



KIDS' ATHLETICS

"Kids' Athletics" è il progetto della IAAF rivolto alle fasce dei bambini dai 5 ai 10 anni. Obiettivo del progetto è di promuovere le forme fondamentali delle specialità di atletica leggera tra i giovani praticanti. Il progetto intende inoltre coinvolgere e divertire i giovani, anche con forme di 'team event' da svolgersi a squadre.

Tutto inizia nell'inverno 2013 quando il Comitato Provinciale di Verona, mi conferisce l'incarico di riformare le gare esordienti, chiedendomi di creare una manifestazione ludica che sia maggiormente in linea con i bisogni dell'età giovanile e della crescita dei singoli atleti. Fino ad allora, le manifestazioni si svolgono su modelli in scala delle gare degli adulti, spesso in modalità biathlon, con un tempo di attività per il singolo atleta molto ridotto, a fronte di un tempo speso in pista che spesso supera le due ore.

REGOLE FIDAL PER L'ATTIVITA ESORDIENTI

L'attività è demandata ai Comitati Regionali, ai Comitati Provinciali della Fidal che organizzeranno per queste fasce d'età attività ludiche, nonché da progetti di educazione motoria attivati d'intesa con le scuole del territorio e gli Enti Locali.

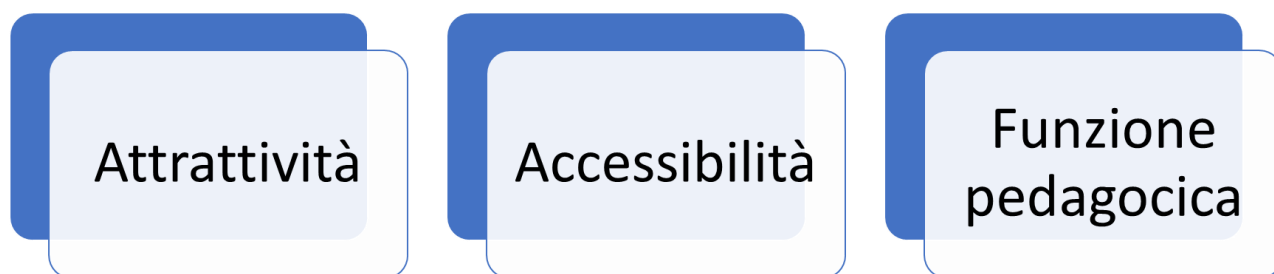
I regolamenti e il programma di attività degli Esordienti sono stabiliti dai rispettivi Comitati Regionali. Notevole dovrà essere l'impulso verso l'attività territoriale in accordo con i rispettivi Comitati Provinciali, che dovranno mantenere costantemente un vivo dialogo con il mondo della scuola. Norme attività FIDAL 2022

GUIDA IAAF KIDS' ATHLETICS

«Sin da tempo immemore i bambini sono affascinati dalla competizione tra di loro e dalla sfida con gli altri. L'atletica, con la sua varietà di eventi, offre una eccellente opportunità per questo tipo di interazione tra coetanei. Affinché l'atletica rimanga una speciale occasione per questi scambi, il compito dei custodi di questo sport è quello di ideare competizioni adeguate ai bambini».

«Nella maggior parte dei casi, le gare dei giovani non sono altro che un modello in scala delle competizioni degli adulti. Questa inadeguata standardizzazione ha portato spesso alla specializzazione precoce che va chiaramente contro i bisogni per uno sviluppo armonioso dei bambini».

TRE PILASTRI



OBIETTIVI IAAF

Trasformare l'atletica nello sport individuale maggiormente praticato nelle scuole del mondo

Permettere ai bambini delle federazioni di prepararsi per il loro futuro nel modo più efficace possibile

OBIETTIVI NOSTRI

Aumentare il tempo in movimento del singolo atleta, portandolo almeno a trenta minuti totali per la fascia di età 7-8 anni, quella della categoria Esordienti B

Offrire un evento completo, prevedendo tutte le specialità dell'atletica (corse, salti, lanci)

Dare a tutti la possibilità di vincere (abilità vs *performance*)

Durata certa e rispetto tassativo degli orari

Divertire atleti e pubblico

Rendere possibile la realizzazione del *Kids Athletics* anche al di fuori della pista (prati, piazze, palestre)

Socializzazione (attraverso gruppi e squadre miste, provenienti da diverse società)

Limitare, nel lungo periodo, il *drop-out* nella fascia d'età 14-16 anni

MODELLO FINALE

ESO C: giochi, staffette, salti, corse in forma prettamente ludica e premio finale per tutti i partecipanti. **DURATA 60 MINUTI**

ESO B: manifestazione a squadre miste, con almeno sei stazioni (due corse, due salti, due lanci), durata 10-12' a stazione. Premio per la squadra vincitrice. **DURATA 1H30'**

ESO A: tetrathlon o pentathlon con gare a punti (almeno una corsa, un salto, un lancio). Premio per i primi dieci classificati. **DURATA 1H30'**

VANTAGGI DEL MODELLO KIDS

- Nessun giudice richiesto
- Coinvolgimento di istruttori, dirigenti, ausiliari, genitori di tutte le società della Provincia
- Possibilità per chi organizza di inventare percorsi, specialità, sfide nuove con la supervisione del CP
- Multilateralità
- Abilities over Performance



GIOCHI POPOLARI

a cura di: Prof. *DINO MASCALZONI*

Il gioco

Il Gioco è una dimensione centrale e pervasiva dell'esperienza infantile, tanto che il diritto al gioco viene riconosciuto nell'articolo 31 della "Convenzione sui Diritti del Bambino": «Gli Stati riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica [...] rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale ed artistica ed incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali».

Al gioco vengono attribuiti un profondo valore educativo ed un ruolo essenziale nella maturazione globale del bambino, in quanto attività favorente lo sviluppo delle varie dimensioni della persona. Il gioco è parte delle fasi evolutive attraverso le quali avviene l'apprendimento dei bambini: fase ludica (gioco), iconica (disegno) e simbolica (astrazione). Il giocare, senza dubbio, si fonda sul principio del piacere e, più tardi, per esercitazione. Posso incominciare a giocare per diletto, ma solo se l'azione che gioco acquista senso, posso continuare a giocare; il piacere (loisir dei francesi) posso posticiparlo ad un momento successivo all'azione che compio

"Nella psicologia dell'apprendimento esiste una legge ben nota, quella di Yerkes-Dodson, la quale stabilisce che quanto maggiore è la complessità della tecnica da apprendere, tanto più basso è il livello ottimale di motivazione richiesto per il più rapido apprendimento.

Sintesi rielaborata delle tappe evolutive del gioco secondo B. Tizard ed altri.(B.Tizard, J.Philips, J.Plewis, "Play in pre school centres" Journal of Child Psychology, Vol.17, 4 ott.1976).

primo livello	gioco solitario	→ (individuale)
secondo livello	gioco parallelo	→ (in gruppo – 1 vs N / N vs 1)
terzo livello	gioco sociale	→ (in gruppo - paradossale)
quarto livello	cooperativo (interattivo non strutturato)	→ (in gruppo)
quinto livello	cooperativo strutturato	→ (in / di coppia – 1 vs 1)
sesto livello	cooperativo con suddivisione di compiti	→ (di gruppo)
settimo livello	cooperativo con suddivisione di compiti e ruoli	→ (di squadra)

Sintesi rielaborata delle tappe evolutive del gioco secondo B. Tizard ed altri.(B.Tizard, J.Philips, J.Plewis, "Play in pre school centres" Journal of Child Psychology, Vol.17, 4 ott.1976).

DINAMICA SOCIALE ATTIVATA (per semplicità si possono indicare sette livelli)

Le dinamiche sociali osservate nelle azioni di gioco e nei giochi possono essere descritte dai termini:

1. individuale: non è implicata dinamica o un'attività con altre persone, l'esperienza è vissuta come esperienza rigorosamente personale o in solitudine;

2. in coppia: non è implicata dinamica o un'attività sociale elaborata o strutturata dai componenti, con altre parole si può dire che la coppia non elabora progetti comuni, pur comparando, a volte, lo scambio delle scoperte e delle produzioni: i risultati e i processi individuali non modificano l'azione dell'altro;

3. di coppia: si osservano forme strutturate di scambio e di progettazioni condivise, le varie attività sono legate da una comune progettazione, realizzazione e verifica dei processi e dei risultati: l'attività individuale è coordinata e condiziona l'azione dell'altro componente della coppia, si perseguono obiettivi di coppia;

4. in gruppo: non è implicata un'attività dinamica sociale elaborata o strutturata dai componenti, prevale l'azione individuale, processi e risultati non condizionano l'azione dei componenti;

5. di gruppo: è implicata un'ampia attività dinamica sociale elaborata o strutturata dai componenti, prevale l'azione collettiva e ruolo nel gruppo, l'azione individuale condiziona processi e risultati del gruppo, si perseguono obiettivi di gruppo;


6. in squadra: non è implicata un'attività dinamica sociale elaborata o strutturata dai componenti, le attività si svolgono all'interno di un gruppo che contrasta o persegue obiettivi comuni o in competizione ad un altro gruppo, l'azione individuale provoca una reazione individuale nell'altro gruppo;


7. di squadra: è implicata un'ampia attività dinamica sociale elaborata o strutturata dai componenti; le attività si svolgono all'interno di un gruppo che contrasta o persegue obiettivi comuni o in competizione con un altro gruppo, l'azione collettiva provoca una reazione collettiva dell'altro gruppo, prevale l'azione collettiva e ruolo nel gruppo, l'azione individuale condiziona processi e risultati del gruppo, si perseguono obiettivi di gruppo.

INDIVIDUALE	UNO vs UNO	UNO vs TUTTI	A COPPIE	DI GRUPPO	PARADOSSALE
AQUILONE	BANDIERA	ANELLI	AIUTO SORELLE	LIBERI TUTTI	ACCHIAPPINO
CALCIO FREESTYLE	ČIOČIAK	CALCIO BOWLING	BETH	BI BALL	GIORNO E NOTTE
CAP SONG	CHI TARDI ARIVA	CAMPANA	CALCIO SIAMESE	PALA RILANCIATA	MURAGLIA CINESE
DIABLO	CERCHIETTI	CERBOTTANA	CANOA	PALLA AVVELENATA	PALA ASINO
FRULLO	CULLA	CICLOTAPPO	CAVALLI E CAVALIERI	PALLA PRIGIONIERA	PALLA FISSA
GIOCOLIERE	ELASTICO	CORDA LUNGA	CORSA A COPPIE	CACCIA AL BIRILLO	QUATTRO CANTONI
JE_GI_CHA_GI	LABIRINTO	CORSA COI SACCHI	ROUDNET		RAGNO E LE MOSCHE
KENDAMA	LOTTA GALLI	CORSA COL CERCHIO		BANDIERA DI LIEGI	SAMPEI
PARKOUR	GATTO E TOPO	FOSSETTE		BIRILLI AL CENTRO	TONNARA
SALTO CORDA	GO BACK	KABADDI		CALCIO SEDUTO	UNO CONTRO TUTTI
STACKING	KUBB	KOZANA		CALCISSIMO	UOMO NERO
SKATEBOARD	MORRA CINESE	LUPO MANGIA FRUTTA			
SLACKLINE	PETECA	MURETTO		BANDIERA GENOVESE	
STREET BOULDER		NASCONDINO		SEGGIOLINO D'ORO	
TAMGRAM	RACCHETTONI	NASCONDINO BARATTOLO		TIRO ALLA FUNE	
YO-YO	SASSOLINI	PAC-MAN		ROVERINO	
TIRO CON L'ARCO	SPEED-BALL	PATATA BOLLENTE		DIECI PASSAGGI	
	WOODY BALL'S BACK	REGINA REGINELLA		PARACADUTE	
	SETTE E MEZZO	SCHIACCIA SETTE			
	TROTTOLE	SETTE PIETRE		GUARDIE E LADRI	
		STREGA COMANDA COLOR		KHO KHO	
		TIRO AI BARATTOLI		KILLER	
		TROU MADAME		LIPPA	
		UNO CONTRO TUTTI		MADBALL	
		UNO, DUE, TRE STELLA		OFFBALL	
		UOMO DI GHIACCIO		PALLA AL RE	
				PALLA BASE	
				PALLA TRA DUE FUOCHI	
				TOCCER/SMOLBALL	
				UCCELLO,ZANZARA CACCIATORE	
				LOTTA AL QUADRATO	
				PALLA TUTTO	
				SCALPO	

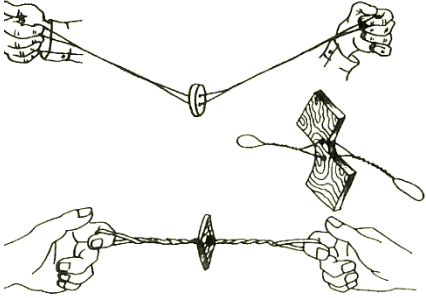



Giochi individuali

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
AQUILONE	1 vs 0	aperti	Necessario per costruire Un aquilone	
OBIETTIVO Costruire il proprio aquilone e farlo volare più a lungo possibile				
DESCRIZIONE Oggi l'aquilone viene anche utilizzato per la ricerca scientifica, la rilevazione dei parametri dell'atmosfera e della meteorologia, per aerofotogrammetria e per trasmissioni radio. Negli ultimi tempi si sono sviluppate nuove discipline sportive che impiegano la forza del vento sfruttando un aquilone, come il windskiating., il kite surf al mare o sui laghi, lo snow kite sulla neve con gli sci ai piedi, il buggy su prato o spiaggia con un apposito triciclo				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CALCIO FREESTYLE	1 vs 0	qualsiasi	1 palla	
OBIETTIVO è l'arte del palleggio acrobatico, eseguita con un pallone da calcio. La disciplina consiste nell'eseguire acrobazie con tutte le parti del corpo eccetto che con le mani.				
DESCRIZIONE I freestylers si cimentano in gesti tecnici chiamati "trick" o combo (sequenze di trick), nei quali si utilizzano tutte le parti del corpo: testa, gambe, petto, collo, schiena; oltre a questo, i trick possono essere eseguiti da posizione eretta, da seduti, da sdraiati, in verticale, ecc.. Gli stili sviluppatisi negli ultimi anni sono essenzialmente due, l'hardcore - in cui prevalgono tecnica, potenza e velocità -, e il "creative", ove invece sono preponderanti la fantasia, la creatività e le nuove idee. Nel corso del tempo nel freestyle è venuta a crearsi un'incredibile varietà di combinazioni; questo ha comportato la necessità di una classificazione dei vari tricks in quattro sottoclassi principali:				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CUP SONG	1 vs 0	tavolo	1 tazza ritmo musicale	
OBIETTIVO I giocatori battono il ritmo definito utilizzando le loro tazze "I'm Gonna Miss Me" Il motivetto fu registrato, quasi un secolo prima e poi ripreso da Anna Kendrick				
DESCRIZIONE Il gioco coppa inizia con una tazza messa a testa in giù davanti a ciascun giocatore. Il gioco può essere singolo o giocato da molti giocatori seduti intorno a un tavolo (spesso è giocato in grandi gruppi). Ogni giocatore possiede una tazza e all'unisono i giocatori battono il ritmo definito utilizzando le loro tazze. Può essere giocato in modo competitivo, in cui il giocatore che commette un errore nel ritmo deve abbandonare il gioco. Il gioco continua fino a quando rimane solo un giocatore. Alcune versioni prevedono delle variazioni dove i giocatori scambiano tazze durante l'esecuzione del ritmo, o giocatori si battono la mano uno con l'altro.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
FRULLO	1 vs 0	qualsiasi	Filo lana di circa 1 m 1 Bottone grosso da 1 cm	
OBIETTIVO Semplice gioco individuale-passatempo. Si usano materiali di recupero: vecchi grossi bottoni o dischi di cartone pesante o di plastica pesante di 10 cm circa di diametro. Può essere usato anche un tronchetto di legno lungo circa 10 cm e del diametro di 1,5/2 cm.				
DESCRIZIONE Sui dischi di cartone e di plastica o sul tronchetto di legno vanno praticati due fori a 1 cm di distanza, nella parte centrale. Nei bottoni si utilizzano i fori esistenti. Si fa quindi passare uno spago leggero in entrambi i fori. Le due estremità dello spago vanno legate assieme, così da formare in anello di 50 centimetri circa. Si prendono le due estremità dell'anello di spago, con al centro il disco, si fa girare il disco su se stesso e quindi si tirano le estremità dello spago, passate nelle dita, e si rilasciano, alternativamente. Il disco girerà vorticosamente e sembrerà di tirare un elastico. Praticando dei fori sul disco si potranno avere anche "effetti sonori".				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
GIOLIERE	1 vs 0	qualsiasi	3 foulard	
OBIETTIVO • Qual è il sistema migliore? Dove è meglio guardare; in alto, in basso, davanti a sé?				
DESCRIZIONE				


Lanciare i fazzoletti con regolarità; destra, sinistra,destra ...• Lancio incrociato dei fazzoletti, ovvero da destra a sinistra e viceversa.


