

**Dettagli attività Centro Ricreativo Estivo*****Macro genere Movimento / Sport***

PALLAVOLO, BASKET, CALCIO, DODGEBALL, PING PONG, BADMINGTON - Per tutte queste attività sportive si lavorerà sull'acquisizione delle regole gioco e si organizzeranno mini tornei divisi in squadre per età. Sede: palestra/cortile. Materiali: palloni vari, racchette, tavolo ping pong, reti pallavolo e calcio, canestri.

LE STATUE - i bambini corrono senza toccarsi e al fischio si fermano immobili. Variante 1 o 2 fischi: si devono fermare sul piede dx e sx; sdraiati pancia in su e pancia in giù; seduti e in ginocchio. Sede: all'aperto/palestra. Età: tutte. Materiali: fischietto.

ANIMALI DELLO ZOO - l'educatore dà l'indicazione. Es: 3 salti da rana, cane, cavallo, fenicottero, granchio, serpente, tavolino, schiena a terra. Sede: Palestra. Età: tutte.

L'UOMO SOSPESO: ogni squadra deve far arrivare il proprio "uomo" sospeso al traguardo prima delle altre, avendo a disposizione degli step (o delle sedie). L'uomo sospeso può camminare solo su di esse (senza saltare) ed i compagni devono essere veloci a spostare le sedie già passate per portarle davanti a lui creandogli la strada. Sede: cortile. Età: medi e grandi. Materiali: sedie.

AGLIO E CIPOLLA - bambini disposti in riga dietro ad una linea. Quando l'insegnante dice: "aglio" fanno un saltello davanti alla linea; quando dice "cipolla" fanno un saltello indietro. L'educatore cerca di "imbrogliare" gli alunni, chi sbaglia viene eliminato. Sede: cortile/palestra. Età: gruppo piccoli e dei medi.

BANDIERINA - Entrambi i giocatori delle due squadre corrispondenti al numero chiamato devono correre verso il porta-bandiera per rubare la bandiera. Sede: cortile/palestra. Età: tutte
Materiale: bandierina o altro

LE ISOLE - Il gioco può essere competitivo oppure di collaborazione. I giocatori formano un grande cerchio. Al centro viene messo un frisbee, una scatola oppure una coperta (a dipendenza del numero dei partecipanti). Al segnale dell'educatore i giocatori devono andare a toccare l'oggetto entro un tempo determinato, ma senza toccarsi mai gli uni con gli altri. Chi si urta viene eliminato. Se un giocatore non riesce a toccare l'oggetto è eliminato. Se un giocatore urta contro un giocatore che ha già toccato l'oggetto viene eliminato solo lui. Se il numero dei partecipanti è elevato si possono mettere più oggetti. La versione non competitiva prevede che ci si organizza per fare in modo che il più grande numero di partecipanti possa riuscire a toccare l'oggetto. Gruppo: grandi. Sede: palestra. Materiale: scatola, frisbee, altro

CORSA A COPPIE - formula a staffetta con 2 squadre che si fronteggiano. Le coppie possono correre tenendosi per mano, oppure legate da un elastico alle caviglie, procedendo a "carricola", tenendo una palla con la fronte, la schiena o il fianco, scavalcandosi o passandosi sotto, portandosi "a cavallo", ecc. Sede: palestra. Età: tutte.



Dettagli attività Centro Ricreativo Estivo

TRASPORTO DI COPPIA - a coppie, dentro un cerchio: si trasporta il cerchio, tenendolo all'altezza del bacino, senza utilizzare le mani. Variante: uguale, ma le coppie partono all'esterno del cerchio. Sede: cortile/palestra. Età: tutte. Materiali: cerchio.

PALLA NOME - I bambini sono disposti in cerchio, in piedi; l'educatore ha la palla che lancia in aria, chiamando per nome bambino che deve afferrare il più presto possibile la palla e dire "stop", mentre gli altri scappano lontano da lui. Allo stop tutti si devono fermare e il possessore di palla deve colpire il compagno più vicino a lui, dopo aver fatto un massimo di tre passi. Sede: cortile/palestra Età: tutte. Materiali: palla.

