



**GIOCHI A SFIDA**

**2026**

## GIOCO 1

### L'ARCHITETTO MUTO E IL COSTRUTTORE CIECO

**Età:** 10-13

**Tipologia:** sfida

**N. partecipanti:** max 30 per squadra

**Materiale:** per simulare il costruttore: scatoloni grandi, bicchieri di plastica, spugne, pennarelli, ecc.

Per simulare l'architetto: fazzoletti o sciarpe per simulare il silenzio.

1 benda per gli occhi per ogni squadra;

3 o 4 foto di costruzioni complesse (torri, animali geometrici, robot) da usare come riferimento.

**Svolgimento:**

**1. All'interno di ogni squadra, si formano coppie che devono poi alternarsi nei ruoli.**

Ruolo A > architetto muto > Non può emettere alcun suono (né parlare, né grugnire, ecc.) Deve

memorizzare la figura e guidare il costruttore solo usando le mani.

Ruolo B > costruttore cieco > Ha gli occhi bendati. Deve costruire la figura, toccando i materiali, guidato solo dai gesti dell'architetto, in un tempo prestabilito.

## **2. La sfida di memoria (architetto)**

L'architetto muto di ogni squadra viene accompagnato in una postazione separata dove è esposta la figura modello segreta (es. "Il T-Rex di scatoloni").

L'architetto ha un minuto per osservare e memorizzare come è fatta la costruzione.

Il modello viene coperto o rimosso.

## **3. La sfida di costruzione (architetto e costruttore)**

L'architetto torna alla sua postazione di squadra (dove ci sono i materiali e il costruttore cieco bendato).

Parte il tempo prestabilito e i due compagni lavorano insieme, utilizzando la comunicazione tattile: il costruttore cieco deve posizionare le sue mani sull'

architetto muto (spalle, braccia, schiena, fianchi, ecc.).

L' architetto muto, ricordando il modello, guida le mani del costruttore usando il tocco, senza mai parlare né toccare i materiali. Il Costruttore usa le mani per prendere i pezzi e assemblarli, affidandosi completamente al tocco e ai gesti guidati.

#### **4. Conclusione e Punteggio**

Stop: Il turno finisce quando una squadra annuncia di aver finito o scade il tempo massimo (es. 5 minuti).

Verifica: Il costruttore cieco si toglie la benda. Le due costruzioni vengono confrontate con il modello segreto 1.

Punto: La squadra che ha costruito la figura più simile al modello vince 1 punto.

Rotazione: Si cambiano i ruoli o le coppie nella squadra. Si introduce il Modello Segreto 2 e si ricomincia.

**Vince:** la prima squadra che raggiunge 3 punti.

## GIOCO 2

# POTATO SWING

**Età:** 6-9

**Tipologia:** sfida

**Materiale:** 1 collant; 1 pallina; 5 bottiglie con poca acqua dentro

**Svolgimento:**

Ogni squadra si posiziona in fila indiana. Al primo giocatore della fila viene legata la gamba di un collant attorno alla vita, mentre nell'altra gamba viene messa una pallina. Il partecipante deve raggiungere 5 bottiglie poste di fronte alla propria squadra e cercare di farle cadere, colpendole con la pallina nel collant.

**Vince:** il partecipante che riesce a far cadere le proprie cinque bottiglie prima degli altri giocatori.

## GIOCO 3

### BATTAGLIA NAVALE

**Età:** 10-13

**Tipologia:** sfida

**Materiale:** 1 piscina piccola ogni 2 squadre; coni; 1 spara acqua e 1 secchio per squadra.

**Svolgimento:**

Le due squadre si posizionano ai lati opposti del campo da gioco. Al centro viene messa una piscinetta con acqua fino all'orlo e con 2 barchette di carta, una per squadra. Ogni squadra ha davanti a sé un secchio pieno d'acqua con un bazooka. Al via dell'arbitro, il primo partecipante di ogni squadra carica il bazooka e corre verso un cono posizionato a circa 30 passi. Dal cono, si posiziona per sparare l'acqua del bazooka verso la piscina collocata a circa 10 passi di distanza. L'obiettivo del gioco è quello di fare affondare o fare uscire fuori la barchetta della squadra avversaria. Quando il giocatore termina l'acqua torna alla postazione e parte il successivo.

**Vince:** chi riesce ad affondare o fare uscire dalla piscina più navi.

## GIOCO 4

### ATTENTO AI COLPI

**Età:** 10-13

**Tipologia:** sfida

**Materiale:** 2 fucili ad acqua; 2 bicchieri di plastica; 2 pezzi di cartoni per uso vassoio; 2 secchi vuoti ed 1 con acqua per ricaricare i fucili; coni o cinesini.