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
JE GI CHA GI	1 vs 0	qualsiasi	1 al Jegi	
OBIETTIVO Vince colui che effettua il maggior numero di consecutivi. Con un gioco di gruppo, i giocatori stanno in un cerchio e a turno calcianno "al Jegi."				
DESCRIZIONE In Corea, i bambini giocano solitamente da soli o con gli amici nelle stagioni invernali. Il giocatore palleggia al jegi nell'aria e lo mantiene in alto calciandolo con la parte laterale del piede per evitare che cada a terra. Due o più persone possono competere in giochi individuali o può team .				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
KENDAMA	1 vs 0	qualsiasi	1 kendama o bilboquet	
OBIETTIVO Lo scopo del gioco è far incastrare la palla nel bastone più volte possibile e nel minor tempo possibile.				
DESCRIZIONE Il biboquet è costituito da un bastoncino, o asta, piatto o appena concavo ad una delle estremità ed appuntito dall'altra. A ,età bastoncino è fissato un cordone che regge una palla munita di foro o un anello. il giocatore dovrà riuscire a far incastrare la palla nel bastoncino. Solitamente vince chi riesce a incastrarla più vlte in un tempo prefissato.				

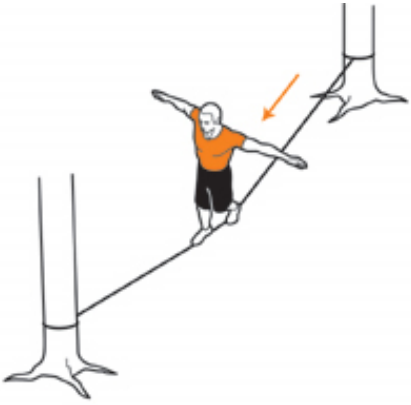
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
DIABLO	1 vs 0	strada	1 diablo	
OBIETTIVO Il gioco del diablo consiste essenzialmente nell'effettuare vari trick (trucchi) in diverse combinazioni e ripetizioni (routine).				
DESCRIZIONE Sono qui elencati i trick di base fondamentali: Lancio - Consiste nel lanciare in alto il diablo e riprenderlo. Suicidio - Lasciare le bacchette temporaneamente per poi riprenderle. Grind -consiste nel lanciare il diablo e farlo girare sulla bacchetta. Ascensore -consiste nel fare un nodo al diablo tirare la corda in				

verticale e il diavolo tende a salire. **Frusta**-consiste nel tirare in aria il diavolo e riprenderlo con una frustata di bacchette. **Cat's Cradle** -esistono vari modi per effettuare questo trick. Consiste nel creare una croce con il filo e far saltare il diavolo sopra di essa.

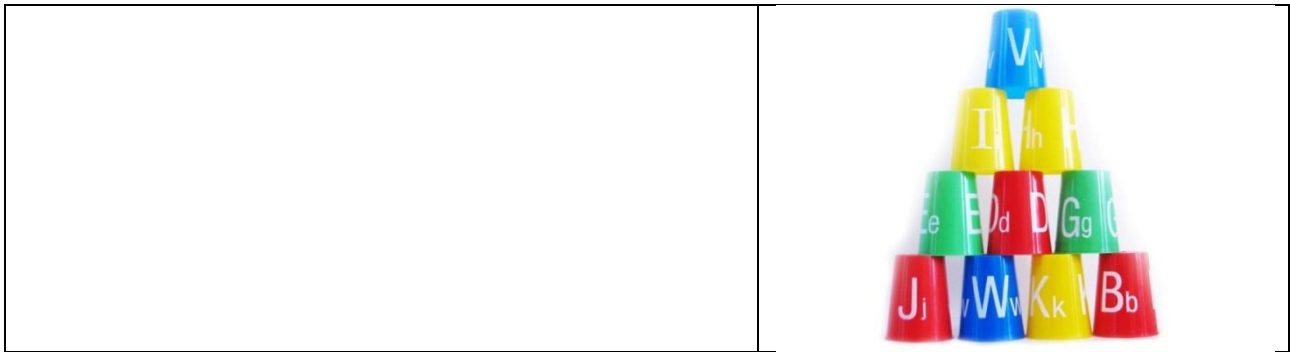
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PARKOUR	1 vs 0	ambiente urbano	Ostacoli naturali	
OBIETTIVO L'obiettivo principale del parkour è quello di arrivare in maniera più fluida e veloce possibile da un punto A ad un punto B, superando ostacoli e barriere circostanti.				
DESCRIZIONE Ogni traucer, stabilisce un percorso che può variare per difficoltà e attraverso movimenti veloci e fluidi cerca di raggiungerlo, facendo attenzione nel superare in maniera efficace le barriere e gli ostacoli che si contrappongono a lui. Non esistono vere e proprie regole, in quanto ogni atleta è libero di scegliere il modo in cui arrivare alla destinazione. E' una competizione con se stessi per superare le proprie paure e i propri limiti mentali e fisici.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SALTO CORDA/ AGILITY ROPE	1 vs 0	qualsiasi	1 funicella	
OBIETTIVO Il salto con la corda è di fatto un allenamento cardio fitness completo. Far lavorare il cuore ma anche le gambe (soprattutto nei polpacci), i glutei, le braccia (in particolare nelle spalle), il petto e busto.				
Si può usare anche l'Agility Ladder: Scaletta per allenamento				
DESCRIZIONE 1. Salto classico a piedi uniti. Con i piedi divaricati all'altezza dei fianchi, afferra le estremità della corda, che deve essere appoggiata sul pavimento, dietro i talloni. Con un movimento fluido, fai ruotare la corda verso l'alto, deve oltrepassare la testa e poi tornare al pavimento. A questo punto, pronta a saltare. Atterra dolcemente sugli avampiedi e continua l'esercizio. 2. Come i pugili. Salta, e poi atterra sull'avampiede sinistro. Continua a far ruotare la corda senza appoggiare il piede destro a terra. Quando poi la corda torna di nuovo a terra, salta e atterra sul piede destro. Continua l'esercizio, alternando i piedi. 3. La sciatrice. (salti laterali) 4. Su con le ginocchia. (corsa skipp) 5. Intreccio. (incrocando le braccia) 6. Tallone/Dita (apertura sagittale) 7. Doppio giro (due giri)				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SKATEBOARD	1 vs 0		tavola munita di 4 ruote	
OBIETTIVO Praticare lo skateboarding, uno sport nato in California negli anni sessanta. Un praticante dello skateboarding è detto <i>skater</i> .				
DESCRIZIONE Lo sport è composto da molte specialità, tra le quali le più importanti sono lo <i>street-skating</i> , il <i>vertical-skating</i> , le specialità di "velocità" (tra cui lo slalom skateboarding, lo <i>slalom boardercross</i> , il <i>downhill</i> , lo <i>streetluge</i>), il <i>longjump</i> e il <i>freestyle</i> . La forma e la dimensione della tavola, e il tipo di accessori, differiscono in base alla specialità praticata.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SLACKLINE (pron. <i>Sslèclàin</i>)	1 vs 0		1 paranco 2 ancoraggi alle estremità fettuccia da 5 mm x 5 / 30 m	
OBIETTIVO Portare al limite il senso dell'equilibrio e la coordinazione motoria				
DESCRIZIONE <i>Slacklining</i> (cioè andare sulla <i>slackline</i>) è semplicemente camminare su una fune o fettuccia più o meno elastica (di qui la buffa traduzione letterale in italiano: filolasco) tesa tra due sostegni a distanza dai 5 ai 30 metri circa, ad una altezza da terra contenuta (da 50 cm. a un metro, normalmente), in modo da garantire un ragionevole margine di sicurezza e incolumità. Quando si vuole praticare lo <i>slacklining</i> regolarmente, è d'obbligo l'uso della fettuccia piatta. Le larghezze più comuni vanno da 30 a 50 mm. Per tendere le fettucce ormai la maggioranza degli <i>slackliner</i> usa un cricchetto (<i>ratchet</i>).				


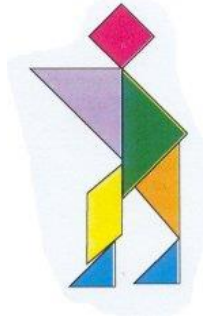
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
STACKING	1 vs 0	tavolo	12 cups	
OBIETTIVO Riuscire a comporre e a scomporre una piramide di bicchieri di plastica nel minor tempo possibile, alternando mano destra e mano sinistra				



DESCRIZIONE

Lo sport stacking s’impara facilmente. Lo SportStacking è praticabile ovunque ci sia un piccola superficie (tavolo) e si abbia a disposizione il kit flashcups(borsina di 12 cups/bicchieri/tappetino antiscivolo e timer). Aiuta la concentrazione Lo SportStacking aiuta a dedicarsi con attenzione ai movimenti, coordinandoli per raggiungere l'obiettivo. Facilita la concentrazione e il coordinamento. Sviluppo capacità motorie. Con entrambe le mani si montano a piramide tre bicchierini chiamati FLASHCUPS. Il gioco aiuta a sviluppare le capacità motorie e di coordinamento occhio-mano. Torri a tre e a sei elementi. Le torri possono essere composte e scomposte sia sul pavimento, sulle panchine (inginocchiandosi davanti), su cassoni svedesi o supporti analoghi. Prima di iniziare, si consiglia di disporre gli allievi in semicerchio davanti ad un tavolo su cui vengono mostrate le varie combinazioni. È buona regola, introdurre dapprima gli allievi alle regole di base della torre a tre elementi e della disciplina del «3-3-3». L’esercizio consiste nel riuscire a comporre velocemente e senza commettere errori una struttura a tre piani. Una volta acquisita la tecnica della forma di base si passa alla tappa successiva: la composizione della «torre a sei elementi». La torre a sei elementi rappresenta invece la prima difficoltà dello sport stacking. Durante la fase di composizione bisogna afferrare tre bicchieri con la mano destra e per riuscirci è necessario trattenere il bicchiere superiore con pollice, indice e medio, mentre gli altri due bicchieri rispettivamente con anulare e mignolo. Per poter disporre i bicchieri in modo corretto e senza perdite di tempo è necessario maneggiarli delicatamente (evitare di comprimerli).

NOME STREET BOULDER	GIOCATORI 1 vs 0	SPAZI	MATERIALI assenza di attrezzature tecniche	IMMAGINE 
<p>OBIETTIVO L'atleta è chiamato a svolgere pochi, difficili movimenti arrivando ad una altezza massima di pochi metri in un contesto urbano senza che sia richiesto l'uso di attrezzature tecniche.</p>				
<p>DESCRIZIONE I climbers devono arrampicarsi da un punto A a un punto B di un qualsiasi edificio urbano. Questo può essere un palazzo, un ponte, una parete, un muro.</p>				


NOME TANGRAM	GIOCATORI 1 vs 0	SPAZI tavolo	MATERIALI 7 pezzi tan	IMMAGINE
OBIETTIVO I sette tan, che costituiscono il Tangram: 1 quadratino, 1 parallelo_gramma ed i 5 triangolini , possono costituire due differenti insiemi o dare vita a numerose forme				
DESCRIZIONE Non è difficile costruirsi un Tangram in cartoncino spesso seguendo queste indicazioni, ma naturalmente troverete senza difficoltà in commercio un Tangram di legno, o altro materiale idoneo.				

NOME TIRO CON L'ARCO	GIOCATORI 1 vs 0	SPAZI delimitati	MATERIALI 1 arco Frecce a ventosa 1 bersaglio	IMMAGINE
OBIETTIVO L'arco viene oggi considerato un attrezzo sportivo con il quale è possibile fare pratica in spazi ampi o relativamente ridotti per cui occorre ricordarne anche l'eventuale pericolosità qualora non si rispettino le fondamentali norme di sicurezza che vengono insegnate a tutti coloro che decidono di intraprendere questo tipo di sport. A seconda dell'occhio dominante esistono archi per tiratori di destro e archi per mancini. Gli archi destri si impugnano con la mano sinistra e la destra si occupa di mettere in tensione la corda, mentre per i mancini l'impugnatura sarà esattamente speculare.				
DESCRIZIONE Posizione: Per avere una postura di tiro occorre un buon appoggio sul terreno, con la distanza tra i piedi uguale alla larghezza delle spalle. Il posizionamento del corpo dell'arciere verso il bersaglio viene detto <i>sagittale</i> . Preparazione per la pre-carica: La fase nella quale viene sistemata la freccia nell'arco e incoccata sulla corda. La presa dell'arco: Il punto di pressione della mano sull'impugnatura deve trovarsi sempre nella stessa posizione così che l'arco reagisca sempre in uguale maniera e l'uscita della freccia non venga disturbata. Aggancio della corda: la prima falange del dito indice e dell'anulare vengono posizionati davanti alla corda e la falange del dito medio dietro la stessa. Trazione: Questo movimento viene svolto a carico dei muscoli scapolo-omerali e toraco appendicolari; deve avvenire in modo lento e fluido, portando il braccio della corda all'indietro in linea retta fino al punto di contatto con il viso.				

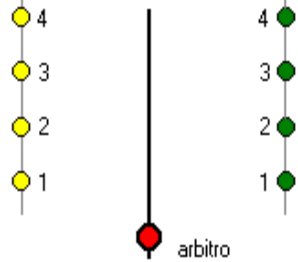
Ancoraggio: può essere di due tipi, centrale o laterale, a seconda delle caratteristiche antropometriche dell'arciere. In ogni modo il miglior ancoraggio si ha quando la corda tocca tre punti sul viso (mento, labbra e centro naso).

Mira: Può essere fatta con un solo occhio aperto o con entrambi. In assenza di una forte dominanza è possibile mirare con tutti e due.


Rilascio: È una azione naturale che è la conseguenza del rilassamento delle dita dopo essere state in tensione. In questa fase bisogna imparare a non porre attenzione sul rilascio ma farlo avvenire da sé.

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
YO YO	1 vs 0	qualsiasi	yo-yo in metallo, plastica e vetro	
OBIETTIVO Eseguire il maggiore numero di tricks sfruttando la forza cinetica rotazionale e traslazionale che si accumula al suo lanci				
DESCRIZIONE La cultura dello yo-yo è andata via via crescendo, tanto da dividersi in diversi stili, da far ascendere alla fama degli abili giocatori, fino all'organizzazione di diversi contest nazionali, europei e mondiali. Ogni giocatore può inventarsi svariati tipi di tricks. Più complicati e puliti sono, più sono efficaci per vincere le eventuali sfide nei contest.				

Giochi uno contro uno

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
BANDIERA	1 vs 1	qualsiasi	1 foulard N giocatori	
OBIETTIVO Prendere il fazzoletto tenuto per un pizzo dall'arbitro e cercare di rientrare dietro la propria linea di partenza prima che l'avversario possa toccarlo				
DESCRIZIONE Vengono tracciate alla stessa distanza dalla riga dell'arbitro (in genere da 6 a 15 metri a seconda dello spazio a disposizione) altre due righe, una da una parte e una dall'altra. Queste rappresentano le righe di base delle due squadre, la cosiddetta linea di partenza. L'arbitro chiama un numero a caso. I giocatori che hanno assegnato lo stesso numero chiamato devono correre a prendere il fazzoletto. Basta poco e via fino alla propria base. Ma attenzione, ricordatevi che se l'avversario vi tocca il punto va alla sua squadra				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CERCHIETTI	1 vs 1	libero	4 asticcioline 1 cerchietto	

<p>OBIETTIVO Prendere al volo il cerchio tirato dall'altro giocatore</p>	
---	--

DESCRIZIONE
Per giocare servono quattro asticcioline ed un cerchietto. I due giocatori si mettono di fronte; uno mette le braccia incrociate e alte, tenendo in mano due asticcioline anch'esse incrociate. Sulle asticcioline c'è un cerchietto che vola quando il giocatore dà lo slancio, aprendo le braccia. Quando il primo giocatore tira il cerchio, l'altro deve riprenderlo infilandolo con un'asticciolina.

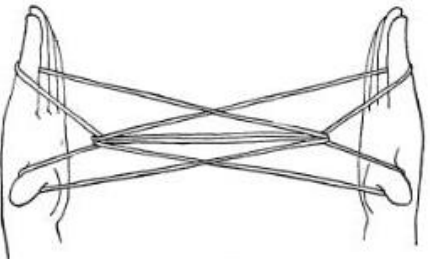
<p>NOME ČIOČIAK</p>	<p>GIOCATORI</p>	<p>SPAZI</p>	<p>MATERIALI 1 bastone di 80 1 birillo 15 cm 1 tavola di legno inclinata.</p>	<p>IMMAGINE</p> 
<p>OBIETTIVO Riuscire a totalizzare il maggior numero di punti</p>				


DESCRIZIONE
Due giocatori, uno munito di un bastone e l'altro senza che viene detto "Calo". Il birillo viene posizionato sulla tavola di legno inclinata. Il giocatore, da una distanza di circa 3 metri, cerca di colpire il birillo sulla tavola di legno e se ci riesce corre verso il proprio bastone, mentre il "Calo" corre verso il birillo. Il colpo si ritiene compiuto solo se il giocatore riesce a recuperare il bastone prima che il "Calo" recuperi il birillo. Se il colpo è valido il giocatore col bastone continua a lanciare altrimenti c'è il cambio di ruolo. Ogni colpo riuscito porta al lanciatore 2 punti, e ogni colpo fallito assegna al calo avversario 2 punti.

