

Giochi spettacolo per le feste

di bambini dai 7 ai 10-11 anni

- 01. Il numero alle spalle** (giochi che scaricano l'aggressività)
- 02. Lo scalpo** (giochi che scaricano l'aggressività)
- 03. La lotta dei galli** (giochi che scaricano l'aggressività)
- 04. Il pozzo** (giochi che scaricano l'aggressività)
- 05. I mantici**
- 06. Il pacco misterioso**
- 07. Due persone educate** (gioco utilizzato per pagare le penitenze o multe)
- 08. Il saluto difficile** (gioco utilizzato per pagare le penitenze o multe)

01. Il numero alle spalle

Occorrente: 2 fogli di carta, 4 spilli, 1 pennarello

Appuntare i fogli di carta sulla schiena dei due concorrenti e, dopo averli messi uno di fronte all'altro, scrivere sui loro rispettivi fogli, un numero di almeno due cifre.

Vince chi dei due giocatori riesce a leggere per primo il numero dell'altro.



02. Lo scalpo

Occorrente: due strisce di carta morbida (carta crespata) o due foulards

I due contendenti infilano lo scalpo nella cintura dietro e tengono il braccio sinistro dietro la schiena.

Vince chi, per primo, riesce a prendere lo scalpo dell'altro.



03. La lotta dei galli

I ragazzi, uno di fronte all'altro, con le braccia conserte e un piede alzato, cercano di scontrarsi in modo di obbligare il compagno a mettere giù il piede.

Vince naturalmente chi resiste di più.



Altri giochi li potete trovare sul testo "Giochiamo insieme" di Sor. Santina Donghi sul sito www.casamusicaleeco.it

04. Il pozzo

E' un gioco che scarica l'aggressività individuale e rilassa.

All'esterno: si disegna un cerchio per terra del diametro di 70 cm., tutti i ragazzi si dispongono intorno al cerchio tenendosi per mano.

Al via del capo gioco tutti cercano di far entrare i compagni nel cerchio stesso, tirandoli e soprattutto giocando d'astuzia, ecc.

E' un gioco a eliminazione progressiva: vince il ragazzo che riesce a non entrare nel cerchio o non toccare il cestino.



05. I mantici

Occorrente: dei palloncini da gonfiare di tipo medio quanti sono i concorrenti.

Vince il concorrente che soffiando ottiene il palloncino più grosso.

06. Il pacco misterioso

Occorrente: della musica

Avvolgere in carte successive degli oggetti più o meno belli, alternandoli con dei bigliettini su cui si troverà scritto una penitenza da eseguire subito. Quando suona la musica il pacco passa da una mano all'altra.

Ogni volta che il capo gioco arresta la musica, il giocatore che è in possesso del pacco ha il diritto di togliere un foglio.

07. Due persone educate (gioco utilizzato per pagare le penitenze o multe)

a) Due persone (o due penitenti che devono sdebitarsi), sono invitati a mettersi a una certa distanza l'uno dall'altro.

b) Al segnale del capo gioco essi devono camminare l'uno incontro all'altro e quando sono vicini salutarsi con prosternazioni e salamelecchi quindi fanno dietro front e tornano al loro posto. Se uno dei due ride dovranno ricominciare.

08. Il saluto difficile (gioco utilizzato per pagare le penitenze o multe)

a) Due giocatori (o due penitenti che devono sdebitarsi), con gli occhi coperti da una benda, vengono mandati in due angoli opposti della sala.

b) Devono cercare di raggiungersi e di stringersi la mano.

Le multe o pegni che devono essere pagati dai giocatori facendo una penitenza, sono inventati per aiutare il capo gioco nel difficile compito di scegliere i giocatori che amano esibirsi. Se un giocatore si rifiuta di fare una penitenza, meglio trovare qualche generoso che si offre al suo posto che rischiare di compromettere l'atmosfera della festa.

