



**GIOCHI**  
**TUTTI INSIEME**  
**2026**

# GIOCO 1

## IL TOTEM DEI COLORI

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**N. partecipanti:** max 40 per squadra

**Materiale per squadra:** tanti disegni di Totem costituiti da colori diversi; mattoncini o pezzi colorati della forma adatta per costruire i vari totem; 1 scatola piena di carte, buste, mattoncini colorati e altri oggetti simili; materiale da percorso.

### **Svolgimento:**

Le squadre si posizionano in fila indiana e davanti ad esse e davanti ad ognuna viene messo un disegno del totem colorato da costruire.

Al via dell'animatore, il primo concorrente di ogni squadra parte, percorre un percorso prestabilito (es. zig-zag, slalom, ecc.) e raggiunge la postazione finale dove si trova uno scatolone con mattoncini colorati e altri oggetti misti.

Il concorrente deve cercare e selezionare il pezzo giusto (in base al disegno del totem) e riportarlo alla propria squadra. Una volta rientrato, parte il secondo, e così via, fino a completare il totem.

### **Penalità**

- Se viene portato un mattoncino con colore o forma sbagliata, la squadra riceve una penalità di -5000 punti, che vengono assegnati alle altre squadre.

- La squadra dovrà restituire il pezzo errato e mandare un altro concorrente per cercare quello corretto.

**Vince:** la squadra che completa correttamente e per prima il proprio totem seguendo l'ordine e i colori indicati nel disegno

**Variante:** possibilità di inserire pezzi-trappola (malus) o bonus nascosti nello scatolone.

## GIOCO 2

### LA TORRE DELLA PACE

**Età:** 10-13

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** tanti scatoloni, almeno dieci per squadra (circa 50-60cm BxH). Attenzione: qual ora le scatole fossero piccole ce ne vorranno di più, ma lo sconsigliamo perché il gioco diventerebbe molto difficile.

**Svolgimento:**

Ad ogni squadra vengono fornite le scatole. Per ciascuna squadra si disegna un cerchio a terra e al via, il primo partecipante di ogni squadra pone la prima scatola nel proprio cerchio. Da lì, i partecipanti, uno per volta, dovranno creare una torre.

Le prima scatole, essendo ancora basse, si potranno posizionare con semplicità, ma man mano che la torre crescerà in altezza, allora ci sarà bisogno di

lanciarle per posizionarle, così il gioco diventerà più difficile.

**Condizioni:**

L'arbitro decide la durata della manche. Per tutta la durata le squadre non dovranno mai fermarsi; anche se dovessero cadere le scatole dovranno continuare a giocare per far crescere la torre.

Ci si potrà fermare solo se termineranno le scatole.

Se una squadra si ferma per più di 7 sec. allora un animatore responsabile può lanciare la palla per tentare di scaraventare la torre.

**Vince:** la squadra che al termine della manche avrà fatto la torre più alta, oppure la squadra che per prima terminerà le scatole.

## GIOCO 3

### ATTENTO CHE TI BAGNI

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 bastone per squadra;  
materiale da percorso: 2 spara acqua.

**Svolgimento:**

Le squadre si posizionano in fila indiana, per 2. Al via dell'animatore partono 2 partecipanti per squadra, portando un bastone tra le ginocchia rivolti l'uno verso l'altro e tenendo le mani dietro la nuca.

Bisogna superare il percorso senza far cadere il bastone, mentre animatori infastidiscono concorrenti con getti di acqua.

**Vince:** le coppie che riescono a terminare il percorso senza fare cadere il bastone guadagnano 1 punto. Altrimenti, tornano indietro e parte la coppia successiva.

## GIOCO 4

### PANCIA BAGNATA

**Età:** 6-9

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 pallone di spugna; 1 secchio pieno d'acqua; 1 secchio vuoto.

**Svolgimento:**

I partecipanti di ogni squadra si posizionano in fila indiana e sdraiati a terra con la pancia in su. Ad inizio della fila c'è un secchio pieno di acqua, mentre al termine viene messo un secchio vuoto. Il primo della fila immerge la palla nel secchio pieno d'acqua e la fa passare sopra il proprio corpo, passandola al compagno successivo, che ripete la stessa azione fino all'ultimo concorrente. Quest'ultimo si alza, strizza la spugna nel secchio vuoto, poi corre all'inizio della fila, si sdraia e fa ripartire il giro.

**Vince:** la squadra che riesce a riempire più secchi nel tempo prestabilito.

## GIOCO 5

### SCENDE LA PIOGGIA

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 cono e 1 secchio vuoto per squadra; 1 secchio pieno di acqua ed 1 bazooka d'acqua per ogni animatore spara-pioggia.

