collana technes

Il libro delle idee dei volontari

Animazione, tecniche e giochi

ipsia

Working papers

Terre e Libertà è il **progetto di volontariato internazionale estivo di IPSIA**: una proposta che ha alla base l'idea di un'esperienza di vita comunitaria e di azione volontaria che unisce persone di diversa provenienza, estrazione, cultura e religione intorno ad un'esperienza comune…

Terre e Libertà vuole essere un'opportunità, attraverso l'**animazione giovanile**, la **condivisione del lavoro**, la conoscenza del contesto tramite percorsi di **turismo consapevole**, di formazione alla cittadinanza attiva e responsabile, all'interdipendenza e alla solidarietà.

www.terreliberta.org

IPSIA Working Papers

Collana *Techne*, Anno 2011, n. 1

Foto di copertina: animazione sportiva a Bosanska Krupa (Bosnia Erzegovina), di Daniele Socciarelli.

Techne comprende sia la nostra *arte*, sia la nostra *tecnica*, sia la capacità, manuale e no, di fare qualcosa che si svolge *secondo una regola*. Non è dunque una mera esecuzione di progetti di altri, che l'esecutore può non condividere o addirittura non comprendere, né una creatività libera da regole. *Gli artisti sono anche tecnici e i tecnici sono anche artisti,* perché il loro fare, in entrambi i casi, comporta un saper fare o un metodo; comporta, cioè, *una conoscenza, pratica e teorica a un tempo, e una partecipazione consapevole a ciò che si fa*. E questo vale sia per il lavoro intellettuale, sia per il lavoro manuale: alla techne greca partecipano sia l'architetto, sia l'ingegnere, sia il muratore esperto del proprio mestiere.

Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia.

INDICE

Introduzione Pag. 2

Un po' di teoria Pag. 3

2) Tecniche di animazione

2.1 Tecniche di partecipazione su un tema Pag. 6

2.2 Tecniche per presentare un argomento Pag. 8

2.3 Giochi di conoscenza Pag. 10

2.4 Giochi di accoglienza Pag. 14

2.5 Giochi per i più piccoli Pag. 15

2.6 Staffette Pag. 24

2.7 Giochi di movimento Pag. 29

2.8 E quando piove… Pag. 36

2.9 Giochi a stand Pag. 42

2.10 Giochi in palestra Pag. 47

2.11 Giochi per grandi e piccoli Pag. 55

2.12 101 giochi di ogni genere Pag. 66

2.13 Giochi con ambientazione Pag. 78

2.14 E non è ancora finita!!! Avanti a giocare! Pag. 98

2.15 Laboratori del riciclo creativo Pag. 151

Postfazione Pag. 157

Bibliografia Pag. 161

Note Pag. 164

PRIMA DI TUTTO... PROGRAMMIAMO!

UN PO' DI TEORIA...
PERCHÈ GIOCANDO SI IMPARA

Il gioco è importante per i ragazzi

Il gioco è un'attività fondamentale, indispensabile per la crescita e lo sviluppo del ragazzo.

- Nel gioco il ragazzo prende coscienza del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie possibilità, anche le più nascoste.
- In un clima di trasparenza il ragazzo "tira fuori" la sua vera personalità, ciò che veramente è ("nel gioco si conoscono i ragazzi", diceva Don Bosco), libera tutte le sue passioni.
- Attraverso il gioco costruisce rapporti con coetanei, impara a stare con gli altri, assume liberamente un ruolo di rispetto nei confronti del gruppo di cui fa parte.

Il gioco è educazione

- Per il ragazzo il gioco è vita: come vive il gioco così si atteggia di fronte alla vita (occorre allora insegnargli a giocare bene).
- Attraverso il gioco il ragazzo fa suoi i grandi ideali della vita: la lealtà, la generosità, I' onestà, ecc.
- Attraverso il gioco il ragazzo accresce 10 spirito di sacrificio, lo spirito di squadra, il gusto dell'impegno, la capacità di iniziativa, l'assunzione del rischio.
- Il gioco favorisce lo sviluppo della fantasia, della creatività, dell'espressone, della comunicazione del ragazzo.
- Il gioco non è un "riempitivo" della giornata. Va quindi ben preparato ed organizzato. Davanti alla serietà dell'organizzazione il ragazzo prenderà con impegno e partecipazione l'attività.
- Il ragazzo che non gioca avrà certamente più difficoltà nella vita e meno mezzi per superarle.

Il gioco è l'animatore

- Il gioco dei ragazzi richiede sempre la presenza di un educatore attento, sensibile, intraprendente, dinamico, entusiasta, amico su misura, che si prenda cura della crescita dei ragazzi, non solo del loro svago.
- L'educatore, animatore, se vorrà far acquisire al ragazzo il suo messaggio, dovrà usare il più possibile il gioco. Il ragazzo percepisce ciò che passa attraverso l'esperienza sensibile.
- Il gioco è un mezzo indispensabile, il primo, per instaurare un rapporto di amicizia veloce e spontaneo, premessa per passare ad altre tappe di formazione.
- Condividere con i ragazzi aiuta ad essere considerati "amici" e non maestri, è amare ciò
- che loro amano, è abbassarsi al loro livello per farli sentire importanti. .
- Il gioco è un 'opportunità efficacie per avvicinarli e dir loro una parolina da amici, avvisarli,

- consigliarli e correggerli amorevolmente.
- È importante trovare scoprire giochi adatti alI ' età dei ragazzi.

Come preparare un gioco

Ti proponiamo ora alcuni consigli e suggerimenti che ti possono essere utili per diventare un "mago dei giochi".

- Non arrivare mai all'ultimo tempo e improvvisare il gioco: sarebbe un fiasco assicurato.
- Non lasciare scegliere il gioco ai ragazzi: sceglierebbero sempre e solo il calcio o altri pochi giochi.
- Pensa ai ragazzi a cui è diretto il gioco: età, temperamento, gruppo misto, numero, nervosismo, stanchezza
- Pensa al luogo in cui si svolge il gioco: cortile, prato, bosco, spiaggia, ...
- Pensa alla finalità del gioco: collaborare, sviluppare le capacità del singolo, partecipazione di tutti, interessi
- È importante provare il gioco prima di proporlo ai ragazzi, ed essere ben sicuri delle regole da comunicare ai partecipanti
- A vere tutto il materiale ben disposto prima…non creare intervalli che distoglierebbero
- attenzione e clima, facendo costruire il materiale stesso ai ragazzi.
- Variare molto i giochi facendo attenzione a non ripetere i giochi
- E i giochi ad eliminazione? Quali soluzioni per coinvolgere gli eliminati?
- Accentuare lo spettacolo: inserire il gioco in una storia, creando un'ambientazione fantastica, preparare con cura le scenografie, trucchi, maschere, colonne sonore ...animare il gioco.
- Ricordarsi che nel gioco si è educatori
- Fare attenzione anche a1le più piccole cose perchè tutto è importante.

Come spiegare un gioco

1. Far sedere i ragazzi possibilmente vicino al luogo i cui si giocherà. In ogni caso, fare in modo che abbiano il sole alle spalle.
2. Lanciare il titolo
3. Iniziare la spiegazione seguendo questi passaggi:
    - Evidenziare subito lo scopo del gioco
    - Far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre, dal vivo o utilizzando un cartellone
    - Dire le regole partendo dalle più importanti
    - Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi.
    - Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.
    - Utilizzare solo parole semplici e facilmente comprensibili
    - Badare di avere attenzione da parte di tutti, rivolgendosi a coloro che tendono a
    - distrarsi.
    - Non lasciare la possibilità delle domande se non'dopo aver concluso la spiegazione,
    - Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).

- Fare sempre una prova al termine della quale si possono aggiungere delle regole
- accessorie per correggere eventuali errori.

Come gestire un gioco

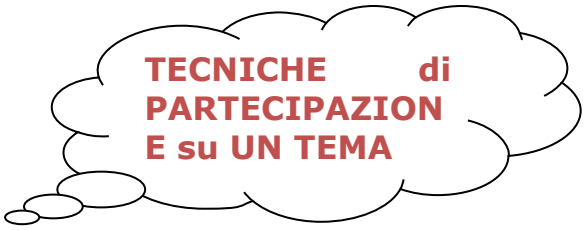
- Date il "via" sapendo che da questo punto in poi non potete aggiungere altre regole.
- Abbiate ben chiaro 10 svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri sempre uguali per tutti.
- Pretendere il rispetto delle regole come spiegate, non accettate ritardi, volgarità, grossolanità, slealtà.
- Possono esserci più arbitri, ma in caso di contestazioni, uno solo sarà 1 'ultimo arbitro responsabile.
- Abituate i ragazzi a non discutere durante il gioco
- Massima attenzione al gioco, non farsi distrarre da altri animatori o da piccoli fatti.
- Estrema imparzialità: i ragazzi 10 notano subito.
- Niente battibecchi in campo tra gli animatori (si discute con calma, dopo tra di voi).
- Gli animatori non impegnati nell'arbitraggio devono essere dentro le squadre per animare, incoraggiare, far giocare i ragazzi e non per divertirsi. Occorre non lasciarsi trasportare dall'agonismo, essere sempre d'accordo con l'arbitro, essere una presenza educativa.
- Responsabilizzare i ragazzi più grandi come capi squadra.
- Al termine del gioco recuperare gli arrabbiati, aiutarli a scoprire i perchè.
- Interrompere il gioco al momento giusto, lasciando il desiderio di rigiocarci.
- A conclusione del gioco è importante proclamare con chiarezza i risultati e i vincitori
- Il gioco, a differenza dello sport, non deve esaltare i vincitori.

Regole pratiche di assistenza

- Avere il senso di responsabilità
- Spostare ad altri momenti tutte le altre cose
- Conoscere il più presto possibile i ragazzi: i nomi, i gusti, i caratteri. ..
- Avere la visione d'insieme, non lasciarsi catturare dal particolare
- Si può anche giocare. ..però mai in modo tale da perdere il controllo del tutto.
- Saper far giocare tutti e ascoltare tutti
- Smuovere gli angoli morti, vivacizzare gli ambienti troppo quieti.
- Agire sulla propositività, cercare di convincere, non di imporre
- Rispettare il ragazzo con un trattamento fine e delicato (mai le mani addosso e i "titoli" sui ragazzi)
- Non dimostrare simpatie: se ci sono preferenze siano per i meno dotati.
- Mai ridicolizzare i difetti, soprattutto quelli fisici
- Avere un grande senso di pazienza e di gradualità l
- Saper usare la giusta lode e il riconoscimento.
- Saper perdere e dimenticare
- Non punire mai senza aver usato prima tutti gli altri mezzi
- Mai castighi IN GENERALE, se però serve una ramanzina… mai castighi pubblici, mai castighi fisici, mai castighi generali, mai castighi umilianti

TECNICHE DI ANIMAZIONE

In questo paragrafo mettiamo in luce varie tecniche di animazione per gruppi che possono essere utilizzate con diverse finalità e soprattutto applicabili a vari tipi di argomenti senza vincoli.



Raggio

Consiste nel partire da una persona ben precisa del gruppo che è disposto in cerchio invitandola ad esporre il suo parere, riflessione, riguardo a un tema preciso; si prosegue poi in senso orario od antiorario. Tutte le persone vengono obbligate a parlare. E' una tecnica da usare in gruppi che sono ben integrati, in cui non ci sono problemi a parlare, o se ci sono non creano tensioni nel gruppo.

Cuscinetto a sfere

Il gruppo è disposto in due cerchi concentrici in modo che ogni persona del cerchio interno possa guardare in faccia una del cerchio esterno. Lo scambio tra i due viene guidato da un animatore che suggerisce una domanda a tutto il gruppo. Dopo un certo tempo di scambio quelli del cerchio esterno girano di una sedia in senso orario in modo che si formino altre coppie di scambio a cui l'animatore propone un'altra domanda. E' una tecnica adatta soprattutto per temi di cui si può far fatica a parlare tutti insieme.

Brainstorming

Lo scopo di questa tecnica è di raccogliere idee su un certo tema, sia in fase di presentazione, sia in una fase successiva di riflessione. Si cerca di visualizzare su un cartellone appeso ad una parete le idee principali che sorgono riguardo all'argomento in questione.

Tirarsi la palla

In questo caso la partecipazione dei componenti di un gruppo a dire la loro sull'argomento che si sta trattando è suscitata da una palla che i componenti del gruppo si tirano. Chi riceve la palla deve esprimere il suo pensiero e dopo passarla ad un altro membro che ripeterà la medesima operazione. Questo fino ad esaurimento dei componenti.

Scrivere lettere

Ogni componente del gruppo è invitato a scrivere una lettere indirizzandola ad un amico su una certa tematica esprimendo il suo pensiero, le motivazioni, le sue esperienze a riguardo... . E' possibile fare una condivisione successiva delle lettere sia leggendole in cerchio, sia scambiandosele dopo averle raccolte tutte e mischiate.

Processo

Si vuole sollecitare i giovani a riflettere su un certo tema mettendo in luce le varie idee che sono sorte al riguardo in un momento precedente (ad esempio una conferenza, video...). Si comincia a dividere il gruppo in due parti: una che sosterrà la

difesa, l'altra l'accusa. Si pone anche qualcuno come giudice, verbalista. L'accusa comincerà ad esporre le prove che ha contro una certa prospettiva di analisi del tema. La difesa cercherà di controbattere demolendo le tesi o esponendo il reale punto di vista. Alla fine il giudice che fino a quel momento ha finto da mediatore può emettere un verdetto.

Tovaglia rotante

Si divide il gruppo in sottogruppi di otto persone. Si pone sul tavolo un grande foglio di carta bianca su cui ognuno è invitato a scrivere una domanda sull'argomento che viene trattato. Poi si gira il foglio di carta e ogni componente deve cercare di rispondere alla domanda posta dal proprio compagno. Se si vuole si può girare ancora e il successivo dovrà completare o dare un'altra risposta. Si può utilizzare questo metodo anche invitando a scrivere una lettera ad un amico su un certo tema, dopo un po' di tempo si gira il foglio e il vicino deve cercare di continuare la lettera. Alla fine si può leggere ciò che è venuto fuori.

Rilancio della domanda

Dopo aver esposto un tema, attraverso un innesco di vario tipo (vedi "tecniche per presentare un argomento") l'animatore del gruppo pone una domanda di riflessione a un componente preciso del gruppo, il quale la rimanda (la stessa od una diversa) ad un altro componente a sua scelta.

Biglietti mischiati

Questa tecnica può essere impostata in vari modi.
Un primo modo può essere quello di invitare a scrivere personalmente, su un biglietto un dubbio, una riflessione... riguardo a un certo tema proposto dall'animatore. Dopodichè si raccolgono tutti i biglietti e si mettono in un contenitore (per esempio un cestino) e si ridistribuiscono casualmente. Ognuno è poi invitato a leggere il contenuto del biglietto (anonimo), oppure a rispondere alla domanda in esso contenuto.
Un secondo modo può essere il seguente: l'animatore prende alcune cartoline o foglietti bianchi e ne consegna uno a ciascun componente del gruppo invitandolo a scrivere una domanda su una tematica presentata o da presentare. Poi li raccoglie tutti, li mischia come un mazzo di carte e le pone su un tavolino al centro del cerchio. Divide il gruppo in piccoli sottogruppi di 5-8 persone e li invita a tirare un dado. Ogni gruppetto a turno tira il dado, conta il numero delle cartoline corrispondenti, gira l'ultima e risponde alla domanda contenuta. Una variante può essere: l'animatore scrive le domande che interessano a lui su una certa tematica invece di farle scrivere ai ragazzi, si evita così il pericolo di domande simili o uguali.

TECNICHE PER PRESENTARE UN ARGOMENTO

Alcune delle tecniche viste sopra possono essere utilizzate anche a questo scopo: Brainstorming, Rilassamento guidato, Biglietti mischiati, Rilancio della domanda... . Con un po' di fantasia.

Canzoni

Si tratta di scegliere una canzone che presenta una riflessione sul tema che si vuole trattare e di farla ascoltare ai giovani con cui si lavora proponendo loro una pista di riflessione su quella canzone fatta da interrogativi, provocazioni... . Si sconsigliano canzoni straniere con testo a fronte oppure canzoni risalenti a decenni precedenti. Se si usano canzoni in voga in quel periodo si ha il vantaggio di aiutare a riflettere su qualcosa che sentono più loro e inoltre di dare loro un modo più critico di ascoltare la musica.

Lettere/testimonianze/video

Anche in questo caso si cerca del materiale già pronto di riflessione e lo si presenta con una pista di riflessione, sollecitando poi un dialogo sul tema. Più il materiale è provocatorio più può aiutare a riflettere, eventualmente integrare con una spiegazione per far capire dove si vuole andare a parare. Invitare magari a sottolineare ciò che ha più colpito.

Acrostico

Si sceglie una o più parole chiave della tematica che si vuole trattare e si invita a scriverla verticalmente su un foglio di carta. In corrispondenza ad ogni lettera si invita a scrivere una parola in orizzontale che richiami la parola chiave o la espliciti o... . Le parole che si scrivono possono essere anche non necessariamente sulla prima lettera. Questo gioco può essere fatto a vari livelli anche profondi. Una possibile applicazione può essere: scrivere verticalmente il proprio nome e orizzontalmente alcuni propri pregi o difetti. Oppure: scrivere verticalmente la parola amicizia e orizzontalmente cosa può voler dire per me amicizia o il nome di alcuni dei miei più cari amici.
Questa tecnica può essere utilizzata anche come stimolo alla riflessione successiva.

Il puzzle

Si divide il gruppo in alcuni sottogruppi di 4-5 persone (o anche meno) e si consegna loro una foto, evidentemente inerente all'argomento che si vuole trattare, tagliata e messa in una busta invitandoli a ricostruirla. In antecedenza è stato disegnato su un cartellone un grande fiore con un numero di petali pari al numero dei gruppetti. Ogni gruppo, ultimata la ricostruzione del puzzle lo inserisce nel petalo del fiore presentando ciò che vi è rappresentato e il possibile riferimento al tema del'incontro.

Inchiesta

Utilizzando un registratore o alcuni block-notes, si invita i membri del gruppo (magari divisi a gruppetti) ad andare a intervistare alcune persone su un determinato tema, magari facendo riferimento a delle domande preparate prima insieme, allo scopo di mettere poi in comune le risposte avute ed intavolare una discussione su un certo argomento.

Far spiegare una parte

Si prende un libretto o degli articoli di giornali che parlano di un certo argomento e si invita ogni singolo membro del gruppo a presentare ai compagni il contenuto dello scritto. L'animatore nel frattempo può riportare su un cartellone i punti salienti di ciò che viene esposto. Gli altri membri del gruppo possono intervenire per chiedere chiarimenti al compagno su ciò che ha detto.

Laboratorio di diapositive

In conclusione della discussione su un certo argomento (o anche all'inizio), si invita i membri di un gruppo, divisi in piccoli sottogruppi a sviluppare una propria riflessione scegliendo delle diapositive adatte tra quelle messe a disposizione, oppure fabbricandosele con dei lucidi e pennarelli, con un testo adatto, una colonna sonora... Dopo un certo tempo ci si ritrova insieme e ogni gruppo presenta il proprio elaborato.

GIOCHI DI CONOSCENZA

La maschera

Si distribuiscono a tutti i componenti del gruppo delle maschere di cartone o semplicemente un cartone ovale con elastico, e si mette a disposizione di tutti delle forbici, pennarelli, carta colorata, graffettatrici... .Con questi materiali ogni ragazzo costruisce la sua maschera per presentarsi agli altri, cercando di esprimere nella maschera le proprie caratteristiche, i propri interessi, oppure il suo modo di presentarsi agli altri in una particolare circostanza della vita (vacanze, scuola, casa, amici...). Poi insieme o a coppie si cerca di decifrare ciò che ha voluto rappresentare nella maschera, il compagno commenta, specifica, rettifica... fa capire al gruppo ciò che voleva esprimere attraverso quella maschera.
Questo gioco, adattato, può essere anche usato per riflettere sulle maschere che indossiamo e che ci separano dagli altri, non ci fanno essere veri.

Gli spot

Si colloca un faretto o una lampada a circa un metro da un muro e si invita i membri del gruppo a passare tra il muro e la lampada ad uno ad uno. Intanto un altro componente o l'animatore con un pennarello o una matita tratteggiano su un foglio appeso al muro il profilo del soggetto. Così per tutti i membri del gruppo. Poi ogni proprietario del profilo ritaglia il proprio e scrive su di esso il nome. Si può aggiungere anche l'indirizzo, l'hobby preferito, il soprannome... . Si mette poi in comune il frutto del lavoro. Questo gioco permette di conoscersi e di ornare la sala dove si fa abitualmente riunione.

La valigia dei cappelli

Ci si pone in cerchio e si pone al centro una cesta o scatola o valigia piena di cappelli e altri indumenti particolari come scialli, veli, fazzoletti... . A turno ogni membro del gruppo va al centro della sala e prende un indumento che gli sembra rappresentare la sua personalità al meglio e si presenta così agli altri magari spiegando le ragioni della scelta.

Ordine Alfabetico

Materiale necessario: nessuno
Svolgimento: I giocatori devono muoversi all'interno di uno spazio delimitato e devono comporre una fila che riproduca esattamente l'ordine alfabetico delle iniziali dei nomi di tutti i giocatori.
Se ci sarà un "Andrea" sarà probabilmente il primo, seguito da un "Boris", un "Carlo", ecc...
I giocatori dovranno quindi chiedersi i nomi e situarsi correttamente nella fila.

Ripel Tipel

Materiale necessario: un tappo di sughero, accendino
Svolgimento: I ragazzi sono disposti in cerchio, parte l'animatore che ne chiama uno pronunciando la formula "ripeltipel
Davide (=nome di chi sta parlando) senza tipel chiama ripeltipel Anna (=nome di chi è chiamato) senza tipel", quando qualcuna sbaglia a pronunciare la frase gli viene segnato un tipel = piccolo segno fatto sul volto con un tappo di sughero annerito con un accendino.

Chi è stato chiamato dovrà poi pronunciare la formula "ripel-tipel Anna (=nome) con un (=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) tipel chiama ripel-tipel Marika (=nome) senza(=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) tipel" e così via... Le chiamate e il ritmo del gioco deve essere veloce, si può dare la penitenza anche a chi non finisce la frase entro tre secondi. Il gioco va terminato appena il ritmo inizia a calare, e non deve essere troppo lungo perchè il suo forte è l'effetto sorpresa. Fa molto effetto "accendere" il tappo davanti ai ragazzi. Il sughero diventa subito nero ma dopo averlo spento non è incandescente (questo i ragazzi non lo sanno). È bene tenere accendino e sughero nascosti fino al momento del primo errore, e nella breve spiegazione del gioco non si deve fare accenno a questa penitenza. Per gruppi più piccoli si può usare la formula NOME senza (o con 1 ecc.) strisce chiama NOME senza (o con 1 ecc.) strisce. Ho visto ragazzi anche grandi "terrorizzati" dal sughero appena scaldato avvicinarsi al proprio volto... Non lo mai fatto apposta ma conducendo questo gioco ho sempre sbagliato anch'io a pronunciare la frase: tutti saranno pronti a farvi la striscia, e ve la faranno anche bella grande

Giochi di parole

Materiale necessario: cartoncini
Svolgimento: Si distribuisce a ciascuno un cartoncino con scritta una lettera dell'alfabeto.
I giocatori devono riunirsi in modo da formare una parola di senso compiuto, poi si presentano all'animatore del gioco che mette la firma sul retro del cartoncino.
Vince che ha più firme. Si possono anche delimitare le parole possibile, ad esempio formare solo nomi di animali, piante...
Oppure diminuire eventualmente il numero dei giocatori eliminando chi non riesce a scrivere sul cartoncino un nome di animale ... che inizi con la lettera...

Il mio animale

Materiale necessario: fogli, mollette
Svolgimento: Mettersi a coppie con una persona che non si conosce. Guardarlo bene e scrivere su un foglietto il nome dell'animale che ci ricorda.
Appiccicargli questo foglietto dietro la schiena, il nostro partner farà altrettanto con noi.
A questo punto ognuno va in cerca di un altro giocatore, gli mostra il nome dell'animale appiccicato sulla schiena ed ha a disposizione 3 domande (alle quali si può rispondere solo si o no) per indovinare l'animale che ha sulla schiena.
Chi indovina ha raggiunto lo scopo del gioco e potrà restare a disposizione di qualcuno che deve ancora trovare il proprio animale.
Chi sbaglia dovrà andare verso un'altra persona mostrare il nome dell'animale che ha sulla schiena e porre altre 3 domande.
Il gioco dovrebbe terminarsi quando tutti hanno scoperto il proprio animale, comunque si può anche arrestare dopo un determinato tempo.

La ragnatela

Materiale necessario: nessuno
Svolgimento: Si inizia disponendosi in cerchio,si andrà poi tutti verso il centro alzando le mani dove, attaccati gli uni agli altri, senza guardare, ogni giocatore cercherà una mano qualsiasi, proveniente dagli altri componenti del gruppo.
Quando si saranno date entrambe le mani e tutti i giocatori saranno per mano si riaprono gli occhi, e, ritrovatisi con le mani "attorcigliate" al centro del cerchio, si inizia nel tentativo di sciogliere la ragnatela che si è in precedenza composta.
Lo scopo è quello di riformare un cerchio.

Il tutto, naturalmente, senza lasciare la presa delle mani che in precedenza si sono "trovate".

Raggruppamento

Materiale necessario: nessuno
Svolgimento: I giocatori si dispongono su di un ampio campo di gioco, a piacere. L'animatore urla un numero, e i giocatori si devono raggruppare in modo da formare delle "molecole" contenenti tante persone quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte ai gruppi con un numero sbagliato di persone. Si consiglia di iniziare utilizzando numeri bassi (2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi. Vince chi rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

Cuscinetti a sfera

Materiale necessario: nessuno
Svolgimento: Si dividono i giocatori in due gruppi e si formano due cerchi, uno interno all'altro. Il cerchio esterno rivolto verso l'interno gira in senso orario e quello interno, rivolto verso l'esterno, rimane fermo.
Ad ogni giro l'animatore propone una domanda, i giocatori trovandosi a coppie uno di fronte all'altro rispondono a turno alla domanda dell'animatore ma non rivolgendosi a tutti ma solo al loro compagno.

Carte d'identità taroccate

Materiale necessario: Tante copie di carte d'identità quanti sono i partecipanti.
Svolgimento: Ci si dispone in cerchio. Mentre un animatore spiega il gioco gli altri distribuiscono le carte di identità. Si danno 5 minuti per scrivere le proprie generalità (importante oltre al nome sono gli indizi visibili al momento del gioco come il colore dei vestiti, il cappellino ecc..).
Al termine si raccolgono le CI e si mescolano, di ridistribuiscono a caso, A turno ognuno legge quella che ha in mano e deve indovinare di chi è.
VARIANTE: Si può cronometrare e vince chi ci mette meno tempo.

I 7 palloni

Materiale necessario: 7 palloni
Svolgimento: Ci si dispone a cerchio e dall'esterno un animatore lancia nel mezzo i 7 palloni, non tutti insieme ma uno per volta (ad esempio uno ogni due minuti).
Chi se ne appropria deve fare tre rimbalzi dicendo "Io sono ..." e urlare il suo nome, dopodichè la rimette in gioco e si ricomincia.
Quando il caos è totale molti giocatori hanno detto il proprio nome e si ferma il gioco.
Sempre importante è avere un po' di musica in sottofondo, magari in tema.
VARIANTE: Chi ha detto il proprio nome lancia la palla, chi la prende fa sei rimbalzi e dice "lui/lei è ... , io sono ..."

Il gomitolo gigante

Materiale necessario: Un gomitolo di lana gigante
Svolgimento: Ci si dispone a cerchio, a caso si dà a una persona l'enorme gomitolo. Questa deve passarlo ad un'altra persona urlando il nome di chi vuole che riceva il gomitolo e così via.
Quando il labirinto sarà inestricabile il gioco finisce e si lascia tutti insieme il filo.

Nella valigia che cosa ci metto

In cerchio, si deve far finta di dover partire per un viaggio. Magari proprio quello di adesso, di TL.
La prima persona dice: 'Nella valigia ci metto ... ad esempio, '... una spazzola!'. La successiva, in senso orario o vale anche in ordine sparso, dice: 'Nella valigia ci metto una spazzola... e una scatola di antidiarroici'.
Quindi bisogna ricordare tutto quello che è stato detto. Se si ha buona memoria si continua all'infinito.

Una storia tutta nostra

Un giocatore comincia a raccontare una storia inventata per un minuto (o anche meno). Scaduto il tempo, il seguente deve riprenderla nel punto in cui è rimasta e continuarla, aggiungendo tutto ciò che gli viene in mente, per un altro minuto. Ogni giocatore ha un minuto per continuare la storia e il giro si può ripetere per più volte. Provate a registrarla e a riascoltarla tutti insieme.

Saluti girevoli (da fare in tante persone)

Un giocatore fa da conduttore. Gli altri si dispongono formando due cerchi concentrici, una persona di fronte all'altra. Il conduttore dà un codice numerico che determinerà i tipi di saluto che si fanno. Per esempio: "Uno: saluto dando la mano con formalità; due: abbraccio espressivo; tre: inchino".
All'ordine di "Girate!" il cerchio interno si muove verso destra e quello esterno verso sinistra. Quando il conduttore dice un numero a voce alta, tutti si fermano e salutano il compagno che hanno di fronte nel modo che corrisponde al numero detto. A mano a mano che si ripete il gioco si possono aumentare i tipi di saluto per renderlo più divertente.

GIOCHI DI ACCOGLIENZA

I palloncini

Materiale necessario: palloncini (tanti quanti sono i ragazzi + alcuni di scorta), musica, biro.
Ogni ragazzo riceve un palloncino che gonfia e su cui scrive il suo nome e il paese di provenienza. Quando inizia la musica tutti ballano liberamente, lanciando i palloncini in aria in modo che si mescolino. All'alt della musica ognuno prende un palloncino a caso e ne cerca il proprietario. Alla consegna si presentano e formano un trenino. Quando tutti hanno trovato il proprietario del palloncino e sono stati di conseguenza trovati formeranno un solo lungo trenino.

Formare le coppie

Materiale necessario: bigliettini
Ad ognuno verrà dato un biglietto con un'azione o un animale da mimare. Ognuno dovrà trovare la persona che mima il suo stesso gesto per formare la coppia.

I fili

Materiale necessario: gomitoli di spago
Metà delle coppie scendono in salone. I componenti delle coppie si siedono su due sedie vicine. Ad uno dei due viene legato alla gamba uno spago di parecchi metri. Un educatore li attorciglia tutti insieme, anche con i fili delle altre coppie, in modo da fare un bel casino!
I capi degli spaghi devono rimanere ben visibili. Si chiamano gli altri ragazzi e ad ogni coppia viene dato un capo. I due cercano di districare il filo ed arrivare alle altre due persone sulla sedia. Si formano a questo punto gruppi da 4.

Disegni

Materiale necessario: fogli A3, un pennarello per ragazzo, scotch di carta.
Ad ogni gruppo di 4 appena formatosi viene consegnato un foglio A3 e 4 pennarelli fissati, con lo scotch di carta nei seguenti punti: al 1° componente al gomito, al 2° al ginocchio, al 3° al piede. Il 4° lo terrà in bocca. Devono disegnare: il Titanic che entra in porto con il raffreddore.

I carri armati

Sempre gioco con le squadre di 4. Tre ragazzi si tengono per mano guardando all'esterno e dandosi la schiena chiudendosi in cerchio. Il 4° sta in mezzo con un cappellino di carta in testa. I ragazzi (carri armati) si devono spostare insieme per raccogliere le palline di spugna in terra, per lanciarle e cercare di abbattere i cappellini degli altri carri armati. Vince la squadra che rimane con il cappello in testa.

GIOCHI PER I PICCOLI

Il pesciolino Blob

Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Niente.
Preparazione – Nessuna.
Regole – Il conduttore tiene la mano sinistra tesa davanti a sé, con il palmo rivolto verso terra: rappresenta il livello del mare e può, durante il gioco, salire o scendere. Con la mano destra (tenuta più bassa dell'altra…) mima invece un pesciolino che nuota tranquillo nel vasto mare. Ogni tanto il pesciolino guizza fuori dall'acqua (la mano destra guizza al di sopra della sinistra…), per farsi ammirare dai bambini seduti sulla spiaggia e lasciarsi accarezzare dai caldi raggi del sole. Quando il pesciolino nuota nell'acqua, i giocatori devono ripetere "Blob" senza interruzioni, imitando il movimento della bocca dei pesci. Quando invece guizza al di sopra del livello del mare, devono battere le mani più o meno forte, a seconda di quanto gradiscono le sue evoluzioni.
Vince – Chi si diverte di più.

Batte il picchio sulla panca

Giocatori – Almeno una quindicina, ma è meglio se sono di più. Un conduttore.
Occorrente – Cinque cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco, con sopra disegnati altrettanti contrassegni diversi. Una seggiolina per ogni giocatore.
Preparazione – I giocatori si siedono in ordine sparso, ad un passo di distanza uno dall'altro.
Regole – Il conduttore consegna i cinque cartoncini ad altrettanti giocatori, che li guardano con attenzione, li posano sulla propria seggiolina e svolazzano via, col volo ondeggiante del picchio verde. Mentre i giocatori si spostano di qua e di là, battendo energicamente su tutto ciò che trovano fatto di legno, il conduttore cambia di posto i cinque cartoncini. Al grido "Arriva il contadino!", lanciato dal conduttore, i cinque picchi devono tornare velocemente a sedersi, ma non al posto di prima, bensì sulla seggiolina su cui è stato spostato il loro contrassegno. Un punto a chi ci riesce per primo. Il gioco viene ripetuto più volte, finché tutti i giocatori non hanno svolazzato per la stanza almeno cinque volte.
Vince – Il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Salta il Rio

Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Un po' di gesso in polvere o qualcosa di simile, per tracciar righe sul terreno di gioco.
Preparazione – Si traccia a terra una riga lunga, dritta e spessa. Tutti i giocatori ci salgono sopra, uno di fianco all'altro, distanziati di un passo dai due compagni che hanno ai lati.
Regole – Il conduttore grida il nome di un animale. Se vive sulla terraferma, i giocatori devono fare un salto all'indietro, se vive nell'acqua restano dove sono e se è in grado di volare per il cielo fanno un salto in avanti. Una penalità a chi

sbaglia (e a chi esita troppo, per poi copiare il comportamento dei compagni). Una volta assegnate le penalità, il conduttore grida il nome di un altro animale e così via. La zona da raggiungere per gli animali "terrestri" è sempre quella dietro alla riga e quella destinata agli animali "aerei" è davanti alla riga, sulla quale, invece, ci si deve fermare per gli animali "acquatici". Questo, naturalmente, può anche costringere ad un salto doppio (quando, per esempio, il nome di un animale "aereo" viene gridato subito dopo quello di un animale "terrestre"). Il gioco prosegue sempre più velocemente e finisce quando un giocatore sbaglia per la decima volta.
Vince – Chi termina il gioco con meno penalità.

Din, Don, Dan, Den

Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Cinque palle.
Preparazione – Il conduttore chiama quattro giocatori e assegna a ciascuno di loro il suono di una delle quattro campane di Tuttiqwà (campane che, come tutti ben sanno, fanno "Din ! Don ! Dan ! Den !") Un quinto giocatore (il campanaro Martino) si ferma a cinque passi dalle campane e il gioco ha inizio.
Regole – Il conduttore comunica a Martino una sequenza di cinque suoni, che il campanaro deve ottenere colpendo con una palla le relative campane. Per far questo, deve non solo avere una buona mira, ma anche ricordarsi quale suono è abbinato ad ogni compagno. Le campane, ovviamente, non possono spostarsi per evitare di essere colpite. Quando una campana viene colpita, emette il proprio suono. Se la sequenza è esatta, il conduttore comunica a Martino altri sei suoni, poi, eventualmente, altri sette e così via, fermandosi al primo errore (di mira o di memoria) del campanaro. Il gioco viene poi ripetuto cambiando sia il campanaro, sia le quattro campane e così via.
Vince – Il campanaro che suona più campane prima di commettere un errore che lo costringa a smettere.

Gamberi al sole

Si tracciano a terra, in ordine sparso, dieci cerchi (dieci isolotti) di un passo di diametro. In ogni cerchio si posa un pennarello di un colore diverso. Altrettanti pennarelli, degli stessi colori, vengono posati sulla linea di partenza, accanto ad un foglio bianco. I primi due giocatori si spostano sulla linea di partenza, uno (il granchio Pic) girato verso il campo e l'altro (il gambero Bastiano) voltando le spalle agli isolotti. Al "Via!" il granchio Pic deve guidare a gesti (in assoluto silenzio) il gambero Bastiano verso un cerchio. Il gambero deve tenere gli occhi sempre puntati sul granchio e camminare all'indietro, seguendo i consigli del compagno. Quando Bastiano entra in un isolotto, si ferma. Pic prende il pennarello dello stesso colore di quello presente sull'isolotto e traccia un segno a forma di sassolino sul foglio bianco. Fatto questo, riprende a gesticolare, guidando il compagno verso un altro isolotto e così via. Non si possono disegnare due sassolini dello stesso colore e quindi bisogna cercare di evitare che il proprio compagno-gambero entri per due volte nello stesso cerchio. Due minuti di tempo, al termine dei quali una nuova coppia granchio-gambero prende il posto di quella che ha appena finito di giocare e così via. Ogni volta che cambiano i giocatori, il foglio coi sassolini colorati viene sostituito con un foglio bianco. Vince la coppia che, nei due minuti a sua disposizione, riesce a disegnare il maggior numero di sassolini di colori diversi.

I girasoli

("Un, due, tre... gioca con me" - Ed. Elle Di Ci)

Trentatré passi ad est di Prato Fiorito (camminando cioè verso il punto in cui sorge il sole al mattino) c'è Campogiallo, una grossa distesa di terra marrone scuro, che la nebbia dell'autunno colora di grigio e la neve dell'inverno dipinge di bianco. Su questa terra, in primavera, crescono delle pianticelle verde chiaro che spiccano contro il cielo azzurro. Quando il sole decide di andare a dormire, dipinge il cielo di rosso e le pianticelle diventano allora verde scuro, finché il buio della notte non colora poi tutto quanto di nero (terra, cielo e pianticelle). Ma allora perché questo posto si chiama Campogiallo ? Perché all'inizio dell'estate le pianticelle verdi fioriscono e i loro rotondi fiori prendono all'istante il colore dell'unica cosa rotonda che vedono davanti a loro: il sole ! C'è persino chi dice di aver sentito uno di questi fiori rivolgersi al sole chiamandolo "Mamma !", ma è difficile crederci. È comunque sicuro che quando il sole è in cielo, i rotondi fiori di Campogiallo non lo perdono mai di vista. Girano il loro dorato faccione, seguendo il cammino del sole fino a quando, stanco della lunga giornata, va a dormire. Chi passa vicino a Campogiallo proprio in quel momento può vedere centinaia e centinaia di grossi fiori, chinare la testa, forse anche loro stanchi della giornata trascorsa o forse un po' tristi perché il loro grande amico se ne è andato.

Giocatori - Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente - Un grosso foglio di cartoncino e un pennarello giallo.

Preparazione - Il conduttore disegna sul foglio di cartoncino un enorme sole giallo. I giocatori si spargono qua e là per il campo di gioco (che non deve essere troppo grande) e si accucciano a terra, a testa china.

Regole - Il conduttore si muove silenziosamente tra loro. Ad un certo punto inizia a fischiettare un'allegra canzoncina e solleva contemporaneamente sopra la testa il grosso sole giallo: la giornata è incominciata. I giocatori devono alzarsi in piedi e voltarsi velocemente verso il sole. Il conduttore continua a spostarsi di qua e di là, stavolta tenendo in sole bene in vista, e i giocatori devono fare in modo di essere sempre girati verso di lui, senza muoversi dal loro posto (i girasoli non camminano...). Ad un certo punto il conduttore abbassa il foglio di cartoncino e lo nasconde dietro la schiena: è scesa la notte. I giocatori si riaccucciano a terra, a testa china, in attesa dell'arrivo di una nuova giornata. Chi non si alza in fretta all'arrivo del sole o non lo segue durante il suo cammino o non si riaccuccia velocemente quando scompare, viene eliminato e va a sedersi ai bordi del campo (forse è una margherita, forse un papavero o forse un fiordaliso, ma di certo non è un girasole !)

Vince - L'ultimo giocatore (o l'ultimo gruppetto di giocatori) rimasto in campo, a seguire il sorgere e il tramontare del sole.

Giovannino mano tinta

"Cinque sono i sensi dell'uomo, cinque le dita della sua mano. Sarà un caso oppure no ? Se mi ascolti, te lo dirò !"

Tanto, tanto tempo fa le cinque dita della mano destra di Giovannino, un bambino vivace e curioso, si misero a discutere animatamente. "Nel mondo ci sono tante cose meravigliose da assaggiare, da annusare, da vedere e da ascoltare e noi possiamo solo sfiorarle, toccarle o, al massimo, afferrarle. Non è giusto ! Vogliamo anche noi sentire i gusti e gli odori, ascoltare i suoni, vedere i colori."

Mago Abras, un vecchio mago sempre in vena di scherzi, sentendo le dita della mano discutere, decise di fare una piccola, divertente magia. Per un giorno intero i cinque sensi avrebbero tenuto compagnia alle cinque dita, permettendo ad una di loro di assaggiare le cose, ad un'altra di annusarle, ad un'altra ancora di vederle e alle ultime due di ascoltarle e di toccarle.

"Io che sono il più grande di tutti" - disse il medio - "voglio continuare a fare quello che ho sempre fatto: toccare le cose !"
"Io non so cosa voglio." - aggiunse subito l'anulare.
"Io sono il dito che finisce sempre in bocca" - disse il pollice - "e così voglio assaggiare le cose."
"E io sono il dito che finisce sempre nel naso" - gli fece eco l'indice - "e così voglio annusare le cose."
"Io non so proprio cosa voglio." - ripeté l'anulare.
"Io sono il dito che serve a grattare le orecchie" - disse il mignolo - "e così voglio ascoltare le cose."
"E io non so ancora cosa voglio..." - l'anulare era proprio indeciso.
"I tuoi compagni hanno già scelto e quindi a te non rimane che vedere le cose." - gli disse Mago Abras.
"Vedere le cose... ecco, è proprio quello che volevo." - anche l'anulare era soddisfatto.
Il mago diede un nome ad ogni dito e poi, con una strampalata parola ("Arkenstrattenwurendunnendakkenscioelen!!!") diede il via alla magia.
Pollicino Makebuon (così era stato chiamato il pollice...) passò la giornata ad assaggiare gustosissime torte, frutti squisiti e deliziosi biscotti (ma gli capitarono anche amarissime radici, peperoncini che sembravano di fuoco e asprissimi fili d'erba verde).
Indice Profumin annusò il profumo dei fiori e la puzza delle mele marce, il gradevole odore delle frittelle e quello sgradevole delle polpette bruciate.
Medio Toccotoccotoc sentì quant'era soffice una piuma, quant'era morbida la lana, quant'era liscia la pelle di un bambino... quant'era dura una pietra, quant'era pungente una spina...
Anulare Vedolontan Vedovicin vide il verde luminoso dei prati, l'azzurro limpido del cielo, il giallo brillante dei girasoli, i mille colori delle ali delle farfalle.
Mignolino Sentiqwà ascoltò il rumore delle pietre che rotolano, il mormorare di un ruscello, il canto melodioso di un uccellino, l'abbaiare furioso di una cane da guardia, il pianto di un bimbo spaventato.
Alla sera le cinque dita sorridevano soddisfatte, ma le sorprese per loro non erano ancora finite. Durante la notte si sussurrarono l'un l'altra le mille sensazioni vissute durante la giornata e non appena il sole illuminò la stanza si accorsero... che erano diventate colorate ! Ognuna di loro aveva preso il colore della cosa che le era piaciuta di più. La magia del mago aveva fatto anche questo !
Non dobbiamo però dimenticare che le cinque dita facevano parte di una mano e che la mano apparteneva ad un bambino. Cosa può pensare un bimbo che si sveglia al mattino e scopre che le dita della sua mano destra sono di cinque colori diversi ?
"Hei, guarda qua, ho le dita colorate ! Adesso devo proprio colorarmi anche il palmo della mano e lo colorerò col mio colore preferito !"
Così finisce la storia di Giovannino Manotinta (il nome glielo ha dato Mago Abras...), un bimbo le cui dita avevano avuto la possibilità, grazie ad una strana parola magica, di assaggiare, annusare, toccare, vedere e ascoltare le mille meraviglie che riempiono il mondo.
Giocatori - Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente - Un foglio di carta per ciascun giocatore e pennarelli colorati per tutti. Una matita per il conduttore.
Preparazione - Ogni giocatore appoggia la mano destra sul proprio foglio, con le dita ben aperte, e il conduttore traccia con la matita il contorno della mano.
Regole - Ciascun giocatore deve colorare il pollice dell'impronta che la propria mano ha lasciato sul foglio col colore di una cosa che vorrebbe assaggiare, l'indice col colore di una cosa che vorrebbe annusare, il medio col colore di una cosa che vorrebbe toccare, l'anulare col colore di una cosa che vorrebbe vedere e il mignolo col colore di

una cosa che vorrebbe sentire. Fatto questo, colora il palmo dell'impronta della mano col proprio colore preferito.
Vince - Chi è più soddisfatto del proprio lavoro.

La collana di Silvana

("Giochi per star meglio" - Ed. Elle Di Ci - Piccoli)
Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Una quarantina di cartoncini quadrati di cinque centimetri di lato, di molti colori diversi. Una macchinetta per fare i buchi. Un po' di filo di lana.
Preparazione – Su ogni cartoncino viene fatto un buco, non sempre nella stessa posizione rispetto ai bordi del quadrato. Il conduttore lega al dito indice della propria mano destra un filo di lana lungo una cinquantina di centimetri, i cartoncini vengono sparsi per la stanza e il gioco può avere inizio.
Regole – I giocatori, a turno, vengono chiamati dal conduttore e raccolgono uno o più cartoncini, che infilano poi sul filo di lana. I bimbi di tre anni raccolgono un solo cartoncino, i bimbi di quattro anni ne raccolgono due, di due colori diversi, e i bambini di cinque anni ne raccolgono tre. Chi ha raccolto due o tre cartoncini, deve infilarli contemporaneamente, sovrapponendo i buchi e tenendoli nella posizione giusta. Il gioco termina quando anche l'ultimo cartoncino è entrato a far parte della collana. Tendendo il filo e facendolo vibrare, i cartoncini si allontanano uno dall'altro, distribuendosi lungo la collana.
Vince – Chi si diverte di più (conduttore compreso...).

Sette colori

C'era una volta un paese lontano dove i colori si davan la mano.
Tra tutti il rosso era il più piccolino e l'arancione gli stava vicino.
Rideva forte il giallo brillante e il verde lì accanto parlava alle piante.
Alti nel cielo l'azzurro ed il blu guardavan la terra e stavan lassù.
Più grande e più scuro degli altri era il viola, ma i sette sembravano una cosa sola
e chi li vedeva nel cielo sereno diceva: "Guardate, c'è l'arcobaleno !"
Giocatori – Almeno una quindicina, ma è meglio se sono di più. Un conduttore-narratore.
Occorrente – Una scatola di pennarelli colorati ogni sette giocatori.
Preparazione – Ciascun giocatore riceve un pennarello di uno dei sette colori dell'arcobaleno. Tutti quanti aprono bene gli occhi e le orecchie.
Regole – Il conduttore inizia a raccontare, lentamente, la "Filastrocca dei sette colori". Quando un giocatore sente nominare il proprio colore, lo alza e lo tiene bene in alto finché il conduttore, con un gesto della mano, non indica a tutti i pennarelli alzati di scomparire dalla sua vista. La frase finale della filastrocca ("Guardate, c'è l'arcobaleno !") viene gridata in coro da tutti i giocatori, mentre i colori vengono alzati festosamente verso il cielo. Il gioco può poi essere ripetuto più volte, cambiando la velocità con cui viene narrata la filastrocca oppure (se i giocatori e il conduttore-narratore sono abbastanza abili) l'ordine dei colori all'interno della filastrocca.
Vince – Chi si diverte di più.

Le lineone

Giocatori – Due o più squadre di quattro giocatori ciascuna. Un conduttore.
Occorrente – Per ogni squadra: dieci fogli di carta e quattro pennarelli di altrettanti colori.

Preparazione – Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra vengono posati dieci fogli di carta, disposti verticalmente e accostati uno all'altro in modo da ottenere un lungo serpente, il più diritto possibile. Ciascun giocatore riceve un pennarello e il gioco può avere inizio.
Regole – Il primo giocatore di ogni squadra raggiunge i propri fogli e traccia col pennarello una lunghissima riga che li attraversi tutti, partendo dall'inizio del primo foglio e terminando alla fine dell'ultimo. Fatto questo, torna indietro e parte il secondo giocatore che, nel tracciare la sua riga, deve fare attenzione a non muovere i fogli, spezzando così la linea tracciata dal compagno. La stessa cosa viene fatta dal terzo e dal quarto giocatore. Quando tutte le squadre hanno terminato il loro compito, il conduttore valuta cosa sono riuscite a fare. Una volta allineati per bene i fogli, assegna una penalità per ogni interruzione lungo le quattro righe della squadra e un'altra penalità per ogni dieci secondi di distacco tra il momento in cui la squadra ha terminato il suo compito e il momento in cui ha invece finito la squadra più veloce.
Vince – La squadra che riceve dal conduttore il minor numero di penalità.

Le uova del corlochino

("365 giochi per casa e scuola" - Ed. Elle Di Ci)
Giocatori - Quanti si vuole, divisi in squadre di cinque e guidati da un conduttore.
Occorrente - Tanti cartoncini quadrati di quattro-cinque centimetri di lato quanti sono i giocatori moltiplicati per due. Quattro pennarelli di altrettanti colori. Due cucchiai e un piatto per ogni squadra.
Preparazione - Su ogni cartoncino viene disegnato un numero di uova variabile da uno a cinque, facendo in modo che alla fine ci sia all'incirca lo stesso numero di uova di ognuno dei quattro colori usati. Sullo stesso cartoncino possono anche esserci uova di colori diversi. Fatto questo, i cartoncini vengono piegati in quattro, chiusi con un punto di pinzatrice (in modo che non sia possibile vedere ciò che contengono) e sparsi per il campo di gioco. Le squadre si schierano una accanto all'altra, ognuna con i propri giocatori disposti in fila indiana, ad un estremo del campo. Di fronte ad ogni squadra, all'estremo opposto del campo, viene posato un piatto. Il primo giocatore di ogni squadra riceve due cucchiai e il gioco può avere inizio.
Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, raccoglie un cartoncino servendosi unicamente dei cucchiai (senza assolutamente aiutarsi né con le mani né con qualche altra parte del corpo), lo porta nel piatto della propria squadra, torna indietro, consegna i due cucchiai al compagno successivo, che parte a sua volta e così via. Quando anche l'ultimo cartoncino è finito in uno dei piatti, il gioco termina. Ogni squadra apre i propri cartoncini e guarda quante uova di corlochino (azzurre come il cielo in cui l'uccello vola e come l'acqua del mare in cui ogni tanto si tuffa) contengono.
Vince - La squadra che, grazie all'abilità dei suoi giocatori e alla loro fortuna, è riuscita a recuperare il maggior numero di uova di corlochino.

All'hotel di Qwicepost

Giocatori – Da trenta a cinquanta, con un conduttore.
Occorrente – Un orologio col contasecondi, carta e matita per il conduttore.
Preparazione – I giocatori vengono divisi in due gruppi: gli albergatori e i viaggiatori. I viaggiatori si radunano in mezzo al campo, accanto al conduttore. Gli albergatori formano cinque gruppetti e si spostano ai bordi del campo, fermandosi il più possibile lontani gli uni dagli altri. Gli albergatori di ogni gruppetto formano un piccolo cerchio, tenendosi per mano con le braccia alzate, e comunicano al conduttore (che, nel

frattempo, si sposta di qua e di là) per quanto tempo intendono tenere aperto il loro hotel (da un minimo di due a un massimo di quattro minuti). Gli hotel vengono numerati dall'uno in poi, il conduttore torna in mezzo al campo e il gioco può avere inizio.
Regole – Al "Via !" i viaggiatori vanno a rifugiarsi negli alberghi, in cui, però, possono fermarsi solo per cinque secondi: quando entrano in un albergo, contano lentamente (ma non troppo…) fino a cinque e poi devono uscirne. Prima di cercare ospitalità in un altro hotel (sempre per cinque secondi), devono tornare in mezzo al campo. Nel frattempo, il conduttore tiene d'occhio il contasecondi dell'orologio. Quando è passato il tempo per cui un gruppo di albergatori vuole tenere aperto il suo hotel, il conduttore ne grida il numero ed i giocatori di quel gruppo abbassano di colpo le braccia. I viaggiatori che, in quel momento, sono all'interno di quell'hotel possono restarci, mentre gli altri non possono più entrare e devono cercare ospitalità da un'altra parte. Quando anche l'ultimo dei cinque alberghi ha chiuso i battenti, il conduttore assegna un punto a ciascun viaggiatore fermo all'interno di un hotel, dopo di che il gioco riprende da capo, non prima, però, che ogni gruppo di albergatori abbia cambiato il tempo di apertura del proprio hotel. Quattro giri alla ricerca di ospitalità, dopo di che i due gruppi (albergatori e viaggiatori) si scambiano di posto e di compiti.
Vince – Il gruppetto di albergatori i cui giocatori, nei panni di viaggiatori, hanno conquistato complessivamente più punti.