**Svolgimento:**

Due squadre si sfidano in un campo diviso a metà. Ogni squadra ha il proprio secchio da riempire, ma si trova nel campo degli avversari; quindi, per fare punto devono attraversare tutta la fila avversaria. Si gioca a turni e 2 contro 2. Una coppia di una squadra deve portare un bicchiere pieno d'acqua sopra un pezzo di cartone, mentre due avversari cercano di colpirlo con i fucili per farlo cadere. La coppia che trasporta il bicchiere non può mai toccarlo con le mani, ma deve tenerlo in equilibrio solo muovendo il cartone. Durante il percorso chi trasporta il bicchiere deve anche fare slalom tra coni/cinesini disposti nella

fila degli avversari. Se il bicchiere cade o si rovescia, il turno finisce subito, la coppia torna indietro e partono altri due compagni. Se invece riescono ad arrivare fino in fondo senza farlo cadere, devono versare l'acqua rimasta nel secchio della loro squadra e tornare indietro. I difensori devono colpire solo il bicchiere con l'obiettivo di farlo cadere e non possono avvicinarsi troppo.

**Vince:** chi ha riempito di più il secchio, allo scadere del tempo

## GIOCO 5

### TIRO ALLA FUNE BAGNATO

**Età:** tutti

**Tipologia:** sfida

**Materiale:** pallone da spiaggia gonfiabile, fucili ad acqua.

**Svolgimento:**

Si gioca uno contro uno. Il pallone parte al centro e l'obiettivo è spingerlo oltre la linea della squadra avversaria usando solo il getto d'acqua. I giocatori non possono spostarsi dalla posizione da cui colpiscono. Quando finisce l'acqua, parte il compagno successivo.

**Vince:** la squadra che riesce a far rotolare il pallone oltre la linea nemica.

**Variante:** per i 10-13 l'animatore lancia il pallone in aria e i ragazzi devono colpirlo.

## GIOCO 6

### SALTO STELLA

**Età:** 10-13

**Tipologia:** sfida

**Materiale:** quadrati disegnati per terra o segnati con nastro adesivo; cinesini q.b.; coni q.b.

**Svolgimento:**

Davanti ad ogni squadra si disegna a terra una fila di quadrati, ciascuno dei quali può essere “pieno” (si mette un cinesino) o “vuoto”. Il giocatore deve saltare di quadrato in quadrato: se il quadrato è pieno, si deve saltare a gambe divaricate, una a destra e una a sinistra del quadrato; se il quadrato è vuoto, si devono tenere i piedi all’interno del quadrato. Ai lati dei quadrati vengono posizionati dei coni o cinesini: quando il partecipante ne vede uno, deve alzare la mano corrispondente al lato in cui si trova (destra o sinistra). Chi sbaglia deve ricominciare daccapo ogni volta. Gli animatori, di tanto in tanto, potranno spostare i cinesini per

rendere il gioco più impegnativo e mettere alla prova la concentrazione.

**Vince:** raggiunge, per primo, il traguardo.

**Variante:** per rendere il gioco più difficile, si può aggiungere un limite di tempo entro cui completare il percorso.

## GIOCO 7

### MAGLIA XXXL

**Età:** 6-9 (10-13 variante)

**Tipologia:** sfida

**Materiale:** 1 maglia XXXL per ogni squadra.

**Svolgimento:**

Per questo gioco serve un animatore che segue la maglietta per tutta la durata. Ogni squadra ha a disposizione una maglia molto grande, taglia 3XL. Il primo giocatore della fila indossa la maglia e si unisce alle mani con il secondo partecipante. L'animatore afferra la maglia dal basso, la sfila dal primo partecipante facendola passare lungo le braccia unite dei due, e la infila al secondo. Il procedimento si ripete così fino ad arrivare all'ultimo partecipante.

**Vince:** la squadra che completa più percorsi della maglia indossata da tutti.

**Variante:** Lo stesso gioco può essere adattato a partecipanti dai 10 ai 13 anni, utilizzando pantaloni XXXL. Tutti i partecipanti sono seduti. L'animatore sfila i pantaloni 3XL dal primo partecipante, che è posizionato piede contro piede con il secondo. I pantaloni vengono poi infilati al secondo partecipante, che a sua volta si gira e fa lo stesso con il terzo, e così via fino all'ultimo partecipante.