

Orizzontescuola.it

Suggerimenti internazionali di giochi

Mucca tigre aliena

Questo gioco si serve di 3 tipi di animali. L'insegnante aiuta gli studenti a selezionare tre animali. Poi gli studenti stanno nei loro banchi e su un conteggio di tre iniziano a recitare uno dei tre animali. L'insegnante conta quanti di ogni animale gli studenti fingono di essere e poi annuncia che gli studenti che hanno scelto l'animale meno popolare dovrebbero sedersi. I round successivi seguono lo stesso modello fino a quando non è in piedi un solo studente. Il gioco si riavvia con 3 nuovi animali selezionati dalla classe.

Alfabeto animale

Con gli studenti seduti ai loro banchi, l'insegnante nomina un animale che inizia con la lettera "A". Quindi uno studente selezionato condivide il nome di un animale che inizia con la lettera "B". Gli studenti a loro volta vanno giù per l'alfabeto una lettera alla volta nominando un animale. Gli studenti avranno difficoltà a farlo. Se gli studenti hanno tablet o laptop, agli studenti può essere assegnata una lettera e ognuno sceglie i propri animali contemporaneamente da un sito Web preselezionato.

Sciarade animali

Uno studente selezionato agisce i manierismi di un animale senza fare rumori animali. Gli studenti gridano ipotesi su quale animale viene agito. Il primo studente a indovinare correttamente l'animale è il prossimo giocatore ad recitare un animale. Dopo un determinato periodo, uno studente che ha difficoltà a recitare l'animale può essere autorizzato a fare rumori animali. L'animale scelto dovrebbe essere detto all'istruttore in modo che l'istruttore possa spostare il gioco insieme a suggerimenti in base alle esigenze. (Indovinare gli animali può essere difficile senza suoni o suggerimenti.)

Gioco del pesce d'aprile

Questo gioco si gioca una volta all'anno il giorno del pesce d'aprile. Un aiutante di classe (o uno studente) viene rimosso dall'aula e gli viene detto che si comporterà come un animale quando tornerà nel gruppo. Ad esempio, un elefante. Nel frattempo, al resto della classe viene detto di indovinare qualsiasi altro animale tranne un elefante. L'aiutante viene riportato nell'aula per recitare l'elefante. Dopo abbastanza ipotesi fallite, di all'aiutante di scegliere un animale diverso per continuare. Il resto della classe dovrebbe ora iniziare a indovinare che è un elefante.

Come se...

Orizzontescuola.it

Con gli studenti in piedi ai loro banchi, l'insegnante inizia una frase con un'azione seguita dalle parole "come se" e poi indica a uno studente di completare la frase. Ad esempio, "Cammina sul posto come se... stai camminando in una gigantesca vasca di burro di arachidi!" o "Agita le mani come se... sono in fiamme! Gli studenti completano quindi l'azione mentre si fermano ai loro banchi per 15-20 secondi. Poi l'insegnante inizia con un'altra frase. Alcune idee d'azione: Cammina, fai jogging, marcia, dipingi, scuoti il tuo corpo, scuoti una parte del corpo, nuota, ascolta, raggiungi, tutti giù, ecc.

Blackjack

Questa è una variante della squadra senza scommesse del classico gioco di carte. È richiesto un mazzo standard di carte. Gli studenti devono essere in grado di contare fino a 21, o farlo con l'aiuto dell'insegnante. Gli studenti giocheranno in squadra. Scrivi il numero di destinazione, 21, sulla lavagna bianca e cerchiale. Scrivi i nomi degli studenti in righe, raggruppati in team. I giocatori della squadra saranno segnati sul tabellone. L'insegnante spiega i numeri e le carte facciali trovati in un mazzo standard di carte. Gli studenti non toccano le carte durante il gioco. Le squadre cercano di raccogliere carte del valore totale di 21 senza superare le 21. Le carte facciali valgono 5 e gli assi valgono 1, quindi il gioco non finisce troppo velocemente.

