

Vuoi Giocare con Me?

Massimiliano Ferrero



250 Giochi tematici per Feste e Animazioni

www.hub-tree.it



Intro

Al mio piccolo cucciolo d'uomo Samuele,

Perché prima di conoscerlo, quando non ero ancora un padre, ho fatto ridere, giocare e stupire migliaia di bambini con giochi, spettacoli, feste e magie.

Speranzoso di poter lasciare un ricordo delle mie capacità, ho deciso di raccogliere una parte delle mie conoscenze in questa piccola guida affinché tutti le possano apprendere.

Buona lettura :-)

Ringraziamenti

Grazie al mio caro e vecchio amico Beppe,

Compagno di avventure, viaggi e baldorie, che ritornato nella mia vita dopo vent'anni, mi ha ricordato che i sogni non hanno età; stimolandomi così a rispolverare vecchi progetti abbandonati nel cassetto da troppo tempo.

Ed infine un ringraziamento particolare a Luana, che mi ha sostenuto in questo progetto, vorrei che sapesse che senza di lei non avrei mai iniziato a scrivere.

Massimiliano Ferrero

Vuoi giocare con me?

Youcanprint *Self-Publishing*

Titolo | Vuoi giocare con me?
Autore | Massimiliano Ferrero

Immagine di copertina a cura dell'autore

ISBN | 9788892686991
Prima edizione digitale: 2017

© Tutti i diritti riservati all'Autore

Youcanprint Self-Publishing
Via Roma 73 - 73039 Tricase (LE)
info@youcanprint.it
www.youcanprint.it

Questo eBook non potrà formare oggetto di scambio, commercio, prestito e rivendita e non potrà essere in alcun modo diffuso senza il previo consenso scritto dell'autore.

Qualsiasi distribuzione o fruizione non autorizzata costituisce violazione dei diritti dell'editore e dell'autore e sarà sanzionata civilmente e penalmente secondo quanto previsto dalla legge 633/1941.

INDICE

GIOCHI PER CENTRI ESTIVI

1.	L'invasione degli uomini - mosca.....	13
2.	Ti regalo un gagliardetto	14
3.	Gli stregoni	15
4.	I 100 cantoni	15
5.	Il saluto	16
6.	Il toro nell'arena.....	16
7.	Gli ingranaggi	16
8.	Gatti & Topi.....	17
9.	Un palmo di mano.....	18
10.	I bracconieri	18
11.	Il segugio e il cacciatore	19
12.	Il pipistrello e il moscerino.....	19
13.	La corsa di palloni	20
14.	Orso contro ranger	20
15.	Scimmie e noci di cocco.....	20
16.	Le macchie del leopardo.....	21
17.	Quattro persone e una bussola.....	21
18.	Il sommergibile	22
19.	I treni	22
20.	Scialuppe di salvataggio	23
21.	La ragnatela.....	24
22.	Bandiere svizzere	24
23.	Spazzola	25
24.	Le gru.....	25
25.	Il quiz dei supereroi	26
26.	Tira la bandiera.....	26
27.	I dobloni dei pirati	27
28.	Colpisci il canguro	28
29.	Hockey.....	28
30.	Palla al fazzoletto.....	29

31.	Caccia all'evaso	30
32.	Corsa del messaggio.....	30
33.	Appostamento ai cervi	31
34.	Caccia alla bandiera	31
35.	Imboscata	32
36.	Osservare e riferire	33
37.	Il ragno e la mosca.....	34
38.	Sardine	34
39.	Bandiera color... ..	35
40.	Ruba bandiera	35
41.	Ciuf, ciuf, ciuf	36
42.	Anatre starnazzanti.....	37
43.	Scatola di fiammiferi.....	38
44.	Erbivori e carnivori.....	38
45.	Il guardiano cieco	38
46.	Corsa ciclistica a zig-zag.....	39
47.	Corsa ciclistica rallentata	40
48.	Corsa del giocatore dei giornali.....	40
49.	Staffetta a disegni	41
50.	Staffetta della bussola.....	42
51.	Nord, sud, ovest ed est.....	42
52.	Gioco della bussola olandese	43
53.	Nodo cieco	44
54.	Ricordare le tracce	44
55.	Corsa del messaggero	44
56.	Corsa di esplorazione	45
57.	Incontri ravvicinati	47
58.	Avvocati e arringhe	47
59.	Palla o fazzoletto?	49
60.	Pallacanestro.....	50
61.	Presca ai numeri.....	50
62.	La lanterna magica.....	51
63.	Mostrare la Luce.....	52
64.	Lotta all'ultimo fazzoletto.....	52

65.	L'Imboscata.....	53
66.	Cavalli e Cavalieri.....	53
67.	Combattimento di Galli.....	54
68.	Ti rubo il Cappello.....	54
69.	Il giocatore Aborigeno.....	54
70.	Le Sentinelle	55
71.	La fortezza innevata.....	56
72.	Caccia alla Volpe.....	56
73.	La fortezza.....	57
GIOCHI DI ATTENZIONE.....		58
74.	La lettera tabù	58
75.	Passo il nove.....	58
76.	La VoCALE Fatale.....	59
77.	Attenzione al minuto.....	59
78.	Abilità manuale	59
79.	Alfabeto a tocco	60
80.	Il domino	60
81.	La storia dei sei oggetti	60
82.	Palla al soffio	61
83.	Il cervo	61
84.	La campanella	62
85.	La corsa delle candele	62
86.	Caccia al tesoro	62
87.	Fuggi dalla rete (gioco in acqua)	63
88.	Pallacanestro in scatola.....	63
GIOCHI DI ESPRESSIONE.....		64
89.	I Sentimenti.....	64
90.	Chi sarà	64
91.	L'oggetto misterioso.....	64
92.	Le quattro parole.....	65

GIOCHI DI OSSERVAZIONE..... 65

93.	La scacchiera	65
94.	In transitò	66
95.	Cerca il bottone	66
96.	Cambio di posto	67

GIOCHI DI MORSE..... 67

97.	Sfida di morse.....	67
98.	La parola	67
99.	Morse al tatto.....	68
100.	Attenzione alla lettera	68

GIOCHI DA CERCHIO..... 69

101.	Elefanti	69
102.	La danza della panza.....	69
103.	Il duca di Barnabò.....	69
104.	Lattia.....	70
105.	Signagna.....	71
106.	Pacin.....	71
107.	Comunità.....	71
108.	I pirati dei mar dei Sargassi.....	72
109.	Laurenzia.....	72
110.	Shake Shake dance	73
111.	Il fungo	73
112.	Piccolo pipistrello mio	74
113.	C'è un albero	75
114.	Vampiri.....	77
115.	Arca di Noè	77
116.	Alla Fiera dell'Est mimata	78
117.	Il Capitano.....	78

118.	Dichiarazione	79
119.	Aeroplano	79
120.	Il trenino dell'amore.....	79
121.	La foglia danzante	80
122.	Il maialino bianco.....	80
123.	Il pistolero	81
124.	Anfore.....	81
125.	Il banchetto mondiale	81
126.	Flipper.....	82
127.	Maglione	83
128.	Maglione americano.....	83
129.	La Mula.....	84
130.	Palla Bollata	85
131.	La Stella	85
132.	Il Sultano.....	86
GIOCHI DISTENSIVI.....		86
133.	Attenzione alla piuma.....	86
134.	Alla sbarra	87
135.	Palla al soffio	87
136.	Storie in collaborazione.....	88
137.	Ritratti storici.....	88
138.	Il conferenziere impassibile.....	89
GIOCHI DI GRUPPO.....		89
139.	La pettinata	89
140.	Ruba persona	90
141.	Calcetto baciato	90
142.	Tira che ti pesto!	91
143.	Palla - fazzoletto	91
144.	Paletto	92

GIOCHI PER OLIMPIADI..... 93

145.	Lotta in equilibrio	93
146.	Cerca la moneta.....	93
147.	Equilibrio bagnato	93
148.	Percorsi a staffetta.....	94
149.	Salita insaponata	95
150.	Gare sportive	95
151.	Punti d'appoggio	95

GIOCHI IN CAMPEGGIO 96

152.	Sparviero	96
153.	Il ratto delle sabine	96
154.	Sette fortezze	97
155.	Tiro alla doppia fune	99
156.	Staffetta degli anelli.....	99
157.	Il tempio del sole	100
158.	La radio clandestina.....	102
159.	I paracadutisti	103
160.	Le miniere di diamanti	105
161.	I mitraglieri.....	106
162.	Poker.....	106
163.	Atomi	107
164.	Snack Bar	107
165.	Staffetta delle parole	108
166.	Passa il filo.....	109
167.	Staffetta turbine.....	110

GIOCHI DI SENSIBILIZZAZIONE..... 111

168.	La raccolta dei fiori.....	111
169.	Trasporto delle mine	112
170.	Staffetta delle frasi.....	112

171.	La bonifica del campo minato.....	112
172.	La bonifica	113
173.	Le Jeep.....	113
GIOCHI ALL'APERTO		114
174.	Freezer	114
175.	Cerchi annodati.....	114
176.	Fontana di Trevi.....	115
177.	Mano a mano	115
178.	Fratelli	116
179.	Generale	116
180.	Gioco dell'oca	117
181.	Virus	118
182.	Staffetta patata	118
183.	Palla Paolo	119
184.	Miniera.....	119
185.	Sbilanciamoci	120
GIOCHI CON L'ACQUA		121
186.	Lancio palloncini.....	121
187.	Staffetta sdraiati	121
188.	Acqua in bocca.....	121
189.	Bandiera bagnata.....	122
GIOCHI DI CONOSCENZA		122
190.	Bastone	122
191.	Quattro in piedi.....	122
192.	File mute	123
193.	Il gomitolo.....	123

GIOCHI DI MOVIMENTO..... 124

194.	Sacco pieno, sacco vuoto	124
195.	Palla esclusa	124
196.	Staffetta delle quaglie	124
197.	Il banditore	124
198.	Attenti a tutti	125
199.	Pesci e pescatori.....	125
200.	Ciechi e zoppi.....	125
201.	Cambio casa	125
202.	Cani e gatti.....	126
203.	Bandiera con la scopa.....	126
204.	La vipera.....	126
205.	Corsa della colla	126
206.	Il ponte delle sedie	126
207.	Senza sedia	127
208.	Sedie musicali.....	127
209.	I leoni addormentati	127
210.	Cerchio seduto	127
211.	Gomitolo di lana.....	127
212.	Palla per aria.....	128
213.	La caccia al sassolino	128

GIOCHI DI SPETTACOLO..... 129

214.	Il cocodrillo della zia.....	129
215.	Il gran khan	129
216.	Frase urlata	129
217.	Mimi.....	129
218.	Aperto-chiuso	130
219.	Codice	130
220.	Il giro del mondo.....	130
221.	Willy.....	130
222.	Percorso a ostacoli.....	131

223.	Super soffio	131
224.	Ballo con giornale	131
225.	Arca di Noè.....	131
226.	Malì maló.....	132
227.	Mercato delle lettere	132
228.	Cappuccetto rosso e farina	132
229.	Le prime parole	132
230.	Augh!!!	133
231.	Lana riavvolta.....	133
GIOCHI PER FESTE NUMEROSE.....		133
232.	Graffette	133
233.	Palla telo.....	133
234.	Fratelli con serpentone.....	134
235.	Storia con personaggi	134
236.	Cartoline da lanciare	134
237.	Barchette o aeroplani enormi.....	134
238.	Aerei di carta nel buco	135
239.	Carta igienica.....	135
240.	Divina commedia	135
241.	Cori alterni	135
242.	Whisky, soda e chachacha	135
243.	Giochi con corde.....	136
244.	Insalata delle scarpe	136
GIOCHI A SQUADRE.....		136
245.	Alce russa.....	136
246.	Bandierissima.....	137
247.	Bandiera e varianti	137

GIOCHI PER VIAGGI IN PULLMAN..... 138

248.	Staffetta.....	138
249.	Targhiamo gli animali.....	138
250.	Avanzi.....	138

GIOCHI PER CENTRI ESTIVI

1. L'invasione degli uomini - mosca

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nastro biancorosso, bende per gli occhi (per la metà dei giocatori), alcuni rotoli di nastro marrone da pacchi, 2 secchi o contenitori
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

A causa di un esperimento genetico parte della popolazione ha subito una metamorfosi che li ha resi metà uomini e metà mosca. Il gioco parte così: tutti i giocatori (tranne chi deve spiegare il gioco) si mettono in riga strofinando le mani come sono solite fare le mosche, per un minuto, in silenzio totale. Poi, a un segnale convenuto, tutti gli uomini-mosca "esplodono" nelle varie direzioni, emettendo un ronzio: bzzzzzz... Rimane solo chi deve spiegare il gioco:

“A causa di un esperimento genetico, c'è stata una invasione di uomini-mosca. Un solo animale può sconfiggerli: sono gli uomini-ragno.”

Perciò è necessario scegliere, nel gruppo, i migliori uomini-ragno per poter svolgere una missione tanto delicata. Il gruppo si divide così in due squadre. Gli aspiranti uomini-ragno di ciascuna squadra devono passare un periodo di allenamento per poter imparare a spostarsi lungo i fili di una ragnatela. Per far ciò dovranno compiere un percorso (magari piuttosto impervio) predisposto, lungo o accanto un nastro biancorosso. Questo dividendosi in coppie: una persona, bendata, deve camminare; l'altra, a cavalcioni sulla prima, la deve dirigere. Devono imparare ad acchiappare le mosche al volo. Per fare questo, la squadra si dividerà in due gruppi, a debita distanza, muniti di un certo numero di palle di nastro da pacchi. Devono tirarsi le palle tra i gruppi, prenderle al volo e consegnarle (mettendole in un secchio o altro contenitore). Le palline che non riusciranno a prendere al volo potranno

raccoglierle e ritirarle. Alla fine del tempo a disposizione si conterà quante palle sono state prese al volo. A seconda del modo in cui ogni prova è stata passata, si consegnerà alla squadra un certo numero di vite. Quindi ciascuna squadra farà l'altra prova (entrambe devono avere la stessa durata!) Al termine di questa fase "preliminare" avviene la battaglia vera e propria. Ogni squadra si divide in gruppi da cinque persone: gli uomini-ragno. Ogni ragno è formato da un corpo centrale, a cui sono legate per mezzo di un cordino quattro zampe. Inoltre ogni squadra avrà una base, in cui si trovano tutte le vite conquistate. Il campo da gioco (ovvero la distanza tra le basi) dovrebbe essere piuttosto grande; si possono creare le basi anche in posti un po' impervi, come boschi, ... In questo modo i giocatori devono stare attenti ad andare tutti nella stessa direzione, per non ritrovarsi "attorcigliati" attorno ad un albero! Scopo del gioco è quello di conquistare le vite degli avversari, prelevandone una alla volta dalla base avversaria per poi portarne, sempre una per una, nella propria. Se la zampa di un ragno riesce a toccare la testa del corpo centrale di un ragno dell'altra squadra, quest'ultimo è costretto a cedere la vita che sta portando; solo se la possiede con sé. Al termine del gioco si contano le vite.