**Svolgimento:**

I partecipanti si dispongono in fila indiana e, a distanza di circa 3 metri dalle squadre, vengono messe delle sedie. Il primo partecipante ha in mano un cono, con cui deve raccogliere l'acqua, sparata con un bazooka, da un animatore spara-pioggia in piedi sulla sedia. Terminata la carica del bazooka, il partecipante svuota l'acqua raccolta nel secchio vicino a lui e passa il cono al partecipante successivo.

**Vince:** chi riesce a riempire più secchi nel tempo prestabilito.

## GIOCO 6

# CANESTRO BAGNATO

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 palla di spugna; 1 scolapasta; 1 hula-hoop; 2 secchi.

### **Svolgimento:**

Al via, il partecipante immerge la palla nel secchio pieno d'acqua posizionato accanto a lui. Una volta inzuppata, indossa lo scolapasta sulla testa con la parte concava rivolta verso l'alto e vi appoggia la palla gocciolante. Il partecipante percorre il tragitto e, al termine, tenta un canestro nell'hula hoop con la palla bagnata. Se il tiro va a segno, recupera la palla e corre a strizzarla nel secchio vuoto posto dopo il canestro, cercando di farvi cadere quanta più acqua possibile.

**Vince:** chi riesce a riempire più secchi nel tempo prestabilito.

## GIOCO 7

### DUE BENDATI INSIEME

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 2 bende 1 palla di spugna materiale da percorso, 1 secchio con acqua. Un secchio vuoto.

**Svolgimento:**

Partecipano tre giocatori per squadra e devono tenersi tra loro a braccetto, con la schiena rivolta verso l'interno, formando una sorta di triangolo con le teste. Due di loro sono bendati. Al via dell'animatore, devono inzuppare la palla di acqua, nel secchio posto ad inizio percorso e posizionarla nella parte centrale del triangolo formato, tra i loro colli. Bisogna trasportarla fino alla fine del percorso senza farla cadere e svuotarne il contenuto in un secchio.

**Vince:** chi riesce a riempire più secchi nel tempo prestabilito.

## GIOCO 8

### FACCIA A FACCIA

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 pallone di spugna; 2 secchi; materiali da percorso.

**Svolgimento:**

I partecipanti di ogni squadra si dispongono a coppie. Al via dell'arbitro, la prima coppia di ogni fila immerge una palla di spugna nel secchio d'acqua posizionato all'inizio di un percorso. Restando faccia a faccia, posizionano la palla tra le loro teste e, tenendosi le mani, devono superare il percorso fino ad arrivare al secchio vuoto, nel quale strizzeranno il pallone.

**Vince:** la squadra che riempie più secchi.

## GIOCO 9

### COMPONI LA PAROLA

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 pallone di spugna; 1 cesta piena di tante lettere dell'alfabeto; materiale per percorso ad ostacoli.

**Svolgimento:**

Le squadre si dispongono in fila indiana. L'arbitro annuncia una parola: per ogni lettera della parola parte un membro della squadra. Ogni partecipante percorre il percorso ad ostacoli fino ad arrivare in un recinto a forma di quadrato. Quando sono tutti nel quadrato, uno degli animatori tenta di colpirli con una palla. L'animatore ha a disposizione 3 tentativi e lancia da una distanza di circa 10 passi. Se i partecipanti vengono colpiti, tornano indietro e riparte un nuovo gruppo con lo stesso numero di lettere. Se non vengono colpiti, raccolgono le lettere dalle ceste posizionate vicino all'animatore,

compongono la parola annunciata e tornano dall'arbitro, dove ciascuno si dispone in ordine tenendo una lettera. La prima squadra che compone correttamente la parola davanti all'arbitro ottiene un numero di punti pari alle lettere della parola. Al termine del round, le lettere vengono riportate nelle ceste.

**Vince:** la squadra che riesce a comporre velocemente più parole ed ottenere, così, più punti.

## GIOCO 10

### RIEMPI LA BOTTIGLIA

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 sedia; 1 bottiglia; 1 secchio; 1 bicchiere di plastica; materiale, a scelta, per creare un percorso.

**Svolgimento:**

Le squadre sono in fila indiana e dinanzi ad ognuna c'è un secchio pieno di acqua. Il primo della fila ha in mano un bicchiere di plastica, che deve riempire di acqua nel secchio posto davanti a sé, correre lungo il percorso fino ad arrivare a una sedia, sotto la quale si trova un compagno a pancia in su e con una bottiglia tenuta sulla fronte. Il partecipante sale in piedi sulla sedia e, restando con la schiena dritta, versa l'acqua dal bicchiere per farla entrare nella bottiglia.