<p>NOME CHI TARDI ARRIVA</p>	<p>GIOCATORI 1 vs 1</p>	<p>SPAZI piano</p>	<p>MATERIALI 1 fazzoletto N giocatori</p>	<p>IMMAGINE</p> 
<p>OBIETTIVO Non diventare "uovo marcio" e sedersi al centro del cerchio, rimanendo inattivo fino a che un altro giocatore, che avrà compiuto lo stesso errore, non verrà a sostituirlo.</p>				


DESCRIZIONE
Seduti in terra in cerchio, un solo giocatore si trova all'esterno ed ha il fazzoletto in mano. Il giocatore con il fazzoletto corre o cammina attorno al cerchio nel suono di marcia che lui sceglie. Ad un certo punto lascia cadere senza farsene accorgere, il fazzoletto a terra, alle spalle di un compagno seduto. Il giocatore che ha il fazzoletto dietro di sé lo trova cercandolo con le mani (senza voltarsi). Allora si alza e insegue il compagno cercando di colpirlo con il fazzoletto (in altre versioni gira attorno al cerchio in senso inverso al compagno), prima che questi sia riuscito a completare il giro e a sedersi nel posto rimasto libero. Se l'inseguimento ha esito positivo, cioè l'inseguito viene colpito con il fazzoletto prima di essersi seduto, questi riprende il fazzoletto e continua il gioco, girando sempre all'esterno del cerchio. Se l'inseguimento ha esito negativo, tocca al giocatore chiamato in causa a rimanere con il fazzoletto all'esterno del cerchio, per scegliere a sua volta un compagno. Il giocatore che ha il fazzoletto dietro di sé non si accorge di averlo, fino a che non è avvertito dal giocatore che ha intanto terminato un giro completo attorno

al cerchio. In questo caso diventa "uovo marcio" e si siede al centro del cerchio, rimanendo inattivo fino a che un altro giocatore, che avrà compiuto lo stesso errore, non verrà a sostituirlo.

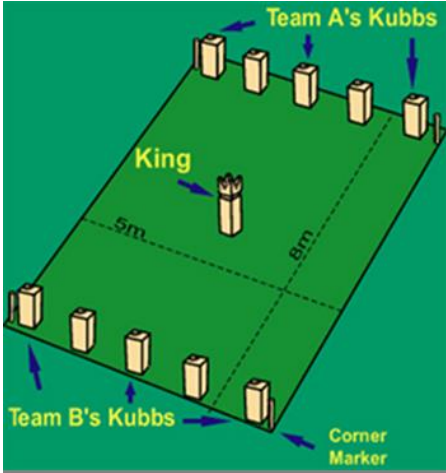
NOME CULLA	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI 1 Cordicella da circa 1m 2 Giocatori	IMMAGINE
OBIETTIVO Creare diverse figure mettendo l'altro giocatore nell'impossibilità di continuare.				
DESCRIZIONE Esso si pratica con una cordicella che, maneggiata abilmente dal movimento delle dita, può assumere diverse figure. Alla fine di ogni serie di figure si ritorna alla posizione iniziale. In passato alcune canzoncine e il battito delle mani ritmato accompagnavano le varie fasi esecutive. E' un gioco che richiede una buona coordinazione oculo - manuale unita ad una curata padronanza di forme astratte.				

NOME ELASTICO	GIOCATORI 1 vs 1	SPAZI marciapiede o un prato	MATERIALI 3-4 metri di elastico	IMMAGINE
OBIETTIVO Il turno del saltatore termina al primo errore. Al suo posto uno dei due pali. Quando sarà di nuovo il suo turno riprenderà da dove aveva sbagliato precedentemente.				
DESCRIZIONE Livello1- piedi pari (PP) dentro l'elastico - i due piedi esterni all'elastico, ritorno PP dentro l'elastico - piede dx fuori e piede sx dentro, ritorno PP - piede sx fuori e piede dx dentro, ritorno PP - i due piedi sopra l'elastico, ritorno PP - dall'interno saltellare divaricando l'elastico, ritorno PP - all'esterno dell'elastico divaricando le gambe - sempre dall'esterno saltello e avvicinare i lati dell'elastico - PP dentro l'elastico - PP fuori dall'elastico Livello 2 Altezza dell' elastico alle ginocchia. Ripetere la sequenza Livello 3 Altezza dell' elastico alle cosce. Ripetere la sequenza Livello 4 Elastico veloce. Ripetere la sequenza in velocità Livello 5 Terziglio. I pali formano con l'elastico un otto alle caviglie Livello 6 Terziglio alle ginocchia: pali a gambe unite				

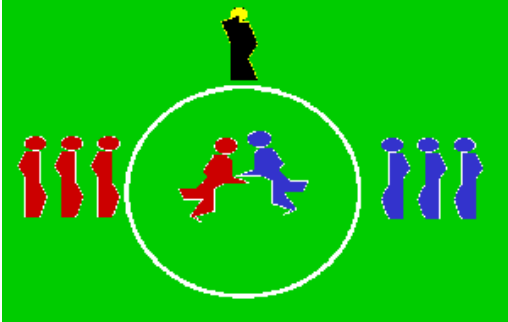
Livello 7 Salti speciali: RITORTO (a esse), A ROMBO (figura geometrica), DEL CONIGLIO (lato dx portato a sx con le punte)

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
GATTO E TOPO	1 vs 1	qualsiasi	nessuno	
OBIETTIVO Vince al termine di un determinato tempo chi riesce a catturare il "topo"				
DESCRIZIONE Un campo da pallavolo come terreno da gioco. Alle estremità del campo c'è la linea magica di trasformazione che toccata "trasforma" i topi in gatti e viceversa. Al via il topolino che parte inizialmente dalla linea di centro campo dovrà correre verso la linea di fondo campo. Il gatto devono prendere i topi ma dovranno far attenzione alla trasformazione (quando il topo tocca la riga di fondo) poiché diventerà topo e dovrà invertire la marcia nel tentativo di raggiungere la propria linea di fondo per una nuova trasformazione. Ma attenzione se i topi vengono presi dai gatti nel tragitto perdono un punto.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
GO BACK	1 vs 1	6 x 9 m rete 90 cm	2 racchette 1 palla tennis	
OBIETTIVO Far rimbalzare la pallina nel campo avversario dopo che questa ha seguito una traiettoria con scavalco della rete. Se quest'obiettivo è raggiunto si ottiene un punto, mentre se il tiro finisce sulla rete o sotto, troppo largo o troppo lungo il punto viene ottenuto dall'avversario.				
DESCRIZIONE Si gioca tutto al volo, nel singolare, e i giocatori devono lanciare la palla all'avversario con un solo colpo; mentre nel gioco in coppi i giocatori possono preparare una tattica e concluderla con tre tocchi totali. Si gioca un numero a scelta di set (al meglio degli 1 o dei 3) vinti dal primo giocatore che segna 21 punti. Il servizio deve essere fatto da dietro la linea di fondo, con un rimbalzo e la palla deve cadere all'interno della metà campo avversaria sulla diagonale. In caso di errore si ha a disposizione una seconda battuta. Cambio palla ogni 3 servizi.				


NOME KUBB	GIOCATORI 1 vs 1	SPAZI 5x8 m	MATERIALI 1 re 10 kubb 6 bastoni	IMMAGINE 
OBIETTIVO Lo scopo è di abbattere tutti e cinque i Kubb disposti sulla linea di fondo della squadra avversaria colpendoli con i bastoni da lancio e successivamente abbattere nello stesso modo il re.				
DESCRIZION Dopo che la prima squadra ha lanciato i 6 bastoni e non abbia abbattuto nessun Kubb, i bastoni da lancio passano agli avversari che a loro volta tenteranno di abbattere i Kubb dei rivali; si procede in questo modo finché uno dei due contendenti non riesce ad abbattere almeno un Kubb, in questo caso una volta terminato di lanciare tutti i bastoni rimasti il gioco procede con la squadra che ha subito l'abbattimento di uno o più Kubb, che si posiziona con i piedi dietro alla propria linea di fondo e li lancia nella metà campo avversaria . Quando ritornerà il proprio turno di lancio non potrà abbattere i Kubb avversari disposti a fondo campo finché non avrà abbattuto i propri Kubb che aveva lanciato nella metà campo avversaria. Se non si riescono ad abbattere questi "nuovi" Kubb con i sei bastoni di lancio disponibili, il turno passa all'avversario che non tirerà più dalla linea di fondo campo ma bensì dalla linea ideale parallela a quella di fondo segnata dal Kubb più vicino alla linea di metà campo rimasto in piedi.				
NOME LABIRINTO	GIOCATORI 1 vs 1	SPAZI piano	MATERIALI nessuno	IMMAGINE a) ○—○—○ ○—○—○ ○—○—○ b) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
OBIETTIVO Vince al termine di un determinato tempo chi riesce a catturare il "topo"				
DESCRIZIONE Un giocatore è il "gatto", uno è il "topo", nove sono il "labirinto". I giocatori che formano il "labirinto" si dispongono su 3 file (vedi figura). Questi giocatori devono tenere le braccia aperte				


a " T " in modo da sfiorare le mani dei propri vicini a destra e a sinistra, davanti e dietro. All'inizio del gioco il "labirinto" si mette nella disposizione "del gatto". A questo punto il "gatto" cercherà di prendere il "topo". Per aiutarsi il "gatto" può cambiare la disposizione del "labirinto" da "a" in "b" e da "b" in "a" gridando "gira". In questo modo può intrappolarlo e prenderlo.

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
LOTTA DEI GALLI	1 vs 1	circonferenza campo pallacanestro	nessuno	
OBIETTIVO Vince chi riuscirà a rimanere piegato e a far cadere l'avversario o a fargli poggiare le mani a terra o a farlo uscire dal cerchio.				
DESCRIZIONE L'arbitro chiamerà un numero e i due giocatori associati a questo numero dovranno disporsi al centro del cerchio. Per avanzare o indietreggiare si può solamente saltellare sui piedi. Perché il gioco risulti divertente è consigliabile numerare i giocatori in modo che si incontrino persone di pari abilità. Si possono prevedere livelli differenti sfruttando le circonferenze del campo di pallacanestro.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
RACCHETTONI	1 vs 1	Superficie sabbia, erba cemento 4,5 x14,5 m	Pallina 2 racchettoni rete h 1,70	
OBIETTIVO				
DESCRIZIONE Il punti si calcolano come nel tennis ed il match si divide in 1, 3 o 5 set. I gioco dei racchettoni può essere giocato in partite di 1, 3 o 5 set. Ogni set si compone di 6 giochi ma, per poterselo aggiudicare, un giocatore deve avere un margine di vantaggio di due giochi sull'avversario. Un set può quindi terminare sul punteggio di 6-4 ma non di 6-5 (in tal caso si continua a giocare finché una delle squadre non si aggiudica due giochi di seguito).				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SPEED BALL	1 vs 1	Ogni tipo di superficie interna ed esterna	1 base 1 albero 1,70 m 1 pallina con la corda 1,05 m 2 racchette.	

<p>OBIETTIVO Colpire la palla, nel super-solo il maggior numero di volte, nel singolo e nel doppio colpirlo quando si trova nel proprio campo.</p>	
<p>DESCRIZIONE Una pallina in gomma gira intorno ad un palo metallico (alto 1,70 metri) che è unito da un filo di nylon lungo 1,70 metri. Il filo è annodato al palo da un cappio o ad un anello di plastica liberamente girevole. Il palo è fissato ad una base che pesa dai 40 ai 90 kg. La palla viene colpita con una racchetta rigida di plastica formata da un piccolo manico ed una corda di circa 25 cm di diametro. I giocatori devono alternarsi nel colpire il disco. Le regole differiscono in base al numero di giocatori: nel SUPER SOLO (un giocatore) l'obiettivo è colpire la palla il maggior numero di volte in un minuto.</p>	


<p>NOME WOODY BALL'S BACK</p>	<p>GIOCATORI 1 vs 1</p>	<p>SPAZI Ampio e piano</p>	<p>MATERIALI 2 Racchette 1 woody ball's back</p>	<p>IMMAGINE</p> 
<p>OBIETTIVO Non vi sono regole definite per questa tipologia di gioco, in quanto nato per puro divertimento. Si può adottare il punteggio del tennis per determinare la durata di una partita ed il vincitore</p>				
<p>DESCRIZIONE Il "woodyball's back station" è una stazione fissa a terra con una pallina legata ad un elastico lungo, che permette alla sfera di ritornare verso di noi una volta colpita. Colpendo la pallina con la maggiore forza possibile si cerca di direzionarla verso il campo avversario inducendolo all'errore. La palla può compiere un solo rimbalzo al ritorno.</p>				

<p>NOME PETECA</p>	<p>GIOCATORI 1 vs 1</p>	<p>SPAZI qualunque con rete</p>	<p>MATERIALI Base 5 cm H 20c m 4 penne Peso: 40 gr.</p>	<p>IMMAGINE</p>
--------------------------------------	------------------------------------	--	--	------------------------

<p>OBIETTIVO Vincere due set e quindi la partita</p>	
<p>DESCRIZIONE Peteca è giocato al meglio delle tre partite, singole o doppie. Il primo giocatore (o la prima coppia) che segna dodici punti vince il set. Una partita può durare solo un massimo di venti minuti. Se nessuna delle due parti hanno raggiunto il punteggio richiesto, la vittoria è data alla squadra con il maggior numero di punti. La Peteca deve essere colpita con una sola mano e deve passare sopra la rete incrociandola verso il lato opposto. Il battitore rimane lo stesso fino a quando il servizio non cambia. Un punto può essere vinto solo con la squadra al servizio.</p>	

<p>NOME MORRA CINESE</p>	<p>GIOCATORI 1 vs 1</p>	<p>SPAZI qualunque</p>	<p>MATERIALI La mano</p>	<p>IMMAGINE</p> 
<p>OBIETTIVO Sasso (o Roccia o Pietra): la mano chiusa a pugno. Carta (o Rete): la mano aperta con tutte le dita stese. Forbici: mano chiusa con indice e medio estesi a formare una "V".</p>				
<p>DESCRIZIONE Lo scopo è sconfiggere l'avversario scegliendo un segno in grado di battere quello dell'altro, secondo le seguenti regole: Il sasso spezza le forbici (vince il sasso) Le forbici tagliano la carta (vincono le forbici) La carta avvolge il sasso (vince la carta)</p>				

<p>NOME KONKERS</p>	<p>GIOCATORI 2 vs 2</p>	<p>SPAZI qualunque con rete</p>	<p>MATERIALI .</p>	<p>IMMAGINE</p>
<p>OBIETTIVO</p>				
<p>DESCRIZIONE</p>				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SASSOLINI	1 vs 1	qualsiasi	5 sassolini o nocchie	
OBIETTIVO Completare la sequenza.				
DESCRIZIONE <p>Il gioco ha bisogno di 5 sassolini di piccole dimensioni (1 di loro un pò diverso lo chiameranno “padre”). A turno, i giocatori eseguono diverse sequenze: quando sbaglia, esegue al giocatore successivo. vince chi riesce a completare tutte le azioni.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Con i sassolini sul pavimento, getta il padre, e mentre è in aria, prende un sassolino e ancor prima che il padre cada a terra. Quindi lo stesso per gli altri tre (uno alla volta). 2. Facciamo lo stesso movimento, ma prendendo due sassolini in una sola volta. 3. Facciamo lo stesso movimento, ma prendendo tre pietre in una sola volta 4. Lo stesso, ma prendendo le 4 pietre insieme. 5 Bridge- Con il pollice e le dita estese a forma di ponte, ogni volta che si lancia il padre, un sassolino deve passare sotto un “ponte”. 6 Il Pozzo- Con il padre all'interno del pugno semichiuso, pollice in su mignolo sul tavolo, un sassolino viene lanciato l'aria e ripreso nell'incavo del pugno sopra il padre. Idem per gli altre tre sassolini 7 La montagna-Mettete il palmo della mano sinistra sostenuto sul tavolo (la montagna), i 4 sassolini suo lato destro allineati e distanziati. Mentre il padre è in aria, spostare la mano sinistra tra il primo e secondo sassolino. idem sino dopo il quarto. 8 La stalla-Mettiti nella sua mano sinistra appoggiata sul tavolo, palmo verso il basso con le dita estesi e aperti. Mentre il padre è in aria i sassolini saranno spinti fra le dita in tutte le posizioni. Poi stringerli bene con le dita e sollevare a mano senza nessuno cada. 9 spazza la casa-Metti la tua mano sinistra sul tavolo a formare una grotta. Mentre il padre è nell'aria, mettere all'interno della cavità della mano i 4 sassolini. 10. il fazzoletto – Mentre il padre è in aria deve prendere un sassolino e portarlo in un angolo di un ipotetico fazzoletto; idem con gli altri tre in angoli diversi. 11 Il ragno -Mettere il dorso della mano sinistra sul tavolo , con 5 dita sollevate, imitando un ragno. Mentre il padre è aria deve mettere un sassolino alla volta sul palmo in modo da poter stringere alla fine tutti i sassolini insieme nella mano sinistra. 12 La diga -Metti la tua mano sinistra sul tavolo a formare una barriera. Mentre il padre è in aria si porta un sassolino da destra a sinistra della diga. Idem sino al quarto. 				