2. **Ti regalo un gagliardetto**

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: triangoli di cartoncino leggero, di circa 30 cm di lato, di 4 colori, 4 rotoli di nastro isolante di vari colori, 4 forbici, 4 rotolini di spago
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Ogni squadra ha una base, posta preferibilmente distante dalle altre. Con il materiale che ha (triangoli dello stesso colore, 1 rotolo di nastro isolante, ecc.) deve preparare il maggior numero possibile di gagliardetti, ovviamente tutti dello stesso colore. I gagliardetti devono essere quindi arrotolati, legati con lo spago e portati in dono ai giocatori delle altre squadre, che hanno colori

differenti. Il regalo non può certo essere rifiutato! I gagliardetti devono essere equamente distribuiti tra le altre squadre: alla fine del tempo, gli animatori conteranno il **MINIMO** numero di gagliardetti di ogni colore presenti nelle basi. Ad esempio se la squadra A porta 6 gagliardetti alla squadra B ed alla squadra C, e solo 4 alla D, il loro "punteggio" sarà 4.

3. Gli stregoni

- ✓ Numero di giocatori: due gruppi
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Questo gioco si può usare nell'attesa dell'arrivo dei giocatori, magari prima della partenza per una gita.

Nominate un gruppo di stregoni composto da pochi giocatori. Questi devono incantare, al tocco i restanti, che si immobilizzeranno. Chi sarà ancora salvo dovrà rompere l'incantesimo liberando i propri compagni, sempre al tocco. Ogni 3 o 4 minuti fermate il gioco: se gli stregoni non sono ancora riusciti ad immobilizzare tutti quanti hanno perso. Quindi fate entrare i nuovi arrivati e cambiate gli stregoni.

4. I 100 cantoni

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo
- ✓ Materiale: giornale
- ✓ Terreno: ovunque

Appena un nuovo giocatore arriva, appoggiate per terra delle pagine di giornale: serviranno da base. Ogni giocatore occupa una base. Al grido "Cambio!" ognuno deve immediatamente cambiare base. Date solo pochi secondi di tempo: qualcuno si aggirerà sperduto!!! Potete anche dare istruzioni vincolanti che riguardano al-

cuni giocatori, ad esempio: "Massimiliano prende il posto di Mario, Mario quello di Luigi, gli altri cambiano". Infine potete "minare" una base: l'ultimo giocatore sarà costretto ad andarci, e salterà in aria!

5. Il saluto

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori sono in cerchio. Sceglierne che inizia a correre in senso orario. Questi deve toccare un altro giocatore a sua scelta, che inizierà a correre nel senso opposto. Quando i due giocatori si incrociano, si danno la mano e si salutano; quindi riprendono a correre. Vince il giocatore che per primo riesce ad occupare il posto appena lasciato vuoto.

6. Il toro nell'arena

- ✓ Numero di giocatori: uno contro tutti
- ✓ Materiale: coperchio o scudo, palloni
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Un giocatore (toro) si trova al centro di una grossa area delimitata (arena). In mano ha un coperchio (scudo) con cui si deve difendere dalle pallonate lanciate dagli altri giocatori, disposti intorno all'arena. Se il toro viene colpito, chi ha tirato la palla prende il suo posto.

7. Gli ingranaggi

- ✓ Numero di giocatori: due gruppi
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori formeranno due cerchi concentrici: sono le ruote dentate di due ingranaggi. Inizialmente i due "ingranaggi" gireranno in senso opposto: ad esempio i giocatori interni gireranno in senso orario, quelli esterni in senso antiorario. Gli ingranaggi sembrano funzionare! Durante questa prima fase, tutti cantano una canzone. Quando l'animatore griderà "Stop!" gli ingranaggi si fermeranno ed ogni giocatore dovrà stringere la mano sinistra al giocatore che gli sta di fronte (dell'altro cerchio) e salutare con la destra dicendo ad alta voce (Ciao, io sono Marco). Se gli ingranaggi funzionano alla perfezione, ogni giocatore di un cerchio sarà abbinato ad uno dell'altro... ma non sarà così !!!

8. Gatti & Topi

- ✓ Numero di giocatori: due gruppi
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT GGGGGGGGGGGGGGGGGG	(Salvezza dei topi) (Topi) (Gatti) (Salvezza dei gatti)
--	--

Dividete il gruppo in gatti e topi. I gatti (G) e i topi (T) si dispongono su due righe parallele piuttosto ravvicinate, faccia a faccia. Un animatore racconta una storia: quando nomina uno dei due animali (ad esempio i GATTI), i giocatori chiamati scattano all'inseguimento degli altri (TOPI). I (topi), per essere salvi, devono superare la linea posta dietro di loro; i (gatti) devono bloccarli al tocco prima che ciò accada. Chi racconta la storia, dovrà ovviamente tendere trabocchetti...

9. Un palmo di mano

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Provate i riflessi dei giocatori! Entrambe le mani avanti. Quando l'animatore esclama "Pepete!", tutti devono rivolgere il dorso di entrambe le mani in alto. Quando invece viene chiamato il "Clap-pete!", deve andare in alto il palmo delle mani. I giocatori dovranno però tenere sempre lo sguardo rivolto sulle mani dell'animatore che non sempre si muoveranno correttamente... L'animatore per confondere, può anche muovere le mani indipendentemente l'una dall'altra! (Una in su, l'altra in giù). Chi sbaglia la prima volta continua a giocare con una sola mano; al secondo errore, si è eliminati.

10. I bracconieri

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo e due giocatori
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Un giocatore è il bracconiere, un altro il guardiacaccia. Il bracconiere non sa qual è il guardiacaccia. Tutti i giocatori sono disposti in cerchio, al centro del quale è disposto un fazzoletto che rappresenta la lepre. Il bracconiere dovrà:

1. Uscire dal proprio posto, fuori dal cerchio
2. Entrare nel cerchio. I due giocatori tra cui il bracconiere è entrato alzeranno il braccio per indicare il "buco"
3. Prendere la lepre
4. Uscire dal cerchio, passando per il "buco" dal quale era entrato
5. Tornare al proprio posto

Il guardiacaccia, che è un giocatore del cerchio ignoto al braccioniere, lo deve cogliere in flagrante: questo significa che il guardiacaccia potrà uscire dal proprio posto solo quando il braccioniere avrà messo le mani sulla lepre. È proprio a questo punto che scatta l'inseguimento: il guardiacaccia deve toccare il braccioniere prima che questi ritorni a posto. In ogni caso il guardiacaccia non può entrare nel cerchio: deve quindi inseguire il braccioniere al di fuori di esso.

11. Il segugio e il cacciatore

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo e due giocatori
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori sono in cerchio. Vengono scelti a turno due giocatori, uno sarà la lepre e l'altro il segugio. La lepre scappa ed il segugio la deve catturare toccandola. Però mentre la lepre può fare un percorso qualsiasi, entrando e uscendo dal cerchio, il segugio deve seguire esattamente il percorso della lepre. Quando l'animatore griderà "CAMBIO!", la lepre ed il segugio si invertiranno.

12. Il pipistrello e il moscerino

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo e due giocatori
- ✓ Materiale: due bacchette o bastoncini (opzionali)
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori formano un cerchio piuttosto grande. Un giocatore è un parente di un pipistrello, che caccia di notte: per questo viene bendato. Dovrà acchiappare il moscerino sfruttando il sonar. Il moscerino, altro giocatore, deve fare continuamente rumore: ad esempio battendo le mani oppure due bastoncini. L'inseguimento deve avvenire sempre all'interno del cerchio.

13. La corsa di palloni

- ✓ Numero di giocatori: due gruppi
- ✓ Materiale: due palloni di diverso colore
- ✓ Terreno: ovunque

Il gruppo è in cerchio. Dividete i giocatori alternativamente (in due squadre), quindi consegnate due palloni di diverso colore a due giocatori diametralmente opposti, appartenenti a squadre diverse. Al "VIA!" i giocatori di ciascuna squadra si passano il pallone in senso orario (saltando quindi i giocatori dell'altra squadra) finché uno dei due palloni supererà l'altro. Potete dire che i palloni sono auto da corsa...

14. Orso contro ranger

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo e 4 giocatori
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori si mettono in cerchio che rappresenterà la grotta. 3 giocatori impersonano l'orso, ed uno il ranger. I tre orsi si trovano dentro il cerchio e devono riuscire a catturare il ranger che si trova fuori. I giocatori che formano la grotta non devono far uscire l'orso: se ci riescono per un certo tempo, hanno vinto.
Variante: il ranger si può trovare dentro, l'orso fuori.

15. Scimmie e noci di cocco

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: fogli di giornale, spago
- ✓ Terreno: ovunque

Date dei fogli di giornale ad ogni giocatore chiedendo loro di fare finta di essere delle scimmie!

Fate appallottolare i fogli di giornale a mo' di palla e portateli sul campo di gioco, diviso in tanti settori quanti sono le squadre. Spiegate che dovranno tirarsi le palle (che sono le noci di cocco), rimanendo sempre nel settore della propria squadra. Le noci cadute nel proprio settore possono essere recuperate e tirate. Allo scadere del tempo, vince la squadra nel cui territorio ci sono meno noci di cocco

16. Le macchie del leopardo

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: stecche di legno o canne di bambù o cordino, cartoncino
- ✓ Terreno: all'aperto o cortile

Preparate per terra una gigantesca sagoma stilizzata di un leopardo. Preparate anche delle macchie giganti, potete usare del cartoncino o qualsiasi altra cosa. Numerate i giocatori di ogni squadra con delle lettere dell'alfabeto e metteteli in fila. I giocatori chiamati (uno per squadra) dovranno partire, correre a prendere le macchie giganti (nascoste in un luogo lontano o non facilmente accessibile...), correre alla sagoma e mettere le macchie sul leopardo. Il primo che ci riesce fa vincere un punto alla squadra.

17. Quattro persone e una bussola

- ✓ Numero di giocatori: vari gruppi di 4 giocatori ciascuno
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Dividete i giocatori in gruppetti di 4. Ogni gruppetto formerà un cerchio che, tenendosi per mano, girerà in tondo cantando una canzone. Al "VIA!" ogni gruppetto si immobilizza nella posizione in cui si trova: quindi il giocatore rivolto verso Nord deve stendere un braccio a Nord, indicando la direzione (come se fosse l'ago di

una bussola); gli altri 3 giocatori metteranno le dita in modo tale da formare la lettera della propria direzione (ad esempio: chi si trova ad ovest forma due V con le due mani e le sovrappone formando una W, e così via). Spiegate voi i "simboli" ai giocatori!

18. Il sommergibile

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo e 2 giocatori
- ✓ Materiale: un oggetto qualunque
- ✓ Terreno: ovunque

Un giocatore, bendato, è il sommergibile; un altro è il pilota. Tutti gli altri giocatori si siedono per terra, sparpagliati: essi rappresentano le mine. Fate perdere l'orientamento al sommergibile girandolo su se stesso e spostandolo, quindi orientatelo verso nord. Indicate quindi al pilota lo scopo della missione, ovvero quello di far raggiungere al sommergibile un certo punto che indicherete poggiando per terra un oggetto. Il pilota potrà dare ordini del tipo: "x passi in direzione...", per esempio: "3 passi ad Est", utilizzando SOLO i punti cardinali. Ovviamente il sottomarino non deve colpire le mine, altrimenti esploderà!

19. I treni

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: cartelli stazione, un contenitore per ogni squadra, fogli di carta
- ✓ Terreno: ovunque

Ogni squadra è un treno e deve visitare le stazioni. Innanzitutto fate formare alle squadre dei veri e propri trenini, per esempio facendo mettere le mani di ogni giocatore sulle spalle di quello davanti. Quindi provate... i freni, il fischio, il saluto da i finestrini (destra o sinistra), ecc. Ogni cosa ad un segnale convenzionale! Finalmente i treni sono pronti, possono partire. Ciascuno deve

compiere un percorso predefinito, raggiungendo le stazioni nell'ordine prefissato nell'orario di marcia. Ad ogni stazione (accuratamente preparata con il cartello) li attenderà un Capostazione (un animatore) con tanto di paletta verde - rossa e, se possibile, cappello. Quindi, dopo aver fatto progressivamente rallentare e fermare il convoglio, farà superare una prova a uno dei giocatori.

In ciascuna stazione preparate tanti contenitori quante sono le squadre, e indicate chiaramente a quale squadra appartiene ogni contenitore (o, meglio, date un nome ai treni e indicate il nome dei treni). Mettete nei contenitori dei foglietti opportunamente preparati. Quindi fate estrarre al caposquadra un foglietto, spiegando che l'urna contiene i fogli con i nomi dei giocatori, per sapere chi dovrà passare la prova pratica!!! La buona riuscita del gioco si basa in gran parte sulla vostra fantasia e capacità nel creare l'ambientazione.