Il prato cambia, cambia il prato

("Un, due, tre... gioca con me !" - Ed. Elle Di Ci)
Prato Fiorito è un posto veramente affascinante. Se vuoi un po' di pace e di tranquillità, puoi stenderti tra i suoi fiori sorridenti e guardare il cielo limpido lasciando che le verdi foglioline ti facciano il solletico. Se vuoi correre e giocare, saltellare e fare capriole, lo puoi fare sulla sua soffice erbetta. Se vuoi riempirti gli occhi di colori e il naso di profumi, devi solo gironzolare per il prato guardandoti intorno e respirando a pieni polmoni l'aria che ti accarezza. Arrivando dalla strada, Prato Fiorito è laggiù che ti aspetta, a destra di Boscoscuro e a sinistra della collina di Sassimassi. Sembra sempre uguale, con i suoi i fiori di tutti i colori e i suoi mille abitanti indaffarati, ma se lo guardi bene, ogni giorno cambia aspetto. Ieri era pieno di fiorellini rossi, oggi sono quelli gialli ad essere i più numerosi e domani, forse, saranno quelli azzurri. I bruchi che oggi vedi zampettare tra l'erba, domani saranno meravigliose farfalle, mentre la grossa cicogna, che ieri raccontava le sue avventure a tutti quanti, oggi ha ripreso il suo lungo viaggio ed è sparita. Quell'albero laggiù in fondo, ieri era coperto di fiorellini bianchi, oggi è pieno di foglie verdi e domani saranno le ciliegie rosse a cambiare un'altra volta ancora il suo aspetto. Insomma, come dice una filastrocca che le coccinelle spesso cantano in coro: "Con la pioggia e con il sole, cambia il prato se lo vuole. Che sia asciutto o sia bagnato, ogni giorno è un altro prato !"
Giocatori - Due squadre di cinque giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Qualche foglio di cartoncino, una scatola di pennarelli colorati e un paio di forbici.
Preparazione - Il conduttore ricava dal cartoncino le sagome di dieci elementi presenti a Prato Fiorito: una foglia verde, un fiore giallo, una farfalla di tutti i colori, un grosso albero, un piccolo bruco, un allegro gattino... Fa poi tre copie di ognuna di queste sagome. Le due squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra, in mezzo al campo di gioco, viene posata una serie di sagome, facendo attenzione a non mescolare quelle di una squadra con quelle dell'altra. La terza serie viene invece usata dal conduttore per preparare, in fondo al campo, un'immagine (voltata verso i giocatori) di Prato Fiorito.

Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra attraversa di corsa il campo, guarda con attenzione l'immagine del prato creata dal conduttore e torna indietro, fermandosi a centrocampo per raccogliere due delle sagome della sua squadra. Al suo arrivo tra i compagni parte il secondo giocatore e così via. Quando tutte e dieci le sagome sono nelle mani della squadra, i giocatori devono usarle per ricomporre l'immagine che hanno osservato in fondo al campo (immagine che ora, naturalmente, non possono più vedere). Ogni sagoma deve essere al suo posto, alla giusta distanza dalle altre e voltata dalla parte giusta.
Vince - La squadra che ricostruisce con più precisione l'immagine di Prato Fiorito.

Cuccioli

Giocatori - Quattro o più squadre di cinque giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Otto foto di animali adulti (una talpa, uno scoiattolo, una tartaruga...). Per ognuno di questi animali, otto piccoli disegni raffiguranti cuccioli dell'animale. Gli otto disegni possono essere tutti uguali oppure (meglio ancora...) rappresentare i cuccioli in posizioni diverse (magari anche parzialmente nascosti, purché si capisca che animali sono). Un pennarello di un colore diverso per ogni squadra.
Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo di gioco, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore posa le otto foto di animali adulti all'estremo opposto del campo e sparge qua e là i disegni raffiguranti i cuccioli, girandoli in modo che non sia possibile vedere cosa c'è sopra senza voltarli. Ogni squadra riceve un pennarello colorato e il gioco può avere inizio.
Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa con il pennarello in mano, traccia una piccola croce dietro ad uno dei disegni sparsi per il campo, lo raccoglie e corre a portarlo accanto alla foto del corrispondente animale adulto. Fatto questo, torna indietro e consegna il pennarello al secondo giocatore della squadra, che parte a sua volta e così via. Il gioco termina quando non ci sono più cuccioli in giro per il campo. A questo punto il conduttore controlla i disegni che sono stati posati accanto alle varie fotografie ed assegna ad ogni squadra un punto per ogni cucciolo portato accanto al proprio genitore e una penalità per ogni cucciolo portato per errore vicino ad un altro animale.
Vince - La squadra che raggiunge il punteggio finale (dato dai punti guadagnati meno le penalità ricevute) più alto.

Immagini in fuga

("365 giochi per casa e scuola" - Ed. Elle Di Ci)
Giocatori - Otto per volta (divisi in quattro coppie), con un conduttore.
Occorrente - Quattro fogli di carta bianca, una scatola di pennarelli, qualche foglio di cartoncino colorato e un paio di forbici.
Preparazione - Il conduttore disegna, sui quattro fogli bianchi, altrettante immagini, ciascuna formata da sei figure geometriche accostate o sovrapposte (anche solo parzialmente...). Fatto questo, colora l'interno di ogni figura geometrica con un colore diverso da quello delle altre della stessa immagine. Naturalmente, se una figura geometrica è parzialmente coperta da un'altra, se ne colora solo la parte visibile. Dai fogli di cartoncino colorato, il conduttore ritaglia le varie forme presenti nei quattro disegni (considerandole stavolta intere, senza togliere le parti coperte). Le forme ritagliate vengono sparse per il campo di gioco, ogni coppia di giocatori riceve un disegno completo e il gioco può avere inizio.
Regole - Il primo giocatore di ogni coppia corre a raccogliere una figura geometrica uguale (per forma e dimensioni) ad una di quelle che formano il suo disegno, torna indietro e la posa accanto al proprio foglio. Parte il secondo giocatore, che raccoglie un

altro pezzo di disegno e lo posa accanto al primo e così via. Solo quando anche la sesta e ultima figura geometrica è stata posata vicino al foglio, i due giocatori possono ricomporre l'immagine disegnata dal conduttore.
Vince - La coppia che ci riesce per prima.

STAFFETTE

La staffettona

A staffetta, il primo giocatore di ogni squadra parte, raggiunge il fondo del campo, torna indietro, dà il cambio al secondo e va a mettersi in fondo alla fila formata dai compagni. Il secondo fa la stessa cosa, dando poi il cambio al terzo e così via. Quando il primo giocatore si trova di nuovo in testa alla fila, riparte, compiendo stavolta il percorso su un piede solo. Al suo ritorno riparte il secondo giocatore e così via. Quando l'ultimo giocatore della squadra torna tra i compagni saltando su un piede, il primo parte per la terza volta, saltando stavolta a piedi uniti. Quando tutta la squadra, a turno, ha compiuto il suo percorso a piedi uniti, il primo giocatore parte per la quarta e ultima volta, procedendo all'indietro, a quattro gambe e con la schiena voltata verso il terreno, movendosi cioè sulle palme delle mani e sulle piante dei piedi. Sempre a staffetta, i suoi compagni di squadra lo imitano. Vince la squadra che termina per prima le sue quattro serie di percorsi.

Staffetta a quattro scarpe

Giocatori - Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Un paio di stivali per ogni squadra.
Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il primo giocatore di ogni squadra riceve dal conduttore un paio di stivali e il gioco può avere inizio.
Regole - Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra attraversa il campo movendosi a quattro zampe, con le mani infilate negli stivali. Se, durante il percorso, uno stivale si sfila completamente, il giocatore che l'ha perso per strada deve recuperarlo, spostarsi indietro di almeno due metri, infilarlo nuovamente sulla mano rimasta scoperta e ripartire. Una volta giunto in fondo al campo, il giocatore torna indietro nello stesso modo e consegna gli stivali al compagno che lo segue nella fila della sua squadra. Chi riceve gli stivali li infila sulle mani, attraversa a sua volta il campo e così via.
Vince - La squadra il cui ultimo giocatore torna per primo, a quattro zampe, tra i compagni.

Staffetta destra - sinistra

Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra parte e attraversa il campo portando avanti il braccio destro quando muove la gamba destra e il braccio sinistro quando sposta la gamba sinistra. Raggiunto il fondo del campo, torna indietro nello stesso modo, fa partire il giocatore che lo segue nella fila della squadra e così via. Vince la squadra il cui ultimo giocatore termina per primo il suo andirivieni.

Staffetta dei disegnatori

Giocatori – Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore.
Occorrente – Carta e matita.
Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo di gioco, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Un giocatore per squadra (il disegnatore) si sposta all'estremo opposto del campo e riceve carta e matita. Il

conduttore consegna a ciascun disegnatore anche un elenco di dieci oggetti (uguali per tutti, ma disposti in ordine diverso nei vari elenchi).
Regole - Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, attraversa il campo e raggiunge il proprio compagno di squadra che sta disegnando il primo dei dieci oggetti dell'elenco. Quando il giocatore ha capito di cosa si tratta, lo comunica al conduttore. Se ha sbagliato, torna ad osservare il disegno che il compagno sta proseguendo, mentre se ha indovinato torna indietro, parte il secondo giocatore della squadra e così via, finché anche il decimo e ultimo oggetto non è stato disegnato ed individuato. I disegnatori devono rappresentare gli oggetti nell'ordine in cui si trovano nel loro elenco e non aspettano di essere raggiunti da un compagno per cominciare a disegnare, ma possono farlo non appena è stato individuato il loro disegno precedente.
Vince – La squadra che individua per prima i dieci oggetti man mano rappresentati dal suo disegnatore.

Staffetta puzzle

Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore prende tante cartoline quante sono le squadre e divide ciascuna di loro in quindici pezzi di forma irregolare. Fatto questo, contrassegna i pezzi di ogni cartolina con un simbolo diverso dai pezzi delle altre. Ogni squadra nomina due dei suoi giocatori "compositori" e riceve dal conduttore un pezzetto della cartolina che deve ricomporre. Tutti gli altri pezzi vengono sparsi in fondo al campo, mescolati con quelli delle altre squadre, alcuni a faccia in su, altri con il simbolo bene in vista. I due compositori di ogni squadra si siedono a terra a tre passi di distanza dalla fila della propria squadra (davanti o dietro è lo stesso, purché tutti dalla stessa parte…) e il gioco può avere inizio. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra corre a recuperare un pezzo della propria cartolina (aiutandosi, nello sceglierlo, con il simbolo che ha dietro), lo porta ai compositori della sua squadra, fa partire il compagno che l'ha sostituito in testa alla fila e così via. Non si può assolutamente aiutare i compositori della propria squadra (né, tanto meno, ostacolare quelli delle squadra avversarie). Si può, invece, girare a faccia in su qualche pezzo di cartolina avversario per renderne più difficile il ritrovamento (il simbolo scompare…). Vince la squadra che ricompone per prima la sua cartolina.

Staffetta dei cinesini

Giocatori - Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Per ogni squadra: due matite, una scodella e una manciata di riso.
Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore consegna al primo giocatore di ogni squadra due matite e posa davanti ai suoi piedi una scodella vuota. Fatto questo, raggiunge il fondo del campo e sparge a terra una manciata di riso in corrispondenza di ogni squadra.
Regole - Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, attraversa il campo, raccoglie un chicco di riso e lo porta nella scodella della propria squadra. Il riso va raccolto e trasportato usando solo e unicamente le due matite. Se cade a terra, lo si deve raccogliere, mentre se si rompe durante il trasporto (succede di rado, ma succede...) bisogna tornare in fondo al campo e prenderne un altro. Quando il primo giocatore ha posato il suo chicco nella scodella, consegna le matite al secondo, che parte a sua volta e così via.
Vince - La squadra il cui ultimo giocatore posa per primo il proprio chicco di riso nella scodella.

Gli ingredienti

("Un gioco al giorno – volume I" – Ed. Elle Di Ci)

Il "Qwattro" è un ristorante economico situato proprio all'angolo tra Corso IV Novembre e Via dei Punti Cardinali. I prezzi contenuti (si mangia con quattro soldi) e le specialità della casa (il risotto ai quattro formaggi e la pizza quattro stagioni) procurano molti clienti al locale di Otto Inschwei. Ma il locale è molto piccolo e ci si sta solo in quattro gatti. La dispensa, oltre tutto, è molto lontana dalla cucina e bisogna sempre aspettare a lungo che il pranzo venga servito. Perché allora non ingannare il tempo facendo quattro passi nel giardino (quadrato, naturalmente, e senza muri di cinta, così da essere esposto ai quattro venti) del ristorante o quattro chiacchiere con la cassiera (la signorina Quattrini) che siede accanto alla porta, dietro ai suoi occhiali dalle spesse lenti ?

Giocatori - Quanti si vuole, divisi in squadre di quattro (i garzoni del ristorante). Un conduttore (Otto Inschwei).

Occorrente - Tanti fogli di carta con sopra un mucchietto di farina quante sono le squadre. Altrettanti bicchieri colmi d'acqua. Sempre per ogni squadra: un uovo, un cucchiaio, sedici piccoli pezzi di mela ammucchiati su un piattino (oggi al "Qwattro" si mangia torta di mele !)

Preparazione - I componenti di ogni squadra si schierano sulla linea di partenza (la dispensa) in fila indiana e ricevono un ingrediente a testa per la preparazione della torta.

Regole - Al "Via!" dato da Otto Inschwei il primo giocatore di ogni squadra porta la farina dalla parte opposta del campo di gioco (la cucina), cercando di non perderne per strada. Torna poi indietro di corsa e parte il secondo, che porta in cucina un bicchiere colmo d'acqua. Tocca quindi al terzo, che trasporta l'uovo tenendolo sul cucchiaio e infine al quarto, col suo piattino pieno di pezzetti di mela. I giocatori devono trasportare gli ingredienti con una sola mano, tenendo l'altra rigorosamente dietro la schiena (un po' di stile...) e non possono assolutamente raccogliere da terra ciò che, eventualmente, lasciano cadere (un po' d'igiene...).

Vince - La squadra che porta a destinazione la maggior quantità di ingredienti. Solo in caso di parità si prende in considerazione il tempo impiegato, assegnando la vittoria alla squadra più veloce.

Da Chichibio

("Un gioco al giorno – volume I" – Ed. Elle Di Ci)

Nel ristorante "Da Chichibio" i camerieri sono particolarmente lenti perché hanno l'abitudine di muoversi tra i tavoli saltando su un piede solo. Oltretutto, la cucina è in cima a una scalinata di trentasei gradini e i piatti arrivano così ai clienti dopo un tempo che a molti appare interminabile. Per rendere il pasto più veloce, i camerieri hanno inventato un originale sistema per far arrivare le ordinazioni al cuoco senza dover salire i trentasei gradini. Scrivendole su dei pezzi di carta da trasformare in aeroplanini da lanciare in cucina? No di certo, il cuoco si arrabbierebbe. Urlando dalla sala il nome del cibo prescelto? No di sicuro: questa volta si arrabbierebbero i clienti, disturbati dalle grida. E allora come? È semplice, saltando su un piede solo, in perfetto accordo con le loro abitudini e con il nome del locale.

Giocatori - Due o più squadre di otto-dieci giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente - Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quanti sono i giocatori. Un pennarello.

Preparazione - Il conduttore sceglie per ogni squadra il nome di un cibo. Questo nome deve essere composto da tante lettere quanti sono i giocatori della squadra e può anche essere immaginario (inventato, cioè, lì per lì, dal conduttore). Su ogni cartoncino scrive da una parte una di queste lettere e dall'altra il posto che la lettera occupa nel nome del cibo. Dispone poi i cartoncini che compongono ciascun nome a terra, a un estremo del campo di gioco, con le lettere verso il terreno e i numeri verso l'alto. Le squadre si

schierano all'estremo opposto del campo, ciascuna con i propri giocatori in fila indiana in corrispondenza del nome assegnato loro dal conduttore. Ogni gruppo nomina il proprio caposquadra e il gioco può incominciare.
Regole - Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge il cartoncino con il numero uno posto di fronte al suo gruppo, lo legge e, stando dov'è, rappresenta ai compagni la lettera che c'è sopra, formandola sul terreno saltando su un piede solo. Posa il cartoncino (sempre con il numero verso l'alto), si siede a terra e resta in assoluto silenzio. Parte quindi il secondo giocatore e così via. Il compito di interpretare le lettere è del caposquadra, aiutato di volta in volta dai compagni che sono ancora con lui. Quando anche l'ultimo compagno si è seduto a terra dopo aver rappresentato la sua lettera, il caposquadra parte, legge l'ultimo cartoncino e comunica al conduttore il nome del cibo.
Vince - La squadra che comunica per prima, con esattezza, il suo nome al conduttore. Se nessuna squadra ci riesce, vince quella che sbaglia meno lettere (a parità di lettere sbagliate conta di nuovo il tempo impiegato).

Lo stuzzicadenti

("Un gioco al giorno – volume I" – Ed. Elle Di Ci)
Il lusso più sfrenato domina nel ristorante "Re Mida", specializzato in "pezzi minuscoli di cibi insipidi a prezzi altissimi e indiscutibili" (come recita diligentemente il volantino pubblicitario del locale). Ma tra bicchieri di cristallo e forchette d'argento, piatti di porcellana e splendide orchidee, qualcosa manca sempre per accontentare anche i clienti più esigenti. È un umile pezzettino di legno, smilzo e appuntito: lo stuzzicadenti!
Giocatori - Quanti si vuole, divisi in squadre di sei. Un conduttore.
Occorrente - Tante scatole di stuzzicadenti quante sono le squadre. Due pennarelli (uno rosso e uno nero) a punta fine.
Preparazione - Gli stuzzicadenti di ogni scatola vengono numerati dall'uno in poi, tracciandoci sopra un segno nero per ogni unità e un segno rosso per ogni decina. Vengono poi sparsi a terra a un estremo del campo, tenendo separati gli stuzzicadenti presi dalle varie scatole e mescolando invece tra loro quelli della stessa scatola. Le squadre si schierano una accanto all'altra all'estremo opposto del campo, ciascuna in corrispondenza di un mucchietto di stuzzicadenti e con i propri giocatori in fila indiana.
Regole - Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra (il primo cameriere) parte di corsa, raggiunge i suoi stuzzicadenti, cerca quello con il numero uno (cioè con un solo segno nero), torna indietro e lo posa davanti ai compagni. Parte poi il secondo giocatore, che deve ritrovare lo stuzzicadenti numero sette e così via. Per sapere il numero dello stuzzicadenti da cercare, ogni giocatore aumenta di sei il numero di quello raccolto dal compagno che lo precede. Il quinto giocatore, per esempio, raccoglierà lo stuzzicadenti numero venticinque (due sbarrette rosse e cinque nere), il sesto giocatore quello numero trentuno e il primo giocatore, nel secondo giro, quello numero trentasette. In un ristorante di lusso come il "re Mida" ogni cliente deve ricevere lo stuzzicadenti giusto, e non uno qualsiasi !
Vince - La squadra che riporta per prima (senza imbrogli) lo stuzzicadenti numero novantasette (nove sbarrette rosse e sette nere).

Gli involtini

("Un gioco al giorno – volume I" – Ed. Elle Di Ci)
Da una ricetta di Ingrid Ienti, una cuoca svedese celebre per la squisitezza dei suoi antipasti, ma non di certo per la precisione delle sue ricette: "Per fare gli involtini arrotolate, srotolate, arrotolate, srotolate tante volte, ogni volta con qualcosa di

diverso dentro. Diventeranno morbidi e gustosissimi. Ma fate in fretta, se no il gusto scappa."
Giocatori - Due o più squadre di otto giocatori ciascuna. Un conduttore.
Occorrente - Una corda lunga una ventina di metri per ogni squadra.
Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra, dalla parte opposta del campo, il conduttore stende a terra una corda, tenendone un'estremità in mano.
Regole - Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge la corda della sua squadra e, girando su se stesso, se la arrotola intorno al corpo. Quando arriva dal conduttore, cambia il senso di rotazione e riprende a girare, srotolando così a poco a poco la corda. Una volta libero ridistende la corda a terra, torna indietro di corsa, parte il secondo giocatore e così via.
Vince - La squadra il cui ultimo giocatore raggiunge per primo il conduttore. Come dice Ingrid Ienti: "L'involtino più veloce ha più gusto, perciò piace."

GIOCHI DI MOVIMENTO

La cipolla

Ci sono due squadre. I componenti di una squadra si siedono per terra e si dispongono a cipolla (al centro due si 'abbracciano' e poi via via si 'legano' tutti intorno). I componenti dell'altra squadra devono cercare di 'distruggere' la 'cipolla' tirando via i ragazzi attaccati gli uni gli altri.
Vince chi... la squadra che ha almeno due ragazzi 'legati' tra loro per più tempo!

Vorticosamente

Categorie - Giochi di movimento. Giochi per una festa.
Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Due rotoli di corda e cinque fettucce colorate.
Preparazione – I giocatori si dispongono in cerchio, tenendosi per mano a braccia larghe. Il conduttore usa i due rotoli di corda per tracciare due cerchi concentrici, uno all'interno e l'altro all'esterno di quello formato dai giocatori. Fatto questo, posa le fettucce qua e là per la zona compresa tra i due cerchi che ha tracciato, disponendole in modo che uniscano una circonferenza all'altra.
Regole – Al "Via !" i giocatori iniziano a girare in senso orario, sempre più velocemente, facendo attenzione a non staccarsi dai compagni e a non pestare né le fettucce colorate né i cerchi di corda. Una penalità a chi pesta un cerchio, due a chi pesta una fettuccia e tre a chi lascia andare la mano di un compagno (in quest'ultimo caso la penalità andrà ad entrambi i giocatori che si sono staccati uno dall'altro). Non si possono strattonare volontariamente i compagni per far sì che pestino corde e fettucce. Dopo qualche manciata di secondi (o quando si è venuta a creare troppa confusione) il conduttore grida "Stop !" e i giocatori si fermano di colpo, per poi ripartire ad un nuovo "Via !", stavolta in senso antiorario. Il gioco finisce quando un terzo dei giocatori supera le dieci penalità.
Vince – Il giocatore che conclude il gioco con il minor numero di penalità.

Pipistrelli

I pipistrelli, per individuare le loro prede (e per evitare gli ostacoli...) nel buio della notte, emettono delle onde sonore che rimbalzano su ciò che incontrano e tornano indietro, avvisando l'animale della presenza del succulento bocconcino (o del pericolo imminente...).
Categorie - Giochi da farsi all'aperto. Giochi per tanti giocatori. Giochi di movimento.
Giocatori - Quanti si vuole, meglio se tanti. Un conduttore.
Occorrente - Un fischietto (per il conduttore) e una buona dose di lealtà (per tutti i giocatori). Un bosco o un altro ambiente ricco di nascondigli.
Preparazione - Un giocatore ogni quattro viene nominato "pipistrello affamato in caccia" e si ferma accanto al conduttore. Tutti gli altri vengono invece nominati "insetti impauriti in fuga" e si preparano a scappare per il bosco. Si numerano gli insetti con i numeri dall'uno al tre e il gioco può avere inizio.
Regole - Al "Via !" dato dal conduttore, gli insetti partono di corsa e si spargono per il bosco. Due minuti dopo partono i pipistrelli, alla ricerca delle loro prede. Per catturare un insetto, il pipistrello deve riuscire a toccarlo. Da questo momento in poi la preda seguirà sempre il suo catturatore, tenendolo per mano (o tenendo per mano il

compagno catturato prima di lui). Questa catena di insetti acchiappati, diventando man mano più lunga, ostacolerà sempre più il pipistrello. Ogni volta che questa catena si spezza, infatti, il pipistrello deve fermarsi ad aspettare che venga ricomposta: più insetti mangia e più la sua pancia piena ne appesantisce il volo. Ad intervalli irregolari, variabili da mezzo a tre minuti, il conduttore fischia e ogni pipistrello grida "Sono in caccia !" La prima volta che ciò succede, gli insetti numero uno rispondono alle urla dei pipistrelli gridando "Sono sul muro !" e si fermano immediatamente. Gli insetti numero due e tre continuano invece a scappare, dopo aver gridato "Non mi acchiappi!" Al secondo fischio del conduttore, sono gli insetti numero due a urlare "Sono sul muro !" e a immobilizzarsi, mentre i numero uno riprendono a scappare e i numero tre continuano la loro fuga. Al terzo fischio gli insetti sul muro sono quelli col numero tre, al quarto di nuovo quelli col numero uno e così via. Gli insetti fermi ("sul muro") non possono venire acchiappati dai pipistrelli, che devono stare ad almeno cinque passi da loro se vogliono aspettare che riprendano il volo. Nessuno può rimanere in silenzio dopo un fischio del conduttore, ma tutti devono urlare la loro frase. Il gioco viene interrotto dopo dieci minuti (o quando uno dei pipistrelli cattura il suo quinto insetto). Si cambiano i pipistrelli, si ridistribuiscono i numeri agli insetti e il gioco può riprendere, per terminare quando tutti i giocatori hanno ricoperto il ruolo di "pipistrello affamato in caccia".
Vince - Il pipistrello che impiega il minor tempo a catturare il suo quinto insetto o, se nessuno ci riesce, quello che cattura più insetti nei dieci minuti a sua disposizione.

Il mescolasquadre

Giocatori – Quanti si vuole, purché multipli di quattro. Un conduttore.
Occorrente – Tanti quadratini di cartoncino di tre-quattro centimetri di lato quanti sono i giocatori moltiplicati per dieci. Un mazzo di carte.
Preparazione – Dal mazzo vengono prese tante carte (uguali a quattro a quattro per valore) quanti sono i giocatori. Queste carte vengono mescolate e distribuite, a caso, ai giocatori. Il conduttore sparge per il campo i cartoncini, mentre i giocatori formano delle squadre di quattro, mettendosi insieme ai tre compagni che hanno ricevuto una carta dello stesso valore della propria. Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. In testa alle varie file ci sarà chi è in possesso di carte di quadri, dietro a loro quelli con carte di cuori e poi, nell'ordine, quelli con carte di fiori e di picche.
Regole – Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raccoglie un cartoncino, torna indietro, fa partire il secondo e così via. I cartoncini man mano presi vanno tenuti sempre con sé. Dopo un minuto esatto il conduttore grida "Stop !" e il gioco viene interrotto. Le carte (e non i cartoncini !) finiscono nelle mani del conduttore, che le mescola e le ridistribuisce ai giocatori. Nascono nuove squadre, formate seguendo le stesse regole di prima, per un altro minuto di corse e così via. Il gioco termina quando non ci sono più cartoncini sparsi per il campo.
Vince – La squadra che, a quel punto, possiede più cartoncini, sommando tutti quelli conquistati dai suoi quattro giocatori.

Nettuno

("Un gioco al giorno - volume primo" - Ed. ElleDiCi)

Nettuno, come tutti ben sanno, oltre che essere un grosso pianeta del nostro sistema solare, è anche il re incontrastato di tutti i mari. Con i lunghi capelli del colore delle alghe e lo scettro a forma di tridente nella mano destra, scorrazza per i mari sul suo enorme carro a forma di conchiglia trainato da quattro splendidi cavallucci marini. Alla guida di questo carro (quando il re non decide di andare in giro da solo) siede spesso

un grosso polipo con il duplice compito di cocchiere e di guardia del corpo del re. Ogni centotredici giorni Nettuno cambia cocchiere, carro e cavallucci marini, sostituendoli con i vincitori della Grangara, una sfrenata corsa che coinvolge i migliori cavallucci e i più esperti polipi provenienti da tutti i mari della Terra.
Giocatori - Due o più squadre di cinque giocatori ciascuna (quattro cavallucci marini e un polipo-cocchiere). Un conduttore (Nettuno).
Occorrente - Per ogni squadra: un copertone di automobile (il carro) e due robuste corde lunghe quattro metri. Due seggiole (gli scogli intorno ai quali si svolge la Grangara).
Preparazione - Si posano le due seggiole a quaranta metri una dall'altra, delimitando così il campo di gara. Ciascuna squadra costruisce il suo carro, assicurando saldamente al copertone le due corde. Il polipo-cocchiere si siede sul copertone, mentre i quattro cavallucci afferrano le corde e si preparano a trainare il carro in giro per il campo.
Regole - Al "Via !" dato dal conduttore, gli equipaggi partono e compiono il più velocemente possibile cinque giri del campo, passando ogni volta all'esterno delle due seggiole-scogli. Il polipo-cocchiere può aggrapparsi ai carri avversari per rallentarne il cammino o spingere a terra i loro conducenti, ma non può in alcun modo intralciare i cavallucci marini che li trainano. Se un cocchiere cade dal suo carro, i cavallucci devono fermarsi ad aspettarlo prima di poter proseguire la gara. Qualsiasi irregolarità viene punita da Nettuno con una sosta che può variare dai cinque ai venti secondi (la durata della sosta dipende dalla gravità dell'infrazione commessa).
Vince - L'equipaggio che conclude per primo il quinto giro.

Scelgomì Kesoltrainer
("Giochiamo in... sieme" - Ed. ElleDiCi)
Scelgomì Kesoltrainer è l'esperto allenatore del Pigliogol, squadra che milita, con alterna fortuna, nel campionato di calcio del Bimbumbamistan, un piccolo staterello dell'Asia Centrale (almeno credo...). Il Pigliogol è dotato di un buon attacco, di un ottimo centrocampo e di una difesa... catastrofica ! Per Kefoltrainer è facile, così, scegliere gli otto undicesimi della squadra, ma quando si tratta di decidere chi occuperà i tre posti da difensore, il compito dell'allenatore si fa arduo. L'incertezza è grande e Kefoltrainer deve spesso sottoporre i suoi giocatori a lunghi ed estenuanti provini prima di poter prendere una decisione che non sempre si rivela azzeccata.
Gioco - Molto movimentato, da farsi in uno spazio ampio con tanti giocatori (gli aspiranti difensori del Pigliogol) e un conduttore (l'esperto Scelgomì Kesoltrainer).
Occorrente - Nient'altro che qualcosa per tracciar righe sul terreno, una manciata di memoria (a ciascuno...) e tanta voglia di correre (per tutti !)
Preparazione - Ogni giocatore sceglie per sé un nome di fantasia formato da quattro-cinque sillabe (Sempreincampo, Saltoinalto, Corroforte, Giocobene...) e lo comunica ai compagni. Tutti insieme ci si sposta poi all'interno di un grande cerchio tracciato a terra ad un estremo del campo di gioco.
Regole - Il conduttore (Mister Kefoltrainer) assegna ad un giocatore il ruolo di "roccia della difesa". Il giocatore scelto si allontana di almeno dieci passi dal cerchio e chiama (col nome inventato, naturalmente) un compagno, che deve attraversare il campo di corsa, raggiungendone l'estremo opposto, e tornare nel cerchio senza farsi acchiappare da lui. Se ci riesce, elimina dal gioco il difensore, che ha però un'altra via di salvezza (oltre a quella di acchiapparlo): può, infatti, mentre l'inseguito è ancora in giro per il campo, chiamare un altro giocatore e così via. Basta però che uno solo dei fuggitivi torni nel cerchio prima che il difensore abbia preso qualcuno, per eliminarlo. Chi viene preso sostituisce nel suo compito il difensore (che si sposta nel cerchio, pronto a scappare se viene chiamato da qualcuno) e si ricomincia tutto da capo. Chi, per sbaglio, chiama in causa un compagno già uscito dal gioco, viene a sua volta eliminato

e sostituito da un nuovo difensore scelto dall'allenatore. Si può complicare il gioco stabilendo che chi viene chiamato non deve ancora aver corso (ovviamente, fino a che tutti non sono stati chiamati, poi si riprende dall'inizio...). In questo caso, ogni volta che il difensore cambia è bene che tutti i giocatori ripetano il loro nome, per facilitargli un po' il compito.
Vincono - Gli ultimi tre giocatori rimasti. Saranno loro a scendere in campo col ruolo di difensori nella prossima partita del Pigliogol.

Ciacolòn

("Giochi fantasy" - Ed. ElleDiCi)
Gli abitanti di Kekaos sono alle prese con un grosso problema. I loro piedi soffrono di solitudine: hanno paura di star soli e non vogliono più saperne di muoversi ognuno per conto proprio. Restano uno attaccato all'altro dal mattino alla sera e solo di notte, sotto le calde coperte, si separano per qualche ora (anche i piedi dormono).
Finché gli abitanti di Kekaos sono seduti a leggere, scrivere, mangiare o giocare a carte non è un grosso problema, ma quando devono spostarsi fra le case della Città Confusa (o anche solo da una stanza all'altra) allora sì che incominciano i guai. I piedi si rifiutano di obbedire agli ordini che il cervello dà loro e anche quando si riesce a convincerli si staccano uno dall'altro solo per un attimo. I kekaosiani sono così costretti a camminare in modo che ad ogni passo il tacco del piede davanti si fermi contro la punta del piede dietro.
Per fortuna c'è chi può guarire i piedi da questa scomoda paura: è il loquace Ciacolòn, l'unica creatura di quelle terre capace di parlare con tutti gli esseri viventi (e quindi anche coi piedi) senza l'aiuto della Collana di Par-Gal (quella che tutti gli abitanti di Abrasland vorrebbero possedere). Ciacolòn è in grado con le sue chiacchiere di confondere talmente le idee che chi lo ascolta dimentica subito tutto ciò che stava pensando: non per niente dopo lunghi viaggi il nostro loquace amico ha deciso di stabilirsi proprio a Kekaos ! Ma Ciacolòn, come la sua lingua, non riesce mai a stare fermo e così non è facile raggiungerlo, soprattutto camminando nello strano modo dei kekaosiani. Come se ciò non bastasse, poi, cambia sempre mezzo di trasporto e ammette alla sua presenza solo chi gli dimostra di saper stare immobile (c'è già lui che si muove sempre !)
Gioco - Per quanti giocatori si vuole, un conduttore ricco di fantasia e un suo aiutante dall'occhio di falco.
Occorrente - Solo lo spazio per giocare.
Preparazione - Tutti i giocatori (i kekaosiani) si schierano su una riga, ad un estremo del campo. All'estremo opposto, invece, ecco il conduttore (il loquace Ciacolòn) che volta le spalle ai giocatori. Tutto è pronto per incominciare !
Regole - Il conduttore pronuncia ad alta voce un numero, accompagnandolo con il nome del mezzo di trasporto su cui ha deciso di viaggiare ("Per dodici untzke viaggio in bicicletta !" L'untzka è un'unità di tempo variabile, la cui durata cambia col cambiare del mezzo di trasporto usato: un'untzka sui pattini a rotelle è più lenta di una in aeroplano e quindi dura di più). Inizia quindi a contare partendo dall'uno e procedendo con la velocità consentitagli dal mezzo di trasporto che ha scelto, fino a raggiungere il numero nominato. Nel far questo imita anche con la voce e con la mimica il movimento del veicolo per rendere il gioco più divertente (prova un po' ad immaginare Ciacolòn sugli sci d'acqua o a dorso di cammello...). Contemporaneamente i giocatori si spostano verso di lui camminando in modo che ad ogni passo il tacco del piede davanti si fermi contro la punta del piede dietro. L'aiutante dall'occhio di falco sta bene attento che tutti si muovano correttamente, senza barare, e rimanda indietro chi sbaglia.
I giocatori partono quando il conduttore inizia a contare e devono fare in modo di essere immobili quando arriva al numero scelto. In quel momento, infatti, Ciacolòn si

volta di scatto e rispedisce indietro chiunque scopre in movimento. Sceglie quindi un altro numero e un altro mezzo di trasporto, volta di nuovo le spalle ai giocatori e ricomincia a contare, permettendo loro di ripartire: tacco contro punta, tacco contro punta e così via.
Se si vuole rendere il gioco più impegnativo, basta che il conduttore rimandi indietro anche i giocatori che scopre, quando si volta, fermi con un piede staccato dall'altro e non con la punta di uno contro il tacco dell'altro.
Vince - Chi arriva per primo a toccare la schiena del conduttore (chi viene guarito per primo da Ciacolòn).

La rana splash

("Un, due, tre... gioca con me" - Ed. ElleDiCi)
La rana Splash ha invitato il bruco Gambecorte a visitare l'isolotto in mezzo allo stagno dove lei vive con tutta la sua famiglia. Molti animali hanno già visitato l'isolotto. Il passero Slurp ci è arrivato in volo e ha trovato un cespuglio con delle ottime more, che si è mangiato in quattro e quattr'otto. Il pesciolino Blob ci è arrivato a nuoto e ha fatto un giro intero intorno all'isola, battendo velocemente la coda. Le foglie degli alberi di Boscoscuro ci sono arrivate portate dal vento e i fiori dei ranuncoli trascinati dall'acqua. Ma il bruco Gambecorte, cosa può fare per raggiungere l'isola ? Non vola, non nuota, non è abbastanza leggero per farsi portare dal vento né abbastanza coraggioso da lasciarsi trascinare dall'acqua. Come può attraversare lo stagno ? Ha bisogno dell'aiuto di qualcuno e per fortuna ecco arrivare Splash. La rana invita il bruco a salire su una grossa foglia galleggiante e poi ne trascina un'altra davanti a lui. Come il bruco si sposta sulla seconda foglia, la rana spinge avanti la prima e così via. A poco a poco Gambecorte, camminando sulle foglie come se camminasse sull'acqua, si avvicina al centro dello stagno: l'isolotto della rana Splash lo sta aspettando !
Giocatori - Quanti si vuole, divisi a coppie e sorvegliati da un conduttore-arbitro.
Occorrente - Tanti fogli di giornale quanti sono i giocatori.
Preparazione - Le coppie di giocatori si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza. Ogni coppia riceve due fogli di giornale e il gioco può avere inizio.
Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni coppia (la rana) posa un foglio di giornale davanti ai piedi del compagno (il bruco), che ci sale sopra. La rana ripete l'operazione col secondo foglio, quando il bruco ci è salito sopra sposta in avanti il primo e così via, procedendo in direzione della linea di arrivo (l'isolotto in mezzo allo stagno). Se il bruco tocca terra con un piede (mette un piede in acqua) deve tornare sul foglio che ha appena lasciato, fermarsi per cinque secondi (per riprendersi dallo spavento...) e ripartire. Se mette entrambi i piedi fuori dal foglio, finisce a bagno nello stagno e viene eliminato.
Vince - La coppia di giocatori che raggiunge per prima la linea del traguardo.

Lo sgomberacase

Giocatori - Quattro o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quante sono le squadre moltiplicate per dieci. Un pennarello per ogni squadra e uno per il conduttore.
Preparazione - I primi venti cartoncini vengono numerati dall'uno in poi. Su un terzo degli altri cartoncini viene scritta la parola "vetro", su un altro terzo la parola "carta" e sui restanti la parola "plastica". Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo di gioco, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Un cartoncino "vetro", uno "carta" e uno "plastica" vengono posati, con la scritta bene in vista, lungo i tre bordi del campo non occupati dalle squadre. Tutti gli altri cartoncini vengono invece sparsi per il campo, voltati a faccia in giù, in modo che non sia

possibile leggerli. Ogni squadra riceve un pennarello e decide un proprio simbolo con cui contrassegnare i cartoncini che raccoglierà durante il gioco.
Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte con il pennarello in mano, scrive il simbolo della propria squadra su un cartoncino, lo volta e lo porta a destinazione. I cartoncini con le scritte "vetro", "carta" e "plastica" vanno posati lungo i bordi del campo, accanto a quelli con la stessa scritta: durante lo sgombero della casa il vetro, la carta e la plastica vengono portati nei punti di raccolta differenziata. I cartoncini numerati vanno invece portati di fronte a una delle squadre avversarie: nello sgombero alcuni oggetti, di diverso valore, trovano un compratore. I cartoncini portati agli avversari vanno posati a terra a faccia in giù, in modo che nessuno possa vederne il valore. Più cartoncini una squadra ha davanti a sé e più possibilità ha di vincere, perciò è meglio, quando si raccoglie un cartoncino numerato, portarlo a una squadra che fino a quel momento ne ha ricevuti pochi. Non si può guardare cosa c'è su un cartoncino prima di contrassegnarlo con il simbolo della propria squadra. Quando il primo giocatore ha portato a destinazione il cartoncino che ha raccolto, torna indietro e consegna il pennarello al secondo, che parte a sua volta e così via. Il gioco termina quando anche l'ultimo cartoncino è stato portato a destinazione. A questo punto il conduttore prende in considerazione i materiali portati nei punti di raccolta differenziata e assegna ad ogni squadra un punto per ogni cartoncino che ha portato al posto giusto e una penalità per ognuno di quelli che ha portato in un posto sbagliato. Fatto questo, somma i valori dei cartoncini posati davanti alle varie squadre.
Vincono - La squadra che ha ottenuto più punti nella raccolta differenziata dei materiali di scarto e quella che ha oggetti di maggior valore complessivo davanti a sé

La lepre e la lumaca

Giocatori - Cinque squadre di cinque giocatori ciascuna (o sei squadre di sei giocatori o sette di sette e così via). Un conduttore.
Occorrente - Un mazzo di carte.
Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Un giocatore per squadra viene scelto dai compagni come "cercatore" e si sposta accanto al conduttore, fermo all'estremo opposto del campo.
Regole - Il primo cercatore riceve il mazzo di carte, ben mescolato. Il conduttore nomina una carta ("Tre di fiori !") e dà il "Via !" Mentre il cercatore, come dice il suo nome, cerca la carta richiesta, i suoi compagni di squadra non si muovono da dove sono. Il primo giocatore di ogni squadra avversaria, invece, parte e corre verso il conduttore. Quando il cercatore ha trovato la carta richiesta, il conduttore grida "Stop !" e tutti i giocatori che stanno correndo si fermano all'istante. Le carte finiscono nelle mani di un altro cercatore, il conduttore nomina un'altra carta ("Quattro di cuori !") e dà di nuovo il "Via !" Mentre il cercatore è all'opera, i giocatori fermi in mezzo al campo non si muovono e partono invece quelli in testa alle varie file (esclusa quella della squadra dell'attuale cercatore). Allo "Stop !" i giocatori che hanno un compagno di squadra fermo in mezzo al campo dietro a loro escono dal gioco, che riprende con un nuovo cercatore e così via. Se un giocatore riesce a raggiungere il conduttore prima che il cercatore avversario abbia trovato la carta richiesta, esce dal gioco e il suo compagno di squadra fermo in mezzo al campo può fare tre passi avanti. Il gioco termina quando tutti i cercatori sono stati messi alla prova (e quindi tutti gli altri giocatori hanno corso, più o meno a lungo, per il campo).
Vince - La squadra il cui giocatore più debole o più sfortunato (quello ancora in campo alla fine del gioco) è riuscito ad arrivare più lontano.

Il lanciaspugna

Giocatori – Due o più squadre di sei giocatori ciascuna. Un conduttore.
Occorrente – Per ogni squadra: una spugna e una bottiglia. Per tutti quanti: un grosso secchio pieno d'acqua.
Preparazione – Il primo giocatore di ogni squadra si ferma sulla linea di partenza, accanto ad una bottiglia vuota. I suoi compagni si dispongono in fila di fronte lui, a tre passi uno dall'altro. A dieci passi dalla fine delle file, il conduttore posa il secchio pieno d'acqua. L'ultimo giocatore di ogni squadra riceve una spugna ed il gioco può avere inizio.
Regole – Al "Via !" i giocatori muniti di spugna corrono a tuffarla nel secchio, tornano al proprio posto, la lanciano al compagno fermo davanti a loro, che la lancia al giocatore successivo e così via. Quando la spugna arriva al primo giocatore della squadra, lui la spreme in modo da far finire l'acqua nella bottiglia. Fatto questo, corre a portare la spugna all'ultimo dei suoi compagni, che va a rituffarla nel secchio e così via. Se, durante un lancio sbagliato, la spugna cade a terra, va raccolta da chi l'ha lanciata e non da chi l'ha lasciata cadere.
Vince – La squadra che riempie per prima la propria bottiglia.

E QUANDO PIOVE…

Cuori

(*"365 giochi per casa e scuola" – Ed. Elle Di Ci*)
Quattro giocatori, tredici carte ciascuno. A turno, ogni giocatore posa una carta davanti a sé La più bassa delle quattro carte, indipendentemente dal suo seme, prende le altre tre. Se più carte hanno lo stesso valore, prende la prima che è stata posata sul tavolo. Le carte prese vanno tenute in un mazzetto, coperto, davanti a sé Scopo del gioco è cercare di prendere le carte di cuori. Al termine della partita, infatti, ogni carta di cuori porterà al suo possessore un certo numero di punti: tredici l'asso, dodici il due, undici il tre e così via, fino ad un solo punto per il re. Vince chi conquista il maggior numero di punti.
Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza...
1) Riempirsi la bocca di grissini friabilissimi e ripetere per tre volte lo scioglilingua: "Spesso spaventosi spioni sparpagliano spiacevoli spine, spostano spilli sporchi, spalmano, spendono, spingono e spengono."
2) Attraversare la stanza mettendo un piede davanti all'altro (tacco contro punta) con le scarpe legate tra di loro.
3) Contare a ritroso da cinquanta a zero, sostituendo ogni multiplo del tre con un singhiozzo e ogni multiplo del cinque con una pernacchia (i numeri multipli sia di tre che di cinque si meritano entrambi i versi).

Domino

(*"365 giochi per casa e scuola" – Ed. Elle Di Ci*)
Quattro giocatori, tredici carte ciascuno. Si inizia la partita da chi possiede il sette di cuori, che viene posato in mezzo al tavolo. Il secondo giocatore può attaccarsi a questa carta (posandoci accanto il sei o l'otto di cuori), oppure calare un altro sette e così via. Man mano che si va avanti è possibile attaccarsi a uno degli estremi di una qualsiasi delle catene già iniziate o iniziare una catena nuova posando sul tavolo un sette. Chi non ha la possibilità, quando viene il suo turno, di fare niente di tutto questo, lascia proseguire il gioco senza posare sul tavolo alcuna carta. Vince chi termina per primo le carte che ha in mano.
Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza...
1) Cantare nome, cognome e indirizzo di almeno cinque amici sulle note di "Quel mazzolin di fiori".
2) Leggere dieci righe dell'elenco telefonico (numeri compresi) con lo stesso tono con cui Amleto recita il suo celebre "Essere o non essere".
3) Pronunciare i nomi dei sette nani con una voce da cartoni animati e quelli dei sette re di Roma con una voce da film comico (e poi, magari, anche i sette colori dell'arcobaleno con una voce da film fantasy e i sette vizi capitali con una voce da film dell'orrore).

La tredicesima azione

Ogni azione che si compie influenza le mosse successive di quell'emozionante partita che è la vita. Attenzione quindi a giocare bene le proprie carte.
Giocatori - Quattro per volta.
Occorrente - Due mazzi di carte a cui sono stati tolti i jolly.
Preparazione - Il primo mazzo di carte viene distribuito ai quattro giocatori, consegnando a ciascuno di loro le tredici carte di un determinato seme. Il secondo mazzo di carte viene invece mescolato e posato sul tavolo, a faccia in giù.
Regole - Si gira sul tavolo la prima carta del mazzo: se è rossa (di quadri o di cuori) farà vincere chi gioca la carta più alta, se è nera (di fiori o di picche) chi gioca quella più bassa. Ciascun giocatore posa una delle sue carte sul tavolo, tenendola coperta e girandola poi contemporaneamente ai compagni. Chi vince prende le quattro carte giocate e le tiene in un mucchietto, coperte, davanti a sè. Se vincono due giocatori, ciascuno dei due si prende due delle quattro carte. Se vincono in tre, ciascuno dei tre si riprende la sua carta (che posa, coperta, davanti a sè) e la carta rimasta andrà ad arricchire il bottino del giro successivo. Si gira sul tavolo un'altra carta del mazzo e così via. Sta a ciascun giocatore decidere di volta in volta la carta da giocare tra quelle che gli rimangono in mano.
Vince - Chi ha conquistato più carte al termine dei tredici giri.
Varianti - Si può complicare il gioco stabilendo un ruolo diverso alle carte del mazzo sul tavolo. Le carte di cuori fanno vincere chi gioca la carta più alta, quelle di picche chi gioca la carta più bassa, quelle di quadri chi gioca la carta più vicina al sette e quelle di fiori, infine, chi gioca la carta più lontana dal sette. Si può anche introdurre la variabile "caso", girando sul tavolo la carta del mazzo solo dopo che i giocatori hanno giocato le loro carte.
Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza...
1) Comporre una poesia di otto righe, in rime, paragonando le proprie scarsissime capacità con le splendide doti dei tre compagni.
2) Stringere la mano a tutti i compagni, dopo aver fatto dieci giri intorno al dito indice della propria mano destra, appoggiato saldamente al terreno.

Stegosauro e ranforinco

(*"Un gioco al giorno – Volume primo" – Ed. Elle Di Ci*)
Per viaggiare tra i nomi degli animali preistorici bisogna sapersi destreggiare tra sillabe e lettere. Neanche il taxista Guido Lauto (che, per la sua velocità, riceve sempre laute mance dai suoi clienti) fa così tanta fatica a destreggiarsi tra le strette strade della Grande Città Affollata.
Giocatori - Due o più (ma non meno: non è un gioco da fare da soli).
Occorrente - Una matita e un pezzo di carta.
Preparazione - Si decide a chi tocca incominciare usando la celebre "conta della preistoria" (Brontosauro e diplodoco, stegosauro e ranforinco: tu finisci e perciò perdi, io comincio e forse vinco).
Regole - Il primo giocatore pronuncia una lettera. Il secondo ve ne aggiunge un'altra, il terzo un'altra ancora e così via. Ciascuno, aggiungendo la propria lettera, deve dar vita ad un pezzo di parola che abbia un senso compiuto, senza però terminarla. Venti secondi di tempo.
Una penalità a chi termina la parola, a chi aggiunge una lettera che non può dar vita a niente che abbia un senso compiuto e a chi non riesce a continuare nel tempo a sua disposizione una parola già iniziata dai compagni.
Nei primi due casi si riprende il gioco dal giocatore successivo a quello penalizzato: questi inizia un'altra parola e così via. Nel terzo caso, invece, la parola viene continuata dal giocatore che ha aggiunto l'ultima lettera e poi nuovamente da quello

penalizzato (che risulta ora avvantaggiato, nel trovare la parola da continuare, dalla lettera aggiunta dal compagno). Se il giocatore costretto ad aggiungere una seconda lettera conclude in questo modo la sua parola, non riceve alcuna penalità.
Il gioco termina quando un giocatore raggiunge le dieci penalità, tante quante sono le lettere che compongono i nomi dei vari animali preistorici. Oltre allo stegosauro e al ranforinco, anche il brontosauro e il diplodoco, in origine, avevano nomi di dieci lettere: si chiamavano, infatti, bontosauro e diplodorco. Poi il primo ha rubato una "r" al secondo e allora...
Vince - Chi ha meno penalità quando il gioco finisce.

Tra il cane e il cavallo

(*"Giochi per star meglio" – Ed. Elle Di Ci - Piccoli*)
Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Un dizionario per il conduttore. Carta e matita per tutti i giocatori.
Preparazione – Nessuna.
Regole – Il conduttore pronuncia due parole. I giocatori hanno tre minuti di tempo per scrivere sui loro fogli il maggior numero possibile di parole presenti sul dizionario nello spazio compreso tra le due scelte dal conduttore. Tre punti a chi ne scrive il maggior numero, due al secondo classificato e uno al terzo. Vengono accettate solo le parole di cui si trova la definizione sul dizionario e non eventuali diminutivi, vezzeggiativi o altre variazioni del genere. Si ripete il gioco più volte, sommando ogni volta i punti conquistati. È anche possibile decidere di scrivere solo verbi all'infinito, aggettivi qualificativi, sostantivi maschili e così via. In questo caso, è bene che le due parole scelte dal conduttore siano, sul dizionario, più distanti di prima una dall'altra.
Vince – Il giocatore che raggiunge per primo i quindici punti.