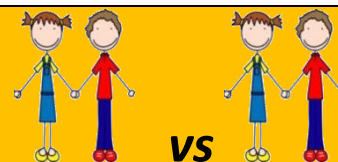
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SETTE E MEZZO	1 vs 1	liberi	1 gesso monete o noci o tacchi di scarpa	
OBIETTIVO Lo scopo di fare sette e mezzo				
DESCRIZIONE				

si traccia a terra uno schema come quello in figura e, alla distanza di circa 4 metri si traccia una linea: Il primo lanciatore con 3 monete o scarpe comincia a lanciarle, da dietro la linea dei 4 metri, con lo scopo di fare sette e mezzo. Facendo cadere la moneta o la scarpa dentro uno dei quadrati ottiene il punto indicato, facendola fermare a cavallo di una qualsiasi riga ottiene il mezzo punto.

NOME TROTTOLE	GIOCATORI 1 vs N	SPAZI liberi	MATERIALI trottola	IMMAGINE 
OBIETTIVO Far roteare la propria trottola più a lungo dell'avversario				
DESCRIZIONE Il giocatore avvolge, in modo ben serrato uno spago lungo le scanalature della trottola, quindi la lancia a terra trattenendo il capo dello spago che svolgendosi scarica sul giocattolo una forza rotatoria che permette alla trottola di girare vorticosamente, poggiando ritta sul proprio perno. Mentre la trottola gira, i concorrenti la possono far salire sulla mano. Per decretare il vincitore della competizione vi sono vari metodi. Di solito vince semplicemente chi ha fatto roteare a terra la trottola per il maggior tempo (strummèlè 'nterra). A volte si traccia un cerchio a terra e si cronometra il tempo in cui la trottola gira all'interno del cerchio (strummèlè 'ncerchie). Nel caso in cui c'è la "presa in mano" si calcola il tempo durante il quale l'oggetto ruota sulla mano (strummèlè 'mmane). In alcune aree la trottola è fatta girare sul dorso della mano, in altre sul palmo. Si può giocare da soli oppure in squadre. Nel secondo caso i tempi validi sono la somma dei tempi degli appartenenti alla stessa squadra. Nelle competizioni a squadre, queste ultime dovranno essere composta da tre giocatori: uno per ogni specialità ('nterra – 'ncerchie – 'mmane).				

NOME STREGA COMANDA COLOR	GIOCATORI 1 vs N	SPAZI liberi	MATERIALI NESSUNO	IMMAGINE 
OBIETTIVO Rimanere in gioco evitando di essere la strega				
DESCRIZIONE Viene stabilito un giocatore che prende denominato "strega". Al comando della strega, i giocatori corrono liberamente all'interno del campo in maniera casuale, al suo grido (dirà un colore) tutti i ragazzi dovranno toccare il più velocemente possibile un oggetto di colore uguale a quello ascoltato; chi rimane fuori e viene toccato dalla strega ne prenderà il posto.				

Giochi in coppia

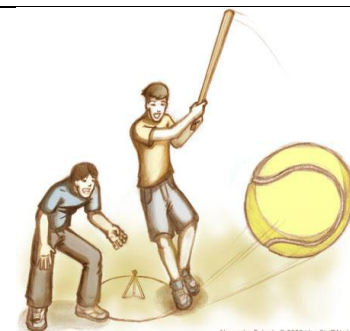


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
AIUTO SORELLE	2 vs N dispari	Spazio libero	nessuno	
OBIETTIVO Un giocatore deve acchiappare altro giocatore per poter cambiare ruolo				
DESCRIZIONE Il giocatore designato cerca di acchiappare qualcuno. Chi è inseguito fugge e, quando si vede in pericolo, può gridare: "Aiuto, sorelle!". A questo punto tutti i giocatori, compreso l'inseguito, si riuniscono in coppie e dal momento in cui formano una coppia non possono essere presi. Poi le coppie si separano ed il gioco inizia di nuovo. Qualsiasi giocatore già accoppiato, può, se lo desidera, lasciare il proprio partner, per correre in soccorso del compagno inseguito. Se si è presi prima di formare la coppia, si diventa inseguitore				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
BETH	2 vs 2	campo	2 mazze 1 cerchio 1 bottiglia 1 palla	

OBIETTIVO

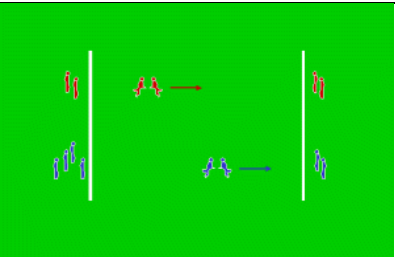
Il gioco termina quando un totale di 100 punti. Si gioca tra due coppie. Una coppia che è in possesso dei bastoni (che per definizione si chiamerà Attacco) e un'altra coppia che è in possesso di palla (che per definizione si chiamerà Difesa). Un difensore lancia la palla verso il lato opposto della Casa per rovesciarlo. Il lancio deve essere fatto dietro la linea immaginaria dalla base. Lo scopo dell'attaccante è quello di evitare che la palla lanciata si fermi in base o abbatta il bersaglio

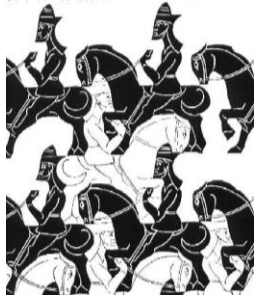
**DESCRIZIONE**

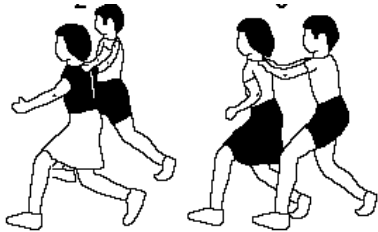
Due bottiglie di plastica o pezzi di legno a forma di tripode sostenuto, tradizionalmente tre rami senza foglie di circa 30 cm) Una pallina da tennis. In uno spazio qualsiasi con circa 15 metri di lunghezza, le case sono posizionate alle estremità. In prossimità delle case si disegna un cerchio, impostando le "basi" con un raggio di circa 20 cm due bastoni. La coppia di battitori cercano di difendere l'obiettivo dal lancio degli avversari, ribattendo, se possibile, la palla il più lontano possibile per guadagnare punti; durante il tempo in cui la coppia di difesarecupera la palla, la coppia di battitori possono ottenere punti scambiandosi di posto nel campo, battendo i bastoni a metà campo e toccando sempre la circonferenza della casa per convalidare il punto. L'attaccante può essere eliminato quando: - Un membro della difesa colpisce l'obiettivo (bottiglia) . - La base è "protetta", ovvero l'attaccante sta con la mazza davanti la bottiglia. - Il piede o qualsiasi altra parte del corpo dell'attaccante sta invadendo l'area del cerchio di base. - Entra nella casa per caso, con la mazza o qualche parte del suo corpo o tocca l'obiettivo.- Quando la bottiglia è rovesciata, la coppia in difesa diventa l'attacco, che a sua volta occupa il posto in difesa. - Quando la palla tocca qualsiasi parte del corpo di uno dei membri dell'attacco mentre la sua mazza non è posizionato all'interno della base. -Attraversando la linea immaginaria dalla base.


NOME CALCIO SIAMESE	GIOCATORI 2+N vs N+2 coppie	SPAZI Campo 20 x 40	MATERIALI 1 palla Fasce per legare le gambe	IMMAGINE
OBIETTIVO Arrivare primi al traguardo				
DESCRIZIONE Si gioca a calcio in coppie. Ogni squadra si compone da 5 a 8 coppie. Le coppie dei giocatori hanno la gamba destra solidamente attaccata alla gamba sinistra del compagno. Le regole del gioco sono quelle del gioco del calcio ma il terreno da gioco sarà notevolmente limitato.				

NOME CANOA	GIOCATORI 2 vs N coppie	SPAZI superficie liscia	MATERIALI nessuno	IMMAGINE

				
<p>OBIETTIVO Completare per primi l'attraversata del "canale" facendo arrivare tutte le canoe della propria squadra dall'altra parte del campo. Le coppie di giocatori partono da sinistra e devono superare la linea di destra per permettere all'altra coppia di partire. Vince la squadra che per prima porta sull'altra sponda tutte le proprie canoe.</p>				
<p>DESCRIZIONE I primi due giocatori di ciascuna squadra si siedono a terra uno di fronte all'altro dietro la linea di partenza. Mettono le soles delle scarpe una contro l'altra e si prendono per mano. Al fischio dell'arbitro parte l'attraversata: un giocatore spinge con i piedi in avanti il suo compagno e l'altro lo tira verso se con le mani. Quando i giocatori raggiungono il traguardo viene dato il segnale di partenza all'altra coppia che parte per compiere l'attraversata.</p>				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CAVALLI E CAVALIERI	cavalli vs cavalieri	qualsiasi	nessuno	
<p>OBIETTIVO Evitare il cambio di ruolo</p>				
<p>DESCRIZIONE I giocatori sono disposti a coppie, sparpagliate sul terreno da gioco, ogni coppia distante dall'altra circa due o tre metri. Nell'ambito della coppia un giocatore è "cavallo" e l'altro è "cavaliere"; pertanto si formano due squadre: quella costituita dai cavalieri e l'altra dai cavalli. All'inizio del gioco ciascun cavaliere monta a cavalcioni sul proprio cavallo. La palla appartiene ai Cavalieri. Al via essi se la passano tra di loro, lanciandola. Quando la palla cade, tutti i cavalieri smontano rapidamente da cavallo e fuggono in tutte le direzioni possibili. I cavalli si precipitano a raccogliere la palla e, quando qualcuno di essi riesce a prenderla, grida: "stop". A questo punto i cavalieri sono obbligati a fermarsi dove si trovano. Il cavallo in possesso della palla la lancia contro il cavaliere più vicino: * se lo colpisce, il gioco riprende con i ruoli invertiti, cioè i cavalli diventano cavalieri e viceversa; * se non lo colpisce tutto rimane invariato ed il gioco continua come prima. I cavalli possono cercare di ostacolare il passaggio della palla tra i cavalieri, effettuando dei piccoli movimenti con il corpo, ma restano sul posto.</p>				

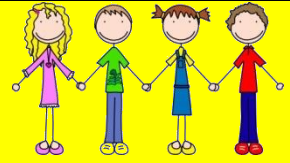
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CORSA A COPPIE	2 vs N coppie	10 x 10 m	nessuno	
OBIETTIVO le coppie partono cercando di raggiungere per prime la linea opposta del campo (Figura).				
DESCRIZIONE Le coppie poste sulle stessa linea e tenendosi per mano percorrono la distanza tra le linee è di 5-6 metri. Il punteggio finale viene calcolato sulla base di un numero prestabilito di vittorie. Può anche essere prestabilita una diversa modalità di presa tra le coppie: 1 - a braccetto; 2 - mano sulla spalla; 3 - formando il trenino; 4 - con un pallone da tenere bloccato con varie parti del corpo (cosce, testa, gambe, piedi, ecc.) Ogni variante può essere resa ancora più difficoltosa se eseguita su un solo piede.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
ROUNDNET	2 vs 2	10 x 10 m	1 rete da Spikeball 1 palla	
OBIETTIVO Cercare di non far prendere la palla agli avversari dopo il primo rimbalzo. In genere la partita termina a 21 punti. I punti vengono assegnati ad ogni servizio indipendentemente dalla squadra che serve la palla.				
DESCRIZIONE In genere è una partita a quattro giocatori con due squadre di due giocatori ciascuna, tuttavia ora può essere giocata con sei giocatori (o 3 per 3) con il nuovo set Spikeball XL più grande. Le squadre si allineano l'una con l'altra con la roundnet -Spikball tra di loro. La squadra in servizio colpisce la palla in rete verso la squadra avversaria. L'obiettivo sul servizio è quello di colpire la palla verso la squadra avversaria in un modo in cui non possono restituirla. Se non riescono a restituire il servizio, il team di servizio ottiene un punto. Ad ogni squadra sono concessi fino a 3 tocchi per riportare la palla in rete. Non è necessario colpire la palla tutte e 3 le volte. Il gioco continua fino a quando una squadra non può rimettere la palla in rete. Lo Spikeball utilizza il punteggio del tie-break, quindi i punti possono essere vinti in entrambe le squadre indipendentemente da chi sta servendo. Le partite devono essere vinte col vantaggio di 2 punti.				


Giochi uno contro tutti





VS



NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
ANELLI	1 vs N	qualsiasi	1 rastrelliera 10 anelli	
OBIETTIVO Realizzare il maggior numero di punti				
DESCRIZIONE Consiste nel lanciare 10 anelli di corda verso un rastrelliera con cinque pali posta a 6 m di distanza dal punto di lancio; vince chi inanella più cerchi, realizzando un punteggio più elevato. Ogni centro equivale ad un punto .				


NOME CAMPANA	GIOCATORI 1 vs N	SPAZI qualsiasi	MATERIALI gessi colorati 120 x240 cm sassi piatti schemi di varie forme di campana	IMMAGINE 
OBIETTIVO Completare la sequenza stabilita senza errori				
DESCRIZIONE Nella versione più semplice, si gioca gettando un sasso piatto (o un pezzo di coccio, una catenina, ecc) nello spazio numerato e saltando con un solo piede, via via finché arriva alla casella designata e recuperato il sassolino, senza mai posare i piedi contemporaneamente a terra, si saltella ritornando fuori dal tracciato. Anche per la rappresentazione del campo da gioco esistono numerose figure, dalla più usata di sette riquadri (la settimana) alle più fantasiose. Lo schema del gioco viene disegnato con un gesso sull'asfalto oppure con un bastoncino sulla terra. Se durante il percorso viene calpestata una riga o il coccio viene lanciato fuori dal campo tracciato, il/la giocatrice viene eliminata oppure deve ricominciare da capo.				

NOME CALCIO BOWLING	GIOCATORI 1 vs N	SPAZI qualsiasi	MATERIALI 9 birilli 1 palla	IMMAGINE 
OBIETTIVO Buttare a terra, abbattere il maggior numero di birilli				
DESCRIZIONE Ogni giocatore tira con i piedi la palla, che deve percorrere una determinata corsia, nell'intento di buttare a terra il maggior numero di birilli si può colpire la palla esclusivamente con i piedi. Inoltre la palla stessa non deve uscire dalla corsia che porta ai birilli.				

NOME CERBOTTANA	GIOCATORI 1 vs N	SPAZI liberi	MATERIALI tubo plastica carta da riviste bersaglio	IMMAGINE Cerbottana 
OBIETTIVO Costruire e lanciare i dardi di carta				

DESCRIZIONE

Costruire la propria cerbottana (cm 50 x 1,6) e le "pirole", pezzi di carta di giornale (cm 20 /25 di lunghezza e 4/5 di larghezza), arrotolati a forma di cono. Le pirole sono le munizioni preferite, anche se non si disdegnano bacche di stagione di vario tipo. Se le bacche colpendo lasciano il segno, danno maggior "soddisfazione" ai ragazzi, ma sicura reprimenda da parte dei genitori dei colpiti, che oltre all'umiliazione della sconfitta dovranno sopportare, nei migliori dei casi i rimproveri dei familiari.

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CICLOTAPPO OBIETTIVO Ciclotappo è il nome con il quale è stato ufficializzato un gioco in passato molto diffuso fra i ragazzi di ogni regione. Si giocava con i tappi a corona delle bibite gassate su una pista disegnata con il gessetto in spiazzi all'aperto. I tappi, personalizzati all'interno con figurine di ciclisti, vengono fatti avanzare dai giocatori mediante uno scatto del dito per dar vita a una competizione che ha le caratteristiche di una corsa ciclistica.	1 vs N	piano	Tappi gessetti	
DESCRIZIONE Si gioca con dei tappi opportunamente personalizzati con delle immagini al loro interno, su una pista disegnata con il gessetto in spiazzi all'aperto. I tappi vengono mossi dai giocatori con dei lanci fatti con le dita per gareggiare l'un contro l'altro.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
COTI O FOSSETTE OBIETTIVO Vincitore è chi alla fine del gioco ha guadagnato più palline o monete .	1 vs N	Terreno adatto a preparare delle fossette	Palline, noci o monetine	
DESCRIZIONE Si gioca con palline, sassolini, ma all'occorrenza anche con noci, nocchie e anche con monete. Ogni buca vie attribuita ad un giocatore. Se la palla o la noce cade nella buca di un giocatore questi deve recuperarla mentre gli altri scappano più lontano possibile fermandosi quando il giocatore recuperata la palla e dice "stop". Se tirando la pallina addosso al giocatore più vicino lo colpisce guadagna tutte le palline, noci o nocchie giocate, altrimenti si riprende il gioco. Una delle modalità di gioco più conosciuta consiste nel far rimbalzare la pallina contro il muro, sperando che cada in una buchetta				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
KABADDI	1 vs N	liberi	nessuno	
<p>OBIETTIVO I punti si ottengono in vari modi: toccando un avversario, spezzando la formazione avversaria, o lottando contro uno di essi. Il nome "kabaddi" significa "trattenere il respiro" in lingua hindi e viene spesso scandito durante il gioco in quanto indica che il giocatore che attacca non deve respirare.</p>				
<p>DESCRIZIONE Appena l'attaccante entra nel campo avversario parte il countdown di 30 secondi entro i quali l'attaccante deve toccare uno degli avversari e rientrare nel proprio campo. Il difensore che viene toccato deve cercare di placcarlo e di fermarlo impedendo che quest'ultimo ritorni nel proprio campo prima dei 30 secondi. Il punto va all'attaccante se è riuscito a toccare e rientrare nel proprio campo prima del termine del countdown, altrimenti va al difensore che è stato toccato ed è riuscito a fermare l'avversario.</p>				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
LUPO MANGIA FRUTTA	1 vs N	liberi	nessuno	
<p>OBIETTIVO Scopo dei bambini-frutto è quello di non farsi toccare, pena diventare a propria volta lupo. Scopo del Lupo è quello di "mangiare" uno dei bambini-frutto a cui passare il ruolo.</p>				

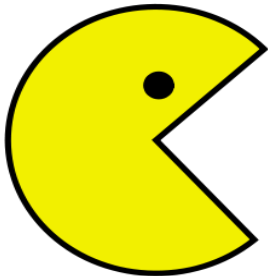
DESCRIZIONE

Tra il gruppo di bambini ne viene scelto un lupo, per conta o per sua volontà, che dovrà essere temporaneamente il lupo mangia frutta, mentre tutti gli altri bambini si disporranno in fila davanti a lui. Quindi ogni bambino penserà al nome di un frutto da ricordare. Il Lupo dovrà pronunciare il nome di un frutto, proseguendo finché non ne nominerà uno fra quelli pensati da almeno uno dei bambini che, al momento della chiamata, dovrà iniziare a correre, rincorso dal lupo, fino a raggiungere il posto di partenza (o casa), senza farsi toccare (mangiare). Se il Lupo non riesce a toccare nessuno degli altri bambini il gioco riprende dal punto.