20. Scialuppe di salvataggio

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: spago
- ✓ Terreno: ovunque

Tutto il gruppo in cerchio rappresenta una nave. Tutti quanti si girano su un lato cantando "Quattro pirati del mar dei sargassi...", oppure "Finché la barca va, lasciala andare...", e girano in tondo facendo finta di remare. All'improvviso un animatore grida: "NAUFRAGIO! SCIALUPPE DA (TRE)!" Immediatamente tutti i giocatori devono correre e mettersi in salvo. Le scialuppe sono rappresentate per esempio da piccoli cerchi di cordino per terra: i gruppi di (3) giocatori 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!

21. La ragnatela

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo e 3 giocatori
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Tre giocatori rappresentano una ragnatela, devono sempre tenersi per mano formando una catena; gli altri sono liberi di muoversi in uno spazio delimitato. La ragnatela si può muovere. Quando la ragnatela riesce a chiudersi intorno ad uno o più giocatori liberi, questi entrano a far parte della ragnatela, che così si allunga. Quando la ragnatela è ormai costituita da sei giocatori, si separa in due ragnatele da tre. Vincono gli ultimi giocatori che rimangono liberi.

22. Bandiere svizzere

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due fazzoletti
- ✓ Terreno: all'aperto o cortile

Servono due squadre, chiamiamole A e B. Le due squadre si dispongono allineate, come in figura:

BA	BB
BBBBBBBBB	AAAAAAA

BA è la bandiera della squadra A, BB è quella della B, mentre gli A e gli B rappresentano i giocatori delle due squadre. Attacca una squadra per volta. Per esempio incomincia la A: al primo VIA!!! parte un solo giocatore della A e va a prendere la bandiera BA, cercando di riportarla alla base (dietro gli altri componenti della sua squadra); al secondo VIA!!!, a breve distanza dal primo, partono tutti i giocatori della B e cercano di bloccare, al tocco, quello della A in corsa; il giocatore toccato della A rimane fermo dove è

stato preso: è il turno della B. Il primo turno della B si svolge in modo identico (il giocatore della A fermo con la bandiera non partecipa), e si conclude quando il giocatore con la bandiera BB è catturato da quelli della A. Ha inizio il secondo turno, attacca la A: al primo VIA!!! parte un secondo giocatore della A, che va a liberare il primo (al tocco); i due giocatori della A in gioco adesso possono liberarsi a vicenda se vengono catturati, e possono passarsi la bandiera; al secondo VIA!!! partono tutti i giocatori della B che devono catturare tutti e due i corridori della A. Il gioco procede con turni alternati, e con sempre più giocatori in attacco, finché una squadra non riesce a riportare alla base la bandiera.

23. Spazzola

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un fazzoletto
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile, al chiuso

Le due squadre sono una di fronte all'altra, a 30 m di distanza tra loro. Nel mezzo si segna una riga per dividere i campi e su questa si mette l'animatore, che tiene in mano il fazzoletto (la spazzola). A ogni giocatore è dato un numero progressivo. L'animatore chiama un numero e i due giocatori con quel numero corrono per prendere la spazzola senza poi farsela rubare. Chi ci riesce guadagna un punto per la propria squadra. L'animatore può chiamare più numeri, quando invece chiama SPAZZOLA tutti i giocatori si precipitano sulla spazzola per portarla oltre alla linea di confine.

24. Le gru

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un fazzoletto
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile, al chiuso

Esattamente come "spazzola" (ruba bandiera), solo che i numeri chiamati devono sfidarsi come le gru saltellando su un piede.

25. Il quiz dei supereroi

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: spago
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile, al chiuso

Ogni squadra ha una propria base costituita da due quadrati concentrici fatti con lo spago che rappresentano la città interna e le sue mura di cinta. Nel quadrato interno sono contenute le domande sui supereroi, mentre tra i due quadrati si trovano i difensori. Ogni giocatore ha un certo numero di vite. Per attaccare deve riuscire a penetrare nel quadrato interno senza essere toccato da un difensore, quindi prende una domanda. A questo punto va dagli animatori per rispondere alla domanda: se risponde correttamente guadagna una vita, se sbaglia ne perde una. Inoltre, se cercando di entrare nel quadrato viene toccato da un difensore, gli cede una vita. Dopo che un giocatore ha risposto a una domanda, oppure è stato preso da un difensore, deve tornare alla propria base e dare il cambio ad un difensore. Al termine del gioco vince chi ha totalizzato più vite.

26. Tira la bandiera

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due fazzoletti
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile, al chiuso

È un gioco molto simile a ruba bandiera. I giocatori delle due squadre vengono numerati ed ordinati (in modo che, ad esempio, il numero 5 della squadra A sia di fronte al numero 5 della squadra B). L'animatore chiama un numero ed i due giocatori (si fac-

cia attenzione a metterli in modo equilibrato) lasciano la loro posizione e vanno a raccogliere il proprio fazzoletto. Nel frattempo l'animatore può correre e scappare liberamente (senza favoritismi, ovviamente...) ed i due giocatori devono riuscire a colpirlo con una parte del fazzoletto, tenendo l'altra in mano (non possono, cioè, lanciarlo). Vince la squadra che, su un determinato numero di chiamate, ha colpito di più l'animatore. È un gioco particolare perché elimina completamente il contatto fra i giocatori, mantenendo alta la competizione fra i due. È particolarmente bello se l'animatore riesce a condirlo di gag e scherzi.

27. I dobloni dei pirati

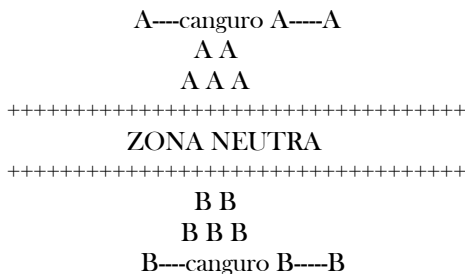
- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: gettoni o dobloni finti, palloni
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Delle due squadre, una attacca e l'altra difende. In un campo piuttosto ampio ci sono quattro/cinque basi, in ognuna delle quali si trova un animatore; ciascun componente della squadra attaccante deve partire verso la prima base appena è libera. Appena un giocatore raggiunge una base gli viene richiesta una prova: se è stata passata correttamente, l'animatore gli dà un doblone. Quindi il giocatore aspetta che la base successiva sia libera e dunque, quando vuole, può partire per raggiungerla. I difensori, dislocati lungo il campo, sono dotati di parecchi palloni; il loro scopo è quello di bloccare gli attaccanti quando si spostano da una base a quella successiva. Gli attaccanti vengono bloccati colpendoli con il pallone; se sono colpiti, perdono tutti i dobloni. Ma i difensori non possono tenere per più di 3 secondi i palloni in mano, per cui anche quando stanno attendendo che uno degli attaccanti si sposti da una base all'altra se li devono passare. Le squadre si scambiano i ruoli quando tutti gli attaccanti hanno fatto il giro delle basi oppure quando già 4 attaccanti sono stati bloccati. Vince chi, al termine del gioco, ha più dobloni.

28. Colpisci il canguro

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due corde per saltare, pallone
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Ecco come si presenta il campo di gioco:



In ogni squadra c'è un giocatore (canguro A/B) che salta con la corda (-----), girata da due giocatori della stessa squadra in fondo al campo. Quando il saltatore sbaglia, allora qualcun altro gli deve dare il cambio; se riesce a fare 20 salti deve comunque dare il cambio. Gli altri giocatori devono cercare contemporaneamente di colpire con il pallone il saltatore avversario e di difendere il proprio, che se colpito deve dare il cambio. Nessuno oltrepassare la zona neutra. Perde la squadra in cui tutti quanti i giocatori hanno saltato la corda.

29. Hockey

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: palla piccola
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Si gioca con una palla piccola, la si deve colpire con la mano aperta (che rappresenta la mazza) senza accompagnarlo. Scopo del gioco è ovviamente quello di segnare nella porta avversaria, che può essere piccola oppure più grande e protetta da un portiere (anche lui può bloccare la palla solo con la mano aperta, pena il rigore).

30. Palla al fazzoletto

- ✓ Numero di giocatori: due squadre composte da almeno tre persone
- ✓ Materiale: pallone, due fazzoletti
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Nel campo da gioco ci deve essere qualcosa di simile a due traverse alle quali verranno appesi i fazzoletti, in mancanza si troverà qualcosa di simile per tenere alti i fazzoletti. Si può segnare il centro-campo.

Scopo del gioco è colpire il fazzoletto nella porta avversaria con il pallone. Il pallone può essere toccato con tutte le parti del corpo, tranne i piedi. Il giocatore in possesso di palla può correre tranquillamente, così come i suoi avversari, mentre i suoi compagni di squadra devono rimanere immobili. Non si può tirare al fazzoletto se la palla non è stata toccata almeno da tre giocatori. Se un giocatore, nel passare la palla, sbaglia mira ed il suo compagno non riesce a recuperarla (rimanendo fermo nel suo posto), il pallone può essere preso dall'altra squadra ed i giocatori che sono fermi devono restare tali (fino a che la palla non viene recuperata da un giocatore della squadra avversaria). Vince la squadra che nel tempo stabilito ha realizzato più punti. All'inizio le squadre sono allineate a fondo campo ed il pallone viene collocato al centro. Al fischio i giocatori dell'una e dell'altra squadra cercheranno di prendere il pallone.

Esistono i falli di fuori, di piedi e di sfondamento che si battono con le mani. Sulla punizione tutti i giocatori possono muoversi

(altrimenti diventa troppo difficile consegnare la palla ad un compagno di squadra. È fallo di fondo campo, sia quando la squadra avversaria tira a fondo, sia quando viene effettuato un tiro senza che tre giocatori della squadra abbiano toccato palla.

Questo gioco è abbastanza particolare e stimola molto il gioco di squadra (anche se potrebbe sembrare di no), perché uno solo contro tutta la squadra avversaria riuscirà difficilmente a segnare punto, mentre se verrà effettuata una particolare tecnica di avanzamento (stimolo all'analisi della situazione ed alla realizzazione di un progetto), sarà possibile andare a realizzare.

31. Caccia all'evaso

- ✓ Numero di giocatori: tutti contro uno
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Si dà all'evaso il tempo di andare a nascondersi, e quindi tutti gli altri partono per ritrovarlo. Se l'esploratore non viene trovato, o se riesce entro un dato tempo a ritornare al punto di partenza senza essere stato toccato, vince il gioco.

32. Corsa del messaggio

- ✓ Numero di giocatori: tutti contro uno
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Un giocatore è il messaggero che viene incaricato di portare un messaggio in un dato luogo, entro un tempo prestabilito. Altri giocatori "nemici" sono invece incaricati di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo e si nascondono in diversi punti per intercettare il corriere. Per catturarlo bisogna che due giocatori tocchino il corriere prima che egli raggiunga il luogo ove deve consegnare il suo messaggio.

33. Appostamento ai cervi

- ✓ Numero di giocatori: un gruppo ed un caposquadra
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Il caposquadra è l'animatore (nonché il cervo), che non deve nascondersi, ma stare in piedi e muoversi, di tanto in tanto. Gli altri giocatori escono a cercarlo, e ciascuno tenta a suo modo di arrivare fino a lui senza essere visto. Quando il caposquadra vede un giocatore, gli grida di alzarsi in piedi e lo esclude dal gioco. Dopo qualche minuto, il caposquadra grida "Tempo!", ed allora tutti si alzano nel punto preciso in cui sono arrivati. Vince il più vicino.

Variante: l'animatore dovrà avere gli occhi bendati. In questo caso sarà però preferibile scegliere un luogo dove vi siano ramoscelli secchi e ghiaia: i giocatori partono per spiare il "nemico" bendato dalla distanza di 100 metri e devono arrivare a toccarlo prima di essere uditi da lui; e dovranno anche fare piuttosto in fretta, perché dopo un minuto e mezzo il gioco viene chiuso.

34. Caccia alla bandiera

- ✓ Numero di giocatori: a squadre di minimo 8 giocatori ciascuna
- ✓ Materiale: tre fazzoletti per squadra o tre lanterne se giocato di notte
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Per ogni squadra ci sono: giocatori di guardia (che devono stare fermi) e giocatori di esplorazione ed un animatore.

Ogni squadra costituisce uno o più posti avanzati dove vi saranno i giocatori di guardia tutti assieme o divisi in coppie. I posti avanzati sono incaricati di proteggere tre bandiere (oppure, di notte, tre lanterne appese a 60 cm da terra), poste a non meno di 200 m da esso (100 m se di notte). I posti avanzati devono essere il più

possibile nascosti. I giocatori di guardia nei posti avanzati non possono muoversi dal loro posto, ma possono mandare messaggeri isolati ai posti vicini o ai giocatori di esplorazione. I giocatori di esplorazione vengono inviati per scoprire la posizione "nemica". Una volta che questa sarà stata individuata, essi dovranno cercare di aggirarla strisciando e mantenendosi fuori vista, per arrivare ad impadronirsi delle bandiere e portarle alle proprie linee. Un giocatore può portare via solo una bandiera alla volta. Se il giocatore viene visto da un giocatore di guardia a meno di 50 m da un posto avanzato, viene dichiarato fuori combattimento. Nei pressi delle bandiere dovrà esserci un animatore.

Il gioco termina ad un'ora stabilita e tutti si riuniscono nel luogo convenuto per consegnare i loro rapporti. Verranno attribuiti i seguenti punti: Per ogni bandiera catturata o consegnata: 5 punti. Per ogni rapporto, o disegno, sulla disposizione dei posti avanzati nemici: 5 punti. Per ogni rapporto sui movimenti delle squadre di esploratori nemici: 2 punti. Vince la squadra che ha ottenuto il maggiore punteggio.

35. Imboscata

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

La prima squadra esce per prima e si va a nascondere. L'altra squadra la segue e chiama fuori i giocatori che riesce a vedere. Si può continuare così finché si vuole, con i due gruppi che alternativamente si nascondono e cercano. Le prime volte ci vorrà più tempo per nascondersi, ma poi si dovrà saperlo fare molto rapidamente.

