

GIUNGLA SELVAGGIA

SUONI MISTERIOSI



Scopo

Riconoscere il maggior numero di suoni o versi di animali.

Destinatari

Bambini

BAMBINI

Materiali

- registrazione con suoni naturali (fiume, erba, sassi, vento, fuoco, vulcano...)
- oppure
- registrazione con versi di animali (come ad esempio: cane, gatto, topo, mucca, pecora, cavallo, asino, maiale, anatra, gallina, gallo, gufo, pappagallo, rana, elefante, leone, tigre, mosca...)
- fogli di carta
- penne

Svolgimento

Gli esploratori (le squadre) di diversi villaggi si sono ritrovate nella giungla per conoscere quali specie vi abitano. Dovranno ascoltare attentamente una registrazione che contiene diversi suoni della giungla (versi di animali, suoni naturali come acqua che scorre,..) e annotarseli sul foglio.

Vince la squadra che avrà individuato il maggior numero di suoni della giungla.

Variante

- Al posto di una semplice registrazione, ai preadolescenti si può far ascoltare un mash up, più difficile, perché i suoni possono essere sovrapposti.

PREADO



GIUNGLA SELVAGGIA

CACCIA AL CAMALEONTE



Scopo:

Trovare gli animatori nascosti (che sono i camaleonti).

Destinatari

Bambini e preado



Svolgimento:

Gli animatori (camaleonti) si nascondono, i bambini, divisi a gruppetti, devono trovarlo. Ogni qualvolta un animatore viene trovato segna il suo nome sul foglio del gruppo. Ogni animatore può essere trovato più di una volta ma il gruppetto deve trovare almeno 1 altro animatore prima del precedente -> Esempio: trovo Luca. Non posso trovare di nuovo Luca ma prima un altro animatore; quindi, sul foglio avrò 1) Luca 2) Gianni 3) 8) Luca

Il gioco è a tempo. Quando il tempo è scaduto ad ogni animatore viene assegnato un punteggio (es. da -10 a +10) e si contano i punti di ogni squadra. Vince chi ha accumulato più punti.

GIUNGLA SELVAGGIA

SALVA LE NOCI DI COCCO



Scopo

Mettere per primi tutte le noci di cocco (palloncini/palloni) in un sacco.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- palloni/palloncini

Svolgimento

La squadra è seduta in fila, a terra, ma con i piedi in aria. Il primo giocatore mette un palloncino/pallone (che sarà la noce di cocco) tra i suoi piedi e ruotando col sedere a terra, lo passa al suo vicino. Subito dopo aver effettuato il passaggio deve prendere il secondo palloncino/pallone, poi il terzo... e passarli uno dopo l'altro al giocatore vicino. L'ultimo deve depositare il pallone/palloncino in un sacco.

Gli animatori possono scegliere quanti palloncini/palloni utilizzare.

Se il pallone dovesse cadere, si può scegliere di ricominciare da capo (gioco più lento) oppure riprendere dal giocatore che l'ha fatto cadere (più veloce).

Vince la squadra che per prima mette tutti i palloncini nel sacco.

GIUNGLA SELVAGGIA

JUMANJI



Scopo

Scappare dalla giungla.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- cartoncino per tabellone
- dadi
- pedine

Svolgimento

Le squadre sono state intrappolate nella giungla e dovranno percorrere un intricato percorso per uscirne.

Su un tabellone si disegna una giungla e un percorso (come nel gioco dell'oca). Ad ogni squadra di ragazzi verrà assegnata una pedina che verrà posizionata all'inizio del percorso. A turno ogni squadra tirerà il dado e avanzerà sul tabellone di un numero di caselle pari al numero indicato dal dado. Le caselle del percorso potranno essere "normali" (non è associata nessuna prova) oppure "speciali". Quando una squadra capita su una casella speciale potrà essere penalizzata, avvantaggiata o dovrà svolgere una prova.

Esempi di caselle speciali:

- Nella giungla dovrai stare finché un 5 o un 8 non compare
- Si mette male la situazione: scimmie rallentano la spedizione. Un turno fermo starai se per giocare continuare vorrai.
- Rami spezzati davanti a te: torna alla casella 23.
- Ponte intatto alla vostra destra: scrivete una poesia alla vostra maestra.

GIUNGLA SELVAGGIA

- Il ruscello accanto a voi calmerà la vostra sete e di 5 caselle avanzare potrete.
- Se uscire senza graffi vorrete, una canzone cantare dovrete.



L'ultima casella del percorso sarà una casella speciale che inviterà i ragazzi a cercare un animatore travestito da animale della giungla: la prima squadra che lo troverà dovrà urlare "JUMANJI" e avrà raggiunto la fine della giungla sano e salvo. La squadra vincitrice è la squadra che per prima riesce ad uscire dalla giungla.

