



GIOCHI «A TUTTO CAMPO»



RISIKO UMANO... «A TUTTO CAMPO!»

Destinatari: preadolescenti

Materiale: scalpi, corde/gessi/linee per delimitare i territori

Numero di squadre: da 2 in su

Location: campo dell'oratorio/cortile ma può svolgersi anche negli spazi interni. Determinarlo in base al numero di giocatori/squadre e alla durata che si vuole dare al gioco

Preparazione: suddividere l'area di gioco in tante aree più piccole (i territori), di forme e dimensioni variabili. Considerare che in ogni area devono potersi muovere più o meno agilmente fino a sei giocatori contemporaneamente. I «territori» devono essere ben segnati e si deve capire bene quali sono quelli tra loro confinanti.

Prima dell'inizio del gioco i territori verranno assegnati alle squadre in modo casuale. Ogni squadra dovrà schierare almeno un giocatore per ognuno dei territori in suo possesso. Ogni giocatore sarà dotato di uno scalpo, attaccato alla schiena con lo scotch.

Verrà collocato, ai bordi dell'area di gioco, un tavolo per ogni squadra. Sarà la «base» dove i giocatori si recheranno per ottenere nuovi scalpi una volta eliminati.

Scopo del gioco: esattamente come nel gioco da tavolo del Risiko, lo scopo di ogni squadra è quello di conquistare più territori possibili. Alla fine del tempo di gioco (da determinare), vincerà la squadra che possiederà il maggior numero di territori.

Svolgimento

Al via, i giocatori potranno decidere di muoversi dal loro territorio verso quelli confinanti. I giocatori potranno fare tre cose:

- muoversi liberamente su un territorio confinante appartenente alla propria squadra (ovvero sul quale è presente un altro giocatore della stessa squadra);
- muoversi liberamente su un territorio neutrale (ovvero senza nessun giocatore) e conquistarlo rimanendo su di esso;
- attaccare un territorio nemico (ovvero sul quale è presente almeno un giocatore avversario).



A TUTTO
CAMPO

GIOCHI «A TUTTO CAMPO»

ATTACCARE UN TERRITORIO NEMICO: quando uno o più giocatori decidono di spostarsi su un territorio controllato da una squadra avversaria, lo «attaccano». I giocatori dovranno dichiarare di stare per attaccare prima di entrare nel territorio nemico. Una volta dentro al territorio nemico, inizierà la sfida per la conquista. I giocatori attaccanti e i difensori cercheranno, all'interno del territorio, di rubarsi a vicenda gli scalpi. Un giocatore a cui è stato tolto lo scalpo è eliminato, deve lasciare il territorio e recarsi alla propria base per farsi dare un altro scalpo. Alla fine della sfida, vince la squadra che ha ancora almeno un giocatore con lo scalpo. Se vincono i difensori, il possesso del territorio rimane invariato, altrimenti è conquistato dagli attaccanti.

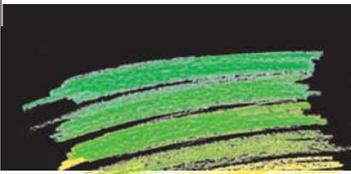
Alcune note

- Il numero massimo di giocatori della stessa squadra presenti su un territorio non deve essere superiore a 4. Quindi il massimo di difensori, in caso di attacco, è 4.
- Il numero massimo di giocatori che decidono di attaccare insieme un territorio è 3.
- Una battaglia per un territorio si conclude solo quando una delle due squadre non ha più giocatori con lo scalpo. Non sono ammesse ritirate. Se si esce dal territorio durante la battaglia, si è eliminati e si deve consegnare lo scalpo.
- Durante una battaglia non si possono aggiungere giocatori nel territorio, né attaccanti né difensori e nessuno può entrare nel territorio oltre ad attaccanti e difensori.
- Non ci sono limiti di tempo per le battaglie.
- Un giocatore eliminato in battaglia deve tornare alla sua base. Qui gli verrà fornito un nuovo scalpo dopo un certo periodo di tempo (30 sec./1 min.). Una volta ottenuto lo scalpo, potrà tornare in gioco in qualsiasi territorio della propria squadra o neutrale.
- Si possono abbandonare i territori. Basta che tutti i giocatori presenti su di esso si spostino su un territorio confinante.
- Si può rimanere su un territorio tutto il tempo che si vuole, almeno finché non si viene eliminati in battaglia.