Turchia

(*"Un gioco al giorno – Volume primo" – Ed. Elle Di Ci*)
Istanbul, punto di passaggio tra l'Oriente e l'Occidente, è una città che si dedica da sempre al commercio delle merci più svariate. Qualunque merce voi vogliate comprare, in qualsiasi quantità, sarete accontentati. Lungo le strade, sulle piazze o, meglio ancora, nei bazar della città vecchia potrete trovare giovani e vecchi mercanti in grado di esaudire ogni vostro desiderio. Ma fate attenzione: molto spesso questi mercanti vendono la roba a mucchi, non a peso o a quantità. È bene quindi esercitarsi a calcolare a occhio se conviene o no comprare un certo mucchietto di merce.
Giocatori - Quanti si vuole, alle prese con due conduttori-mercanti.
Occorrente - Dieci merci di dieci differenti tipi per i due mercanti. Carta e matita per tutti i clienti.
Preparazione - I due mercanti si dividono le merci facendo in modo di averne, per ogni tipo, quantità leggermente diverse l'uno dall'altro.
Regole - I giocatori-clienti hanno cinque minuti di tempo per osservare con attenzione le merci dei due mercanti, cercando di valutarne le quantità e di tenerle a mente. Allo scadere del tempo a loro disposizione si allontanano dai conduttori, prendono carta e matita (solo in questo momento e non prima !) e scrivono ciò che riescono a ricordare. L'obiettivo è quello di preparare due elenchi (ciascuno relativo a un mercante) con i nomi delle merci in vendita e le relative quantità.
Vince - Chi prepara gli elenchi più precisi (più vicini alla realtà).

La mostra felina

(*"E allora… giochiamo!" – Ed. Elle Di Ci*)

Il distratto Smemorin deve mettere al collo di ogni gatto la medaglietta con il numero per la gara di bellezza di domani. Purtroppo, però, ha perso il foglio su cui ha annotato accuratamente il numero che spetta a ciascun gatto. Un'altra copia di questo foglio è appesa nell'ufficio del direttore della gara, ma l'ufficio è chiuso a chiave e la chiave è nella tasca del direttore. Per fortuna, l'elenco di nomi e numeri è visibile dalla finestra dell'ufficio ma, per sfortuna, Smemorin ha dimenticato a casa carta e matita. Non gli resta che fare affidamento sulla sua memoria, andando avanti e indietro, tra mille fonti di distrazione, per essere sicuro di non commettere errori.

Giocatori – Uno solo, con una buona memoria.

Occorrente - Due mazzi di carte senza i jolly, con le figure per i più bravi e senza per i principianti.

Preparazione - Si mescola il primo mazzo e si dispongono le carte sul tavolo, scoperte, in modo da formare quattro file (di tredici carte se si gioca con le figure, di dieci se si gioca senza). Si osservano le carte con attenzione, cercando di tenerne a mente la posizione, dopo di che le si volta a faccia in giù. Si mescola il secondo mazzo e il gioco ha inizio.

Regole - Si gira la prima carta del mazzo, la si guarda e la si posa sul tavolo, sopra quella che si pensa che sia dello stesso seme e dello stesso valore. La stessa cosa la si fa poi con la seconda carta, con la terza e così via, fino alla fine del mazzo. Man mano che si va avanti si può cambiare di posto qualche carta posata in precedenza, senza, naturalmente, guardare cosa c'è sotto. Quando tutte le carte sono sul tavolo, si controlla quanti e quali abbinamenti sono giusti. Le carte accoppiate in modo errato vengono messe in disparte, tenendole in due mazzi separati, mentre quelle uguali restano sul tavolo, una sopra l'altra, lasciandole leggermente sfalsate, in modo che il valore di entrambe sia bene in vista. Si prende uno dei due mazzetti messi in disparte, lo si mescola e si posano le carte negli spazi rimasti vuoti tra quelle già accoppiate. Si guarda con attenzione la posizione di queste carte spaiate e le si volta a faccia in giù. Si mescola il secondo mazzetto di carte messe in disparte, si cerca di accoppiarle con quelle posate a faccia in giù sul tavolo e così via.

Chi riesce ad accoppiare esattamente tutte le carte nel primo giro, può dichiararsi imbattibile ! Chi ci impiega da due a quattro giri può considerare ottimo il suo risultato, così come può considerarlo buono chi ci impiega da cinque a sette giri e sufficiente chi ci impiega da otto a dieci giri. Chi, al termine del decimo giro, ha ancora delle carte in disparte, deve cercare di migliorare un po' la sua memoria.

Le casseforti

(*"Giochi per star meglio" – Ed. Elle Di Ci - Piccoli*)

Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente – Carta e matita.

Preparazione – Il conduttore scrive su tanti foglietti di carta quanti sono i giocatori altrettanti numeri di dieci cifre, ripetendo poi le dieci cifre di ogni foglietto, ben mescolate tra loro, su un altro pezzo di carta. Dietro a tre di questi pezzi di carta scrive la parola "tesoro", dopo di che li piega tutti a metà e li chiude con due punti di pinzatrice, lasciando ben visibile la combinazione di dieci cifre. Non ci devono essere due serie di cifre uguali, ma ce ne possono invece essere di simili, per rendere più difficile il compito dei giocatori. I foglietti di carta scritti per primi finiscono nelle mani dei giocatori (uno a ciascuno…), i pezzi di carta piegati a metà vengono sparsi per la stanza e il gioco può incominciare.

Regole – Ciascun giocatore legge il proprio foglietto e va a cercare il pezzo di carta piegato a metà che ha sopra gli stessi dieci numeri (seppure in sequenza diversa).

Quando l'ha trovato, corre a portarlo al conduttore. Se non ha commesso errori, può aprire il pezzo di carta e guardare se contiene un "tesoro". Se c'è, lo consegna al conduttore e resta accanto a lui, mentre in caso contrario, corre ad aiutare un compagno. Quando i due trovano il pezzo di carta che stanno cercando, corrono dal conduttore tenendosi per mano. Tre punti a chi recupera per primo il proprio tesoro, due punti al secondo arrivato e uno al terzo. Gli eventuali aiutanti, guadagnano la metà dei punti conquistati dai compagni che hanno aiutato. Il gioco viene ripetuto più volte, chiudendo ogni volta i pezzi di carta prima di spargerli per la stanza e ridistribuendo ai giocatori i foglietti con le combinazioni, dopo averli mescolati per bene.
Vince – Il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Manoverde e piedeblu

Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Una dozzina di fogli di cartoncino quadrati, di venti centimetri di lato e di sei colori diversi (due cartoncini per colore). Altrettanti cartoncini bianchi, delle dimensioni di una carta da gioco. Sei pennarelli dei colori dei cartoncini quadrati.
Preparazione – I cartoncini bianchi vengono colorati, solo da una parte, coi sei pennarelli, facendo in modo che ci siano due cartoncini di ogni colore. I cartoncini quadrati vengono posati a terra, mescolati e disposti in modo da formare un rettangolo. Il conduttore mescola gli altri cartoncini (che tiene in mano...) e il gioco può avere inizio.
Regole – Il primo giocatore si avvicina ai cartoncini posati a terra. Il conduttore tira a sorte, uno dopo l'altro, quattro colori e il giocatore appoggia prima il piede destro su un cartoncino del colore primo estratto, poi il piede sinistro sul colore secondo estratto, poi la mano destra sul terzo e infine quella sinistra sul quarto. Prima di estrarre un colore, il conduttore deve aspettare che il giocatore abbia messo la relativa estremità (mano o piede che sia...) sul colore estratto in precedenza. Se lo stesso colore viene estratto per due volte, l'estremità può essere appoggiata sia sul cartoncino già occupato prima, sia sull'altro (ancora vuoto) dello stesso colore. Una volta avvenuta l'ultima estrazione, il giocatore deve mantenere per quindici secondi la posizione assunta, cercando di imprimersela bene in mente, dopo di che lascia il posto ad un compagno e così via. Quando anche l'ultimo giocatore ha svolto il suo compito, i quadrati colorati vengono raccolti dal conduttore, che li mescola e li sparge nuovamente a terra, nella medesima posizione di prima ma in ordine diverso. A turno, i giocatori devono appoggiare mani e piedi sui quadrati, cercando di mettersi nella stessa posizione che avevano assunto in precedenza (senza farsi confondere dai colori, che hanno cambiato posto).
Vince – Il giocatore che, nella prima parte del gioco, assume la posizione più buffa e quello che, nella seconda parte del gioco, riprende con maggiore precisione la posizione che aveva assunto precedentemente.

Il cercamostri

Giocatori - Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente - Due fogli di cartoncino quadrati di quaranta-cinquanta centimetri di lato. Una matita, una riga, un paio di forbici e una scatola di pennarelli colorati.
Preparazione - Usando riga e matita, si dividono i due fogli di cartoncino in cento caselle quadrate di quattro-cinque centimetri di lato. Sul primo foglio vengono disegnati qua e là, uno per casella, quindici mostri e altrettanti fantasmi, evitando le caselle lungo i bordi. All'interno del secondo foglio si ricavano invece dieci finestrelle di una casella ciascuna, facendo in modo che un lato di queste caselle rimanga attaccato al foglio e permetta così ai giocatori di aprire e chiudere a piacere le dieci finestrelle.

Anche in questo caso bisogna evitare le caselle lungo i bordi. I giocatori osservano con attenzione la posizione di mostri e fantasmi sul primo cartellone, dopo di che il conduttore ci posa sopra il secondo e il gioco può avere inizio.
Regole - Il primo giocatore apre cinque finestrelle, cercando di sceglierle in modo che compaia qualche mostro o, in mancanza di meglio, qualche fantasma. Tre punti per ogni mostro individuato e uno per ogni fantasma. Il conduttore ruota di novanta gradi in senso orario il foglio superiore, cambiando così la posizione delle dieci finestrelle, chiama un altro giocatore e così via, ruotando il foglio dopo ogni assegnazione di punti. Quando anche il quarto giocatore ha aperto le sue finestrelle, il conduttore sposta verso destra di una casella il foglio superiore, dopo che anche l'ottavo ha fatto i suoi cinque tentativi, il foglio viene spostato di una casella verso il basso e così via. In questo modo il conduttore può ottenere venti diverse posizioni delle finestrelle rispetto al foglio inferiore.
Vince - Il giocatore che, individuando il maggior numero di mostri e fantasmi, conquista più punti.

GIOCHI A STAND

Rosso più giallo uguale tre

(*"100 giochi" – Ed. Elle Di Ci*)
Gioco - Per quattro o più giocatori (sempre in numero pari) e un conduttore.
Occorrente - Una grossa bacinella (ma proprio grossa !) Una retina da pesca. Diciotto palline da ping-pong colorate, con tinte indelebili, in sei colori diversi (tre palline per ogni colore). Un barattolo vuoto. Una striscia di stoffa per bendare i giocatori. Carta e matita. Preparazione - Si riempie la bacinella d'acqua e vi si mettono a galleggiare dentro le palline da ping-pong, mescolate tra loro. Si appoggia il tutto a terra e si traccia un cerchio intorno alla bacinella, ad un passo di distanza. La prima coppia di giocatori si dispone accanto al cerchio: uno dei due viene bendato e gli viene consegnata la retina da pesca, mentre l'altro riceve il barattolo vuoto e si appresta a dar ordini al compagno. Il conduttore, di nascosto dai giocatori, assegna un punteggio ad ogni colore: positivo per tre di essi, negativo per i rimanenti.
Regole - Il giocatore bendato, guidato dal compagno, inizia a pescare con la retina le palline colorate che consegna poi, man mano, al suo socio. Tutte le palline pescate vengono posate nel barattolo: ogni trenta secondi il conduttore comunica ai due giocatori il punteggio, positivo o negativo, che hanno realizzato fino a quel momento. Chi ha il barattolo in mano deve cercare di capire quali colori fanno guadagnare punti e quali invece li fanno perdere, in modo da saper consigliare il compagno durante la pesca. Tre minuti di tempo, prima che il conduttore consideri il gioco finito. Viene quindi chiamata un'altra coppia di giocatori, i punteggi assegnati ai vari colori vengono cambiati e "Via !", per altri tre minuti di pesca.
Vince - La coppia che, nel tempo a sua disposizione, realizza il punteggio più alto.

La massaia e il topo grigio

(*"100 giochi" – Ed. Elle Di Ci*)
Gioco - Per due o più giocatori e un conduttore.
Occorrente - Tre grossi scatoloni, venti metri di cordino, una scopa, il topo grigio (una palla di stracci grossa quanto un pugno, adeguatamente decorata).
Preparazione - Si posano gli scatoloni lungo una linea retta, a tre-quattro passi di distanza l'uno dall'altro, bucati in modo che il topo possa entrarvi e uscirvi, fermandovisi eventualmente all'interno per trovar rifugio. Si prende il topo grigio e lo si lega al cordino, che viene fatto passare attraverso le varie tane fino a giungere al termine del percorso. Parallelamente a questo percorso si traccia a terra una linea dietro cui si dispone il primo giocatore, armato di scopa. Il conduttore prende l'estremo del cordino opposto a quello a cui è stato legato il topo e il gioco può avere inizio.
Regole - Il topo grigio, all'improvviso, comincia a correre (il conduttore tira velocemente il cordino verso di sé), attraversando le varie tane, fermandovisi dentro, ripartendo... Il giocatore deve cercare di acchiapparlo a colpi di scopa senza superare la linea tracciata davanti a i suoi piedi. Si riprende quindi tutto da capo con un nuovo giocatore, dopo aver riportato il topolino alla partenza, avendo cura di farlo passare attraverso tutte le tane, in modo che le possa poi utilizzare nella sua nuova fuga. Se si vuole rendere più difficile il compito ai giocatori, basta munirli di un grosso grembiule, che intralci i loro movimenti.
Vince - Chi riesce nel proprio intento prima che il topo raggiunga la fine del percorso.

La ruota della memoria

(*"100 giochi" – Ed. Elle Di Ci*)

Gioco - Per un conduttore e quanti giocatori si vuole, ma... uno alla volta.

Occorrente - Un quadrato di cartoncino di quaranta centimetri di lato, una scatola di pennarelli colorati, una matita appuntita, un paio di forbici, un fazzoletto per bendare il giocatore di turno.

Preparazione - Si ricava dal quadrato di cartoncino un disco con un raggio di venti centimetri e lo si divide, per mezzo di una serie di linee colorate, in sedici spicchi uguali. All'interno di ogni spicchio viene scritto, sempre usando i pennarelli colorati, un numero dall'uno in poi, avendo cura che i sedici numeri scritti siano ben mescolati tra loro. Si fa un piccolo buco al centro del disco e lo si appoggia su un tavolo, bene in vista. Tutti i giocatori hanno un po' di tempo per ricordare la sequenza dei numeri scritti sul disco, dopo di che il conduttore dà inizio al gioco.

Regole - Si benda il primo giocatore e si fa girare velocemente il disco (la famosa ruota della memoria), usando la punta della matita come perno. Non appena la ruota si ferma, il giocatore vi appoggia sopra la punta di un pennarello e il conduttore gli comunica il numero presente sullo spicchio che gli è toccato come base di partenza. A questo punto il giocatore, sempre bendato, deve tracciare quattro piccole croci su altrettanti settori del disco, realizzando un punteggio pari alla somma dei numeri presenti sugli spicchi scelti. Che posizione hanno i numeri più alti, quelli da conquistare, rispetto alla base di partenza ? E dove sono quelli più bassi, quelli da evitare ? L'ottenere un punteggio maggiore o minore dipende soprattutto dalla propria memoria. Poi la benda passa sugli occhi del secondo giocatore, la ruota della memoria riprende a girare e il gioco prosegue.

Vince - Chi realizza il punteggio più alto.

Le mine vaganti

(**"***100 giochi" – Ed. Elle Di Ci*)

Gioco - Per cinque giocatori e un conduttore.

Occorrente - Dieci grossi tappi di sughero (quelli da damigiana, tanto per capirci), altrettanti chiodi a L, un grosso mastello pieno d'acqua, una sedia, un lungo bastone, un cordino e un anello.

Preparazione - Come prima cosa si costruiscono le mine, piantando i chiodi a L sopra i grossi tappi di sughero. Queste mine vengono posate nel mastello e galleggiano sull'acqua. Si prepara ora, usando il materiale rimasto, una rudimentale canna da pesca con l'anello al posto dell'amo. Quattro giocatori si dispongono intorno al mastello, a circa mezzo metro di distanza, e tra due di loro viene posata una sedia. Il quinto giocatore sale in piedi sulla sedia con la canna da pesca in mano e il gioco può avere inizio.

Regole - Il pescatore deve cercare di recuperare, in due minuti, il maggior numero possibile di mine vaganti agganciandole con la propria canna, mentre i suoi quattro compagni (i quattro venti) cercano di impedirglielo soffiando a più non posso. Facendo così agitano l'acqua e le mine si spostano in continuazione. Trascorsi due minuti, le mine catturate vengono contate e rimesse nel mastello. Il gioco riprende con uno dei quattro venti al posto del pescatore e viceversa, e prosegue finché tutti non abbiano impugnato la canna da pesca.

Vince - Chi aggancia il maggior numero di mine nei due minuti a sua disposizione.

Il nido del Cuculo

(*"100 giochi" – Ed. Elle Di Ci*)

Come tutti sanno, il cuculo non costruisce il nido né cova le proprie uova, ma le deposita nei nidi degli altri uccelli che le covano per lui e ne mantengono i piccoli.

Gioco - Per due o più giocatori e un conduttore.

Occorrente - Dieci-quindici piccoli tubi di cartone (gli interni dei rotoli di carta igienica vanno benissimo, per esempio). Altrettanti bigliettini, su ognuno dei quali viene scritto un numero da zero a quattro. Cinque monete.

Preparazione - Si dispongono i tubi di cartone in ordine sparso (come gli alberi di un bosco) e si introduce all'interno di ognuno di loro un biglietto piegato in quattro, in modo che non sia possibile leggere il suo valore senza aprirlo. Si traccia a terra una riga, a quattro-cinque passi di distanza dai tubi di cartone.

Regole - Ciascun giocatore, a turno e stando dietro la riga, deve lanciare le cinque monete cercando di mandarle dentro un tubo. Ogni volta che vi riesce, prende il relativo biglietto, lo apre e lo legge: il numero gli indica i punti realizzati. I giocatori rappresentano i cuculi che cercano di deporre le loro uova (le monete) nei nidi degli altri uccelli (i tubi). I biglietti rappresentano invece le probabilità che hanno i piccoli di uscire dalle uova e di venir nutriti dall'uccello che li ospita (lo zero rappresenta l'abbandono del nido prima della schiusa dell'uovo da parte del genitore adottivo). Quando il giocatore ha terminato la sua prova, i biglietti vengono ripiegati e rimessi nei tubi, avendo cura di mescolarli con qualche altro biglietto preso in un tubo non ancora conquistato. Ciò per evitare che i giocatori seguenti sappiano dove sono i biglietti dal punteggio più alto (da prendere) o più basso (da evitare).

Vince - Il cuculo che è riuscito ad assicurare ai propri piccoli le maggiori probabilità di sopravvivenza (il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto come somma di quelli presenti sui vari biglietti da lui conquistati).

Nel deserto di Solapik

(*"100 giochi" – Ed. Elle Di Ci*)

Fa caldo, molto caldo nel deserto di Solapik. Se lo si vuole attraversare è necessario affidarsi a una guida del posto che lo conosca bene e sappia dove sono le oasi in cui trovare ombra e acqua. Ma non tutte le guide sono così esperte come vogliono far credere e non tutti gli esploratori riescono ad arrivare sani e salvi al di là del deserto.

Gioco - Per due o più giocatori e un conduttore.

Occorrente - Un tavolo, dieci scodelle piene per tre quarti d'acqua, quindici-venti tubi di cartone (l'interno dei rotoli di carta igienica, per esempio), cinque palline da ping-pong (più qualcuna di riserva).

Preparazione - Si posano sul tavolo, in ordine sparso, le scodelle (le oasi in cui i viaggiatori stanchi potranno trovar ristoro) e i tubi di cartone (le palme che fanno ombra, ma contro cui è meglio non andare a sbattere). Si dipingono sulle palline da ping-pong i visi di altrettanti esploratori, usando colori resistenti all'acqua.

Regole - Ciascun giocatore, a turno e stando a tre-quattro passi di distanza dal tavolo, deve lanciare le cinque palline cercando di far sì che si fermino nelle scodelle. I viaggiatori possono saltare per il deserto (rimbalzare sul tavolo), sbattere contro le palme o fare qualsiasi altra cosa, purché raggiungano un'oasi e vi si fermino.

Vince - Chi riesce a far entrare in un'oasi il maggior numero di componenti della spedizione.

Pesci fritti in padella

(*"100 giochi" – Ed. Elle Di Ci*)
Gioco - Per due o più giocatori e un conduttore.
Occorrente - Cinque o sei fogli di carta bianca leggera, una scatola di pennarelli colorati, un paio di forbici, una padella, una panca (meglio se stretta e lunga) e... tanto fiato !
Preparazione - Si disegnano dieci-dodici sagome di pesci di diversa forma, colorate vivacemente e ritagliate accuratamente. Il primo pesce viene posato a un'estremità della panchina e la padella appoggiata a terra, all'altra estremità.
Regole - Il primo giocatore (il primo cuoco) deve cercare di spingere, soffiando, il pesce nella padella, senza toccarlo. Fatto ciò, prende un altro pesce, lo posa sulla panca, cerca di mandarlo in padella nello stesso modo e così via, per tre minuti. Se un pesce cade dalla panca senza raggiungere la padella, lo si toglie dal gioco, così come si tolgono i pesci toccati dal cuoco (e non solo spinti dal suo soffio). Terminato il compito del primo giocatore si contano i pesci finiti in padella, si riportano tutte le sagome al punto di partenza e si ricomincia da capo con un nuovo cuoco.
Vince - Il giocatore che riesce a portare in padella il maggior numero di pesci nei tre minuti a sua disposizione.

La torre più alta

(*"365 giochi per casa e scuola" – Ed. Elle Di Ci*)
In un certo tempo, stabilito in precedenza, ogni squadra deve cercare di costruire una torre più alta possibile usando lattine vuote di bibite. Per far questo i giocatori non possono aiutarsi con nessun punto di appoggio (muri, armadi, scatoloni...), così come non possono servirsi di nessun oggetto su cui salire (sedie, sgabelli, tavoli...). È consentito invece che salgano uno sulle spalle dell'altro. Vince la squadra che realizza la torre più alta.

Il ragno

(*"Un gioco al giorno – volume I" – Ed. Elle Di Ci*)
Molti ragni tessono perfettamente in linea retta i fili su cui costruiranno poi la loro tela.
Giocatori - Quanti si vuole, uno per volta.
Occorrente - Trenta barattoli. Un pallone.
Preparazione - I barattoli vengono posati a terra lungo due linee parallele tracciate a mezzo metro di distanza l'una dall'altra. Ogni barattolo è a un metro da quello che lo precede e alla stessa altezza del barattolo corrispondente posato sull'altra linea. A cinque metri dalla prima coppia di barattoli viene tracciata la linea di partenza.
Regole - A turno, ciascun giocatore lancia con le mani il pallone rasoterra, cercando di fare in modo che corra tra le due linee parallele ed esca poi al fondo del lungo corridoio formato dai trenta barattoli. Se esce durante il tragitto si contano le coppie di barattoli che ha attraversato prima di uscire.
Vince - Chi riesce a far percorrere al pallone il tratto più lungo all'interno del corridoio. In caso di parità si effettuano uno o più lanci di spareggio.

La bolla e la bestia

("365 giochi per casa e scuola" – Ed. Elle Di Ci)
Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Una blubblatrice (anche detta "fabbrica-bolle"…), uno scatolone, un paio di forbici e qualche pennarello colorato.

Preparazione – Si disegna su un lato dello scatolone la faccia di un mostro (la bestia…) e si ritagliano al suo interno tre buchi: due più piccoli in corrispondenza degli occhi ed uno più grosso in corrispondenza della bocca. Si traccia a terra una riga, a tre passi di distanza dal tavolo su cui si posa lo scatolone. Il primo giocatore riceve la blubblatrice e il gioco può avere inizio.
Regole – Ciascun giocatore, a turno, ha due minuti di tempo per produrre delle bolle di sapone e cercare di farle finire nella bocca del mostro. Le bolle devono sempre nascere dietro la linea tracciata a terra, ma per spingerle avanti, soffiando, ci si può poi avvicinare allo scatolone. Un punto per ogni bolla che finisce nella bocca del mostro ed una penalità per ogni bolla che gli finisce invece in un occhio.
Vince – Il giocatore che conclude il gioco con il punteggio finale (punti conquistati meno penalità ricevute) più alto.

GIOCHI IN PALESTRA

Le sette note

Giocatori - Almeno una decina, con un conduttore.
Occorrente - Niente.
Preparazione - Il conduttore assegna a ciascun giocatore, in gran segreto, una delle sette note e nomina uno di loro "pentagramma".
Regole - Al "Via !" le note scappano di qua e di là, inseguite dal pentagramma, che deve cercare di acchiappare un Do (senza sapere la nota assegnata ad ogni compagno). Quando tocca un giocatore, se è un Do si ferma a braccia spalancate, mentre in caso contrario grida "Sbagliato !" e riprende a correre. Una volta preso un Do, il pentagramma deve acchiappare un Re, poi un Mi e così via, fino a catturare un Si. Il gioco viene ripetuto più volte, cambiando ogni volta non solo il giocatore-pentagramma, ma anche le note assegnate ai suoi compagni.
Vince - Il giocatore che cattura nel minor tempo le sette note, nella sequenza giusta.

Il braccio e la mente

Giocatori - Due o più squadre di sei giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Sessanta cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco e una biro per il conduttore. Gli oggetti necessari per superare le prove in cui decidono di cimentarsi per i giocatori.
Preparazione - Il conduttore sceglie dieci argomenti, per ognuno dei quali prepara sei domande di difficoltà crescente. Ogni domanda viene scritta su un cartoncino, dietro al quale vengono indicati l'argomento della domanda e il suo grado di difficoltà (rappresentato da un numero da uno a sei). I cartoncini vengono disposti ordinatamente su un tavolo, voltati in modo che le domande non siano visibili, ma siano invece visibili l'argomento e il grado di difficoltà. Nel frattempo ogni giocatore sceglie una prova di abilità in cui cimentarsi (lanciare una palla in un cestino, dividere per seme un mazzo di carte da gioco, infilare della pasta su un cordino...) e si procura il materiale necessario per affrontarla.
Regole - Il primo giocatore della prima squadra (la prima "mente") raggiunge il conduttore, sceglie un cartoncino (basandosi sull'argomento e sul grado di difficoltà indicati sopra) e cerca di rispondere alla domanda che c'è dietro. Se ci riesce, conquista per la sua squadra tanti punti quanto è il grado di difficoltà della domanda a cui ha risposto. Se invece sbaglia, un suo compagno di squadra (il primo "braccio") corre in suo aiuto, raggiungendo il conduttore e comunicandogli in quale prova vuole cimentarsi. Sarà il conduttore a stabilire il grado di difficoltà della prova, che dovrà essere tanto più grande quanto più grande era quello della domanda scelta dal compagno. La palla, per esempio, può essere lanciata nel cestino da distanze diverse, le carte possono essere divise per seme entro tempi differenti, si possono infilare quantità diverse di pasta sul cordino e così via. Se il "braccio" supera la prova, porta alla sua squadra i punti che non è riuscito a conquistare il compagno. In caso contrario, tornano entrambi indietro a mani vuote. In tutti i casi, tocca poi al primo giocatore della seconda squadra scegliere un cartoncino e così via. I cartoncini con le domande a cui è stato risposto correttamente vengono tolti dal gioco, mentre quelli con le domande a cui è stato risposto in modo errato vengono rimessi al loro posto. Nessun giocatore può diventare "mente" o "braccio" per la seconda volta finché non lo sono stati almeno una volta tutti i suoi compagni di squadra. Il gioco prosegue

alternando in continuazione i giocatori delle varie squadre e finisce quando sul tavolo rimangono solo più sei cartoncini.
Vince - La squadra che termina il gioco con il maggior punteggio.

Staffetta dei piedi affamati

Giocatori – Due o più squadre di otto-dieci giocatori ciascuna. Un conduttore.
Occorrente – Un mazzo di carte senza le figure ed i jolly (due mazzi se i giocatori sono più di trenta).
Preparazione – Il conduttore sparge in fondo al campo le carte, girate a faccia in su, in modo che sia possibile vederne il valore. I giocatori le osservano con attenzione per un minuto, cercando di ricordare la posizione all'interno del campo di quelle di maggior valore. Al termine del minuto, mentre il conduttore volta a faccia in giù tutte le carte, senza cambiarle di posizione, le squadre si schierano una accanto all'altra all'estremo opposto del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana in ordine crescente di età.
Regole – Al primo "Via !" dato dal conduttore, il primo giocatore di ogni squadra attraversa il campo di corsa e appoggia il piede destro su una carta, cercando di sceglierla del valore più alto possibile. Naturalmente, le carte non possono essere girate per vederne il valore, ma bisogna fare affidamento solo sulla propria memoria. Quando tutti i capofila hanno un piede su una carta, il conduttore fa partire i giocatori successivi (sempre uno per squadra) e così via. Quando anche l'ultimo gruppetto di giocatori (i chiudifila…) ha scelto le sue carte, il conduttore grida "Buon appetito !" Ogni giocatore raccoglie la carta che ha sotto il piede e si unisce, sulla linea di partenza, ai compagni di squadra.
Vince – La squadra che possiede più cibo, cioè carte dal valore complessivo (dato dalla somma dei valori singoli) più alto.

Sta' su!

Giocatori - Due o più squadre di cinque giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Tante bottiglie quanti sono i giocatori e altrettante palle da tennis.
Preparazione - Le squadre si schierano a due passi una dall'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Dalla parte opposta del campo il conduttore posa, di fronte ad ogni squadra, tante bottiglie quanti sono i giocatori che la compongono. Ciascun giocatore riceve una palla da tennis e il gioco può avere inizio.
Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, attraversa il campo, posa la propria palla da tennis in equilibrio sul collo di una bottiglia, torna indietro e dà il cambio al secondo, che parte a sua volta e così via. Se una qualsiasi delle palle da tennis di una squadra cade dalla sua bottiglia, il giocatore di quella squadra che sta correndo in quel momento deve rimetterla al suo posto prima di poter tornare tra i compagni.
Vince - La squadra che si ritrova per prima con i propri giocatori in fila indiana e tutte le loro palle da tennis in equilibrio sulle rispettive bottiglie.

L'acchiappalingua

Giocatori – Quanti si vuole, con un conduttore.
Occorrente – Niente.
Preparazione - I giocatori imparano tre scioglilingua e si esercitano a ripeterli senza errori né esitazioni.

Regole - Al "Via !" un giocatore, scelto in precedenza dal conduttore, incomincia ad inseguire i compagni, che scappano di qua e di là. Chi viene toccato, si ferma e incomincia a ripetere più e più volte uno dei tre scioglilingua, a sua scelta. Quando sbaglia, impappinandosi o dimenticando le parole esatte, mette le mani sulla testa e cambia scioglilingua. Quando sbaglia di nuovo, si siede a terra e passa al terzo ed ultimo scioglilingua. Un altro errore, lo elimina inesorabilmente dal gioco. I giocatori presi (quelli che stanno ripetendo un scioglilingua in piedi, con le mani sulla testa o seduti a terra...) possono essere liberati da un compagno che ripeta con loro per tre volte lo scioglilingua che stanno pronunciando. Se questo giocatore commette un errore, deve correre via senza poter liberare il compagno preso. Tre minuti di tempo, al termine dei quali l'inseguitore riceve un punto per ogni giocatore fermo in piedi, due punti per ogni giocatore con le mani sulla testa, tre punti per ogni giocatore seduto a terra e quattro punti per ogni giocatore eliminato. Il gioco riprende poi da capo, cambiando ogni volta l'inseguitore (e magari, ogni tanto, anche qualche scioglilingua...).
Vince – Il giocatore che raggiunge, quando viene il suo turno di correre dietro i compagni, il punteggio più alto.

Le astronavi

Gioco - Per due o più squadre di sei giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Un pallone per ogni squadra.
Preparazione - Ogni astronave è formata da cinque giocatori che si tengono per mano, dando vita ad un cerchio. Ciascuno di loro è voltato verso l'esterno di questo cerchio, in mezzo al quale sta il sesto giocatore della squadra (il pilota dell'astronave) con un pallone in mano.
Regole - Al "Via !" del conduttore le astronavi girano per il campo di gioco e ciascun pilota lancia il suo pallone contro un pilota avversario, cercando di colpirlo direttamente (non di rimbalzo). I componenti delle varie astronavi fanno il possibile perché il proprio pilota non venga colpito, difendendolo con i corpi, ma senza mai staccarsi l'uno dall'altro. Per recuperare un pallone (lanciato dal proprio pilota o da un pilota avversario) l'astronave deve fare in modo di portarlo al proprio interno, scavalcandolo. Quando un pilota viene colpito si cambia di posto con uno dei compagni, che diventa il nuovo pilota dell'astronave. Quando i sei componenti di una squadra, uno dopo l'altro, sono stati tutti colpiti, vengono eliminati ed escono dal campo.
Vince - L'ultima astronave rimasta in gioco.

Eryops e Dinichtys

Eryops e Dinichtys erano due animali preistorici che vivevano sulla Terra milioni di anni fa. Allora nessun animale viveva stabilmente sulla terraferma: la vita era limitata alle acque (mari, fiumi e laghi), ma incominciavano a comparire i primi anfibi che, per sfuggire al dominio dei pesci più grossi e per superare i periodi di siccità, si avventuravano anche sulle spiagge e sulle sponde dei fiumi e dei laghi. Dinichtys era un pesce enorme, dominatore delle acque, mentre Eryops, anche lui molto grosso, era uno dei primi, coraggiosi anfibi. Entrambi lottavano tra loro per procurarsi da mangiare, così come anfibi e pesci più piccoli erano in competizione per catturare animali più piccoli ancora e così via.
Giocatori - Due squadre di dieci-quindici giocatori ciascuna, più altri quattro senza squadra.
Occorrente - Un buon numero di fettucce di stoffa.

Preparazione - Le due squadre si schierano su altrettante righe, agli estremi opposti del campo di gioco: rappresentano pesci e anfibi. I quattro giocatori senza squadra vengono legati a due a due, all'altezza delle caviglie (il piede sinistro dell'uno con il piede destro dell'altro) e girano per il campo: rappresentano Eryops e Dinichtys. In mezzo al campo vengono sparse molte fettucce (almeno tre volte tanto quanti sono i giocatori): rappresentano il cibo di pesci e anfibi.
Regole - Il primo giocatore di ogni squadra corre a prendere una (ed una sola) fettuccia e torna indietro, mettendosi in fondo alla propria fila. Parte quindi il secondo, poi il terzo e così via. Quando ritorna l'ultimo giocatore della squadra, riparte il primo, continuando in questo modo finché non ci sono più fettucce. Nel recuperare il cibo, però, pesci e anfibi devono stare attenti a Eryops e Dinichtys che possono catturarli, toccandoli. Quando un giocatore viene catturato, esce dal campo e parte immediatamente quello successivo. Il gioco termina quando tutte le fettucce sono state prese da una squadra o dall'altra (o quando tutti i giocatori di una delle due squadre sono stati catturati).
Vince - Tra le due squadre dei pesci e degli anfibi quella che ha recuperato più cibo (ha raccolto più fettucce). Tra Eryops e Dinichtys quello che ha catturato più prede (ha preso più compagni).

Il giardino di Berenice

La piccola Berenice ha uno splendido giardino di cui è molto fiera. Ci sono dentro tanti fiori profumatissimi, di tutti i colori. La gattina Occhidolci e i suoi tre cuccioli giocano spesso tra i fiori, ma devono fare molta attenzione a non romperli, per non rendere triste la loro padroncina. A Occhidolci piacciono molto i fiori azzurri: vorrebbe che fossero sempre davanti agli altri, in modo che tutti possano vederli. Per questo, fa di tutto per metterli in mostra, nascondendo i fiori degli altri colori dietro qualche grossa foglia e facendo invece spazio intorno ai fiori del colore del cielo. Nel fare questo, però, viene spesso ostacolata dai suoi tre cuccioli. A Cipenso piacciono i fiori gialli, a Civado i fiori rossi e a Ciprovo i fiori viola. I gattini, si sa, come i cuccioli di tutti gli altri animali (uomo compreso), imitano spesso i loro genitori e così ecco che, di volta in volta, fiori viola, rossi o gialli compaiono a coprire i fiorellini azzurri tanto amati da Occhidolci.
Giocatori - Quattro per volta, con un conduttore.
Occorrente - Un foglio di cartoncino bianco. Quattro pennarelli colorati (uno rosso, uno viola, uno giallo e uno azzurro). Un paio di forbici.
Preparazione - Dal foglio di cartoncino si ricavano le sagome di sessanta fiori, delle dimensioni, all'incirca, di una grossa moneta. Trenta di questi fiori vengono colorati (da una parte sola) in rosso e gli altri trenta in giallo. Quindici fiori rossi e quindici gialli vengono poi colorati, dietro, in azzurro e i restanti quindici per tipo in viola. Tutti questi fiori vengono sparsi qua e là per un campo di gioco quadrato, facendo in modo che siano visibili quindici fiori di ognuno dei quattro colori. I giocatori (la gattina Occhidolci e i suoi tre gattini) si dispongono ai bordi del campo, uno per lato, e il gioco può avere inizio.
Regole - Al "Via !" del conduttore la gattina Occhidolci e il piccolo Cipenso corrono in mezzo al campo, mentre gli altri due gattini restano fermi al loro posto. Occhidolci deve cercare di girare a faccia in su tutti i fiori azzurri che trova, in modo che siano ben visibili, mentre Cipenso fa la stessa cosa con i fiori gialli. Dopo trenta secondi il conduttore grida "Cambio !", Occhidolci e Cipenso tornano al loro posto e gli altri due gattini si precipitano in campo. Civado gira a faccia in su i fiori rossi e Ciprovo i fiori viola. Ad un nuovo "Cambio!" gridato dal conduttore tornano in campo Occhidolci e Cipenso e così via, per tre-quattro minuti.

Vince - Il giocatore che, al termine del tempo, ha più fiori del suo colore girati a faccia in su e quindi ben visibili sul campo di gioco.

Onde

Giocatori - Due squadre di dieci-quindici giocatori ciascuna e un conduttore.
Occorrente - Tante fettucce quanti sono i giocatori moltiplicati per tre.
Preparazione - Le due squadre si schierano una accanto all'altra, ad un'estremità del campo di gioco. La prima, disposta in cerchio, rappresenta il Crinoide. La seconda, schierata invece in fila indiana, rappresenta il mare. Il conduttore sparge per terra le fettucce, ad una ventina di passi dalle due squadre, e traccia una riga all'estremo opposto del campo.
Regole - Al "Via !" del conduttore, il primo giocatore della squadra del mare (la prima onda) parte di corsa, raccoglie una fettuccia, attraversa il campo di gioco (la battigia) e posa ciò che ha preso oltre la riga di fondo (sulla spiaggia). Torna indietro, parte il secondo giocatore (la seconda onda) e così via. Contemporaneamente, il primo giocatore della squadra del Crinoide (il primo braccio dell'animale) parte anche lui di corsa, raccoglie una fettuccia (un po' di cibo), ritorna al suo posto nel cerchio e consegna ciò che ha preso al giocatore alla sua destra. Questi la passa all'altro suo vicino e così via, finché il cibo non ha percorso l'intera circonferenza, tornando nelle mani di chi lo ha raccolto. Il giocatore posa la fettuccia in mezzo al cerchio (nella bocca del Crinoide), parte di corsa il compagno alla sua destra e così via. Quando anche l'ultima fettuccia è finita sulla spiaggia o nella bocca del Crinoide, il gioco termina. Il conduttore conta le fettucce presenti nel cerchio, le due squadre si scambiano di posto e di compiti, le fettucce vengono nuovamente sparse a venti passi da loro e il gioco riprende da capo (ma a ruoli invertiti).
Vince - La squadra che, nel momento in cui era disposta in cerchio, ha recuperato più fettucce.

Gli Obambo-bamba

Giocatori – Due o più squadre di dieci giocatori ciascuna. Un conduttore.
Occorrente – Ventiquattro mollette da bucato per ogni squadra.
Preparazione – Ogni squadra sceglie al suo interno un esploratore e un obambo-bamba (enorme animale sempre affamato, che divora solo ciò che si muove). Gi altri otto giocatori della squadra (gli alberi di slurp, dai gustosissimi frutti colorati) formano due piccoli cerchi di quattro giocatori ciascuno, tenendosi per mano, e aspettano il conduttore, che pinzerà tre mollette (tre frutti) su ciascuno di loro. I gruppetti di alberi si spargono per il campo di gioco, ai due estremi opposti del quale si schierano rispettivamente gli esploratori e gli obambo-bamba.
Regole – Al "Via !" gli esploratori vanno a prendere una molletta-frutto su uno degli avversari e corrono a pinzarla su uno dei giocatori-albero della propria squadra. Gli obambo-bamba cercano di impedirglielo, toccandoli. Gli esploratori toccati devono restare fermi per dieci secondi. Se hanno in mano un frutto di slurp, devono consegnarlo all'obambo-bamba che li ha acchiappati, che correrà a pinzarlo su un giocatore-albero della sua squadra. Gli obambo-bamba devono correre coprendo sempre con una mano il corrispondente occhio: solo così riescono, rendendo potentissima la vista dell'altro occhio, ad avvistare gli esploratori nella semioscurità del bosco di Gnamgnam. Gli esploratori devono correre agitando sempre le braccia: solo così sono in grado di scacciare i mille insetti volanti che si aggirano per il bosco. I gruppetti di alberi possono spostarsi di qua e di là, purchè i giocatori che li compongono si tengano sempre per mano, senza mai staccarsi uno dall'altro. Le mollette che cadono a terra possono essere raccolte sia dagli esploratori che dagli

obambo-bamba, purchè non abbiano già in mano un altro frutto di slurp. Ogni due minuti il conduttore ferma il gioco e trasforma esploratori e obambo-bamba in alberi, sostituendoli con due compagni di squadra. Le mollette presenti sui nuovi esploratori e obambo-bamba vengono pinzate sui compagni che li hanno sostituiti nel cerchio (i nuovi alberi di slurp, ex-esploratori ed ex-obambo-bamba). Il gioco termina dopo sedici minuti effettivi di corse (quando, cioè, tutti i giocatori hanno ricoperto sia il ruolo di esploratori che quello di obambo-bamba).
Vince – La squadra che, alla fine del gioco, possiede più mollette.

Di palo in frasca

Giocatori – Quanti si vuole, divisi in squadre di quattro. Un conduttore.
Occorrente – Un buon numero di fogli di giornale.
Preparazione – Il conduttore posa a terra dieci fogli di giornale, disposti in modo da formare un percorso rettilineo. Le dimensioni dei fogli devono essere decrescenti (basta lasciarli distesi o piegarli in più parti) e la distanza da uno all'altro crescente, ma deve sempre essere possibile passare da un giornale a quello successivo con un salto.
Regole – I quattro giocatori della prima squadra si spostano sul primo giornale. Al "Via !" saltano uno dopo l'altro sul giornale successivo. Quando sono tutti e quattro sul secondo giornale saltano, sempre uno dopo l'altro, sul terzo e così via. Chi mette un piede per più di metà fuori da un giornale, viene eliminato. Il gioco prosegue senza di lui. I giocatori che saltano da un giornale all'altro diventeranno quindi tre, poi due e infine uno solo. A questo punto, il gioco per la prima squadra termina. Il conduttore guarda su quale giornale è arrivato il giocatore rimasto solo, cambia i giornali eventualmente stracciati durante i salti, chiama la seconda squadra e così via.
Vince – La squadra il cui terzo giocatore ad essere eliminato riesce ad andare più lontano prima di lasciare solo l'ultimo dei suoi compagni.

Il rimbalzante

Giocatori – Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore.
Occorrente – Un pallone. Un muro o un'altra superficie liscia verticale contro cui far rimbalzare il pallone. Qualcosa per tracciar righe sul terreno di gioco.
Preparazione – Il conduttore traccia a terra, ad un metro di distanza una dall'altra, dieci righe parallele al muro. I giocatori della prima squadra si dispongono in fila indiana dietro la riga più vicina al muro, il primo di loro riceve il pallone e il gioco può avere inizio.
Regole – I giocatori, a turno, lanciano il pallone contro il muro e si spostano, in modo che il pallone possa essere preso al volo dal giocatore successivo. Il pallone va lanciato e deve essere afferrato senza uscire dalla zona compresa tra la prima e la seconda riga. Quando il pallone, lanciato dall'ultimo giocatore, torna tra le mani del primo, tutta la squadra si sposta dietro la riga successiva ed i lanci ricominciano. Il gioco viene interrotto dopo il terzo errore della squadra (pallone lasciato cadere a terra oppure lanciato o afferrato fuori dalla zona compresa tra le due righe). Una nuova squadra entra in campo e così via.
Vince – La squadra che riesce ad andare più lontano prima di commettere il terzo errore.

Palla centouno

I giocatori vengono divisi in due squadre. All'interno di ogni squadra, il conduttore assegna, in gran segreto, un punteggio da uno a venti a ciascun giocatore. Il campo di gioco viene diviso a metà con una linea e le due squadre si spargono nelle due metà campo. A turno, i giocatori delle due squadre lanciano il pallone contro gli avversari, cercando di colpirli al volo (non di rimbalzo !) senza uscire dalla propria metà campo. Il giocatore colpito comunica a tutti il proprio punteggio e passa oltre la linea di fondo campo avversaria. Da lì, può continuare a cercare di colpire gli avversari, ma non può più liberarsi, in nessun caso. Si può salvare un proprio compagno colpito afferrando al volo il pallone prima che tocchi terra. Se due o più giocatori vengono colpiti con lo stesso tiro, solo chi viene colpito per primo finisce prigioniero. Quando il pallone esce lateralmente dal campo, va alla squadra che occupa la metà campo da cui è uscito. Quando esce dal fondo del campo, va ai prigionieri oppure, se non ce ne sono, alla squadra che occupa la metà campo da cui è uscito. Quando un giocatore viene colpito il pallone va a lui. Vince la squadra che cattura per prima avversari per un punteggio totale di centouno punti.

Maxivolley

Giocatori – Almeno trentadue, ma è meglio se sono di più. Due conduttori-arbitri.
Occorrente – Un campo da pallavolo e due palloni di diverso colore.
Preparazione – I giocatori si mettono in fila in ordine alfabetico (prendendo in considerazione i nomi e, solo in caso di nomi uguali, i cognomi). La fila viene divisa a metà e le due squadre così formate si schierano nelle due metà di un campo da pallavolo. Ogni squadra riceve un pallone e il gioco può avere inizio.
Regole – Si seguono le consuete regole del gioco della pallavolo, giocata però con due palloni. Ogni conduttore-arbitro segue attentamente uno dei due palloni, disinteressandosi dell'altro, affidato al suo collega. I due palloni devono sempre essere messi in gioco contemporaneamente, sia all'inizio della partita, sia dopo l'assegnazione di ogni due punti (uno conquistato con un pallone e l'altro con l'altro). I giocatori della squadra che arriva per prima a dieci punti eliminano gli avversari e si mettono in fila in ordine alfabetico (prendendo, però, questa volta in considerazione prima i cognomi). La fila viene di nuovo divisa a metà ed ecco pronte altre due squadre. Il gioco riprende come prima, la squadra vincitrice viene nuovamente divisa a metà (prendendo stavolta in considerazione, per formare la fila indiana, le date dei compleanni dei giocatori) e così via. Il gioco termina, con un'ultima, decisiva partita, quando in campo ci sono due squadre formate da meno di sei giocatori (e quindi nell'eventuale partita successiva non sarebbe più possibile formare due squadre da almeno tre).
Vincono – I giocatori della piccola squadra che vince l'ultima, decisiva partita.

Ti sto a fianco

Giocatori – Quanti si vuole, con tre conduttori.
Occorrente – Tre strumenti che diano tre suoni diversi (un fischietto, un tamburello e una coppia di legnetti).
Preparazione – I giocatori vengono divisi in tre gruppi, affidati ai tre conduttori. Ogni conduttore assegna ai giocatori del suo gruppo una certa lunghezza dei passi, variabile tra i cinquanta e gli ottanta centimetri, dopo di che insegna loro a fare passi della lunghezza indicata. Per cinque-dieci minuti i giocatori si allenano a trovare il passo giusto, seguendo il ritmo stabilito dal loro conduttore (che fischia nel fischietto, batte sul tamburello o percuote i legnetti). Al termine dell'allenamento i giocatori si schierano uno accanto all'altro sulla linea di partenza, mescolandosi coi compagni

degli altri gruppi. I conduttori si spostano all'estremo opposto del campo e il gioco può avere inizio.
Regole – Ciascun conduttore, usando il suo strumento, dà il ritmo al proprio gruppo. I giocatori, senza guardare i compagni per non farsi distrarre, camminano seguendo il ritmo indicato dal loro conduttore, facendo passi della lunghezza stabilita. Quando il loro conduttore smette di dare il ritmo, si fermano e restano dove sono. Quando tutti e tre i gruppi sono stati fermati dai rispettivi conduttori, si guarda quale giocatore è più vicino al punto che avrebbe raggiunto se non avesse commesso errori (punto la cui distanza dalla linea di partenza è data dal numero di passi indicato dallo strumento usato dal conduttore moltiplicato per la lunghezza, stabilita all'inizio del gioco, di ogni passo). È bene che i tre conduttori si mettano d'accordo per far fermare tutti i giocatori alla stessa distanza dalla linea di partenza. Se il primo conduttore, per esempio, fa fare ai giocatori del suo gruppo 48 passi di 50 centimetri, il secondo 40 passi di 60 centimetri e il terzo 30 passi di 80 centimetri, tutti i giocatori dovrebbero fermarsi a 24 metri dalla linea di partenza.
Vince – Il giocatore che si ferma più vicino alla sua ipotetica meta.

GIOCHI PER GRANDI E PICCOLI DA FARE IN OGNI DOVE, CON OGNI COSA O NIENTE!

La frase
Partecipanti: Numero imprecisato.
Regolamento: Il capo gioco deve dettare una parola e i presenti formeranno una frase usando le lettere di questa come iniziali di nuove parole.
esempio: SOLE = Soltanto Oggi Lascerò Elvira.
Materiale: nessuno.

La storia inventata
Partecipanti: Numero imprecisato.
Regolamento: ogni giocatore ha in mano un oggetto di uso comune (una penna, un libro, una borsa, ecc.) e deve inventare una storia che abbia come protagonista l'oggetto stesso. Ad un cenno del capo gioco il narratore si interromperà e continuerà un altro giocatore che dovrà inserire nella storia il suo oggetti. Il gioco continua fino a che tutti i giocatori hanno raccontato la loro storia. Vincerà chi avrà raccontato la storia più fantasiosa.
Materiale: Oggetti di uso comune (penne, astucci, libri, ecc..).

La coda dell'asino
Attaccare il disegno dell'animale alla parete a livello degli occhi del giocatore. Bendare il giocatore di turno e consegnargli la coda. Il giocatore bendato dovrà cercare l'animale e applicare la coda al posto giusto. Gli altri giocatori sono incaricati di gridare "ALT" quando il compagno bendato rischia di urtare qualche oggetto.
Se prevedete di dare dei premi, provvedete a darne uno ciascuno in modo da premiare anche il tentativo più maldestro.
Variante : Dopo aver bendato il giocatore fargli fare più giri su se stesso per confonderlo; i compagni potranno dargli delle indicazioni di massima, "Acqua" o " Fuoco".
Materiale: su un cartone (base almeno un metro) disegnare un animale qualsiasi (asino, di solito, ma anche tigre o gatto ecc.) tralasciando la coda. Disegnare e ritagliare la coda a parte, su cartone o carta da pacchi. Attaccare all'apice della coda del nastro biadesivo.