LA GIUNGLA SELVAGGIA

Scopo

Trovare tutte le piante che vivono nella giungla.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- foto di piante

Svolgimento

Le due squadre guardano le foto e nel tempo dato (esempio 3 minuti) devono trovare il maggior numero di piante che presumibilmente vivono nella giungla.

Ad esempio, tra le foto si possono inserire dei Bonsai, dei Cactus, la pianta del Bambù e il fico delle Pagobe. Tra queste i ragazzi dovranno scegliere il Bambù e il fico delle Pagobe.

GIUNGLA SELVAGGIA

“PIOGGIA!”



Scopo

Sopravvivere alle piogge.

Destinatari

Bambini

BAMBINI

Materiali

- cartoni o cinesini per delimitare i ripari

Svolgimento:

In una giungla si alternano periodi di siccità a periodi di grandi piogge. Si dispongono in un campo dei cartoni per terra, in numero di una unità superiore rispetto al numero dei ragazzi.

Quando l'animatore chiama "pioggia!" i ragazzi devono correre alle basi. Ad ogni turno viene rimossa una base cosicché ci sia sempre un eliminato. L'ultimo rimasto è il vincitore.

GIUNGLA SELVAGGIA

SLALOM BOSCHIVO



Scopo

Spingere con dei ventagli la pallina da ping-pong fino alla fine del percorso.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- pallina da ping-pong
- ventagli

Svolgimento

Spesso nella giungla il percorso è accidentato e ricco di ostacoli; i ragazzi devono quindi far fare uno slalom alla pallina da ping-pong utilizzando dei ventagli.

Variante

- Questo gioco può essere svolto ugualmente utilizzando una mazza da hockey al posto del proprio fiato e un pallone da calcio o da pallavolo al posto della pallina da ping-pong.

GIUNGLA SELVAGGIA

L'ORIENTAMENTO È TUTTO



Scopo

Raggiungere la fine del percorso.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- cartina dell'oratorio

Svolgimento

Le squadre devono fingere di essere nella giungla e dover raggiungere una destinazione fissata. Ad ogni squadra viene consegnata una mappa sulla quale sono segnati i punti dai quali bisogna passare per raggiungere il traguardo.

I checkpoint sono da fare in ordine e ad ognuno di questi l'animatore deve apporre la sua firma. La squadra che conclude il tragitto nel minor tempo possibile vince.

Varianti

- Si può svolgere lo stesso gioco anche nel bosco vicino all'oratorio. Al posto che utilizzare la mappa dell'oratorio si stamperà l'immagine di Maps e si posizionano i checkpoints da visitare e l'arrivo.

GIUNGLA SELVAGGIA

GIOCHI DAL MONDO – PIME



PROVA MANGROVIA – GIOCO “CASE INQUILINI”

Scopo

Cercare di non rimanere da soli, senza inquilini.

Svolgimento

Dividere il gruppo in sottogruppi in modo che in ognuno ci siano due bambini a fare le mura (devono unire le mani formando il tetto), un bambino seduto tra di loro sarà l'inquilino. Al comando “cambiano le mura” i bambini che formano i tetti dovranno cambiare posizione e i bambini rimasti fuori dovranno cercare di rubare il posto a qualcuno. Stessa cosa al comando “cambiano gli inquilini”.

PROVA DEL MONSONE

Scopo

Riuscire a portare la pallina alla fine del percorso senza farla uscire dall'ombrello.

Materiali

- ombrello
- pallina

Svolgimento

Fare un percorso cercando di non far cadere la pallina posta all'interno dell'ombrello.

PROVA TIGRE – GIOCO THAI: OLE’

Scopo

“Colpire” gli altri giocatori per eliminarli.

Svolgimento

Gioco da fare in cerchio, movimentato; occorre uno spazio ampio per realizzarlo. I giocatori si dispongono in cerchio e vengono numerati, in senso orario, dall'uno in poi. Tutti insieme alzano lentamente le braccia, pronunciando, in crescendo, la parola “O-o-o-o-o-le!”.



GIUNGLA SELVAGGIA

Al “le” finale, le braccia vengono slanciate verso il cielo e tutti i giocatori fanno un salto all’indietro. A questo punto, il giocatore numero uno deve cercare di toccare il numero due, facendo un salto nella sua direzione e gridando: “Ole!”.

Il secondo giocatore può muoversi solo dopo che il primo si è mosso per saltare e può solamente fare un salto, in qualsiasi direzione, per evitare di essere toccato. Qualunque sia l’esito del tentativo, il secondo giocatore deve poi cercare di toccare (con le stesse regole...) il terzo e così via.

Quando anche l’ultimo giocatore è andato all’attacco del primo, tutti i giocatori toccati escono dal cerchio, che si restringe. I giocatori rimasti vengono di nuovo numerati dall’uno in poi, ricominciano ad alzare lentamente le braccia e così via. Vince il giocatore ancora in gara quando tutti gli altri sono stati eliminati.