PALLONCINO BOMBA - 2 squadre disposte dietro le 2 linee di fondo ed un palloncino (altrimenti una palla medico o un pallone da rugby) disposto a centrocampo. I bambini devono lanciare la palla da dietro la linea cercando di colpire il palloncino per farlo finire nel campo avversario. Perde chi avrà il palloncino nella propria metà campo alla fine del tempo stabilito. Sede: cortile/palestra Età: tutte. Materiali: palla, palloncini.

CASCATA D'ACQUA – Si appendono i classici palloncini di gomma pieni d'acqua a un filo (tipo quelli da bucato) o a un ramo a seconda dello spazio a disposizione. Poi si invitano tutti a farli esplodere come desiderano, con le mani, con la testa, con la bocca... Vince chi rompe più palloncini senza 'infradiciarsi' tutto! Sede: cortile. Età: piccoli. Materiali: palloncini, filo, acqua

CORSA STAFETTA CON LA'ACQUA – i bambini vengono divisi in due squadre uguali e invitati a disporsi lungo una linea retta, nella stessa posizione, tra il punto di partenza e il traguardo. Come nella classica staffetta, al via, i primi due avversari sulla linea di partenza con in mano un bicchiere d'acqua devono raggiungere i rispettivi compagni versando l'acqua nel loro bicchiere da sopra una sedia. A loro volta, la seconda coppia di rivali tenendo il bicchiere con l'acqua cerca di correre verso il membro della propria squadra, e così via, fino al traguardo. Alla fine della gara, vince la squadra che è arrivata prima e ha più acqua nel bicchiere. Sede: cortile. Età: tutte. Materiali: bicchieri di plastica, acqua.

PALLA AVVELENATA ACQUATICA - al posto della classica palla, si usa un palloncino pieno d'acqua: ogni squadra deve prenderlo al volo e farlo esplodere nel campo avversario. Quando una squadra fa scoppiare il palloncino, riceve un punto-penalità e il nuovo palloncino viene lanciato dal team rivale. Alla fine della partita, vince il gruppo che ha il maggior numero di punti (quelli ottenuti con l'esplosione nel campo rivale) e meno penalità. Sede: cortile. Età: tutte. Materiali: palloncini.

CORSA ALLA BOTTIGLIA - i partecipanti vengono divisi in gruppi anche di età diverse. Al segnale di via il capofila di ciascuna squadra immerge la propria spugna nel secchio, e poi corre a spremerla nel rispettivo secchio vuoto. Dovrà farlo strizzandola contro la parte del corpo indicata da chi conduce il gioco. Poi torna indietro e la consegna al giocatore successivo, che comincia un nuovo giro. Vince chi ha riempito di più il proprio secchio. Sede: cortile. Età: tutte. Materiali: acqua, spugne morbide.



Dettagli attività Centro Ricreativo Estivo

Macro genere Espressività/Manualità

LA FATTORIA DEGLI ANIMALI - Tutti i giocatori sono seduti in cerchio. A ciascun partecipante viene dato un bigliettino ripiegato, su cui è disegnato o scritto il nome di un animale. Ognuno legge il proprio bigliettino, senza farlo vedere agli altri partecipanti al gioco. Quando tutti sono in possesso del proprio biglietto ad un segnale convenuto, il gioco comincia: tutti i partecipanti, contemporaneamente, si alzano in piedi e si muovono nel cerchio facendo ciascuno il verso dell'animale segnato sul biglietto che gli è stato consegnato; essi cercano di individuare tutti gli altri appartenenti alla propria famiglia *animale* (il riconoscimento avviene soltanto attraverso l'emissione del verso dell'animale). I componenti la stessa famiglia, tenendosi sottobraccio, una volta che hanno constatato che la famiglia è completa, vanno a sedere. Quando tutte le famiglie si sono formate e la calma è tornata nella fattoria, le famiglie si presentano una alla volta, facendo un giro all'interno del cerchio ed emettendo il proprio verso caratteristico. Sede: cortile/palestra
Età: piccoli e medi. Materiale: post-it/penna

PENITENZA NELLA SCATOLA - Giocatori in cerchio. A suon di musica si fa passare una scatola con alcuni (7) biglietti con scritte delle penitenze (cantare, imitare, recitare, mimare, inventare una danza, fare un discorso su un argomento dato, ecc.). Chi ha la scatola quando la musica cessa, sceglie un biglietto piegato ed esegue. Sede: cortile/palestra. Gruppo: medi e grandi. Materiali: scatola, penne.

