

Giochi per le feste all'interno

dell'appartamento o della classe per bambini dai 7 a 11 anni:

Giochi individuali: * I giochi di Kim sviluppano le capacità dei cinque sensi

1. **La fattoria accecata** (gioco di kim udito)
2. **L' Oggetto misterioso** (gioco di kim vista)
3. **Dov'era l'oggetto** (gioco di kim vista)
4. **Le sedie dispettose**
5. **Il cappello magico**
6. **I palloni in cerchio**
7. **L'oggetto nascosto**
8. **Cip, cip, cip**
9. **I pesci in padella**
10. **I verbi mimati**
11. **Le famiglie**
12. **Mangia cioccolato**
13. **La fantasia si diverte**
14. **La principessa e il drago** (gioco di kim udito)
15. **Il sasso dispettoso**
16. **La danza del cappello**
17. **Le famiglie**
18. **Canti mimati e danze folk** (danze semplicissime di gruppo)

Altri giochi interessanti li puoi trovare sul testo "Giochiamo insieme" della Casa Musicale Eco di Sor. Santina Donghi al sito www.casamusicaleeco.it

1. La fattoria accecata (gioco di kim udito)

Il capo gioco suggerisce un verso d'animale ad ogni persona segretamente, in modo da formare diversi gruppi con un ugual numero di animali ciascuno.

Ad un segnale convenuto, tutti emetteranno il verso a loro assegnato e cercheranno di raggrupparsi con tutti quelli del loro gruppo.

Vince il gruppo che si completa per primo.

2. L'Oggetto misterioso (gioco di kim vista)

Consiste nel nascondere l'oggetto all'insaputa di un concorrente, quindi di guidarlo dicendo *acqua*, se l'oggetto è lontano da lui; *fuochino* se è quasi vicino, *fuoco* se è vicinissimo.

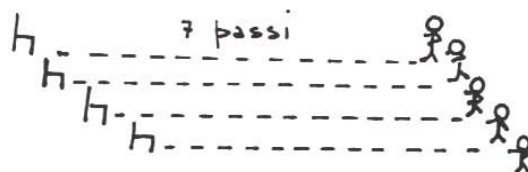
Variante:

si sostituiscono le parole soprascritte con un canto, tenendo presente che il canto sottovoce dice che l'oggetto è lontanissimo, canto normale l'oggetto è abbastanza vicino, canto a pieni polmoni indica che l'oggetto è vicinissimo.

3. Dov'era l'oggetto (gioco di kim vista)

Si cambia posto a uno o più oggetti nella stanza all'insaputa di un giocatore che dovrà stabilire l'esatta posizione.

Altri giochi di Kim sono nella raccolta dell'età precedente.



4. Le sedie dispettose

I giocatori sono disposti in riga di fronte e a 6-7 passi di una riga di sedie del numero pari a quello dei partecipanti meno una. Ad un cenno del capo gioco i giocatori correranno a sedersi sulle sedie. Verrà multato chi resterà in piedi. Allo scadere del tempo stabilito, sarà proclamato vincitore chi avrà il minor numero di multe.

5. Il cappello magico

Passare un cappello da una persona all'altra, cercando di imitare un personaggio o inventare un oggetto fac-simile. Prendono una multa tutti coloro che tardano a rispondere. Vince chi alla fine del gioco avrà accumulato meno multe.



6. I palloni in cerchio

I partecipanti sono disposti in cerchio seduti. A secondo del loro numero, ogni quattro persone circa, si distribuiscono i palloni. Al comando "destra" o "sinistra" si fanno passare i palloni al vicino di destra o di sinistra. All'alt della musica o del capo gioco, riceve una multa (che può essere pagata con una penitenza) chi rimane con più di un pallone in mano.

7. L'oggetto nascosto

Occorrente: un oggetto come un porta pettine, un cartoncino colorato o cose simili.

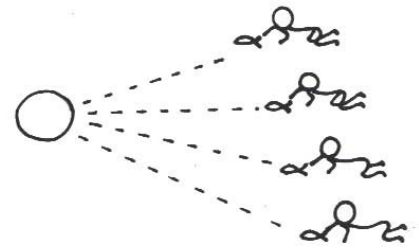
- Il capo gioco nasconde l'oggetto in un locale, poi lo descrive ai giocatori e quindi li introduce nella stanza.
- I ragazzi che lo scoprono, in gran silenzio lo bisbigliano al capo gioco: se hanno indovinato andranno a sedersi senza naturalmente svelare il loro segreto.
- Gli ultimi o l'ultimo, pagheranno con un pegno o faranno una penitenza.

8. Cip, cip, cip

Occorrente: un cuscino e un foulard

- I giocatori sono disposti in cerchio seduti sulle sedie. Un giocatore bendato con il cuscino in mano cerca un paio di ginocchi su cui posarlo e finalmente sedersi.
- Il padrone dei ginocchi deve dire per tre volte chiaramente "Cip, cip, cip" cercando di falsare la voce per non farsi riconoscere.
- Il cieco può tentare d'indovinare la persona su cui sta seduto per 3 volte. Se indovina prende il posto del giocatore che ha indicato, se sbaglia fa una penitenza.