Il grande Totem
Partecipanti: si gioca in 3 o 4 squadre contrassegnate da uno scalpo di colori diversi. Ogni squadra sceglie la zona dove sistemare il proprio Totem (che potrebbe essere, al esempio, una bandiera del colore della squadra).
Il gioco consiste nel cercare di prendere il totem di una delle squadre avversarie. Per neutralizzare gli avversari bisogna cercare di togliere loro lo scalpo. Chi resta senza scalpo è eliminato, ma può riprendere un'altra vita dallo stregone (un animatore) che

si trova alla base (mini-club). Non si può conquistare il Totem di una delle squadre avversarie finché non si neutralizzano i tre difensori del Totem.
Materiale: Nastri, bandane ecc., per differenziare le squadre.

Rangers contro evasi

Partecipanti: si dividono i bambini in 2 squadre : Rangers ed Evasi.
I Rangers avranno le pistole finte o cappelli da cow boy, gli Evasi delle fascette colorate in fronte. Quando tutti i Rangers avranno tolto gli scalpi (cioè le fascette) a tutti gli Evasi, il gioco sarà terminato.
Materiale: pistole finte o cappelli da cow boy, fasce colorate o bandane.

Centra il bicchiere

Un bambino steso a terra con un bicchiere di plastica vuoto sul petto e un altro bambino in piedi su di uno sgabello che deve versare il contenuto di una bottiglia nel bicchiere.
Materiale : bicchieri e bottiglie di plastica.

Lo scotch

Tre bambini per squadra: il primo bambini è coperto da venti pezzetti di scotch; il secondo bambino deve staccare i pezzi dal primo e attaccarli sul terzo bambino. Vince chi riesce a trasferire più scotch.
Variante: attaccare allo scotch dei foglietti con scritti dei punteggi o dei jolly: a fine gioco si possono contare i punti o i jolly.
Materiale: Scotch e foglietti.

Caccia grossa

Prima di iniziare il gioco i ragazzi decideranno, mediante sorteggio, a chi toccherà il compito di "cacciatore", ovvero di inseguitore. Agli altri toccherà il ruolo di "selvaggina". Cacciatore e selvaggina, all'inizio del gioco, si disporranno distanziati tra loro di alcuni passi e il cacciatore comincerà a correre per raggiungere le sue prede che, a loro volta, scapperanno. Quando l'inseguitore avrà raggiunto e toccato l'avversario, questi potrà comunque continuare a scappare, ma dovrà mettersi una mano laddove l'inseguitore l'avrà toccato per tamponare la ferita. Questo renderà più difficile la fuga dell' "animale" colpito. Quando un ragazzo sarà stato toccato tre volte uscirà dal gioco perché non avrà più mani per coprirsi le ferite.
MATERIALE: Nastri o bandane per differenziare le squadre.

Caccia allo squalo

I ragazzi devono essere divisi in 2 squadre. Una squadra sarà costituita dai "pescatori" che avranno un salvagente a testa. Gli altri saranno gli "squali" che, privi di salvagente, scapperanno inseguiti dai pescatori. Ogni pescatore, per poter di re di aver catturato uno squalo, dovrà infilargli un salvagente. Quando tutti gli squali saranno stati pescati il gioco riprenderà con i ruoli invertiti.
Materiale: 3 salvagente di gomma, 1 per ogni coppia di giocatori, nastro per differenziare le squadre.

Lo schiaffo

I concorrenti devono essere divisi in due squadre e avranno designato un caposquadra. I due gruppi si saranno disposti uno di fronte all'altro ad una distanza di

10 passi circa. I giocatori di una squadra terranno le braccia tese in avanti con le mani bene in vista, i giocatori della squadra avversaria si daranno un numero ciascuno. Il caposquadra chiamerà di volta in volta un numero; il ragazzo a cui corrisponde il numero dovrà correre verso l'altra squadra, dare uno schiaffo sulla mano dell'avversario e rientrare di corsa al proprio posto. Il ragazzo colpito dovrà rincorrerlo e prenderlo. Se il giocatore sarà rientrato al proprio posto senza essere stato preso guadagnerà un punto per la propria squadra, altrimenti il punto toccherà alla squadra avversaria. Dopo 10 chiamate si invertono i ruoli delle squadre. Vincerà la partita la squadra che per prima avrà raggiunto i 20 punti.
Materiale: nastro per differenziare le squadre.

Il musichiere

Ecco il rifacimento di un vecchio, divertentissimo gioco televisivo: il Musichiere. Due concorrenti siedono su due sedie che si trovano una accanto all'altra (se ti sarà possibile reperirle l'ideale sarebbe utilizzare due sedie a dondolo come nel gioco originale). Una canzone (facile da ricordare) viene proposta suonando solo la prima nota poi, dopo pochissimo, viene suonata la prima e la seconda nota, poi la prima, la seconda e la terza nota e così via. Il primo dei due concorrenti che riterrà di aver identificato il titolo della canzone dovrà alzarsi e correre in linea retta (per circa dieci metri) fino a raggiungere una campanella (appesa ad una corda) e suonarla accaparrandosi così il diritto di rispondere guadagnando un punto (se la risposta è esatta) o perdendo un punto (se la risposta è sbagliata). Vince chi per primo conquisterà due punti.
Materiale: uno strumento musicale (possibilmente tastiera), due campanelle consuoni diversi, due sedie.

Inseguimento in tondo

Si legano ad un palo piantato saldamente al terreno due corde lunghe circa 3 metri. Due giocatori afferrano con una mano una corda e rimangono, in piedi, uno di fronte all'altro, con una mano libera e la corda nell'altra. Un giocatore sarà inseguito dall'altro. Il primo potrà muoversi in tutte le direzioni, ma non potrà mai lasciare la presa altrimenti è come se fosse stato catturato. Il capo gioco cronometrerà il tempo impiegato per la cattura; quindi i ruoli dei due giocatori si invertiranno e si confronteranno i due tempi: il più veloce ha vinto.
MATERIALE: 1 palo, 2 corde lunghe 3 metri.

Mosca cieca fischiata

È una variante della mosca cieca particolarmente adatta ai ragazzi. La mosca cieca, bendata, ha un fischietto attaccato alla schiena con uno spago lungo circa un metro. I giocatori devono cercare di prendere il fischietto e fischiare senza farsi toccare dalla mosca cieca. Se il giocatore bendato riesce a toccare l'avversario prima che questi abbia fischiato lo elimina dal gioco. La mosca cieca vince se riesce a eliminare tutti gli avversari prima che questi abbiano fischiato in totale 10 volte.
MATERIALE: 1 benda, 1 fischietto e dello spago.

La moneta

Uno dei giocatori, estratto a sorte, starà al centro del cerchio formato da tutti i partecipanti. Questi si passeranno una moneta di mano in mano, cercando di non farsi scoprire dal giocatore al centro. Potranno quindi fare il gesto di passare la moneta

anche se questa si trova da un'altra parte. Il giocatore al centro deve cercare di indovinare chi ha in mano la moneta. Quando crede di aver capito dove si trova, indica il giocatore; se questi è il vero possessore prenderà il posto del giocatore al centro e il gioco ricomincerà. Non indovinando dopo tre tentativi ci sarà una penitenza.
Materiale: 1 moneta.

Corsa del gallo

I giocatori sono accosciati e saltellano senza appoggiare le mani. È una ginnastica un po' faticosa per cui la corsa è sconsigliata alle persone pigre o poco atletiche.
Materiale: nulla.

Corsa dei tre galli

I giocatori si dividono in gruppetti di tre, si mettono nella posizione precedentemente descritta e si legano tra loro intrecciando le braccia. Il giocatore al centro volterà la schiena alla linea di arrivo e correrà a ritroso, se i giocatori perdono l'equilibrio e toccano con le mani a terra avranno una penalità. Chi somma tre penalità viene eliminato. Il gruppo che arriva al traguardo per primo o con meno penalità ha vinto.
Materiale: nulla.

Memory

Per questo gioco è necessario un tabellone (che potrai usare anche per altri appuntamenti). Il tabellone può essere realizzato in molti modi, ma ti suggeriamo di utilizzare una tavola in legno compensato della misura approssimativa di 1. 50 mt x 1.50 mt sulla quale devono essere applicate a distanza regolare cinque listelle di legno. Poi, con del legno o del cartone robusto devi preparare 25 o più quadrati di circa 25 cm di lato, sulla facciata di ognuno (o disegnerai) 11 differenti soggetti ripetuti due volte più tre jolly.
Il gioco (in genere per due giocatori): i 25 cartoni vengono mescolati e disposti (5 su ogni fila) di dorso. Dopo aver sorteggiato il concorrente che deve iniziare questi avrà diritto a girare due cartoni a sua scelta . Se i due cartoni girati rappresenteranno lo stesso soggetto (oppure se uno dei due rappresenterà un jolly) il concorrente avrà realizzato un punto. In questo caso i due cartoni verranno lasciati girati e il concorrente avrà diritto a girarne altri due e così via sino a che riuscirà a comporre coppie esatte. Se, diversamente, i disegni non sono gli stessi, i due cartoni verranno nuovamente girati di dorso e messi al loro posto e la mano passerà all'altro concorrente che tenterà di trovare più coppie possibile. Ovviamente il gioco impone uno sforzo di memoria poiché, quasi sempre, la vittoria arriderà a chi saprà memorizzare nel miglio modo i vari errori, propri e dell'avversario. Una volta finita la gara si mescolano nuovamente i cartelloni e si è già pronti per una nuova partita. Se avrai a disposizione degli omaggi potrai disegnare gli stessi sui cartoni e consegnarli come premi.
Materiale: tabellone in legno e chiodi, quadrati con disegno in cartone con foro per appenderli, premi.

Caccia all'oggetto

Si suddivide il lembo di terra a disposizione in quadranti tutti uguali tra di loro e, con una palettina, la squadra avversaria nasconde sotto uno dei quadranti un "tesoro" ovvero un oggetto di modesta dimensione. Poi l'altra squadra inizia i tentativi per

trovare il tesoro. Lo stesso si fa per l'altra squadra. Vince chi trova il tesoro con il minor numero di tentativi. Fattibile o nella versione prima una squadra e poi l'altra oppure in contemporanea una buca uno, una buca l'altro fin a quando uno dei due non lo trova sempre facendo due scacchiere separate. In caso di pareggio si attribuiranno pari punti alle due squadre. La profondità della buca non deve essere molta ma appena sufficiente a nascondere l'oggetto di modo che azzeccato il quadrante l'oggetto viene fuori subito.
Si può fare una versione in acqua ma occorrono eventualmente pinne, maschera. Non si può fare buca ma si posizionerà qualcosa nel fondo e si delimiterà un'area abbastanza ampia nell'ambito della quale cercare. Qui vince chi trova l'oggetto nel minor tempo occorrendo quindi un cronometro. Anche qui chi posiziona l'oggetto è la squadra avversaria.
Materiale: cronometro, fischietto, bandierine delimitatrici il perimetro in caso di versione in acqua, oggetto da nascondere piccolo o pesante e vistoso a seconda della versione terraferma o acqua.

Chi cerca trova

Gioco di abilità nel convincere. Occorre infatti procurarsi prima rispetto all'altro i seguenti oggetti:
3 sigarette da procurarsi ciascuna da persona diversa;
1 accendino anche bic;
1 costume di ricambio da uomo o da donna;
1 paio di ciabatte ;
Il tutto a partire dagli chalet contigui a quello di partenza che resta escluso. Non c'è una direzione ben precisa. A controllo della correttezza viene messo uno della squadra avversaria per vedere se, ad esempio, le sigarette sono effettivamente procurate da cinque individui diversi. Vince chi per primo riporta gli oggetti di cui sopra o chi, scaduto il tempo massimo di 5 minuti, ha riportato più roba.
MATERIALE: fischietto, paletto con bandierina indicante punto di arrivo per l'uno e per l'altro ovvero punto di deposito della merce (non è obbligatorio).

Il percorso della morte

Percorso misto acqua terra o solo acqua in base alla disponibilità dello spazio. Si pone una domanda e al via i concorrenti partono: zig zag tra piccole boe poste in acqua di corsa in piedi, piccolo tratto a nuoto stile libero o altro e recupero di oggetto galleggiante, ritorno indietro stesso percorso, superamento linea di demarcazione. Chi primo arriva ha diritto a rispondere. Se azzecca esempio 6 punti. Se sbaglia 3 punti . L'altro 0 punti e secchiata d'acqua. Si fa 4/5 volte con concorrenti diversi di volta in volta. Vince chi alla fine ha accumulato più punti.
Materiale: fischietto, boe ad esempio palline da tennis o cose del genere, oggetto galleggiante anche qui pallina.

Tiro al bersaglio

Si posizionano cartoncini leggeri sulla sabbia sopraelevati e piuttosto in bilico. A distanza ciascuno spara con pistole ad acqua cercando di abbattere i bersagli. Poi si va in acqua e si cerca di fare canestro con palline leggere dentro a un salvagente posizionato ad una certa distanza avendo un numero finito di tiri. Poi ancora sulla spiaggia si cercherà di fare gol con le stesse palline recuperate in acqua dentro una porticina fattibile anche con la sabbia purché piccola. Il tutto entro tempo limite che porta a non prendersela troppo comoda nella fase di tiro al bersaglio.

Materiale: cartoncini leggeri, pistole ad acqua, palline da ping pong, salvagente.

Costruendo

Bisogna costruire una piramide di sabbia formata da tanti stampi da secchiello partendo da una base di 4 stampate. Sta ai concorrenti scegliere se posizionare le altre stampate a mo' di pila o sfalsate leggermente appunto come piramide o altra tattica. Vince chi, comunque, fa più stampate stando attento a che tutto non crolli. Si considera crollata la stampata che, palesemente, manca di parti. Il piccolo crollo di parti finali non è quindi considerato crollo della stampata. Tempo massimo 4 minuti. La costruzione può essere inumidita, se si vuole, con altro secchiello.
Materiale: secchielli.

Along the street

C'è un percorso a più corsie e a più punti ove in ciascun punto ci sono 3 possibili scelte. Scoprendo la carta o altro segnale si va su una o altra corsia alla fine si approda ad una delle 3 o 4 caselle d'arrivo alle quali corrispondono punti. Attenzione perché lungo il percorso ci sono spesso penitenze da esperire prima di proseguire sulla corsia comunque indicata o in modo cumulativo alla fine. Non c'è chi vince. Solo chi prende più o meno punti. Divertenti sono comunque le penitenze da definire.
Gioco utile perché mangia tempo mentre molti degli altri essendo a durata limitata di pochi minuti finiscono rapidamente: da ricordare che la ns. esigenza è coprire le 3 ore circa.
Materiale: lista penitenze, cartoncini con indicazioni.

Palle di mare

Ovvero palle di sabbia del fondo marino con le quali abbattere oggetti su di un materassino mosso da un estremo ad un altro da avversario. Vince chi abbatte + oggetti nel percorso o chi li abbatte tutti nel minor tempo possibile. I tiratori possono essere 2 o più di due. Anche qui sono disturbati con secchiate d'acqua da compagni di squadra di quello che muove il materassino il quale deve stare attento a non percorrere troppo velocemente il percorso x evitare che cadano gli oggetti x colpa sua. Oppure potrebbe limitare a tenere il materassino facendo piccoli spostamenti avanti e indietro x evitare che siano colpiti con palle di sabbia. Qui in questa versione occorre tempo limite. Fattibile in piscina sostituendo palle sabbia con palle plastica.
Materiale: materassino, oggetti da abbattere, secchi.

Maschera e tubo

Lui a 4 zampe e lei sopra. Gara di velocità su percorso es. partenza spiaggia poi in acqua fino a punto x e tornare indietro con ostacoli persone messe davanti. La ragazza tirando le orecchie gli dice destra, sinistra etc.. se bendato o se in acqua.
Materiale: nulla.

Guerra dei cuscini

Uomo sotto donna sopra come sopra 2 coppie si danno spintoni con oggetti in gomma piuma per far cadere donna contro donna, la gara avviene dentro un perimetro. Occorre casco per la donna.
Materiale: cuscini, caschi.

Tiro della corda

Il gioco consiste nel tiro della corda da parte di X soggetti per parte. Con un qualche oggetto galleggiante, come una cordicella colorata si potrebbe delimitare la riga oltre la quale la squadra ha perso mettendo a reggerla qualcuno . Mentre gli X soggetti tirano la corda altri componenti delle due squadre cercano di infastidire i rispettivi avversari con spruzzi d'acqua attraverso pistole lancia acqua e cose del genere il tutto a distanza da definire per evitare che sia eccessivo il disturbo (ad esempio ad almeno 1/2 metro dagli avversari obiettivo da colpire).Vince chi riesce a spingere gli avversari sopra od oltre la cordicella centrale. Il gioco non ha durata precisa. Il numero dei soggetti è variabile e definibile in base alla lunghezza della corda ed in base al numero dei partecipanti a ciascuna squadra. È attuabile anche una versione sulla terra ferma da impostare nello stesso modo a condizione che ci sia spazio a sufficienza. Il disturbo può anche essere rappresentato da tentativi di far ridere con battute o altro gli avversari. Per ogni sorriso strappato infatti, a prescindere dall'esito della gara, ci sarà una penalizzazione di tot punti o frazioni di punto. Quindi dovere degli X soggetti è anche resistere alle battute o provocazioni del genere. Non è ammesso solletico o altro contatto. Rimane il limite di cui sopra di 1/2 metro.
Materiale: corda, fischietto per il via, cordicella colorata, pistole d'acqua o secchielli.

Guerra dei cuscini 2

Alternativa su di un piede uomo/uomo poi donna/donna lo stesso spintoni come sopra con oggetto in gommapiuma chi cade per primo o esce dal perimetro perde più gare. Vince la squadra che ne vince di più.
Materiale: cuscini, caschi.

Battaglia navale

Si disegna sulla sabbia bagnata uno scacchiere e si posizionano le navi da 2 da 3 da 4. Poi c'è chi annuncia la casella e chi risponde come al solito. Il gioco è colorato però dal fatto che a coprire i due riquadri ci sono i rispettivi compagni di squadra che possono infastidirsi con pistole ad acqua e lo stesso non devono ridere perché ogni risata comporta un passo avanti scoprendo parzialmente lo scacchiere e, dopo la seconda risata, l'eliminazione arrecando così un gran danno alla propria squadra. I restanti si dovranno infatti allargare o comunque cercare di non far scorgere il disegno sulla sabbia comunque pur sempre difficile da scorgere a distanza. Vince chi affonda tutte le navi nemiche come nella tradizionale versione del gioco. Solita secchiata d'acqua ai perdenti.
Materiale: pistole ad acqua.

La sbobba del condannato

Vince la squadra che in minor tempo mangia tutta l'anguria.
Materiale: tavoli, fazzolettoni e un'anguria tagliata a fette per ogni squadra.

Arrivo al faro

Si può fare anche in spiaggia e funziona a staffetta. I giocatori della squadra partono uno alla volta e passandosi il fazzoletto arriva all'animatore che delimita il percorso da eseguire, il primo che riparte prende il foulard dall'animatore e ripercorre il percorso all'indietro nello stesso modo. Vince la squadra che ha fatto i giri prestabiliti in minor tempo.

Palla avvelenata (palla prigioniera etc etc etc)

Partecipanti: 10 o più persone.
Regolamento: I ragazzi sono divisi in due squadre: una all'interno (A) e una all'esterno (B) di un cerchio tracciato per terra. I giocatori della squadra B disposti intorno al cerchio devono colpire con un pallone gli avversari. Naturalmente i componenti della squadra A devono muoversi cercando di evitare di essere colpiti, rimanendo però, sempre, all'interno del cerchio. Man mano che vengono colpiti sono eliminati fino ad esaurimento. Nella seconda manche si invertono i ruoli e vince la squadra che elimina gli avversari nel minor tempo.
Attenzione: i giocatori all'esterno del cerchio non possono entrarci, né toccare la linea di delimitazione (pena l'annullamento del lancio), se non per il recupero del pallone. Il colpo è valido solo se avviene su rimbalzo, quindi si possono fare più vittime con un colpo solo. Non si possono colpire gli avversari in testa. I giocatori all'interno del cerchio non possono uscire, pena l'eliminazione.
Materiale: Pallone.

La moneta nel barattolo

Partecipanti: numero imprecisato.
Regolamento: Il barattolo vuoto sarà posto per terra in mezzo ai partecipanti che uno alla volta dovranno mettersi una moneta sulla fronte e cercare così, con la testa all'indietro di farla entrare nel barattolo.
Materiale: 1 barattolo, 1 moneta a partecipante.

Mille possibilità

Partecipanti: Numero imprecisato.
Regolamento: Il conduttore del gioco detta tre consonanti. I giocatori dovranno formare delle parole che contengano le lettere indicate. Vince chi ne trova di più.
Esempio: DTZ= distanza, detenzione, distribuzione,ecc...
Materiale: Nessuno.

Una partita a polo

Prima di iniziare il gioco i ragazzi si saranno divisi in due squadre stabilendo chi tra loro sarà il "cavallo" e chi il "cavaliere". Inoltre i giocatori avranno delimitato l'area di gioco: un rettangolo con due porte agli estremi. Al via i cavalieri monteranno sui loro cavalli e si appresteranno ad effettuare una partita in cui il pallone potrà essere toccato solo dai cavalieri con la mano destra. Dopo un primo tempo si invertiranno i ruoli: i cavalli diventeranno cavalieri. Vincerà naturalmente la squadra che avrà segnato il maggior numero di reti.
MATERIALE: nastri per differenziare le squadre e una palla di gomma.

Una strana partita

I concorrenti verranno divisi in due squadre, ognuna delle quali designerà un portiere. I ragazzi avranno inoltre delimitato il campo di gioco: uno spiazzo rettangolare con le due porte agli estremi. Le squadre prenderanno posto ciascuna nella propria metà campo, mentre i portieri, con i colapasta in mano, dovranno porsi nella porta della metà campo avversaria. Per segnare un punto, ciascun giocatore dovrà lanciare il pallone nel colapasta del proprio portiere. I passaggi della palla dovranno essere effettuati esclusivamente con le mani. I portieri potranno di volta in volta alzare o abbassare il colapasta in modo da favorire l'autogol" del compagno. Vincerà la

squadra che, alla fine della partita, avrà gettato più volte il pallone nel proprio colapasta.
Materiale: 2 colapasta, 1 pallone, nastri per differenziare le squadre.

Football con le pinne

I giocatori tracceranno un campo rettangolare delle dimensioni approssimative di 8 passi di larghezza per 14 passi di lunghezza. Agli estremi delimiteranno le porte. I ragazzi, divisi in due squadre e con le pinne ai piedi, prenderanno posto sul campo come una normale squadra di calcio: i portieri davanti alle porte e più avanzati i difensori e gli attaccanti. La partita avrà inizio con un calcio al pallone dal centrocampo. I giocatori dovranno toccare il pallone soltanto con le pinne, i portieri potranno servirsi anche delle mani per parare e rimettere in area.
La durata dei tempi della partita sarà, di volta in volta, decisa dai giocatori in relazione al numero dei ragazzi che disputerà l'incontro.
Materiale: 1 pallone da mare, 1 paio di pinne per ciascun giocatore, nastro per differenziare le squadre.

Quizzettone

Eccoti il modo più semplice per proporre un classico quiz dove potranno partecipare contemporaneamente anche moltissime persone.
Preparazione: sopra ad un tavolo vengono messe due campane che fungeranno da pulsanti. Poi vengono formate due squadre dello stesso numero di persone (per esempio 10). Le due squadre formeranno due lunghe file di persone dietro al tavolo (ogni fila sarà in corrispondenza di una campana).
Svolgimento del gioco: il presentatore proporrà una domanda alle prima due persone (il primo concorrente di ciascuna squadra). Il primo che suonerà la campana potrà tentare di dare la risposta:
- se la risposta sarà esatta il concorrente avversario sarà eliminato (quindi la fila avversaria diverrà di nove concorrenti e di fronte alla campanella vi sarà il secondo della fila) mentre chi ha risposto esattamente resterà al proprio posto;
- se la risposta sarà errata verrà eliminato il concorrente che ha sbagliato lasciando in gara l'avversario (anche se non ha risposto);
-se nessuno risponde si deve proporre una nuova domanda. Perde la squadra che per prima resta senza concorrenti.
Materiale: due campanelle con il manico, un tavolo, una lista di quiz.

Trivial

Le schedine potranno essere quelle contenute nel famoso gioco Trivial Pursuit che riportano una domanda con alcune possibili riposte. Il concorrente pescherà una o più schedine (per esempio 5) e dovrà dare le esatte risposte. (Aiutandosi con le tre risposte suggerite di cui una sola è esatta). In mancanza delle schedine originali sarà assai semplice costruirsele (per reperire le domande potrai rifarti ad uno dei numerosi volumi di quiz disponibili in tutte le librerie).
MATERIALE: gioco Trivial Pursuit, libri di quiz.

Le barchette

Ogni giocatore provvisto di un foglio di carta preparata una barchetta che metterà sulla linea di partenza di una pista. Al via del capo gioco, i concorrenti dovranno agitare il cartoncino dietro alle barchette per farle muovere con lo spostamento d'aria.

Naturalmente, se il pavimento non è liscio, l'operazione risulterà difficoltosa se non impossibile. Il capo gioco controllerà che nessuno spinga la barchetta con le mani o con il cartoncino. Chi viene scoperto in fallo, deve lasciare al capo gioco il suo cartoncino e far muovere la barchetta soffiando. Vince chi taglia per primo il traguardo. Se i giocatori sono più di quattro, il gioco si svolgerà in due turni. I primi due arrivati di ciascun turno si affronteranno tra loro.
Materiale : carta leggera, cartoncini, gessetto.

Pentolone pieno di monete

I concorrenti possono essere a coppie o divisi in due squadre. Il pentolone è pieno di monete di vario colore. A seconda del colore estratto dall'animatore accade qualcosa. Es.: rosso, un concorrente scappa e l'avversario lo deve toccare, entrambi saltellando su di un piede. Blu, il contrario. Verde a 4 zampe etc…
Materiale: monete di vario colore.

Il percorso della morte 2

Come sopra con la differenza che il percorso va fatto uno di seguito all'altro recuperando di volta in volta un oggetto in mare da portare in riva. Vince chi recupera tutti gli oggetti nel minor tempo possibile. I perdenti ricevono una secchiata d'acqua bonaria a testa dagli avversari: fattibile a fine di ogni gioco.
Materiale: fischietto, palline di vari colori una per ogni recupero.

Il percorso a ostacoli

Ogni squadra è composta da un secondino e un gruppo di condannati. Il secondino con il fischietto deve guidare i suoi compagni di squadra su di un percorso con ostacoli disposti come in una gimcana.
1 fischio = avanti
3 fischi = a destra
2 fischi = indietro
4 fischi = a sinistra
Vince la squadra che compie il percorso in minor tempo e con meno errori (ogni errore da 10 secondi di penalità).
Materiale: 1 fischietto, 1 benda per ogni partecipante, oggetti vari per creare gli ostacoli nel percorso.

Pallina nel bicchiere

Sistemare una decina di bicchieri pieni d'acqua, di forma e grandezza differenti, su di un tavolino. Il concorrente, ad una distanza di circa 2/3 metri, dovrà lanciare delle palline da ping pong nei bicchieri, e potrà disporre di 3 lanci. I bicchieri avranno punteggi diversi a seconda della loro grandezza. Il gioco può avere una variante con il giocatore bendato.
Materiale: 10 bicchieri di carta numerati, palline da ping pong, bende.

Monete volanti

Sistemare un freesbie per terra. Il concorrente a 2 metri di distanza dovrà lanciare delle monete dentro il freesbie (3 lanci a disposizione).
Materiale: Freesbie, monetine.

Fagioli e cannuccia

Sistemare 2 tavolini distanziati 150 cm l'uno dall'altro con un piattino pieno di fagioli (o lenticchie, o piselli, o chicchi di caffè). I concorrenti dovranno trasportare, aspirando con una cannuccia tenuta in bocca, i fagioli da un tavolino all'altro senza farli cadere per terra. Vince chi trasporta più fagioli in un tempo stabilito. Distribuire, per motivi di igiene, una cannuccia per ciascun concorrente.
Materiale: Fagioli o lenticchie o piselli o chicchi di caffè, cannucce, piattini, tavolo, cronometro.

Tiro ai barattoli

Disporre una decina e/o più barattoli a piramide. Il concorrente dovrà lanciare una palla di gomma piuma (grandezza pallina da tennis), ed avrà a disposizione 3 lanci. I barattoli di colori diversi avranno anche un punteggio diverso. Vince chi totalizza più punti.
Materiale: Barattoli, 3 palline da tennis.

Tiro ai birilli

Stesso principio del tiro ai barattoli. I birilli saranno disposti in posizione bowling. Si hanno 3 palle a disposizione che non verranno lanciate al volo ma tirate lasciandole scivolare per terra.
Materiale: Birilli o bottiglie di plastica piene d'acqua, 3 palline da tennis.

Minibasket da seduto

Il concorrente dovrà lanciare una palla (tipo volley in plastica) dentro un canestro o cestino posto a 2-3 metri di distanza, restando seduto su di una sedia.
Materiale: 1 palla da volley, canestro, sedia.

Candele e turacciolo

Legare una cordicella attorno alla vita di un concorrente e fissare ad un'estremità all'altezza del ginocchio un turacciolo di sughero. Il concorrente dovrà spegnere una candela (posta a terra su di un piattino) con il turacciolo muovendo il bacino. Vince chi spegne la candela nel minor tempo possibile.
Materiale: candela, cordicella, turacciolo, 1 porta candela.

Freccette classico

Tre lanci a disposizione di ciascun concorrente a turno. Chi totalizza il punteggio più alto vince.(3 lanci con 3 freccette per ciascun giocatore).
Materiale: 1 confezione di freccette.

101 GIOCHI DI OGNI GENERE

La pastina di nonna Pina
Ogni squadra riceve un sacchetto di plastica contenente quattro tipi diversi di pastina (anellini, farfalline, tondini..). Al via, tutta la squadra dovrà aprire il sacchetto e iniziare a dividere la pastina nei quattro tipi.

IL "12" /1
Un componente per squadra (di solito ragazza !!) dovrà "disegnare" per aria con il proprio sedere alcuni numeri di telefono.

Il "12" / 2
Ogni squadra ha a propria disposizione due pagine della rubrica telefonica. Al via viene loro consegnata una lista di dieci nominativi contenuti nella rubrica. La squadra deve trovare nel minor tempo possibile il numero di telefono dell'utente.

Galateo…
Un componente per squadra deve scartare una caramella utilizzando forchetta e coltello. Per aumentare la difficoltà della prova si può bendare la persona.

Filo di Arianna
La squadra si dispone in modo da formare una riga. La prima persona ha in mano un cucchiaino da thè che è legato ad uno spago molto lungo. Al via, la persona deve farsi passare il cucchiaino dalle maniche, facendolo entrare da quella destra e uscire da quella sinistra. Si prosegue in questo modo fino a quando il cucchiaino arriva all'ultimo della riga.

Indovina chi?
Ad un componente per squadra viene applicato sulla fronte, grazie ad un elastico, il nome di un personaggio famoso. Egli dovrà individuare nel minor tempo possibile l'identità della persona rivolgendo alla propria squadra domande a cui si potrà rispondere solamente "Si" o "No".

Paesando
Preparate delle domande che riguardano le strade e le vie del vostro paese (o quartiere). Es: come si chiama la prima trasversale a destra di via Pincopallino? Quanti bar ci sono nella piazza Vattalapesca?

Patatone
Un componente della squadra ha appeso sul sedere un piccolo palloncino, mentre l'altro ha appeso alla cintola dei pantaloni una patata completamente ricoperta di stuzzicadenti. Scopo del gioco è quello di far scoppiare nel minor tempo possibile il palloncino.

Zia sarta…
Un componente per squadra ha a propria disposizione un pezzo di stoffa, una forbice, un rotolo di cotone e alcuni bottoni. Scopo del gioco è quello di attaccare in modo saldo il maggior numero possibile di bottoni entro il tempo massimo (5 minuti).

Vicini… vicini…
Un ragazzo e una ragazza per squadra pescheranno da un mazzo un biglietto che indica due parti del corpo (es. mano-mano; orecchio-naso, caviglia-ginocchio); dovranno inserire il biglietto tra queste due parti del corpo senza farlo cadere. Successivamente pescheranno un altro biglietto… Vince la coppia che riesce a tener subito il maggior numero possibile di biglietti. Quando cada un biglietto, il gioco finisce.

Orologiaio
Nel silenzio più assoluto, dopo il via dell'animatore, un componente per squadra deve contare mentalmente un minuto e dire stop quando, a suo avviso, sono passati 60 secondi. Vince chi si avvicina maggiormente e accumula meno secondi di scarto.

Scrittori si nasce
Ogni squadra, avendo a propria disposizione due quotidiani e due forbici, deve ritagliare le parole per formare un piccolo pensiero sul tema indicato dall'animatore (es, L'oratorio feriale).

L'italiano
Un animatore legge una pagina di giornale e la squadra deve riuscire a contare il numero di preposizioni semplici e articolate contenute in esso.

Super beverone
Ogni squadra ha a propria disposizione il bicchiere di una superbevanda (formata da una miriade di ingredienti. Coca, Sprite, ginger, spuma, caffè….). Scopo del gioco è quello di indovinare il maggior numero possibile di ingredienti.

Il paolotone
Preparate delle domande di carattere religioso… Alcune facili, altre difficili… Fatevi, magari, aiutare dal vostro Don….

Visual game al buio
Un componente per squadra, bendato, deve disegnare su un cartellone una cosa, senza utilizzare ne' lettere ne' numeri. La squadra deve indovinare il nome dell'oggetto.

Mimo
Un componente per squadra deve mimare una cosa. La squadra deve indovinarlo.
E' necessario essere originali nella scelta degli oggetti da mimare… elettrodomestici, professioni, titoli di film o di libri.

Il tocco
Una persona, bendata, dovrà indovinare i componenti della propria squadra toccando solamente il naso.

Il volgare…
Consiste in una gara di battute pungenti, ma non volgari tra un animatore e la squadra. L'animatore, indicando una persona, lancia un insulto non volgare (denti da pipistrello..) e la persona dovrà trovare un altro insulto non volgare entro 5 secondi e senza essere volgare. Se una persona supera il tempo massimo o dice volgarità, la squadra perde la gara.

I commessi
Due persone dovranno confezionare un pacchetto utilizzando solamente la mano sinistra. Metteranno la mano destra sulla nuca e lavoreranno solamente con la sinistra… oppure con la bocca, gambe… Avranno a disposizione un foglio di carte da pacco e un pezzo di spago.

Trovarobe
La squadra deve trovare, nel locale dove si sta svolgendo il gioco, il maggior numero di oggetti che iniziano con una determinata lettera indicata dall'animatore.

Scioglilingua
La squadra deve imparare e recitare in maniera esatta un facile scioglilingua.
(SOTTO LE FRESHE FRASCHE AL FRESCO, FISCHIA FRANCESCO). Dopo che l'animatore l' ha ripetuto un po' di volte, ogni componente della squadra avrà la possibilità di recitarlo una volta sola. Viene contato il numero di persone che recita in modo esatto lo scioglilingua.

Calcolatrice
La squadra deve risolvere nel minor tempo possibile tre moltiplicazioni di quattro cifre ciascuna. Per apportare ima variante si possono introdurre anche divisione a tre cifre.

Lettere d'amore
La squadra ha 5 minuti di tempo per scrivere una lettera d'amore ad un proprio educatore. Verrà premiata l'originalità della lettera.

Necrologio
La squadra ha 5 minuti di tempo per scrivere un necrologio ad un proprio responsabile. Verrà premiata l'originalità.

OK, il prezzo è giusto
La prova funziona come il celeberrimo gioco di Iva Zanicchi. Vengono proposti alla squadra quattro prodotti e loro devono indovinarne il prezzo.

Il disegnatore
Un componente per squadra ha a propria disposizione un pezzo di cartoncino e una forbice. Deve riuscire a ritagliare una sagoma che assomigli nel maggior modo possibile a quella che gli viene presentata da un animatore. Il giocatore non può toccare la sagoma originale, ma può solamente vederla.

Proboscide
Un componente per squadra ha propria disposizione una cannuccia. Da un lato del pavimento sono posti alcuni piccoli pezzettini di carta, mentre dall'altro lato è posto un bicchiere. Al via la persona dovrà, movendosi in ginocchio, "aspirare" con la cannuccia i pezzettini di carta e metterli nel bicchiere. I pezzettini devono essere portati solamente con la cannuccia e non possono essere spenti in altro modo.

Cartolina
Due componenti per squadra devono mettersi girati di schiena a pochi cm l'uno dall'altro. Al via l'animatore farà cadere una cartolina e questi dovranno fermarla con il proprio sedere. La prova è superata solamente se la cartolina è fermata con il sedere e non con altre parti del corpo (tipo la schiena).

Orecchie d'oro
La squadra deve indovinare il titolo ed il cantante di una canzone ascoltando solamente gli accordi della chitarra.

Mimo musicale
La squadra (avendo a propria disposizione 15 minuti di tempo) deve mimare la prima strofa, il ritornello e la seconda strofe di "Hanno ucciso l'uomo ragno". Un gruppo di animatori costituisce la "giuria di qualità" che giudicherà i lavori.

Musichiere
Partendo da una parola, la squadra deve dire (a rotazione) una canzone che contiene quella determinata parola. Sentita la parola, la prima squadra canta una canzone contenente la parola, poi (dopo pochi secondi) parte la seconda squadra… si prosegue in questo modo e, poi, si riprende il giro. Quando una squadra non conosce più canzoni viene eliminata.. si procede fin quando rimane una sola squadra. Si possono effettua più manches: parola: SOLE, MARE, AMORE….

Paroliere
L'animatore legge alcune parole tratte casualmente dal testo di una canzone, le squadre devono indovinare titolo e cantante della canzone. Vengono lette sei gruppi di parole (corrispondenti a sei canzone). Vince chi dà più risposte esatte.

A tutto bans…
La squadra deve eseguire un bans, comprensivo di testo e gesti. (Caw-boy Arturo, Conosco un cocomero, Zio Caiman). Una giuria di qualità (composta dagli animatori) giudicherà l'esecuzione ed esprimerà i giudizi in base a volume dell'esecuzione

(volume altissimo !!) e al livello di partecipazione di tutti (tutti devono gridare e fare i gesti).

Mugugnando.. mugugnando…
Un animatore "mugugnare" il testo di alcune canzoni. Vince chi indovina il titolo di più canzoni.

Il calzolaio
Ogni squadra deve formare nel minor tempo possibile una lunga fune utilizzando le stringhe delle proprie scarpe.

Il vocabolario
Ad ogni squadra viene consegnata un foglio che riporta una serie di parole poco comuni (basta cercare sul vocabolario e se ne troveranno tantissime) e dall'altro lato, in modo sparso, le definizioni delle stesse parole. LA squadra deve collegare il termine con la definizione esatta.

1,2… Cip
Un componente per squadra deve contare da 1 a 30, sostituendo i numeri che contengono il 3 o sono multipli di 3 con "cip". Devono contare in questo modo: 1,2,cip,4,5,cip,7,8,cip…. Vince chi completa la sequenza nel minor tempo possibile.

Il pompiere
Un componente della squadra ha legato alla cintura dei pantaloni uno spago con un cucchiaino che arriva quasi a terra. Per terra è posto un lumino acceso, il giocatore deve spegnere il lumino con il cucchiaino.

Slalom infuocato
Per terra è disposta una fila di lumini accesi. Il concorrente deve far compiere uno slalom tra i lumini ad una pallina di ping-pong, spostandola con il solo soffio. Vince chi impiega meno tempo; viene inflitto una penalità di 5 secondi per ogni lumino che viene spento.

Piccoli marinai
Ogni squadra ha a propria disposizione due quotidiani. In soli tre minuti deve essere prodotto il maggior numero possibile di barchette di carte. Verranno considerate valide solamente le barchette complete e perfettamente realizzate.

Chi cerca trova
Un componente per squadra viene bendato, mentre nella stanza dove si gioca viene nascosta una pallina di carta. Al via, seguendo le indicazioni fornite dalla squadra, la persona bendata deve recuperare la pallina nel minor tempo possibile.

L'asilo dei respo

Per questa prova è necessaria realizzare una breve registrazione audio dove i respo incideranno le loro voci, fingendo di essere bambini piccoli. Forniranno dieci indizi per indovinare un oggetto misterioso e tra un indizio ed un altro lasceranno qualche istante di pausa. Si possono preparare gli indizi per scoprire 3 o 4 oggetti misteriosi. Nel momento della prova, alla squadra viene fornito un indizio alla volta;il registratore viene messo in pausa e la squadra può decidere di tentare di indovinare o ascoltare altri indizi. Chi prova ad indovinare e sbaglia, viene eliminato da quella manches. Vince chi indovina più oggetti, utilizzando meno indizi.

L'oroscopo dell'oratorio

Ad ognuno dei 12 segni zodiacali si abbina una persona che sia nata in quel periodo e viene preparata una domanda che la riguarda. La squadra sceglie un segno zodiacale e sente la domanda relativa alla persona nata sotto quel segno. Se indovina la risposta guadagna un punto, altrimenti lo perde. Vince chi ottiene più punti. Le domande devono riguardare la vita privata delle persone.. domande quasi impossibili.

Chi era?

Alla squadra vengono mostrare alcune foto che ritraggono i respo in tenera età
(dagli 0 ai 2 anni). La squadra deve indovinare l'identità delle persone.

Tocca…tocca!

Ad un componente per squadra viene consegnato un sacco della spazzatura che contiene cinque o sei oggetti. La persona, toccando il sacco, deve indovinare gli oggetti nel minor tempo possibile.

Biga

Due componenti della squadra formano una "biga", una specie di seggiola, con le proprie braccia e devono trasportare una terza persona lungo un percorso stabilito. Scopo del gioco è concludere il percorso prestabilita nel minor tempo possibile.

Naturone

Ad ogni squadra viene consegnata un elenco di cose da ricercare: 10 tipi di foglie. bastoncini di ghiacciolo, sacchetti di patatine, formiche vive (mi raccomando vive!),insetti, fiori…. Vince chi trova più cose nel minor tempo possibile.

Mila & Schiro

La squadra, disposta in cerchio, deve realizzare il maggior numero possibile di palleggi a pallavolo senza far cadere la palla.

Il calzolaio

Ogni componente della squadra si toglie la scarpa destra e le mette insieme per creare un mucchio. Al via, partendo da un birillo posto a qualche metro dal mucchio, parte un concorrente, trova la scarpa, la indossa e torna al birillo e parte un'altra persona. Scopo del gioco è recuperare le scarpe nel minor tempo possibile.

Il gallo cedrone
Un componente della squadra sfida un responsabile alla "battaglia dei galli". Ci si dispone accovacciati sulle caviglie e si cerca di buttare a terra l' altre persona, spingendolo con le mani. Si possono usare solamente le mani e non altre parti del corpo.

La mummia
La squadra, avendo a disposizione due rotoli di carta igienica, deve ricoprire da cima a fondo un componente della squadra con la carta igienica.

Acqua siamo noi/1
La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo, che dista alcuni metri da una bottiglia di plastica. Utilizzando un bicchiere che presenta un piccolo foro sul fondo, un giocatore alla volta parte e raggiunge la bottiglia, versa il contenuto del bicchiere e torna indietro; parte un'altra persona. Scopo del gioco è riempire la bottiglia nel minor tempo possibile.

Acqua siamo noi/2
La prova è simile a quella precedente. La variate è costituita dal fatto che la persona si muove a gattoni dal birillo alla bottiglia e porta il bicchiere appesa al collo tramite uno spago.

Il filmone
Alla squadra viene consegnato un foglio che riporta il nome di 6 attori; per ciascuno di essi deve essere indicato, nel minor tempo possibile, il nome di tre film.

La mela del peccato
In una bacinella d'acqua viene posta una mela. Un componente della squadra, con le mani legate dietro la schiena, deve recuperare con la bocca la mela nel minor tempo possibile.

I carcerati
La squadra si dispone in riga e ha a propria disposizione un lungo spago. Al via, il primo passa lo spago attorno alle due caviglie e passa il filo al secondo che fa altrettanto. Scopo del gioco è legare tutte le caviglie nel minor tempo possibile.

Canta… maleducato!!
Ad ogni componente della squadra viene dato un pezzo di cioccolato o una merendina (meglio se schifosa) e con la bocca piena deve cantare una canzone indicata dal respo. Viene apprezzata la bravura e … la simpatia!

Scoppia scoppia
Un componente della squadra ha legato al proprio piede, con uno spago, un palloncino e sfida una persona di un'altra squadra. Al via, deve tentare di scoppiare il palloncino dell'altra persona.

Abbatti il birillo
Su una panca sono disposti una decina di birilli e, a qualche metro dalla panca, un birillo. La squadra si dispone in fila indiana dietro al birillo e, tirando uno alla volta, deve abbattere il maggior numero possibile di birilli nel tempo massimo.

Hula Hop
Un componente della squadra deve "muovere" l'hula – hop per il maggior tempo possibile senza farlo cadere per terra.

Mille pezzi
La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo e, ad alcuni metri da questo, è posta una busta che contiene i pezzi di un immagine. Al via una persona parte, arriva alla busta e prende un pezzo; quando torna al birillo, parte un'altra persona. Mentre si corre per recuperare i pezzi, il resto della squadra inizia a ricostruire l'immagine. Scopo del gioco è ricostruire l'immagine nel minor tempo possibile.

Titanic
La prova è simile a quella precedente, ma invece di recuperare pezzi di immagine, i componenti della squadra recuperano dalla busta alcuni pezzi di nastro. Scopo del gioco è quello di costruire, nel tempo consentito, la fune più lungo.

A corpo libero
I componenti della squadra, sdraiandosi per terra, devono costruire con i propri corpi la parola che viene suggerita dall'animatore.

Ping-pong calciato
Un componente della squadra si dispone a qualche metro da due birilli, posti a distanza di circa 30 cm, che costituiscono la porta dove bisogna segnare i goal. Al via, con il suo soffio, il giocatore dovrà tentare di fare goal con una pallina da ping-pong.

La gara del cucchiaio
Nel locale viene creato un piccolo percorso che un componente della squadra deve percorrere nel minor tempo possibile, tenendo in bocca un cucchiaio che contiene una pallina da ping-pong. Ogni volta che la pallina cade per terra, è necessario riprendere da capo il percorso.

NBA
La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo, posto a pochi metri da un canestro (va bene anche un cestino). Al via, lanciando uno alla volta, la squadra deve cercare di fare il numero maggiori di canestri.

Occhio alla vista
Alla squadra viene fatto visionare un breve spezzone tratto da un film (oppure una breve scenetta). Terminata la rappresentazione vengono fatte alcune domande su

quanto visto: colori vesti, battute, scenografie. Sarà premiato lo spirito di osservazione.

I pompieri 2

Si dispongono in fila indiana una decina di lumini accesi. A circa 40 cm di distanza si tira una linea parallela a quella dei lumini. Al via, due componenti della squadra, formando una "carriola", si muoveranno dietro la linea. Mentre la carriola si muove, il giocatore che sta sotto cercherà di spegnere i lumini con il proprio soffio. Attenzione c'è un tempo massimo di 45 secondi, terminato il quale, la coppia si deve fermare anche se non è arrivata alla fine del percorso. Scopo del gioco è spegnere il maggior numero possibile di lumini nel minor tempo possibile.

La vecchia fattoria

La squadra si dispone in modo da formare una riga. Il primo giocatore dice il nome di un animale, il secondo ripete il nome detto dal primo e ne aggiunge un altro; il terzo ripete i nomi detti dai due in precedenza e ne aggiunge un altro. Si prosegue in questo modo fino alla fine. Ogni volta che un giocatore sbaglia, si riparte dall'inizio.

Super-cassetta

Per questa prova è necessario creare una musicassetta che riporta in rapida successione alcuni spezzoni (5.10 secondi) di famose canzoni. La squadra, sentita la cassetta, deve indovinare il titolo ed il cantante della canzone.

La zucchecchiera

Vengono preparati 6 bicchieri di acqua che contengono una diversa concentrazione di zucchero. Un componente per squadra deve mettere in ordine i bicchieri da quello che contiene meno zucchero a quello che ne contiene di più.

La mela del peccato

Due componenti per squadra, in ginocchio, tenendo le mani dietro la schiena, devono mangiare una mela appesa ad uno spago e sorretta da un animatore. Utilizzando solamente la bocca, devono mangiare la quantità maggiore di mela entro il tempo massimo.

Staffetta vestita

La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo. Al via, il primo della fila indosserà una casacchina colorata, un cappellino e una sciarpa. Dopo aver indossato, tutti i tre indumenti li toglie e li passa, come in una staffetta, a quello dopo. Vince chi completa la staffetta nel minor tempo possibile.

Il giornalista...canta

Un componente della squadra deve cantare un articolo di giornale con la melodia di una canzone conosciuta (potrebbe essere quella dell'oratorio feriale !!). Verranno apprezzati gli sforzi.

Gomitolandia
Alla squadra viene consegnata una matassa composta da fili di quattro colori diversi tutti attorcigliati. Bisogna dividere i fili dei quattro differenti colori.

Teledipendenti
La squadra ha 5 minuti per preparare il mimo di una delle tante pubblicità che affollano la nostra televisione.

La zingara
La prova si ispira al celeberrimo programma televisivo. Vengono preparate sei carte coperte, di cui una è la donna di picche. Un componente per squadra sceglie una carte e, se non si tratta della "luna nera" (donna di picche) deve concludere il proverbio che viene iniziato dalla zingara che conduce il gioco. Se risponde in maniera esatta, guadagna un punto e può decidere se fermarsi o pescare un'altra carta. Se sbaglia il proverbio, deve necessariamente pescare un'altra carta. Vince chi ottiene una quantità maggiore di punti.

Entrapment
La prova si ispira all'omonimo film. E' necessario tendere per il locale dove si svolge il gioco un fitto groviglio di spaghi di varie altezze e livelli. Bisogna far attenzione a lasciare spazi attraverso cui le persone si possono infilare. Una persona, bendata, dovrà passare nel minor tempo possibile da una parte all'altra del campo, senza toccare i fili e seguendo le istruzioni di un suo compagno di squadra. Ogni volta che viene toccato un filo, viene attribuita una penalità di 5 secondi.

"SI" o "NO"
Un componente per squadra dovrà rispondere alle domande rivoltagli dall'animatore utilizzando solamente "si" o "no", ma rispondendo il contrario rispetto alla verità (Esempio: Il Don è sposato? Si. Milano è in Lombardia? No. L'Italia è in America? SI). Le domande devono avere un ritmo incalzante e la persone ha a disposizione solamente 5 secondi per rispondere.

Saltinmente
Ogni squadra ha un foglio dove sono indicate diverse categorie (es. fiumi, città. Personaggi famosi, verdure, calciatori, artisti….). L'animatore indica una lettera e la squadra deve indicare per ogni categoria un nome che inizia con la lettera indicata.

Controllori di volo
Ogni squadra deve realizzare in 5 minuti un aeroplano di carta. Vince la squadra il cui aeroplano riesce a volare per un tratto maggiore di strada.

Non parlo…
Un componente della squadra deve "leggere" con l'alfabeto muto un articolo di giornale. La squadra, al termine del tempo considerato, deve illustrare tutto quello che ha capito.

Mister e Miss finezza
Non sarà una prova fine, ma bella: una gara di rutti. Un bel bicchiere di coca gelata e via con la fantasia. Verranno premiati i rutti più potenti ed originali.

Il barbiere
Un componente per squadra deve "fare la barba" con una lametta ad un palloncino ricoperto di schiuma da barba.

Il castellano
Due componenti per squadra devono cercare di costruire un castello con le carte.

Il tiratore scelto
Un componente per squadra deve cercare di beccare con un elastico un oggetto posto ad alcuni metri di distanza.

La bilancia
La squadra deve cercare di indovinare il peso di un oggetto.

Il traghettatore
Un animatore si sdraia per terra e la squadra deve cercare di sollevarlo trasportarlo per alcuni metri.

Do you speak english?
Un componente per squadra deve descrivere in inglese una fotografia che gli viene proposta da un animatore.

7 E ½
Celeberrimo gioco per due squadra. Scopo del gioco è avvicinarsi al 7 e ½ senza superarlo. Le carte mantengono il proprio valore, mentre le figure valgono 0,5. Ad ogni squadra viene distribuita una carta e questa dovrà decidere se prenderne un'altra o fermarsi. Quando tutti hanno terminato di prendere le carte, si svelano i risultati: vince chi si è avvicinato maggiormente al 7 e ½ senza superarlo.

I pompieri 3
Un componente per squadra deve spegnere un lumino (posto ad alcuni metri da lui) con una pistola d'acqua.

Il tiratore scelto 2
Un componente per squadra deve far scoppiare un palloncino (posto ad alcuni metri) utilizzandolo delle freccette.

L'Egitto
La squadra deve realizzare la piramide umana più grande possibile.