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
Muretto/wallball	1 vs N	libero con muro	1 palla	
OBIETTIVO				
L'obiettivo del gioco è di eliminare tutti gli altri giocatori per essere l'ultimo giocatore a rimanere in gioco				
DESCRIZIONE				
In genere il gioco si svolge nel modo seguente: il primo giocatore lancia la palla contro il muro con i piedi, il giocatore successivo deve fare poi lo stesso dopo che la medesima ha rimbalzato contro il muro. Se un giocatore non riesce a colpirla o fa più di un tocco o non colpisce la porzione di muro prestabilita, viene eliminato. L'ultimo giocatore a restare in gioco vince la partita o, nell'eventualità si faccia più di una manche, riceve un punto, nel qual caso, vince chi per primo ottiene il punteggio prestabilito.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
NASCONDINO	1 vs N	qualsiasi	nessuno	
OBIETTIVO				
Se chi sta sotto è così abile da scoprirli tutti, starà sotto il ragazzo scoperto per primo				
DESCRIZIONE				
Tramite una conta si stabilisce chi è che deve stare sotto , ossia contare ad alta voce fino a trentuno, con la testa appoggiata ad un muro o ad un'albero (tana) in modo da non vedere i compagni che si nascondono. Finito di contare il ragazzo dirà: uno, due, tre, chi non scappa c'è , battendo tre colpi sulla tana e si metterà subito in cerca dei compagni nascosti. A mano a mano che li scoprirà correrà verso la tana (muro o albero). Battendo con la mano tre colpi dovrà dire ad alta voce in modo che tutti sentano: uno, due, tre per ... nome del compagno e una succinta descrizione del nascondiglio (dietro la porta, dietro il cespuglio, ...). Il ragazzo chiamato dovrà uscire dal nascondiglio e verrà eliminato dal gioco. E così via finché verranno scoperti tutti. Se però un giocatore che non è stato ancora scoperto riesce ad arrivare prima alla tana e a gridare: Uno, due, tre, tana libera tutti , riammetterà in gioco i ragazzi scoperti e quelli ancora nascosti. Il gioco riprenderà con sotto lo stesso ragazzo. Questo anche quando il ragazzo che sta sotto sbaglia il nome del ragazzo scoperto.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
NASCONDINO BARATTOLO	1 vs N	qualsiasi	1 barattolo 1 bastone	
OBIETTIVO In un cerchio di circa 4 metri di diametro, viene posta al centro un barattolo vuoto. Un giocatore viene designato come guardiano. Egli tiene in mano un bastone. Gli altri giocatori sono disposti intorno al cerchio, con un piede sulla circonferenza. ACCIUGA: variante dove al contrario uno si nasconde, gli altri lo cercano. Stesse regole riviste al contrario.				
DESCRIZIONE Il guardiano batte 10-15 colpi, secondo il tipo di terreno, sul barattolo, coprendosi gli occhi. Nel frattempo gli altri si nascondono. Al termine dei colpi il guardiano apre gli occhi e va alla ricerca dei compagni. Ogni volta che il guardiano vede un giocatore rientra nel cerchio, batte una volta sul barattolo e lo chiama per nome. Fatto questo va alla ricerca di un altro giocatore. I giocatori chiamati vanno a sedersi nella zona dei prigionieri. I giocatori nascosti, senza farsi vedere dal "guardiano", si avvicinano e tentano di prendere il barattolo, per lanciarlo il più lontano possibile (con la mano o con il piede). Il guardiano deve recuperare il barattolo e rimetterlo al suo posto. Nel frattempo i prigionieri possono fuggire e nascondersi di nuovo. Il guardiano, una volta rimesso il barattolo al posto, può ricominciare la ricerca dei giocatori nascosti.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PAC MAN	1 vs N	Palestre con linee campi	Casacche colorate	
OBIETTIVO Vince il giocatore PAC che impiega il minor tempo per "eliminare" tutti i giocatori. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono stati catturati.				
DESCRIZIONE Il giocatore PAC è disposto all'interno del cerchio di centro campo, mentre tutti gli altri giocatori sono sui lati del campo da gioco. Al via il PAC, correndo sulle linee, deve catturare tutti gli altri giocatori, toccandoli. Anche questi devono correre solo sulle linee. È un gioco a tempo perché vince il PAC che impiega il minor tempo per catturare tutti i giocatori. La cattura si effettua con un tocco di qualsiasi parte del corpo. Se ho un compagno, davanti non posso superarlo uscendo dalla linea ma, o mi giro e torno indietro oppure sto in "coda". Chi viene eliminato esce dal campo di gioco.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PATATA BOLLENTE	N vs 1	qualsiasi	1 "patata bollente"	

<p>OBIETTIVO Rimanere l'ultimo giocatore</p>	
<p>DESCRIZIONE È un gioco che coinvolge i giocatori disposti in un cerchio. Consiste nel lanciare un piccolo oggetto come un sacchetto di fagioli o palla da rugby a vicenda mentre la musica suona. Il giocatore che tiene la "patata bollente", quando la musica si ferma è fuori. Il gioco continua fino a quando rimane un solo giocatore. Il gioco è progettato per essere veloce con molta pressione. Il gioco può anche essere giocato senza musica dove c'è un leader designato, che grida "hot!" e il giocatore che ha la palla è eliminato.</p>	

<p>NOME REGINA REGINELLA</p>	<p>GIOCATORI 1 vs N</p>	<p>SPAZI qualsiasi</p>	<p>MATERIALI nessuno</p>	<p>IMMAGINE</p>
<p>OBIETTIVO Vince il bambino che arriva per primo dalla regina. La regina ha completamente in mano esito e durata del gioco, perché può liberamente assegnare ai bambini i passi più sfavorevoli o favorevoli.</p>				
<p>DESCRIZIONE All'inizio del gioco tra i bambini viene scelta una regina che avrà il ruolo importante di condurre il gioco mentre il resto dei partecipanti avranno il compito di ambasciatori. Sul terreno verrà tracciata una linea a 20-40 metri dal punto in cui la regina verrà fatta sedere su una sedia. Tutti gli ambasciatori dovranno collocarsi dietro questa linea e, a turno, recitare la filastrocca di rito che cita così: "Regina reginella quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello tutto d'oro e tutto bello?". La regina deciderà allora, in base ai suoi voleri, il modo in cui il compagno potrà avvicinarsi a lei attraverso dei passi da animale da imitare. Ella potrà decidere infatti che l'ambasciatore avanzi con: passo da leone, avanza grazie a passi molto lunghi; passo da gru, avanza saltando su un piede solo; passo da canguro, avanza con saltelli a piedi pari; passo da formica, avanza a piccoli passi con un piede davanti all'altro; passo da gatto, avanza a gattoni; passo da gambero, avanza all'indietro con passi molto lunghi; passo da cavallo, avanza simulando il galoppo; passo da serpente, avanza strisciando a terra. Se il bambino sbaglia il numero di passi eseguiti o cade torna indietro alla partenza.</p>				

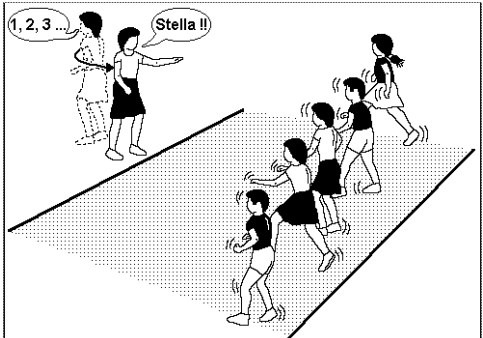
<p>NOME SCHIACCIA SETTE</p>	<p>GIOCATORI 1 vs N</p>	<p>SPAZI liberi</p>	<p>MATERIALI 1 palla</p>	<p>IMMAGINE</p>

<p>OBIETTIVO Schiacciare sugli altri compagni per eliminarli.</p>	
<p>DESCRIZIONE Si forma un cerchio e si effettuano sette passaggi utilizzando i fondamentali della pallavolo o altre parti del corpo, al settimo passaggio si schiaccia contro un compagno. Ogni volta che la palla cade si ricomincia a contare da 0, se un compagno sbaglia a contare viene eliminato, se uno o più compagni vengono colpiti dopo il settimo passaggio sono eliminati, se dopo il settimo passaggio si prende la palla al volo chi ha schiacciato viene eliminato. Ogni volta che qualcuno viene eliminato il cerchio si restringe, vince l'ultimo che rimane in gioco.</p>	

<p>NOME</p> <p>SETTE PIETRE</p>	<p>GIOCATORI</p> <p>1 vs N</p>	<p>SPAZI</p> <p>libero</p>	<p>MATERIALI</p> <p>7 sassi piatti 1 palla</p>	<p>IMMAGINE</p> 
<p>OBIETTIVO In questo gioco il giocatore che fa la "guardia" deve toccare gli avversari con la palla.</p>				

DESCRIZIONE


Il gioco inizia mettendo una sull'altra sette pietre piatte (o dei barattoli), un ragazzo si mette a gambe divaricate al di sopra delle sette pietre mentre uno degli altri con il pallone deve cercare di farle cadere; se le pietre cadono il ragazzo che sta a gambe divaricate deve colpire tutti gli altri con palla. Nello stesso tempo se uno dei fuggitivi riesce a rimettere una sull'altra le sette pietre, senza farsi colpire dalla palla, vincono i fuggitivi. Se chi sta "sotto" riesce a colpire tutti ottiene il cambio di ruolo

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
UN, DUE, TRE, STELLA	1 vs N	liberi	1 muro	
OBIETTIVO Un'anomalia rispetto ad altri giochi di questo tipo (per esempio nascondino) è che "stare sotto" in questo caso viene concepito come un premio e non come una punizione.				

DESCRIZIONE

Si gioca in gruppo. Tutti i bambini tranne uno (quello che "sta sotto") si allineano a un'uguale distanza da un muro. Il bambino che "sta sotto" si appoggia al muro, dando le spalle agli altri, e conta ad alta voce "uno, due, tre, stella!", per poi voltarsi di scatto. Mentre il giocatore che sta sotto è girato, gli altri possono avvicinarsi; quando quello si volta di scatto, però, devono essere immobili. Se il giocatore che sta sotto percepisce il movimento di un giocatore (per esempio nel caso questo non sia riuscito ad acquistare una posizione di equilibrio in tempo), quest'ultimo deve retrocedere fino al punto di partenza. Naturalmente chi si blocca deve stare immobile fino al momento della ripresa del gioco (chi sta sotto ha tempo fino a tre minuti per riprendere: quindi può fissare, cercare di far ridere le "statue", senza toccarle ! Chi "crolla" è fuori. Vince il giocatore che riesce ad arrivare per primo al muro, al quale toccherà "stare sotto" nella partita successiva. In alcune varianti, chi arriva per primo, mentre tocca il muro grida: "stellone!".


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
UOMO DI GHIACCIO	1 vs N	qualsiasi	nessuno	

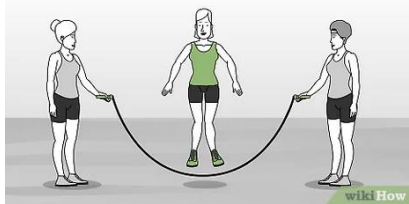
<p>OBIETTIVO Non farsi toccare dall'uomo di ghiaccio</p>	
<p>DESCRIZIONE Chi viene toccato dall'uomo di ghiaccio resta immobile con le braccia e le gambe divaricate, perché il superpotere dell'uomo di ghiaccio è appunto di ghiacciare le persone. Per venir liberati un altro bambino deve passare sotto alle gambe del bambino ghiacciato, il quale sarà di nuovo in grado di correre e scappare.</p>	

<p>NOME CORSA COL CERCHIO</p>	<p>GIOCATORI 1 vs N ma N = 1</p>	<p>SPAZI liberi</p>	<p>MATERIALI CERCHIO/ COPERTONE BICICLETTA</p>	<p>IMMAGINE</p>
<p>OBIETTIVO Arrivare prima possibile al traguardo</p>				
<p>DESCRIZIONE Ogni giocatore dovrà percorrere col cerchio-ruota un percorso prestabilito e disseminato di ostacoli. Il cerchio può essere mosso e guidato esclusivamente con la mazza. Durante la corsa, la ruota non deve cadere. Quando ciò accade, il giocatore può ripartire da dov'è caduta, ma gli viene assegnata una penalità. Si subisce una penalità anche in caso di mancato superamento di un ostacolo. Vince chi, col minor numero di penalità, conclude il percorso realizzando il tempo migliore.</p>				


<p>NOME TIRO AI BARATTOLI</p>	<p>GIOCATORI 1 vs N</p>	<p>SPAZI liberi</p>	<p>MATERIALI Barattoli palle</p>	<p>IMMAGINE</p> 
<p>OBIETTIVO Abbattere il maggior numero di barattoli</p>				
<p>DESCRIZIONE Il gioco classico del tiro al barattolo in una versione molto attraente: barattoli di latta e sacchetti di riso per giocare nel modo più consono e più fragoroso. Si può tentare di fare più punti possibile, ogni barattolo ha un punteggio, o puntare a buttare giù tutti i barattoli contemporaneamente.</p>				


<p>NOME</p>	<p>GIOCATORI</p>	<p>SPAZI</p>	<p>MATERIALI</p>	<p>IMMAGINE</p>
--------------------	-------------------------	---------------------	-------------------------	------------------------

TROU MADAME	1 vs N	liberi	Trou madame	
OBIETTIVO Realizzare il miglior punteggio facendo passare i rulli (palle da tennis) nelle porte numerate				
DESCRIZIONE Questo gioco è costituito da un frontone numerato con delle porte ciascuna ha un valore 1 -5-10-5-1 e 10 rulli di legno. Il frontone poggia su un piano terra (terra, sabbia, prato, terrazza), privo di ostacoli che possono danneggiare o deviare il ciottoli.				

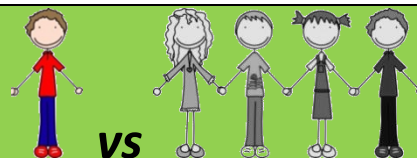
CORDA LUNGA	GIOCATORI 1 vs N ma N = 1	SPAZI liberi	MATERIALI nessuno	IMMAGINE 
OBIETTIVO Realizzare varie sequenze: BARCHETTA, PAPPAGALLO, PEPE o SALE, IL MOLINO, BRAGHE, GIACHETA E GILE', CAMERIERE UN CAFFE'				
DESCRIZIONE Saltare la corda è anche un ottimo modo di fare dell'esercizio fisico. Sia che tu voglia solo imparare a saltare la corda, imparare dei salti speciali, oppure imparare il double dutch (doppio olandese), puoi seguire questi semplici passaggi per conseguire il tuo obiettivo.				

KOZANA	GIOCATORI 1 vs N	SPAZI liberi	MATERIALI 1 treppiede	IMMAGINE 
OBIETTIVO L'obiettivo è riuscire a far cadere in terra il bersaglio				
DESCRIZIONE Il gioco consiste nel lanciare un bastone in modo che faccia cadere il bersaglio. Ad ogni tiro riuscito si arretra di un metro. Vince chi arriva a lanciare più distante				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CORSA COI SACCHI	1 vs N ma N = 1	liberi	borse della spesa	
OBIETTIVO				
Arrivare nel minor tempo possibile al traguardo				
DESCRIZIONE Per giocare basta avere alcuni sacchi di juta (borse della spesa) nei quali i concorrenti s'infilano, reggendoli all'altezza del petto, e poi, in tale posizione, essi saltano a piedi uniti verso la linea di arrivo. Vince chi raggiunge per primo il traguardo. Chi cade non è eliminato, perde solo del tempo prezioso. Può, infatti, rialzarsi e continuare.				