9. I pesci in padella

Occorrente: tanti pesci di carta per fotocopie lunghi circa 10 centimetri. Quanti sono i giocatori e un gessetto colorato per disegnare la padella sul pavimento

Disposizione del gioco: vedi la figura.

Al via i concorrenti, in ginocchio, soffiano un pesciolino verso la padella. Vince chi riesce a far entrare il pesce per primo.

10. I verbi mimati

Uno dei giocatori pensa un verbo, ne dice le iniziali e la desinenza a tutti e poi lo mima: Chi lo indovina prende il suo posto.

11. Le famiglie

Occorre: una canzone conosciuta da tutti.

Il capo gioco invita tutti a cantare e danzare questa canzone per conto proprio. A un certo punto egli dirà un numero che corrisponde ai componenti della famiglia che si dovrà immediatamente comporre.

Al termine della canzone chi è rimasto orfano farà una penitenza.

12. Mangia cioccolato

Occorrente: - un grosso quadretto di cioccolato fondente in un piatto con coltello e forchetta
- un paio di guanti, una lunga sciarpa e un cappello di lana con pom pom
- una moneta

Al via il primo concorrente si veste con cappello, sciarpa e guanti e a questo punto riceve il piatto con il cioccolato e le posate. Nel momento in cui si accinge a mangiare il capo gioco lancia in alto la moneta: se esce testa il concorrente può proseguire, altrimenti deve cedere tutto al suo vicino.

La moneta va gettata in alto sin tanto che esce croce. E' chiaro che solo chi ha molta fortuna riesce a mangiarsi un sudato pezzo di cioccolato.

13. La fantasia si diverte

- a) Si stabilisce tra i giocatori un verbo di fantasia, es.: "Coffare" che sostituisce tutti gli altri verbi.
- b) Un giocatore esce dalla stanza e tra quelli rimasti si stabilisce che "coffare" sostituirà il verbo "correre".
- c) Si richiama nella stanza il giocatore che era stato allontanato. Egli rivolge ai presenti delle domande a cui si dovrà rispondere a tono. Esempio:
Do. Quando coffi?
Ri. Coffo quando ho voglia.
Do. Dove coffi?
Ri. Coffo normalmente in strada.
Do. Con chi coffi?
Ri. Qualche volta solo, ma più spesso con gli amici.

Do. Perché coffi?

Ri. Per arrivare in tempo.

- d) Il giocatore deve indovinare che coffare, nel nostro caso, vuol dire "correre".
- e) Se sbaglia fa una penitenza.

14. La principessa e il drago (gioco di kim udito)

Occorrete: - corda per legare la principessa e un foulard per il drago

- a) Far sere un giocatore sulla sedia e legarlo gambe e braccia alla sedia con dei nodi semplici (come quello delle scarpe).
Questo giocatore legato alla sedia è la "principessa" da salvare.
- b) Un "drago bendato" dovrà custodirla e impedire che il "principe" riesca a sciogliere i lacci e liberare la principessa.
- c) Se il principe riesce nell'intento si sostituisce il drago e la principessa.

15. Il sasso dispettoso

I giocatori sono disposti in cerchio e seduti per terra. Un giocatore, girando all'esterno del cerchio con un sasso in mano, lo deporrà dietro la schiena di chi crede, naturalmente senza farsi notare e continuando a girare nello stesso senso.
Se quest'ultimo riuscirà a compiere tutto il giro sino ad arrivare al posto del concorrente dietro alla cui schiena sta il sasso, ha diritto di occupare il suo posto e l'altro comincia a girare.

Se invece il giocatore si accorge del sasso, deve correre nel senso inverso e cercare di non farsi rubare il posto.

16. La danza del cappello

Occorrente: della musica e un cappello piuttosto voluminoso.

I giocatori sono disposti in cerchio seduti o in piedi.

Il cappello passa rapidamente da una testa all'altra dei giocatori finché la musica non s'interrompe.

Chi in quel momento ha ricevuto il cappello fa una penitenza



All'interno invece del cerchio disegnato, al centro si può mettere un cestino della carta che non dovrà essere urtato: vedi foto.

17. Le famiglie

Occorrente: una canzone conosciuta da tutti come ad esempio ua simile a "Piero Piero Piero Po" che puoi trovare nella Cassetta dei "Canti mimati" editi dalla www.casamusicaleeco.it (Casa Musicale Eco).

Il capo gioco invita i partecipanti a cantare e danzare questa canzone a loro piacere e ognuno per conto proprio come in discoteca con l'avviso che, verso la fine della canzone quando il motivo si fa più veloce (Piero Piero Piero Piero Piero Piero Piero Po, po po) lui annuncerà un numero.

Questo numero rappresenta i componenti della famiglia con i quali i giocatori dovranno unirsi.

Al termine della canzone chi risulta orfano farà una penitenza o riceverà una multa da pagare più tardi.

18. Canti mimati e danze folk (danze semplicissime di gruppo)

In ogni festa è sempre più festa se entra una musica capace di coinvolgere tutti. Una belle serie di canti mimati e semplici danze folk (che potete ulteriormente semplificare a secondo dell'età dei partecipanti alla festa) li trovate sempre sul sito della Casa Musicale Eco.