Vocabolario…al contrario
Un componente per squadra deve dire l'alfabeto al contrario senza commettere errori.

Naturando
Utilizzando gli elementi che la nature offre (rami, bastoncini, foglie, sassi,,), la squadra deve ricostruire una barchetta. Verrà apprezzata l'originalità.

Poliglotto
Alla squadra viene consegnato un foglio che contiene cinque parole tradotte in cinque lingue differenti (italiano, inglese, francese, tedesco, spagnolo e latino). Le 25 parole sono indicate in ordine sparso per il foglio. La squadra deve indovinare a quale lingua appartengono le differenti parole.

Educazione artistica
Alla squadra viene consegnata un foglio che riporta da un lato una serie di monumenti o opere d'arte e dall'altro l'elenco delle città in cui si trovano queste bellezze artistiche. Bisogna abbinare in maniera esatta le città e le opere d'arte.

Telefono senza fili
Classico gioco da asilo.. LA squadra si dispone in cerchio e l'animatore legge una frase al primo che dovrà ripeterla al secondo, il quale la leggerà al terzo. Alla fine, l'ultimo dirà la frase. Il segreto del gioco sta nel proporre frase complesse da ricordare.

L'autografo
Prova da realizzare all'esterno in un posto molto frequentato. La squadra deve trovare una persona che gli faccia una firma sulla mano.

Poetando
Prova esterna per luogo frequentato. La squadra deve trovare una persona disposta ad andare da un animatore e leggere una poesia. Se volete essere cattivi, si può richiedere una persona straniera (magari giapponese !!).

GIOCHI CON AMBIENTAZIONE

Asterix ed Obelix

Ambientazione

Le truppe dei romani sono riusciti a conquistare tutto il territorio della Gallia, fatta eccezione di un piccolo villaggio che riesce a resistere grazie alla grande forza che ricavano dalla pozione che viene preparata dal druido Panoramix. I romani, compreso il punto di forza dei galli, riescono a rapire il druido del villaggio e lo mettono in un carcere difeso da 6 centurioni romani.

Svolgimento

Le squadre rappresentano un gruppo di galli, capeggiati da Asterix ed Obelix, che hanno come scopo quello di liberare Panoramix. Sapendo che senza pozione magica non riusciranno mai a sconfiggere i romani, si mettono alla ricerca degli altri sei druidi che abitano in Gallia. La squadra cerca nel campo di gioco uno dei druidi; quando lo hanno trovato, il druido propone loro una breve prova per verificare il valore e le capacita dei galli. Se superano la prova in modo ottimo, ottengono 6 punti di forza. Se la superano in modo buono, 4 punti; in modo sufficiente, solamente 2 punti. Terminata la prova, il druido consegna un foglio indicante i punti-forza conquistati e la squadra si reca subito alla prigione per sfidare le 6 guardie che sorvegliano Panoramix.

I combattimenti avvengono nel seguente modo: ogni guerriero romano parte con dei punti di forza di base (il primo ed il secondo hanno 4 punti, il terzo ed il quarto 6 punti ed il quinto ed il sesto 7 punti) a cui vanno sommati i punti di forza che ottengono da un lancio di dadi (serve un dado di grosse dimensioni di gommapiuma o di cartone); i galli sommano ai punti ottenuti dalla prova, quelli realizzati con il dado. Chi ottiene il maggior risultato, vince. Ad esempio, il primo soldato ha 4 punti, lancia al dato fa 6: ottiene in totale 10. I galli hanno ottenuto 4 con le prove, lanciano il dado 5, tale 9. Vincono i romani. Anche se la squadra non riesce a sconfiggere il romano, la volta dopo dovrà sfidare il romano "successivo". (Esempio: anche se la squadra non riesce a sconfiggere il secondo romano con forza 4, la volte dopo combatterà contro il terzo romano con forza 6).

Le squadre non possono ritornare da un saggio che hanno precedentemente visitato.

Non è possibile recarsi da due saggi in maniera consecutiva senza effettuare il combattimento. Vince la squadra che riesce a sconfiggere il maggior numero di romani nel minor tempo possibile

Cartoonia

Ambientazione

Maverik, un cattivissimo avvocato, desideroso di trasformare Cartoonia in un villaggio turistico, è riuscito ad avvelenare tutti i cartoni animati. Questi giacciono a terra privi si senso, ma esiste un modo per svegliarli: ascoltando la propria sigla televisiva, il cartone si sveglia e riacquista tutte le sue forze. Solamente la forza di tutti i 6 cartoni animati che abitano a Cartooonia, può sconfiggere il terribile avvocato.

Svolgimento

Ogni squadra rappresenta un gruppo di bambini che vuole salvare i propri eroi preferiti dalla distruzione. Catapultati a Cartoonia, possono contare sull'aiuto dell'unico cartone animato che, grazie alla sua capacità di volare, è riuscito a sfuggire al veleno dell'avvocato: Peter Pan. Le squadre si recano da Peter Pan (che vola in giro all'interno del campo), il quale consegna alla squadra il testo di una sigla di un cartone. Il gruppo deve girare nel campo per trovare il luogo dove giace a terra il cartone animato di cui possiedono la sigla. Quando trovano un cartone animato cantano la sigla di cui possiedono il testo. Se la squadra non possiede la sigla giusta, il cartone animato non si sveglia e il gruppo riparte per cercare un altro cartone. Se la squadra possiede la sigla giusta, il cartone si sveglia dal torpore in cui era caduto; propone alla squadra una breve prova per verificare che abbiano effettivamente buone intenzioni. Dopo aver superato la prova, il cartone animato firma il foglio che contiene il testo della sigla; solamente, allora, e non prima, il gruppo può ritornare da Peter Pan che consegna il testo di un'altra sigla (importante: Peter Pan può consegnare una solo sigla alla volta). Il gioco non è così semplice, poiché il terribile avvocato Maverik è venuto a conoscenza della presenza di gruppi di bambini all'interno del territorio di Cartoonia e decide di ostacolare la loro azione. L'avvocato Maverik decide di rapire alcuni componenti delle squadre; arriva all'improvviso e solleva di peso, un componente della squadra e lo rapisce. La squadra (prima di riprendere il gioco) deve trovare la prigione dove Maverik rinchiude i ragazzi rapiti; per liberare i propri compagni devono superare la prova che viene proposta dal carceriere (che rappresenta la cauzione).

Il gioco termina quando una squadra riesce a svegliare tutti i cartoni animati e con i 6 fogli, contenenti le sigle, firmati dei cartoni, riesce a catturare il cattivo Maverik.

N.B.

Per la buona riuscita del gioco è necessario curare bene l'ambientazione. Consigliamo di scegliere 6 cartoni animati conosciuti dai ragazzi (Pokemon, Dragon Ball, Rossana), di realizzare una cassetta contenenti parti delle sigle di questi cartoni (da ascoltare e soprattutto cantare insieme… a squarciagola) e di trovare dei costumi e travestimenti per gli animatori che rappresentano i cartoni animati scelti.

Ulisse

Ambientazione

Il prode Ulisse dopo 10 anni di guerra combattuta sotto le mura di Ilio può finalmente far ritorno a casa all'amata Itaca. Il viaggio di ritorno sarà funestato ed ostacolato da una serie di incontri di certo non piacevoli…. A vegliare sul suo viaggio, c'è naturalmente il potentissimo e onnipotente Zeus che dall'alto dell'Olimpo impone il suo valore agli uomini e agli dei…

Svolgimento

Ognuno delle squadre rappresenta Ulisse e i suoi compagni, impegnati nel viaggio di rientro verso Itaca. Ogni gruppo di ragazzi possiede una cartina differente che indica il percorso che deve tassativamente seguire per arrivare ad Itaca. Le tappe sono sei e ogni squadra le dovrà affrontare con un ordine differente: SIRENE, POLIFEMO, CIRCE, LA DISCESA NELL'ADE, NAUSICA, SCILLA E CARIDDI. Seguendo l'ordine definito nella mappa, la squadra cercherà nel campo da gioco il primo personaggio, il quale li sottoporrà ad una breve prova. Superata la prova, la squadra può intraprendere la ricerca del personaggio successivo. Quando la squadra ha visitato tutti i personaggi (che firmeranno la cartina come segno del supermento della prova), si potrà iniziare la ricerca degli ultimi personaggi: I PROCI. Quando saranno individuati e saranno sconfitti con la prova che verrà da loro proposta, la squadra avrà vinto il gioco.

Il normale svolgimento del gioco, però, sarà frequentemente interrotto da una presenza bizzarra ed esigente: la voce di Zeus. Zeus, un animatore adeguatamente abbigliato, si troverà in un posto che gli permette di vedere tutto il campo (può salire su un balcone e su di un albero) e sarà dotato di un megafono (o microfono) che si sente in tutto il campo di gioco. A suo piace, durante il gioco, chiamerà una squadra e questa avrà 30 secondi di tempo per correre da Zeus. Deve interrompere qualsiasi cosa sta facendo (anche se è impegnata in una prova !!) e corre da Zeus. Egli richiederà alle squadre cose differenti e strane che hanno come unica funzione quella di far perdere tempo. Se la squadra è arrivata in ritardo da Zeus (dopo 30 secondi), la perdita di tempo che subirà sarà maggiore. Zeus potrà chiedere di cantare una canzone, di formare una parola sul prato utilizzando i corpi dei componenti delle squadre, di portargli qualcosa presente nel campo… qualsiasi cosa, cioè, che faccia perdere tempo. Sarà bello vedere le squadre che si precipitano col fiatone ai piedi di Zeus.

I sei personaggi:

SIRENE: tentano di incantare Ulisse con il loro canto

La squadra deve indovinare il titolo ed il cantante di una canzone ascoltando solamente gli accordi della chitarra.

POLIFEMO: Ulisse scappa dalla grotta appeso ai montoni. La squadra deve effettuare un percorso – staffetta rivivendo la fuga di Ulisse. I giocatori si dividono a coppie: uno porterà in spalla l'altro.

CIRCE: E' una maga potente che produce filtri d'amore ogni squadra ha a propria disposizione il bicchiere di una superbevanda (formata da una miriade di ingredienti. Coca, Sprite, ginger, spuma, caffè….). Scopo del gioco è quello di indovinare il maggior numero possibile di ingredienti.

DISCESA NELL'ADE: Ulisse incontra molti spiriti di cui non conosce l'identità alla squadra vengono mostrare alcune foto che ritraggono i respo in tenera età (dagli 0 ai 2 anni). La squadra deve indovinare l'identità delle persone

NAUSICA: Ulisse è sedotto dalla bellezza della figlia del re Alcino Un componente della squadra, bendato, deve indovinare l'identità delle ragazze della squadra tastandone la caviglia.

SCILLA E CARIDDI: Sono due tremendi mostri marini. La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo, che dista alcuni metri da una bottiglia di plastica. Utilizzando un bicchiere che presenta un piccolo foro sul fondo, un giocatore alla volta parte e raggiunge la bottiglia, versa il contenuto del bicchiere e torna indietro; parte un'altra persona. Scopo del gioco è riempire la bottiglia nel minor tempo possibile.

Cuori ribelli

Ambientazione

Tra le grandi distese americane esistono alcune miniere contenenti quantità ingenti di oro. Lo Stato del Colorado decide di assegnare 6 di queste miniere mediante un appalto. Le squadre rappresentano gruppi di minatori che cercano di ottenere il controllo delle miniere.

Svolgimento

Nel campo di giochi sono posizionate le sei miniere (ognuna controllata da un funzionario dello Stato) e lo studio del notaio Mc Fire. Le squadre girano nel campo di gioco cercando le miniere. Quando un gruppo trova una miniera non ancora visitata da nessun'altra squadra, esegue la prova che gli viene proposta dal funzionario dello Stato e ottiene il certificato di proprietà della miniera (che porta l'indicazione del numero della miniera e dell'ora in cui è stata conquistata). La squadra deve, poi, recarsi dal notaio per far registrare l'acquisto della proprietà. Se, invece, la squadra trova una miniera già visitata da un'altra squadra, esegue la prova: se realizza un risultato migliore di quello ottenuto dalla squadra precedente, ottiene la proprietà della miniera ed il rispettivo certificato (che deve essere portato dal notaio); se realizza un risultato inferiore, la proprietà non cambia e rimane della squadra che l'aveva ottenuta in precedenza. Le squadre possono muoversi liberamente nel campo e ripetere le varie prove proposte nelle miniera per un numero illimitato di volte (l'unico limite è costituito dal fatto che non si può eseguire la stessa prova due volte di fila!). Nello "studio" del notaio è posizionato un grande cartellone (aggiornato dal notaio stesso) che indica il nome dei proprietari delle miniere; le squadre consultando questa tabella possono scoprire quali miniere sono riuscite a conquistare e quali invece hanno perso. Il gioco è a tempo (durata consigliata un'ora e mezza). Vince chi alla fine del gioco possiede più miniere (fanno fede i certificati depositati dal notaio; se una squadra ha ottenuto il certificato di proprietà, ma non l'ha deposto dal notaio, il passaggio di proprietà non è avvenuto).

PROVE PER IL GIOCO

Miniera 1: in un tempo max di 5 minuti realizzare la squadra, disposta in cerchio, realizza il maggior numero possibile di passaggi.

Miniera 2: In 3 minuti i componenti della squadra devono ripetere il maggior numero possibile di volte uno scioglilingua.

Miniera 3: I componenti della squadra devono realizzare nel minor tempo possibili un percorso a staffetta realizzato con le "bighe" (due ragazzi costruiscono una "sedia" con le braccia per il terzo)

Miniera 4: I componenti della squadra devono recuperare e indossare (con stringhe) la propria scarpa destra, posizionata in un gruppo, nel minor tempo possibile.

Miniera 5: I componenti delle squadre devono legarsi tutti i piedi mediante uno spago nel minor tempo possibile.

Miniera 6. Tempo max 5 minuti. Vince chi realizza più canestri.

G.P. 2001

Ambientazione

Ogni squadra rappresenta un team di "Formula 1"impegnato nel preparare la vettura ideale per vincere ogni competizione. Non solo sono devono assistere il pilota durante le prove, ma devono anche riuscire ad assemblare la macchina migliore.

Svolgimento

Al centro del campo di gioco vengono allestiti i due tracciati per le due gare di Formula 1. Mediante nastri e birilli, vengono evidenziati i percorsi su cui si sfideranno i bolidi. All'inizio del gioco, ogni squadra sceglie uno dei due tracciati ed effettua il giro di qualificazione che si svolge secondo le seguenti modalità: due persone facendo la "carriola" compiono metà giro, mentre un'altra coppia (a metà del percorso) gli da il cambio e completano il circuito. Il giudice del percorso rileva il tempo ottenuto e lo segna su un grande cartellone, posto nei pressi della pista. Scopo del gioco è quello di migliorare il tempo realizzato, in modo da ottenere il primo posto nelle qualificazioni e vincere, in questo modo, il gioco. Per migliorare le proprie prestazioni è necessario acquistare nuovi pezzi di ricambio per la propria vettura. Ogni squadra deve visitare gli stand dei sei sponsor e con i dollari ottenuti potrà effettuare gli acquisti presso l'officina. Un gruppo si reca da uno sponsor e il direttore gli sottopone una breve prova; se viene superata in modo ottimo ottiene 100 $, in modo buono 50$, in modo sufficiente 25 $; successivamente deve recarsi obbligatoriamente presso l'officina dei circuiti dove potrà acquistare diversi pezzi di ricambio (i prezzi sono contenuti nei listini allegato al file). Ogni pezzo di ricambio acquistato corrisponde ad un guadagno di tempo durante le qualificazioni, secondo le modalità presentate nella tabella allegate al file. Ad esempio, i freni in carbonio costano 150 $ e diminuiscono di 4" il tempo ottenuto durante le qualificazioni. Dopo gli acquisti, la squadra si recherà presso uno dei due circuiti e svolgerà le qualificazioni secondo le stesse modalità adottate all'inizio del gioco. Al tempo ottenuto, verranno sottratti i secondi guadagnati grazie ai pezzi di ricambio acquistati. Dopo la gara, la squadra potrà recarsi presso un altro stand – sponsor. Il gioco prosegue in questo modo fino allo scadere del tempo. E' importante tenere presente che ogni squadra può visitare al massimo due volte lo stesso stand, ma per ritornarvi deve essere prima andata in tutti gli altri. Dopo essere andata ad uno stand, deve obbligatoriamente acquistare qualcosa in officina (ma può anche non spendere tutti i $ accumulati) ed effettuare il giro di qualifica.

I percorsi di gara sono due e al termine del gioco verranno attribuiti per ognuno dei circuiti 10 punti a chi è arrivato primo, 8 al secondo, 6 al terzo e 4 al quarto. Vince chi ottiene più punti. Ogni squadra, quindi, deve gareggiare su entrambi i circuiti e non può concentrarsi su uno solo di questi.

Sponsor

Levissima

La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo, che dista alcuni metri da una bottiglia di plastica. Utilizzando un bicchiere che presenta un piccolo foro sul fondo, un giocatore alla volta parte e raggiunge la bottiglia, versa il contenuto del bicchiere e torna indietro; parte un'altra persona. Scopo del gioco è riempire la bottiglia nel minor tempo possibile.

Valleverde

Ogni componente della squadra si toglie la scarpa destra e le mette insieme per creare un mucchio. Al via, partendo da un birillo posto a qualche metro dal mucchio, parte un concorrente, trova la scarpa, la indossa e torna al birillo e parte un'altra persona. Scopo del gioco è recuperare le scarpe nel minor tempo possibile.

Sony
Per questa prova è necessario creare una musicassetta che riporta in rapida successione alcuni spezzoni (5.10 secondi) di famose canzoni. La squadra, sentita la cassetta, deve indovinare il titolo ed il cantante della canzone.

Marlboro
Per terra è disposta una fila di lumini accesi. Il concorrente deve far compiere uno slalom tra i lumini ad una pallina di ping-pong, spostandola con il solo soffio. Vince chi impiega meno tempo; viene inflitta una penalità di 5 secondi per ogni lumino che viene spento.

Azienda promozione turismo Egitto
La squadra deve realizzare la piramide umana più grande possibile.

Tic - Tac
Vengono preparati 6 bicchieri di acqua che contengono una diversa concentrazione di zucchero. Un componente per squadra deve mettere in ordine i bicchieri da quello che contiene meno zucchero a quello che ne contiene di più.

La corsa dei cavalli

Ambientazione
E' emozionante assistere ad una gara di cavalli ed è altrettanto emozionante sfidare il destino puntando il proprio denaro sugli esiti di questa competizione. Con un salto nel tempo le squadre finiscono nel far-west e partecipano a queste gare di puledri.

Svolgimento
Ogni squadra rappresenta un gruppo di abitanti del far west che vogliono aumentare a dismisura le proprie ricchezze. Il gioco si svolge in due momenti: nel primo momento le squadre sono impegnate a recuperare il denaro, successivamente giocheranno i dollari guadagnati nella corsa dei cavalli. Nella prima fase ogni squadra dovrà visitare sei punti della città dove avrà la possibilità di guadagnare denaro. In tali posti troverà un personaggio che proporrà loro una prova di abilità; se la squadra la supera in modo ottimo otterrà 100 $, in modo buono 50$ e in modo sufficiente 25 $. Ogni squadra deve visitare i sei luoghi seguendo l'ordine che maggiormente preferisce. Chi finisce per primo questa fase e arriva allo stadio dove si svolgono le gare dei cavalli ottiene un bonus di 50$. Nella seconda parte del gioco si svolgono due gare tra quattro cavalli di razza. Ogni squadra è obbligata ad effettuare una puntata a tutte le due gare; potrà decidere liberamente quanto puntare (un minimo di 30 e al massimo tutto il suo patrimonio). Le squadre fanno le loro puntate in modo segreto senza rivelarle alle altre squadre. Raccolte le scommesse inizia le gare. I cavalli, costituiti da una coppia di animatori (uno in spalletta dell'altro), sono disposti sulla linea di partenza. Il primo cavallo tira un grande dado (magari di gommapiuma) e avanza in modo proporzionale al risultato ottenuto; anche gli altri cavalli fanno altrettanto fino a quando tutti hanno tirato due volte. In base all'ordine di arrivo vengono pagate le scommesse. Chi aveva puntato sul cavallo che ha vinto, ottiene tre volte tanto quanto aveva scommesso. Chi aveva puntato sul cavallo che è arrivato secondo, ottiene il doppio della posta giocato. Chi ha puntato sui cavalli che sono arrivati terzi e quarti non guadagnano nulla. Terminata la prima gara, si rendono pubblici i risultati e si distribuisce il denaro conquistato. Successivamente si svolge con le stesse modalità la seconda gara di cavalli. Vince chi alla fine delle due gare possiede la quantità maggiore di dollari.

Sei luoghi della città

Il cinematografo

Alla squadra viene fatto visionare un breve spezzone tratto da un film (oppure una breve scenetta). Terminata la rappresentazione vengono fatte alcune domande su quanto visto: colori vesti, battute, scenografie. Sarà premiato lo spirito di osservazione.

Il telegrafo

Classico gioco da asilo.. LA squadra si dispone in cerchio e l'animatore legge una frase al primo che dovrà ripeterla al secondo, il quale la leggerà al terzo. Alla fine, l'ultimo dirà la frase. Il segreto del gioco sta nel proporre frase complesse da ricordare.

Il saloon

Vengono preparati 6 bicchieri di acqua che contengono una diversa concentrazione di zucchero. Un componente per squadra deve mettere in ordine i bicchieri da quello che contiene meno zucchero a quello che ne contiene di più.

Il pozzo

Un componente per squadra deve spegnere un lumino (posto ad alcuni metri da lui) con una pistola d'acqua.

L'emporio

La prova funziona come il celeberrimo gioco di Iva Zanicchi. Vengono proposti alla squadra quattro prodotti e loro devono indovinarne il prezzo.

La sarta

La squadra si dispone in fila indiana dietro ad un birillo. Al via, il primo della fila indosserà una casacchina colorata, un cappellino e una sciarpa. Dopo aver indossato, tutti i tre indumenti li toglie e li passa, come in una staffetta, a quello dopo. Vince chi completa la staffetta nel minor tempo possibile.

La maledizione della mummia

Ambientazione

Nel deserto egiziano viene scoperta una grandissima piramide di cui non si era neppure informati dell'esistenza. Un gruppo di archeologi, entrati nella piramide per esplorare la costruzione, si imbattono in una terribile mummia che vuole uccidere i profanatori della sua tomba. Per far addormentare la mummia è necessario recuperare i sei diamanti, custoditi dalle sei maggiori divinità egiziane che vivono nella piramide….

Svolgimento

Le squadre devono riuscire a recuperare i sei diamanti custoditi dalle divinità egiziane per riuscire ad addormentare la mummia. Questi dei non sono disposti ad aiutare gratuitamente gli umani, ma vogliono essere ripagati con dei talismani.. Le squadre devono girare nel campo di gioco dove sono stati precedentemente sparpagliati circa 300 talismani (possono essere piccoli bastoncini – tipo quelli del ghiaccio, acquistabili a prezzi bassissimi – pezzettini di legno o anche ritagli di giornale o di cartoncini).

Dopo aver raccolto un po' di talismani le squadre si mettono alla ricerca delle divinità; esse devono stare sempre all'erta perché contemporaneamente anche le divinità sono sulle loro tracce e li inseguono. Gli dei egizi, però, sono particolarmente esigenti e permalosi… ognuno di loro esige una quantità di talismani differenti e diventa molto irascibile nel caso in cui gli archeologi non possiedono la quantità di talismani necessari. Qualora una squadra incontri una divinità e similmente qualora una divinità "catturi" una squadra si possono verificare due casi… Se la squadra possiede il numero di talismani richiesto dalla divinità, essa consegna il suo diamante. Se, invece, la squadra non possiede il numero necessario, la divinità, in preda all'ira, infligge al gruppo una grande penitenza.

Vince il gioco la squadra che, nel minor tempo possibile, riesce a conquistare i sei diamanti e portarli alla mummia.

DIVINITÀ **–** pene inflitte qualora le squadre non abbiano il n° di talisman tra ( )

1. **Osiride**: spalma sulle labbra dei concorrenti spicchi di olio (30 basto)
2. **Iside**: insegna alle squadre a fare dei facili origami (18 basto)
3. **Amon Ra**: la squadra deve camminare con le sole calze sui ceci (5 basto)
4. **Seth**: un componente deve essere completamente rivestito da carta igienica (12)
5. **Bastet**: la squadra deve costruire una barca utilizzando ciò che offre la natura (erba, sassi, legni) (8)
6. **Anubi**: la divinità dipinge con pennarelli indelebili la faccia dei concorrenti, (8)

NOTA BENE

Una stessa divinità può infliggere più volte la punizione alla stessa squadra (se questa ritorna dalla divinità o viene fermata da essa e non possiede il numero di talismani necessari).

Sarabanda

Gioco sulla musica, liberamente ispirato dall'omonimo programma televisivo. Le squadre si sfidano grazie a sei differenti prove di tipo musicale; la squadre vincitrice della prova ottiene 20 $, la seconda 15 $, la terza 10 $ e l'ultima 5 $. Vince chi al termine del gioco accumula più denaro.

1. La squadra deve indovinare il titolo ed il cantante di una canzone ascoltando solamente gli accordi della chitarra. Vince chi indovina più canzoni.
2. La squadra (avendo a propria disposizione 15 minuti di tempo) deve mimare la prima strofa, il ritornello e la seconda strofe di "Hanno ucciso l'uomo ragno". Un gruppo di animatori costituisce la "giuria di qualità" che giudicherà i lavori.
3. Partendo da una parola, la squadra deve dire (a rotazione) una canzone che contiene quella determinata parola. Sentita la parola, la prima squadra canta una canzone contenente la parola, poi (dopo pochi secondi) parte la seconda squadra… si prosegue in questo modo e, poi, si riprende il giro. Quando una squadra non conosce più canzoni viene eliminata.. si procede fin quando rimane una sola squadra. Si possono effettua più manches: parola: SOLE, MARE, AMORE….
4. L'animatore legge alcune parole tratte casualmente dal testo di una canzone, le squadre devono indovinare titolo e cantante della canzone. Vengono lette sei gruppi di parole (corrispondenti a sei canzone). Vince chi dà più risposte esatte.
5. La squadra deve eseguire un bans, comprensivo di testo e gesti. (Caw-boy Arturo, Conosco un cocomero, Zio caiman…). Una giuria di qualità (composta dagli animatori) giudicherà l'esecuzione ed esprimerà i giudizi in base a volume dell'esecuzione (volume altissimo !!) e al livello di partecipazione di tutti (tutti devono gridare e fare i gesti).
6. Un animatore "mugugnare" il testo di alcune canzoni. Vince chi indovina il titolo di più canzoni.

Il tranquillo scorrere del gioco sarà interrotto da alcuni momenti imprevisti. Tra una prova e l'altra il conduttore entrerà a sorte da un'urna il nome di una squadra. Questo gruppo ha la possibilità di raddoppiare o perdere parte del proprio patrimonio; deve scegliere quanto puntare (un minimo di 5 $), se sarà in grado di rispondere ad una domanda di tipo musicale, ottiene il doppio di quanto a puntato; in caso contrario perde tutto.

NOTA BENE

Per animare il gioco è cosa molto gradita dai ragazzi la visita di "ospiti musicali". Gli animatori possono preparare un breve balletto (se sono impreparati tanto meglio). I maschi potrebbero improvvisare (con costumi idonei) le "Spice Girls".

Star Trek

Ambientazione

La navicella spaziale Enterprice ha raggiunto una nuova galassia mai esplorata, caratterizzata dalla presenza di 6 grandi pianeti. Il capitan Kirk affida a quattro gruppi di astronauti il compito di esplorare questi nuovi mondi.

Svolgimento

Le squadre rappresentano i gruppi di esploratoti che hanno ricevuto dal capitan Kirk il compito di esplorare i pianeti; hanno in dotazione una cartina (elaborata dal computer di bordo dell' Enterprice) che indica la rotta che devono seguire e, quindi, l'ordine tassativo con cui devono visitare i pianeti (le quattro cartine presenteranno percorsi differenti). Le squadre devono visitare i sei pianeti, seguendo l'ordine indicato dalla cartina. Arrivati in un pianeta, il guardiano della frontiera prende nota dell'orario di arrivo e propone loro una breve prova. Superata la prova, il gruppo può iniziare ad esplorare il pianeta; se il pianeta è in tempo di pace, il guardiano firma la cartina e la squadra può andare alla ricerca del pianeta successivo; se. Invece, il pianeta è in tempo di guerra, allora il gruppo deve recarsi all' Enterprice per chiedere i rinforzi.

Il gruppo ritorna alla navicella – base dove il capitan Kirk, firma la piantina; ritornato dal pianeta e ottenuta la firma del guardiano, può riprendere la propria esplorazione.

Ogni animatore che raffiguri il pianeta ha in propria dotazione una tabella che indica, a successione di un quarti d'ora, lo stato di pace o di guerra del proprio pianeta.

(Esempio. 15 – 15:15 GUERRA; 15:15 – 15:30 PACE; 15:30 – 15:45 GUERRA; 15:45 – 16:00 pace……). In base all'orario di arrivo della squadra (che viene annotato dall'animatore – pianeta appena la squadra arriva), viene così definito se il pianete si trova in pace oppure in guerra.

Star Wars

Ambientazione

Quattro pianeti confinanti danno vita ad un grande conflitto interplanetario per conquistare le numerose risorse, nascoste nei vari pianeti. Solamente l'esercito più valoroso e coraggioso potrà strappare agli altri pianeti le loro risorse…

Svolgimento

Il gioco rappresenta una rielaborazione del celeberrimo gioco "castellone". Il campo gioco deve essere molto ampio e suddiviso in quattro parte di dimensioni uguali. All'interno di ognuno dei quattro campi è collocata una base (di uguale dimensioni rispetto alle altre) delimitata da nastri o dalla calce. Ognuno delle quattro squadre (composte da un numero pari di giocatori) si dividono in due gruppi: difensori ed attaccanti. Gli attaccanti, che indosseranno un segno di riconoscimento come una casacchina o una striscia di nastro in testa, hanno il compito di attaccare gli altri pianeti. Nei pressi della loro base (ma non all'interno) un educatore della propria squadra distribuirà ad ogni attaccante un tagliandino che rappresenta una munizione; sul foglietto è indicato una coordinata di uno schema che va dall'1 a 10 e da"a" ad "m";
dopo averlo ritirato, può tentare di entrare in una base nemica. Appena superato il confine del proprio pianete, i difensori nemici potranno tentare di prenderlo. Se l'attaccante viene toccato dal difensore, deve consegnare il tagliandino; dovrà tornare dal proprio animatore per prendere un altro tagliando e riprendere la guerra.
Se l'attaccante riesce ad arrivare indenne alla base nemica, conquista il diritto di ricercare una risorsa. All'interno di ogni base vi è un animatore che possiede una mappa di caselle numerata, stile battaglia navale, in cui sono nascoste 5 risorse d'oro, 10 d'argento e 15 di bronzo. L'attaccante consegna il proprio biglietto indicante la coordinata; se sotto quella casella c'è qualche risorsa viene conquistata e consegnata all'attaccante, altrimenti non si guadagna nulla.
Vince chi alla fine del gioco possiede più risorse: vengono contate sia le risorse altrui che sono state conquistate sia le risorse proprie che si è riuscito a conquistare fino alla fine del gioco.

Indicazioni importanti:

- I tagliandini che rappresentano le munizioni devono avere un colore diverso per ognuno delle quattro squadre. L'animatore deve consegnare uno e un solo tagliandino alla volta agli attaccanti.
- I difensori possono muoversi solamente all'interno del proprio campo e devono distare almeno un passo dai confini del proprio pianete e dalla base. Non e possibile darsi la mano per creare "catene".

!HOGWARTS!
modulo per caccia al tesoro + gioco dell'oca

Materiale da portare

scotch per attaccare le porte di Quidditch
lumini alti uguali per lo Schiantesimo
merendine per la cantina
carta stagnola
due scalpi
intrugli
sacco della spazzatura con dentro 15 oggetti
pergamena della biblioteca
scacchi
bigliettini-incatesimi-bonus

Per comodità abbiamo ambientato questo gioco, un mix tra un gioco dell'oca e una caccia al tesoro, nel mondo di Harry Potter, perchè molti nostri ragazzi avevano letto i libri e probabilmente vedranno il film che esce a Natale.
Ma in sostanza le prove e lo schema di gioco si possono prendere e riutilizzare in ogni ambientazione ed in ogni contesto.
[le parti scritte così sono le opzionali]

Il percorso è simile a quello del tabellone di Trivial Pursuit, però le "basi" principali sul cerchio esterno sono otto invece che sei.
Quattro delle casellone saranno le Caselle Interne e saranno i quattro Dormitori di Hogwarts: Grifondoro, Serpeverde, Tassorosso e Corvonero. Grifondoro è avversaria di Serpeverde, Tassorosso di Corvonero e viceversa.
Quattro delle casellone saranno le quattro Caselle Esterne: lo Stadio di Quidditch, la Capanna di Hagrid, il Lago e l'ingresso per la Foresta di Hogwarts. La casella centrale (da cui partono quattro strisce di caselle che raggiungono i quattro dormitori) è lo Studio di Silente.
[Le squadre possono essere due (Grifondoro vs Serpeverde) o quattro (tutti contro tutti); nelle due possibilità bisognerà ritoccare le regole riguardanti il tiro di dado, affinchè non giochi sempre e solo la stessa squadra ma nemmeno quando una squadra fa una prova le altre stanno a guardare. Con quattro squadre e se le prove si fanno sempre tutti contro tutti giocano più ragazzi. Una prova per una squadra vale per tutte, e chi vince tra tutte ritira il dado. In questo modo tutte le squadre hanno la possibilità di giocare tanto nelle prove e sul tabellone: solo le otto prove delle casellone sono singole. Quando due squadre finiscono sulla stessa casella o casellona, si devono sfidare. La prova è solo di quelle due (o più) squadre, e chi vince ritira il dado. Di solito si segue il giro dei turni, solo ogni tanto c'è una prova tutti contro tutti chi vince ritira il dado riflessioni personali*]*
Le squadre sono quattro, e ci sono sia sfide che prove singole di una sola squadra.
Nelle prove singole se la squadra che gioca vince ritira, se no sta ferma e passa il turno. Nelle sfide se la squadra giocante vince ritira il dado, se perde sta ferma e il turno passa alla squadra a cui sta il turno nell'ordine che si è deciso all'inizio con un "inizia chi fa il numero più alto".
Ogni squadra parte dal suo dormitorio, e deve girare tutta Hogwarts per trovare indizi su dove sia nascosta la Pietra Filosofale. Gli indizi sono cinque e sono nascosti nei quattro luoghi esterni di Hogwarts e una nel proprio dormitorio, di cui ci si è dimenticati la parola d'ordine e bisogna ricordarla.

Su ogni casella non ci può stare più di una pedina, per cui se un tiro di dado farebbe finire una squadra sopra un'altra, la squadra che sta muovendo scivola in avanti di una casella nel senso di direzione in cui sta andando.
Una volta girate tutte le casellone e trovati i cinque indizi (dopo avere superato le cinque prove) la squadra avrà la mappa completa per trovare la Pietra Filosofale *[prima di Voldemort (si può fare anche a tempo: se nessuno riesce a trovare le pietra filosofale entro due ore dall'inizio del gioco, vince Voldemort e tutte le squadre hanno perso; ma questa è solo un'opzione per rendere più scattante il gioco).]*
Alla fine i cinque indizi contengono un indovinello e la parola d'ordine per entrare nello studio di Silente, dove si trova la Pietra Filosofale (e il cerchio si chiude).
[Anche nelle caselline ci sono poi delle prove inaspettate, che sono scritte su una serie di foglietti (tipo imprevisti e possibilità di Monopoli). Sulla maggior parte delle caselle c'è scritto: pesca un foglietto.
Si pesca un foglietto dalla pila e si legge cosa si deve fare (semplificazione: si scrivono le prove direttamente sul cartellone, ma la pila di foglietti rende il gioco più vario). Può essere una prova, un aiuto o niente.]
Per ogni prova vinta si ritira il dadone gigante e si avanza di tot caselle.
Chi fa uno può ritirare.
Alcune prove speciali possono dare altri bonus: "avanza di tre caselle al posto di tirare il dado"; "se non ti piace il risultato del dado, puoi annullarlo e tirarlo di nuovo"; "sottrai 2 al tiro di dado di un avversario" che possono essere usati quando si vuole e sono scritti su foglietti che vengono poi strappati una volta utilizzati.

Ogni caposquadra ha una magia di inizio partita:
Grifondoro (McGranitt): tocco di bacchetta: ritira un dado
Serpeverde (Piton): pozione di velocità: +2 al tiro di dado
Tassorosso (Sprite): radici intralcianti: -2 al tiro di dado
Corvonero (Vitious): accio! : +1 o –1 ad un tiro di dado

CASELLE:

Lezione di Divinazione
sfida, giocano tutti i giocatori di tutte le squadre
Il conduttore, nei panni di Silente, come verrà d'ora in poi chiamato (curare il travestimento), mostra ai giocatori 15 oggetti per 15 secondi. Dopo dà loro un foglio e una biro e devono scrivere tutti gli oggetti che si ricordano. La squadra che se ne ricorda di più vince, se era quella a cui toccava ritira, se no si passa il turno.

Lezione di Trasfigurazione
sfida, giocano 4 giocatori di due squadre, quella a cui tocca e quella alla sua sinistra
La squadra, in un minuto, deve mimare con i corpi degli oggetti, e vince chi li mima meglio. La giuria formata dalle altre due squadre dà il voto al mimo (separatamente) e si fa la media, chi ha la media più alta vince la prova.
Oggetti: tergicristallo, elefante, frullatore, pipa, fiore.

Partita di Quidditch (allo stadio di Quidditch)
sfida fra tutte le squadre, giocano 3 giocatori per squadra
Quando una squadra arriva su questa casella, le pedine di tutte le altre squadre vengono spostate su questa casella. Finito il torneo tutte le squadre ripartiranno da questa casella.
Su un tavolo si mette una pallina da ping pong e sei bicchieri adagiati su un fianco. I tre giocatori di due squadre appoggiano il mento ai bordi del tavolo e soffiando

devono fare finire la pallina in uno dei bicchieri. Il primo che la fa finire lì dentro vince e si fa alla meglio dei tre.
Si fa un mini torneo ad eliminazione diretta e
chi arriva primo vince l'indizio completo e un bonus di +1 ad un tiro di dado (ricarica per la bacchetta)
chi arriva secondo vince tre quarti d'indizio e un bonus per un +1 al tiro di dado
chi arriva terzo un vince metà indizio e un –1 ad un tiro di dado
chi arriva quarto un quarto di indizio ed un –1 ad un tiro di dado
Finito il torneo lo Stadio chiude e la casella diventa una casella buca.
Regolamento: il Quidditch: il Quidditch –variante Regina Pacis- qua si gioca tre contro tre e vince il primo che mette la Pluffa in uno dei sei canestri, alla meglio dei tre.

Lezione di Incantesimi
sfida tra due squadre, quella a cui tocca e il suo avversario, due campioni per ogni squadra
Ogni campione ha in mano un lumino, e l'altro glielo deve spegnere. Sono tutti bendati. Le squadre possono suggerire e dare indicazioni, ma senza entrare nel terreno di gioco. I quattro campioni partono dai quattro angoli della stanza.
Quando ad uno viene spento il lumino può continuare a giocare, cercando di spegnere il lumino avversario. Le squadre che non giocano possono disturbare senza muoversi dalle sedie.

Hagrid: sono scappati gli Schiopodi!
sfida tra due squadre, quattro per squadra, quella a cui tocca e quella che ha di fronte
Galletti. Chinati sui talloni bisogna farsi cadere l'un l'altro spintonandosi. L'ultimo che rimane in piedi fa vincere la sua squadra. Intanto le due squadre che non giocano devono tenere per una delle due squadre che stanno giocando ed incitarla, senza alzarsi dalle sedie.

Il Lago di Hogwarts
Singola, un giocatore.
Mela in una bacinella, bisogna tirarla su solo con i denti entro un minuto. Se non ci riesce, la prova è persa. Se ci riesce vince un pezzo di mappa.

Scacchi viventi (prova speciale)
due giocatori di due squadre diverse, quella che sta giocando e la sua avversaria
Partita a scacchi. La squadra a cui tocca passa il turno e si continua il giro normale, mentre i due giocatori giocano. Quando uno dei due vince, vince un bonus per ritirare un dado.

Foresta di Hogwarts
singola, un solo giocatore
Il giocatore deve uscire e intanto il gioco continua, si passa il turno. Il giocatore deve trovare l'argenteo sangue di unicorno (pezzo di carta stagnola). Quando lo trova e ritorna alla squadra il pezzo di carta stagnola viene scambiato con la mappa.

Il Platano Picchiatore
sfida tra due squadre, un campione per squadra
Braccio di ferro alla meglio degli uno.

Incantesimo Esilarante
singola, un giocatore contro la sua squadra
il coccodrillo di zia Clotilde

Il giocatore deve dire la frase e la sua squadra deve cercare di non ridere. Se ride, la prova è persa, se riesce a stare seria, hanno vinto.

Lezione di Pozioni
singola, tre giocatori
Intruglio, capire gli ingredienti, se se ne capiscono almeno un tot (tutti tranne uno, oppure tutti, oppure metà, a seconda della difficoltà dell'intruglio).

Interrogazione (sfida speciale)
sfida tutti contro tutti
Una serie di domande disparate e chi ne risponde di più giuste sta a lui il turno. Silente fa la domanda ad alta voce e ognuno scrive la sua risposta su un foglietto. Per accelerare i tempi un educatore per squadra controlla quante sono le risposte giuste. Chi ha risposto più giusto tira il dado.

Difesa dalle Arti Oscure
singola, un giocatore per squadra
Nella lezione di arti oscure vi insegnano a combattere i mimi, creature insidiose che fanno tutto quello che fai tu. e poi c'è lo scherzo che faceva Berry nelle Iene: ovvero: fai quello che faccio io, tante mosse poi si riempie un bicchiere e lo beve, ma in realtà tiene dentro l'acqua e dopo un po' la risputa nel bicchiere e l'altro non può più farlo perchè dovrebbe averla bevuta.

Gazza
Gazza ti ha trovato in cucina!
Per punizione ti manda diritto diritto nella Foresta di Hogwarts, tramite il suo corridoio segreto.

Studio di Silente
Quando una squadra passa sopra lo studio di Silente, si apre un trabocchetto e la squadra viene teletrasportata in uno dei sei punti d'arrivo (tirare un dado per decidere quale) e lì conclude il movimento.
Se finisce in cantina viene data a tutta la squadra una merenda che sono riusciti a rubare dalla dispensa.

Biblioteca
sanno che il sangue di unicorno fa vedere la verità, in mezzo a tante altre informazioni.
"dall'Itinerarium intra Monstruosis Beluis"

Dormitorio
Se una squadra finisce sul dormitorio di un'altra squadra, non succede nulla e passa il turno. Se finisce sul proprio dormitorio, può provare ad entrarci, ma è cambiata la parola magica, deve risolvere un indovinello per sapere qual è. L'indovinello viene dato e hanno cinque minuti per risolverlo. Se non ci riescono in cinque minuti, passano il turno e devono tornarci più tardi.
Una volta entrati nel dormitorio vincono un pezzo di mappa.

Indovinello Serpeverde
Il dormitorio ancora è chiuso
non star lì a tenere il muso,
per sapere la parola
prova con due dita in gola.

Indovinello Grifondoro
Sono grande e son maestoso
tra le nubi volar oso,
ho sia becco che criniera
di fantàsia sono fiera.

Indovinello Tassorosso
Per sapere come entrare
ti darò da lavorare
calce secchio e una cazzuola
sono uno che lavora.

Indovinello Corvonero
Per poi dire la parola
toccherà tornarti a scuola:
"Gli àrabi furon gl'ideatori
dei miei neri ghirigori"

INDIZI
Indizio di Hagrid.
Un giorno andate a prendere uno squisito tè da Hagrid, per farvi mostrare la sua collezione di figurine dei mostri, e, mentre sfogliate il suo album ("mi manca solo il ciclope strabico!") vedete una figura di un cane a tre teste –un cerbero-che avete già incontrato in una delle vostre scorribande notturne. Hagrid dice di avere avuto un tempo un cerbero di nome Fuffi, e sostiene che l'unico modo per addormentarlo è suonare il flauto, come quello della vostra compagna: un flauto intagliato nell'osso di un drago grosso.
Poi un giorno Silente gli ha chiesto di prestarglielo e da allora non ha più visto Fuffi, ma è sicuro che sta bene perchè Silente è bravo e buono.

Dopo la partita di Quidditch.

Indizio per chi ha vinto:
Finita la estenuante partita, uscite vincitori dal campo, e una folla vi accoglie applaudendo. Siete gli eroi di questa giornata!
Avete vinto la Coppa di Quidditch di quest'anno, complimenti! I vostri passaggi rimarranno nella storia del Quidditch, mai nessun Cacciatore era stato così veloce nè un Bolide così preciso!
Ma, nell'euforia della vincita, uno di voi sente Silente confabulare con Fanny, la sua fenice, rivelandole dove sono nascosti gli indizi per trovare la Pietra Filosofale: nella Capanna di Hagrid, in Biblioteca, nella Foresta Proibita e nel vostro dormitorio!

Indizio per chi è arrivato secondo:
Un po' delusi dalla sconfitta bruciante, ve ne andate sconsolati verso il vostro dormitorio, sicuri che la prossima volta la Coppa sarà vostra!
Ma, mentre ve ne andate tra la folla esultante per i vincitori, uno di voi vede in un angolo Silente che confabula con Fanny, la sua fenice. Uno di voi, passandogli vicino, senza volere sente il dialogo tra l'animale fatato e il grande mago.
Silente stava rivelando a Fanny dove erano nascosti gli indizi per trovare la Pietra Filosofale!
E sono: nella Capanna di Hagrid, in Biblioteca e nella Foresta Proibita… Silente si volta attorno, poi dice l'ultimo luogo a voce molto bassa, e non riuscite a sentirlo, ma almeno ne avete sentiti tre su quattro.

Contenti e un po' più soddisfatti, ve ne tornate alla vostra ricerca.

Indizio per chi è arrivato terzo:
Un po' delusi dalla sconfitta, ve ne andate sconsolati verso il vostro dormitorio, ma almeno soddisfatti del vostro terzo posto sul podio.
Ma, mentre ve ne andate tra la folla esultante per i vincitori, uno di voi vede in un angolo Silente che confabula con Fanny, la sua fenice. Uno di voi, passandogli vicino, senza volere sente il dialogo tra l'animale fatato e il grande mago.
Silente stava rivelando a Fanny dove erano nascosti gli indizi per trovare la Pietra Filosofale!
A causa della distanza e del rumore ne sentite solo due: la Capanna di Hagrid e in Biblioteca.
Contenti e un po' più soddisfatti, ve ne tornate alla vostra ricerca.

Indizio per chi è arrivato quarto:
Ultimi! la sfortuna si è accanita contro di noi, dopo anni di vittorie sfavillanti!
Ve ne state tornando mogi mogi alle vostre stanze, quando uno di voi vede in un angolo Silente che confabula con Fanny, la sua fenice. Uno di voi, passandogli vicino, senza volere sente il dialogo tra l'animale fatato e il grande mago.
Silente stava rivelando a Fanny dove erano nascosti gli indizi per trovare la Pietra Filosofale!
A causa della distanza e del rumore ne sentite solo uno: la Capanna di Hagrid.
Contenti e un po' più soddisfatti, ve ne tornate alla vostra ricerca.

<u>Foresta</u>
Siete stati spediti qua da un professore per una punizione severa, ora dovrete accompagnare Hagrid a caccia di braccatori di unicorni. Uscite e cercate il sangue di unicorno, che per comodità è carta stagnola argentata.

<u>Biblioteca</u>
sanno che il sangue di unicorno fa vedere la verità, in mezzo a tante altre informazioni.

<u>Dormitorio</u>
Quando finalmente riuscite ad entrare nel vostro dormitorio, un uomo incappucciato vi getta a terra con uno spintone e scappa verso lo studio di Silente!
Confusi e storditi non sapete se seguirlo o no…
Avrete tutte le armi per combatterlo, se si dovesse rivelare un intruso???

FINALE:
solo con il caposquadra
Corri verso lo studio di Silente e vedi la porta aperta e il tappeto spostato, che rivela un passaggio segreto.
Scendi di corsa pensando a Voldemort e un terrificante triplice ruggito ti inchioda al muro, e vedi venire verso di te un mostro bavoso a tre teste, un cane immondo e sozzo, digrignate i denti.
Cosa fai?
deve usare il flauto, se non lo fa esce e riproverà il turno dopo.

Una volta addormentato Fuffi, oltrepassi la sua grossa carcassa e arrivi in una stanza piena di tesori fantastici, senza uscita, ti giri attorno, e anche il passaggio da cui sei entrato si è richiuso! cosa fai?
Vuoi morire di fame e di sete qua per tutta la vita?

deve bere il sangue di unicorno che fa vedere la verità.

Scomparse le illusioni, vedi al di là di una porta un tuo professore con in mano la Pietra Filosofale! Ora tocca a te sfidarlo.
Scalpo tra il caposquadra e Voldemort.
Se vince il caposquadra vice anche la squadra, se vince Voldemort la squadra ha perso e tocca alla successiva.

L'oblio dell'oracolo
(gioco lungo)

Come doveva essere in teoria (poi in pratica per problemi tecnici non abbiamo potuto realizzarlo completamente):

Ambientazione: Atlantide (e ci si può sbizzarrire nei travestimenti e nei trucchi dei personaggi atlantidei).

La società atlantidea si basa su tre gruppi:

1) il Corpo di Atlantide, i Minatori, che compiono tutti i lavori manuali, e vivono all'Altare dei Marmi.

2) la Mente di Atlantide, gli Esploratori, che progettano e coordinano la progressione tecnico-intellettuale e abitano la Colonna del Cerchio.

3) lo Spirito di Atlantide, i Fedeli, che guidano spiritualmente gli altri due gruppi e sono possessori dell'Energia (magica). Vivono nel Rifugio del Vento.

Sopra i tre gruppi veglia l'Oracolo, che custodisce la pace e l'armonia.
L'Oracolo si può consultare tramite l'Occhio del Fato, di cui ogni gruppo tiene una parte. Quando c'è bisogno di consultare l'Oracolo il Maestro, il Tecnocrate e il Mentore (che sono i tre capi dei tre gruppi - SpiritoCorpoMente) si ritrovano, uniscono l'Occhio del Fato e convocano l'Oracolo.

Ma l'ultima volta che l'Oracolo è stato convocato, ha predetto la caduta di Atlantide.
Dopo questa convocazione i tre gruppi si sono guardati in cagnesco ed hanno iniziato a sospettare l'uno dell'altro.
(Con scuse fittizie si accusano l'uno l'altro della responsabilità della caduta di Atlantide, tipo: la Mente dice al Corpo che lo scavo delle Caverne Inferiori è stato ciò che sta facendo crollare l'isola; il Corpo dice allo Spirito che hanno deciso di usare l'Energia tutta per loro, invece di metterla a disposizione e ciò sta facendo andare tutto a rotoli; lo Spirito sostiene che la costruzione dei loro Reattori a Vento Vulcanico sta facendo cambiare il clima all'isola, eccetera).
Solo l'Oracolo sa come salvare Atlantide, ma si è riaddormentato.

Allora qua inizia il gioco.

Gli organizzatori possono volendo preparare anche una scenetta dove i tre capisquadra litigano e si separano (nel mentre spiegano anche un po' il gioco).

Il campo di gioco (più è grosso meglio è) viene diviso in tre parti, al centro di ogni parte si mette la base della squadra (un cerchio di nastro bianco e rosso del diametro di più o meno 5 metri), nel quale *la squadra non può mai entrare*.

Dentro alla base si mette la parte di Occhio del Fato rispettiva della squadra (l'occhio del fato noi l'abbiamo fatto di stoffa, ma si può fare di quello che si vuole) in triplice copia (una per squadra).
Quando un giocatore è in un campo avversario basta che sia toccato da un avversario per essere bloccato, e può essere liberato solo se viene toccato da un suo compagno di squadra.
Se un giocatore riesce a penetrare nella base avversaria (il cerchio bianco e rosso) non può più essere toccato finchè sta dentro.
Cosa succede quando un giocatore riesce a violare una base avversaria?
Prende una sola fetta di Occhio del Fato (corrispettiva alla squadra di cui ha violato la base e basta). Esempio: se un giocatore del Corpo entra nella base della Mente, si prende l'Occhio del Fato della Mente e basta ed è pronto a tornare a casa.
Se poi riesce ad uscire dal campo nemico e a portare l'Occhio nella sua parte di campo, quella parte di occhio diventa proprietà della squadra e non gliela si può più fregare.
Se il giocatore che ha preso l'occhio viene toccato mentre è in fuga verso il suo campo, l'occhio ritorna nella base di provenienza.

