

# Indice dei giochi per la festa in giardino

per bambini dai 4 ai 6 anni

1. **Le corse.**
2. **Un, due, tre, stella!**
3. **I gemelli.**
4. **La mosca cieca.**
5. **La strega comanda color.....**
6. **Il lupo mangia frutta**
7. **Giocare a nascondino**
8. **Giocare ai 4 cantoni**
9. **Il raccoglitore di ..... o i raccoglitori di ....**
10. **" Prestinaio è cotto il pane?"** (canto a filastrocca)
11. **"Ho perso una pecorella...."** (canto a filastrocca)
12. **Questa è la danza del serpente...."** (canto a filastrocca)
13. **"Topolino topolino..."**
14. **"Ecco il treno ..."** (canto a filastrocca)
15. **"Un elefante si dondolava...."** (canto a filastrocca)
16. **"Se tu vai, se tu vai in Alasca"** (canto a filastrocca)
17. **"Farfallina bella bianca..."** (canto a filastrocca)
18. **Il gioco dei palloncini**
19. **La staffetta dei palloncini** (gioco a squadre)
20. **Il gioco dei palloncini** (gioco a squadre)

1. **Le corse.** Mettere i bambini della stessa età schierati su una riga e dare il limite del percorso in rapporto all'età dei corridori.  
Le corse più gradite ai piccoli sono quelle di ruolo: ossia se si sentono trasformati in .....  
"La corsa delle rane e dei ranocchi"  
"La corsa dei pinguini"  
"La corsa delle lumache"  
"La corsa dei cavalli"  
"La corsa dei levrieri"  
"La corsa delle pantere" ecc.
2. **Un, due, tre, stella!** Mettere i bambini schierati su una riga. Spiegare ai bambini che il gioco consiste nell'avanzare verso di voi quando girate loro le spalle mentre dite "Un due tre stella". Dopo di che vi girate e se qualcuno sta ancora camminando sarà rimandato sulla linea di partenza.  
Vince colui che riuscirà a toccarvi per primo.
3. **I gemelli.** I bambini si distribuiscono, a due a due, all'interno di uno spazio determinato  
Dal capo gioco e sempre in rapporto all'età.  
Un bambino viene sorteggiato per iniziare la caccia agli amici che lui sorprende da soli.  
Chi è preso prende il suo posto e così di seguito.

4. **La mosca cieca.** I bambini possono correre all'interno di uno spazio delimitato dal capo gioco.  
Un bambino è sorteggiato per essere la prima mosca cieca. Gli si bendano gli occhi e lui cerca di acchiappare i compagni che gli ronzano attorno. Chi è toccato prende il suo posto.

5. **La strega comanda color.....** I bambini devono andare a toccare il colore che dice la strega a tutta velocità altrimenti la strega li piglia e ricevono un pegno o diventano la strega e il gioco ricomincia.

6. **Il lupo mangia frutta** I bambini sono sul cerchio seduti o in piedi e uno di loro è sorteggiato per fare il lupo e quindi viene allontanato dal cerchio. Il capo gioco ascolta ogni bambino che gli dice quale frutto vuole essere. Viene chiamato il lupo che entrando bussa:

Lupo: Toc toc

Frutta: Chi è

Lupo: Sono il lupo mangia frutta.

Frutta: Che frutta vuoi?

Lupo: Voglio..... Un'arancia!

e se nel gruppo ci sono delle arance, devono scappare. Se un'arancia è presa si trasforma in lupo e il gioco ricomincia.

7. **Giocare a nascondino**

8. **Giocare ai 4 cantoni** a turno se il gruppo è multiplo di 5.

Il gioco consiste che 4 bambini si pongono sui rispettivi angoli di un quadrato segnato sul pavimento e un quinto si pone al centro. I bambini agli angoli cercano di scambiarsi le

posizioni correndo da un angolo all'altro mentre quello al centro si lancia ad occupare uno degli angoli lasciati liberi.

Allo scadere del tempo, vince chi non s'è fatto soffiare il posto.