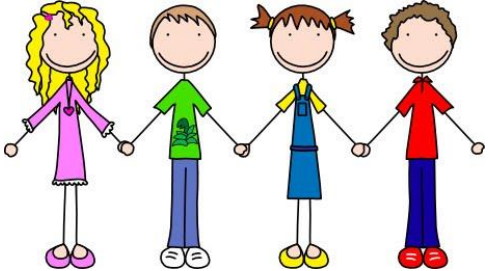
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
UNO CONTRO TUTTI	1 vs N ma N = 1	liberi	nessuno	
OBIETTIVO				
Vince chi resta in piedi per ultimo. Dato che il gioco si chiama "Uno contro tutti", sono possibili le alleanze "mobili" tra i giocatori, nel senso che uno può liberare l'altro apposta o allearsi momentaneamente con qualcuno stando attento a i "tradimenti". La liberazione è sempre casuale.				
DESCRIZIONE Al via viene lanciata la palla in aria e chi la prende è sua e dovrà cercare di prendere gli avversari. Però non può fare più di tre passi con la palla in mano. Gli avversari possono schivare la palla spostandosi o prenderla al volo catturando il lanciatore (vedi regole della palla avvelenata). Quando un avversario viene preso non viene eliminato, ma si siede nel posto in cui è stato preso, perché può da un momento all'altro rientrare in gioco. COME FARE A RIENTRARE IN GIOCO? Semplicemente intercettando la palla, e catturando un avversario quando passa vicino a lui. Attenzione: chi è preso e tenta di intercettare la palla, non può muoversi dal posto ma può solamente allungare le mani e alzarsi nel momento in cui la palla gli passa sopra.				


Giochi paradossali




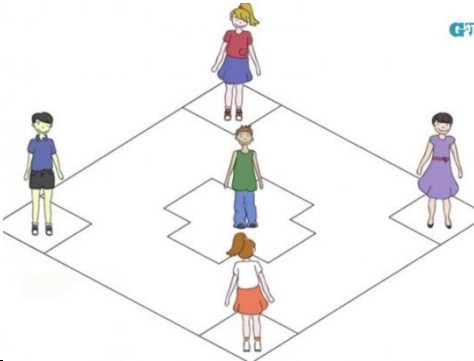
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
ACCHIAPPINO	1 vs N ma N = 1	liberi	nessuno	
<p>OBIETTIVO Toccare uno del gruppo per ottenere il cambio di ruolo. Praticato nel Medioevo quando "diavolo zoppo" veniva considerato la rappresentazione simbolica del diavolo che cattura e porta con sé i viventi.</p> <p>DESCRIZIONE</p> <p>ACCHIAPPINO: chi insegue deve cercare di toccare gli altri. Chi viene toccato sostituisce l'inseguitore</p> <p>IL GOMITOLO: chi insegue non può toccare chi riesce per tempo ad assumere la posizione del "gomitolo".</p> <p>IL COLORE: chi insegue formula il nome di un colore. Non può essere toccato chi trova e prende contatto con il colore stabilito.</p> <p>IL RIALZO: chi insegue non può toccare chi riesce a salire per tempo su un rialzo.</p> <p>ABBASSATA: si capisce già dal nome che questa variante è il contrario della precedente. Per non incorrere ad una presa di 'porta' basta sedersi per terra.</p> <p>LA VOLPE E LE LEPRI ZOPPE: sia chi insegue (volpe) che chi è inseguito devono saltellare sempre su un solo piede, anche alternando gli arti.</p> <p>IL FULMINE: chi viene toccato deve fermarsi immobile, come colpito dal "fulmine" e attendere che un compagno lo liberi secondo varie modalità prestabilite: - rimane in piedi e viene toccato; - si aggomitola e viene toccato; - rimane in piedi a gambe divaricate e il compagno deve passargli sotto, ecc.</p> <p>TAGLIATA: Chi ha la 'porta' è tenuto ad inseguire chi gli taglia la strada mentre sta inseguendo un altro giocatore.</p> <p>TOCCO: Altra variante permette di non prendere la 'porta' se viene toccato un materiale stabilito a inizio gioco. Questo materiale può essere ferro, legno, carta, o altro.</p>				

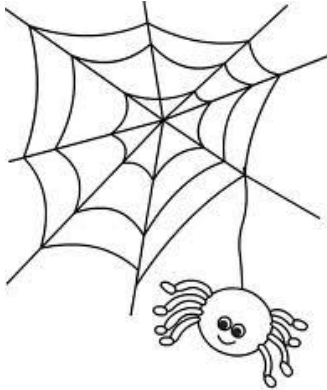
NOME GIORNO E NOTTE	GIOCATORI 1 vs N ma N = 1	SPAZI liberi	MATERIALI nessuno	IMMAGINE 
OBIETTIVO Ogni giocatore preso è un punto				
DESCRIZIONE I giocatori (preferibilmente in numero pari) saranno divisi in due squadre "giorno" e "notte". Fatto ciò ci si dispone a circa un metro dalla linea di centro campo e ogni giocatore sarà di spalle rispetto al componente dell'altra squadra. Se l'arbitro dirà la parola "giorno" i componenti del giorno dovranno fuggire e i componenti della notte dovranno cercare di prenderli. I giocatori del giorno sono salvi se superano la loro linea di fondo campo senza essere stati toccati dai giocatori della notte. Un componente del giorno può essere preso una volta solamente nella maniche da qualsiasi componente della notte, non solo da quello a cui rivolge le spalle. Fermato il gioco, tutti i giocatori ritornano al centro aspettando nuove indicazioni dall'arbitro; logicamente se l'arbitro chiama "notte" saranno questi a dover fuggire. VARIANTE L'arbitro, per rendere più avvincente il gioco, può pensare una storia da raccontare in cui le parole giorno e notte siano ripetute più volte. E' importante che a fine gioco le parole giorno e notte siano state pronunciate lo stesso numero di volte, mentre è preferibile, durante il gioco, non alternarle sempre per rendere più difficile capire se si deve prendere o si deve fuggire				


NOME MURAGLIA CINESE	GIOCATORI 1 vs N ma N = 1	SPAZI liberi	MATERIALI nessuno	IMMAGINE 
OBIETTIVO Vince l'ultimo giocatore che rimane in gioco senza essere preso. Il primo giocatore preso sarà il pirata della partita successiva.				
DESCRIZIONE Viene nominato tra i giocatori il "pirata" ed andrà a posizionarsi ad un estremo del rettangolo di gioco. Tutti gli altri giocatori si disporranno dietro al lato opposto del rettangolo di gioco. Al fischio dell'arbitro i giocatori correranno per raggiungere l'altro estremo del campo mentre il pirata cercherà di catturarli toccandoli. I giocatori presi andranno a formare una barriera al centro del rettangolo di gioco iniziando da un lato (muraglia cinese). I prigionieri dovranno prendersi per mano e formare una catena, sempre più lunga all'aumentare dei prigionieri riducendo man mano il varco per andare da un lato all'altro del campo di gioco e facilitando in questo modo il compito del pirata. Vince l'ultimo giocatore che rimane in gioco senza essere preso. Il primo giocatore preso sarà il pirata della partita successiva.				


NOME PALLA ASINO	GIOCATORI 1 vs N ma N = 1	SPAZI liberi	MATERIALI nessuno	IMMAGINE
OBIETTIVO rimanere ultimo in gara, ovvero cercare di non essere nominato "ASINO"				
DESCRIZIONE I giocatori sono in cerchio e si passano la palla; il primo che la lascia cadere (o sbaglia il passaggio o palleggio) prende una lettera del nome A-S-I-N-O. (Per esempio il primo che la fa cadere "diventa" A, se la fa cadere un'altra volta A-S ecc). Il giocatore che completa la parola, perde e subisce una "punizione" decisa dal gruppo. Vedi anche Butts Up				

NOME PALLA FISSA	GIOCATORI 1 vs N ma N = 1	SPAZI liberi	MATERIALI nessuno	IMMAGINE
OBIETTIVO Non essere colpito dalla palla				
DESCRIZIONE I giocatori sono in cerchio attorno a chi ha la palla; quest'ultimo lancia la palla in aria, piuttosto in alto in modo da avere il tempo di battere 3 volte le mani prima che torni giù. Gli altri giocatori dovranno scappare in tutte le direzioni il più lontano possibile. Quando chi ha lanciato la palla la riprende al volo, urla "palla fissa!" A questo punto tutti gli altri che sono scappati si devono fermare dove si trovano e restare immobili; chi ha la palla può scegliere il compagno da colpire che può schivare il colpo solo con movimenti del corpo, mantenendo i piedi fissi a terra. Chi viene colpito deve ricominciare il gioco lanciando la palla in alto.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
QUATTRO CANTONI	1 vs 4	quattro cantoni	4 angoli di una stanza o di un cortile, o 4 sassi o 4 alberi	
OBIETTIVO				
DESCRIZIONE Per i quattro cantoni. Si scelgono i, che possono essere i Non c'è limite al numero di giocatori, basta aumentare il numero di cantoni all'aumentare del numero dei giocatori. Con una conta si stabilisce chi rimane in mezzo. Gli altri vanno ad occupare i cantoni stabiliti, e dovranno continuamente e velocemente scambiarsi il posto senza farsi soffiare il cantone da chi sta in mezzo. Se quest'ultimo riesce a soffiare il cantone ad un proprietario, ne diviene lui il proprietario, mentre l'altro si mette in mezzo e cercherà di fare lo stesso con chi si trova nei cantoni. Al comando "Via!" o "cambio!" i giocatori agli angoli del quadrato devono scambiarsi di posto molto velocemente. Il giocatore al centro del quadrato deve invece conquistare uno degli angoli rimasti momentaneamente vuoti. Chi perde il posto o, nel caso di chi sta in mezzo non riesce a conquistarlo, deve stare sotto e tentare la conquista di un cantone al prossimo cambio. Il gioco finisce solo quando i giocatori si stancano. Questo gioco, anche se molto semplice, se giocato bene e con ragazzi astuti, agili e veloci diverte moltissimo.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
RAGNO E LE MOSCHE	1 vs N ma N = 1	liberi	nessuno	
OBIETTIVO				
DESCRIZIONE Si gioca in un ampio spazio delimitato. Alle estremità del campo sono indicate due fasce di sicurezza di ca. 2 metri all'interno delle quali i giocatori non potranno essere catturati. Su un lato del campo, si schierano tutti i giocatori. Al centro si trova un giocatore (il "ragno"). Al segnale dell'animatore del gioco i giocatori devono passare tutti sull'altro lato del campo. Il ragno ha il compito di toccare i giocatori in transito.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SAMPEI	1 vs N ma N = 1	liberi	nessuno	
OBIETTIVO Vince chi rimane ultimo ad essere catturato				
DESCRIZIONE Stabilito il giocatore che farà "Sampei il pescatore" viene evidenziata la barca di Sampei (di solito una lunetta del campo di pallacanestro). Al segnale tutti i "pesci" scappano inseguiti nella palestra da Sampei. Il ragazzo/a toccata da Sampei raggiunge la "barca" ed attende un altro "pesce" pescato. Quando nella barca si forma una coppia escono a pescare tenendosi per mano come una rete (ciò serve come comunicazione ai giocatori). Quindi ad aiutare Sampei ci saranno un numero sempre maggiore di reti (due giocatori).				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
STREGA COMANDA COLOR	1 vs N	spazio aperto	nessuno	
OBIETTIVO Rimanere in gioco evitando di essere la strega				
DESCRIZIONE Viene stabilito un giocatore che viene denominato "strega". Al comando della strega, i giocatori corrono liberamente all'interno del campo in maniera casuale, al suo grido (dirà un colore) tutti i ragazzi dovranno toccare il più velocemente possibile un oggetto di colore uguale a quello ascoltato; chi rimane fuori e viene toccato dalla strega ne prenderà il posto. Si ricomincia subito a giocare cambiando il giocatore strega con quello toccato prima di mettersi in salvo toccando il colore richiesto. Per rendere più movimentato il gioco si può richiedere oltre al numero anche una particolare posizione (es. su un piede, seduti, in fila ...).				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
TONNARA	1 vs N	6 x 6 m	1 palla	

OBIETTIVO Riuscire a colpire con la palla tutti i giocatori che si trovano nel quadrato in un tempo minore dell'altra squadra				
DESCRIZIONE Le due squadre, ad esempio blu e rossi. All'interno del quadrato ci sarà la squadra rossa e all'esterno la squadra blu. Al fischio dell'arbitro comincia la partita e i giocatori esterni al quadrato cercano di colpire chi sta dentro. Un giocatore è fatto prigioniero se viene colpito al volo dalla palla e questa successivamente cade a terra o se esce dal quadrato. I colpiti devono fuoriuscire del campo di gioco. Se la palla viene bloccata al volo da un giocatore che si trova nel quadrato, un prigioniero può tornare in campo. Se non ci sono prigionieri si conserva il bonus e il primo che sarà colpito non dovrà uscire. Naturalmente il gioco si presta ad innumerevoli varianti.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
TORELLO	N vs 1	libero	1 palla	
OBIETTIVO Non far toccare il pallone al giocatore al centro del cerchio				
DESCRIZIONE i giocatori si dispongono in cerchio, al centro del quale si disporrà un solo giocatore. Lo scopo del gioco è passare la palla il maggior numero di volte ai compagni, senza che il soggetto al centro la intercetti non bisogna toccare la palla con mani e braccia. Si può imporre un limite massimo di tocchi per giocatore (es. giocare a due tocchi)				

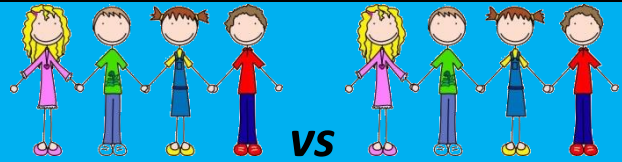
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
UOMO NERO	1 vs N ma N = 1	liberi	nessuno	
OBIETTIVO Non farsi prendere dall'uomo nero				

**DESCRIZIONE**

Si prepara il campo, che deve avere la forma di un corridoio, stretto e lungo; potete utilizzare qualsiasi cosa per delimitarlo. Uno dei giocatori sarà l'uomo nero e si posizionerà al centro del campo. Gli altri saranno i folletti (o altri personaggi a piacere) e cominceranno da uno dei due lati del corridoio. Al via, i folletti dovranno cercare di correre fino in fondo al corridoio evitando di essere toccati dall'uomo nero.

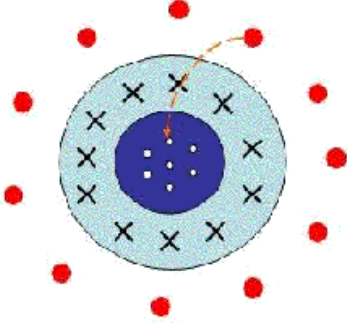
Chi viene toccato diventerà a sua volta un uomo nero; gli uomini neri, se sono più di uno, devono tenersi per mano e non possono mai separarsi. Si tratta di un gioco a tempo, della durata di 5 minuti; se alla fine del tempo ci sono ancora dei folletti che non sono stati trasformati in uomini neri (e avranno raggiunto l'estremità opposta del campo, non valgono quelli sparpagliati e in fuga) la loro squadra avrà vinto, altrimenti si aggiudicano la partita gli uomini neri

Giochi di gruppo




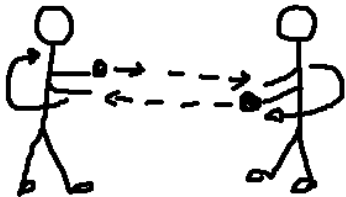
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
BANDIERA DI LIEGI	N vs N	libero	2 bandiere	
OBIETTIVO Lo scopo del gioco, per ciascuna squadra (A e B), consiste nell'impadronirsi della bandiera avversaria per portarla al di là della propria linea di gioco.				
DESCRIZIONE Si formano due squadre, che si dispongono, una accanto all'altra sulla stessa linea. I giocatori sono disposti in riga con la fronte rivolta verso le due bandiere, poste a circa 30/40 metri di distanza. Un giocatore di una squadra corre verso la bandiera avversaria, per impadronirsene. Tutti i componenti dell'altra squadra si lanciano al suo inseguimento per impedirglielo. Se il corridore viene toccato, egli rimane immobile sul posto (con la bandiera in mano nel caso che sia riuscito ad impadronirsene). A questo punto i giocatori rientrano in campo, salvo il giocatore toccato. Successivamente parte un giocatore dell'altra squadra. I giocatori immobilizzati possono essere liberati da un loro compagno, allorché la propria squadra è in attacco. Ogni giocatore liberato riprende parte al gioco, con possibilità di impadronirsi della bandiera, di liberare compagni, di rientrare nel proprio campo. La bandiera può essere passata da un giocatore all'altro, mediante consegna, senza cioè lanciaarla. Se un giocatore in attacco riesce a portare la bandiera oltre la linea di partenza, la sua squadra guadagna un punto.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
BANDIERA GENOVESE	N vs N	libero	n. 2 bandiere n. casacche di due colori	
OBIETTIVO Vince chi porta per primo la bandiera avversaria nel proprio campo.				
DESCRIZIONE Si divide il territorio in 2 parti uguali. Ciascuna squadra si posiziona in uno dei due campi e posiziona la propria "bandiera" in qualsiasi zona dietro al proprio campo dove può entrare solo l'avversario. Le due squadre dovranno correre nel campo avversario, trovare e prendere la "bandiera" e tornare nel proprio campo. I difensori possono bloccare l'avversario toccandolo, se vengono toccati rimangono bloccati dove sono stati toccati e per essere liberati devono essere toccati da un compagno di squadra. I difensori non possono entrare nell'area della propria "bandiera".				