PS il traditore, regola opzionale ma gustosa:

In ogni squadra c'è un traditore. Ad esempio nella Mente c'è uno che lavora per lo Spirito, nello Spirito uno che lavora per il Corpo e nel Corpo uno che lavora per lo Spirito. All'inizio del gioco, dopo avere fatto le squadre ma prima che inizino a rubarsi i pezzi di occhio, un organizzatore contatta queste tre persone e le convince ("fin da quando eri piccolo sentivi che la causa del corpo non faceva per te, ah la mente! Si invece la mente risvegliava in te tutti i tuoi talenti, ecc…") qua bisogna trovare persone adatte che si prestino al doppio gioco, che siano sveglie e furbette per non farsi beccare dalla squadra nella quale sono infiltrate, e anche l'organizzatore dev'essere convincente. Il traditore non può liberare quelli della squadra per la quale ha tradito che sono bloccati, non può bloccare i membri della squadra in cui è infiltrato e non può rubare loro il pezzo di occhio (resta sempre un Minatore, anche se ha tradito per lo Spirito!) quindi può solo dare aiuti indiretti, diciamo, consigli su dove attaccare, oppure dire: andate andate che qua ci penso io. Più il traditore è furbo più le squadre si gasano (anche se non è detto che ci credano, quando vedono uno di un'altra squadra venire lì e dire: io sono dalla vostra - comporta un fidarsi sulla parola). Il traditore non deve farsi beccare dalla sua squadra e deve scappare (non troppo lontano) quando la squadra nella quale è infiltrato riunisce tutto l'occhio (è tutto perduto ormai!!!). Per comodità l'organizzatore che li ha contattati verrà d'ora in poi chiamato il Divisore, vero responsabile della caduta di Atlantide.
Quando una squadra è riuscita a rubare l'occhio ad entrambe le squadre nemiche (ha cioè le tre parti di Occhio) si ritrova in mano con i tre pezzi di mappa per raggiungere l'Oracolo e risvegliarlo (oppure noi avevamo fatto che l'oracolo dormiva al centro di una scacchiera, e per raggiungerlo bisognava calpestare le caselle giuste nel giusto ordine, il quale era disegnato sull'occhio) e deve farlo, tenendo conto che cmq il gioco continua e le altre squadre possono continuare ad assaltare la loro base per rubare le parti di occhio rimaste.

L'oracolo risvegliato.
Una volta risvegliato l'oracolo dirà che il vero responsabile della caduta di Atlantide è il Divisore, che ha messo astio nei cuori dei tre gruppi, e che bisogna sconfiggerlo.
Per sconfiggerlo è necessario:

[sapere chi è e solo il traditore lo sa, per cui occorre ritrovare il traditore e farsi dire *da chi è stato convinto a tradire*.]

il Vaso della Retta Via
la Terra dei Buoni Propositi
l'Acqua della Verità

Una volta che si hanno queste quattro cose (che si trovano in giro per il campo di gioco, e delle quali si entra in possesso dopo una piccola prova da parte del Custode della Retta Via, della Ninfa della Sorgente della Verità e della Regina del Giardino delle Mele) ci si presenta davanti all'organizzatore che fa il divisore, al quale non resta che annichilirsi e proclamare vincitrice quella squadra.
(si possono anche aggiungere i Semi della Vita, così alla fine del campo spuntano i fiori della vita nel Vaso della Retta Via - segno utile anche a scopi didattico-catechetici)

Armamentario:
campo di gioco grosso (noi ci abbiamo giocato tutto in salita e non è stato il massimo, ma si può fare) con riferimenti evidenti in cui dividere i campi di gioco (attenzione che il bosco può avvantaggiare o svantaggiare molto una squadra, dipende da come lo usa: è sia di protezione ma anche nasconde i nemici che si avvicinano…)

simboli per le tre squadre (bandana, scalpi, etichette) visibili da più lontano possibile

tre occhi del fato divisi in tre parti (io ho fatto un triangolo di stoffa diviso in parti uguali) semmai di tre colori diversi (uno per squadra)

nastro bianco e rosso per delimitare le basi (e la scacchiera dell'Oracolo se si vuole)

mappe della zona con segnato l'oracolo, i personaggi, le basi avversarie (se si vuole)

prove per la seconda parte, dopo il risveglio dell'oracolo

vasi terra e acqua (semi)

Ruoli/Personaggi:

Un Oracolo
Un Divisore
Una Ninfa
Un Custode
Una Regina
Un Maestro dello Spirito
Un Mentore della Mente
Un Tecnocrate del Corpo

noi questi ultimi tre capisquadra non li abbiamo usati, ma forse sono utili per chiarire i dubbi ai giocatori. Ovviamente i capisquadra non giocano e stanno nella base, a controllare che tutto sia lecito e ad incitare i loro eroi.

E non è ancora finito!!! Avanti a giocare!

La bastonata

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 30
Età: da 6 a 99
Durata media: 20 minuti
Materiale necessario:
- giornale
- scotch

Regole
Si sta tutti in cerchio seduti.
Si puo' raccontare un storia del tipo: 'Popoli lontani amavano fare questo gioco per scaricare le loro tensioni e per conoscersi tra loro, ma senza farsi male'.
Un ragazzo sta al centro del cerchio e ha in mano un *'bastone'* lungo fatto di fogli di giornali arrotolati e fermati con lo scotch.
Il giocatore che sta in centro punta il *'bastone'* verso un compagno e questo deve dire il nome di un altro prima che colui che ha il bastone gli dia una botta in testa.
Se prende la botta andrà lui in centro, se invece dice il nome, chi sta in mezzo deve girarsi verso colui che è stato chiamato e questo a sua volta dovrà dire un altro nome (non può dire però il nome di quello che lo ha chiamato).
Vince chi... nessuno. Scopo del gioco è conoscere i nomi di tutti
Valori educativi: conoscenza, sfogo dell'aggressività

Il gioco dell'assassino

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 8 a 99
Età: da 10 a 99
Durata media: 10 minuti
Materiale necessario:
- foglietti di carta
- una penna

Regole
Si prendono tanti pezzetti di carta quanto il numero dei giocatori.
Un giocatore ha la lettera 'P' che vuol dire poliziotto.
Un altro giocatore ha la lettera 'A' che sta per assassino.
Sugli altri non c'è scritto nulla.
Si piegano i pezzetti e si mettono in un recipiente.
Ogni giocatore pesca.
Il poliziotto, chi ha pescato la lettera 'P', lo dice agli altri, mentre l'assassino sta zitto.

Il poliziotto conduce il gioco e dà il fischio d'inizio.
A questo punto ognuno deve correre a nascondersi, l'uno lontano dall'altro.
Dopo tre minuti il poliziotto fischia di nuovo: tutti devono rimanere fermi.
Solo l'assassino deve muoversi per cercare una vittima.
Quando ha trovato qualcuno gli dà un colpetto sulla spalla e gli dice:'Sei morto'.
La vittima deve urlare e tutti gli altri, eccetto lei, tornano al punto di partenza.

A questo punto il poliziotto fa delle domande a tutti: chiede dove si trovavano al momento del delitto, che cosa avevano sentito, visto...
A mentire sarà solo l'assassino.
Variante: il gioco è migliore se è fatto la sera.
Vince chi... il poliziotto deve indovinare chi è il colpevole. *poi tutti vanno a riprendere la vittima.*
Valori educativi: Lealtà

Passeggiando nella Terra di Mezzo

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 20 a 50
Età: da 6 a 99
Durata media: 20 minuti
Ambientazione:
Siamo nella Terra di Mezzo e vediamo passeggiare, qua e là, nani, elfi hobbit...
Materiale necessario:
- gambe e cervello!

Regole
Si dividono i ragazzi in due squadre e si schierano allineati in fondo al cortile.
Dall'altro capo del cortile c'è un animatore che gli dice come procedere verso di lui, indicando il numero di passi da fare e che tipo di passi: per esempio 3 passi da elfo, 5 passi da hobbit, 2 da nano
Passi da nano: un piede davanti all'altro, tenendoli a contatto.
I passi da elfo: a brevi saltelli.
I passi da orco: passi molto lunghi.
I passi degli umani: passi normali.
I passi da hobbit>: passi all'indietro.
L'animatore può far indietreggiare chi bara o sbaglia i passi.
Vince chi... , tra le squadre, chi arriva prima dall'animatore *(basta un componente della squadra per farne vincere il resto).*
Valori educativi: Gioco di squadra, lealtà

Capo e spia

gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 8 a 100
Età: da 14 a 70
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- cartoncini
- penna
- fischietto

Regole
È un gioco che si può svolgere unicamente all'aperto. È un gioco di strategia e di tattica, molto coinvolgente, sia per i ragazzi che per gli adulti.
Vengono divisi i giocatori in 2 squadre e si delimita il campo da gioco a forma di rettangolo (meglio se un prato).
Le squadre vengono poste nei due lati corti, una opposta all'altra.
In ogni squadra ci sono 1 CAPO, 2 SPIE, e tanti numeri quanti sono i giocatori rimanenti.

Serve un arbitro (deve avere un fischietto) che fischia ogni volta che due giocatori avversari si toccano.
Ciascun giocatore deve scrivere su un bigliettino cosa gli è stato assegnato. (capo, spia, numero 2, numero 5, numero 23...)

1. Il CAPO elimina tutti i numeri ed è eliminato SOLO dalle due spie.
2. Le SPIE eliminato SOLO il capo e sono eliminate da tutti i numeri.
3. I NUMERI eliminano i numeri minori ma sono eliminati da quelli maggiori.
(Esempio: Se mi è stato assegnato il numero 7 potrò eliminare i numeri 1,2,3,4,5,6 ma sarò eliminato dall' 8,9,10...)
L'arbitro dà il via col fischietto e a questo punto le due squadre inizieranno a prendersi. Appena due giocatori si toccano, l'arbitro fischia, il gioco si ferma e i due ragazzi mostrano, prima uno e poi l'altro, di nascosto, all'arbitro, il loro cartoncino che dice COSA SONO.
L'arbitro a questo punto dichiarerà chi dei due numeri viene eliminato SENZA però dire cosa c'era scritto nel cartoncino: se per esempio si toccano Martina e Andrea, l'arbitro, dopo aver letto il cartoncino dirà solo: 'È eliminata Martina!'
4. Nel caso si tocchino due cartoncini uguali (Es: il 3 con il 3 o il CAPO con il CAPO, l'arbitro dirà SOLO: ' I giocatori si respingono!' ed entrambi torneranno a giocare.)
Il gioco continua in questo modo, pian piano i giocatori delle due squadre diminuiranno fino a quando...
Vince chi... la squadra che riesce a eliminare il capo avversario tramite le uniche 2 spie. è quindi *fondamentale mantenere in vita le due spie fino alla fine.*
Valori educativi: Collaborazione, intuizione

I Due Mondi

gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 999
Età: da 15 a 99
Durata media: 999 minuti

Ambientazione:
In un tempo lontano un cataclisma stravolse il pianeta terra, cominciarono a verificarsi fenomeni aldilà dell'impensabile che neanche la scienza sapeva spiegare.
I poli si invertirono, i pinguini camminavano sulla linea dell'equatore, i leoni frescheggiavano nelle acque della Groenlandia e gli umani cominciarono a comportarsi come gli animali.
Gli esseri viventi non abituati a questo stile di vita non sopravvissero a lungo.
Gli unici superstiti furono due piccoli gruppi che avevano preso le abitudini di vita di orsi e ghiri e sopravvissero per il letargo invernale. Quando si risvegliarono si trovarono soli sulla faccia della terra e nessuno dei due sapeva dell'esistenza dell'altro.
Un gruppo era nelle attuali *isole Hawaii*, l'altro sperduto nell'attuale *regione siberiana*.

Riprese le abitudini umane le due piccole tribù sentirono il bisogno di ridarsi una organizzazione civile.
Per prima cosa la tribù si dette un nome e scelse il proprio capo villaggio il quale trovò tra le donne superstiti la sua anima gemella per poter ripopolare la terra.
In seguito il capo volle per allietare le sue giornate un cantastorie che gli esponesse gli avvenimenti del villaggio.
Inoltre, siccome la moglie del capo non aveva nessuna voglia di cucinare, si premunì di un cuoco che preparasse per lei piatti prelibati.

Con il passare del tempo si resero conto della necessità di un medico, ma poichè questo soggetto non aveva nessuna esperienza nel campo chiese aiuto al druido del villaggio, il quale fin dall'inizio si dilettava a preparare pozioni magiche.
Altri strani soggetti popolavano questo strano villaggio: il matto sicuramente era il più stravagante: era convinto di essere a capo di un grande esercito dei cavalieri del dentifricio.
Un'altra necessità che si rivelò da subito fu quella di crearsi una divinità in cui credere e come conforto alle anime prave fu scelto tra i sopravvissuti un santone, che aveva il compito di celebrare tutti i riti necessari alla nuova civiltà.
Ogni sera dopo l'ora di cena tutti i componenti del villaggio si radunavano nella piazza comune in cui aveva luogo un piccolo spettacolo di cui la prima parte era dedicata ad un piccolo spazio giornalistico per rimanere sempre aggiornati sugl'ultimi fatti che interessavano gli altri abitanti del villaggio, la serata si concludeva poi con uno spettacolo comico.
Un altro personaggio al quanto singolare era lo scienziato che nello sforzo di raggiungere scoperte per lui sensazionali faceva sempre saltare in aria la sua capanna che veniva ogni volta ricostruita dal muratore ogni volta con materiali e modi diversi.
Oggetto di contesa degli uomini del villaggio (capo villaggio compreso) era una ragazza considerata bellissima e che creava sempre lotte tra vari componenti.
Materiale necessario:
tutto può essere necessario: l'ingegno non ha limiti!
Regole:
Ora sarete voi a dover inventare una storia che contenga questi personaggi:

- il capo villaggio
- la bella del villaggio
- il druido
- il matto
- il dottore
- il giornalista
- lo scienziato pazzo
- la moglie del capo villaggio
- il comico
- il cuoco
- il santone
- il cantastorie
- il muratore

In seguito la dovrete drammatizzare davanti agli altri.
Dovete trovare dei costumi originali che caratterizzino la vostra tribù. Dovrete inserire questi avvenimenti:
- creazione dello stemma
- creazione degli strumenti e esibizione della banda che canta l'inno del villaggio
- rito del corteggiamento
- celebrazione del matrimonio
- rito funebre
- spettacolo serale
- creazione abitazione tipo del villaggio con simulazione di una giornata di vita quotidiana.
Vince chi... nessuno. Il gioco mette in evidenza le capacità di ogni singolo componente della squadra
Valori educativi: creatività, ingegno e spirito di squadra

Memory gigante con dado

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 2 a 999
Età: da 5 a 99
Durata media: 0 minuti
Materiale necessario:
- le carte del memory i formato A4
- un dado di spugna
- materiale per il percorso

Regole
Il gioco serve per far muovere i ragazzi in maniera diversa dal solito calcio e pallavolo.
È un memory normale.
La differenza è: prima di girare le carte bisogna tirare un dado e, a seconda del numero che esce, un componente per squadra deve fare qualcosa.
Se esce il numero:
- 1 - la squadra che ha tirato gira due carte
- 2 - un componente per squadra compie un percorso
- 3 - canta una canzone
- 4 - fa una prova di velocità o resistenza
- 5 - fa un esercizio ginnico
- 6 - salta il turno

A differenza del gioco normale, anche se viene indovinata una coppia il turno passa all'altra squadra.
Vince chi... trova più coppie.
Valori educativi: spirito di gruppo

La centrale elettrica

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 40
Età: da 10 a 99
Durata media: 15 minuti

Categoria scout: di percezione
Materiale necessario:nessuno
Regole:
I ragazzi si danno la mano in cerchio stando in piedi.
Uno di loro (generalmente l'animatore) è la centrale elettrica e tutti gli altri sono tralicci dell'alta tensione.
Un giocatore È al centro.
La corrente viene trasmessa da chi fa la centrale stringendo la mano del suo traliccio
decide la centrale se farlo partire da destra o da sinistra al grido: partita!
Esempio: se la centrale stringe la mano del suo traliccio di destra, costui la passerà al suo traliccio di destra nello stesso modo fino a che la corrente non ritorni alla centrale di partenza che annuncerà: arrivata!
Il giocatore all'interno del cerchio deve cercare di individuare la corrente mentre passa attraverso uno dei suoi compagni prima che arrivi alla centrale. In questo caso egli prende il posto del traliccio ed il traliccio scoperto va nel mezzo.
Ovviamente i tralicci devono fare in modo di passarsi la corrente in modo da non essere individuati (per esempio premendo leggermente con un dito la mano del compagno) ma le mani devono essere chiaramente visibili a chi sta nel mezzo.
p.s.: i tralicci devono dire la verita' ed ammettere quando vengono scoperti con la corrente di passaggio.

Vince chi... scopre dove sta passando la corrente elettrica.
Valori educativi: lealtà e allegria

Il tesoro della golena

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 16 a 999
Età: da 13 a 99
Durata media: 60 minuti
Ambientazione:
La storia si rifà un po' alla mitologia greca, con quei labirinti tanto magici quanto intrigati. Visto che si può disporre di cotanta ricchezza di laterizi, il labirinto new age è un bosco, possibilmente di quelli di pioppi, con gli alberi piantati in modo regolare. L'importante è che le piante siano tantissime..
Materiale necessario:
- un bosco
- domande fantasiose
- un Tesoro

Regole
1. Si dividono i giocatori in 4 squadre di almeno 4 giocatori l'una.
2. Si immagina un bosco quadrato (una bandierina a fianco di 4 angoli del bosco)
3. Ogni squadra parte da uno dei 4 angoli del bosco
4. Un animatore pone la prima domanda alla prima squadra: a seconda della risposta (giusta o sbagliata) la squadra viene mandata ad un dato albero *(ad ogni domanda deve rispondere un ragazzo diverso)*
5.Lo scopo è trovare l'albero magico il cui custode (un animatore)fornirà ai primi arrivati le coordinate necessarie per arrivare al premio finale *(in genere una Bibbia nascosta in un qualche cespuglio)*
6. I primi ad arrivare all'albero magico saranno coloro che avranno risposto in modo esatto al maggior numero di domande: chi sbaglia si vedrà allungare, ad ogni errore, il percorso verso la destinazione.
Vince chi... arriva per primo a raccogliere il premio

Safari Notturno

Gioco da giocare... al chiuso
N. giocatori: da 1 a 999
Età: da 1 a 99
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario:
- cartoncini con punteggi
- 1 torcia elettrica per squadra

Regole
Gli animatori si nascondono, dove possono, all'interno di un luogo chiuso (più grande è, e meglio è).
Ognuno avrà in mano dei cartoncini con scritti punteggi decrescenti di 10 da 100 in giù.
Si spengono tutte le luci della casa ed i ragazzi, divisi in squadre, muniti di una sola torcia per squadra dovranno girare insieme per trovare gli animatori nascosti.
Ogni animatore darà alla squadra che lo trova per primo il cartoncino con il punteggio più alto e via, via scendono alle altre squadre.

Vince chi... avrà il punteggio maggiore sommando i punteggi dei cartoncini.
Valori educativi: abilità e gioco di squadra
Valori educativi: cooperazione, cultura

Zorro

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 25 a 999
Età: da 14 a 99
Durata media: 9999 minuti
Ambientazione:
Zorro è il meraviglioso e misterioso difensore degli oppressi cittadini di una città soggiogata ad un tiranno. Egli si manifesta misteriosamente, senza mai farsi cogliere, compiendo le azioni più varie, strane e inaspettate, allo scopo di aiutare o di rincuorare i cittadini e di incutere timore al tiranno.
Materiale necessario:
- seguire esattamente le regole
- Zorro deve conformarsi strettamente agli ordini delle manifestazioni.

Regole
È un gioco appassionante, che dà luogo ad un numero grandissimo di combinazioni: si può giocare in una giornata, in una settimana, per più mesi, e può riempire la durata di tutto un campo.
Il procedimento da seguire è questo:
1. Il Capo organizza il gioco designando segretamente Zorro tra i giocatori; Zorro si sceglie due aiutanti.
2. Il Capo-gioco convoca tutti i giocatori ed espone le regole e la durata del gioco.
3. Zorro è tenuto a manifestarsi un certo numero di volte; una parte di queste manifestazioni sono fissate (in modalità, luogo e date) dal capo-gioco; un'altra parte sono lasciate alla immaginazione di Zorro, ma devono aver luogo entro prestabiliti e stretti limiti di tempo, non prima nè dopo. (*se per una ragione o un'altra Zorro non può manifestarsi nelle maniere stabilite, deve preparare tre nuove manifestazioni per ogni manifestazione mancata e se non realizza due manifestazioni successive previste, è squalificato e perde il gioco*.)
4. Ogni giocatore deve scoprire Zorro da sè: è permesso ai giocatori associarsi e comunicarsi le deduzioni.
5. È possibile scoprire gli aiutanti di Zorro: se sono scoperti non possono essere rimpiazzati, e Zorro deve, per ogni aiutante scoperto, compiere due manifestazioni supplementari.
6. Zorro vince se, avendo compiuto tutte le manifestazioni dovute, non viene scoperto entro il tempo stabilito:
7. Per arrestare Zorro, il giocatore che creda di avere raccolto un numero sufficiente di prove, chiede al capo-gioco la convocazione del tribunale.
8. Il tribunale è controllato dal capo-gioco e presieduto da un giocatore. Il giurì è composto da tutti i giocatori. L'accusatore espone le sue prove e accusa colui che crede che sia Zorro. Il capo-gioco si alza e riassume l'accusa. Un giocatore designato dal giurì fa l'ufficio d'avvocato difensore, esamina le prove e contesta la loro realtà ed efficacia. Il giurì delibera e, per voti a maggioranza, dichiara se le prove sono sufficienti o no per accusare Zorro.
Se il verdetto è no, il gioco continua fino a quando un altro giocatore più fortunato convoca di nuovo il tribunale e ottiene la maggioranza. In questo caso - di risposta negativa - il gioco continua, ma si sopprime per Zorro la metà delle manifestazioni che gli restano da compiere; e così di seguito per eventuale nuovo errore del

tribunale ad una nuova convocazione.
Se il verdetto è sì, il capo-gioco si alza e dichiara se il tribunale ha giudicato bene e secondo verità: in questo caso - di risposta positiva - Zorro è scoperto e il gioco termina con la sua sconfitta.
9. Zorro e i suoi aiutanti non hanno mai il diritto di convocare il tribunale; ma se uno degli aiutanti è accusato per Zorro, e l'accusa ottiene la maggioranza, questo aiutante viene considerato come preso: il capo-gioco avverte che costui è un aiuto di Zorro, ed egli viene eliminato; ma il giuoco continua con le sanzioni previste all'art. 5.
10. Gli aiutanti non hanno mai il diritto di rimpiazzare Zorro in una manifestazione, nè di servirsi del suo segno.
11. Zorro deve segnare tutte le sue manifestazioni con questo segno: Z. La pura e semplice apposizione del segno non costituisce, da sola, una manifestazione.
12. I giocatori possono conoscere aI principio del gioco *il numero totale delle manifestazioni, l'ora di esse, e la data esatta del fine gioco.*
13. Zorro deve rispettare esattamente le condizioni stabilite per le manifestazioni; queste non possono essere modificate che in caso di impossibilità, o di forza maggiore, col permesso del capo-gioco che avviserà i giocatori dell'eventuale conseguente spostamento di ora.
14. La lista dettagliata delle manifestazioni deve essere preparata innanzi, assieme a una seconda lista complementare per soddisfare passibili sanzioni. Queste due liste sono firmate dal capo-gioco e da Zorro, e poi vengono nascoste in luogo segreto.
Vince chi... Questo gioco favorisce un grandissimo numero di combinazioni, e suscita molto interesse nei giocatori: ma per arrivare a ciò deve essere perfettamente organizzato.
Il capo-gioco ha il lavoro importante di organizzazione, di messa a punto, di controllo, e soprattutto di immaginazione.
Valori educativi: Fantasia, capacità organizzativa, rispetto delle regole

Salta in groppa

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 15 a 999
Età: da 14 a 99
Durata media: 20 minuti
Materiale necessario:
- una radio
- una cassetta di musica.

Regole
Si prepara in una radio una cassetta con alcuni brani di musica. E si formano due cerchi, possibilemente uno fatto da ragazzi ed uno da ragazze.
Quello dei ragazzi sta all'interno di quello delle ragazze ed è costituito da un componente in meno.
Quando l'organizzatore accende la radio le ragazze cominciano a girare a cerchio in senso oraio, i ragazzi in senso antiorario. Quando la musica si interrompe ogni ragazza deve saltare in groppa ad un ragazzo.
Ovviamente *una resterà fuori* perchè c'è un ragazzo in meno.
La ragazza sceglierà uno dei ragazzi che uscirà dal cerchio.
Vince chi... La coppia che resta vince.
Valori educativi: Allegria e sana competizione.

Conta-palla

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 999
Età: da 8 a 99
Durata media: 0 minuti

Materiale necessario:
- sassolini (o altro sistema per tenere conto delle vite)
- palla

Regole
Tutti i ragazzi sono seduti in cerchio. Ogni giocatore riceve 10 sassolini.
Il primo giocatore lancia la palla ad un amico e dice 2 numeri (stabilire in partenza il numero massimo che è possibile dire). Il secondo deve afferrare la palla e dire la somma dei 2 numeri. Se sbaglia deve cedere al primo giocatore uno dei suoi sassolini.
Chi rimane senza sassolini è eliminato però non si alza dal cerchio e può confondere i giocatori rimasti dicendo numeri a caso.
Se un giocatore lancia la palla ad un morto, il primo deve dare 1 sassolino al morto che acquista una vita e può tornare a giocare.
Vince chi... Vince chi al termine del tempo ha più sassolini o chi è riuscito ad uccidere tutti gli altri prima dello scadere del tempo.

Uomo mangia ombre

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 10 a 999
Età: da 6 a 99
Durata media: 10 minuti
Materiale necessario:
- sole!

Regole
Dividere i ragazzi in 2 squadre.
Ogni squadra deve cercare di acchiappare più avversari possibili toccando la loro ombra con la mano. Chi viene catturato diventa a far parte dell'altra squadra.
È importante il ruolo dell'arbitro, che deve vigilare con attenzione sul quando una persona è effettivamente preso.
Vince chi... Vince la squadra che allo scadere del tempo avrà più componenti oppure che è riuscita a catturare tutta l'altra squadra.

L'imbuto

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 6 a 999
Età: da 14 a 99
Durata media: 15 minuti
Ambientazione:
Siamo in cerchio. Il conduttore del gioco chiama un ragazzo e lo conduce al centro. Lo invita a mettere un imbuto tra la pancia e i pantaloni.
Materiale necessario:
- Un imbuto,
- una monetina,

- una benda per gli occhi,
- un bicchiere d'acqua o una brocca

Regole
Egli dovrà riuscire a far entrare dentro l'imbuto una monetina che terrà sulla fronte, senza usare le mani, abbassando soltanto la testa. Avrà molti tentativi a disposizione. Poi sarà bendato per farlo. Gli si da qualche possibilità e poi di nascosto gli si verserà dell'acqua dentro. Risatissime!!!
Vince chi... Nessuno! Tutti si divertono!
Valori educativi: Sano divertimento

Trova le scarpe

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 999
Età: da 14 a 99
Durata media: 20 minuti
Ambientazione:
Si è in cerchio. Si scelgono cinque o sei ragazzi, li si invita a mettersi a gattoni e a togliersi le scarpe in mezzo al cerchio. Si invitano anche gli altri a togliere le scarpe.
Materiale necessario:
- Scarpe... ma chi non le porta ai piedi?

Regole
Le scarpe saranno messe alla rinfusa per il cerchio. Occorrerà trovare il proprio paio di scarpe.
Vince chi... Trova per primo il suo paio di scarpe.
Risate e battute su odori assicurate!
Valori educativi: Divertimento e allegria spiritosa

Le storie gialle

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 999
Età: da 14 a 99
Durata media: 20 minuti
Ambientazione:
Ci troviamo in cerchio. Un ragazzo di spiccato intuito e abbastanza logorroico si fa uscire e si spiega in sua assenza il gioco ai restanti.
Materiale necessario: nulla.

Regole
Quando si inviterà il ragazzo a rientrare si dirà lui che tutti siamo a conoscenza di una storia gialla, un thriller. Attraverso delle sue domande alle quali può rispondersi solo con un sì, un no, un forse, lui dovrà scoprire cosa è successo. In realtà noi la storia non la sappiamo affatto. Sarà lui ad inventarla. Noi risponderemo di sì ad ogni sua domanda che finisce per la vocale 'a' o per la 'È, risponderemo di no per ogni sua domanda che finisce per la vocale 'i' oppure per la 'o', risponderemo forse per ogni sua domanda che finisce per la lettera 'u'.
Vince chi... Nessuno. Si riderà molto e si inviterà più volte a fare domnade sempre più specifiche. Alla fine si ringrazierà il ragazzo perchè ci ha regalato una storia emozionante.
Valori educativi: divertimento e riflessione.

Ma chi sei?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 8 a 999
Età: da 6 a 99
Durata media: 15 minuti
Ambientazione:
Un modo un po' originale per fare delle squadre.
Materiale necessario:
Tanti bigliettini quanti sono i giocatori. Se si vogliono fare 4 squadre si dovranno fare 4 tipologie di bigliettini.
Esempio:
- una gallina zoppa
- un maialino ubriaco
- un canguro cieco
- una mucca innamorata

Regole
Vengono distribuiti a caso un bigliettino per ogni giocatore. Sul bigliettino c'è scritto cosa deve mimare (si possono fare i versi degli animali). Il giocatore non deve dire a nessuno cosa c'è scritto.
I giocatori devono fare quello che c'è scritto sul bigliettino e trovare gli altri giocatori che fanno la sua stessa cosa.
Vince chi... Al termine del gioco saranno composte le squadre per iniziare un altro gioco.

Beverone

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 20
Età: da 5 a 15
Durata media: 10 minuti
Materiale necessario:
- bicchieri e ingredienti per la bevanda

Regole
I partecipanti sono divisi in 2 squadre. Ogni squadra dovrà fare una bevanda con massimo 10 ingredienti commestibili. La bevanda verrà assaggiata dalla squadra avversaria.
Vince chi... Vince la squadra che indovina più ingredienti.
Valori educativi: Utilizzo dei sensi

Domino umano

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 25 a 40
Età: da 7 a 13
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- Cartelloni con disegnato sopra le pedine del gioco del domino.

Regole
I partecipanti vengono divisi in due squadre. Ad ogni squadra vengono consegnati dei cartelloni con disegnati sopra le figure del gioco del domino, uno per ogni giocatore

che dovrà attaccarselo in vita con uno spago. Le regole sono quelle del domino, solo che invece di appoggiare per terra i cartelloni, si stenderà la persona con sopra il suo cartellone.
Vince chi... Vince la squadra che finirà per prima i cartelloni del domino.
Valori educativi: collaborazione e astuzia

Cena medioevale

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 25 a 50
Età: da 9 a 99
Durata media: 180 minuti
Ambientazione:
Si è riuniti tutti in una sala in occasione di una cena medioevale...
Materiale necessario:
- materiale per la cena

Regole
...la cena deve svolgersi su tavole posizionate a ferro di cavallo con un bel po' di spazio all'interno. Durante la cena, in qualsiasi momento, a turno ogni gruppetto di partecipanti presenterà agli altri una scenetta preparata un po' prima, il re o la regina potrà raccontare una storia e il giullare alcune barzellette per far divertire gli invitati... Dimenticavo... a tavola non ci sono le posate ne i coltelli!!... Divertitevi a servire: spaghetti, pollo, patatine...
Vince chi...
Valori educativi: amicizia, improvvisazione, comunità

Bombe di farina

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 20 a 999
Età: da 8 a 99
Durata media: 60 minuti
Materiale necessario:
- calze per donna,
- farina,
- cartellini colorati,
- spugne,
- acqua

Regole
È necessario dividersi in squadre (non conta il numero di squadre)da sei o sette componenti. Ogni squadra ha una base dove sono presenti una decina di cartellini dello stesso colore (ogni squadra ha un colore identificativo). I giocatori di ogni squadra vengono divisi in attaccanti e in difensori. I difensori devono difendere la propria base dagli attacchi altrui con l'ARMA. L'ARMA è costituita da un paio di calze da donna riempite all'etremità con della farina. I giocatori devono infilarsi la calza in testa e, facendo ruotare le due palle formatesi con la farina, colpire gli avversari che voglio entrare nella loro base. Chi viene colpito (lo testimonia la macchia di farina sul corpo) deve tornare alla base e con una spugna imbevuta d'acqua deve pulirsi. Gli attaccanti devono entrare nelle basi avversarie e rubare un cartellino alla volta senza farsi colpire dai difensori.

Vince chi... Vince la squadra che alla fine del tempo stabilito conquistato più cartellini delle altre squadre.
Valori educativi: collaborazione, agilità fisica, astuzia

La macchina ingranditrice

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 6 a 999
Età: da 14 a 99
Durata media: 20 minuti

Ambientazione:
C'è un grande telo che copre chi vi sta dietro. Dietro il telo anche determinati oggetti.
Materiale necessario:
- telo grande,
- oggetti piccoli e grandi,
- secchio d'acqua

Regole
Si sceglie un ragazzo a caso fra i partecipanti. Si dirà che la macchina che sta dietro il telo è una macchina ingranditrice... Ingrandisce quanto vi si getta dentro. DOpo un po' di scena e di dialettica si invita a gettare dentro un cucchiaino. Dopo un po' di smorfie e di parole strane della macchina, uscirà fuori un cucchiaio. Analogamente si farà con un fazzolettino, uscirà fuori un lenzuolo;... e così via, con i soldi... Poi la persona che guida il gioco sputerà (per finta) dentro la macchina. Il ragazzo che vi sta dietro uscirà con un secchio d'acqua e lo tirerà al ragazzo partecipante. Risate assicurate!
Vince chi... Nessuno!

Lupo o Agnello

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 5 a 999
Età: da 12 a 99
Durata media: 15 minuti
Ambientazione:
Si fa un cerchio e si scelgono due ragazzi che si bendano e si fanno uscire per qualche minuto.
Materiale necessario:
- Due bende

Regole
Al loro rientro si spiega loro che dovranno mettersi a quattro zampe e che al via uno dei due - l'agnello - sarà toccato e dovrà scappare perchè l'altro di conseguenza sarà il lupo. I due ragazzi non sanno però che entrambi saranno toccati. Man mano che i due si avvicineranno si griderà di scappare... Si ride moltissimo perchè scappano entrambi!
Vince chi... Nessuno... Tutti ci si diverte, però!
Valori educativi: divertimento

Il trenino dell'amore

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 999
Età: da 14 a 99
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario: nulla

Regole
Si canta in un grande cerchio mentre ci sono circa 6 o più persone fuori che non possono guardare ciò che avviene: 'Questo è il trenino dell'amore che fa ciuf e ciunf, ciuf e ciunf, ciuf e ciunf' con una melodia a piacere.
Ci sta un trenino composto da almeno 4 persone.
Si comincia col fare entrare una persona delle 6 o più che stanno fuori. Una volte che le 4 più la persona entrata fanno un piccolo giro della stanza cantando la canzone, si fermano ed il primo comincia a dare un bacio al secondo, il secondo al terzo e così via. Non appena si arriva alla persona entrata, la penultima gli da un *'fortÈ* schiaffo che ovviamente quello non si aspetta.
E poi si fa entrare qualcun altro a turno procedendo alla stessa maniera.
La cosa buffa è che una delle persone che è fuori, l'ultima ad entrare, conosce il gioco e non appena sarà il turno di ricevere lo schiaffo sarà questa a darlo a chi è prima di lui.
Vince chi... non vince e non perde nessuno.
Valori educativi: allegria e senso dello humor

Come Cluedo

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 1 a 999
Età: da 1 a 99
Durata media: 60 minuti
Ambientazione:
È stato trovato un corpo senza vita ma non se ne conosce nè l'identità, nè il luogo nè l'arma del delitto.
La signora in giallo allora decide di assegnare le ricerche dell'assassino ai giocatori, che divisi in squadre dovranno investigare e scoprire l'identità dell'assassino, il luogo e l'oggetto del delitto.
Materiale necessario:
- cartelloni (uno per squadra e ognuno diviso in tre parti)
- penne
- foglietti
- scalpi

Regole
Si consegna ad ogni squadra un cartellone, con svariati nomi di possibili assassini, luoghi del delitto e armi del delitto. *(tanti nomi quanti sono i foglietti a disposizione dei giocatori più uno)*.
Ad ogni giocatore riceve uno o più foglietti *(è importante che le combinazioni nome/arma/luogo siano uniche)* con scritto 1 nome, 1 luogo e 1 arma del delitto.
Al via i giocatori della stessa squadra confrontano i loro foglietti e depennano dal cartellone i loro indizi perché loro sicuramente non sono stati.
Poi ingaggiano delle gare di scalpo con gli altri giocatori delle squadre avversarie. Chi vince il duello a scalpo può portare alla base il foglietto dell'avversario e depennare gli indirizzi dal proprio cartellone.

L'avversario, se ha a disposizione altri foglietti, riprende il gioco sennò sta alla base.
SPIA: ogni squadra ha una spia che, in incognito e con la scusa di esser stanca di giocare, confida ad una squadra in particolare nomi, luoghi ed armi del propio cartellone. *(due cose importanti: nessuno sappia che ne esiste una e ognuna sia scelta prima ed addestrata).*
Vince chi... per primo, con l'abilità dei propri giocatori e con gli aiuti della spia, riuscirà a depennare tutti i nomi, le armi e i luoghi che i vari componenti del gioco avevano e a lasciar fuori il nome dell'assassino, l'arma ed il luogo del delitto
Valori educativi: collaborazione, attenzione

Fratelli e sorelle 1

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 6 a 999
Età: da 10 a 99
Durata media: 15-20 minuti

I giocatori sono divisi a coppie.
Tutti i 'fratelli sono da una parte del campo e tutte le 'sorellÈ dalla parte opposta.
Ad un certo punto l'animatore urlerà 'fratelli e sorelle per...' e aggiungerà una parte del corpo (ad es: fratelli e sorelle per ginocchio).
Allora ogni fratello e ogni sorella dovranno corrersi incontro, far combaciare la parte del corpo indicata (nell'es: mettersi ginocchio contro ginocchio) e sedersi a terra. Chi si siede per ultimo è eliminato. Attenzione agli scontri pericolosi!!
Vince chi... Vince la coppia che resta alla fine del gioco, quando tutte le altre saranno via via eliminate
Valori educativi: gruppo e abilità

Fratelli e sorelle 2

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 6 a 999
Età: da 10 a 99
Durata media: 15-20 minuti

Regole
Ci si divide a coppie.
Le coppie si dispongono su una stessa linea voltandosi le spalle al centro dell'area in cui si gioca.
Al via inizieranno a camminare dandosi le spalle (come nei duelli nel west).
Quando l'animatore urlerà 'Fratelli e sorelle!' le coppie dovranno ritrovarsi e sedersi, l'ultima coppia che tocca terra è eliminata.
L'animatore può anche inventarsi una storia all'interno della quale porre le parole 'fratelli e sorellÈ per cogliere i giocatori di sorpresa...
Vince chi... , tra le coppie, resta in gioco
Valori educativi: gruppo, prontezza di riflessi

L'alfabeto palloncino

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 1 a 999
Età: da 10 a 25
Durata media: 15 minuti

Materiale necessario:
- palloncini
- pennarelli indelebili
- due bacinelle per squadra

Regole
Prima di giocare occorre gonfiare tanti palloncini e scriverci sopra tutte le lettere dell'alfabeto abbondando con le vocali.
Le squadre saranno poste in fila indiana dietro le due bacinelle con i palloncini scritti.
Al via, un ragazzo alla volta, dovrà prendere con la bocca un palloncino scritto e portarlo, attraverso un percorso, in una bacinella vuota posta all'arrivo. Trasportati i palloncini, da una bacinella all'altra, i ragazzi dovranno comporre delle parole con le lettere scritte sui palloncini.
Vince chi... ha formato più parole allo stop dell'educatore
Valori educativi: gioco di squadra

Filo sbagliato... doccia assicurata!

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 1 a 999
Età: da 1 a 99
Durata media: 0 minuti
Materiale necessario:
- 1 tavolo
- 1 bicchiere con acqua

Regole
Si dispone su un tavolo un bicchiere pieno d'acqua e gli si lega attorno un filo di lana del quale si fa penzolare l'altro capo giù dal tavolo.
Si mettono poi degli altri fili senza legarli e si fanno penzolare. Si mette un ragazzo sotto il tavolo e questo deve tirare un filo: se tira quello sbagliato si farà la doccia, altrimenti no.
Vince chi... non tira il filo legato al bicchiere
Valori educativi: allegria e senso dello humor

Le macchine

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 2 a 20
Età: da 5 a 20
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario: nulla

Regole
Due giocatori: uno bendato l'altro, dietro, no.
Al via dell'animatore quello dietro deve guidare quello davanti: battere sulla spalla destra se deve girare a destra, su quella sinistra se deve girare a sinistra, sbattere su ambedue le spalle se deve andare dritto e mettere una mano sulla schiena se deve fermarsi.
Vince chi... arriva adestinazione senza sbandare dal percorso segnato.
Valori educativi: fiducia e buona volontà

Nodo gigante

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 30 minuti

Regole
Ci sono tante squadre che si dispongono in cerchio stretti stretti.
Al via dell'animatore questi chiudono gli occhi e alzano il braccio destro e cercano di afferrare la mano destra di un compagno senza aprire gli occhi, purchè questa non sia del suo vicino.
Lo stesso faranno con la sinistra. Quando l'animatore dirà di aprire gli occhi questi si ritroveranno tutti annodati e dovranno riformare il cerchio snodandosi.
Vince chi... la squadra che riesce a riformare il cerchio per prima.
Valori educativi: Intelligenza e pazienza.

Staffetta con bicchieri

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 10 a 50
Età: da 6 a 20
Durata media: 20 minuti
Materiale necessario:
- un bicchiere per squadra
- un secchio per squadra
- una bottiglia per squadra

Regole
Gli animatori devono mettere in fila indiana le loro squadre sedute dietro una linea di partenza e porre alla distanza di circa 10 metri dei secchi pieni d'acqua e una bottiglia all'inizio delle file. I ragazzi delle squadre devono correre, uno alla volta, a riempire il bicchiere nel secchio e vuotarlo all'interno della bottiglia e poi passare il bicchiere a quello dietro.
Vince chi... riesce a riempire la bottiglia per primo
Valori educativi: velocità e furbizia

Bandiera Genovese

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- 2 bandiere
- nastro da cantiere

Regole
Gli animatori dividono un campo in due parti delimitandole con del nastro da cantiere.
Ci sono due squadre nei rispettivi campi e, in fondo ad ogni campo, una bandiera.
I componenti delle due squadre devono riuscire a rubare la bandiera agli avversari e portarla nel proprio campo, ma se vengono toccati rimangono bloccati dove sono stati toccati e per essere liberati devono essere toccati da un compagno di squadra.
Vince chi... riesce a portare nel proprio campo più volte la bandiera.
Valori educativi: collaborazione e astuzia

Togli da qui e metti lì

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 10 minuti
Ambientazione:
In un tempo che non c'è più, due grandiosi eserciti si contendono l'ultima battaglia di una grande guerra a colpi di palle avvelenate...
Materiale necessario:
- un numero illimitato di palline

Regole
In un grande spazio, diviso in due parti da un filo o da una linea, verranno disposti in ordine sparso i due eserciti.
Ogni esercito avrà a disposizione un numero illimitato di palline avvelenate (semplici palline di carta magari colorata), armi del combattimento.
Al fischio d'attacco i guerrieri, dei ripettivi eserciti, dovranno lanciare quante più palle avvelenate possibili nel campo nemico.
Al termine del combattimento si conteranno le palline avvelenate che sono nei due campi di battaglia.
Vince chi... dei due eserciti, ha meno palline avvelenate nel prorpio campo di battaglia.
Valori educativi: collaborazione

Ruba bandiera - variante

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 0 minuti
Materiale necessario:
- un fazzoletto
- tanta fantasia

Regole
È la classica ruba bandiera:
2 squadre una di fronte all'altra
un arbitro al centro che chiama un numero.
Chi viene chiamato deve correre prendere la bandiera e tornare dietro la sua squadra.
La variante è questa: chi non prende la bandiera può fermare chi sta scappando urlando un complimento.
Chi scappa deve fermarsi e per ripartire deve a sua volta urlare un complimento.
Vince chi... fa più punti.

Catturate lo Scavone

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 999
Età: da 5 a 99
Durata media: 30 minuti
Ambientazione:
Nelle caverne oscure degli altopiani dell'Himalaya, vive un animale molto strano: non esce mai alla luce del giorno, vaga per le caverne emettendo suoni spaventosi.
Si narra che chi lo cattura diventerà certamente famoso!

Regole
Si dividono i giocatori in diverse squadre che si schierano intorno al campo.
Al centro del campo si trova lo Scavone.
I giocatori di ogni squadra vengono numerati da 1 a quanti sono i giocatori.
Quando l'arbitro chiamerà un numero, questo diverrà il cacciatore: deve essere bendato e dovrà lanciarsi cosi al buio per cercare di catturare lo Scavone.
Lo Scavone si muoverà all'interno del campo di gioco e i cacciatori devono cercare di catturarlo toccandolo, i compagni di squadra possono aiutarlo dando indicazioni di andare avanti, indietro destra e sinistra.
Una volta catturato, i cacciatori tornano nella loro squadra e l'arbrito chiamerà altri cacciatori
Vince chi... cattura più volte lo Scavone.
Valori educativi: abilità e prontezza

L'armatura

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 30
Durata media: 15 minuti

Regole
Un animatore è un'armatura, e deve comunicare alle squadre una frase solo muovendo le labbra, senza pronunciare le parole a voce alta. Le squadre possono dire in ogni momento la frase.
Suggerimento: provare con i proverbi, meglio se in dialetto!
Vince chi... per primo indovina correttamente tutta la frase. Vengono assegnati tanti punti quante sono le frasi indovinate
Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Il bosco del tesoro

Gioco da giocare... all'aperto
Ambientazione:
Nella terra dei nani furbacchiotti vi erano infiniti prati, fiumi e... tre boschi incantati. Il primo è il bosco dispettoso, il secondo è il bosco giocoso e il terzo è il bosco del tesoro... chissà cosa succederà.
Materiale necessario:
- scalpi in quantità
- cartina del luogo del gioco
- costumi per rendere ancora più magica l'ambientazione
- una torcia per ogni partecipante
- tesoro (se estate: un buon ghiacciolo per tutti)
- tanti quadrati di cartoncino di cm. 10x10 con scritto un numero di almeno 3 cifre
- un elastico lo lega alla fronte

Regole
Gioco notturno.
Poco prima di chiamare le squadre (da un minimo di 4 squadre di 5/6 partecipanti)senza farsi vedere da nessuno viene rapito un componente di ogni squadra e portato nel bosco giocoso (area atrezzata quale campo di calcio o simile). Una volte chiamete le squadre gli stessi componenti si accorgeranno che mancano i loro compagni. Ecco allora arrivare il guardiano del cancello con un messaggio: 'se i

tuoi amici vorrai trovare nel bosco dispettoso dovrai andare. Attenzione però lì ci sono i nani furbacchiotti che per ogni indizio ricercato delle prove ti faran superarÈ.
Gli indizi da consegnare sono: scalpi per il gioco successivo, cartina della terra dei nani furbacchiotti, il sacco con i numeri per il gioco finale, l'indizio per trovare gli amici scomparsi, l'indizio per trovare il tesoro.
Per avere questi indizi sbizzarrite la vostra fantasia. I nani possono chiedere dei biscotti (e la sera reperire biscotti non è facile), latte, fare un percorso, e tanto altro ancora, ma sopratutto farsi dare tutte le torce (questo è il bello: il gioco illuminato solo da qualche lampione e dalla luna!).
Una volta presi tutti gli indizi insieme ci si sposta al bosco. Qui si gioca allo scalpo. I nani dovranno cercare di prendere gli scalpi dei ragazzi e non far prendere i rapiti (messi in zone sparse del campo). Quando un ragazzo ha perso lo scalpo ritorna dal guardiano del cancello che ne ha tanti altri.
Il gioco finisce quando gli amici sono liberati (*vi posso assicuare che si corre tantissimo!*).
Una volta liberati con il guardiano del cancello ci si sposta, ormai stanchi e senza torce, nel bosco del tesoro. Qui ogni ragazzo mette i nuemri sulla fronte. Ci saranno i nani cattivi nascosti (meglio se in un parco) con le torce sequestrate, da usare al momento giusto, che dovranno cercare di leggere il numero sulla fronte. I raggazzi non possono in alcun modo nascondere il numero con le mani o con cappellini, possono buttarsi a terra con la fronte, mettersi contro una pianta, fronte a fronte con un compagno ecc...
Anche qui, chi viene 'nominato', deve ritornare dal guardiano del cancello per avere un altro numero.
Il gioco finisce quando viene trovato il tesoro (indicato nella cartina, ma non in modo specifico).
Vince chi... trova il tesoro, fa concludere i giochi e fa vincere la squadra ma... il vero tesoro è che tutti si sono divertiti insieme!
Valori educativi: la forza dell'unione e la condivisione

Corsa ad ostacoli fantasma

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 10 a 30
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario:
- ostacoli di qualsiasi tipo
- una benda per gli occhi

Regole
Fate vedere a un volontario un percorso ad ostacoli, anche parecchio difficile.
Fateglielo provare, poi bendatelo e ditegli che deve compiere il percorso seguendo le indicazioni degli altri.
Mentre lo bendate e fate un po' di scena, togliete tutti gli ostacoli.
Sarà divertente fargli fare mille acrobazie su un percorso inesistente!
Bella sorpresa quando aprirà gli occhi e vedrà tutta la fatica inutile che ha fatto!
Ottimo risultato se chi dà i suggerimenti è molto bravo a fingere!

Il labirinto

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 4 a 15
Durata media: 10 minuti

Ambientazione:
Siamo a Creta, nel labirinto del Minotauro. Aiutiamo Teseo ad uscire da questo luogo pericoloso!
Materiale necessario:
- nastro di nylon bianco e rosso
- sedie e pali per costruire il labirinto
- strumenti musicali o comunque rumorosi
- una benda per gli occhi

Regole
Costruite un labirinto (anche semplice, in modo che ci sia da girare un po' a destra, a sinistra...) con il nastro, fatto passare attorno a sedie o pali.
Un giocatore della squadra viene bendato e deve percorrere il labirinto con le indicazioni sonore dei compagni.
Andrà a destra quando sentirà, per esempio, il suono di un fischietto. A sinistra quando batteranno le mani. Avanti quando suoneranno dei coperchi di pentole, indietro...
Tutti devono stare in rigoroso silenzio.
Vince chi... esce dal labirinto in minor tempo.
Valori educativi: abilità

Pallacoperta

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 5 a 10
Età: da 8 a 15
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario:
- rete di pallavolo
- pallone
- 2 coperte

Regole
Le due squadre devono sfidarsi a pallavolo con una coperta!
Lo scopo infatti è di rilanciare la palla dell'avversario nel campo nemico tramite la coperta!
Vince chi... chi fa più punti come pallavolo
Valori educativi: collaborazione

La Mummia

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 5 a 10
Età: da 5 a 8
Durata media: 5 minuti
Materiale necessario:
- carta igienica

Regole
C'è 1 genitore o 1 animatore che fa da mummia.
Le squadre hanno a disposizione 2 rotoli di carta igienica (quella resistente!) per bendare la mummia.
Vince chi... una giuria giudica la mummia più stravagante!

Valori educativi: unione del gruppo

Povero il nostro naso!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 0 minuti
Materiale necessario:
- le scarpe ai piedi

Regole
Mettersi le scarpe a volte è difficile.
Fate togliere ad ogni ragazzo una scarpa. Prendetele tutte e mettetele insieme facendone una montagnetta (potete legarle anche due a due).
Fate stare tutti dietro una linea di partenza. Ad una certa distanza ci saranno le loro scarpe aggrovigliate, in mezzo tanti ostacoli da superare.
Al via fateli partire. Devono arrivare a trovare la propria scarpa e tornare indietro.
Vince chi... ritorna alla linea di partenza con le proprie scarpe.