Variante: Si può sempre cogliere l'occasione, quando qualcuno esce un momento dal resto del gruppo, per nascondersi il più in fretta possibile, di modo che quando quello che si era allontanato

ritorna, il gruppo è scomparso come per magia. Questo è uno scherzo sempre molto divertente.

36. Osservare e riferire

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: fischiello o bandiera
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

È necessario un animatore che è anche soggetto ed oggetto del gioco.

L'animatore si mette in un luogo aperto e manda a circa mezzo chilometro di distanza, in diverse direzioni, tutti i giocatori soli o a coppie. Quando agita la bandiera (o fischia) come segnale di inizio, essi si nascondono tutti e poi cominciano a spiare le sue mosse, strisciando in avanti ed osservando tutto quello che fa. Quando agita nuovamente la bandiera (o fischia), i giocatori si rialzano, ritornano e riferiscono a turno quello che egli ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto, secondo quello che è stato stabilito inizialmente. In questo tempo l'animatore si è però guardato intorno e, ogni volta che ha veduto un giocatore, lo ha penalizzato di due punti. Inoltre, ha compiuto un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare con cannocchiale, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare avanti o indietro, o in cerchio ecc., allo scopo di fornire ai giocatori materia da annotare e riferire. Si attribuiranno ai giocatori tre punti per ogni gesto riferito esattamente.

Nell'assegnazione dei punti, si guadagnerà tempo se l'animatore ha preventivamente preparato una tabella, contenente il nome di ogni giocatore e tante colonne quanti sono stati i suoi atti, oltre naturalmente una colonna supplementare per le penalità ai giocatori che si sono fatti vedere.

37. Il ragno e la mosca

- ✓ Numero di giocatori: due squadre con 2/3 arbitri per ogni squadra
- ✓ Materiale: carta e penna
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Ogni squadra ha un capo squadra.

Come "ragnatela" si sceglie un tratto di campagna, o un settore della città, di circa un chilometro di lato, facendo attenzione che sia ben delimitato.

La squadra del ragno sceglie un posto per nascondersi. L'altra squadra, quella della mosca, parte un quarto d'ora più tardi e va a cercare il ragno. I giocatori possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro capo squadra tutto quello che scoprono. Ogni squadra è accompagnata da un animatore. Se entro il tempo stabilito la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta, i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelli dei ragni che scoprono ed il loro preciso nascondiglio.

38. Sardine

- ✓ Numero di giocatori: tutti contro uno
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Un giocatore è la "sardina" che si nasconde per prima e tutti gli altri lo devono cercare. Quando un giocatore trova il primo si nasconde con lui e così via. L'ultimo che arriva ha perso (si può dare una "punizione" oppure è il prossimo a nascondersi. Verso la fine del gioco i giocatori cominceranno a sentirsi stretti come sardine in una scatola!

39. Bandiera color...

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un pallone, fazzoletti
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Le due squadre si sistemano in riga una di fronte all'altra, ognuno con il viso rivolto verso il proprio avversario. Ogni partecipante ha un suo scalpo (fettuccia o fazzoletto infilato nei pantaloni dietro la vita). Ad ognuno viene assegnato il nome di un colore.

A caso (ragionato) l'animatore chiama un colore, quindi lancia il pallone al centro del campo (o anche dietro purché in maniera intelligente). I due colori devono cercare di prendere il pallone e riportarlo dietro la linea della propria squadra. Chi prende il pallone deve cercare di non farsi scalpare. Viceversa chi non ha il pallone deve scalpare l'avversario. Il punto si conquista: scalpando l'avversario che con il pallone cerca di tornare dalla propria squadra; portando il pallone dietro la propria squadra; se si viene scalpati senza il pallone in mano. È possibile (per chi ha la palla) lasciare andare il pallone per non essere scalpati (nel qual caso l'avversario può raccoglierlo), ma non palleggiare. Il gioco è una via di mezzo tra ruba bandiera e palla giocatore per cui può essere giocato anche da più persone contemporaneamente.

40. Ruba bandiera

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: bandiera o fazzoletto
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Le due squadre sono disposte in riga una di fronte all'altra. Ogni giocatore ha un numero ed è di fronte al suo avversario (con lo stesso numero).

A caso (ragionato) l'animatore chiama un numero, tenendo la bandiera a penzolini dalla mano. I due numeri devono cercare

di prendere la bandiera e riportarlo dietro la linea della propria squadra. Chi prende la bandiera deve cercare di non farsi toccare. Viceversa chi non ha la bandiera deve toccare l'avversario. Il punto si conquista: toccando l'avversario che con la bandiera cerca di tornare dalla propria squadra; portando la bandiera dietro la propria squadra.

41. Ciuf, ciuf, ciuf

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Le due squadre si dispongono nella loro metà campo. Una delle due squadre comincia il gioco: un membro della squadra scelta prende il respiro più profondo possibile e si avventura nella metà campo avversaria. Se il giocatore finisce l'aria mentre è nella metà campo avversaria è "fuori" e deve sedersi fuori dal campo per il resto del gioco. Dato che trattenere il respiro è un comportamento silenzioso, sarebbe facile fingere: per evitare questo il giocatore deve continuamente dire: "Ciuf, ciuf, ciuf...", rapidamente e senza fare pause durante l'intero tempo in cui si trova nella metà campo avversaria. Ogni pausa indica che il giocatore sta respirando: se questo succede egli è "fuori". Dato che si perde meno aria se si parla a bassa voce, tutti gli altri devono rimanere assolutamente in silenzio. Se un giocatore della stessa squadra del giocatore che sta trattenendo il respiro fa rumore per coprire le pause del suo compagno, sia il giocatore che il suo compagno sono "fuori". Scopo del "corridore" (ovvero di colui che corre nel campo avversario trattenendo il respiro) è di toccare il maggior numero possibile di avversari: tutti i giocatori toccati sono "fuori" a meno che il "corridore" non rimanga senza aria prima di ritornare nel suo territorio. È molto difficile che il "corridore" rimanga senza aria per una errata strategia di gioco, quindi l'unico modo per assicurarsi che il "corridore" sia eliminato è evitare che possa

tornare nella sua metà campo, catturandolo per il tempo necessario a fargli finire il fiato (va evitato ogni comportamento violento per fermare "corridore"). Catturare il "corridore" non è, naturalmente, senza rischi. Se lui riesce a liberarsi ed a tornare nel suo campo prima di finire l'aria, ogni giocatore da lui toccato nel fallito tentativo di cattura è "fuori". La strategia di squadra è importante perché si tenterà di preservare un certo numero di giocatori più forti e veloci fino alla fine: ma tutti i giocatori devono, prima o poi, essere "corridori". Quando tutti i giocatori hanno fatto il loro turno, si ricomincia, ma non è necessario ripetere la stessa sequenza: così si possono scegliere meglio le strategie ed attaccare un avversario con il giocatore giusto al momento giusto. La squadra che elimina tutti i giocatori avversari (ovvero sono tutti "fuori") ha vinto.

42. Anatre starnazzanti

- ✓ Numero di giocatori: due squadre più 2/3 giocatori
- ✓ Materiale: fischiotto
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Due o tre persone sono della squadra di salvataggio e devono correre sempre facendo il suono della sirena e girando la mano sopra la testa simulando la luce che gira. Gli altri sono divisi in due squadre: le anatre ed i cacciatori. Le anatre devono correre ripetendo sempre "quack, quack, quack" e battendo le mani facendo ampi gesti con le braccia. I cacciatori devono correre ripetendo sempre "bang, bang, bang" e facendo il gesto dello sparo con le mani.

I membri della squadra di salvataggio devono cercare di toccare le anatre, se questo succede queste ultime diventano dei cacciatori. Le anatre devono cercare di toccare i cacciatori e di evitare i membri della squadra di salvataggio, se un cacciatore viene toccato diventa un'anatra. I cacciatori devono scappare dalle anatre. Al fischio finale si contano le anatre ed i cacciatori e la squadra più numerosa vince.

43. Scatola di fiammiferi

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: una scatola di fiammiferi per ogni squadra
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Un animatore controlla i risultati delle squadre.

In un tempo prestabilito le squadre devono cercare di mettere dentro una scatola di fiammiferi il maggior numero di differenti oggetti possibile. Si può anche dare un premio all'oggetto più strano.

44. Erbivori e carnivori

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: fischiotto, fazzoletti per metà dei giocatori
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

La squadra degli erbivori ha il fazzoletto (coda) infilato dietro nei pantaloni.

I carnivori devono cercare di prendere il fazzoletto (catturare) gli erbivori. Quando un erbivoro viene privato della coda diventa carnivoro. Il gioco finisce (con la vittoria dei carnivori) se tutti gli erbivori sono stati scalpati, oppure al fischio (con la vittoria degli erbivori) se ci sono ancora erbivori liberi.

45. Il guardiano cieco

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo più due giocatori
- ✓ Materiale: un oggetto di piccole dimensioni che servirà da tesoro
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Un giocatore (a turno) è il guardiano ed un giocatore (sempre a turno) è il ladro.

Un animatore dovrà controllare se il ladro è stato colpito e decidere di volta in volta chi è il ladro.

Tutti i giocatori sono seduti in semicerchio, tranne il primo guardiano che è seduto nel lato aperto del semicerchio, egli è bendato ed ha il tesoro davanti (a circa 5 cm). L'animatore indica un giocatore che deve essere il ladro, il quale deve avanzare nel più assoluto silenzio (anche degli altri giocatori) nel tentativo di prendere il tesoro. Il guardiano ha due pistole (fatte con i due pugni con l'indice ed il pollice distesi) e può sparare (puntando l'indice della pistola e facendo il rumore dello sparo) quando ritiene di aver sentito il ladro (essendo bendato egli può basarsi solo sul suo udito). L'animatore verifica se il ladro viene colpito. Se il ladro riesce a prendere il tesoro prima di essere colpito dal guardiano o se il guardiano ha già sparato con entrambe le sue pistole, il ladro diventa il nuovo guardiano e viene bendato, altrimenti, se il guardiano colpisce il ladro, viene riconfermato guardiano.

Se fatto di notte (o comunque al buio) si può usare una torcia elettrica invece della mano come pistola.

46. Corsa ciclistica a zig-zag

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: un cronometro, oggetti di vario tipo ed almeno una bicicletta
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Un animatore con il cronometro misura i tempi.

Si dispongono tutti gli oggetti in modo da fare un percorso che i giocatori dovranno percorrere con la bicicletta.

A turno i giocatori devono fare il percorso. Viene contato loro il tempo a cui vengono applicate delle penalità se i giocatori toccano terra con un piede o toccano un oggetto con un piede o con la bicicletta.

47. Corsa ciclistica rallentata

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: biciclette (almeno due), un gessetto
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Più biciclette ci sono e più giocatori possono esserci perché si compete contemporaneamente. Avendo meno biciclette (ad esempio due) rispetto ai giocatori bisogna fare un torneo e quindi bisogna stare attenti a che non ci siano troppi tempi morti.

Si disegnano con il gessetto (ad esempio su una strada) delle piste larghe circa 10 cm. Ogni pista avrà un concorrente, quindi le piste devono essere tante quante le biciclette. Alla fine delle piste c'è un traguardo.

Al via i concorrenti pedalano in direzione del traguardo. Vince chi arriva per ultimo. Ogni concorrente che mette un piede a terra o che esce dalla pista è eliminato. Se nessuno riesce ad arrivare al traguardo si guarda chi ha fatto più strada.

È vietato mettere un piede a terra o uscire dalla pista. Se si ha solo una bicicletta si può fare la gara a tempo.

48. Corsa del giocatore dei giornali

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: una decina di bidoni o secchi, una decina di giornali, una bicicletta, gessetto
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

Si dispongono i bidoni distanziati tra di loro (circa 1 metro). Poi si disegna una riga con il gessetto ad una certa distanza dai bidoni (almeno 5 metri).

A turno i giocatori devono andare in bicicletta rimanendo sempre dalla parte opposta della riga rispetto ai bidoni cercando di tirare un giornale (che possono avere in una sacca o in una borsa) in ogni bidone. Ogni giornale che entra e rimane dentro il bidone

assegna 2 punti. 1 solo punto se il giornale colpisce il bidone, ma non rimane dentro.

Vengono tolti 5 punti ogni volta che un giocatore mette un piede a terra o supera la riga di gesso.

49. Staffetta a disegni

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: fogli di carta (ad esempio carta da pacchi o carta di giornale), pennarelli colorati, scotch, cronometro
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

I giocatori sono divisi in squadre equilibrate (possibilmente dello stesso numero, se ciò non fosse possibile alcuni giocatori dovranno avere più turni di staffetta).

È sufficiente un animatore che controlli il corretto svolgimento del gioco e che alla fine giudichi i vincitori.

I giocatori sono in fila per squadra. Di fronte a loro, attaccati al muro con lo scotch, ci sono i fogli di carta. Nel mezzo ci sono i colori (su una sedia o per terra).

Ogni squadra deve fare un disegno. Al "via" il primo giocatore di ogni squadra parte, prende un colore e disegna una parte del disegno (può essere decisa dalla squadra o stabilita a priori per tutti), poi lascia il colore e torna indietro. Il secondo giocatore può partire solo quando il primo lo tocca. Tutti i giocatori devono avere il loro turno di disegnare (non vale far disegnare tutto al più bravo). Alla fine viene dato un punteggio in base al tempo impiegato ed al disegno realizzato.

Variante: Una simpatica variante, che ha però valenze abbastanza diverse, è quella di non dare un tema specifico. Ora non ha più importanza il tempo finale della staffetta, ma ogni giocatore ha un tempo stabilito (ad esempio 30 secondi) per correre, prendere il colore, disegnare, lasciare il colore e tornare. La squadra non si deve mettere d'accordo sul disegno da realizzare e la cosa interessante è valutare alla fine se c'è stata collaborazione all'interno della

squadra oppure no. Questa variante è adatta a giocatori più grandi.

50. Staffetta della bussola

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: gessetto, matite o bastoncini
- ✓ Terreno: campo aperto, cortile

I giocatori sono divisi in squadre (possibilmente di ugual numero di giocatori, se ciò non fosse possibile alcuni giocatori dovranno avere più turni di staffetta).

