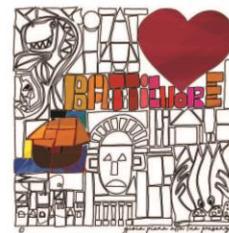


GALEONE DORATO

ALL'ARREMBAGGIO



Scopo

Guadagnare più monete d'oro

Destinatari

Bambini

BAMBINE

Materiali

- Monete d'oro
- Ostacoli vari (birilli, cinesini,...)

Svolgimento

Ogni squadra deve compiere un percorso ad ostacoli: aggirare una boa (cono o cerchio), andare sottocoperta (passare sotto una panca), arrampicarsi sul cassone di prua (salire sui gradoni), ecc. Alla fine del percorso è posto un baule pieno di monete d'oro, ovvero il tesoro della nave assaltata.

I giocatori di ogni squadra sono disposti in fila indiana. A turno ciascun giocatore inizia il percorso lanciandosi all'arrembaggio, lo completa, prende una moneta d'oro dal baule e corre al punto di partenza per dare il via al giocatore successivo. Alla fine del tempo, vince la squadra che avrà guadagnato più monete d'oro.

Variante

- Ogni moneta d'oro porta scritto un valore numerico (1, 2, 5) e si trova in un recipiente che non permette di vedere quale moneta si pesca. Alla fine del tempo, si somma il valore delle monete raccolte per decretare il vincitore.

GALEONE DORATO

LA CIURMA



Scopo

Formare la ciurma più divertente

Destinatari

Bambini

BAMBINI

Materiali

- Cartone
- Cartelloni
- Pennarelli
- Materiale vario per costumi
- Stracci
- Bende

Svolgimento

Questo gioco potrebbe essere proposto prima di un altro gioco, a inizio giornata o settimana, come caratterizzazione e ambientazione.

Ciascuna squadra ha a disposizione un determinato tempo per rappresentare la ciurma del paurosissimo "Galeone dorato". I bambini devono inventarsi i nomi dei componenti della ciurma e creare gli outfit dei propri personaggi. Una giuria valuterà la rappresentazione migliore.

Consigliamo questi ruoli per la ciurma: capitano, maestro d'armi, quartiermastro, predone, ufficiale stratega, saccheggiatore, contrabbandiere e mozzo.

GALEONE DORATO

SALVA LA CIURMA



Dopo un violento naufragio, due ciurme si ritrovano su un'isola deserta e, per poter ritornare a navigare in mare, hanno bisogno di monete per ricostruire i loro galeoni. Nessuna delle due ha abbastanza denaro, perciò tenteranno di rubarselo a vicenda.

Scopo

Guadagnare per primi 2000 monete d'oro

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Palloni piccoli o leggeri

Svolgimento

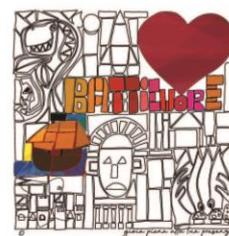
Ci si divide in due squadre (due ciurme) e si utilizza il campo da gioco di palla prigioniera. Ogni squadra sceglie segretamente un capitano. L'arbitro è a conoscenza dei due capitani.

Con la palla bisogna colpire i componenti della ciurma avversaria: ogni membro che viene colpito fa guadagnare alla ciurma avversaria 50 monete d'oro; se viene colpito il capitano, invece, la ciurma avversaria guadagna 200 monete d'oro.

È bene non disperarsi perché l'identità del capitano deve rimanere segreta: chi scopre l'identità del capitano è avvantaggiato! La prigionia non esiste, infatti anche se si viene colpiti si continua a giocare. Vince la ciurma che guadagna per prima 2000 monete d'oro.

GALEONE DORATO

CORSARO



Scopo

Guadagnare più dobloni possibile

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Forziere
- Doblone (dischetti di cartone, pasta di sale o tappi)

Svolgimento

Ogni squadra (ciurma) si dispone ad un angolo del campo (base). Al centro del campo c'è l'Isola del Tesoro: un'area circolare protetta dagli animatori al cui interno è presente un forziere pieno di dobloni.

I ragazzi, a partire dalla loro base (che sarà il loro Galeone), devono correre verso il forziere e raggiungere l'Isola del Tesoro senza farsi prendere dagli animatori. Gli animatori non possono abbandonare l'isola.

Se un ragazzo viene preso, deve ritornare al suo galeone, prima di ritentare il raggiungimento dell'isola. Se un ragazzo raggiunge il forziere, senza farsi prendere dagli animatori, riceve un doblone da portare al suo galeone. Allo scadere del tempo vince la ciurma che ha guadagnato più dobloni. Per allungare il gioco è possibile fare più manches.

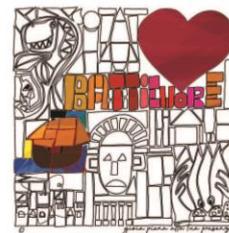
Variante

- È possibile chiamare di volta in volta le caratteristiche dei ragazzi che correranno (es: corrono solo le femmine, solo i maschi, solo chi porta gli occhiali...) e le modalità di corsa (si salta su un piede, si corre all'indietro, si fa il passo della rana...).



GALEONE DORATO

BATTAGLIA NAVALE



Scopo

Affondare più galeoni avversari possibile

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Palla di spugna o leggera

Svolgimento

All'inizio della partita ogni ciurma (squadra) seleziona un determinato numero di ragazzi che faranno i galeoni, tenendo conto che un galeone è formato da più ragazzi. Ad esempio 8 ragazzi possono fare 3 galeoni (due galeoni da 3 ragazzi e un galeone da 2 ragazzi). I restanti componenti della ciurma saranno l'acqua. Si utilizza il campo di palla prigioniera: l'obiettivo è cercare di colpire e affondare tutti i galeoni avversari con una palla di cannone.

Per affondare un galeone è necessario colpire tutti i giocatori che lo compongono: allo scadere del tempo vince chi ha affondato più galeoni "interi" (per esempio: se una squadra ha preso 10 persone ma non ha affondato nessun galeone e l'altra ha preso solo 3 persone ma che formavano un galeone, vince la seconda squadra).

Tutti i giocatori colpiti vanno a giocare nell'area dei prigionieri posta sul fondo del campo della ciurma avversaria. Se un ragazzo in campo prende la palla di cannone al volo, potrà liberare dalla prigione un suo compagno "acqua" (non è possibile liberare i galeoni colpiti o affondati).

Vince la squadra che per prima affonda tutti i galeoni avversari.