Caccia al tesoro del naufrago

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 45 minuti
Ambientazione:
Un naufrago ha lanciato delle bottigliette con la mappa del tesoro.
Chi le troverà?
Materiale necessario:
- bottigliette vuote di plastica
- carta
- penne
- tesoro (caramelle, cioccolatini ecc.)

Regole
Dividete i ragazzi in squadre.
Ad ogni squadra consegnate un foglio con su scritto: procurate in un tempo massimo di 30 minuti, 5 oggetti il cui nome inizi con la lettera A, 3 oggetti con la E, 6 oggetti con la la B ecc...).
Dopo il tempo stabilito radunate le squadre e assegnate un punteggio per ogni oggetto consegnato.
La squadra con più punti riceverà una bottiglietta di plastica con dentro una mappa molto dettagliata del luogo dove avete nascosto il tesoro, la squadra chè è seconda riceve la stessa mappa, ma meno precisa... l'ultima squadra avrà una mappa molto vaga.
Vince chi... trova per primo il tesoro.

Lo slalom matto

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 15 a…
Età: da 6 a 15
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- bende per gli sciatori
- oggetti per emettere i suoni di avviso

Regole
I partecipanti si dividono in due sottogruppi di uguale numero:
il gruppo A rappresenta gli sciatori che vagano nella nebbia e deve raggiungere la valle (una posto precedentemente concordato);
il gruppo B è seduto per terra in ordine sparso (i paletti dello slalom) e guida con suoni concordati gli sciatori attraverso la nebbia.
Tutti i paletti guidano tutti gli sciatori, ma fanno rumore solo quando uno sciatore si è molto avvicinato e sta per toccare un paletto (si può introdurre una penitenza nel caso lo tocchi). I suoni possono essere di vario tipo purchè concordati all'inizio del gioco e mai parole pronunciate.
Vince chi... arriva per primo a valle. *Si può anche fare una classifica premiando i primi tre.*
Valori educativi: fiducia, cooperazione, attenzione reciproca

Il fiore delle Qualità

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 60 minuti
Materiale necessario:
- cartoncino
- penna
- forbici
- pennarelli

Regole
Fase individuale: ogni giocatore disegna un grosso fiore a 4/5 petali con un bocciolo nel mezzo, su un foglio di carta. All'interno di ogni petalo ciascuno scrive una o più qualità che ritiene di aver raggiunto. Nel bocciolo, invece, scrive le qualità che vorrebbe avere. Si può anche scegliere di scrivere le 'cose che sono capace di farÈ in sostituzione delle qualità o altro ancora.
Fase di gruppo: si formano dei piccoli gruppi di 4/5 persone che si conoscono bene fra di loro. All'interno di ogni gruppo ciascuno legge agli altri ciò che ha scritto nei petali e nel bocciolo del proprio fiore, poi i fogli vengono fatti girare in cerchio e ciascuno potrà aggiungere qualità nei petali dei fiori dei compagni. Non è permesso scrivere nel bocciolo degli altri. Quando i fiori tornano al punto di partenza ciascuno legge le qualità che hanno aggiunto i compagni. Alla fine si possono condividere collettivamente i risultati.
Vince chi... ha delle qualità da condividere con il prossimo, cioè tutti !!!
Valori educativi: Condivisione, comunicazione, presa di coscienza delle proprie qualità e di quelle altrui.

Attenti a quei due!!

Gioco da giocare... all'aperto
Età: da 8 a 15
Durata media: 60 minuti
Materiale necessario:
- una candela per coppia
- biglietti distintivi(Nellacocci/Illuminata)
- spruzzini
- fiammiferi

Regole
I partecipanti sono divisi a coppie una è la coccinella (Nellacocci) e l'altra la lucciola (Illuminata).
Tenendosi sottobraccio devono attraversare il bosco infestato di rane e di rospi, così decidono di incamminarsi di notte sicure di non essere viste.
La lucciola tiene in mano una candela accesa. Facendo molta attenzione devono attraversare il bosco e raggiungere la meta (precedentemente concordata).
I Rospi e le Rane sputa veleno (in numero di 4 0 5) muniti di spruzzini ad acqua dovranno spegnere le candele.
Nellacocci e Illuminata dovranno impedire alla fiamma di spegnersi, nel caso non ci riuscissero devono tornare al punto di partenza dove c'è uno gnomo che provvederà a riaccendere la candela previo superamento di una prova (cantare una canzone, risolvere un indovinello ecc..).
Vince chi... la coppia che raggiunge per prima la meta.
Valori educativi: solidarietà, fiducia.

Cita e la banana

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 30
Durata media: 30/45 minuti
Materiale necessario:
- banane di gommapiuma o di cartoncino
- pennarelli
- forbici

Regole
I giocatori devono formare delle coppie e disporsi in cerchio, in modo da formare un cerchio esterno ed uno interno appaiati.
I giocatori che formano il cerchio interno tengono le gambe divaricate e formano le tane, quelli nel cerchio esterno sono tutti scimmie (Cita).
Al segnale dell'animatore le scimmie cominciano a correre in senso antiorario fino a quando l'animatore urla 'Cita! La banana'. A quel punto le scimmie completano il giro fermandosi dietro il compagno per precipitarsi sotto le sue gambe e prendere una delle banane poste al centro (in numero pari alle coppie meno una).
La coppia rimasta senza banana dovrà sedersi al proprio posto nel cerchio ed aspettare la fine del gioco.
Le coppie in gara si scambiano di ruolo (le tane diventano scimmie e viceversa).
Vince chi... riuscirà a prendere l'ultima banana.
Valori educativi: solidarietà e cooperazione

Fune incrociata

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 5 minuti
Materiale necessario:
- due corde
- gesso o calce per il cerchio

Regole
È un tiro alla fune più complicato e forse più divertente.
Ci vogliono 4 squadre.
Si disegna un cerchio abbastanza grande e si prendono due corde ugualmente

lunghe.
Si dispongono le corde incrociate.
Ad un lato la squadre A è contro la B e dall'altro la C è contro la D.
Al via tirano la corda la prima squadra che entra con un componente all'interno del cerchio ha perso.
Si fanno più manches ruotando.
Vince chi... riesce a far entrare nel cerchio un membro dell'altra squadra.

Cose di te

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 16 minuti
Materiale necessario:
- carta e penna

Regole
Ci conosciamo veramente? Ma lo sapevi che... ?
Si scegli un ragazzo a cui fare il gioco e si accompagna fuori.
Si raccolgono delle informazioni che gli stessi ragazzi vi daranno.
Devono dire una cosa che li riguarda es:
è vero che so suonare il violino?
è vero che ho partecipato allo Zecchino d'oro?
ecc.ecc.
Alcune informazioni sono vere altre saranno false. Un ragazzo sarà richiamato, a questo punto formulate le domande, lui dovrà rispondere solo vero o falso.
Ovviamente più saranno improbabili, ma vere le domande più sarà difficile per il partecipante azzeccarle, ma scoprirà lati nasacosti dei suoi amici.
Vince chi... indovina più risposte esatte.
Valori educativi: conoscenza

Si salvi chi può

Gioco da giocare... al chiuso
N. giocatori: da 10 a 20
Età: da 6 a 15
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- fogli di giornale

Regole
In una stanza si dispongono tanti fogli di giornali per terra che rappresentano le zattere.
I partecipanti si muovono nella stanza tra i giornali con un sottofondo musicale.
Quando la musica vine interrotta tutti devono salvarsi su una zattera.
Ad ogni giro viene tolto un foglio.
Vince chi... riesce a stare con il maggior numero di persone sulla zattera senza cadere in acqua (toccare terra).
Valori educativi: fiducia e collaborazione nel gruppo

La fossa dei serpenti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 6 a 15
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario:
- 2 bende
- 2 contenitori

Regole
I giocatori sono disposti in cerchio tenendosi per mano e formano la fossa dei serpenti.
Due volontari (i serpenti a sonagli) stanno al centro del cerchio uno distante dall'altro, bendati e ognuno tiene in mano un barattolo pieno di fagioli o lenticchie o qualsiasi altro oggetto che fa rumore. Uno farà il predatore e l'altro la preda.
Il predatore deve rincorrere la preda e può suonare fino a 5 volte, mentre la preda tutte le volte che vuole.
I giocatori in cerchio possono muoversi intorno, restringersi o allargarsi, roteare, stando attenti che nessuno dei due serpenti finisca fuori della fossa.
Vince chi... riesce a catturare la preda.
Quando ciò accade si scelgono altri due serpenti e il gioco ricomincia.
Valori educativi: solidarietà all'interno del gruppo

Ma no! Sei tu?!?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 2 a 100
Età: da 6 a 99
Durata media: 7 minuti
Materiale necessario:
- fotocopie di foto
- cartellone
- pennarelli colorati (un colore diverso per ogni squadra)

Regole
Riuscite a riconoscere i vostri animatori, educatori amici?
Prendete delle foto (meglio primi piani) di animatori, educatori, ragazzi, parroci ecc. (importante siano abbastanza conosciuti) fate delle fotocopie (non a colori, costano e sono troppo identificabili).
Mettete queste fotocopie ritoccate (fate i baffi, nasi da pagliaccio... insomma quello che facciamo tutti con le riviste) su un cartellone.
Disponete le squadre al di là di una linea di partenza. Al via parte un elemento per squadra (se volete mettete degli ostacoli) con un pennarello, dovrà arrivare al cartellone e scrivere sotto una foto a chi appartiene, e la sigla della propria squadra, poi ritorna indientro e consegna come una staffetta, il pennarello ad un altro compagno.
Il gioco finisce quando non ci sono più foto da riconoscere.
Vince chi... indovina il maggior numero di foto. Per ogni nome errato sotto alla foto segnate un punto in più alle altre squadre.
Valori educativi: abilità e allegria

La volpe e il cacciatore nella vigna

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 15 a 30
Età: da 6 a 12

Durata media: 20 minuti
Ambientazione:
Siamo nella vigna di nonno Berto.
La volpe si è nascosta tra i filari, in attesa che venga notte, per poter andare a mangiare le galline nel pollaio.
Ma il nonno lo sa, e la rincorre per la vigna.
Chi vincerà?

Regole
Due giocatori: uno fa il cacciatore, e cerca di prendere l'altro (la volpe).
Gli altri giocatori si dispongono a file, con le mani sulle spalle dei vicini, in modo da formare i filari. I due iniziano a rincorrersi nelle file, senza poter passare sotto le braccia dei filari. Dopo un po' l'animatore grida: 'Cambio!'. I giocatori-vigna si girano di 90 gradi, in modo da formare filari perpendicolari ai precedenti e i due dovranno cambiare direzione.
Dopo un po', se i giocatori non concludono nulla, si dà il cambio con qualcun altro per dar loro il tempo di riprendersi e respirare!
Vince chi...
Valori educativi: abilità

Pesciolini nella rete

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 6 a 10
Durata media: 20 minuti
Ambientazione:
Siamo nel grande oceano. Attenzione, pesciolini! Ci sono tanti pericoli! I pesci più grossi potrebbero mangiarvi, ma attenzione soprattutto alle reti degli uomini...

Regole
Metà dei giocatori si dispone in cerchio, tenendosi per mano, e decide di contare ad alta voce fino ad un numero.
Al via gli altri giocatori (i pesciolini) entrano ed escono al cerchio (è bene che le mani dei giocatori che fanno la rete siano un po' sollevate, per evitare delle craniate!) mentre gli altri iniziano a contare. Quando arrivano al numero stabilito, tirano giù le mani, chiudendo i passaggi della rete. I pesciolini che sono rimasti nel cerchio sono presi, e vanno ad allargare il cerchio-rete.
Vince chi...
Valori educativi: allegria

Il bacio del Maraja

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 15 a 30
Durata media: 30 minuti
Ambientazione:
Un ricchissimo Maraja è in cerca di donne per il suo harem: accetta che diventi sua mogli solo chi è in grado di baciarlo...
Ma ci sono anche altri Maraja, e anche maraja femmine...

Regole
Un giocatore in un cerchio, gli altri tutti seduti.
L'animatore distribuisce a tutti un numero (dispari ai ragazzi, pari alle ragazze).

Si chiamano due numeri, uno pari e uno dispari. Se nel mezzo c'è un ragazzo, la ragazza chiamata dovrà correre a baciarlo, mentre il ragazzo chiamato dovrà impedirglielo e a sua volta baciarla.
Se la ragazza bacia quello nel mezzo, allora va al centro il ragazzo, altrimenti rimane lei.
Nel caso che la ragazza sia al centro, allora il ragazzo chiamato dovrà cercare di baciarla e la ragazza chiamata dovrà impedirglielo e baciarlo.
Vince chi...
Valori educativi: divertimento, allegria e mettersi in gioco

Staffetta perdifiato

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 20 a 50
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario:
- una pallina da ping pong per squadra

Regole
Ogni squadra si dispone in due gruppi alle estremità della sala.
Al via il primo giocatore deve raggiungere l'altro gruppo con la pallina da ping pong, senza toccarla con le mani o altre parti del corpo, ma solo soffiando.
Raggiunto il gruppo, parte un altro giocatore e va verso l'altra parte della squadra.
Vince chi... torna per primo al suo gruppo iniziale.
Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Ciak si gira!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 12 a 25
Durata media: 20 minuti
Tipo gioco:
Ambientazione:
Sei stato chiamato a Cinecittà per un ruolo di primo piano in un film muto, ma ci sono tante scene, quale sarà quella del tuo film?
Guarda bene e cerca di capire.
Materiale necessario:
- biglietti con i ruoli

Regole
Preparare dei biglietti con i ruoli per due scene teatrali. Ben riuscite la scena del funerale e del matrimonio.
Ad ogni giocatore viene dato un biglietto con un ruolo. (per il morto: il morto, persona che piange, donna che sviene, becchino felice, erede che aspetta l'eredità...; per il matrimonio: sposi, fotografo, bimbo con fiori, mamma commossa...) In due di questi biglietti sarà scritto: 'Sei tu che entri in scena!' (meglio se al ruolo del morto e a quello del fotografo). Gli altri giocatori dovranno intuire in quale scena devono piazzarsi.
Il gioco continua fino a quando tutti saranno sistemati in scena.
Attenzione! Non si può parlare!
Vince chi...
Valori educativi: allegria e senso dello humor

Facciamo baccano

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 10 a 30
Età: da 8 a 20
Durata media: 15 minuti

Regole
Un componente della squadra si mette all'estremità dell'ambiente in cui si gioca, in mezzo la squadra avversaria, all'altro capo il resto della squadra. L'animatore dice una frase al giocatore che cercherà di dirla ai compagni, mentre la squadra in mezzo farà tutto il baccano possibile per impedire la comunicazione.
Vince chi... indovina la frase.
Valori educativi: comunicare, valore del silenzio

Carte in versi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- un mazzo di carte da ramino

Regole
Ogni giocatore si sceglie un verso di animale.
Si fanno due o tre giri di presentazione del verso, perchè è necessario ricordare il verso di tutti i partecipanti *più ci sono partecipanti, più avvincente è!*
A ciascuno viene distribuito un mazzetto di carte, da non guardare nè far vedere.
A turno, ciascuno gira la prima carta del mazzetto davanti a sè.
Quando due persone hanno la stessa carta (due tre, due donne...), devono ciascuno fare il verso dell'altro.
Chi arriva dopo nel fare il verso (o non arriva proprio), riceve tutte le carte girate in tavola (anche quelle degli altri giocatori).
Vince chi... riesce a finire le carte.
Valori educativi: allegria

Gavetta

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 20 minuti
Materiale necessario:
- due bacinelle d'acqua per squadra
- un numero di gavettoni (palloncini pieni d'acqua) pari al numero di componenti di ogni squadra.

Regole
Le squadre gareggiano contemporaneamente.
I giocatori di ogni squadra si dispongono in piedi in fila ad una distanza di circa mezzo metro l'uno dall'altro.
Al via il primo giocatore dovrà prendere da una bacinella un gavettone (palloncino pieno d'acqua) e dovrà passarlo al giocatore successivo lanciandolo.
Quando il gavettone arriva all'ultimo giocatore questo deve riporlo in una bacinella piena d'acqua.
Alla fine si attribuisce un punteggio per l'ordine di arrivo in base al tempo impiegato

ed un altro punteggio per l'ordine di arrivo in base ai gavettoni che sono arrivati a destinazione.
Vince chi... ottiene il punteggio finale più elevato.
Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Staffettone

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario:
- una bacinella piena d'acqua
- un recipiente per squadra
- un bicchiere bucato per squadra

Regole
Le squadre gareggiano contemporaneamente. Ai due estremi del campo si trovano una bacinella piena d'acqua da una parte e dall'altra tutta la squadra in fila indiana ed un recipiente vuoto.
Ogni squadra ha un bicchiere vuoto e bucato a sua disposizione: con esso ogni giocatore dovrà correre alla bacinella, riempire il bicchiere e tornare indietro svuotandolo nel recipiente e così via.
Vince chi... alla fine ha più acqua nel recipiente.
Valori educativi: abilità e gioco di squadra

Palla Zombie

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 7 a 40
Durata media: 20 minuti
Ambientazione:
Se i bambini non sono troppo piccoli ed impressionabili, si può abbozzare simpaticamente una breve storia: nel gruppo un giorno tutti sono misteriosamente impazziti, ed hanno cominciato ad uccidersi l'un l'altro. Anche coloro che già sono stati uccisi, gli Zombie, continuano imperterriti nel loro intento.
Materiale necessario:
- Una palla... e tanta voglia di divertirsi, cosa peraltro assicurata! :-)

Regole
È molto simile al classico gioco della palla avvelenata, con alcune varianti: alcune semplici, una molto bella.
Il gioco si svolge in un campo delimitato (all'aperto o al chiuso) la cui grandezza ovviamente dipenderà dal numero dei giocatori.
Si gioca tutti contro tutti.
Ogni giocatore ha tre vite.
Scopo del gioco è eliminare tutti giocatori senza farsi eliminare.
Il conduttore del gioco lancerà in aria la palla; chi la raccoglie dovrà colpire gli altri che ovviamente dovranno scappare per non farsi colpire. A seconda della grandezza del campo, chi ha la palla potrà fare tre passi, un passo o nessuno, se il campo è particolarmente stretto.
Quando una persona viene colpita al volo da un'altra, perde una vita. Ogni persona può togliere una vita soltanto ad ognuna delle altre persone (esempio: se Carlo colpisce Luca, Luca non potrà più essere colpito da Carlo, ma soltanto dagli altri giocatori).

Non si perde la vita se si viene colpiti di rimbalzo, se si viene colpiti in testa, o se si prende al volo e si blocca la palla lanciata da un altro: in quest'ultimo caso, perde la vita colui che ha tirato la palla.
Quando la palla è vacante, chiunque può raccoglierla, per tentare nuovamente di colpire gli altri giocatori.
Ed eccoci giunti alla geniale variante : quando un giocatore viene colpito per tre volte, non viene eliminato come nella palla avvelenata classica ma... diventa uno Zombie!
Lo Zombie continua dunque ad aggirarsi per il campo di giuoco, tenendo le braccia in avanti (come ogni Zombie che si rispetti) e camminando lentamente (come ogni Zombie che si rispetti). Per togliere la vita a chi è ancora in gioco, lo Zombie deve semplicemente toccarli.
Attenzione, però: lo Zombie non può in alcun modo correre o accelerare il passo nel tentativo di togliere le vite ai giocatori: potrà soltanto camminare lentamente vagando per il campo con le braccia tese.
Uno Zombie può togliere una vita soltanto ad ognuno degli altri giocatori (esempio: se Luca Zombie tocca Carlo, Carlo non potrà più essere toccato da Luca, ma solo dagli altri Zombie).
Chi si impossessa della palla, per il tempo che ha la palla in mano è salvo dagli Zombie, ovvero non può da loro essere toccato e ucciso.
I giocatori ancora vivi, devono dunque guardarsi da un lato da chi ha la palla, dall'altro dagli Zombie che tenteranno di avvicinarsi a loro per toccarli.
Alla fine rimarranno soltanto due giocatori: a quel punto il campo sarà ristretto per facilitare l'eliminazione di uno dei due, oppure, ad ogni tiro potrà essere concesso un passo in più con la palla in mano: la prima volta tre passi, e poi si tira; la seconda volta quattro passi, e poi si tira; e così via, fino a che uno dei due riuscirà ad eliminare il concorrente.
Una genialissima variante: il gioco può essere fatto di notte, in un campo al buio. I giocatori terranno ognuno una pila accesa in mano, in modo da individuare gli altri giocatori e da farsi individuare. Quando un giocatore muore... spegne la pila e diventa Zombie! Rimangono così sempre meno luci sul campo, e il gioco si fa sempre più difficile, anche perchè diventa sempre più difficile scappare dagli Zombie, protetti dall'oscurità *(variante non ancora testata sul campo)*.

Il gioco risulta essere molto bello e divertente per più motivi:
1. nessuno viene eliminato: anche chi perde le tre vite, rimane in campo e continua a giocare come Zombie;
2. è troppo divertente vedere una manica di idioti che vaga per il campo camminando da Zombie con le braccia tese in avanti;
3. è particolarmente esaltante e soddisfacente riuscire a districarsi tra la palla che tenta di colpire e gli Zombie che tentano di toccare.
Tutte queste caratteristiche ne hanno fatto il gioco dell'anno della nostra parrocchia!
Provare per credere!!!
...e chi lo ha provato e lo ritiene bello, mi mandi un'email: provvederò a rigirarla a El Tinto, il creatore del gioco.
Vince chi... rimane vivo alla fine del gioco.

Il cow boy

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 15 a 30
Età: da 6 a 10

Durata media: 20 minuti
Tipo gioco:
Ambientazione:
Siamo nel duro far west.
Qui di tipi loschi ce ne sono tanti, e bisogna sempre aver la pistola a portata di mano, se vogliamo salvarci la pelle!

Regole
Tutti i ragazzi in cerchio, e uno al centro. Tutti fanno la pistola con la mano e la tengono pronta.
Quello in centro spara ad uno, il quale deve sparare al giocatore diametralmente opposto, mentre quello al centro si abbassa per non ricevere lo sparo.
Vince chi... spara per ultimo dei due va al centro e quello al centro torna nel cerchio.

La caccia al rapitore

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 10 a 30
Età: da 10 a 16
Durata media: 120 minuti
Ambientazione:
Questo gioco va preparato mentre i ragazzi stanno giocando o lavorando.
Materiale necessario:
- 1 striscia di carta colorata di un metro

Regole
Si attacca una striscia colorata o un nastro di un qualsiasi colore nel campo o alla parete di una stanza.
Il capogioco poi va da tutti i ragazzi successivamente e bisbiglia a ciascuno di essi nell'orecchio: 'C'è un rapitorÈ.
A uno solo bisbiglia: ' C'è un rapitorÈ, dandogli il punto dove dovrà fuggire non appena si approprierà della striscia (non oltre un chilometro di distanza dal punto dove si inizia il gioco).
Il rapitore deve, entro un tempo stabilito, per esempio due ore, e mentre si continuano gli altri giochi o lavori, rubare il nastro e correre con questo al luogo stabilito. Nessun altro sa chi sia il rapitore, nè quando inizierà il gioco, nè dove correrà. Ma appena uno si accorge che il nastro è sparito dà subito l'allarme e tutti cessano di fare ciò che stavano facendo, lanciandosi a inseguire il fuggiasco.
Vince il giocatore che riesce a prendere la striscia o un pezzo di questa.
Se nessuno riesce a togliere la striscia al rapitore, questo vince.
Il rapitore dovrà portare la striscia attaccata al collo o a una spalla e non in tasca o nascosta in un modo qualsiasi.
Vince chi... riesce a prendere la striscia o un pezzo di questa. Se nessuno riesce a togliere la striscia al rapitore, questo vince.
Valori educativi: attenzione e spirito di osservazione

L'assalto al campo

Gioco da giocare... all'aperto
Età: da 10 a 16
Durata media: 120 minuti
Ambientazione:

I gruppi in gioco sono due. Il gioco dovrà svolgersi in campagna, possibilmente in un bosco.
Materiale necessario:
- due bandierine
- due bastoni

Regole
I gruppi in gioco sono due.
Ogni gruppo va per suo conto, entro una zona stabilita in precedenza, e nel posto che ritiene più propizio pianta una bandiera che dovrà essere visibile da più direzioni e a portata di mano.
Ogni gruppo deve difendere la propria bandiera e, nel tempo stesso cercare l'altro gruppo per togliere a questo la bandiera e portarla al proprio campo. Il gruppo che riesce in questo, ha vinto.
A un fischio del capogioco il gioco comincia. Quando due giocatori di gruppi avversari si incontrano lottano allo scalpo o in un altro modo. Il giocatore che perde allo scalpo è dichiarato prigioniero e viene condotto al campo nemico.
Il prigioniero non può far rumore nè richiami, ma deve seguire silenziosamente il vincitore fino al campo.
Vince il gruppo che porta via la bandiera al gruppo avversario oppure che pone fuori gioco tutti i nemici
Vince chi... porta via la bandiera al gruppo avversario oppure che pone fuori gioco tutti i nemici.
Valori educativi: deduzione e spirito di osservazione

Ti picchio o ti bacio

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 20 minuti
Ambientazione:
Siamo nella sala di un castello, ad una festa di dame e cavalieri. Ognuno cerca la sua anima gemella, ma sono le dame a scegliere il proprio cavaliere per la serata.
Materiale necessario: nulla

Regole
I ragazzi escono, mentre le ragazze decidono ciascuna di prendere un cavaliere.
Rientrano i ragazzi, uno per volta, e il giocatore di turno deve indovinare chi è la sua dama. Deve baciare quella che pensa sia la sua, ma se è sbagliata si becca uno schiaffo. Va avanti a baciare la dama finchè trova la sua. Entra il secondo, e se per sbaglio bacia la dama di chi ha già giocato, oltre allo schiaffo della dama si becca pure il calcio del cavaliere arrabbiato!
Vince chi... nessun vincitore! Solo tante risate.
Valori educativi: allegria

Il lupo e l'ovile

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- materiale per segnare gli ovili

Regole
Ai quattro angoli del campo vi sono quattro zone libere dette 'ovili' entro le quali le '

pecore' sono al sicuro dal 'lupo'.
Se il capogioco dichiara chiuso uno degli ovili, le pecore che vi si trovano devono, per essere salve, rifugiarsi in uno degli altri tre.
Il capo-gioco può chiudere contemporaneamente anche due ovili o tre ovili.
Il lupo cattura le pecore toccandole.
Le pecore prese possono fare una catena tutte unite e collaborare col 'lupo' a prendere le pecore rimaste.
Possono 'prendere' solo i due giocatori che sono alle estremità della catena.
Vince chi... Il lupo se cattura tutte le pecore.
Valori educativi: Educazione all'attenzione pronta

Corri e saluta (gatto e topo versione light)

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Materiale necessario: nulla

Regole
Uno tra i giocatori si chiamerà 'S': tutti si dispongono in circolo.
'S' corre intorno al circolo stesso, ma all'esterno, e correndo, batte sulla spalla di uno qualunque dei giocatori in circolo, il quale si lancia prontamente in senso inverso di 'S'.
Quando i due si incontrano devono fermarsi sull'attenti, fare un passo indietro o altri movimenti che si stabiliranno prima di iniziare il gioco, dopo di che continuano la loro corsa per raggiungere il posto lasciato libero.
Chi primo arriva, vi resta e l'altro diventa giocatore 'S'.
Vince chi... arriva per primo al posto rimasto vuoto.
Valori educativi: fiducia e agilità

Rissabandiera

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 8 a 30
Materiale necessario:
- una bandiera molto robusta (l'ideale uno straccio da pavimento).

Regole
Il gioco in apparenza è simile alla rubabandiera.
Quindi rubare la bandiera, correre verso la propria linea, afferrare bandiera e avversario e portarli entrambi verso il proprio campo, lanciare la bandiera, come si intuisce, il gioco non li esclude, ma anzi li prevede esplicitamente. È a discrezione dell'animatore stabilire dei limiti idonei per il gruppo che si gestisce, ma abbiamo notato che non bisogna essere troppo severi nell'imporre limiti a questo gioco: l'importante è che sia chiaro che colpi, graffi e morsi non sono tollerati... il resto vien giocando! L'animatore avrà cura di far affrontare bambini simili nell'età, indole e soprattutto peso.
Il gioco si adatta incredibilmente anche alle bambine (puchè ovviamente non siano messe in competizione con maschietti), se si riesce a far vincere loro una prima naturale ritrosia. Se si vuole aumentare il caos, l'animatore può chiamare anche più di un numero.
Vince chi... porta la bandiera nel proprio campo: con ogni mezzo lecito.
Valori educativi: uso controllato della propria aggressività, collaborazione e competizione
Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività

Zip Boing

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 15-30 minuti

Regole
I giocatori si siedono in cerchio. Viene estratto a sorte chi inizia.
I giocatori rappresentano vari componenti di un circuito elettrico che hanno la possibilità di far passare la corrente o rimandarla indietro.
Per far passare la corrente ci si deve voltare verso il giocatore successivo e dirgli: 'ZIP'.
Per farla tornare indietro bisogna rispondere al giocatore che ce la vuole passare 'BOING'. Viene man mano eliminato chi si volta dalla parte sbagliata o dice la parola sbagliata guardando dalla parte giusta, o parla quando non è il suo turno. Alla fine rimarranno due persone che si danno la mano destra e seguendo una canzoncina qualsiasi arrivano prima o poi a decidere chi ha la mano sotto e che sopra, chi ce l'ha sotto deve colpire la mano di chi ce l'ha sopra, che invece deve cercare di non farsela beccare.
Vince chi... chi vince la sfida finale.

Giovani e vecchi

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
- Un campo.
- Voglia di giocare e divertirsi!

Regole
Due squadre fanno due file che si posizionano una davanti all'altra in un campo delimitato abbastanza grande.
Parte un componente di una squadra che sarà la lepre posizionandosi al centro chiamerà un componente dell'altra squadra per nome.
Quello che è uscito prima diverrà più vecchio e quello chiamato e uscito dopo sarà il più giovane. Tutti possono uscire (meglio se uno alla volta) e cercare di prendere chi è uscito prima di lui che è perciò più vecchio.
I vecchi devono essere presi dai giovani, catturati e posizionati nel campo avversario.

Per ritornare giovane basta andare a toccare la propria linea di fondo campo e ripartire.
I componenti possono liberare i prigionieri della propria squadra posizionati in fila indiana nel campo avversario toccando la persona più vicina al centro campo.
La lepre (prima persona che esce) non può liberare i prigionieri.
Vince chi... Passa la linea del campo avversario o chi cattura tutti quelli dell'altra squadra.
Valori educativi: solidarietà, capacità di aiuto

Afferra la moneta

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Ambientazione:
È troppo bello vedere le facce dei concorrenti quando hanno terminato il gioco!!
Materiale necessario:

- Piatti e bicchieri di plastica,
- cacao in polvere,
- magari anche qualche tovagliolo di carta per preservare gli indumenti dei concorrenti.

Regole
In piatti di carta gli organizzatori metteranno delle monete coperte da cacao in polvere.
I concorrenti con le mani legate dietro la schiena dovranno ricercare con la lingua queste monete e con il solo aiuto delle labbra afferrarle e versarle in un bicchiere di carta (precedentemente preparato vicino al piatto del concorrente)
Vince chi... Riesce a recuperare il maggior numero di monete nel tempo stabilito dagli organizzatori del gioco

Lo scimmione

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 10 minuti
Ambientazione:
Ho fame - dice uno scimmione - mangerò delle banane
Materiale necessario: nulla

Regole
In un lato del campo ci sono le banane e a metà del campo si trovano uno o più scimmioni.
All'urlo degli scimmioni: - Chi ha paura degli scimmioni? -, le banane iniziano a partire cercando di sorpassare il territorio degli scimmioni.
Se passano bene, se invece vengono toccate si bloccano nel punto in cui sono stati toccati e gli scimmini hanno tempo 10 secondi per provare ad alzare la banana.
Se ce la fanno la banana diventa scimmione, se non ce la fanno la banana è libera quindi ritorna tra le sue compagne, pronta per una nuova manche.
Vince chi... L'ultima banana rimasta!

Rocco e i suoi fratelli

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 45 minuti
Ambientazione:
Gioco Notturno, all'aperto in un luogo senza pericoli.
Materiale necessario:
- 1 torcia

Regole
Un animatore (Rocco) si nasconde con una torcia e gli altri animatori (i suoi fratelli) lo devono proteggere.
I ragazzi una volta fatti uscire devono cercare di toccare Rocco (che fara ogni tanto dei segnali luminosi con la sua torcia) senza farsi toccare dai suoi fratelli.
Se un ragazzo viene toccato questo deve tornare alla base di partenza e dopo 2-3 minuti può tornare a giocare.
Vince chi... Tocca per primo Rocco senza farsi toccare dai suoi fratelli

Contrabbandieri e guardie

Gioco da giocare... all'aperto
Ambientazione:
Su un grande campo si affrontano la squadra dei contrabbandieri e quella delle guardie.
Materiale necessario:
- Strisce di tela (scalpi),
- tagliandini differenti

Regole
I contrabbandieri ricevono alla propria base dei tagliandini raffiguranti beni: oro, tabacco, diamanti, patate...ognuno con un valore differente.
Il loro scopo è quello di raggiungere l'approdo sicuro dall'altra parte del campo con il tagliandino salvo e consegnarlo al proprio compagno, il tutto senza essere intercettati dalle guardie che per fermare l'avversario devono rubargli lo scalpo (striscia di tela) che ogni contrabbandiere dovrà avere.
Si gioca in due tempi, alla fine del primo si invertono i ruoli.
Vince chi... La squadra che dalla somma fra la merce contrabbandata e quella recuperata nei due differenti tempi, avrà il valore maggiore

Corridoio

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 10 minuti
Ambientazione:
Ci si dispone in 2 righe di ugual numero di persone, l'una di fronte all'altra, formando un 'corridoio'.
La 'vittima' dovrà attraversarlo e verrà colpita sul collo dai componenti delle righe, con dei leggeri schiaffetti. Per far passare in mezzo qualcun altra essa dovrà capire chi le ha dato lo schiaffo girandosi velocemente; se riuscirà a capirlo si scambierà il posto con chi l'ha colpita.
Un altro modo per far andare in mezzo qualcuno è quello di riuscire a vedere i denti ad un componente delle righe, quindi bisognerà resistere alle risate!
Materiale necessario: nulla

Regole
Prima di entrare nel corridoio bisogna SEMPRE dire la frase:"Il vento soffia e le foglie cadono".
Una volta entrati si può procedere SOLO in avanti.
È concesso anche camminare all'indietro, ma non si può correre.
Ogni infrazione alle regole dovrà essere punita con una penitenza decisa dagli altri componenti del gioco.
Vince chi... Prende meno botte!

Mummie bagnate

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 30 minuti
Ambientazione:
Un gruppo di esploratori inesperti trova una piramide sconosciuta e decide di avventurarsi nella misteriosa ed affascinante costruzione... ma qualcosa di macabro e sinistro li sta aspettando al termine del loro viaggio verso l'imprevisto... ed una frase

sibillina decifrata da un geroglifico: 'Se la mummia vuoi risvegliare, per così la vittoria trovare... una doccia fredda le dovrai far fare!'
Materiale necessario:
- Carta igienica (un rotolo per ogni mummia... se si tratta di bambini);
- bicchieri di carta (uno per ogni fila).

Regole
Il gioco si svolge a staffetta.
Due o più giocatori vengono mummificati vivi (usando la carta igienica...) e restano in piedi davanti altri giocatori che si dispongono su due o più file in base a quante mummie ci sono.
Il primo della fila tiene in mano un bicchiere di carta.
Al via del capo-gioco parte in direzione dell'acqua (secchio, fontana, lago, mare,...) e poi corre verso la sua mummia. Dopo aver centrato la 'salma' ritorna correndo verso la sua squadra, passa il bicchiere al secondo e si mette in fondo alla fila.
Il secondo procede nello stesso modo del primo e così via finchè... la mummia non si scioglie davanti agli occhi esterrefatti dei visitatori incauti!
Vince chi... La squadra che riesce a far sciogliere completamente la mummia (neanche un lembo di carta deve rimanere addosso) nel minor tempo

I cinque continenti

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 120 minuti
Ambientazione:
Nell'epoca delle grandi scoperte geografiche, gli irriducibili esploratori non si scoraggiavano nemmeno davanti ai temibili selvaggi...
Materiale necessario:
- Fogli grandi per i continenti e penne o pennarelli legati ad un filo;
- cartellini colorati per ogni squadra di esploratori con filo per appendere al collo;
- penna per il capo-gioco (che deve firmare per dimostrare l'effettuata penitenza...);
- travestimenti vari...

Regole
I giocatori si dividono in squadre di esploratori (o missionari) e selvaggi.
Il campo da gioco è costituito da 5 luoghi ben distanziati e possibilmente nascosti in mezzo alla boscaglia.
Questi cinque luoghi rappresentano i 5 continenti da esplorare e saranno contraddistinti da un albero, un grosso sasso, o un altro oggetto simbolico, al quale verrà appeso un grande foglio bianco con l'indicazione:
'ASIA', 'AMERICA', 'OCEANIA', 'AFRICA',
'EUROPA'.
Al via del capo-gioco, gli esploratori (i quali possiedono un cartellino colorato (un colore per squadra)ciascuno, che rappresenta la loro 'vita') partono da Roma alla conquista dei continenti.
Infatti il loro compito è quello di far guadagnare punti alla propria squadra, conquistando il maggior numero di continenti possibile.
La conquista è documentata grazie alla firma che gli esploratori apporranno sul foglio.

Attorno a ciascun continente, però, per un raggio di circa 15 metri si aggirano i selvaggi (lasciando libero il centro per 2 m di raggio, al quale loro non possono avvicinarsi).

I selvaggi saranno travestiti o camuffati in modo caratteristico e magari emetteranno anche un verso che li contraddistingue dagli altri selvaggi... Questi hanno il compito di difendere il loro territorio dai conquistatori, e cercano di 'ucciderli' toccandoli.
Quando un esploratore è preso, il selvaggio fa una crocetta o un segno sul cartellino dell'esploratore, il quale per poter continuare a giocare deve fare ritorno a Roma, dove il capo-gioco gli riconsegnerà una nuova vita dopo avere superato una prova...
Lungo il tragitto è possibile che gli esploratori incontrino strani personaggi come i famosi 'GRANDI SAGGI' oppure gli imperterriti 'STUPIDONI' (gli educatori) che cercheranno di sviare la ricerca o di trattenere i malcapitati con indovinelli, penitenze, o altro...
Il gioco si conclude ad un'ora stabilita in partenza.
Vince chi... La squadra che, alla fine del gioco, ritirati tutti i cartellini 'vita' e i documenti dei continenti e fatto il conteggio, avrà fatto più vittime (per i selvaggi) e avrà conquistato più continenti (per gli esploratori).

Naufraghi

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
N. giocatori: da 8 a 30
Durata media: 30 minuti
Ambientazione:
Un altro gruppo di naufraghi sta vagando nel mare sorretto da alcune zattere, cercando di scacciare un branco di squali affamati.
Materiale necessario:
– fogli di giornale

Regole
Si suddividono i giocatori in squali e naufraghi.
Ogni naufrago è in piedi su una zattera (un foglio di giornale).
Gli squali cercano di far cadere in acqua i naufraghi per mangiarseli, strappando il foglio di giornale.
I naufraghi cercano di scacciare gli squali eliminandoli se li toccano.
Ma non appena la zattera sarà diventata troppo piccola per sostenere un naufrago e questo metterà un piede in acqua, sarà eliminato.
Vince chi... Rimane per ultimo nel mare (squali) e chi rimane per ultimo sulle zattere.

Frost

Gioco da giocare... all'aperto
Ambientazione:
siamo al Polo gli orsi polari vi lanciano 'palle di nevÈ per congelarvi e mangiarvi.

Materiale necessario:
– un pallone e un discreto spazio

Regole
Conoscete lo sparviero?
Questa è una variante.
Tre animatori fanno gli orsi bianchi e avranno un pallone leggero (che vuol rappresentare una palla di neve 'congelantÈ).
Al via i ragazzi devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte, gli orsi polari invece possono tirare, passarsi la palla e colpire i ragazzi che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendoli e tornando indietro almeno fino a un limite

prestabilito.
Chi viene colpito rimarrà congelato e deve rimanere immobile.
Se qualche ragazzo intercetta la palla, prendendola al volo, può nell'altra manches liberare un compagno congelando tirandogli a sua volta la palla e liberarlo.
Più manches da una parte all'altra finchè
ne rimarrà uno solo! (meglio tre quattro soli).
Vince chi... Chi rimane in gioco senza farsi beccare dal congelante

Corsari

Gioco da giocare... all'aperto
Ambientazione:
I ragazzi sono pirati e devono portare in salvo un tesoro
Materiale necessario:

- monete finte (di cioccolato, o cartoncini o tappi),
- due palloni,
- due scatole.

Regole
Si dividono i ragazzi in tre squadre
due squadre si dispongono in fila indiana, una a fianco all'altra come per una staffetta, l'altra squadra si dispone ai lati del percorso, divisi di fronte con due palloni.

Ogni squadra ha in dotazione un tot uguale di monete lo scopo è quello di arrivare dall'altra parte del percorso e di deporre le monete nella propria scatola, mentre l'altra (i corsari disposti ai lati)
dovranno impedirlo tirandogli pallonate.
Partono contemporaneamente uno per ogni squadra e possono decidere se portarsi con se una moneta, una parte o nessuna, se vengono beccati dalla pallonata devono restituire le monete al capogioco, se evitano la pallonata, arrivano dall'altra parte e una volta deposta la moneta, parte un altro componente della squadra. si fanno tre manches nelle quali ogni squadra fa' i corsari, alla fine vince chi ha più monete .
Si possono creare nel percorso elementi di disturbo per rallentare la corsa tipo panche da saltare ecc., e gli educatori si possono 'sacrificarÈ a bagnare con pistole ad acqua i concorrenti.
Vince chi... Porta in salvo più monete

Mano mano

Gioco da giocare... al chiuso
Durata media: 15 minuti
Materiale necessario:

- Un tavolo, tante sedie intorno quante i partecipanti

Regole
Ci si siede tutti intorno ad un tavolo. Ognuno posa le due mani sul tavolo, mettendo la propria mano destra al di là del braccio sinistro del vicino di sinistra.
In pratica, deve esserci sul tavolo un grande cerchio di mani, ma in modo che siano alternate: ad esempio la mia sinistra, la destra del mio vicino di sinistra, la sinistra del mio vicino di destra, la mia destra (è più facile farlo che spiegarlo).
Il conduttore parte battendo una mano sul tavolo e dicendo la direzione, ad esempio verso destra. Chi ha la mano dopo la sua fa lo stesso, la batte sul tavolo, e così

avanti.
Se uno invece di battere la mano una volta, la batte due volte, il giro viene invertito, cioè deve ribattere quello che aveva appena battuto.
Se uno invece di battere la mano batte il pugno, si salta una mano: non deve battere quella dopo, ma quella dopo ancora. In tutto questo, quando uno sbaglia (ad esempio perchè batte la mano quando non deve o non la batte quando deve) toglie la mano che ha fatto l'errore; chi perde una mano la mette sotto il tavolo, in modo da non creare confusione.
Più si va avanti, più il cerchio di mani si dirada, in quanto le mani eliminate spariscono.
Vince chi... Le ultime tre persone rimaste con almeno una mano sul tavolo.

Virus

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 10 minuti
Ambientazione:
Come due gocce d'acqua si fondono quando entrano in contatto, così i nostri virus cercano di deventare sempre più grandi prendendo 'materia' dalle cellule vicine.
Materiale necessario: nulla

Regole
Le squadre formano ognuna un cerchio tenendosi per mano.
Al fischio dell'arbitro ogni cerchio, rimanendo unito, cerca di inglobare giocatori appertenenti agli altri cerchi.
Per inglobare una persona bisogna che due componenti della squadra alzino le loro braccia unite (senza staccare le mani!) riuscendo a far passare sotto le braccia il componente della squadra avversaria, che a questo punto si sgancia dal suo cerchio e si 'fondÈ con il cerchio avversario.
Ovviamente i giocatori devono stare attenti a non farsi inglobare dai cerchi avversari, cercando insieme di minacciare gli altri.
Vince chi... ha la squadra con il maggior numero di elementi

Bulldozer

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 15 minuti
Tipo gioco:
Ambientazione: 'Ne rimarrà soltanto uno...' Highlander
Materiale necessario:
Tanti arbitri che controllino il buon andamento del gioco.

Attenzione: il gioco può richiedere una certa forza muscolare; lo sconsiglio per i bambini delle elementari.

Regole
Tutti i ragazzi vengono fatti allineare sul fondo del campo. In mezzo staranno invece uno o più ragazzi che dovranno fare i 'bulldozer'.
Al via dell'arbitro tutti i giocatori devono correre verso l'altro lato del campo senza farsi prendere dai bulldozer, i quali dovranno cercare di catturare e sollevare i fuggitivi. Se un giocatore viene sollevato (cioè se i suoi piedi anche per una frazione di secondo non toccano più terra) diventa anche lui un buldozer.
Vince chi... rimane per ultimo!

Atomi

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 15 minuti
Ambientazione:
Come saprete, non tutte le molecole sono uguali: a seconda delle condizioni ambientali, i diversi elementi si combinano tra loro per sopravvivere nel modo migliore...

Regole
I giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle 'molecolÈ contenenti tanti 'atomi' (persone) quante indicate dall'animatore.
Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le 'molecolÈ con un numero sbagliato di atomi.
Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8).
Per veri 'massacri', provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)!
Vince chi... rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

Inquilini

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 15 minuti
Ambientazione:
In una grande città avvengono numerosi cambiamenti negli alloggi.
Di solito sono gli inquilini che cambiano casa, nel mondo della fantasia talvolta è la casa a cambiare l'inquilino!
Materiale necessario: nulla.

Regole
I giocatori si dispongono a gruppi di tre, uno posizionato al centro del trio sarà l'inquilino e gli altri due, uno alla ds e l'altro alla sn rivolti verso loro stessi con le mani passanti sopra la testa dell'inquilino e unite a mo' di casetta, saranno gli 'alloggi'.
Almeno UNO o DUE giocatori devono rimanere senza 'alloggiamento' altrimenti provvederà personalmente il capogioco (partecipando o meno al gioco).
I giocatori che non hanno trovato compagni per formare una 'casetta' attendono accanto al capogioco che vengano impartiti i comandi di cui sotto.

Il capogioco dispone di tre comandi.
Gridando:
1. INQUILINI. Tutti gli inquilini, solo loro, si scambiano di posto.
2. MURO DI DESTRA (o DI SINISTRA). Solo i muri di destra o di sinistra (vale la ds o la sn dell'inquilino ospitato nella 'casetta') si scambiano i posti.
3. TERREMOTO. Come in ogni cataclisma che si rispetti TUTTI si scambiano il posto e vanno a formare altre 'casettÈ con il loro bravo inquilino. (Non è vincolante la posizione precedente il comando!)

Coloro i quali non trovano posto quando le 'casettÈ sono formate attendono accanto al capogioco che venga dato il comando successivo.

Si consiglia di non giocare per oltre 15-20 minuti perchè sia piacevole giocare così anche altre volte.
Vince chi... Vince chi diverte di più.

Castellone

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 10 minuti
Materiale necessario:
- due bandiere

Regole
Ai due lati lunghi del campo vengono messe due bandiere (una per ogni squadra). Dopo aver diviso il campo a metà si affida la parte destra alla prima squadra e la parte sinistra alla seconda. Ogni squadra deve cercare di riportare la bandiera (che sta sul lato opposto) nel proprio campo. Si comincia tutti dalla riga di metà campo.

Quando l'arbitro da il via i giocatori possono decidere se:
1) andare a recuperare la bandiera per riportarla nel proprio campo;
2) restare nel proprio prendendo gli avversari. Quando un giocatore si trova nel campo avversario può essere 'congelato' se i difensori della squadra nemica lo toccano.
In questo caso dovrà starsene immobile fino a quando un suo compagno di squadra non lo libera toccandolo a sua volta.
Quando un giocatore tocca la prorpia bandiera è costretto a tenersela.
Non può più cederla hai compagni di squadra, ma è costretto a portarla lui nel proprio campo (cercando naturalmente di non venire toccato dagli avversari). I difensori non possono stare a meno di due metri dalla bandiera. Se il giocatore con la bandiera viene toccato dovrà stare immobile come gli altri finchè non viene liberato dai compagni. Quando è stato congelato i difensori devono stargli almeno a due metri di distanza.
[MOLTO BELLO! Più facile a farsi che a spiegarsi..]
Vince chi... riesce a portare la bandiera nel proprio campo

Miniera

Gioco da giocare... all'aperto
Durata media: 15 minuti
Ambientazione: Come si lavora in una miniera?
Con fatica, agilità e... furbizia. Sì, perchè dietro l'angolo ci sono i briganti pronti a rubare quel poco che hai appena estratto!!!
Materiale necessario:
- tanti bigliettini con la scritta Oro, Argento e Bronzo,
- delle fasce colorate,
- dei cartoni per fare le casseforti.

Regole
Ai quattro angoli del campo si radunano le quattro squadre. Ogni caposquadra distribuisce ad ogni giocatore un bigliettino sul quale c'è la scritta ORO o ARGENTO o BRONZO.
Al centro del campo si radunano due (o più)componenti per squadra (contrassegnati con una fascia ben visibile) ai quali NON verrà dato alcun biglietto; questi saranno i BRIGANTI. Al via dell'arbitro ogni giocatore deve cercare di portare il proprio biglietto

nella cassaforte della propria squadra (che sarà messa in un punto del campo opposto all'angolo di partenza) senza farsi toccare dai briganti.
Se un giocatore viene toccato dovrà dare il proprio biglietto al brigante.
Ogni giocatore senza biglietto tornerà dal caposquadra che gli consegnerà un nuovo biglietto. Quando un caposquadra finisce i biglietti il gioco si interrompe. I briganti riporranno il 'bottino' nella cassaforte della propria squadra. Si procederà poi alla conta. Ogni biglietto ORO vale 3 punti. Un argento vale 2 punti. Un bronzo vale 1 punto.
Si possono fare più manches.
[GIOCO COLLAUDATO! PROVATELO]
Vince chi... alla fine del gioco totalizza più punti.

Parla tu che io parlo di più

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 15 minuti

Regole
I ragazzi di due squadre diverse, uno davanti all'altro, dovranno cominciare a parlare (discorsi di senso compiuto), evitando di interrompersi per più di tre secondi.
Si possono fare discorsi di qualunque tipo o limitare la 'libertà' proponendo dei temi e degli ambiti.
L'importante è che tutte le frasi abbiano un senso, non siano parole a casaccio, e che la stessa cosa non venga ripetuta due volte.
Vince chi... Vince chi dei due ragazzi riesce a parlare senza fermarsi e seguendo le regole del gioco, più dell'avversario, escono cose molto simpatiche, provare per credere!!
(Un ragazzo una volta, chiamato a fare questo gioco, ha cominciato a proporre l'intera telecronaca di un incontro di calcio, ovviamente ha vinto, anche se abbiamo dovuto 'spegnerlo' prima!)

Pictionary al buio

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 20 minuti
Materiale necessario:
- un pannello con fogli bianchi (per disegnare in piedi in modo che tutti possano vedere),
- un pennarellone,
- una benda.

Regole
Un ragazzo della squadra, bendato, deve cercare di disegnare un oggetto che l'animatore gli ha comunicato all'orecchio. La sua squadra deve cercare di indovinarlo prima possibile. Si può dare un tempo massimo oltre il quale la mano passa agli avversari. Si può pensare agli oggetti più diversi, dipende molto dall'età dei ragazzi che stanno giocando, si può passare da martello, microfono, casa a chitarra, estintore, fino ad elicottero, scimpanzè ecc. ecc.
Vince chi... La squadra che ha impiegato meno tempo ad indovinare il minor numero di oggetti. (MOLTO DIVERTENTE !!)

Elettrodomestici manuali

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 15 minuti
Ambientazione:
Nessuna ambientazione particolare. Eventualmente un ambiente domestico, una casa.
Materiale necessario: nulla

Regole
Ogni squadra avrà 5 minuti di tempo per organizzare una disposizione dei loro corpi, in modo da 'disegnarÈ un elettrodomestico che le verrà indicato. Possono essere usati suoni vocali e l'esibizione deve essere accompagnata da una breve descrizione di tutte le parti.
Esempi di elettrodomestici da realizzare:
- Lavatrice
- Ferro a vapore
- Aspirapolvere
- Frullatore
- Tritacarne
- Lucidatrice

Vince chi... La votazione è effettuata dagli animatori del gioco. Vince l'elettrodomestico più originale, più creativo, più divertente.