Un giocatore per ogni squadra dovrà controllare la corretta posizione delle matite nella bussola.

Davanti ad ogni squadra (che sta in riga) è disegnata una bussola con tutte le direzioni segnate con una stanghetta, ma solo il Nord ha la lettera "N" indicata.

Ad ogni turno di staffetta un animatore chiama una direzione ed il primo giocatore della squadra deve mettere la matita nella direzione corretta della bussola. Se indovina si mette a sedere dalla parte opposta della squadra, dietro alla bussola, altrimenti deve tornare dietro alla propria squadra. Nel frattempo gli altri giocatori devono stare in silenzio e non suggerire. Vince la prima squadra che riesce a mettere tutti i suoi giocatori a sedere dietro alla bussola.

51. Nord, sud, ovest ed est

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: al coperto, cortile

Un animatore di chiama la direzione e controlla che i giocatori non sbaglino.

La stanza viene suddivisa in questo modo: una parete è il Nord, le altre sono Sud, Ovest ed Est. Gli angoli sono quindi Nord-Est, Sud-Ovest, ecc.

L'animatore chiama una direzione e tutti i giocatori devono andare con la faccia davanti al muro o all'angolo di quella direzione. Tutte le volte che un giocatore sbaglia o ci mette troppo tempo ad andare nella direzione giusta, l'animatore lo mette fuori gioco e lo fa sedere nel punto in cui si trova. Il gioco termina quando un solo giocatore rimane in gioco.

Quando i giocatori sono abbastanza sicuri e non commettono più errori perché hanno imparato come sono associate le direzioni si può assegnare un nuovo Nord.

52. Gioco della bussola olandese

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: bastone
- ✓ Terreno: al coperto, cortile

I giocatori si dispongono in cerchio, lasciando un posto libero. Il posto libero è il Nord e tutti gli altri giocatori assumono un nome di conseguenza. L'animatore sta al centro del cerchio, ha il bastone in mano, chiama una direzione (ad esempio Est-Sud-Est) e poi lascia cadere il bastone. Il giocatore chiamato deve prendere il bastone prima che cada a terra. Se ci riesce torna al suo posto e l'animatore chiama un altro giocatore. Se non ci riesce si mette nel posto vuoto (il Nord) ed il nuovo Nord è il posto che ha lasciato vuoto, tutti i giocatori cambiano nome di conseguenza, poi l'animatore chiama un nuovo giocatore.

Per rendere più movimentato ancora il gioco si può fare che se il giocatore sbaglia è l'animatore a mettersi nel posto vuoto, il Nord diventa il nuovo posto vuoto ed il giocatore che ha sbagliato diventa il nuovo animatore.

53. Nodo cieco

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: una corda per ogni giocatore più una
- ✓ Terreno: al coperto, cortile

Tutti i giocatori vengono bendati. L'animatore fa toccare loro un nodo per pochi secondi (ad esempio 10), poi, al "via", tutti i giocatori devono cercare di rifare il nodo correttamente. Vince chi ce la fa.

Si può fare un torneo ad eliminazione, sottoponendo sempre nuovi nodi (magari con sempre meno tempo) ai giocatori che hanno indovinato quelli precedenti, finché non ne rimane uno solo.

54. Ricordare le tracce

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: al coperto, cortile

I giocatori sono divisi in due squadre (anche non dello stesso numero di persone).

Ogni squadra ha 5 minuti per esaminare la suola delle scarpe dell'altra squadra. Poi viene fatta un'impronta (ad esempio su un pezzo di terra fangosa oppure sulla sabbia) da un solo giocatore di ogni squadra. Ogni squadra deve indovinare di chi è l'impronta dell'altra squadra.

55. Corsa del messaggero

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: una sciarpa che fungerà da fascia
- ✓ Terreno: aperto, città

Un giocatore è il messaggero, tutti gli altri sono i "nemici" che assediano la città.

Un animatore che controllerà che nessun "nemico" entri nella città o superi le linee di difesa della città, in un raggio di circa 300 metri attorno al posto assediato.

Si sceglie un posto come città assediata che può essere un vero villaggio, una fattoria o casa, o anche una persona situata in un punto determinato (l'animatore). Se il gioco si svolge in città può essere una casa della città. Attorno al luogo assediato deve essere tracciato il limite delle linee di difesa degli assediati, cioè un raggio di circa 300 metri: questo limite deve essere chiaramente e preventivamente deciso. Un altro posto conosciuto da tutti deve essere il luogo di partenza, che si trova ad un paio di chilometri di distanza dalla città assediata (se il gioco si svolge in città il luogo di partenza può essere un'altra casa della città).

Il messaggero è incaricato di portare un messaggio alla città assediata. I "nemici" cercano di impedirglielo. Il messaggio è raffigurato dalla fascia colorata che il messaggero deve portare appuntata sulla spalla, se questi riesce ad entrare in città con la fascia, ha vinto, altrimenti, se la fascia gli viene tolta, hanno vinto i "nemici". I "nemici" sanno che il messaggero partirà da un certo luogo ad una data ora: essi possono ideare qualsiasi astuzia per catturare il messaggero, ma non potranno essere presenti al momento e nel luogo di partenza di questo. Il messaggero potrà adottare qualsiasi travestimento riterrà opportuno purché tenga sempre la sciarpa appuntata sulla spalla.

Chiunque venga trovato oltre i limiti delle linee di difesa degli assediati verrà dall'animatore dichiarato ucciso dai difensori.

56. Corsa di esplorazione

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo o a gruppi di tre
- ✓ Materiale: ogni concorrente deve avere una bussola, un foglio ed una penna
- ✓ Terreno: aperto

Tre persone (o gruppi di persone) si posizionano nei punti da raggiungere, tutti gli altri sono concorrenti.

Un animatore deve dare il via e poi raccogliere i rapporti alla fine per dare i punteggi. Anche le persone che sono nei punti da raggiungere sono arbitri, ma hanno una responsabilità minore.

L'animatore dispone tre persone (o tre gruppi) ognuno dei quali differenziati quanto più possibile nell'abbigliamento dagli altri e recante oggetti diversi (per esempio bastoni, fagotti, carte, ecc.) a distanze comprese fra i 300 ed i 1000 metri dal punto di partenza.

Se vi sono altre persone nei paraggi, si può dire a questi gruppi di mettere un ginocchio a terra, o di prendere un'altra qualunque posizione che li distingua dai passanti. L'animatore dispone poi un percorso circolare passante per tre punti, lungo circa 400 metri e comprendente se possibile qualche salto in lungo, che i competitori dovranno percorrere il più rapidamente possibile.

Al via i concorrenti partono e corrono al punto numero 1: qui gli viene data la direzione con la bussola del gruppo che devono individuare. Avvistatolo, ogni concorrente deve scrivere un rapporto, indicando: Quante persone vi sono nel gruppo, come sono vestite o come sono distinguibili, la loro posizione rispetto ai punti di riferimento vicini ad essi, la valutazione della distanza del gruppo dal punto in cui egli lo osserva. Quindi il concorrente corre al punto successivo e ripete la prova per un altro gruppo e così di seguito. Alla fine corre col suo rapporto al traguardo. Il punteggio assegnato è di 5 punti per ogni descrizione esatta e completa di un gruppo, cioè 15 punti per tutta la corsa. Detrarre un punto per ogni dieci secondi di ritardo rispetto al primo giocatore che ha portato il suo rapporto al traguardo e poi punti o mezzi punti per i vari errori, od omissioni, nei rapporti.

Un'altra possibilità è quella di far correre i concorrenti uno alla volta, cronometrando quanto tempo ci mettono ed evitando così che chi arriva secondo segua ciò che fa il primo.

57. Incontri ravvicinati

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: due bastoni, fischietto
- ✓ Terreno: aperto

Ogni squadra ha un capo squadra che tiene un bastone (o altro segno identificativo) che servirà a proclamare la vittoria.

Uno o più arbitri, possibilmente in una posizione in cui possano vedere bene tutta la parte centrale del campo di gioco.

Le squadre vengono collocate agli estremi del campo di gioco. Si dà quindi l'ordine di muoversi sia lungo una strada, sia dando ad ogni squadra un punto di riferimento verso il quale dirigersi, come potrebbe essere una ripida collina oppure un grosso albero che sia direttamente alle spalle dell'altra squadra, in modo da rendere certo l'incontro. La squadra che per prima vede l'altra ha vinto. Quando questo avviene il capo squadra alza il bastone perché l'animatore possa fischiare la fine del gioco. Non è necessario che tutta la squadra resti unita, ma vince quella che per prima alza il suo bastone; perciò è bene che i giocatori si tengano in contatto con il capo squadra con segnali, con la voce, oppure mediante messaggeri. I giocatori possono impiegare tutte le astuzie che vogliono, come arrampicarsi sugli alberi, nascondersi sui veicoli, ecc. Non possono però travestirsi a meno che ciò non sia stato espressamente convenuto. Questo gioco può anche svolgersi di notte.

Una semplice variante può essere quella di dotare ogni capo squadra di un fischietto in modo che sia lui stesso a dare il segnale di fine gioco invece che alzare il bastone.

58. Avvocati e arringhe

- ✓ Numero di giocatori: uno contro uno
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Due giocatori sono un favorevole ed uno contrario ad un determinato argomento oggetto di discussione.

Un animatore assegna preventivamente l'argomento ai due giocatori (l'uno favorevole e l'altro contrario) e poi gestisce l'andamento della discussione, dando la parola ai vari giocatori e contando i voti.

Un buon esercizio per una serata invernale in sede è quello di tenere un dibattito su qualsiasi argomento di attualità. L'animatore fungerà da Presidente della discussione. Pregherà qualcuno di prepararsi preventivamente ad introdurre l'argomento, sostenendo una determinata tesi; un secondo oratore si preparerà a sostenere un diverso punto di vista. Dopo averli ascoltati entrambi, l'animatore chiederà agli altri presenti di esporre uno dopo l'altro il proprio punto di vista. Infine farà il conto dei voti favorevoli, o contrari, alla mozione presentata dal primo oratore. Da principio i giocatori saranno piuttosto restii a parlare, a meno che l'argomento scelto dall'animatore li interessi talmente da costringerli ad uscire dal loro riserbo. Dopo uno o due di questi dibattiti i giocatori prenderanno maggiormente confidenza e saranno in grado di esprimersi correntemente. Ciò inoltre li rende familiari con il procedimento adottato nelle pubbliche discussioni: come appoggiare una mozione, proporre un emendamento, rispettare le decisioni del Presidente, votare, accordare voti di plauso alla Presidenza ecc.

Una simpatica variante per vivacizzare il gioco può essere quella di assegnare ad ogni partecipante un ruolo ben preciso (l'insegnante di matematica, il segretario di partito, il prete...) con caratteristiche particolari e di carattere segrete agli altri partecipanti. In questo modo si ottiene un gioco di ruolo con il quale però più difficilmente i giocatori imparano a dire la propria opinione e vincono la timidezza.

Un'altra variante può essere quella di far sostenere ad un giocatore o ad una squadra una determinata tesi, mentre gli altri devono poi votare se sono stati convinti o meno: in questo modo il gioco può essere usato come prova in un gioco più complesso.

59. Palla o fazzoletto?

- ✓ Numero di giocatori: due squadre da 8 a 12 giocatori ciascuna
- ✓ Materiale: pallone, un fazzoletto per ogni giocatore
- ✓ Terreno: aperto

Sulla linea di fondo del campo è segnata una "porta" di 3 m di larghezza. Lo scopo del gioco è far penetrare il pallone nella porta avversaria che può essere indifferentemente portato o lanciato. L'inizio del gioco può avvenire a "valanga" (come nel rugby giocatore) o con battuta al centro, a sorte tra le due squadre. I giocatori hanno un fazzoletto infilato nei pantaloni dietro la schiena. I passaggi avvengono con la mano. Ci si può spostare con la palla in mano (variante sul terreno duro: si possono fare solo tre passi e si può palleggiare tipo pallacanestro). Solo il portiere non ha il fazzoletto ed è inviolabile. Ogni giocatore privato del fazzoletto mentre è in possesso del pallone cede la palla a chi l'ha preso ed esce dal gioco fino a che: **A**: non viene marcato un punto da una delle due squadre, **B**: alla fine del tempo. I fazzoletti debbono poter essere tolti facilmente. Chi ha tolto il fazzoletto ad un avversario non in possesso del pallone deve aiutarlo a rimetterselo. Non si può colpire il pallone col piede o brutalizzare gli avversari (punizione; palla alla squadra avversaria). Il giocatore che batte il fallo, che rimette dal fallo laterale o che rimette dopo aver tolto il fazzoletto ad un avversario non può essere privato del fazzoletto, né portarsi via il pallone. Dopo ogni punto, la rimessa in gioco avviene come all'inizio. Vince la squadra che alla fine del gioco (due tempi di 15' l'uno, con cambio di campo all'intervallo) ha fatto più punti.

60. Pallacanestro

- ✓ Numero di giocatori: due squadre da 4/5 giocatori ciascuna
- ✓ Materiale: pallone
- ✓ Terreno: aperto

Viene usato per questo gioco un pallone che non deve essere mai calciato, ma solo lanciato o palleggiato con le mani. Può essere trattenuto con le mani, ma non stretto al corpo, e il giocatore che lo detiene non può far di più di due passi. È proibito trattenere l'avversario, spingerlo o caricarlo, fargli lo sgambetto, toglierli la palla dalle mani, ecc. Per le infrazioni si procede assegnando all'altra squadra un tiro libero dal segnale di 4 metri dal canestro. Quest'ultimo si trova a circa 3 metri dal suolo su un palo, albero o muro, in modo che la palla possa esservi lanciata dentro. Dinanzi al canestro è marcata una linea di 4 metri verso il centro, al termine della quale vi è un cerchio centrale di 3 metri (l'intero campo dovrebbe quindi misurare almeno 10 metri). In caso di tiro libero, il giocatore che tira si tiene dentro il cerchio centrale e nessuno può rimanere entro tale cerchio. I calci d'angolo e altre regole sono come nel calcio, ma nelle normali sedi di gioco, con muri laterali, non è necessario avere i falli laterali. In genere si gioca con quattro o cinque giocatori per squadra, che possono essere divisi in attaccanti e difensori. Se vi è molto spazio il numero dei giocatori può essere aumentato. Il capo gruppo fa da animatore, e spetta a lui gettare in aria la palla all'inizio di ciascun tempo, oltre che dopo ciascun punto.

