



# I minigiochi dei sette passi

I minigiochi sui sette passi sono giochi rapidi, senza materiali complessi, da fare nei momenti di animazione, tra un'attività e l'altra, come saluto, prima del pranzo o quando ritenete sia più opportuno. Questi giochi possono coinvolgere uno o più ragazzi per squadra e sono un buon modo per dare punti bonus. Pensiamo a questi minigiochi su tre livelli per rendere il gioco inclusivo: generalmente i livelli possono essere pensati sulle fasce d'età, ma anche sul livello di abilità specifiche dei diversi ragazzi (il minigioco deve comunque rimanere lo stesso): livello base, livello intermedio e livello pro.

## DECIDERE

### Slot machine



**Materiali:** palloncini colorati (in alternativa, cartoncini colorati).

#### **Svolgimento:**

Disporre 3 animatori in fila e dare a ciascuno 3 palloncini sgonfi di colori differenti inseriti in un sacchetto, facendo in modo che ognuno abbia tra le mani gli stessi tre colori (ad esempio un palloncino rosso, uno verde e uno giallo). Il bambino si disporrà di fronte ai tre animatori che, una volta dato il via, mischiano i palloncini all'interno del contenitore scelto. Allo stop, annunciato dal bambino, questo estrae un palloncino dal sacchetto di ogni animatore e, se ottiene un tris con tutti i palloncini dello stesso colore, ottiene punti per la propria squadra.

- *Livello intermedio:* aumentare il numero di palloncini a 4 colori diversi.
- *Livello pro:* aumentare il numero di palloncini a 5 colori diversi.

## PREPARARE

### La scarpa in valigia



**Materiali:** ogni bambino gareggia con la sua scarpa,

- uno scatolone/contenitore/vecchia valigia.

#### **Svolgimento:**

Posizionare la "valigia" al centro del campo da gioco ben visibile da tutti. Disporre il bambino che giocherà a qualche metro dalla valigia: la distanza varia in base all'età o all'abilità dei bambini. Al via dell'animatore, il bambino lancia con il piede la propria scarpa all'interno della valigia. Se riesce, ottiene punti per la propria squadra.

- *Livello intermedio:* aumentare la distanza e/o far centro con entrambe le scarpe.
- *Livello pro:* aumentare la distanza e/o bendare il ragazzo.



## La falsa partenza

**Materiali:** nessun materiale.

### **Svolgimento:**

Scegliere diversi bambini (2/3 per squadra) e disporli in linea uno accanto all'altro, simulando la linea di partenza di una gara di corsa. Scegliere una parola che sarà la parola alla quale i bambini devono partire. L'animatore racconta una storia e, quando viene pronunciata la parola stabilita, l'ultimo a partire viene eliminato, fino a quando rimangono soltanto in 2. Nella manche finale vincerà il primo che scatterà alla parola di partenza.

Per questo gioco è indicato scegliere bambini con la stessa età o livello di abilità.

## PARTIRE



## Passo svelto

**Materiali:** conetti.

### **Svolgimento:**

Scegliere un bambino per squadra, disporre al centro formando un quadrato, dandosi le spalle e guardando ognuno in una direzione diversa. Utilizzare dei conetti per segnare la posizione di partenza. L'animatore che tiene il gioco al via conta in ordine crescente e sequenziale partendo dall'uno: a ogni numero detto i bambini devono fare un passo in avanti; quando l'animatore salta un numero, i bambini devono girarsi e tornare di corsa al punto di partenza. Ottiene un punto il primo bambino che raggiunge il proprio punto di partenza.

- *Livello intermedio:* tornare di corsa all'indietro.
- *Livello pro:* scegliere due ragazzi, cammineranno insieme e al ritorno uno prenderà sulle spalle l'altro.

## CAMMINARE



## La meta lontana

**Materiali:** bende, conetti, ostacoli, una bandiera.

### **Svolgimento:**

Costruire un percorso con ostacoli di varia natura e disporre la bandiera in un punto del campo. Per ogni squadra, scegliere 2 giocatori: uno sarà bendato e l'altro invece no. Il giocatore che non è bendato deve guidare con la voce (senza toccarlo o spingerlo) il compagno bendato al fine di aiutarlo a raggiungere la bandiera. Vince la squadra il cui componente bendato arriva per primo alla bandiera.

- *Livello intermedio:* due bendati
- *Livello pro:* piede destro e sinistro legato insieme di due persone diverse.

## ARRIVARE





## Il cerchio magico

**Materiali:** un cerchio da hula hoop per ciascuna squadra.

**Svolgimento:**

Scegliere un bambino per squadra e dotarlo di cerchio da hula hoop. Al via, il bambino si ferma e lancia il cerchio in avanti fino a una linea tracciata per terra, dando al cerchio l'effetto giusto per farlo tornare indietro. Il bambino ottiene il punto se il cerchio raggiunge la linea e viene ripreso nel punto in cui è stato lanciato.

- *Livello intermedio:* aumentare la distanza della linea e far riprendere il cerchio con il piede.
- *Livello pro:* aumentare la distanza e utilizzare due cerchi in contemporanea con due mani differenti.

## RITORNARE



## Il telefono senza fili 2.0

**Materiali:** nessuno

**Svolgimento:**

Scegliere 5 bambini per squadra e disporre in fila indiana seduti per terra. Al bambino in fondo viene detta una parola all'orecchio e lui dovrà scriverla lettera per lettera sulla schiena del compagno davanti e così via. Il bambino in testa alla fila (che sarà l'ultimo a ricevere le lettere sulla schiena) deve dire la parola ad alta voce. Se è giusta la squadra ottiene un punto.

## RACCONTARE