L'insegnante si trova nella parte anteriore della classe, sceglie una squadra per iniziare e mostra la prima carta alla classe. Il team selezionato decide quindi se accettare la carta o passare. Quando una squadra passa su una carta, alle altre squadre viene offerta la stessa carta a turno.

Quando una squadra accetta una carta, il valore della carta viene scritto accanto al nome della squadra sulla lavagna bianca. Mostra la carta successiva nel mazzo alla squadra successiva che chiede se la squadra vuole prendere la carta o passare.

L'insegnante può aiutare le squadre ad aggiungere il conteggio attuale per decidere se conservare la carta.

Il gioco termina quando una squadra raggiunge i 21 anni o quando tutte le squadre passano/rifiutano la stessa carta.

Bowling

Utilizzare bottiglie d'acqua (piene o vuote) come perni da bowling. Gli studenti a turno calciano una palla ai perni. Un adulto gestisce il ripristino dei perni. Gli studenti devono recuperare la palla usando i piedi.

Gesso e Mini-Golf

Orizzontescuola.it

Gli studenti calceranno una palla parzialmente sgonfia (o altro oggetto opaco) da una linea di partenza verso un bersaglio disegnato a terra. Disegnare col gesso 3 cerchi concentrici come bersaglio e una linea iniziale ad una distanza appropriata dal bersaglio. Gli studenti a turno fanno un solo calcio verso il bersaglio, segnando 1, 2 o 3 punti per far atterrare la palla all'interno del cerchio. La palla è parzialmente sgonfia (grumosa) in modo che non rotoli all'infinito.

Variazione: con il gesso costruisci un mini-campo da golf (beh, alcune buche). Crea un corso più elaborato per gli studenti per farli navigare con la palla dalla linea di partenza al "buco" di destinazione. Quando la palla viene calciata fuori dal campo da golf, viene spostata (a piedi) di nuovo al punto in cui ha lasciato il campo. Gli studenti contano quanti calci ci vogliono per completare un buco, piuttosto che contare i punti bersaglio. Questo gioco è meglio giocato in un grande parco giochi, nell'atrio della scuola, dove è possibile disegnare più campi da golf e un adulto facilita il monitoraggio dei punteggi.

Percorso ad ostacoli di gesso

Fai in modo che gli studenti disegnino col il gesso sull'area di cemento. Fare in modo che gli studenti disegnino con il gesso il proprio percorso ad ostacoli per saltare in vari spazi sul corso gessoso. Gli studenti a turno passano attraverso i corsi ad ostacoli l'uno dell'altro. Pulire il segnale con il gesso alla fine di ogni giornata (forse più facile a dirsi che a farsi.)

Gioco di pollo (Bok! Bok!)

L'età del gioco del pollo è appropriata per l'asilo? Di tutti i giochi elencati, questo mi chiedo. Se l'hai giocato, facci sapere!

Gli studenti si trovano in un cerchio distante. Quindi tengono le mani agli occhi formando un cerchio intorno ad ogni occhio (posizionando l'indice al pollice per formare il cerchio). Il turno del primo giocatore consiste nel lanciare una mano fino alla vita e poi tornare all'occhio mentre grida "Bok bok!" o "Bok!". Se ha gettato la mano sinistra o destra determina la direzione del gioco.

Il giocatore successivo può fare una delle tre mosse. Per questo esempio, supponiamo che l'ordine di gioco si muova a sinistra intorno al cerchio.

- 1) Lanciare la mano destra fino alla vita e rialzarsi (e gridare "Bok bok!") per invertire l'ordine di gioco allo studente che ha appena giocato.
- 2) Lanciare la mano sinistra verso il basso e tornare su di nuovo (e gridando "Bok bok!") per continuare la direzione di gioco verso sinistra intorno al cerchio.
- 3) Lanciare entrambe le mani verso il basso (e gridare "Bok bok!"). Questo mantiene l'ordine di gioco in movimento verso sinistra intorno al cerchio, ma salta il giocatore a sinistra immediatamente.