61. Presa ai numeri

- ✓ Numero di giocatori: 2/3 squadre
- ✓ Materiale: spille da balia, un cartoncino per giocatore
- ✓ Terreno: aperto

Ogni giocatore ha un numero di tre cifre spillato sulla fronte del suo cappellone. Il numero, dipinto di nero, deve essere decifrabile a 100 metri (le cifre devono essere almeno 8 cm). Il gruppo è diviso nel modo seguente. Due o tre squadre si dispongono a 300 metri dal campo e ricevono l'ordine di avanzare sul campo senza farsi vedere. Siccome la difesa è più facile che l'attacco, una sola squadra rimane nel campo per difenderlo. I difensori si nascondono e osservano i movimenti degli attaccanti, aspettando che essi arrivino a tiro (ossia che i numeri siano leggibili). Più gli attaccanti si avvicinano, più stanno attenti, per esempio a non guardare, sporgendosi, al di sopra di un arbusto abbastanza a lungo per permettere ai nemici di leggere il numero (del resto un bravo giocatore guarda dal fianco e non dall'alto di un cespuglio o di una roccia). Nessuno può usare le mani per nascondere il numero. I difensori gridano i numeri che riescono a leggere e l'animatore della difesa li annota. Lo stesso fanno gli attaccanti, e i numeri vengono annotati dall'animatore dell'attacco. Quando solo 50 metri separano i due campi, gli arbitri gridano i nomi dei colpiti, i quali vanno fuori gioco. Quando il capo degli assalitori ritiene che sia impossibile avanzare oltre senza essere visti, dà l'ordine "carica!" e gli attaccanti si precipitano nello spazio scoperto che li separa dal campo, mentre i difensori chiamano i loro numeri con la rapidità con cui riescono a leggerli. Vincono gli attaccanti se riescono a raggiungere il campo con più uomini di quanti ne siano rimasti tra i difensori.

62. La lanterna magica

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: lanterna
- ✓ Terreno: aperto

Due giocatori partono in una data direzione muniti di una lanterna accesa. Dopo due minuti il resto della squadra o del gruppo parte alla loro ricerca. Il portatore della lanterna deve mostrare la

luce, brevemente almeno ogni minuto, nascondendola per il resto del tempo. I due giocatori si alternano nel portare la lanterna e si aiutano a vicenda. Colui che è senza lanterna può anche mescolarsi agli inseguitori. Naturalmente essi dovranno convenire tra i loro certi richiami o segnali. Ambedue possono essere catturati.

63. Mostrare la Luce

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: torcia
- ✓ Terreno: aperto

Un giocatore si allontana nel buio della campagna e quando sente il fischio dell'animatore, mostra la luce della torcia in direzione del fischio per cinque secondi. Poi rimane sul posto spegnendo la luce e gli altri giocatori devono indicare al capo gruppo in che direzione e a quale distanza egli si trova. Successivamente fanno gara nel raggiungerlo. Il primo che lo raggiunge riceve la torcia e si allontana a sua volta, proseguendo il gioco. Il capo gruppo prende nota delle varie stime, e anche se gli è difficile valutare la distanza esatta, dovrebbe almeno poter dire chi è il giocatore che ha dato le valutazioni più esatte.

64. Lotta all'ultimo fazzoletto

- ✓ Numero di giocatori: tutti contro tutti
- ✓ Materiale: un fazzoletto per ogni giocatore
- ✓ Terreno: aperto

Un buon sistema di presa individuale per grandi giochi è il seguente: ogni giocatore porta il suo fazzoletto infilato (non annodato) nella cintura, e scopo di ogni giocatore è quello di catturare più fazzoletti possibili. Strisciare dietro un giocatore nemico e afferrare il suo fazzoletto prima di essere scoperti richiede molta abilità, e può capitare ad un giocatore di scoprire di non avere più

il fazzoletto proprio mentre sta per catturare quello del nemico, ciò rende ancora più divertente il gioco!

65. L'Imboscata

- ✓ Numero di giocatori: due gruppi
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

Il gruppo si divide in due, uno dei quali esce per primo, e si va a nascondere in cespugli ecc. presso i lati della strada. L'altro gruppo lo segue, e chiama fuori quelli che riesce a vedere senza lasciare la strada. Si può continuare così finché si vuole, con i due gruppi che alternativamente si nascondono e cercano. Le prime volte, si accorderà un certo tempo per nascondersi, ma poi si dovrà saperlo fare molto rapidamente. Si può sempre cogliere l'occasione, quando qualcuno esce un momento dal resto del gruppo, per nascondersi il più in fretta possibile, di modo che quando quello che si era allontanato ritorna, il gruppo è scomparso come per magia. Questo è uno scherzo sempre molto divertente.

66. Cavalli e Cavalieri

- ✓ Numero di giocatori: a coppie
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

I giocatori sono disposti a coppie in cerchio. Il giocatore che si tiene dalla parte interna del cerchio rappresenta il cavallo. Al comando "a cavallo!", i cavalieri montano a cavallo. Ricevono allora vari comandi. Per esempio: "Due giri a sinistra, passa sotto, via!", e in tal caso i cavalieri devono smontare da cavallo, girare due volte attorno al cavallo da sinistra passargli sotto le gambe e ri-

montare in sella. L'ultima coppia pronta esce dal gioco. Non dimenticare di cambiare ogni tanto cavallo e cavaliere per dare a tutti la possibilità di correre.

67. Combattimento di Galli

- ✓ Numero di giocatori: uno contro uno
- ✓ Materiale: bastone
- ✓ Terreno: aperto

I due combattenti si tengono accovacciati, il bastone posato sotto i ginocchi e le mani giunte attorno alle gambe. Scopo di ciascuno è di far perdere l'equilibrio all'avversario rovesciandolo per terra a forza di saltellare.

68. Ti rubo il Cappello

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: cappello
- ✓ Terreno: aperto, chiuso

Un cappello è posto per terra. Un giocatore per ciascuna squadra avanza e si china sopra il cappello ponendo la mano destra sulla spalla sinistra dell'avversario, mentre la mano sinistra resta libera. Scopo del gioco è prendere il cappello con la sinistra e tornare al proprio campo prima che l'avversario possa dare un colpo sulla schiena con la mano destra. Il vinto è preso prigioniero dall'avversario. Si continua finché una squadra riesce a far prigioniera almeno la metà della squadra avversaria.

69. Il giocatore Aborigeno

- ✓ Numero di giocatori: a coppie più uno
- ✓ Materiale: cappello di carta bianca
- ✓ Terreno: aperto

Il giocatore aborigeno, prima di divenire esploratore o guerriero della tribù, viene dipinto di bianco e invitato nella foresta dove deve imparare a vivere da solo, senza farsi rintracciare dagli altri aborigeni, per tutto il tempo che dura la sua pittura sulla pelle. Un giocatore, il giocatore aborigeno, porterà un cappello di carta bianca che non potrà mai togliersi durante il gioco. Gli vengono dati due minuti per nascondersi nella "foresta" (la campagna o le strade per un raggio di 500 metri attorno ad un posto centrale ben conosciuto, come potrebbe essere la chiesa, la scuola o un locale caratteristico ...). Quindi il gruppo (la "tribù") si divide in coppie, che partono alla ricerca del giocatore aborigeno. Possono seguire le impronte o chiedere ai passanti e, se lo scoprono, gli danno la caccia per cercare di impadronirsi del cappello. I cacciatori debbono essere sempre in due; il giocatore aborigeno non può essere preso da un giocatore isolato. Il fuggitivo non può nascondersi in fabbricati abitati (a meno che l'animatore non decida il contrario), ma può salire su qualsiasi veicolo, tenendo sempre il cappello in testa. Vince se riesce a non farsi prendere per un'ora.

70. Le Sentinelle

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due gomitoli di lana di colore differente, cordino, cartoncini A4
- ✓ Terreno: aperto

Due squadre, contraddistinte dai colori di un filo di lana di colore differente legato attorno al braccio. Un giocatore "rosso" si piazza in un posto dove possa facilmente essere visto. La sentinella dovrà camminare avanti e indietro su uno spazio di 10 metri, portando sul petto e sul dorso, appesi al collo due cartelli di almeno 30 cm di lato, con sopra un disegno. Quando ha fatto dieci volte avanti e indietro, la sentinella cambia cartello.

I giocatori della squadra "blu" debbono avvicinarsi alla sentinella senza farsi vedere e ricopiare i disegni man mano che appaiono.

Su un altro spiazzo ad almeno 200 metri di distanza un giocatore "blu" fa lo stesso lavoro di sentinella, e sono i giocatori "rossi" che debbono avvicinarsi e ricopiare i disegni. Le sentinelle non fanno altro che andare avanti e indietro e cambiare i cartelli, mentre gli altri possono catturare i giocatori della squadra avversaria strappando loro il filo colorato dal braccio. Il giocatore che ha perso il filo di lana è morto ed esce dal gioco. L'animatore decide quanti giocatori andranno ad attaccare gli avversari e quanti andranno a spiare la sentinella nemica. Alla fine del gioco, ogni squadra riceve un punto per ogni disegno correttamente riportato da un suo giocatore. I suoi giocatori si impegnano nel loro onore a non confrontare i propri disegni con quelli dei loro compagni di squadra.

71. La fortezza innevata

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: neve
- ✓ Terreno: aperto

Il forte di neve verrà costruito da una squadra secondo le sue idee di fortificazioni, con feritoie per guardare fuori. Quando il forte è ultimato, potrà essere attaccato da squadre nemiche, a colpi di palle di neve. Ogni giocatore colpito da una palla di neve è contato come morto. Gli attaccanti dovrebbero essere il doppio dei difensori.

72. Caccia alla Volpe

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo più due giocatori
- ✓ Materiale: neve
- ✓ Terreno: aperto

Da giocare quando c'è molta neve non calpestata. Due giocatori ("le volpi") partono dal mezzo di un terreno scoperto, e cinque

minuti dopo gli altri li inseguono. Le due volpi non possono attraversare tracce umane. Se si avvicinano ad un sentiero con altre orme, si devono allontanare, ma possono camminare su muretti o usare qualche altro trucco per far perdere le proprie tracce (come camminare uno sulle orme dell'altro, poi fare un salto col bastone e prendere un'altra direzione). Ambedue debbono essere catturati dagli inseguitori perché questi possano vincere (presa al tocco o a vista). Vincono le volpi se evitano la cattura per un'ora.

73. La fortezza

- ✓ Numero di giocatori: tutti contro tutti
- ✓ Materiale: un fazzoletto per ogni giocatore
- ✓ Terreno: aperto

Il gruppo si dispone formando un cerchio dove le persone sono unite passandosi le braccia sulle spalle a costruire una barriera invalicabile. Un'altra persona volontariamente sceglie di rimanere fuori e a un certo punto dovrà tentare l'assalto alla fortezza che cercherà di rendersi inespugnabile. Lo sforzo prodotto dall'escluso non deve comunque superare la soglia del danno fisico; né viceversa. Le strategie ammesse sono quelle volte ad intervenire sui punti deboli oppure a cercare degli alleati che consentano di fare entrare dopo averli convinti oppure altre strategie possono essere decise assieme preventivamente. A turno chi vuole può a sua volta assumere il ruolo dell'escluso che cerca di essere accettato dal gruppo.

GIOCHI DI ATTENZIONE

74. La lettera tabù

- ✓ Numero di giocatori: una o due squadre
- ✓ Materiale: oggetti diversi (matite, monete, penne, ecc.)
- ✓ Terreno: aperto

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

75. Passo il nove

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori sono seduti in cerchio e contano velocemente, uno alla volta. Il primo dice "Uno", il suo vicino: "Due", il seguente: "Tre" e così via, ma il numero "Nove" e tutti i numeri che contengono un nove saranno sostituiti con "Passo". Quindi 19 sarà "Dieci Passo", 29: "Venti, Passo", ecc. Ogni giocatore che sbaglia viene eliminato. Ad ogni errore si riparte da uno. Il gioco può essere reso più difficile introducendo anche i multipli di 9. In questo caso 18 si dice "Passo, Passo", 27: "Passo, Passo, Passo", 36: "Passo, Passo, Passo, Passo", ecc.

76. La Voce Fatale

- ✓ Numero di giocatori: una o più squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori sono seduti. L'animatore stabilisce una vocale che non deve essere pronunciata, ad esempio la "A". Poi l'animatore pone una serie di domande ad un giocatore e questi deve rispondere senza esitare, evitando di adoperare parole che contengano la vocale incriminata. Quando il giocatore sbaglia, l'animatore passa ad un altro giocatore. Il giocatore che "resiste" per più domande senza sbagliare, ha vinto.

77. Attenzione al minuto

- ✓ Numero di giocatori: una o più squadre
- ✓ Materiale: fazzoletti, un orologio
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori sono seduti in cerchio con gli occhi bendati ed in silenzio. Al segnale dell'animatore, ognuno conta mentalmente un minuto. Quando pensa che sia trascorso, alza la mano. Chi si avvicina di più vince.

78. Abilità manuale

- ✓ Numero di giocatori: una o più squadre
- ✓ Materiale: spago, carta, cartoncino, filo di ferro, bastoncini, pezzi di legno, ecc.
- ✓ Terreno: ovunque

L'animatore prepara alcuni pacchetti (uno per ciascun giocatore oppure uno per ciascuna squadra) contenenti: spago, carta, cartoncino, filo di ferro, bastoncini, pezzi di legno, ecc. Ciascuno,

entro un certo tempo, deve fabbricare un oggetto con il materiale a disposizione.