LA COSTRUZIONE DEI VIVENTI - Ogni gruppo di giocatori, a turno, deve rappresentare staticamente, una costruzione, un arredamento, un insieme qualsiasi che possiamo trovare nella natura o che l'uomo ha costruito. Ogni squadra presenta il suo quadro e, al termine della composizione, gli altri tenteranno di scoprire di che si tratta. Esempi: mulino - albero - battello - fontana - pompa di benzina - ponte - pozzo - gru - camino - faro. Sede: palestra. Età : grandi.

IL RE DEL SILENZIO - Preparare un rango di alcune sedie di cui una, al centro, rappresenta il trono. I giocatori sono disposti a semicerchio guardando le sedie. Un bambino è consacrato "re del silenzio". Deve scegliersi dei ministri: indicherà quindi via via uno dei giocatori, che dovrà presentarsi a lui senza rumori, senza sorridere, senza parlare. Se questi perde la serietà, tocca a un altro. Il re tenta di far ridere i candidati. Chi riesce a star serio diventa ministro. Anche i ministri possono collaborare col re a far ridere i candidati, ma se ridono vengono revocati. Sede: palestra. Età: tutte. Materiale: sedia

AMBASCIATORI MIMATI - si prepara preventivamente un elenco delle parole da disegnare, mimare o ritagliare. A ogni turno, un giocatore per squadra viene verso l'educatore, che gli sussurra una parola all'orecchio. Il giocatore torna nella propria squadra e cerca di far indovinare la parola mimandola, ritagliandola da un foglio bianco o disegnandola. Vince la partita la squadra che è riuscita a indovinare più parole dal proprio elenco. Sede: palestra/cortile. Età: tutte. Materiali: tavolo, fogli, penne.

LABORATORIO DI FUMETTI - I bambini si cimenteranno nella creazione di vignette, con la scelta dei personaggi e di una storia da disegnare secondo la modalità del fumetto. Sede: palestra



Dettagli attività Centro Ricreativo Estivo

Età: tutte. Materiali: fogli, colori, matite, ecc.

LABORATORIO CREATIVO TELA D'ARTISTA - attraverso materiali vari i bambini realizzeranno la loro personale opera d'arte. Sede: palestra. Età: tutte. Materiali: carta pesta, cartone, tempere, colla, ecc.

LABORATORIO ORIGAMI - creazione oggetti, animali con il solo uso della carta. Sede: palestra
Età: tutte. Materiale: fogli bianchi e colorati

TANGRAM - Il tangram è un antico gioco di origine cinese, ottenuto scomponendo un quadrato in sette parti dette tan: un quadrato, un romboide, e cinque triangoli rettangoli isosceli, di cui due grandi, uno medio e due piccoli. Combinando opportunamente i pezzi del Tangram, è possibile ottenere un numero pressoché infinito di figure, alcune geometriche, altre che ricordano oggetti d'uso comune, ecc. Qualsiasi figura realizzata con il Tangram deve essere costituita impiegando tutti i sette pezzi. Sede: palestra. Età: tutte. Materiale: Tangram, tavolo

CALIGRAMMI - Partendo dalla scritta si crea un disegno attraverso l'utilizzo di giornali, vecchi libri o quaderni. Sede: palestra Età: tutte. Materiale: tavolo, giornali, libri vecchi ecc, penne, fogli.

Macro genere Emozioni / Sentimento

TOMBOLA DELLE EMOZIONI - dopo aver preparato tabellone e cartelle, le pedine, con raffigurate 24 emozioni, verranno estratte da un sacchetto; vince chi completa prima la propria cartella nominando le emozioni di volta in volta. Sede: palestra. Età: piccoli e medi. Materiali: tombola personalizzata, tavolo.