NOME BIRILLI AL CENTRO	GIOCATORI N vs N	SPAZI Un gesso per i cerchi	MATERIALI 1 pallone 9 birilli	IMMAGINE 
OBIETTIVO Conseguire il maggior numero di punti abbattendo i birilli e non facendosi colpire dagli avversari. Il gioco è a tempo (da stabilirsi a seconda delle esigenze). Ogni squadra gioca una manche in attacco e una in difesa e alla fine vince la squadra che ha totalizzato più punti tra birilli abbattuti e avversari colpiti				
DESCRIZIONE Si tracciano con il gesso due cerchi concentrici. La squadra che attacca si dispone all'esterno dei due cerchi e quella che difende tra un cerchio e l'altro. Nel cerchio interno si dispongono i birilli. La squadra che attacca deve cercare di abbattere i birilli con il pallone, ogni birillo colpito vale un punto (i componenti della squadra possono muoversi liberamente all'esterno dei cerchi, senza sconfinare all'interno dei cerchi). La squadra che difende i birilli può respingere il pallone con mani e piedi, senza uscire dall'area delimitata dai due cerchi. Se la squadra interna riesce a bloccare il pallone può cercare di colpire un componente della squadra avversaria lanciando il pallone, così guadagna un punto per ogni persona colpita..				


NOME CALCISSIMO	GIOCATORI 6 vs 6	SPAZI 13x 13 m	MATERIALI 1 pallone 8 birilli pettorine colorate	IMMAGINE 
OBIETTIVO Il gioco consiste nel realizzare delle reti calciando la palla nelle porte avversarie. Le porte sono di 1,5 metri delimitate da due birilli, mentre i giocatori sono sei per squadra differenziati da chiari segni distintivi. Si gioca in metà campo da basket				
DESCRIZIONE Sono quelle del calcio ad eccezione del fatto che non è previsto il ruolo del portiere. Ciascuna squadra difende le due porte contigue ed indirizza i propri attacchi verso le porte avversarie, cercando di segnare in una delle due porte, a piacere. La rimessa laterale deve essere fatta coi piedi, ma non si può tirare direttamente in porta. Dopo un goal, si parte dal centro. Vince la squadra che nel tempo di gioco segna più goal.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CACCIA AL BIRILLO	1 vs N	libero con muro	1 palla N birilli=N giocatori	
OBIETTIVO colpire i birilli avversari				
DESCRIZIONE Sparsi in ordine casuale nello spazio gioco vi sono dei birilli (tronco di cono) di due colori diversi. Attribuito il colore birilli alle due squadre, queste dovranno difendere i propri birilli e cercare di colpire quelli avversari. Ad ogni birillo colpito viene attribuito un "goal" e levato dall'area gioco. Il gioco termina quando una squadra è riuscita ad abbattere tutti i birilli avversari. Stesse regole del gioco del calcio. La squadra in possesso palla deve riuscire, giocando solo coi piedi, a colpire uno dei birilli avversari sparsi nell'area di gioco. Per incentivare ancora di più il pressing e sviluppare le capacità tecniche in regime di pressione dell'avversario inserire la regola dei 5 passaggi uguale "1 gol."				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
DIECI PASSAGGI	N vs N	libero	1 palla	
OBIETTIVO Lo scopo del gioco è riuscire a totalizzare 10 passaggi consecutivi realizzando un punto per la propria squadra. Vince la squadra che, nel tempo di gioco, riesce a fare più punti. Il terreno di gioco può essere un campo rettangolare				
DESCRIZIONE All'inizio del gioco le due squadre sono schierate a fondo campo. Un componente per squadra si porta al centro del campo; la palla viene lanciata in aria e sarà assegnata alla squadra il cui componente riesce a prenderla al volo. La squadra inizierà, quindi, a fare dieci passaggi ostacolati dagli avversari, che cercheranno di intercettare la palla. Il giocatore in possesso di palla non può muoversi. Nel caso la palla venga intercettata da un componente della squadra avversaria e cada a terra, la squadra che era in possesso di palla ricomincerà i passaggi da zero. Se invece la palla viene presa al volo da un avversario senza farla cadere, la sua squadra inizierà a fare i dieci passaggi. Se un componente della squadra fa cadere la palla per terra questa passa agli avversari. La palla può essere intercettata soltanto mentre è in volo altrimenti è fallo. In caso di fallo si ferma il gioco, la palla viene rimessa da un lato del campo e il conteggio dei passaggi ricomincia da dove era stato interrotto.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
GUARDIE E LADRI	3 vs N	liberi	nessuno	

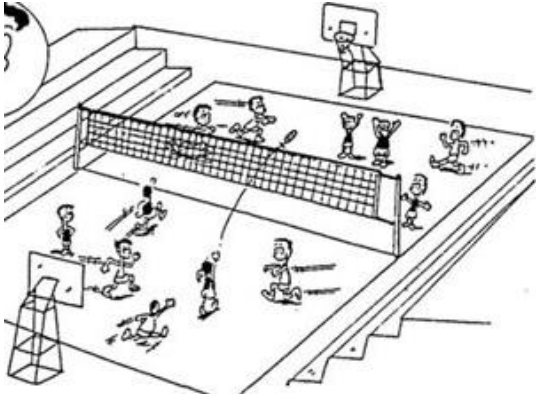
<p>OBIETTIVO La guardia cattura tutti i ladri</p>	
<p>DESCRIZIONE I giocatori si dividono in due categorie, la guardia e i ladri, poi individuano con una striscia per terra o con altri riferimenti una zona che sarà la prigione. A questo punto si stabilisce il tempo che avranno i ladri per scappare prima che la guardia possano inseguirli per catturarli. I ladri che vengono raggiunti dalla guardia e toccati con la mano, vengono portati in prigione; i ladri non ancora catturati cercheranno di liberarli toccandoli dall'esterno della prigione senza essere a loro volta catturati dalla guardia. La guardia vince il gioco se riesce a catturare tutti i ladri nel tempo che si è stabilito prima dell'inizio del gioco, se ci sono invece ancora ladri liberi o se la guardia rinuncia, la vittoria andrà ai ladri. (si possono aumentare il N. delle guardie a seconda del gruppo)</p>	


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
<p>KHO KHO</p> <p>OBIETTIVO Vince chi impiega il minor tempo ad eliminare i 3 difensori</p>	N vs 3	29x 16	nessuno	
<p>DESCRIZIONE Kho Kho è uno sport giocato da squadre di dodici giocatori, di cui solo nove possono entrare in campo. I giocatori in attacco sono accovacciati nella corsia centrale(4 in direzione dx, 4 in direzione sx ed 1 che inizia il gioco dal palo) e devono cercare, scambiandosi a turno con un tocco, di toccare i tre giocatori della squadra avversaria. Si tratta di uno dei due più popolari giochi tradizionali del Sud Asia, l'altro è "kabaddi" giocato anche in Sud Africa .</p>				


NOME KILLER	GIOCATORI N+1 VS N+1	SPAZI liberi	MATERIALI 1 palla morbida Casacche colorate	IMMAGINE
OBIETTIVO L'obbiettivo del gioco è colpire i "protetti" della squadra avversaria impedendo a sua volta di permettere di colpire il proprio "protetto".				
DESCRIZIONE All'inizio ci si divide in squadre al cui interno si stabilisce chi sarà la vittima e chi i killer (cosa che deve essere resa nota anche ai componenti dell'altra squadra). Le due squadre hanno un componente che devono difendere dagli avversari che hanno lo scopo di colpirlo con la palla. Il "protetto" della squadra deve poter essere distinto dagli altri per esempi facendogli vestire un cappello. Quando una squadra colpisce il "protetto" guadagna un punto. I killer non possono fare più di un passo con la palla in mano pena la perdita dell'azione d'attacco.				

NOME LIBERI TUTTI	GIOCATORI >3 vs N	SPAZI libero	MATERIALI nessuno	IMMAGINE
OBIETTIVO Costituisce una variante del più noto nascondino dove l'obbiettivo consiste nel catturare tutti i giocatori "liberi" da parte di chi sta "sotto".				
DESCRIZIONE Tramite una conta si stabilisce chi è che deve stare sotto, ossia rincorrere e "catturare" i compagni che sono "liberi". Il gioco inizia avvisando: uno, due, tre, chi non scappa c'è, battendo tre colpi sulla "casa" e si metterà subito a rincorrere dei compagni liberi. A mano a mano che saranno "catturati" formeranno una catena tenendosi per mano dalla casa (muro o albero). Se però un giocatore "libero" che non è stato ancora preso riesce ad arrivare alla casa o a toccare la catena gridando: liberi tutti, rimetterà in gioco i ragazzi presi. Il gioco termina quando tutti i "liberi" sono catturati				

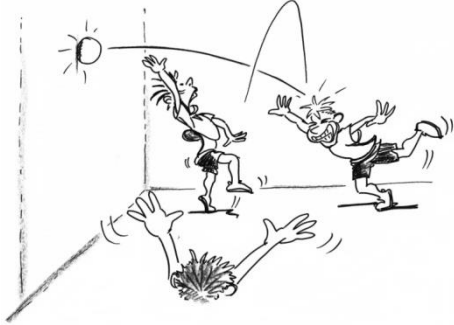
NOME LIPPA	GIOCATORI 4 vs 4	SPAZI 30 x 30 (si adatta al luogo)	MATERIALI 1 Bastone 1 Lippa 1 grosso ciotolo gessi	IMMAGINE 
OBIETTIVO colpire la lippa col bastone cercando di mandarla il più lontano possibile. Quando tutti i quattro giocatori della squadra in attacco hanno effettuato il loro turno di battuta, si passa al turno di difesa. Vince la squadra che durante i tre turni di attacco ha totalizzato il maggior numero di punti.				
DESCRIZIONE La Lippa vede confrontarsi (nella versione veronese) due squadre composte da 4 giocatori ciascuna e consiste in varie fasi giocate alternativamente in attacco e in difesa. Lo scopo della fase in attacco è quello di allontanare il più possibile lo s-cianco dalla base di battuta (mare) e dichiarare successivamente il punteggio calcolato non in metri o centimetri ma in "maneghi" (unità di misura formata dalla mazza usata per battere, detta appunto "manego"). La fase in difesa consiste nell'impedire tutto questo, facendo ostruzione quando possibile o cercando di prendere al volo lo s-cianco durante i lanci. Il battitore batte lo s-cianco (lippa) cercando di colpirlo al volo con il "manego" (mazza). Se non lo prende e questo cadendo non colpisce la "mare", egli avrà diritto ad altri due tentativi, dopo i quali viene eliminato.				


NOME MADBALL	GIOCATORI N vs N	SPAZI Campo basket	MATERIALI Palla rugby casacche	IMMAGINE 
OBIETTIVO cercare di lanciare la palla ovale nel canestro avversario				
DESCRIZIONE Due squadre, di 6 giocatori ciascuna, si affrontano in un campo di pallacanestro con la rete di pallavolo al centro. Ogni squadra deve cercare di lanciare la palla ovale nel canestro avversario e nel contempo difendere il proprio canestro impedendo alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o di realizzare il canestro. Durante il gioco è possibile bloccare l'avversario in possesso della palla e dar vita ad una piccola mischia. Il giocatore che è in possesso della palla e che vuole oltrepassare la metà campo deve prima lanciare la palla, al di sopra della rete, ad un suo compagno di squadra e poi correre sotto la rete nella metà campo avversaria. I giocatori che non hanno la palla possono spostarsi liberamente su tutto il campo di gioco				

NOME OFFBALL	GIOCATORI 7 vs 7	SPAZI 19 x 9 m	MATERIALI	IMMAGINE
<p>OBIETTIVO Scopo del gioco è quello di eliminare tutti i giocatori che si trovano all'interno della metà campo avversaria attraverso due diverse azioni di attacco: attacco a rete oppure attacco off. Vince la squadra che per prima riesce ad eliminare tutti gli avversari. Non esiste punteggio.</p>				
<p>DESCRIZIONE La partita è suddivisa in SET. Categoria giovanile: al meglio di 3 set su 5 Categoria superiore: al meglio di 4 set su 7. Durante lo svolgimento del set non sono previsti tempi. Tra un set e l'altro è previsto un riposo di tre minuti. REGOLE E INFRAZIONI DELL'ATTACCO A RETE: con stacco dalla linea posta a tre metri dalla rete per gli under 15 e per i campionati scolastici, a quattro metri per le categorie superiori. REGOLE E INFRAZIONI DELL'ATTACCO OFF: si possono eseguire fino ad un massimo di 5 passaggi.</p>				

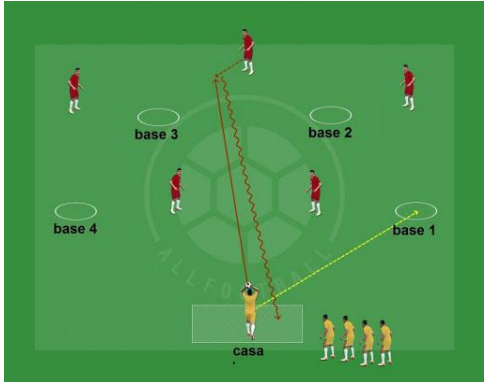
NOME PALLA AL RE	GIOCATORI 2 squadre da 8/10 giocatori	SPAZI Palestra / aperto	MATERIALI 1 palla leggera 2 sedie	IMMAGINE
<p>OBIETTIVO Ogni volta che il Re riceve la palla restando in piedi e in equilibrio sulla sedia la squadra conquista un punto.</p>				
<p>DESCRIZIONE Le due squadre si dispongono ognuna nella propria metà campo, un proprio componente (il re) si trova dietro la linea di fondo campo dalla parte opposta e si posiziona in piedi sulla sedia. Il gioco inizia con la palla contesa a metà campo; i giocatori, passandosi la palla, cercano di arrivare verso il proprio Re per passargli la palla. I giocatori si possono spostare solo passandosi la palla e non possono spostarsi con la palla in mano per più di due passi.</p>				




NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PALLA AVVELENATA	N vs N	Libero con muro		
OBIETTIVO				
È un gioco per ragazzi molto simile a palla prigioniera (o palla combattente), con il quale è spesso confuso, e si può giocare in cortile oppure in palestra. I giocatori possono essere dieci o più, ed è importante che ci sia un muro, o un albero, contro cui far sbattere la palla "avvelenata"				
DESCRIZIONE				
Si inizia la partita dopo che, con una conta, si è deciso chi sarà il primo battitore. Tutti allora stanno attorno al battitore, e quando questo lancia la palla contro il muro chiamando uno dei partecipanti a caso (ad esempio "Chiamo Luca!") allora tutti si mettono a correre allontanandosi il più possibile, mentre Luca cerca di raggiungere la palla. Appena la raggiunge, Luca grida "Fermi tutti!", costringendo gli altri a diventare "statue". A quel punto, Luca può compiere tre passi verso un giocatore immobile e tentare di colpirlo (in altre versioni del gioco, i passi sono vietati). Se la "statua" viene colpita, viene eliminata, ma se questa riesce a respingere la palla con le mani la palla può essere presa da un giocatore - statua più lesto degli altri. Questo diventa il nuovo battitore e può continuare il gioco in questo modo. Se invece la "statua" presa di mira riesce a bloccare al volo la palla, è il battitore ad essere eliminato, e si riprende da chi ha afferrato la palla. Vince chi rimane ultimo.				

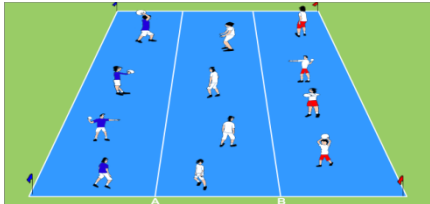
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PALLA PRIGIONIERA	N vs N	Campo volley	1 palla	
OBIETTIVO				
Vince la squadra che farà prigionieri tutti i giocatori dell'altra squadra. Si può anche stabilire all'inizio un tempo massimo di gioco (20-30 minuti), scaduto il quale vince chi avrà fatto più prigionieri.				
DESCRIZIONE				

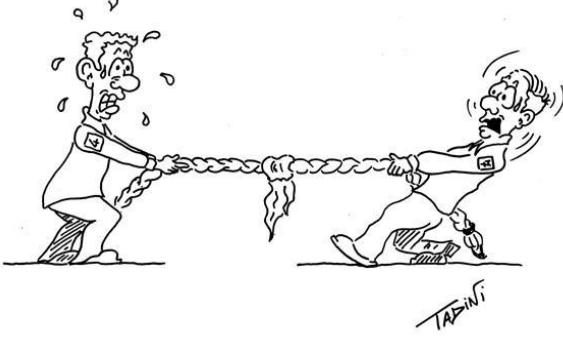
Si formano due squadre che si dovranno disporre una dentro e una fuori di una linea chiusa tracciata per terra (circonferenza o quadrato). Si stabilisce quale delle due squadre dovrà lanciare per prima la palla all'altra. Il ragazzo incaricato del primo tiro dovrà tirarla in modo che gli avversari sia difficile prenderla al volo. Se questi riusciranno a prenderla, egli diventerà loro prigioniero. Dovrà uscire dal campo posizionandosi dietro i giocatori della squadra avversaria in attesa di essere liberato. Scopo principale del gioco è quello di non far prendere la palla agli avversari. Il prigioniero che rimane dietro i giocatori avversari dovrà fare di tutto per riuscire a prendere la palla tiratagli dai compagni. Se riesce a fare questo diventerà immediatamente libero e potrà quindi tornare nella propria area di gioco.