79. Alfabeto a tocco

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: tavolo, oggetti diversi, bende
- ✓ Terreno: ovunque

L'animatore dispone su un tavolo degli oggetti lunghi (matite, forchette) e degli oggetti rotondi (scatole, monete). Egli forma così delle lettere e quindi delle parole. Ogni giocatore con gli occhi bendati, deve riconoscere la lettera al tocco e decifrare, così, il messaggio.

80. Il domino

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: cartoncini rettangolari
- ✓ Terreno: ovunque

Su ciascun cartoncino viene riportato il disegno di un simbolo e la descrizione di un altro. Il gioco si svolge come per il gioco del domino: si mescolano i cartoncini e ogni giocatore ne riceve un certo numero. Il primo giocatore posa sul tavolo il primo cartoncino, il successivo deve metterne uno con la descrizione corrispondente al simbolo, o viceversa. Vince la squadra che per prima termina i propri cartoncini. Chi esita più di cinque secondi, passa la mano e perde un punto.

81. La storia dei sei oggetti

- ✓ Numero di giocatori: a coppie
- ✓ Materiale: 6 oggetti molto diversi l'uno dall'altro
- ✓ Terreno: ovunque

Vengono formate delle coppie, ogni coppia rappresenta una squadra, in cui c'è un capo gruppo. I sei oggetti sono ben visibili da tutti. L'animatore comunica che è successo qualcosa e questi sei oggetti hanno una stretta relazione con quanto è accaduto. Ogni squadra ha dieci minuti di tempo per ricostruire una scena in cui rientrino i sei oggetti. A turno, ogni squadra, rappresenterà la scena che ha ideato.

82. Palla al soffio

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: 6 oggetti molto diversi l'uno dall'altro
- ✓ Terreno: coperto

I giocatori sono divisi in 2 squadre, ciascuna delle quali si dispone su uno dei due lati del tavolo. Una pallina da ping-pong viene messa al centro del tavolo. Al "VIA!!!", ogni giocatore deve soffiare e deve cercare di far sì che la pallina cada in terra dal lato dell'avversario. È necessaria una buona padronanza di sé, perché per soffiare con tutte le proprie forze è indispensabile mantenersi seri, senza ridere.

83. Il cervo

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo più uno
- ✓ Materiale: una corda lunga 4-5 m e un albero
- ✓ Terreno: aperto

Un giocatore viene designato come cervo, un capo della corda viene legato all'albero e l'altro capo alla vita del "cervo". Gli altri giocatori devono cercare di toccare l'albero, mentre il cervo, correndo attorno all'albero, cerca di impedirlo. Chi viene toccato dal cervo va fuori gioco. Vince il giocatore che riesce a toccare l'albero, oppure vince il cervo che riesce ad eliminare tutti gli avversari.

84. La campanella

- ✓ Numero di giocatori: una o più squadre
- ✓ Materiale: un fazzoletto a testa, una campanella, una cordicella
- ✓ Terreno: pianeggiante, senza ostacoli e silenzioso

Viene delimitata una zona di gioco sufficientemente ampia. I giocatori hanno gli occhi bendati, uno solo è senza benda ed ha una campanella attaccata al collo. Egli deve sfuggire ai giocatori bendati senza uscire dalla zona delimitata, se un giocatore bendato tocca quello con la campanella viene fatto scambio di ruoli.

85. La corsa delle candele

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: candele, accendino
- ✓ Terreno: senza ostacoli

Ogni giocatore riceve una candela accesa e deve raggiungere un punto determinato, senza che la fiamma si spenga. Ogni volta che la candela si spegne, il giocatore deve tornare dall'animatore per riaccenderla e poi può ripartire. I giocatori possono spegnersi anche la fiamma a vicenda.

86. Caccia al tesoro

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

La forma classica di questo gioco consiste nell'indicare una lista di oggetti che bisogna portare all'animatore il più rapidamente possibile. Può essere reso più interessante scegliendo un tema

specifico (ad esempio, che la televisione vuole organizzare e riprendere un film sulla vita dei clown) una volta trovati gli oggetti la squadra che arriva per prima dovrà rappresentare il film usando tutti gli oggetti; per ogni oggetto non utilizzato verrà tolto 1 punto.

87. Fuggi dalla rete (gioco in acqua)

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: piscina, mare

Una squadra è in cerchio piuttosto ampio e fa la rete; i componenti dell'altra sono i pesci e stanno dentro il cerchio. Al segnale, i pesci devono cercare di fuggire dalla rete in qualsiasi modo: passando sotto le gambe, tra le braccia etc. Scaduto il tempo le squadre si invertono i ruoli.

88. Pallacanestro in scatola

- ✓ Numero di giocatori: singolo
- ✓ Materiale: cinque barattoli, palline da ping-pong, pannello di cartone spesso o compensato
- ✓ Terreno: aperto, chiuso

Cinque barattoli vuoti ai quali è stato tolto il fondo, vengono fissati verticalmente su un pannello disposto ad un'altezza di 2 m. Il giocatore deve riuscire a mandare una pallina da tennis in ciascuno dei cinque barattoli. Ha a disposizione tre lanci per ciascun barattolo.

GIOCHI DI ESPRESSIONE

89. I Sentimenti

- ✓ Numero di giocatori: due o più squadre
- ✓ Materiale: fazzoletto
- ✓ Terreno: aperto, chiuso

I giocatori sono seduti in cerchio. L'animatore consegna un fazzoletto ad uno di loro per bendarsi gli occhi. Poi gli chiede di mimare un sentimento, con i gesti e senza dire nemmeno una parola. I sentimenti che indicherà potranno essere, ad esempio: la disperazione, la gioia, l'ira, l'allegria, il dolore, lo stupore, la fame, ecc. Gli spettatori giudicheranno i risultati.

90. Chi sarà

- ✓ Numero di giocatori: due o più squadre
- ✓ Materiale: fazzoletti, un orologio
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

L'animatore fissa un tema generale, ad esempio, "gli animali", poi chiama una squadra. Ciascun giocatore sceglie allora un animale del quale dice sottovoce il nome all'animatore. Poi, a turno, tutti i giocatori mimano l'andatura ed i gesti caratteristici di ciascun "animale" scelto. Gli spettatori devono riconoscerli unicamente dalla mimica. Gli "animali" non devono emettere alcun suono o rumore.

91. L'oggetto misterioso

- ✓ Numero di giocatori: una o più squadre
- ✓ Materiale: bastone o manico lungo (scopa, rastrello, mestolo, ecc.)
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

I giocatori sono seduti in cerchio, l'animatore consegna l'oggetto ad uno di essi, questi lo prende, va al centro del cerchio e, senza parlare, mima un'azione, utilizzando l'oggetto come accessorio. Ad esempio potrà utilizzarlo come un violino, fingendo di suonarlo, oppure come una mazza da golf, mimando il tiro, oppure come un microfono, un clarinetto, un aspirapolvere, ecc. Gli altri giocatori devono indovinare di cosa si tratta. A questo punto, il giocatore al centro consegna l'oggetto ad uno di quelli in cerchio, il quale a sua volta dovrà mimare un'altra possibile utilizzazione dell'oggetto. Se esita, o se ripete un oggetto già mimato, esce dal gioco e si mette all'esterno del cerchio, come spettatore. Vince chi rimane per ultimo.

92. Le quattro parole

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

L'animatore propone quattro parole che ricordano cose molto differenti, ad esempio: bicicletta, violino, geranio, libro. Ogni squadra deve ideare una rappresentazione drammatica nella quale entrino le quattro parole e deve rappresentarla.

GIOCHI DI OSSERVAZIONE

93. La scacchiera

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: tabellone, oggetti diversi, carta e penna per ciascun giocatore
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

L'animatore disegna una ventina di caselle sul tabellone, poi assegna un numero a ciascuna di esse e vi posa gli oggetti. Alcune

caselle possono essere vuote. I giocatori vengono condotti, uno alla volta, bendati, davanti al tabellone. Viene tolta la benda per un minuto e poi il giocatore viene di nuovo bendato. A questo punto l'ordine degli oggetti nelle caselle viene modificato. Si possono anche togliere uno o due oggetti. Il giocatore viene riportato davanti al tabellone e deve cercare di rimettere gli oggetti come erano prima. Per ogni casella esatta: 1 punto. Per ogni oggetto messo fuori posto o per ogni oggetto che era stato tolto, ma non era stato segnalato, viene tolto 1 punto.

94. In transito

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: due scatole, 20-30 oggetti vari
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

Gli oggetti sono nella prima scatola. L'animatore prende uno ad uno gli oggetti, li mostra bene ai giocatori e li mette nella seconda scatola. I giocatori osservano, senza parlare e senza scrivere nulla. Al termine, ciascuno per suo conto, fa un elenco degli oggetti che ha visto passare nelle mani dell'animatore. 1 punto per ogni oggetto indicato correttamente. 2 punti in meno per ogni oggetto scritto ma che non esisteva nella scatola.

95. Cerca il bottone

- ✓ Numero di giocatori: una o due squadre
- ✓ Materiale: piccoli oggetti (o bottoni)
- ✓ Terreno: al chiuso

L'animatore mette un bottone (o un altro piccolo oggetto) in un punto qualsiasi della stanza, in maniera che sia sufficientemente visibile a tutti. Poi fa entrare i giocatori e ciascuno cerca dov'è il bottone. Quando lo ha visto si mette seduto, senza dire nulla. L'ultimo perde un punto.

96. Cambio di posto

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: al chiuso

Le squadre sono in cerchio. L'animatore dà qualche secondo di tempo ad una di esse per osservare la posizione dei giocatori, poi esce dalla stanza. Quattro o cinque giocatori, al massimo, si scambiano di posto. La squadra rientra e deve, dopo un minuto di osservazione, dire quali cambiamenti sono stati fatti. Un punto per ogni cambiamento esatto e due punti in meno per ogni cambiamento errato.

GIOCHI DI MORSE

97. Sfida di morse

- ✓ Numero di giocatori: una o due squadre
- ✓ Materiale: palla, due fischiotti
- ✓ Terreno: al chiuso

Due giocatori sono seduti uno di fronte all'altro. Uno di essi lancia la palla all'altro e dice una lettera. L'altro deve rispondere segnalando in morse quella lettera con il fischiotto. 2 punti per una buona risposta. 1 punto se c'è stata esitazione.

98. La parola

- ✓ Numero di giocatori: una squadra
- ✓ Materiale: foglietti o cartoncini con le lettere in Morse
- ✓ Terreno: al chiuso

Ogni giocatore ha in mano una serie di foglietti, su ciascuno dei quali è scritta una lettera dell'alfabeto Morse. L'animatore dice

una parola. Immediatamente i giocatori devono formarla mettendo uno di seguito all'altro i foglietti con le lettere corrispondenti. Il primo giocatore che compone correttamente la parola ha vinto.

99. Morse al tatto

- ✓ Numero di giocatori: una squadra
- ✓ Materiale: tavolo, oggetti diversi, fazzoletti
- ✓ Terreno: al chiuso

L'animatore dispone su un tavolo degli oggetti lunghi (matite, libri, forchette, ecc.) e degli oggetti rotondi (scatole, monete, ecc.). Egli forma così delle lettere in Morse e quindi delle parole, utilizzando gli oggetti lunghi per le linee e quelli tondi per i punti. Ogni giocatore, con gli occhi bendati, deve riconoscere le lettere al tocco e decifrare il messaggio.

100. Attenzione alla lettera

- ✓ Numero di giocatori: da due a quattro squadre
- ✓ Materiale: fischiello
- ✓ Terreno: al chiuso

I giocatori sono in semicerchio, di fronte all'animatore il quale segnala una lettera in morse usando il fischiello. Prima che siano trascorsi 20 secondi, tutti i giocatori il cui nome contiene quella lettera devono alzare il braccio. Ogni giocatore che non alza il braccio in tempo, o che lo alza per sbaglio perde un punto.

GIOCHI DA CERCHIO

101. Elefanti

Ci si pone in cerchio prendendosi per mano, poi ogni volta che si aggiunge un elefante, una persona (a giro) scavalca con una gamba il suo braccio in modo da avere un braccio in avanti e uno che passa sotto le gambe e prende per mano il successivo cantando “[n°] elefanti si dondolavano, sopra un filo di ragnatela, e ritenendo la cosa interessante, andarono a chiamare un altro elefante...”

102. La danza della panza

(Canzone da mimare)

QUESTA È LA DANZA
CHE FA CALAR LA PANZA
FAI COME I PESCI
CHE ABBOCCANO ALLA LENZA
NON TI PREOCCUPARE
MOSTRA I TUOI PROSCIUTTI
TANTO LO VEDI
CHE COSÌ FAN TUTTI

103. Il duca di Barnabò

(Canzone da mimare)

IL DUCA DI BARNABÒ
AVEVA UNA COMPAGNIA
CHE ANDAVA SU E GIÙ
OPPURE A MEZZAVIA.
A VOLTE ERA SU
A VOLTE ERA GIÙ
QUANDO ERA A MEZZAVIA
NON ERA NÉ SU NÉ GIÙ.

IL DUCA DI BARNABÒ
AVEVA UN BATTAGLIONE
CHE ANDAVA SU E GIÙ
OPPURE SUL GROPPONE
A VOLTE ERA SU,
A VOLTE ERA GIÙ
QUAND'ERA SUL GROPPONE
NON ERA NÉ SU NÉ GIÙ

IL DUCA DI BARNABÒ
AVEVA UN REGGIMENTO
CHE ANDAVA SU E GIÙ
OPPURE SOPRA IL MENTO
A VOLTE ERA SU,
A VOLTE ERA GIÙ
QUAND'ERA SOPRA IL MENTO
NON ERA NÉ SU NÉ GIÙ

Come mimare: "su" in piedi, "giù" in ginocchio, "Mezzavia" a metà fra in piedi e in ginocchio. "Groppone" sdraiati sulla schiena, "sopra il mento" sdraiati a terra con il mento appoggiato a terra.