Orizzontescuola.it

Se un giocatore dimentica di dire "Bok! Bok!" o prende una svolta fuori servizio o è troppo lento, l'insegnante li chiama fuori. Lo studente deve quindi correre intorno al cerchio una volta sbattendo le braccia mentre fa finta di nuotare, quindi ritorna al cerchio. Il gioco continua mentre il pollo è nuotante intorno al cerchio.

Circle Soccer

Gli studenti si trovano in un cerchio di 3-5 studenti su un campo e passano un pallone da calcio tra di loro usando solo i piedi. Una variante è che uno studente si trovi al centro del cerchio per provare a intercettare la palla. Quando la palla viene intercettata, l'intercettore si unisce al cerchio e il battitore iniziale diventa l'intercettore al centro del cerchio. Avere un intercettore è consigliabile solo se gli studenti possono calciare la palla abbastanza forte da raggiungere costantemente un giocatore dall'altra parte del cerchio.

Conta fino a 100

Gli studenti si alzano in piedi. Uno studente alla volta inizia a contare fino a 100 per 1, 5 o 10, dicendo solo un numero. Il primo studente dice "1", il successivo studente dice "2" e così via. Se uno studente non risponde correttamente con il numero successivo, si siede. Vincono gli studenti in piedi quando la classe raggiunge i 100, o l'ultimo studente in piedi.

Variazione cooperativa: tutti gli studenti si alzano in piedi. Uno alla volta, gli studenti contano fino a 100, ma non si alternano in nessun ordine particolare. Dopo che uno studente si è aggiunto al conteggio, si siede. La sfida è che gli studenti parlino in modo indipendente senza parlare di nessun altro. Se due studenti parlano l'uno dell'altro, tutti gli studenti si alzano e il conteggio ricomincia da 1. L'intera classe vince quando tutti sono seduti.

Giullare di corte

Uno studente è designato re o regina (di seguito indicato come re). Se giocato fuori, il re si distingue dal gruppo, trascurando i suoi sudditi reali. Il re nomina uno studente come giullare di corte chiamando il nome dello studente. Il giullare ha 30 secondi per far ridere il re mentre è in piedi sul posto, o in movimento pur rimanendo socialmente distante. Se il re sorride o reagisce in qualche modo, il giullare vince e diventa il successivo re. Se il re mantiene una faccia dritta per 30 secondi, il re continua e nomina un nuovo giullare per intrattenerlo.

Crambo

Le variazioni di questo gioco risalgono al XIX secolo. Chiedi agli studenti di guardarsi intorno in classe e scegliere silenziosamente un oggetto per il quale possono pensare a una parola che fa rima con essa. Ad esempio, se si sceglie una sedia, "media" è una parola in rima. Gli studenti alzano la mano quando hanno scelto un oggetto in classe e hanno pensato a una parola in rima, quindi

Orizzontescuola.it

l'insegnante seleziona uno studente per iniziare il gioco. Lo studente dice: "Sto pensando a qualcosa in questa stanza che fa rima con ____." Gli studenti a turno indovinano il nome dell'oggetto puntando anche all'oggetto nella stanza. Quando uno studente indovina correttamente la parola, lo studente può essere il successivo ad annunciare una parola in rima per un oggetto misterioso se pronto a farlo.

Variazione: Prima di affermare la parola in rima, lo studente può tentare di mimare il significato della parola e andare avanti nell'affermare la parola in rima se la classe non può offrire un'ipotesi corretta basata sul mimo.

Balla spento

Gli studenti stanno in cerchio mentre la musica viene riprodotta su un telefono. L'insegnante si trova al centro del cerchio come leader della danza e inizia una mossa di danza ripetitiva. Tutti gli studenti copiano la mossa di danza per un breve periodo, ad esempio, 20 secondi. Il leader della danza smette quindi di ballare e urla "Balla!" "off" significa l'inizio di una competizione. Gli studenti iniziano quindi a ballare le proprie mosse personalizzate. Il leader della danza indica a uno studente di diventare il nuovo leader della danza per tutti da copiare, e il nuovo leader si sposta al centro del cerchio.

Variazione: invece di fare la danza, l'insegnante indica a uno studente di diventare il nuovo leader della danza e ogni studente successivo viene scelto in sequenza intorno al cerchio.

