

Autoooli

Come? Tutti i bambini sono legati per mano a coppia e si muovono liberamente nel campo di gioco, a parte il cacciatore e un altro bambino. Al segnale il cacciatore inizia ad inseguire il bambino per prenderlo. Questi può chiedere aiuto quando vuole e farsi sostituire nella corsa da un compagno. Per aver il cambio bisogna che il fuggitivo si avvicini ad una coppia qualsiasi gridando «Autoooli», e si agganci ad un compagno della coppia stessa. Il bambino che si trova all'altro lato della coppia diventa il nuovo fuggitivo. Chi viene preso dal cacciatore ne prende il posto.

Finalità Collaborazione e aiuto per uno scopo comune.

Varianti

- Utilizzare diversi modi di legarsi al compagno.
- Anche il cacciatore può chiedere aiuto.
- Cacciatore o fuggitivo a coppie mentre i bambini sono a gruppi di quattro.

La palude

Come? Nella palude, un corridoio di gioco diviso in quattro zone, ci sono quattro guardiani, uno per ogni zona. Al via parte una prima coppia di esploratori che, passando la palla, deve raggiungere la linea di fondo dopo aver attraversato tutte le paludi senza che i guardiani abbiano intercettato la loro palla. Ogni coppia può palleggiare la palla a terra o lanciandola ma deve fare almeno un passaggio prima di passare alla zona successiva. Ogni coppia è rivista al traguardo e un punto per la squadra se il pallone viene intercettato, la coppia deve ripetere la traversata. Al termine cambio di ruoli.

Finalità Organizzazione e sviluppo dell'itinerario.

Varianti

- I guardiani che intercettano la palla diventano esploratori.
- Giocare con i piedi.
- Gli esploratori giocano individualmente palleggiando la palla (uno contro uno).

Il presidente

Come? I bambini sono divisi in due squadre. Ogni squadra ha il suo presidente che viene sistemato nel cerchio del tiro libero del campo da pallacanestro. I giocatori della squadra che è in possesso di palla per fare punto devono riuscire a passarla al proprio presidente che non può uscire dal cerchio.

Finalità Saper dare fiducia come guida e saper valutare la situazione.

Varianti

Chi ha la palla in mano si deve fermare. Il presidente per fare punto deve fare canestri e passare la palla a un compagno che tira a canestro.