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PALLA BASE	N vs N	Libero con n basi	1 palla N basi	
OBIETTIVO Un giocatore che percorre tutte le basi fa un punto e può ricominciare la corsa cercando di conquistarne un altro.				
DESCRIZIONE I giocatori si dividono in due squadre (squadra A e squadra B). La squadra A inizierà ad attaccare e si posizionerà tutta all'interno della prima base. La squadra B che difende si dispone liberamente nel campo e fuori di esso, tranne nella zona dei corridoi che collegano le basi. Il gioco ha inizio quando un giocatore della squadra A lancia la palla e la fa rimbalzare all'interno del campo. Quando la palla tocca il suolo, l'arbitro fischia e i giocatori della squadra A corrono verso la prima base. La squadra A può decidere se far partire uno o più giocatori i quali devono correre all'interno dei corridoi. La squadra B deve recuperare il pallone e cercare di colpire al volo uno dei giocatori mentre sta correndo da una base all'altra. Il giocatore della squadra B che ha la palla in mano non si può muovere e deve tentare di colpire un avversario o può passarla ad un suo compagno. I giocatori della squadra A che si fermano in una base sono salvi e non possono essere colpiti. Quando un giocatore della squadra A viene colpito o esce fuori da un corridoio o salta una base, non poggiandoci un piede dentro, i ruoli si invertono e la squadra A va a difendere e la B ad attaccare				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PALLATUTTO	N vs N	palestra	1 rete volley 1 palla	
OBIETTIVO Mandare il pallone sopra la rete nel campo avversario prima del quarto rimbalzo. Vince la squadra che arriva prima a 12 punti (con qualsiasi scarto); ogni battuta un punto (Rally Point System)				
DESCRIZIONE Va subito precisato che non esiste un campo di gioco, bensì un ambiente di gioco. La palestra è divisa in due parti da una linea (corda o rete di pallavolo) posta ad un'altezza variabile da m.2.25 a m.3.25 e che				

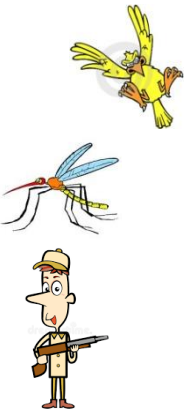
permetta in ogni caso di poter passare sotto agevolmente. Il servizio si effettua dall'interno della circonferenza dei tiri liberi, si può lanciare il pallone. Si cambia il battitore ogni volta, tutti devono battere. Si può colpire il pallone con qualsiasi parte del corpo, ma non due volte consecutivamente; non si può afferrare o accompagnare. Si possono fare molti passaggi prima di mandare il pallone nel campo avversario. Quando il pallone indirizzato verso il campo avversario vi giunge passando al di sotto della linea della rete, la squadra che ha sbagliato può invadere il campo avversario per riportare il pallone nel proprio campo (sotto la rete) e rispedirlo (sopra) in maniera corretta, oppure per tentare di colpire un avversario e conquistare tre punti! Se una squadra indirizza casualmente il pallone nel proprio canestro si aggiungono 3 punti e si continua a giocare; se invece lo indirizza nel canestro degli avversari si vince automaticamente la partita!

NOME PALLA TRA DUE FUOCHI	GIOCATORI N vs N	SPAZI 9 x 18 m diviso in tre parti da 9x6 m	MATERIALI 1 palla	IMMAGINE 
OBIETTIVO colpire tutti i giocatori della squadra in difesa nel minor tempo possibile.				
DESCRIZIONE Dopo il sorteggio le squadre si dispongono liberamente nella proprie parti del campo: la squadra in attacco si divide in due parti e si dispone nelle due parti di campo esterne, la squadra in difesa nella parte centrale del campo. La squadra che è in possesso della palla deve cercare di colpire gli avversari con un lancio diretto (senza rimbalzo al suolo); ogniqualvolta un giocatore viene colpito, abbandona il proprio campo e si porta nella zona dei prigionieri, situata dietro la linea di fondo campo degli avversari. Un giocatore viene fatto prigioniero anche quando, per sfuggire ad un attacco avversario, esce con entrambi i piedi dal proprio campo di gioco. La squadra che per prima riesce a far prigionieri tutti gli avversari vince l'incontro. Se dopo 10 minuti di gioco nessuna delle due squadre ci è riuscita, vince quella che ha avuto il minor numero di giocatori prigionieri.				

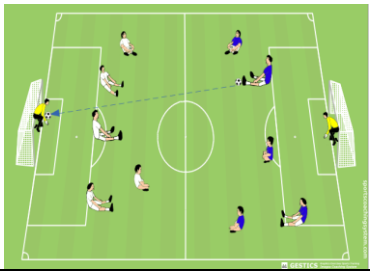
NOME TIRO ALLAFUNE	GIOCATORI N VS N	SPAZI libero	MATERIALI 1 Fune	IMMAGINE 
OBIETTIVO l'obiettivo di ogni squadra è tirare l'altra squadra dalla propria parte in modo che il punto marcato più vicino agli avversari attraversi il centro del campo.				
DESCRIZIONE La sfida inizia con il punto centrale sistemato in corrispondenza del centro del campo da gioco; Una squadra può vincere anche perché l'avversario ha commesso un fallo (che avviene, ad esempio, quando				


un concorrente cade o si siede). Secondo il regolamento ufficiale della disciplina sportiva, due squadre di otto persone, il cui peso totale non deve superare quello massimo stabilito per la rispettiva categoria, si allineano ai due capi di una fune di circa 10 centimetri di circonferenza. Sulla fune è marcato il punto centrale; inoltre, viene marcato il punto su ogni lato distante 4 metri dal centro.

NOME SCALPO	GIOCATORI N vs N	SPAZI libero	MATERIALI N foulard	IMMAGINE 
OBIETTIVO Riuscire a prendere il fazzoletto o la molletta da bucato dell'avversario senza farsi sfilare il proprio.				
DESCRIZIONE Ogni giocatore ha legato intorno al braccio sinistro un elastico, infilato in questo, senza essere annodato, il suo fazzoletto.(oppure una molletta da bucato). I giocatori formeranno due squadre e si disporranno fuori dal quadrato di gioco. Quando l'arbitro darà il via i giocatori, dopo essere entrati nel quadrato di gioco, dovranno cercare di togliersi a vicenda il fazzoletto. Chi prima vi riesce elimina l'avversario dal gioco. Durante la sfida la mano sinistra deve essere poggiata sul fianco e solo la mano destra può essere usata per sfilare lo scalpo.				


NOME UCCELLO, ZANZARA E CACCIATORE	GIOCATORI N vs N	SPAZI libero	MATERIALI Casacche colorate per distinguere i tre ruoli	IMMAGINE 
OBIETTIVO Non farsi catturare				
DESCRIZIONE I giocatori formano un cerchio tenendosi per mano. Tre giocatori sono liberi: sono rispettivamente: "il cacciatore", "l'uccello", "la zanzara". Al via il cacciatore cercherà di prendere l'uccello, evitando la zanzara, che a sua volta vuole pungerlo. L'uccello fugge davanti al cacciatore, ma può inseguire la zanzara. La zanzara infine cerca di sfuggire l'uccello, ma insegue il cacciatore per pungerlo. Durante il gioco, i tre che si trovano all'esterno del cerchio, possono entrare ed uscire a proprio piacimento, passando, senza esserne impediti, sotto le braccia o gambe dei compagni del cerchio. Quando un giocatore viene preso è sostituito da un altro.				

--

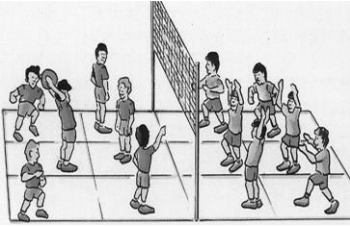
NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
CALCIO SEDUTO	N vs N	piani e lisci	1 palla	
OBIETTIVO fare gol nella porta avversaria				
DESCRIZIONE Il gioco segue le regole del calcio ma i giocatori sono seduti per terra e la palla si passa con le gambe e con i piedi cercando di guadagnare la porta avversaria. Si può toccare la palla con la testa ed il petto. Stare per terra seduti con le mani sul pavimento, non si tocca la palla con le mani.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
ROVERINO	N vs N	20x 40m	2 bastoni 1 piccolo cerchio N casacche	
OBIETTIVO Vince la squadra che riesce a totalizzare il maggior numero di punti nei due tempi da 15 minuti. La squadra ottiene un punto quando lanciando il "roverino" riesce a centrare il bastone del portiere della propria squadra. Il lancio può essere effettuato soltanto con le mani e solo dall'esterno. Il "roverino" è un anello realizzato con corda intrecciata o con un tubo di gomma, del diametro di circa 24 cm.				
DESCRIZIONE Il campo da gioco è rettangolare e la sua lunghezza solitamente è circa il doppio della larghezza. In entrambi i lati del rettangolo da gioco è presente un'area semicircolare larga circa 3 m. In quest'area non possono entrare né i giocatori della stessa squadra, né quelli avversari. Il giocatore che possiede il roverino non può compiere più di 3 passi e non può mantenerne il possesso per più di 5-6 secondi (compreso il tempo per muoversi). La rotazione su un piede non viene considerata come passo. Il giocatore col roverino in mano non può essere spintonato o toccato volontariamente. Inoltre se un giocatore tocca il roverino in volo ma non riesce ad afferrarlo non può raccogliarlo, altrimenti il possesso passa alla squadra avversaria. Vengono considerate falli tutte le azioni scorrette nei confronti della squadra avversaria. Rientrano in questi casi le ostruzioni e gli sfondamenti, ma anche i falli di piede. Per ostruzione si intende il tentativo volontario di intralciare un avversario interponendosi passivamente tra quest'ultimo e il roverino. Si ha sfondamento invece quando un giocatore urta volontariamente in modo violento un avversario. Si ha fallo di piede se un giocatore cerca di utilizzare volontariamente il roverino con i piedi. In questi casi la squadra che ha commesso fallo perde il possesso del roverino. Se si verificano comportamenti scorretti e volontari l'arbitro può provvedere all'espulsione temporanea o definitiva del giocatore che li ha commessi. In questo caso il giocatore espulso non può essere rimpiazzato per tutta la durata della partita.				


NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
BI-BALL	N vs N	libero	2 palle 2 coni	

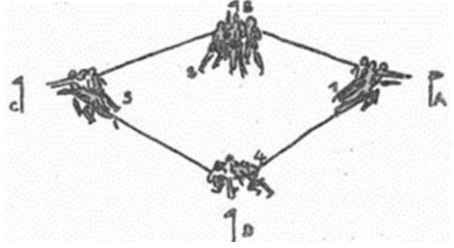
<p>OBIETTIVO L' obiettivo del gioco è di colpire il birillo (o un cono) posto al centro del limite corto del campo. Come si può colpire? Si può decidere, a inizio gara, che parte del corpo si può utilizzare per abbattere il bersaglio: coi soli piedi, con le mani, con entrambi, o con qualsiasi altra parte del corpo e in qualsiasi modo si voglia e si scelga.</p>	
<p>DESCRIZIONE La caratteristica principale è che ogni gruppo, ad inizio partita, si schiera sulla linea dei 6 metri, con una palla di diverso colore. Chi colpirà il birillo avversario con la propria palla segnerà un punto, chi lo colpirà con la palla avversaria segnerà due punti. E' vietato per tutti entrare (o stazionare) nell'area neutra. Chi entra in possesso della palla può fermarla, ripassarla o tirare; in nessun caso può spostarsi con il possesso di palla. I falli di contatto o di tocco di palla con parti del corpo non scelte non vengono sempre fischiati. Per i falli si può sanzionare: il possesso di ambedue le palle, una punizione, un rigore o anche l'espulsione per due o più minuti (in base alla gravità del fatto). Si gioca due tempi di 15 minuti (si può anche di più o di meno)</p>	

NOME TENNIS POLO / TOCCER	GIOCATORI 9 vs 9	SPAZI 110 x 55 m Area 4,6 m	MATERIALI 2 porte 1,8 m	IMMAGINE 
<p>OBIETTIVO Ogni volta che la palla entra nella porta, la squadra totalizza un punto (goal). Vince la partita la squadra che totalizza il maggior numero di goal. La partita è suddivisa in tre tempi, ognuno di 12 minuti. SMOLBALL: è la versione indoor 4 v 4 su campo tennis senza rete</p>				
<p>DESCRIZIONE La partita incomincia con un colpo d'inizio: un giocatore tira la palla nel campo avversario e il gioco inizia quando la palla colpisce il terreno o viene toccata da un giocatore avversario. I giocatori utilizzano la racchetta per colpire la palla, passarla o raccoglierla dal terreno. Le mani possono essere usate solo nei passaggi o per tirare con la racchetta verso la porta. Ad eccezione del portiere, quando un giocatore tiene in mano la palla non si può muovere. Se la palla esce dal campo, il tempo non viene fermato ma il gioco riprende dal punto in cui è uscita la palla, con un colpo di uno dei giocatori avversari. La porta, larga 1,8 m e alta 1,8 m, è all'interno dell'area di porta, un semicerchio di 4,6 m di raggio nel quale nessun giocatore può entrare tranne il portiere.</p>				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PALLA RILANCIATA	N vs N	due campi da 9m x 9m	1 palla e 1 rete	
OBIETTIVO Fare cadere la palla nel campo avversario per fare punto.				
DESCRIZIONE Si gioca in un campo da 9m x 18m divisi da una rete, quindi due campi da 9m x 9m. La palla va presa al volo evitando di farla rimbalzare per terra e va lanciata nel campo avversario cercando di fare punto.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
PARACADUTE	N	libero	paracadute	
OBIETTIVO i giochi si possono modificare a piacimento, utilizzando fantasia e creatività:				
DESCRIZIONE <p>Il girotondo: al posto del classico girotondo potete utilizzare il paracadute ludico come supporto, ognuno attaccato alla maniglietta canta giro giro tondo ecc.</p> <p>Onde del mare: con il paracadute potete simulare le onde del mare, partendo dal mare calmo fino ad arrivare alla tempesta.</p> <p>Il vento: anche il vento può essere simulato con il paracadute ludico, mentre muovete il paracadute dall'alto al basso potete anche correre simulando così un vero e proprio tornado.</p> <p>Il fungo: questa figura del paracadute piace molto sia ai bambini sia agli adulti; sollevate il paracadute in alto e nel momento in cui scende portatevi il telo dietro la schiena. Tutti i partecipanti rimarranno dentro il paracadute ludico chiuso all'esterno. La forma che prende il paracadute ludico chiudendosi alle vostre spalle è proprio quella di un fungo.</p> <p>Un po' di relax: la maggior parte dei partecipanti tiene il paracadute e lo fa ondeggiare su e giù la restante parte dei bambini si sdraia sotto il paracadute ludico.</p> <p>Passo sotto: la maggior parte dei partecipanti tiene il paracadute ludico e lo fa ondeggiare dal basso verso l'alto, a turno i bambini esterni al paracadute ludico devono cercare di passare sotto senza rimanere intrappolati.</p> <p>Gioco con le palline: posizionate sul paracadute ludico alcune palline e fatele muovere cercando di non farle uscire dal telo.</p> <p>Passami la palla: utilizzando due paracadute formo due squadre, ogni squadra passa la palla da un paracadute all'altro cercando di non farla cadere, vince la squadra che non fa cadere mai la palla.</p> <p>Pallone non ti muovere: ponete al centro del paracadute un pallone leggero, dovrete cercare di mantenere il pallone al centro del telo muovendo il paracadute ludico su e giù.</p> <p>Canestro: esistono dei paracadute con un foro nel centro, se avete questo tipo di paracadute procuratevi una pallina di diametro inferiore al foro nel telo e con l'aiuto dei vostri compagni cercate di fare canestro nel buco.</p>				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
SEGGIOLINO D'ORO	3 vs N	libero	nessuno	
OBIETTIVO Giungere al traguardo prima possibile recitando la filastrocca				
DESCRIZIONE Seggiolina d'oro, che pesa più dell'oro, l'oro e l'argento, che pesa più che il vento, vento e ventaglio che pesa più dell'aglio, l'aglio e l'aglione, frin, frun, fron.				

NOME	GIOCATORI	SPAZI	MATERIALI	IMMAGINE
LOTTA AL QUADRATO	N vs N	libero	Corda lunga	
OBIETTIVO prendere la propria bandiera				
DESCRIZIONE Le squadre sono posizionate al centro del quadrato ABCD e di fronte al loro ad ogni angolo: la propria Bandiera				