9. **Il raccoglitore di ..... o i raccoglitori di ....**

Occorrente: il capo gioco può seminare nel giardino ogni tipo cose: dalle uova colorate alle caramelle, bigliettini, ecc.

Allo scadere del tempo stabilito, vince il giocatore o la squadra che ha raccolto il maggior numero di cose seminate.

**Molto apprezzati dai bambini sino agli 8 anni circa, sono i giochi di ruolo parlati o cantati a filastrocca ripetitiva come:**

10. **" Prestinaio è cotto il pane?"** (canto a filastrocca)

I bambini formano un semicerchio dove a una delle estremità c'è il bambino più grande con il ruolo di "prestinaio".

Bambini gridano: "Prestinaio è cotto il pane"

Prestinaio: ..... "No, è un po' bruciato"

Bambini: ..... "Chi è stato?"

Prestinaio:..... "E' stato Mario" (che è il penultimo giocatore della fila di fronte al Prestinaio che è il primo)

Tutti, tenendosi per mano seguono il Prestinaio che s'infila sotto il braccio sinistro del povero Mario, il penultimo della fila di fronte al prestinaio che è il primo). In questo modo Mario rimane incatenato mentre tutti i bambini cantano:

"Il povero Mario è legato alle catene e alle sovra pene è costretto a lavorar. Oilì, Oilà, prendi la scopa e falla ballar.

Quando tutti i bambini saranno incatenati, alla domanda "Chi è stato?" il Prestinaio dovrà rispondere:

"Forse sono stato io"

e tutti si liberano e gli corrono dietro, il primo che lo tocca diventerà il nuovo Prestinaio.

## 11. "Ho perso una pecorella....." (canto a filastrocca)

Un bambino fa il Pastore e gira intorno al cerchio formato dagli amici (pecorelle) cantando: "Ho perso una pecorella, logì e logià ho perso una pecorella logì e travaia.

Pecorelle: rispondono "E dove l'avete persa, logì e logià e dove l'avete persa, logì e travaia.

Pastore: "L'ho persa in questi luoghi, logì e logià, l'ho persa .....

Pecorelle: "Che pelo aveva,.....

Pastore: "Aveva il pelo rosso,.....

Pecorelle: "Che capelli aveva, ....

Pastore: "Aveva i capelli castani....

Pecorelle: "E come si chiamava, logì e logià, e come si .....

Pastore: "Si chiamava Debora, logì e logià, si chiamava .....

La pecorella Debora lascia il cerchio e dà la mano al Pastore e il gioco ricomincia alla ricerca di un'altra pecorella.

Quando sul cerchio saranno rimaste solo due o tre pecorelle con il capo gioco, il gioco si ferma perché, per magia annunciata all'inizio del gioco, le due o tre pecorelle si trasformano in Pastori.

## 12. "Questa è la danza del serpente..." (canto a filastrocca)

Danza simile a "Ho perso una pecorella".

Questa è la danza del serpente che viene giù dal monte per ritrovare la sua coda che ha perso un di.

Capo gioco: "Ma dimmi un po', sei proprio tu, il pezzettin del mio codin?"

Si o no?

Se il bambino interpellato dal serpente dice "si" lo segue fuori dal cerchio e il canto ricomincia.

### 13. "Topolino, topolino...."

I bambini sono disposti in cerchio a colonnine singole. Un bambino è fuori dal cerchio per fare il lupo e uno è all'interno con il ruolo di topolino.

Lupo chiede: "Topolino, topolino, cosa fai nel mio giardino?"

Topolino: "Mangio l'uva che mi piace".

Lupo: "E se ti piglio?"

Topolino: "Scappo".

Il lupo rincorrendo il topolino deve passare nei suoi buchi. Il topolino stanco può salvarsi mettendosi davanti ad una colonnina che si trasforma in topolino e naturalmente scappa. Se viene toccato dal lupo, si trasforma in lupo e il gioco ricomincia con il sorteggio di un altro topolino.

### 14. "Ecco il treno....." (canto a filastrocca)

I bambini sono disposti in fila indiana (uno dietro l'altro) e tengono le mani sulle spalle del compagno davanti.

