino ad acqua; 10 cannucce; 1 rotolo di nastro adesivo; 3 tovaglioli di carta; 5 elastici; 1 palloncino sgonfio.

Svolgimento:

Ogni squadra riceve il kit di materiali. Hanno 15 minuti di tempo per progettare e costruire una struttura protettiva intorno all'uovo. Al termine del tempo, un animatore sale nel punto più alto disponibile (balcone, scala o finestra) e lancia le strutture una alla volta.

Vince: la squadra il cui palloncino non scoppia alla caduta. In caso di più palloncini salvi, vince la struttura più leggera o quella esteticamente più originale.

GIOCO 6

RAGNATELA LASER

Età: tutti

Tipologia: piccoli gruppi

Materiale per squadra: gomitolo di lana rossa o nastro da cantiere, campanellini (o bicchieri di plastica con sassi), bende o cordini per legare i polsi.

Svolgimento:

Gli animatori creano un intreccio fittissimo di fili di lana o nastro, utilizzando quello che hanno a disposizione nell'area di gioco. Ai fili vengono appesi i campanellini. I giocatori devono attraversare il percorso uno alla volta. Se un campanellino suona, il giocatore deve ricominciare daccapo. Per i 10-13, la sfida si fa a coppie con i polsi legati tra loro.

Vince: la squadra che completa il percorso nel minor tempo possibile senza mai far suonare i "laser".

GIOCO 7

ACQUA VS GESSO

Età: 10-13

Tipologia: piccoli gruppi

Materiale per squadra: gessetti colorati; muro di cemento o lavagna esterna; bazooka ad acqua o spruzzino a pressione.

Svolgimento:

La squadra A sceglie un giocatore che deve disegnare e la squadra B due "cecchini". L'artista deve scrivere una parola segreta sulla lavagna mentre i cecchini, da una distanza prestabilita, sparano getti d'acqua per cancellare il gesso. La Squadra A resta a distanza e deve cercare di leggere la parola.

Il tutto deve avvenire in un tempo prestabilito.

Vince: la squadra A vince se riesce a indovinare la parola; la Squadra B vince se riesce a cancellare tutto prima che la parola venga pronunciata.

GIOCO 8

TRASPORTO RIFIUTI

Età: 10-13

Tipologia: piccoli gruppi

Materiale per squadra: un secchio pieno d'acqua e con il livello segnato; corde lunghe (almeno 4-5 metri l'una).

Svolgimento:

Si traccia un cerchio di 3 metri di raggio a terra e si mette il secchio al centro. Nessun giocatore può entrare nel cerchio o toccare il secchio con le mani. La squadra deve utilizzare le corde per provare a far uscire il secchio dal centro senza far cadere acqua.

Vince: chi riesce a trasportare il secchio fuori dal cerchio e depositarlo in un punto prestabilito senza rovesciare acqua e senza mai entrare nell'area vietata.

GIOCO 9

RUBAFESTONE

Età: tutti

Tipologia: piccoli gruppi

N. partecipanti: max 15 per squadra

Materiale per squadra: 3 bottiglie ancorate a terra o 3 coni con foro superiore per ogni squadra; 5 bandierine con asta.

Svolgimento:

La sfida si svolge tra 3 concorrenti, posizionati in 3 punti diversi, formando un triangolo. In ogni base ci sono 3 bottiglie ancorate, al centro del campo da gioco ci sono 5 bandierine con asta.

Al via dell'animatore, ogni giocatore deve correre al centro, prendere una bandierina ed infilarla in una delle proprie bottiglie, dopodiché deve "rubare" le bandierine agli avversari, per farne 3 nel proprio campo.

Vince: il giocare che, prima di tutti, riesce ad avere 3 bottiglie con bandierine.

GIOCO 10

CORRI E COLPISCI

Età: tutti

Tipologia: piccoli gruppi

N. partecipanti: max 20 per squadra

Materiale per squadra: 4 palloni di spugna; 4 totem costruiti con scatole di cartone; 4 secchi pieni di acqua.

Svolgimento:

I quattro palloni sono posizionati ai lati di una forma circolare; esternamente al cerchio e, di fronte ad ogni pallone, vengono messi i totem. Ogni totem appartiene ad una squadra.

Al via dell'animatore i 4 giocatori che partecipano, corrono in circolo. Quando l'animatore urla "stop!" si fermano e lanciano il pallone bagnato verso il proprio totem.

Ad ogni giro si cambiano i 4 partecipanti.

Vince: la squadra che riesce, per prima, a bagnare e far crollare il proprio totem.