Varianti sui punti

- Assegnare a ogni territorio un valore diverso (in base alla grandezza, ai confini, alla difficoltà del terreno di sfida...)
- Assegnare punti anche per gli scalpi conquistati. Ogni giocatore conserverà gli scalpi «rubati» agli avversari. Alla fine della partita, si conteranno per ottenere punti extra.

**A TUTTO
CAMPO**



GIOCHI «A TUTTO CAMPO»



PALLONI «A TUTTO CAMPO»!

Destinatari: 3^a-4^a-5^a elementare

Materiale: palloni da calcio, da pallavolo, di spugna, di stoffa, palloni super-tele, palline, palloncini... evitare palloni da basket o altri palloni eccessivamente pesanti

Numero di squadre: 2

Location: campo da calcio

Preparazione: raccogliere nel centro del campo da calcio un gran numero di palloni di diverso genere (dai palloni da calcio ai palloncini ad aria, da quelli di spugna a quelli di gomma). Servono tanti palloni, almeno uno per partecipante.

Scopo: fare il maggior numero di gol.

Svolgimento

Al via, le due squadre si affronteranno per cercare di segnare con il maggior numero di palloni possibile nella rete avversaria. Ognuno può calciare i palloni che vuole, il numero di volte che vuole. Ogni pallone che entra nella rete avversaria vale un punto. Allo scadere del tempo, o quando i palloni sono esauriti, si conteranno il numero di gol segnati per determinare la squadra vincitrice.

Alcune note

– Una volta che un pallone è entrato in rete deve essere rimosso dal gioco da un animatore.

– Non ci sono portieri fissi ma chiunque può bloccare i palloni se si trova nell'area piccola della porta.

Variante sui punti

Si può assegnare un valore di punti diverso a ogni tipologia di pallone.



MEGA MEMORY!

Destinatari: 1^a-2^a elementare

Materiale: quadrati 30x30 cm di cartone/cartoncino/carta spessa. Stampe, foto e/o disegni da incollare sui quadrati

Numero di squadre: qualsiasi, si può giocare anche tutti contro tutti

Location: un grosso campo e/o tutto il cortile dell'oratorio

Preparazione: preparare un gran numero di riquadri di cartone/cartoncino/carta spessa. Su un lato di ogni qua-



A TUTTO CAMPO

GIOCHI A TUTTO CAMPO

drato viene incollata/disegnata un'immagine diversa per ogni pezzo. Si può mettere di tutto, dagli animali, agli oggetti, foto di luoghi, fino alle foto di persone conosciute dai bambini (il don, gli animatori eccetera). Insomma, immagini «a tutto campo». In caso di molti partecipanti, alcune immagini possono essere ripetute due o tre volte su diversi quadrati.

I cartoncini vengono sparsi per il campo/l'oratorio in modo casuale con l'immagine coperta, come le tessere del Memory, coprendo il più possibile tutte le aree a disposizione.

Scopo: ottenere più cartoncini possibili, in base alle istruzioni di chi conduce il gioco.

Svolgimento

I giocatori si raduneranno tutti intorno al conduttore del gioco. Il conduttore dirà l'immagine da cercare per ogni manche e darà il via. I ragazzi dovranno correre nel campo, girando i riquadri per cercare l'immagine nominata dal conduttore. Una volta girato un riquadro, se non è quello corretto, dovranno rimetterlo a posto come l'hanno trovato (ovvero coperto). Chi trova il riquadro corretto lo porta al conduttore. Gli verrà assegnato un punto e si procederà col nominare l'immagine successiva. In caso ci siano più riquadri con la stessa immagine, si attenderà finché non verranno trovati tutti e si darà un punto a ciascun ragazzo che ne ha trovato uno.

Dopo qualche manches, i ragazzi non andranno più a caso ma «a memoria», ricordando dove hanno visto le immagini.

In caso il numero di partecipanti sia elevato, per rendere il gioco meno caotico si consiglia di far partecipare un numero limitato di giocatori per manches. Vince chi ottiene più punti alla fine del gioco.



A TUTTO
CAMPO

42