Cantando, i vagoni camminano a passo di marcetta e vanno dietro la locomotiva che li porta dove vuole:

\* gira intorno a un paese (il tavolo),

\* passa sotto una galleria (due bambini con le mani unite e alzate ad arco)

\* e arriva alla stazione (la mamma, il papà e i nonni del festeggiato/a).

Il trenino canta:

Ecco il treno lungo lungo che percorre la città,  
lo vedete e lo sentite, ecco il treno eccolo qua. Tu tu tu.....

Nota bene:

Sul DVD "Vestiamo la festa" troverai l'audio e la canzoncina simile anche in Inglese.

### 15. "Un elefante si dondolava ....." (canto a filastrocca)

I bambini sono seduti nell'ambiente. Parte l'elefante numero uno (il bambino più grande o il capo gioco) cantando:

Un elefante si dondolava sopra il filo di una ragnatela  
visto il gioco molto interessante manda a chiamare un altro elefante.  
(Chiamo un bambino che appoggia le mani sulle sue spalle).

Il gioco riparte e questa volta occorre dire:

Due elefanti si dondolavano sopra il filo di una ragnatela,  
visto il gioco molto interessante vanno a chiamare un altro elefante.

Dopo il decimo elefante si canterà:

Dieci elefanti si dondolavano sopra il filo di una ragnatela,  
la corda si rompe e tutti gli elefanti caddero per terra.

16. **Se tu vai, se tu vai in Alasca** (canto a filastrocca)

Gioco d'imitazione degli animali: i bambini girano sul cerchio a passo saltato:

Se tu vai, se tu vai in Alasca .... Tu vedrai, tu vedrai (bis)  
si si vedrai..... i pinguini colorati, i pinguini colorati  
i pinguini colorati ... tu vedrai!

E dopo i pinguini ci saranno da vedere:

- b) i tulipani colorati
- c) i toreri accovacciati, ecc.

17. **Farfallina bella bianca** (canto a filastrocca)

Un bambino è estratto per fare la farfallina che gira intorno ai fiori (i compagni disposti sul cerchio a colonnine singole). La farfallina vola per tutto il tempo che dura il canto poi si posa sul fiore prescelto, balla con lui che, nel frattempo, si trasforma in farfallina e, alla fine del ballo, prenderà il suo posto.

Farfallina bella bianca vola vola e mai si stanca.  
Vola qua, vola là, poi si posa sopra un fiore,  
poi si posa sopra un fior.

Danza della farfallina con il fiore prescelto:

Ecco ecco l'ha trovata tutta bella e profumata.  
Falla ballar, falla danzar, in mezzo al cerchio lasciala andar!

18. **Il gioco dei palloncini**

Occorrente: tanti palloncini gonfiati quanti sono i giocatori.

Questo gioco richiede d'essere fatto sull'erba ed è consigliabile offrirlo alla fine della festa.

I bambini sono invitati a sedersi sopra il proprio palloncino e, vince chi lo fa scoppiare per ultimo.

Richiedere ai bambini di consegnare il palloncino scoppiato perché riceverà una caramella di consolazione.

19. **La staffetta dei palloncini** (gioco a squadre)

I bambini sono divisi in due gruppi, seduti uno dietro l'altro con le gambe divaricate. Davanti al primo c'è un cesto o scatolone pieno di palloncini gonfiati di media misura. Dietro all'ultimo giocatore è posizionato un altro cesto raccoglitore.

*Gioco semplificato per i più piccoli:*

Al via, il primo giocatore prende un palloncino e lo passa al giocatore dietro senza voltarsi. L'ultimo giocatore che riceve il palloncino lo posa nel cesto che sta dietro di lui. Vince il gruppo che per primo fa arrivare tutti i palloncini nel cesto dietro.

20. **Il gioco dei palloncini** (gioco a squadre)

I bambini sono divisi in due gruppi distanziati di qualche metro gli uni dagli altri.  
Ad ogni bambino è dato un palloncino.  
Vince il gruppo che per primo riesce a far scoppiare tutti i propri palloncini.  
Una caramella di consolazione per chi consegna il palloncino scoppiato.