**Vince:** chi riempie più bottiglie di acqua.

## GIOCO 11

### CAPPELLO D'ACQUA

**Età:** 6-9

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 berretto con sopra incollato saldamente un porta-bicchieri; 2 secchi; 1 bicchiere; coni e cinesini.

**Svolgimento:**

Le squadre sono in fila indiana. Dinanzi ad ognuna c'è un secchio con acqua ed un bicchiere e un percorso fatto con coni e cinesini. Al primo della fila viene messo il berretto con il portabicchiere. Al via dell'animatore, ogni capofila deve prendere dal secchio il bicchiere pieno di acqua e posizionarlo nel porta-bicchiere, eseguire il percorso a slalom e svuotare il bicchiere nel secchio posto alla meta.

**Vince:** la squadra che riesce a riempire più secchi di acqua.

## GIOCO 12

### MILLEPIEDI D'ACQUA

**Età:** 6-9

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 2 palle di spugna; 2 secchi; materiale da percorso.

**Svolgimento:**

Davanti ad ogni squadra fila si posiziona un secchio pieno d'acqua con dentro due palloni di spugna. Al via dell'animatore, partono tre giocatori per squadra, formando una fila indiana. prendono i due palloni bagnati e li mettono tra di loro, tenendoli solo con pancia e schiena e senza usare le mani. I tre giocatori millepiedi devono superare un percorso, senza far cadere palloni e, una volta giunti al traguardo, devono strizzarli in un secchio vuoto.

**Vince:** la squadra che completa più percorsi con tutti i componenti uniti, senza far cadere i palloni.

## GIOCO 13

## COCCODE'

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 1 cono;1 secchio.

**Svolgimento:**

Un giocatore per squadra, al via dell'arbitro, parte con un cono posizionato sulla schiena, piegandosi in avanti e cercando di non farlo cadere. Deve avanzare a piccoli passi e tenendo le mani dietro le ginocchia per arrivare al termine del tragitto, dove è posizionato un secchio nel quale deve riuscire a fare canestro con il cono. Il cono non può essere toccato con le mani e, se dovesse cadere, si passa al partecipante successivo.

**Vince:** chi riesce a fare più canestri.

## GIOCO 14

### IL CONO SALTERINO

**Età:** 6-9

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 4 coni per ogni squadra.

**Svolgimento:**

Le squadre si posizionano in fila indiana e i rispettivi componenti partono uno dopo l'altro, seguendo il ritmo del gioco. Bisogna raggiungere un traguardo posto ad una distanza prestabilita. Ogni giocatore, al suo turno, ha un cono in mano e uno a terra per segnare l'inizio del percorso. Il gioco consiste nel saltare in avanti con il cono in mano, cercando di avanzare il più possibile lungo il percorso. Una volta atterrati, il cono deve essere posizionato a terra, nel punto di arrivo del salto. Il giocatore successivo parte da quel punto, prende il cono, esegue un nuovo salto in avanti e posiziona il cono dove è atterrato. Questo procedimento si ripete fino a quando il cono raggiunge la fine del percorso.

**Vince:** la squadra che arriva per prima a più percorsi.

## GIOCO 15

### SOFFIA E RIEMPI IL SECCHIO

**Età:** tutti

**Tipologia:** tutti insieme

**Materiale per squadra:** 10 passi lunghi di lenza; 1 bicchiere con un piccolo foro; 1 secchio che contiene 1 palloncino gonfio; 8 palline; 1 hula-hoop.

**Svolgimento:**

#### **Step 1**

Viene fatto passare un filo di lenza nel foro praticato sul fondo del bicchiere e due animatori ne mantengono le estremità, tenendo il filo teso. Il bicchiere viene orientato con il lato aperto verso la squadra. Il giocatore di turno deve soffiare all'interno del bicchiere, senza toccarlo né con le mani né con la testa, e farlo scivolare fino all'altra estremità del filo.

## **Step 2**

Completato il primo step, deve prendere il palloncino dall'hula hop, posto ad inizio del secondo step, e lanciarlo in aria il più forte possibile. Prima che il palloncino tocchi terra, deve raccogliere, una alla volta, le palline sparse nel campo da gioco e metterle nel secchio. Ogni pallina inserita vale 1 punto, ma se riesce a inserirle tutte ottiene 3 punti extra.

**Vince:** la squadra che riesce a totalizzare più punti.