

CASTELLO FANTASMA

I ACCHIAPPAFANTASMI



Scopo

Imprigionare tutti i fantasmi in un tempo minore rispetto agli avversari.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Pallina/palla leggera
- Cronometro

Svolgimento

In un castello infestato, due casate di fantasmi decidono di sfidarsi.

Il campo di gioco del castello è così suddiviso: quattro torri (basi) agli angoli e un cerchio di media grandezza al centro. Una squadra si posizionerà nel cerchio, l'altra al suo esterno. La squadra esterna ha a disposizione una palla con la quale colpire i fantasmi dentro al cerchio.

L'arbitro cronometra la durata del gioco. Chi viene preso dovrà andare in una delle quattro torri angolari, che sono le prigioni. Quando un fantasma all'interno del cerchio riesce a prendere la palla al volo, la potrà passare a uno dei compagni fantasmi imprigionati che tornerà così libero nel cerchio. La partita finisce quando tutti i fantasmi del cerchio vengono imprigionati. A fine partita si ripete il gioco invertendo le squadre: chi era nel cerchio andrà all'esterno e viceversa. La squadra di fantasmi che avrà impiegato meno tempo a imprigionare i fantasmi avversari avrà vinto il gioco.

CASTELLO FANTASMA

FUGA DAL CASTELLO



I bambini sono stati imprigionati all'interno del Castello fantasma. Per potersi liberare devono riuscire ad evitare i fantasmi e a raccogliere più frammenti di chiave possibili per poter forgiare la chiave che aprirà le porte del Castello.

Scopo

Raccogliere più chiavi possibile

Destinatari

Bambini

BAMBINI

Materiali

- Immagini o frammenti di chiave
- Campo con linee per terra

Svolgimento

Se non si avesse a disposizione un campo con linee di gioco intrecciate (da basket, volley o calcio), sul campo vanno disegnate delle linee che si intersecano, come un reticolo.

In ogni squadra i bambini saranno i "prigionieri", mentre due/tre animatori saranno i fantasmi del Castello. Un animatore dispone i frammenti di chiave nel campo. Al via i bambini possono iniziare a muoversi solo in avanti sulle linee del campo, cercando di raccogliere da terra i frammenti. I fantasmi si muovono anch'essi sulle linee e quando incontrano un bambino gli portano via tutti i frammenti raccolti e li ridispongono sulle linee del campo da gioco. Il bambino catturato si siede a lato della riga e aspetta il via libera dell'arbitro per poter rientrare a giocare. Allo scadere del tempo, la squadra che ha recuperato più frammenti di chiave vince.

CASTELLO FANTASMA

ZOMBIELAND



Scopo

Non farsi prendere dagli zombie.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Striscioline di carta o scalpi

Svolgimento

Tutti i giocatori si dispongono sulla linea di fondo campo. A ciascun ragazzo viene dato uno scalpo o una strisciolina di carta da infilare nei pantaloni dietro, che sbuchi almeno di 30 cm. Sulla linea di centrocampo gli animatori saranno gli zombie che hanno il compito di catturare più ragazzi possibili. Al via i ragazzi devono correre e raggiungere la linea di fondo campo opposta, schivando gli animatori che, muovendosi liberamente nel campo, devono prendere più scalpi possibili.

Se ad un ragazzo viene preso lo scalpo, diventa anche lui uno zombie e dalla manche successiva ruberà gli scalpi anche lui. Gli ultimi 3 giocatori che rimangono sono i vincitori.

CASTELLO FANTASMA

UNA NOTTE SENZA LUNA



Scopo

Completare il percorso prima delle altre squadre.

Destinatari

Bambini

BAMBINI

Materiali

- Cinesini
- Bende

Svolgimento

Le squadre si dispongono in file. Gli animatori di ciascuna squadra avranno il compito di guidare i ragazzi, bendati, in un percorso, dandogli le indicazioni corrette. Il percorso dovrà essere semplice. Giunto al termine del percorso il ragazzo si può togliere la benda e correre verso il suo compagno di squadra che a sua volta verrà guidato nel percorso.

Vince la squadra che per prima completerà il percorso.

Variante per i preadolescenti

PREADO → Può essere uno dei giocatori della stessa squadra a guidare il proprio compagno nel percorso.

CASTELLO FANTASMA

CASTELLI IN ARIA

Scopo

Costruire più castelli possibili con le carte



Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Carte
- Palline di carta o da ping pong

Svolgimento

Sfida a tempo: ogni squadra ha a disposizione le carte da gioco e deve cercare di costruire più castelli possibili (di minimo 3 piani). Alla fine del tempo vince chi ha costruito più castelli.

Varianti

Una parte della squadra è costruttore e una è distruttore dei castelli delle altre squadre con palline di carta o da ping pong.