DIXIT - gioco da tavolo dove le immagini suggeriscono delle emozioni. Ogni giocatore avrà una mano di carte con bizzarre ma stupende illustrazioni. Il Narratore sceglierà segretamente una delle sue carte fornendone una breve descrizione composta di una frase, o un indizio. Gli altri giocatori selezioneranno segretamente quale delle loro carte possa identificarsi nella descrizione; una volta che le carte vengono selezionate, ogni giocatore cercherà di indovinare segretamente quale sia la carta giusta. Sede: palestra. Età: gruppo dei medi e dei grandi. Materiali: dixit

CREA LA TUA CANZONE - I ragazzi, partendo da un'emozione scelta e sulla base di canzoni preferite, scriveranno una loro canzone. Sede: palestra. Età: medi e grandi. Materiali: fogli, penne

IL CAMALEONTE - Un gioco da tavolo riadattato. Attraverso la storia del camaleonte, bambini e ragazzini vengono stimolati e guidati nel raccontare le emozioni. Sede: palestra. Età: piccoli e medi.

LE EMOZIONI IN SCENA - Laboratorio teatrale diviso in più giornate. Si Inizia il laboratorio, nel cerchio delle storie, chiedendo ai bambini cosa siano le emozioni. Si procede con un confronto dialogico per poi scrivere su un foglio le emozioni individuate. A questo punto comincia la drammatizzazione: attraverso mimica facciale e corporea, modi di camminare, postura, timbro



Dettagli attività Centro Ricreativo Estivo

vocale verranno sperimentate tutte le emozioni primarie (gioia, tristezza, rabbia, paura, disgusto e sorpresa). Sede: palestra. Età: medi e grandi. Materiali: cartoncini, colori.

Macro genere Strategia/Logica

CRUCUVERBONE - Viene proposto un cruciverba in un grande cartellone, con domande, indovinelli, canzoni etc. Sede: palestra. Età: tutte. Materiali: cartelloni, penne, colori, tavolo.

IMPICCATO TEMATICO - i bambini dovranno indovinare una parola legata a un tema dichiarato dall'educatore, ad ogni errore verrà disegnata una parte dell'omino impiccato. Sede: palestra. Età: tutte. Materiale: fogli, penne.

AL CONTRARIO - Ai partecipanti vengono poste una serie di domande alle quali bisogna rispondere al contrario e nel minor tempo possibile. Sede: palestra, spazi esterni. Età: tutte.

SI o NO - Variante del gioco appena descritto precedente; In questo caso i vengono poste una serie di domande alle quali bisogna rispondere senza utilizzare né sì né no. Sede: palestra/ spazi esterni. Età: tutte.

ESCAPE ROOM - attività di cooperazione. I bambini sono rinchiusi in una stanza che simboleggia un luogo chiuso (un castello, una prigione, una nave pirata...) e devono indagare e risolvere gli enigmi in un tempo limitato per fuggire. Sede: palestra. Età: grandi.

CRANIUM - è un gioco di società in cui i concorrenti devono percorrere un tabellone affrontando una serie di sfide, scioglilingua e rompicapi. Sede: palestra. Età: gruppo dei grandi. Materiali: Cranium, fogli, penne, tavolo.

PAROLE MATRIOSCA - l'obiettivo è trovare una serie di parole che stiano una nell'altra come le matrisosche. Es: ratto, tratto, trattore. Sede: palestra/cortile. Età: medi e grandi
Materiale: carta e penna

FACCIAMO LA SPESA - Il primo giocatore, ad esempio, dice: sono andato a fare la spesa e ho comprato una mela. Il secondo dice sono andato a fare la spesa e ho comprato una mela, maionese.. gli altri continuano la lista della spesa aggiungendo sempre qualcosa...senza dimenticare MAI i precedenti. Sede: palestra/cortile. Età: tutte.

MEMORIA VISIVA - consiste nel far vedere ai bambini un'immagine per circa 15/20 secondi. Dopodiché l'immagine viene nascosta e pone delle domande alle squadre su particolari, dettaglio e altro dell'immagine appena mostrata. Risponderanno in un foglio. Quando il bambino o la squadra pensano di aver visto tutto e di aver dato la risposta corretta, devono correre verso il pallone o altro e potrà successivamente rispondere. Vincerà chi avrà scritto più dettagli corretti
Sede: palestra/ cortile. Età: tutte. Materiale: immagini, fogli, penne.