**GIOCHI DI GRUPPI**

1. **Alfabeto vampiro**

**Regole e svolgimento del gioco**

I bambini dovranno a turno recitare l’alfabeto partendo dalla lettera Z fino alla A, senza mai sbagliare. Al primo errore, si passa il turno al giocatore successivo. Il primo che riesce a recitare tutto l’alfabeto al contrario è il vincitore.

1. **Animale di aria di acqua o di terra?**

**Cosa serve: Fazzoletto annodato**

**Regole e svolgimento del gioco**

Tutti i bambini si dispongono in cerchio.  
Uno dei partecipanti lancerà il fazzoletto annodato ad un altro gridando o ‘aria’ o ‘mare’ o ‘terra’.  
A seconda di quanto detto, il giocatore che riceverà il fazzoletto dovrà rispondere con un nome di un animale di aria, acqua o terra.  
Se risponderà esattamente, rilancerà il fazzoletto, se no un punto di penalità.  
Con tre punti di penalità pagherà un pegno.  
Il gioco sarà tanto più divertente tanto sarà veloce!

1. **Babbo Natale comanda color**

**Regole e svolgimento del gioco**

I giocatori si dispongono all’interno della zona di gioco. Un concorrente fa “Babbo Natale” e deve dichiarare a voce alta: “Babbo Natale comanda colore…rosso!” (e qui ci si può sbizzarrire con tutti i colori…!!!). I compagni devono andare alla ricerca di una decorazione sull’albero di Natale del colore richiesto e toccarla prima di essere acchiappati dal Babbo Natale che li insegue! Chi viene preso prima di avere trovato una decorazione del colore voluto, si trasforma nel “Babbo Natale” e starà a lui fare la dichiarazione al turno successivo!

1. **Che persona sarà?**

**Cosa serve: un foglietto e una penna**

**Regole e svolgimento del gioco**

Il capogioco sceglie una persona all’interno della stanza dove state giocando e ne scrive il nome su un bigliettino  
Gli altri giocatori devono indovinare la persona facendo delle domande alle quali il capogioco può rispondere solo si o no.  
Ogni giocatore inoltre ha solo due tentativi per indovinare: potrà fare quante domande vorrà ,ma potrà cercare di indovinare solo due volte..  
Vince il giocatore che indovina per primo.

1. **Cinque, sei, bum!**

**Regole e svolgimento del gioco**

Giocate per ricordarvi le tabelline! Tutti in fila o a semicerchio: il capo comincia a contare “Uno!”, un altro dice “due!” e avanti così fino al numero “sette” che non va detto: invece del numero va detto “bum!”, anche per chi capita un multiplo di sette (14, 21, 28, ecc…) o un numero che contiene il sette (17, 27, 37,ecc…). Chi ha sbagliato fa la penitenza e il gioco finisce quando arrivate a 100.

1. **Girotondo**

E’ un gioco antichissimo e molto diffuso tra i bambini in tenera età.

**Regole e svolgimento del gioco**

Un gruppo di bambini tenendosi per mano, girano in tondo e cantano una canzoncina, che varia da regione a regione.  
Al termine della canzoncina i bambini si fermano di scatto e si accovacciano per terra.

Ecco alcune delle versioni più conosciute:

*“Giro, girotondo  
casca il mondo,  
casca la terra,  
tutti giù per terra”.*

*“Giro, girotondo  
il pane come il mondo  
un mazzo di viole,  
per darle a chi vuole,  
e le vuole la Paolina,  
caschi in terra la più piccina”.*

1. **Il gatto e i topolini**

**Regole e svolgimento del gioco**

Con l’aiuto di una conta, si seleziona il bambino che farà il gatto.  
Tutti gli altri partecipanti saranno i topi.  
Un adulto tiene le mani aperte verso il bambino “gatto” (palmo in alto) che recita la filastrocca e “picchia” le sue manine su quelle dell’adulto, prima piano, poi sempre più forte.