Non ho sete

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 15 minuti
Ambientazione:
Si può giocare ovunque però bisogna raccogliere per tempo in famiglia un minimo di 50 vuoti di bottiglie d'acqua di PLASTICA.
Materiale necessario:
- Tantissimi vuoti di bottiglie di acqua di plastica,
- grossi contenitori (vasche).

Regole
I giocatori di dividono in due squadre e ciascuna squadra ha un pari numero di vuoti contenuti in una vasca.
Al via ciascuna squadra deve svuotare la propria vasca e riempire quella della squadra avversaria. È quasi una partita di Rugbi dove sono ammesse spinte, lanci e blocchi...
Vince chi... rimane con la vasca vuota (CAPPOTTO) oppure con meno vuoti

Staffetta scarabeo

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 10 minuti
Ambientazione:
Simpatica staffetta che necessita di un buon gioco di squadra
Materiale necessario:
- Fogli con lettere dell'alfabeto,
- una scatola

Regole
L'animatore prepara una scatola contenente molte lettere dell'alfabeto mischiate (es.10 a, 7 g...)
Al via un componente a turno per squadra si dirige verso la scatola ed estrae una lettera a caso, al suo ritorno al posto di partenza, parte il secondo giocatore e così via...
Dopo un tempo stabilito (circa 2 minuti) le squadre sono invitate a formare, con le lettere ottenute, la parola o la frase il più lunga possibile....
Vince chi... Riesce a formare la parola o la frase più lunga

Spazzola

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso
Durata media: 30 minuti
Materiale necessario:
– La SPAZZOLA: una bottiglia di plastica o un giornale arrotolato e avvolto con lo scotch.

Regole
Attenzione! Questo è un gioco potenzialmente divertentissimo, ma rischia di essere un po' violento, occorre quindi aver a che fare con ragazzi un po' responsabili, e comunque fare mille raccomandazioni prima di iniziare.
In soldoni, si tratta di una specie di 'gioco del fazzoletto'.
L'ideale è giocare su un prato.
I ragazzi vengono divisi in due squadre poste in fila l'una di fronte all'altra, ad una distanza di ad esempio 10 metri, e vengono numerati in modo che allo stesso numero corrispondano ragazzi di simile stazza fisica e/o forza, perchè le 'sfidÈ risultino equilibrate.
L'animatore del gioco si pone come si porrebbe quello che tiene il fazzoletto: al centro rispetto alla distanza delle due squadre, ma a lato, in modo da non intralciare i giocatori quando il gioco inizia.
L'animatore tiene in mano la SPAZZOLA, ovvero un oggetto che può essere una bottiglia di plastica, oppure un giornale arrotolato e avvolto di scotch, in modo che durante il gioco non venga divelto.
Poi dice un numero e lancia la spazzola in mezzo al campo. I numeri chiamati dovranno avventarsi sulla spazzola, prenderla, e portarla dalla propria parte. Solo che l'altro può intralciare in ogni modo chi ha preso la spazzola, escludendo qualunque genere di colpo o pugno, o calcio o spinta. Può praticamente prendere anche lui la spazzola per tirarla con sè, oppure prendere l''avversario' per un braccio, oppure avvinghiarlo e tentare di trascinarlo nel proprio campo. In pratica, si può tirare o spingere il proprio avversario, ma senza 'colpirlo', soltanto tirandolo per braccia, fianchi, gambe...
Se la situazione è di stallo, l'animatore può chiamare altri due numeri in aiuto.
Variante: invece di chiamare un numero, l'animatore potrà chiamare tutti i ragazzi, oppure tutte le ragazze, o i numeri dispari, o i pari, oppure dire 'SPAZZOLA!', al che tutti i partecipanti si lanceranno sulla spazzola per prenderla e guadagnarsela.
Come dicevo, occorre molta sportività e desiderio di divertirsi senza farsi male, e il divertimento è assicurato: nella nostra parrocchia è uno dei giochi più attesi e richiesti, specialmente al campo estivo.
Vince chi... Si prende un punto ogni volta che la spazzola viene portata nel proprio campo, anche se essa è portata dal giocatore dell'altra squadra, che viene trascinato nel proprio campo insieme alla spazzola che gelosamente custodisce. La squadra che fa più punti vince.

Afferra il guidone!

Materiali:

- 4 guidoni (8 manici di scopa con una bandierina NDR),
- una corda abbastanza lunga

Spiegazione

Si fa mettere in cerchio le squadriglie, un capo reparto le lega tutte insieme con una corda, passando per l'esterno. A questo punto all'esterno del cerchio, davanti ad ogni squadriglia, si pianta il guidone abbastanza lontano. Al via ogni squadriglia cercherà di prendere il proprio guidone, ma cosi facendo ognuno viene tirato nella direzione opposta dalla persona che è dall'altra parte del cerchio. Vince chi afferra per primo il proprio guidone.

Cavalieri alla tavola rotonda

Materiali: nulla

Spiegazione

Tutte le SQ tranne una si devono disporre in cerchio a gambe leggermente divaricate tenendosi per mano ma comunque lasciando liberi solo i passaggi sotto le gambe o tra gamba e gamba, rigorosamente bendati col proprio fazzolettone.La SQ rimanente dovrà cercare di entrare nel cerchio o sotto le gambe o tra gamba e gamba, gli altri dovranno impedirlo col solo movimento delle gambe (stringendo le ginocchia o allargando la gamba dal lato esterno dove tentano di entrare).Per essere presi è sufficiente essere chiusi da due gambe (proprie o non) per uno due secondi. Se si viene presi si esce e si riprova NON subito sullo stesso posto.L'arbitro controllerà che tutto funzioni correttamente e controllando il tempo stabilito per la durata.Al termine del tempo verranno contati i cavalieri entrati all'interno del cerchio, poi si cambia SQ.Gioco utilizzabile anche per i passaggi e adattabile aggiungendo altre regole.

Gioco delle Botte

Materiali:

- Pentola,
- cucchiaio
- un cordino

Spiegazione:

Il gioco si svolge a coppie. uno dei due giocatori mantiene la pentola sul "girovita" o sul sedere mentre l'altro con il cucchiaio legato al collo e poggiato sul "girovita" con veloce movimento di bacino deve colpire ripetutamente la pentola dell'altro giocatore. Vince chi da più "botte" in un minuto

Galletti

Materiali: nulla

Spiegazione

Si traccia a terra un cerchio di 2 metri di diametro, a turno due giocatori si dispongono faccia a faccia, con le mani rivolte verso l'avversario, accovacciati e si muovono saltellando sui piedi. Vince chi fa perdere l'equilibrio all'avversario o lo fa uscire dal cerchio.

I Vampiri

Materiali:

- Tempere colorate

Spiegazione
un rappresentante per squadriglia si sporca le mani di tempera e va in giro a sporcare gli squadriglieri avversari nel viso, allo scadere del tempo (per il tempo regolatevi secondo il numero di partecipanti),la squadriglia con meno vampiri, vince.

Il ceppo

Materiali: un piccolo ceppo (o altro che possa sostituirlo... ad es. con una palla viene più divertente!)

Spiegazione
si forma un cerchio abbracciandosi le spalle, al centro verrà posto il ceppo. al via ci si deve muovere a forza di spintoni cercando di spingere qualcuno sul ceppo. chi fa cadere il ceppo, o anche solo lo tocca, è espulso. è divertente vedere le alleanze (es. tipico: esplo contro guide) per far finire qualcuno sul ceppo e buttarlo fuori!

Il gioco della pantegana!

Materiali:

- un palla, o uno straccio appallottolato

Spiegazione
Ci si dispone tutti in cerchio tranne uno che sta al centro.Tutti si assegnano il nome di un animale (es Davide è il cane, Giorgio il ghepardo, etc...). Si fa un giro per sapere i nomi da animali di ogni persona. Quello al centro cerca di colpire con la palla una persona a caso in testa. Questo prima di essere colpito deve fare in tempo a dire il nome animale di un altro componente. Allora quello al centro deve correre verso la persona che è stata chiamata, ma questa può fare in tempo a chiamare a sua volta il nome di un altro animale. se si viene colpiti prima di dire il nome di un altro animale si finisce al posto di tizio in centro. se tizio al centro non trova l'animale indicato da quello non colpito e sbaglia (es: il ragazzo prima d essere colpito dice "ghepardo" e tizio al centro non colpisce Giorgio, ma un altro quello colpito ingiustamente si alza e colpisce Tizio)

La lettera Tabù

Materiali:

- Oggetti diversi (matite, monete, penne, ecc)

Spiegazione
I giocatori sono in cerchio. Il capo gioco mette al centro del cerchio tanti piccoli oggetti quanti sono i giocatori meno uno. Il capo giocoinizia una storia. I giocatori vengono avvertiti che quando egli dirà una parola che inizia con una certa lettera, ad esempio "B", tutti igiocatori dovranno cercare di impadronirsi di uno degli oggetti posti al centro. Chi rimane a mani vuote perde un punto. La storiariprende dopo che tutti gli oggetti sono stati rimessi al centro.

La zitella
Materiali: nulla

Spiegazione
Si formano due cerchi di maschi e femmine. I maschi si mettono all'interno accucciati e le femmine all'esterno con le mani dietro la schiena meno na ragazza. La ragazza senza compagno davanti dovrà chiamare facendo l'occhiolino un ragazzo, facendolo diventare proprio partner. La ragazza del ragazzo chiamato dovrà cercare di trattenerlo afferrandolo. Non vince qualcuno in particolare, ma ci si diverte tantissimo!!!

Le Anfore
Materiali: nulla

Spiegazione
I giocatori a coppie si prendono sottobraccio (sono le anfore) mentre due di essi sono si rincorrono a vicenda. Quando uno dei due sta per essere preso se ci riesce può attaccarsi a un lato di una anfora mentre l'altro prende il suo posto e incomincia a correre. Se chi è inseguito viene raggiunto e toccato i ruoli si invertono. Non è previsto che anche l'inseguitore possa ottenere un ricambio se non prendendo l'inseguito e attaccandosi a un'anfora. Volendo i capi possono chiamare uno scambio tra inseguito e inseguitore di tanto in tanto.

Le carte
Materiali:
- Carte da scala quaranta

Spiegazione
Ad ogni giocatore viene data una carta da scala quaranta.I giocatori sono seduti in cerchio. Una persona tiene il mazzo delle carte e ne estrae una dicendo ad alta voce il seme. I giocatori che hanno una carta di quel seme si spostano di una posizione verso destra:se questa è occupata, si siedono in braccio alla persona.Si prosegue ad estrarre carte.Vince chi torna per primo alla sua posizione iniziale.

Le spie
Materiali:
- scalpi (si può utilizzare i fazzolettoni),
- messaggi cifrati in busta chiusa (vedi spiegazione),
- 2 stendardi (vanno bene 2 alpenstock)

Spiegazione
I ragazzi verranno divisi in due squadre, in ogni squadra ci saranno due (o più) spie. Nessuno sa chi siano e neanche queste sanno quale sia il loro compagno. In ogni squadra ci saranno anche due capisquadra.Questi ruoli vengono assegnati dai capireparto (ovviamente per le spie in gran segreto!)Obiettivo:Ogni squadra dovrà portare a termine il proprio obiettivo conosciuto dal solo caposquadra (l'unico che sicuramente non è una spia) e inserito comunque all'interno di una busta chiusa, che verrà custodita all'interno della propria base (dentro a un cerchio di circa 4 metri di diametro)Modalità di gioco. I combattimenti avvengono a scalpo "all'italiana". (per sconfiggere un avversario è necessario semplicemente scalparlo)Ognuno ha 2 vite, al

termine delle quali viene catturato e portato nella base avversaria (dove può venire liberato, semplicemente ricevendo vite dai propri compagni). La vita persa passa al vincitore del combattimento. All'interno di ogni base ci sarà uno stendardo (alpenstock), All'interno della base non si possono attaccare gli avversari.Oltre alla squadra avversaria ci saranno elementi di disturbo (la staff). Questi non possono essere scalpati, ma vanno in giro a scalpare i membri di ciascuna squadra. È utile per dirigere il gioco nei luoghi caldi e per animarlo in caso di stallo. Consigli il gioco si adatta facilmente a varie ambientazioni. Lo stesso dicasi per gli obiettivi. è utile cercare di capire chi sono le proprie spie per sfruttarle al massimo (saranno loro a trovare il modo di mettersi in contatto). è ancora più utile scoprire le spie avversarie per depistarle o catturarle le. è anche utile capire (o eventualmente rubare) l'obiettivo degli avversari per poterli così ostacolare. OBBIETTIVI DI ESEMPIO:(cifrati in morse o altro codice)1) Il vostro obbiettivo e di trovarvi in almeno 6 persone in contemporanea al interno della base avversaria e di rubare il loro stendardo2) Il vostro obbiettivo è quello di avere contemporaneamente 6 prigionieri privi di vite al interno della vostra base e portare il vostro stendardo al interno della base avversaria

Cavallina 31 o Madonnina

Materiali: un fisico ... prestante!

Spiegazione
Ci si divide in due gruppi equilibrati. Il 1° gruppo si dispone in colonna in questo modo: il 1° ragazzo della squadra 1 si appoggi a un palo o un muro, mette le mani una sull'altra e il 2° della fila appoggia sulle mani del 1° la propria fronte e sta chinato con le gambe aperte. il 3° infila la testa in mezzo alle gambe del 2° e così via: il 4° la testa sotto le gambe del 3°,...Si forma quindi una lunga colonna.Il secondo gruppo deve cercare, uno alla volta, di saltare (come la cavallina) su questa colonna fino a raggiungere il primo. Se questo ci riesce parte il secondo. Il gioco finisce se la colonna si spezza o se i giocatori cadono dalla colonna o non riescono a salirvi. Quando tutta la seconda squadra è su, si deve contare fino a 31, e nel frattempo la squadra sotto può oscillare per far cadere gli avversari. ATTENZIONE: ci si può fare veramente male!

Maremma Maiala

Materiali: nulla

Spiegazione
Ci si divide in due squadre (con al max 20 persone).La prima squadra ad essere sorteggiata dovrà stare "sotto"; tra i membri della prima squadra si sceglie un "albero" (preferibilmente il più deboluccio) e si fa stare in piedi. A questo punto il primo membro della squadra lo abbraccia in vita (piegato a novanta gradi), il secondo membro abbraccia il primo tenendo la testa da una parte e così via fino a formare un serpentone di schiene. A questo punto la seconda squadra inizia a far saltare i suoi membri uno ad uno al grido di CICCIA, ancora MAREMMA MAIALA. Chi salta deve fare una specie di cavallina e atterrare più lontano possibile sul serpentone di schiene della prima squadra; se chi salta cade o tocca terra deve scendere dal serpentone.Vince la squadra che mentre è "sotto" riesce a sostenere più persone. Attenzione!!! È molto "ticcio" come gioco, vertebre, zigomi e menischi sono a rischio!!!

Palla Bastarda

Materiali:

- una palla

Spiegazione

Tutti contro tutti!!!si deve cercare di colpire gli altri con la palla e questi scappano. Si è fuori x2 minuti se si è colpiti sul tronco o sulle gambe. Si rientra quando la persona che ci ha colpito, viene colpita a sua volta. Se la palla viene afferrata direttamente si è fuori, se ha compiuto 1 o piu rimbalzi no.

Pubblicità

Materiali: basta saper parlare!!!!!!!!!

Spiegazione

Si scelgono 3 o più coppie (non necessariamente un maschio e una femmina)di giocatori e si fanno sedere uno davanti all'altro in mezzo al cerchio. Il capo gioco assegna ad ogni giocatore un prodotto da pubblicizzare(in genere si scelgono prodotti molto originali tipo: la carta igenica commestibile all'orzo).Al via del capo gioco ogni giocatore dovrà cominciare a pubblicizzare il proprio prodotto in modo convincente e SENZA MAI FERMARSI. Chi non sa più cosa dire viene squalificato.(è importante accertarsi che un giocatore non ripeta sempre le stesse frasi)...è piuttosto difficile parlare ininterrottamente senza essere distratti dalle parole del giocatore che si ha davanti !!!!!!!!!

Ruba la n.1

Materiali: Cartoncino giallo su cui scrivere il numero e qualsiasi cosa possa mimetizzarvi

Spiegazione

Voi siete la banda bassotti e state cercando di rubare la moneta numero 1 di paperone. sul vostro petto avete ben visibile il num. di matricola che tutti i bassotti portano. il vostro nemico è la luce infatti i difensori sono in possesso di una torcia se dovessero riuscire a leggere il vostro numero siete automaticamente eliminati. arrivati sul posto dove viene custodita la n.1 sara' pieno di nemici sara' li' che dovrete usare l'astuzia ed essere "piu' veloci della luce"

Scialuppe

Materiali:

- dei cordini

Spiegazione

Tutto il Branco in cerchio rappresenta una nave. Tutti quanti si girano su un lato cantando "Er barcarolo va contro corente-e", oppure "E la pioggia e il temporale", e girano in tondo facendo finta di remare. All'improvviso un V.L. grida: "NAUFRAGIO! SCIALUPPE DA (TRE)!" Immediatamente tutti i Lupetti devono correre e mettersi in salvo. Le scialuppe sono rappresentate per esempio da piccoli cerchi di cordino per terra: i gruppi di (3) Lupetti devono stringersi per mano attorno a una di queste scialuppe. Chi non riesce a formare un gruppo da (3) esce; gli altri ricominciano.Per lanciare il gioco si può far intervenire... un marinaio!

Spaccaossa
Materiali: nulla

Spiegazione
In cerchio ci si abbraccia facendo con le braccia una specie di catena.Ognuno stringe saldamente i suoi polsi.Quando il gioco ha inizio, dando strattoni, si cerca di far "aprire" le mani ad un compagno, che è in seguito eliminato.Si va avanti finchè si resta in 2 o la situazione sembra bloccata... i rimanenti saranno i vincitori.

Stratega
Materiali:
- carta,
- penna e molto molto cervello

Spiegazione
esiste una graduatoria di gradi che è decrescente: generale, colonnello, sergente, capitano, tenente, soldato. Le due squadriglie si sistemano ai lati opposti del campo e vengono dati dei cartellini ogni squadriglia ha 1generale 2 colonnelli 3 sergenti 4 capitani 5 tenenti 6 soldati 2 spie e 2 bombe all' inizio si possono dare tutti tranne spie bombe e il generale al terzo giro si mettono spie e al quinto anche generale e bombe la sq. da ad ogni componente un cartellino mentre uno fa lo stratega quando l'arbitro fischia si parte e si prende un giocatore della squadra opposta e si va dall'arbitro che prende i cartellini dei due e vede chi è morto cioè quello che ha il grado più basso dopodichè si torna dallo stratega e si dice chi hai preso chi ha vinto e il tuo grado lui si annota tutto e quando la squadra è tornata tutta si ridanno i cartellini nuovi a chi ha perso e si dice chi devi tentare di prendere in modo che si scopre meglio il grado di appartenenza di (per esempio se io ho sergente e nel primo giro e l' arbitro moi dice che sono morta l' altro avrà sicuramente il colonnello i cartellini si cambiano solo quando si è morti)le spie servono a vedere direttamente il cartellino dell' avversario senza supporlo mentre le bombe sono le uniche che uccidono il generale ovviamente se muori non puoi riutilizzare il cartellino la sq. quando è sicura di chi può essere il generale manda una bomba ed il prima bomba che scoppia su di un generale fa vincere la sq. insomma dovete solo usare il cervello se non capite mandatemi una mail che ve lo rispiego

Tocca e cerca
Materiali:
- bende per occhi,
- sassi o simili

Spiegazione
Vengono disposti dei sassi a formare un percorso (magari una lettera) lungo circa 150m. I giocatori bendati devono seguire la traccia di sassi fino al traguardo, cercando di indovinare la figura (o lettera) rappresentata. Vince chi ce la fa nel minor tempo possibile.

Viulenza

Materiali:

- fazzoletti o cordini

Spiegazione

Il reparto si divide in 2 partiI cordini verranno sistemati in mezzo al 1° cerchio una farà un cerchio all'interno e l'altra all'esterno. Il 1° cerchio starà in piedi davanti al secondo con le gambe divaricate.Il 2° al grido viulenza dovrà fare un balzo sul posto appoggiandosi sulle spalle del compagno di fronte e poi dovrà correre fino a quando non avrà percorso tutto il cerchio (esternamente) per poi infilarsi sotto le gambe del suo compagno e litigarsi insieme agli altri i fazzolettoni o i cordini dentro al 1° cerchio i fazzolettoni ne dovranno essere di 1 di meno in modo che il più lento non avrà il suo cordino e perderà sia lui che il suo compagno.

Laboratori del riciclo creativo

La tartarughina

Occorrente:

- 1 bottiglia di plastica da mezzo litro
- Cartoncino bianco
- Pastelli colorati
- Taglierino
- Forbice
- Colla a caldo

Realizzazione: Ritagliamo dalla bottiglia il fondo, facendo una piccola incisione con il taglierino e facendo inserire le forbici al bambino nella fessura sarà in grado di tagliare da solo il fondo.
Poniamo il fondo sul cartoncino bianco e disegniamo un cerchio, poi la testa e le zampine della tartarughina e lo facciamo colorare al bambino. Ritagliamo la forma della tartaruga e aiutiamo il bambino con la pistola della colla a caldo, consiglio di usare quella a bassa intensità che non scotta... ...per incollare il fondo della bottiglia, il nostro carapace, sulla tartaruga.

Vaso di fiori

Occorrente:

- Fiori ritagliati dal cartoncino
- Vaso sempre di cartoncino
- Cannucce
- Tappi delle bottiglie di plastica
- Colla a caldo
- Nastro adesivo
- Nastro biadesivo

Realizzazione: i bambini colorano i fiorellini che devono essere simmetrici altrimenti quando verranno uniti non coincideranno. Poi colorano il vaso.
Iniziamo a "montare" il nostro lavoro, attacchiamo con il nastro adesivo le cannucce al retro di uno dei due vasi, meglio se sono a due altezze diverse. Poi rivestiamo il suo contorno con il nastro biadesivo. E chiudiamo con il secondo vaso. Sull'estremità delle cannucce attacchiamo con il nastro adesivo i fiori. Li rivestiamo di nastro biadesivo e chiudiamo con un'altro fiore. Con il cartoncino verde realizzare due foglie ed incollarle sulla cannuccia.
Per chi vuole il lavoro può essere finito qui.
Ma volendo renderlo più particolare possiamo attaccare con la colla a caldo un tappo di plastica, in questo caso quello grande del latte, al centro del fiore.

Fiori con i cartoni delle uova

Occorrente:

- Cartoni delle uova
- Forbici
- Carta crespa gialla
- Carta crespa verde o pittura verde
- Stuzzicadenti da spiedino
- Colla a caldo

Realizzazione: dai cartoni delle uova si ritagliano le nicchie in cui sono conservate le uova e si ritagliano per prendere la forma della margherita, ne sono necessarie almeno due per ogni fiore, poi con lo stuzzicadenti di legno da spiedino, che può essere rivestito di carta crespa verde o dipinto di verde, si buca il centro e si copre lo stuzzicadenti all'interno del fiore con la carta crespa gialla, o di altro colore, il tutto viene fermato con un po' di colla a caldo. Le margherite con i cartoni delle uova possono essere poi sistemate in un vasetto di vetro, anch'esso riciclato ad esempio di un succo di frutta o della salsa di pomodoro, e decorato con dello spago.

Going con le bottiglie di plastica

Occorrente:

- Due bottiglie di plastica
- Taglierino
- Forbici
- Nastro adesivo
- Spago

Realizzazione: le due parti superiori di due bottiglie di plastica vanno unite con del nastro adesivo. Poi dobbiamo far passare due fili di spago, meglio usare lo spago cerato che elimina l'attrito e scivola meglio. Alle estremità dei fili, 4 in tutto, vanno applicate delle protezioni per le mani, si possono usare le parti inferiori delle bottiglie facendo due buchi in cui legare i fili di spago.

Ragnetti con le bottiglie di plastica

Occorrente:

- Bottiglia di plastica
- Taglierino
- Forbici
- Occhietti mobili

Realizzazione: tagliamo una bottiglia a metà e dalla parte superiore tagliamo delle strisce, lasciando spazio sufficiente per la testa del ragnetto. Ogni striscia va piegata molto bene alla base, il ragnetto deve poi essere decorato con un cappellino con la carta crespa e con gli occhietti (anche disegnati col pennarello) ecc...
Per le più brave tra le zampette possono passare dei fili bianchi ...come fosse una ragnatela.
Tenete presente che i ragni hanno 8 zampe!!!

Topolini con bottiglie plastica

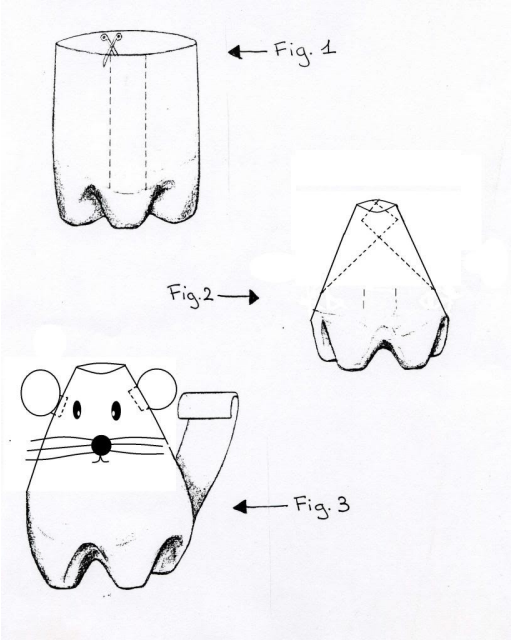
Occorrente:

- Bottiglia di plastica
- Taglierino
- Forbici
- Spillatrice
- Pennarelli indelebili
- Occhietti mobili
- Carta adesiva
- Lana o filo

Realizzazione:
Fig. 1) Si parte sempre da una mezza bottiglia di plastica, la parte inferiore per precisione e si realizza la codina tagliando una striscia e piegandola.

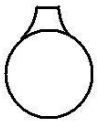
Fig.2) Dopo si prendono i due lembi di plastica, rimasti dopo il taglio della codina, e li uniamo stringendo l'apertura e li teniamo uniti con due punti di spillatrice.

Fig.3) Con il taglierino facciamo due tagli in cui inseriremo le orecchie che verranno realizzate ritagliando due cerchi, con un'appendice che deve entrare nelle fessure, dalla parte superiore della bottiglia.
Rifiniamo il nostro topino con i baffi, realizzati con delle striscette sottili di plastica io con lana, filo ecc... E con la carta adesiva il nasino e gli occhietti, oppure usiamo gli occhietti mobili. Rifiniamo il nostro topino con i baffi, realizzati con delle striscette sottili di plastica io con lana, filo ecc... E con la carta adesiva il nasino e gli occhietti, oppure usiamo gli occhietti mobili.



Collana con semini

Occorrente:
- Semi vari; fagioli, mais, lenticchie ecc...
- Colla vinilica
- Flatting
- Pennello
- Cartoncino colorato



Realizzazione:la prima cosa da fare è ritagliare la base del ciondolo dal cartoncino, della forma che vogliamo, nella figura è rotonda, ma con un'appendice che piegata ci servirà per fare l'anello in cui far passare il filo.

Poi si attaccano i semini con la colla vinilica, che una volta asciutta sarà trasparente, ed alla fine del lavoro bisogna girare l'appendice ed incollare anch'essa con la colla vinavil lasciando lo spazio per far passare il filo.

Alla fine passare con il pennello un po' di flatting o coppale o altro lucido, sono dei prodotti tossici meglio se a farlo è un adulto, oppure meglio avere un ciondolo non lucido.

Maracas con legumi

Occorrente:
- 2 contenitori di yogurt vuoti
- Legumi secchi (fagioli, ceci, lenticchie, ...)
- Scotch trasparente
- Coriandoli
- Pennelli
- Tempere
- Piatto di plastica (usa e getta)
- Bicchiere di plastica (usa e getta)
- Acqua

Preparate due vasetti vuoti, dello yogurt o del budino, basta che siano uguali nella forma. Offrite al bambino una manciata di legumi secchi e ditegli di metterli all'interno di uno dei due vasetti. Aiutate il bimbo a sovrapporre il secondo vasetto vuoto al primo, in modo che le due aperture combacino perfettamente. Aiutate quindi il bimbo a fissare i due vasetti in questa posizione con lo scotch (la colla universale darebbe migliori risultati, perchè non si vedrebbe, ma ha esalazioni tossiche, perciò non è adatta ai bambini).

Infine, proponete al bimbo di decorare il "contenitore doppio" così ottenuto con i coriandoli, fissandoli uno ad uno con lo scotch. Scuotendo il colorato strumento così ottenuto, si sente l'allegro sbatacchiare dei legumi all'interno: ecco pronte le maracas, per la felicità del piccolo musicista!!!

L'albero di carta colorata

Occorrente:
- carta velina colorata
- rafia
- cartoncino marrone e verde
- colla
- cucitrice
- forbici
- nastro adesivo
- avanzi di carta bianca
- pennarello nero

Con la carta velina colorata realizzate un fiore e chiudetelo con della rafia. Ritagliate un rettangolo dal cartoncino marrone (può essere anche il cartoncino della carta igienica).
Fissato il fiore al cartoncino marrone con del nastro adesivo e chiudete il rettangolo con la colla, formando un cilindro. Fissate bene il fiore al cono con dei punti di cucitrice. Sempre dal cartoncino marrone ritagliate delle manine da fissare al retro del cono con del nastro adesivo. Con il cartoncino rosso realizzate una bocca, con avanzi di carta bianca e il pennarello nero gli occhi che incollerete all'albero.
Infine, ritagliate dal cartoncino verde un cerchio ed una striscia da tagliuzzare per creare una frangia. Incollate la striscia intorno al tronco e l'intero albero sul cerchio verde.

Farfalle di carta

Occorrente:
- cartoncini colorati
- cutter
- forbici
- colla stick
- colla attacca tutto
- perforatrice a cuore
- pennarello nero
- nastro adesivo

Ritagliate con il cutter due striscioline di cartoncino colorato (2,5 x 29,5 cm) e realizzate una fisarmonica in questo modo: ritagliate le due fascette di colori differenti e incollatele tra di loro a novanta gradi e piegatele a fisarmonica. In seguito ritagliate le ali. Realizzate dei cuori (o altre figure) da incollare sulle ali. Ritagliate il viso dal cartoncino rosa e decoratelo con un pennarello nero. Con del cartoncino colorato realizzate un fiocchetto da incollare sulla testa. Incollate il viso e le ali (per le ali è necessario l'attacca tutto perchè la superficie su cui incollare è piccolissima) alla fisarmonica. Per le antenne tagliate alcune setole da una vecchia spazzola e incollate su quest'ultime delle palline nere realizzate con la carta e fissatele sul retro della testa con del nastro adesivo.

Giocare e giocarsi nella relazione con l'altro

Fammi giocare solo per gioco
senza nient'altro, solo per poco,
senza capire, senza imparare,
senza bisogno di socializzare,
solo un bambino con altri bambini,
senza gli adulti sempre vicini;
senza progetto, senza giudizio,
con una fine ma senza l'inizio,
con una coda ma senza la testa,
solo per finta, solo per festa,
solo per fiamma che brucia per fuoco.
Fammi giocare solo per gioco.

(Bruno Tognolini)

L'utilizzo del gioco come strumento nelle iniziative interculturali, soprattutto se rivolte a ragazzi e giovani, appare qualcosa di quasi scontato. Che si tratti di percorsi educativi, eventi ricreativi o feste, l'elemento ludico rappresenta un ingrediente fra i più sfruttati per favorire uno scambio di esperienze fra persone provenienti da paesi o culture differenti. Incontriamo giochi di conoscenza e accoglienza, attività cooperative o competitive, proposte sportive, stimoli ludici per il confronto e la conoscenza dell'altro, e via dicendo. Un patrimonio su cui esiste una bibliografia sempre più ricca, e su cui si strutturano competenze di animatori ed educatori.
Questo ricco patrimonio tecnico può porre in secondo piano una valenza invece strutturale del gioco come occasione formativa nella relazione con la diversità culturale, occasione che si dà tanto agli animatori dilettanti quanto ai professionisti e che richiede non tanto una competenza specifica, quanto una capacità autoriflessiva sulla propria esperienza. Offriamo qui alcuni spunti di riflessione proprio su questa dimensione intrinsecamente formativa del gioco, perchè chi si trovi a sfruttarne le potenzialità all'interno di percorsi e occasioni specifici, possa anche trarne occasioni di pensiero e cambiamento rispetto al proprio sè.

Il gioco presenta rispetto alla questione del rapporto fra culture un carattere ambivalente. Da una parte il giocare sembra per l'esperienza comune un'attività umana "universale"[1], trasversale ai differenti popoli e ravvisabile in qualunque gruppo umano, per non dire dell'attribuzione di tale prerogativa anche al mondo animale, e quindi ad uno stadio preculturale[2]. Dall'altro l'osservazione più approfondita di queste esperienze porta a scoprire una complessità di significati e attribuzioni di senso, per cui appare meno chiaro cosa voglia dire parlare di gioco in diverse culture, o come l'infanzia (essa stessa, come tutti i concetti, difficilmente riconducibile ad una definizione astratta) si rapporti in termini evolutivi e di trasmissione culturale a tale universo. Lo stesso gioco di strada che ci sembra di ravvisare identico a latitudini tanto distanti, e che ci stupisce per la sua presenza in un contesto diverso dal nostro, può rappresentare l'ingresso in un sistema simbolico completamente differente da

[1] Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia, art. 31: "Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età ed a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica".
[2] Cfr. J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

quello della nostra esperienza, se si ha la possibilità di confrontarsi con chi vi si cimenta.
Proprio questo carattere simbolico e materiale del gioco, insieme denso di rimandi intraculturali eppure evocativo di una sorta di materialità originaria, istintiva e transculturale, apre una duplice pista di riflessione per la valenza della dimensione ludica nell'incontro con il diverso.
Ogni gioco sembra essere caratterizzato da regole, che aprono e circoscrivono un mondo in cui si muovono le persone che vi partecipano. Al gioco è così connaturata una dimensione *finzionale*, del "come se", condivisa con tante esperienze umane ed educative, quali il teatro, il laboratorio, il campo di avventura. Una dimensione che però, a ben guardare, riguarda e costituisce anche le stesse istituzioni educative come dispositivi di produzione della soggettività[3]: la scuola, ancora il centrale dispositivo di trasmissione culturale in Occidente, rivela un proprio sistema di regole e significati che struttura un campo di esperienza specifico, insieme staccato dall'esperienza vissuta e in contatto con essa.
Il fatto che il giocare sia sorretto da regole e obiettivi ha portato pedagogisti e psicologi dell'apprendimento a sottolinearne l'importanza in termini di evoluzione cognitiva o sociale del soggetto. L'attività ludica, nelle sue molteplici possibilità e concretizzazioni, permette al ragazzo di esprimere la propria soggettività, di esercitare la propria fisicità e intelligenza, di rapportarsi con gli altri e di sondare i propri limiti. In questa condivisibile constatazione vi è un rischio, quello di vedere il gioco (come la scuola o altre forme dell'educazione) soltanto secondo la metafora della "palestra di vita": un ambiente protetto in cui si possa sperimentare le dimensioni all'opera nel mondo reale, ed esercitarsi in esse.
Proprio l'osservazione dell'attività ludica come universo di senso può però condurre l'adulto nella direzione opposta, ossia allo spaesamento della propria realtà quotidiana e alla messa in questione di meccanismi abituali di vita o lavoro. Anche il gioco strutturato e progettato secondo finalità educative apre uno spazio di libertà e di senso in cui si danno possibilità nuove, occasioni di esperienza che debordano dalle intenzioni del pedagogista. Questo risulta ancora più evidente nel caso specifico del gioco infantile, che spesso ribalta le categorie di valore della realtà adulta, e concede all'occhio dell'osservatore una possibilità di disincanto e riflessione su ciò che vive magari come scontato.

Nel gioco infantile i materiali grezzi, gli elementi naturali, gli scarti, assumono un ruolo centrale, e vengono spesso preferiti a giocattoli più elaborati. Le cose liberano un'anima inaspettata, con una sorta di immediatezza che è differente da quella che l'adulto può produrre in una situazione analoga, come un laboratorio teatrale o una simulazione, dove comunque si è ormai nella razionalità condivisa del linguaggio.

> *"La preoccupazione spasmodica di produrre oggetti che siano adatti ai bambini (…) non si avvede che la terra è piena di materie prime, non adulterate, tali da attirare su di sè l'attenzione dei bambini. I bambini (…) si sentono terribilmente attratti dal residuo, che si tratti di quello che si forma nel lavoro del muratore, del giardiniere, del falegname, del sarto o di chiunque altro. In questi prodotti di scarto essi riconoscono il volto che il mondo delle cose rivolge a loro e soltanto a loro. Con essi non imitano tanto le opere degli adulti, quanto piuttosto mettono in rapporto tra loro questi materiali di scarto in modi imprevedibili. In questo modo i bambini si formano un loro mondo di cose, un piccolo mondo nel grande."*[4]

[3] Cfr. R. Massa, *Le tecniche e i corpi: verso una scienza dell'educazione*, Milano, Unicopli, 1986, pp. 230-232.
[4] W. Benjamin, *Orbis pictus*, Milano, Emme, 1981, p.43, cit. in R. Mantegazza, *Manuale di pedagogia interculturale*, Milano, FrancoAngeli, 2006.

Chi abbia avuto modo di osservare il gioco infantile riconoscerà la verità di queste affermazioni. Le cose vengono sovvertite nel proprio valore, giudicato secondo criteri economici, per essere guardate secondo il colore, la lucentezza, la manipolabilità, e altre proprietà sensibili marginalizzate nella percezione degli adulti. Il gioco diviene allora, nella propria finalità autoreferenziale, una occasione per l'adulto per mettere in questione gli assunti di valore e le finalità vissute nel reale quotidiano, a partire da quelle delle proprie occupazioni lavorative e di consumo.
Al di fuori di un procedimento riduttivo di addestramento del bambino alle regole del lavoro e della vita adulta (secondo certi canoni storici e culturali, in cui per altro è incorporata l'idea di una determinata ripartizione sociale), il gioco potrebbe svelare all'adulto gli assunti impliciti della propria etica del lavoro: che rapporto esiste fra obiettivi e processo nella propria esperienza lavorativa? Quale rapporto fra il lavoratore e i prodotti del proprio lavoro?
Il gioco propone un modello di attività in cui il giocatore fa sì esperienza di una sorta di spossessamento della propria identità[5], che però non assume le caratteristiche dell'alienazione. Il soggetto, infatti, trova nella ridefinizione del sè nei ruoli dell'universo ludico una possibilità di espressione che costituisce anzi un ampliamento delle possibilità personali (e a livello educativo tale ampliamento è ciò appunto che interessa come sviluppo dell'individuo). È quindi il lavoro nelle sue derive di anonimato del soggetto che può invece essere interrogato e sbugiardato dall'esperienza ludica.

Per quanto riguarda l'educazione interculturale, il gioco può essere visto, oltre che come strumento interattivo per la conoscenza reciproca, anche come un esempio di spazio culturale, di cui si può esplicitare la natura artificiale, strutturata da regole che permettono l'interazione dei giocatori. Anche qui però occorre porre attenzione al superamento di una impostazione addestrativa o meccanica che sfrutti il gioco come strumento di trasmissione di determinati contenuti culturali, o ideale di integrazione in una cultura data. Quello che il gioco rivela è se mai proprio il carattere socialmente costruito delle culture, con i propri sistemi autoreferenziali di simboli, norme e rituali, e su questo andrebbe richiamata l'attenzione dei partecipanti e degli educatori stessi.
Osservare il gioco in un contesto altro porta a guardare dall'esterno gli assunti culturali della propria società di appartenenza, o della propria organizzazione, come si leggono le regole di un gioco per scoprirne il senso e potervi partecipare. Lo sguardo dell'altro mette in questione atteggiamenti e convinzioni radicate, e pone in primo piano la costruzione sociale che li sorregge, se non le dinamiche di potere cui sono funzionali. Si opera un effetto di straniamento che porta a mettere fra parentesi gli stessi elementi della propria cultura, su cui si può apprendere una modalità di sguardo che ce li renda temporaneamente estranei, strani, come quelli delle culture altre con cui veniamo in contatto.

L'animatore che spiega un gioco in un contesto straniero, al di là della difficoltà linguistica, può trovarsi in una situazione di traduzione culturale, in cui è messo di fronte all'artificialità di obiettivi e regole il cui senso poteva dare per scontato. Le regole vengono smantellate e ricomposte in una progressione, se necessario, che ubbidisce ad un ordine didattico e non al senso che l'animatore aveva sempre attribuito al gioco. Come ridurre un determinato gioco ad uno scheletro minimale, facile da introdurre, in cui sia comunque mantenuto l'obiettivo originario? Come arricchire progressivamente il gioco con regole successive per rendere più interessante l'esperienza?

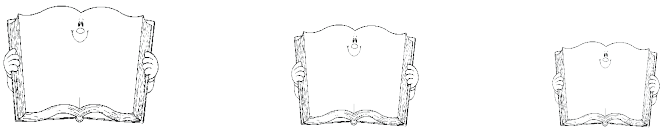
[5] "Ero anch'io un giocatore: lo capii in quel preciso istante. Le gambe e le braccia mi tremavano, sentii come un colpo alla testa." (F. Dostoevskij, *Il giocatore*). Cfr. H. G. Gadamer, *Verità e metodo*, Milano, Bompiani, 1983, pp. 133-143.

Ecco che l'educatore si confronta con una serie di questioni tecniche, professionali, sul cui sfondo resta però una occasione di riflessione sul costrutto culturale che può portare ad una visione più complessa di tale concetto. La cultura smette di essere presa come un insieme fisso di caratteristiche linguistiche, religiose, sociali, per assumere i contorni più sfumati di una datità storica e sociale determinata, mutevole, sempre definita per contrasto rispetto ad una diversità con cui intrattiene rapporti (funzionali o conflittuali che siano).
La storicizzazione delle culture permette anche di uscire dall'idea di una radicale incomunicabilità fra di esse, che le rappresenta quasi come sistemi "naturali" chiusi, con una sorta di ineluttabile distanza. Piuttosto che focalizzarsi sulla sola appartenenza culturale, andrebbero prese in considerazione anche le molteplici appartenenze (di genere, di lavoro, di posizionamento familiare, politico, sociale, ecc.) che caratterizzano l'identità individuale e che, seppur interpretate in modo differente da contesto a contesto, rappresentano comunque fattori di comunicabilità transculturale di identificazioni ed esperienze.
Su questi ruoli che costituiscono la narrazione del proprio sè si rende possibile l'istituzione di un contenitore interculturale in cui giocare le proprie esperienze e identità, in cui giocarsi fino a guardare con gli occhi dell'altro la propria cultura, e vederne gli aspetti ridicoli (nel senso leggero della loro incongruenza in un contesto simbolico differente), ma anche quelli prevaricanti e discriminatori. Questa maturazione dello sguardo sulla propria cultura è forse la posta in gioco più alta nell'esperienza di incontro con l'altro nei contesti educativi o di animazione, nel proprio paese come all'estero.

Per approfondire:

Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2000.
Geertz C., *Interpretazione di culture*, Il Mulino, Bologna, 1998.
Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2002.
Mantegazza R., *Manuale di pedagogia interculturale. Tracce, pratiche e politiche per l'educazione alla differenza*, FrancoAngeli, Milano,2006.
Massa R., *Le tecniche e i corpi: verso una scienza dell'educazione*, Unicopli, Milano, 1986.
Winnicott D. W., *Gioco e realtà*, Armando, Roma, 1974.

E molto di più...



Se sei alla ricerca di testi di vario genere ma sempre riguardanti il settore dell'animazione, qui di seguito trovi una recensione di parecchi volumi i quali affrontano vari temi, dai semplici giochi ai burattini ma anche argomenti più impegnati come giochi didattici o educazione alla creatività.

Sono elencati per autore in ordine alfabetico.

AA.VV., *BENVENUTO! CON 32 GIOCHI DI ACCOGLIENZA*, 1997, LA MERIDIANA

AA.VV., *COINVOLGIMENTI VITALI NELLA TERZA ETA'*, 1997, ARMANDO EDITORE

AA.VV., *GIOCATTOLI E GIOCHI DIDATTICI*, 1977, LE MONNIER

AA.VV., *GIOCHI PSICOPEDAGOGICI 3*, 1989, CLUP

AA.VV., GIOCHI PSICOPEDAGOGICI 4, 1989, CLUP

AA.VV., *GIOCO E DOPOGIOCO - CON 48 GIOCHI DI RELAZIONE E COMUNICAZIONE*, 1995, EDIZIONI LA MERIDIANA

AA.VV., *IL TEATRO DEI BURATTINI. ARTE, DIDATTICA E CULTURA*, 1992, MACRO EDIZIONI

AA.VV., *IL VALORE DEL GIOCO DRAMMATICO E DEI BURATTINI*, 1993, C.I.G.I.

AA.VV., *L'ANIMAZIONE A SCUOLA*, 1996, EGA

AA.VV., *L'ANIMAZIONE CON GRUPPI DI ADOLESCENTI*, 1995, EDIZIONI GRUPPO ABELE

AA.VV., *L'ANZIANO, IL CORPO, IL MOVIMENTO*, 1983, LA NUOVA SCIENTIFICA ITALIANA

AGESCI, *29 GIOCHI PER EDUCARE ALLA PACE*, 1987, BORLA

ARNOLD ARNOLD, *I GIOCHI DEI BAMBINI*, 1996, MONDADORI

BERNE ERIC, *A CHE GIOCO GIOCHIAMO -UN CLASSICO DELLA PSICOLOGIA CONTEMPORANEA-*, 1993, BOMPIANI

BEYSCHLAG RENATE, *GINNASTICA E GIOCHI PER L'ANZIANO*, 1996, ARMANDO

BOAL AUGUSTO, *IL POLIZIOTTO E LA MASCHERA GIOCHI, ESERCIZI E TECNICHE DEL TEATRO DELL'OPPRESSO*, 1993, LA MERIDIANA

BOAL AUGUSTO, *IL TEATRO DEGLI OPPRESSI -TEORIA E TECNICA DEL TEATRO LATINOAMERICANO*, 1977, FELTRINELLI

BOAL AUGUSTO, *L'ARCOBALENO DEL DESIDERIO*, 1994, LA MERIDIANA

BONANOMI - VITALI - GAJANI, *IL GIALLO E IL GRIGIO - Animazione musicale e pensionati*, 1992, CLUEB

CAVALLI ELISABETTA - CORTINOVIA ELISA, *GIOCHI E MOVIMENTO. MANUALE DI EDUCAZIONE MOTORIA PER LA SCUOLA MATERNA*, 1996, JUNIOR

COMOGLIO MARIO, *ABILITARE L'ANIMAZIONE RIFLESSIONI TEORICO-PRATICHE SULLE COMPETENZE DELL'ANIMATORE*, 1989, ELLE DI CI

CONTESSA GUIDO, *DALL'ETA' DEL VULCANO ALL'ETA' DELLA LUCE SCRITTI SULL'ANIMAZIONE*, 1989, CLUP

CONTESSA GUIDO, *L'ANIMAZIONE*, 1996, CITTA' STUDI

FRATODDI M. - TRABONA R., *100 STRADE PER GIOCARE. UN MANUALE PER RIPRENDERSI LA CITTA'*, 1996, CUEN BOLOGNA - LEGAMBIENTE

FUMAGALLI MARCO (A CURA DI), *ANIMAZIONE E ANZIANI. IL MOMENTO DELLA FIDUCIA*, 1996, FRANCO ANGELI

GIACONE ELIO - SCHIAVETTA Massimo, *100 GIOCHI*, 1992, ELLE DI CI

GIACONE ELIO -SCHIAVETTA MASSIMO, *UN GIOCO AL GIORNO (1*), 1996, ELLE DI CI

GIACONE ELIO - SCHIAVETTA MASSIMO, *UN GIOCO AL GIORNO (2)*, 1996, ELLE DI CI

JELFS MARTIN, *TECNICHE DI ANIMAZIONE*, 1989, LEUMAN

KLAUS W. VOPEL, *GIOCHI INTERATTIVI 1*, 1994, EDITRICE ELLE DI CI

KLAUS W. VOPEL, *GIOCHI INTERATTIVI 2*, 1994, EDITRICE ELLE DI CI

KLAUS W. VOPEL, *GIOCHI INTERATTIVI 3*, 1994, EDITRICE ELLE DI CI

KLAUS W. VOPEL, *GIOCHI INTERATTIVI 4*, 1994, EDITRICE ELLE DI CI

KLAUS W. VOPEL, *GIOCHI INTERATTIVI 5*, 1994, EDITRICE ELLE DI CI

KLAUS W. VOPEL, *GIOCHI INTERATTIVI 6*, 1994, EDITRICE ELLE DI CI

LANZETTI C. - MARCHETTI A. (A CURA DI), *L'ANIMAZIONE NELLE CASE DI RIPOSO*, 1995, FRANCO ANGELI

LEAR ROMA, *ALTRE IDEE PER GIOCARE*, 1992, SOLEVERDE

LIMBOS EDOUARD, *ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE - PRATICA E STRUMENTI*, 1976 (RIST 1983), ARMANDO

LIMBOS EDOUARD, *L'ANIMATORE SOCIO-CULTURALE - METODI E TECNICHE*, 1993, ARMANDO EDITORE

LOOS S., *NOVANTANOVE GIOCHI COOPERATIVI*, 1989, GRUPPO ABELE

LOOS S., *VIAGGIO A FANTASIA GIOCHI CREATIVI E NON COMPETITIVI A SCUOLA E IN FAMIGLIA*, 1991, GRUPPO ABELE

MANIOTTI PAOLA*, IL MONDO IN GIOCO. PERCORSI LUDICI E REPERTORIO DI GIOCHI PER L'EDUCAZIONE INTERCULTURALE*, 1997, GRUPPO ABELE

MARINARI MAURO - CASAROLI Armando*, MANI IN ALTO! - Manuale di animazione teatrale con i burattini,* 1992, GRUPPO ABELE

MARTINET SUSANNE, *LA MUSICA DEL CORPO - MANUALE DI ESPRESSIONE CORPOREA*, 1992, CENTRO STUDI ERICKSON

MAZZOTTA MAURIZIO, *COME EDUCARE ALLA CREATIVITA',* 1990, LISCIANI & GIUNTI EDITORI

MONTI COLLA EUGENIO, *MARIONETTE E BURATTINI - Costruzione e movimento*, 1997, EDILIBRI SRL

NOBILE ANGELO, *GIOCO E INFANZIA*, 1994, LA SCUOLA

PAROLINI MASSIMO, *COME SI ORGANIZZA UNA FESTA - Tutto quello che si deve fare per una grande festa dal compleanno alla sagra di paese*, 1994, EDIZIONI PIEMME SPA

PAROLINI MASSIMO, *IL LIBRO DEI GIOCHI - MILLE DIVERTENTISSIME IDEE PER GIOCARE INSIEME IN VACANZA, IN GRUPPO E ALL'ARIA APERTA*, 1990, PIEMME

PAROLINI MASSIMO, *MILLE MODI E PIU' PER ORGANIZZARE UNA CACCIA AL TESORO - Giochi, quiz, messaggi segreti e percorsi per grandi e piccini, in casa e all'aria aperta*, 1996, PIEMME

SIGNORELLI MARIA, *IL GIOCO DEL BURATTINAIO*, 1978, NUOVE EDIZIONI ROMANE

VIVIANI FABIO, *GIOCHI DI ANIMAZIONE*, 1997, CASA EDITRICE NORD

VOPEL W. KLAUS, *GIOCHI DI INTERAZIONE PER ADOLESCENTI E GIOVANI (2)*, 1991, EDITRICE ELLE DI CI

VOPEL W. KLAUS, *GIOCHI DI INTERAZIONE PER ADOLESCENTI E GIOVANI (3),* 1991, EDITRICE ELLE DI CI

VOPEL W. KLAUS, *GIOCHI DI INTERAZIONE PER ADOLESCENTI E GIOVANI (4),* 1991, EDITRICE ELLE DI CI

VOPEL W. KLAUS, *GIOCHI DI INTERAZIONE PER ADOLESCENTI E GIOVANI (1)*, 1991, ELLE DI CI

VOPEL W. KLAUS, *MANUALE PER ANIMATORI DI GRUPPO*, 1991, EDITRICE ELLE DI CI

WINNICOTT W. DONALD, GIOCO E REALTA', 1997, ARMANDO.

Note

Note