Variazione: Dopo una danza iniziale, l'insegnante indica uno studente e dice il nome dello studente per passare la danza a quello studente. Lo studente selezionato crea quindi la propria danza affinché tutti possano copiare prima di puntare e nominare un nuovo studente per condurre la danza. L'insegnante può dire "passala" per spingere lo studente a trasmettere la danza in poi. L'insegnante può rimanere al centro del cerchio per l'intera attività, o i leader della danza in continua evoluzione possono spostarsi al centro.

Gioco detective / alibi

Questo gioco può essere giocato ovunque. In primo luogo, l'insegnante pensa a un crimine stupido, come qualcuno che ruba una banana. Successivamente, uno studente viene selezionato per essere un detective e lascia l'area circostante. Nel frattempo, nel gruppo principale di studenti, uno studente viene scelto per essere il bandito delle banane. Al bandito e agli altri studenti viene detto che il detective chiederà loro: "Dov'eri e cosa stavi facendo quando la banana è scomparsa?" Il detective viene poi riportato al gruppo. Gli studenti uno per uno dicono al detective il loro alibi (si possono dire tutti i tipi di luoghi e attività stupidi). Successivamente, il detective chiede di nuovo gli alibi, e ogni studente ripete lo stesso alibi uno per uno. Solo che il bandito delle banane dà un alibi diverso da quello che ha fatto la prima

Orizzontescuola.it

volta. Il detective deve usare la sua memoria per identificare il bandito mentre lo studente che cambia alibi.

Non fare niente!

Gli studenti stanno in cerchio, socialmente distanti. L'insegnante dice agli studenti che questo è un gioco molto difficile. Devono stare fermi e non muoversi. Non fare niente. Una volta che gli studenti hanno ragionevolmente dimostrato questa abilità, l'insegnante dice agli studenti di guardare allo studente alla loro sinistra, ma per il resto non muoversi, se non per copiare eventuali piccoli movimenti che vedi fare lo studente alla tua sinistra. Questo creerà un effetto increspatura alla fine. Riavvia il gioco e gioca di nuovo, con lo stesso effetto.

Punti e scatole

Questo gioco fu inventato nel 1800 da un matematico francese. L'insegnante disegna una serie quadrata di punti uniformemente distanziati sulla lavagna bianca. La versione più breve di questo gioco ha un quadrato largo e largo 3 punti (3 file di 3 punti, 9 punti in totale). Aumenta il numero di punti nel quadrato per un gioco più lungo, ad esempio 5 punti di larghezza e altezza.

Dividi la classe in due squadre. A turno, le squadre disegnano una linea che collega due punti, orizzontalmente o verticalmente. L'obiettivo è quello di disegnare il quarto lato del maggior numero possibile di quadrati (chiamati caselle), segnando 1 punto ogni volta. Le caselle completate sono composte da 4 punti totali. Quando una squadra rivendica una casella, la squadra ottiene immediatamente un altro turno. È possibile che una squadra rivendichi più caselle prima del turno della squadra successiva. Per tenere traccia di quali caselle appartengono a quali team, assegna un colore a ogni squadra e ombreggia le caselle completate con il colore di una squadra.

Le squadre possono discutere dove vogliono tracciare una linea, oppure può essere lasciata ai singoli giocatori di una squadra, a turno. L'insegnante dovrebbe disegnare le linee come indicato da ogni squadra, perché i punti devono essere abbastanza alti sulla lavagna da essere visibili a tutti gli studenti quando sono seduti ai loro banchi (e quindi potrebbero essere troppo alti per gli studenti da raggiungere). Puoi anche giocare con 3 o 4 squadre o rimuovere la regola che consente un turno extra quando viene segnato un punto.