Testo della filastrocca del bambino “gatto”:  
**Scappa, scappa,  
topolino,  
scappa, scappa,  
che c’è un gattino:  
con le unghiaccie,  
e coi dentoni:  
se ti prende,  
ti fa a bocconi.  
1, 2, 3, via…**

Appena finito di recitare la filastrocca, i “topi” scappano inseguiti dal “gatto”.  
Il primo “topo” a essere catturato, diventa il nuovo “gatto” e il gioco ricomincia…

1. **Il gioco dei contrari**

**Regole e svolgimento del gioco**

Si fa una conta iniziale per individuare il capo gioco.  
Il capo gioco si dispone in piedi davanti agli altri bambini e comincia a dare degli ordini.  
Esempio:  
Girare la testa a destra,  
Girare la testa a sinistra;  
Alzare la mano destra,  
Alzare la mano sinistra;  
Restare in piedi solo con la gamba destra,  
Restare in piedi solo con la gamba sinistra;  
Girare il capo verso destra,  
Girare il capo verso sinistra;  
Chiudere l’occhio destro,  
Chiudere l’occhio sinistro;  
ecc ecc.  
Il compito dei partecipanti è quello di eseguire l’esatto contrario dell’ordine ricevuto dal capo gioco.  
Viene eliminato chi esegue correttamente l’ordine.  
Il gioco continua fino a quando rimane un solo concorrente che prenderà il posto del capo gioco.

1. **Il mago dice di…**

**Regole e svolgimento del gioco**

Tramite una conta viene scelto un mago.  
Quando il gioco inizia il mago dovrà dire:  
‘ il mago dice che..tutti devono inginocchiarsi’  
Allora tutti i partecipanti devono obbedire.  
Ma attenzione se il mago impartisce l’ordine senza dire:’il mago dice che…’ allora tutti dovranno rimanere immobili ,chi sbaglia verrà eliminato.  
L’ultimo rimasto in gara diventerà il mago.  
( un consiglio per il mago: se si vogliono ingannare i concorrenti facilmente bisognerà impartire gli ordini molto velocemente).

1. **L’orologio di Milano fa Tic Tac**

**Cosa serve: un muro**

**Regole e svolgimento del gioco**

Si traccia una linea ad una distanza di almeno 20 metri dal muro, dietro la quale si allineeranno i bambini. Chi fa “l’orologio” si metterà contro il muro con la schiena rivolta ai compagni e, il più velocemente possibile, reciterà la frase: L’OROLOGIO DI MILANO FA TIC TAC, al termine della quale si girerà verso i compagni, constatando la loro immobilità. I bambini dovranno cercare di arrivare a toccare il muro, mentre chi “stasotto” è ancora alle prese con la recitazione della tiritera; ma se uno o più di loro verrà sorpreso in movimento dovrà retrocedere al punto di partenza. Il bambino che prima toccherà il muro nella mano successiva farà lui “l’orologio”.

Variazioni della filastrocca. Se si preferisce un’altra filastrocca da fare durante il gioco, qua sotto troverete due altre versioni: UN DUE TRE STELLA!

1. **Pallanome o Pallanumero**

**Cosa serve: una palla**

**Regole e svolgimento del gioco**

I bambini si dispongono in cerchio attorno ad un adulto che dà inizio al gioco lanciando la palla il più in alto possibile e pronunciando il nome di uno dei partecipanti. Chi è chiamato deve uscire dalla formazione e cercare di prendere la palla dopo che questa è rimbalzata a terra una sola volta: se ci riesce la restituisce all’ adulto, che continua il gioco chiamando un altro bambino; se non ci riesce viene eliminato. Vince chi rimane per ultimo in gioco.

1. **Tutti su, tutti giù**

Si fa una conta e si verifica chi è il capo. Tutti i bambini fanno un cerchio e il capo che sta in centro detta i comandi. Quando il capo dice “TUTTI SU” i bambini in cerchio devono alzare le mani, quando invece il capo dice “TUTTI GIU’” i bambini si devono accovacciare. Per ingannare i giocatori il capo puo’ dire “TUTTI FIORE!” per esempio, e chi sbaglia deve essere squalificato o fare una penitenza. Vince il bambino che rimane in gioco piu’ al lungo, e diventa a sua volta il capo.