Disegna la mia immagine

Questo gioco viene giocato con singole tavole bianche o pezzi di carta per ogni studente. L'insegnante fornisce agli studenti istruzioni dettagliate su come disegnare un oggetto misterioso. Ad esempio, se l'oggetto misterioso è un pupazzo di neve, l'insegnante direbbe di disegnare un grande cerchio vicino alla parte inferiore della pagina, quindi disegnare un cerchio di medie dimensioni sopra il cerchio grande e così via. Mentre lo fa, l'insegnante farà il suo disegno tenuto

Orizzontescuola.it

lontano dagli occhi degli studenti. Quando le istruzioni sono complete, gli studenti indovinano cosa pensano di aver disegnato. Quindi, gli studenti alzano i disegni e li confrontano con il disegno dell'insegnante e l'oggetto misterioso viene chiamato se è ancora sconosciuto. L'insegnante può scegliere di applaudire i migliori disegni o far votare agli studenti quali gli piacciono di più. Poiché questo gioco viene giocato più spesso, l'insegnante imparerà come dare istruzioni più precise per produrre disegni meno selvaggi dagli studenti.

Cerchio di esagerazione

In piedi in cerchio, socialmente distante, uno studente fa un piccolo gesto, come dimenare un dito o toccare un dito del piede. Il successivo studente a sinistra ripete il gesto, ma con un po' più di movimento, leggermente più esagerato. Incoraggia gli studenti a non andare ai grandi estremi, cosa che è probabile che facciano. Dimostra come un piccolo gesto può essere esagerato con piccoli incrementi senza uscire selvaggiamente dal controllo. Una volta che il gesto ha fatto il giro del cerchio, introduci un suono per andare con il gesto che anche gli studenti sviluppano. Quindi riavvia il gioco con un nuovo gesto.

Segui il leader

L'insegnante individua in un ambiente finto e lo descrive agli studenti. La classe può camminare attraverso un campo di lava o attraverso una fitta foresta o in uno zoo dove gli animali sono fuggiti. Gli studenti imitano ciò che il leader sta facendo, scavalcando e aggirando cose immaginarie, saltando indietro dal pericolo, ecc.

Fortunatamente

Questo gioco è ispirato al libro *Fortunately* di Remy Charlip. L'istruttore inizia dicendo una frase di scenario che inizia con la parola "Fortunatamente". Gli studenti rispondono a turno con una frase "Purtroppo", poi "Fortunatamente" frase in risposta.

Per esempio:

Istruttore: "Fortunatamente, ho avuto il tempo di fare jogging oggi".

Studente 1: "Sfortunatamente, una tigre mi ha inseguito".

Studente 2: "Fortunatamente, ho distratto la tigre con il cellulare in tasca".

Studente 3: "Sfortunatamente, quando ho smesso di correre ho capito che mi ero perso".

Studente 4: "Fortunatamente, ho chiesto a un agente di polizia indicazioni per la mia casa".

Studente 5: "Sfortunatamente, l'agente di polizia è dovuto partire per un'emergenza prima di dirmi come tornare a casa".

Saluti Vostra Grandezza

Orizzontescuola.it

Uno studente è bendato. Uno alla volta, altri studenti camminano verso uno spazio socialmente distante nella stanza e dicono: "Saluti Vostra Grandezza!" Gli studenti sono incoraggiati a mascherare la loro voce in ogni modo possibile. Lo studente che nasconde gli occhi cerca quindi di indovinare chi ha parlato. Quando uno studente viene indovinato correttamente, quello studente diventa il successivo indovinato. Se i tuoi studenti hanno troppi problemi a indovinare, l'indovinato può ottenere, ad esempio, 3 possibilità di indovinare l'identità di ogni studente. Per evitare di aver bisogno di una benda separata per ogni studente, chiedere agli studenti di coprirsi il viso con un cappotto che hanno portato in classe, o chiudere gli occhi e mettere la testa sulla scrivania. Quando viene giocato fuori, l'indovinato può stare con le spalle agli altri studenti.

Variante guardiano zoo: giocati all'esterno, gli studenti stanno in cerchio, camminando o saltando intorno all'indovinato che si trova nel mezzo del cerchio. L'indovinato è un guardiano dello zoo che urla "congelamento" e poi punta nella direzione degli studenti e poi dice il nome di un animale. Lo studente selezionato fa il suono di quell'animale, e l'indovinato cerca di indovinare il nome dello studente che ha fatto il suono. Se indovinato correttamente, lo studente scoperto diventa il guardiano dello zoo. In caso meno, il gioco progredisce altre due volte per altre due ipotesi da parte del guardiano dello zoo prima che un nuovo guardiano dello zoo sia selezionato per spostare il gioco in avanti.

Ehi, ehi, guardami

Gli studenti stanno in cerchio e uno si trova nel mezzo. Tutti cantano: "Ehi, ehi guardami. Fai sembrare proprio come me". Poi lo studente nel mezzo colpisce una posa, salta o fa un altro movimento. Tutti nel cerchio ripetono l'azione. Lo studente del centro sceglie quindi qualcuno per sostituirla e suonare continua cantando la canzone e colpendo la posa.

Variante: Dopo che il cerchio canta la battuta "Ehi, ehi, guardami" la studentessa del centro canta quello che farà, come, "Sto saltando, salta come me." e poi fa quell'azione. Questa versione può essere difficile per etichettare alcune delle azioni che gli studenti scelgono da sole.

Quanto ti ricordi?

Fare in modo che gli studenti chiudano gli occhi e mettano la testa giù sui loro banchi. Fai agli studenti, a occhi chiusi, una domanda sull'aula. "Di che colore è il pavimento?" o "Senza guardare, punta al drago ripieno." E così via. Le domande di puntamento possono ricevere risposta da tutti gli studenti contemporaneamente. Per altre domande, gli studenti possono gridare risposte o gli studenti possono essere selezionati per rispondere individualmente. Gli studenti possono essere d'accordo o in disaccordo con le risposte, come votare, prima che la risposta corretta sia rivelata.

Orizzontescuola.it

Huckle Buckle Beanstock

Questo gioco è stato inserito negli Stati Uniti dal 1830. Gli studenti si trovano in un angolo semplice del parco giochi di fronte all'angolo. A uno studente viene dato un piccolo oggetto pulito da nascondere da qualche parte nel parco giochi, che sta notando eventuali restrizioni pandemiche come non arrampicarsi sulle attrezzature del parco giochi. L'insegnante monitora il gruppo di studenti per assicurarti di non sbirciare. Una volta nascosto, gli studenti cercano autonomamente l'oggetto senza toccare nulla. Quando uno studente trova l'oggetto, non lo afferra. Invece, torna tranquillamente all'angolo del parco giochi, si siede e urla: "Huckle Buckle Beanstock!" per guardare indicare che l'oggetto è stato trovato. Gli studenti continuano a cercare (e gridare Huckle Buckle Beanstock quando si siedono) fino a quando non ci saranno solo 3 studenti rimasti a, e poi il round ricomincia con un oggetto appena pulito.

Salto di lava

Questo gioco si gioca con molti cerchi hula. Posizionare un campo o una matrice di cerchi a terra. Gli studenti devono, uno alla volta, viaggiare da un lato all'altro del parco giochi saltando nei cerchi. Le aree al di fuori dei cerchi sono la lava. Entrambe le estremità del parco giochi oltre i cerchi sono un terreno sicuro. Quando uno studente cade nella lava, può ancora continuare a giocare. Dopo che tutti gli studenti attraversano il campo di lava, rimuovere un cerchio e continuare. Quando il numero di cerchi diventa pochi, riorganizzali in modo che sia ancora possibile attraversare, anche se più difficile.

Semaforo rosso, luce verde

L'insegnante è un semaforo in questo gioco. Gli studenti si trovano a una buona distanza dal semaforo spalla a spalla (socialmente distante). Poi, l'insegnante volta le spalle agli studenti e dice "via libera". Gli studenti corrono avanti cercando di raggiungere il lato del parco giochi dove si trova l'insegnante. Ad un certo punto, l'insegnante dice "semaforo rosso" e si gira rapidamente. Tutti gli studenti visti muoversi ritornano alla loro posizione di partenza o, alternativamente, fanno 5 passi per mantenere la loro posizione. Il divertimento è la velocità e l'imprevedibilità esercitate dall'insegnante nella velocità con cui quel maledetto semaforo diventa rosso.