104. Lattia

In piedi: Bisogna mettere il proprio piede destro a destra del piede sinistro di chi ci sta vicino. Le braccia devono essere sulle spalle dei nostri vicini. Quando inizia la canzone bisogna dondolarsi a destra e a sinistra. Non appena si arriva a "ao..." ci si dondola avanti e indietro.

Seduti: Ci si dispone in cerchio girati su di un lato in modo tale che i piedi con chi ci sta vicino in modo "tacco-punta". A questo punto ci si siede sulle gambe di chi abbiamo dietro e, seduti tutti, si parte con la canzone ondeggiandosi avanti e indietro. Arrivati all' "Ao, Ao" ci si dondola verso l'interno e l'esterno.

IATTHIA, IATTHIA, IATTHIA, IAO, IATTHIA, IATTHIA,
IATTHIA, IAO, AO, AO.

105. Signagna

SIGNAGNA, FUII, FUII, SIGNAGNA, FUII; FUII

Durante questo pezzo ci si pone con la mano destra sopra quella sinistra del compagno palmo a palmo, battendo le mani. La seconda volta si ripete il gesto girati su un lato.

OH ALE, SIGNAGNA GNAE', SIGNAGNA GNAO', SIGNAGNA GNAE'

La prima volta si battono le mani sulle ginocchia, poi si fa lo stesso girando in tondo.

106. Pacin

Posti in cerchio, su un lato, si mettono le mani su chi si ha davanti. Ogni volta che si dice "pacin" si fa un passo con un piede. La seconda volta che si ripete la canzone, le mani si mettono sui fianchi, poi sulle ginocchia e, infine, sulle caviglie.

ARRIVA MAMMA RANA

PACIN

ARRIVA PAPÀ RANA

PACIN

ARRIVANO I GIRINI

PACIN, PACIN, PACIN, PARAPACIN, PACIN

107. Comunità

SONO IO, SONO IO, SONO IO A FAR COMUNITÀ (3 volte)

TRA LA LA

NAVIGA VERSO L'OCEANO, RITORNA VERSO IL MARE, VAI DALLE TUE PARTI A FAR COMUNITÀ (2 volte).

SEI TU, SIAMO NOI, E' L'AMORE, E' LUI...

Ed infine si elencano tutti i personaggi

Come mimare: "Sono io" ci si indica, "A far" girare i pugni chiusi attorno ad un immaginario asse parallelo al corpo, "Comunità" con le mani mimare un tetto, "Naviga" Muovere i pugni chiusi attorno ad un immaginario asse parallelo al corpo, "ritorna" girare i

pugni in senso inverso. "Tu" si indica l'altro, "Noi" si indicano più persone, "Lui" indicare in alto.

108. I pirati dei mar dei Sargassi

(Canzone da mimare)

**I PIRATI SUL MAR DEI SARGASSI,
SOPRA UNA ZATTERA FATTA DI ASSI
STANNO REMANDO DICONO LORO
ALLA RICERCA DI UN GRANDE TESORO
UNO È ALTO, UNO È BASSO, UNO È ZOPPO
ED IL QUARTO HA UNA BENDA SULL'OCCHIO
STANNO REMANDO DICONO LORO
ALLA RICERCA DI UN GRANDE TESORO**

"Sul mar..." con le mani disegnare nell'aria la superficie del mare, "Sopra una zattera" con le mani disegnare nell'aria una linea retta orizzontale, "fatta di assi" muovere le mani dall'alto in basso (come se stessi tagliando qualcosa), "Vanno remando" muovere le mani come se stessi remando, "Dicono loro" muovere in modo circolare la mano destra a fianco della testa, "alla ricerca..." disegnare un rettangolo nell'aria, "Uno è alto" mettersi in piedi, "Uno è basso" abbassarsi, "Uno è zoppo" alzare la gamba destra e toccarla con la mano, "Ed il quarto ha una benda..." coprirsi l'occhio con la mano.

109. Laurenzia

Ogni volta che si nomina "Laurenzia" o un giorno della settimana bisogna piegarsi in ginocchio

**LAURENZIA, CARA LAURENZIA, AMOR QUANTE
VOLTE POTRÒ VEDERTI ANCOR?
IL LUNEDÌ, LAURENZIA AMOR
LAURENZIA, CARA LAURENZIA, AMOR QUANTE
VOLTE POTRÒ VEDERTI ANCOR?
IL LUNEDÌ, IL MARTEDÌ, LAURENZIA AMOR
[...]**

IL LUNEDÌ, IL MARTEDÌ, IL MERCOLEDÌ, IL GIOVEDÌ,
IL VENERDÌ, IL SABATO, LA DOMENICA, LAURENZIA
AMOR

110. Shake Shake dance

Pierino: "HEY, GIOCATORE, VUOI BALLARE LA SHAKE
SHAKE DANCE CON ME?"

Tutti: "SÌ"

Pierino: "E ALLORA..."

(Insieme) A DESTRA SHAKE SHAKE,

A SINISTRA SHAKE SHAKE

IN ALTO SHAKE SHAKE

IN BASSO SHAKE SHAKE

Pierino: "HEY, GIOCATORE, VUOI BALLARE LA SHAKE
SHAKE DANCE CON..."

La persona indicata riparte da capo con la danzetta. Chi è in mezzo deve indicare i gesti della danzetta che dovranno ripetere tutti gli altri giocatori.

111. Il fungo

Innanzitutto è necessario assumere una posizione "funghinea" con le gambe leggermente piegate e le mani sulla testa in modo che le braccia formino il "cappello" del fungo. Durante la canzone le braccia si fanno scivolare verso il bacino mentre si dimenano a tempo le anche.

SONO UN FUNGO UACCIUALI

VELENOSO UACCIUALI

MOLTO VELE UACCIUALI

MOLTO NOSO UACCIUALI

MI HAI... (uno alla volta, a giro, si dice qualcosa (es. guardato, annusato, colto, centrifugato...)). Durante il giro si ripete la canzone e prima di aggiungere il proprio gesto, bisogna ripetere in sequenza quelle dette dagli altri

Alla fine: MI HAI MANGIATO? ...MA NON MI HAI DIGERITO!!!

La danzetta funziona "botta e risposta" ovvero ogni volta che dico e mimo un'azione, gli altri ripetono di volta in volta il gesto.

112. Piccolo pipistrello mio

(Questa canzone deve essere mimata.)

PICCOLO PIPISTRELLO MIO
CHE HAI FATTO STANOTTE,
CHE OCCHIAIE CHE HAI
PICCOLO PIPISTRELLO MIO
VIENI E PARLIAMONE UN PO'... BOBON BOBON BON
SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA
A VOLO RADENTE NEL CIELO FETENTE
SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA,
SVULAZZA, SVULAZZA, TZA.
PICCOLO PIPISTRELLO MIO
ALL'OBITORIO SEI ANDATO
E VITTORIO HAI SUCCHIATO
PICCOLO PIPISTRELLO MIO
VITTORIO SE L'È PRESA CON TE... BOBON BOBON BON
SVULAZZA, SVULAZZA...
PICCOLO PIPISTRELLO MIO
UN TRAM È PASSATO
E TI HA SPIACCICATO
PICCOLO PIPISTRELLO MIO
VITTORIO GUIDAVA QUEL TRAM... BOBON BOBON BON
SVULAZZA, SVULAZZA...
E ADESSO TI ATTACCHI
E PIÙ NON SVOLAZZI A VOLO RADENTE NEL CIELO FETENTE,
ADESSO TI ATTACCHI E PIÙ NON SVOLAZZI,
SVOLAZZI, SVOLAZZI, AZZ.

Gesti da mimare: "Piccolo" con le dita far segno di piccolo, "Pipistrello" intrecciare le mani e mimare il volo di un pipistrello, "mio" mettere le mani sul petto. "Che hai fatto" fare il gesto con le mani

unendo i polpastrelli della mano destra, lasciando le dita erette, "Che occhiaia" indicare con un dito le occhiaia, "Vieni e parliamone..." fare per sedersi. "Svulazza" muovere a mo' di ali le braccia girati di lato, "Svulazza" stesso movimento ma girati sul lato opposto, "a volo radente" abbassarsi e con le mani mimare il volo in ascensione: partendo dalle mani radenti terra, alzarle formando un arco (se visti di lato), "nel cielo fetente" chiudersi il naso. "all'obitorio" disegnare un rettangolo nell'aria con le dita, "Vittorio hai succhiato" con le dita mimare i denti da vampiro. "Vittorio se l'è..." fare col dito un gesto di rimprovero, "Un tram..." mimare la guida di un volante, "e ti ha spacciato..." battere le mani in avanti, tenendo distese le braccia.

113. C'è un albero

(Questa canzone deve essere mimata.)

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO

E SOPRA L'ALBERO SAPETE COSA C'ERA?

C'ERANO I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO

(2volte)

E SOPRA I RAMI SAPETE COSA C'ERA?

C'ERANO LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I

RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO

(2volte)

E SOPRA LE FOGLIE SAPETE COSA C'ERA? C'ERA UN

NIDO, UN NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I

RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO

(2volte)

E DENTRO IL NIDO SAPETE COSA C'ERA? C'ERA UN

UCCELLINO, UN UCCELLINO DENTRO IL NIDO, UN

NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I

RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO
(2volte)

E DENTRO L'UCCELLINO SAPETE COSA C'ERA? C'ERA
UN CUORE, UN CUORE D'UCCELLINO, UN UCCEL-
LINO DENTRO IL NIDO, UN NIDO FRA LE FOGLIE, LE
FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO
(2volte)

E DENTRO IL CUORE SAPETE COSA C'ERA? C'ERA IL
MONDO, IL MONDO DENTRO IL CUORE, UN CUORE
D'UCCELLINO, UN UCCELLINO DENTRO IL NIDO, UN
NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I
RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO
(2volte)

E DENTRO IL MONDO SAPETE COSA C'ERA? C'ERA UN
PRATO, UN PRATO DENTRO IL MONDO, IL MONDO
DENTRO IL CUORE, UN CUORE D'UCCELLINO, UN
UCCELLINO DENTRO IL NIDO, UN NIDO FRA LE FO-
GLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'AL-
BERO. C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL
PRATO (2VOLTE) E DENTRO IL PRATO SAPETE COSA
C'ERA?

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO
(2volte)

Come mimare: "C'è un albero..." battere il piede destro per terra, leggermente in avanti, mentre si indica il suolo. "Albero..." in piedi con le braccia sui fianchi. "Rami" alzare le braccia. "Foglie" Mani in alto con dita aperte. "Nido" mani giunte a formare un 'nido'. "Uccellino" con una mano si simula il nodo, con l'altra l'uccellino dentro al nido. "Cuore" mani giunte all'altezza del cuore. "Mondo" con le dita disegnare nell'aria una circonferenza. "Prato" con le mani disegnare nell'aria una linea retta orizzontale.

114. Vampiri

Luci spente. Una persona fa il vampiro. Ci si muove al buio nella stanza. Quando il vampiro morde sul collo un'altra persona, questa lancia un urlo e diventa un vampiro. Quando un vampiro morde un altro vampiro, quest'ultimo ritorna ad essere una persona normale. Riaccese le luci si contano i vampiri e le persone normali.

115. Arca di Noè

(Canzone da mimare.)

(RIT.)

CI SON DUE COCCODRILLI
ED UN ORANGO TANGO,
DUE PICCOLI SERPENTI,
UN'AQUILA REALE,
UN GATTO, UN TOPO,
UN ELEFANTE

NON MANCA PIÙ NESSUNO:

SOLO NON SI VEDONO I DUE LIOCORNI
UN DÌ NOÈ NELLA FORESTA ANDÒ
E TUTTI GLI ANIMALI VOLLE INTORNO A SÈ
E IL SIGNORE ARRABBIATO UN DILUVIO MANDERÀ
VOI NON AVETE COLPA IO VI SALVERÒ.

RIT.

MENTRE SALIVANO GLI ANIMALI
NOÈ VIDE NEL CIELO UN GROSSO NUVOLON
E GOCCIA DOPO GOCCIA A PIOVER INCOMINCIÒ
ALLOR GRIDÒ: "NON POSSO PIÙ ASPETTAR"

RIT.

MENTRE CONTINUAVA A SALIRE IL MARE
E L'ARCA ERA LONTANA CON TUTTI GLI ANIMALI
NOÈ NON PENSÒ PIÙ A CHI DIMENTICÒ
DA ALLORA NESSUNO VIDE I DUE LIOCORNI

RIT.

IN UNA SPIAGGIA VICINO A RICCIONE
CON GLI OCCHIALI A SPECCHIO SOTTO L'OMBRELLONE
CI SON DUE TIPI STANI CHE MANGIANO POP CORN
VOI NON CI CREDERETE SONO I DUE LIOCORNI

Come mimare: "Cocodrilli" battere le mani mimando con le braccia la bocca del rettile, "Orango Tango" con le braccia si mima l'orango tango, "Due piccoli serpenti" si muovono le braccia a mo' di serpente, "Aquila Reale" si sbattono le braccia come ali, "Un gatto" mettere le dita in testa a mo' di orecchie feline, "un topo" unire le dita sul naso simulando il naso del topo, "Un elefante" mettere il braccio vicino al naso per mimare la proboscide, "Non manca..." muovere il dito facendo segno di "no", "I due liocorni" chinarsi e rialzarsi muovendo le dita in modo che, se visti di lato, formino due semicerchi.

116. Alla Fiera dell'Est mimata

Si individuano due o più persone per ogni personaggio della canzone "Alla Fiera dell'Est". Quando un personaggio viene nominato all'interno della canzone, questi devono scambiarsi di posto. Personaggi: topolino, gatto, cane, bastone, fuoco, acqua, bue, macellaio, angelo della morte, Signore.

117. Il Capitano

- ✓ Numero di giocatori: singolo
- ✓ Materiale: poncho, bicchiere d'acqua
- ✓ Terreno: ovunque

Si fa stendere a terra una persona sotto un poncho in modo che abbia la testa in corrispondenza con il cappuccio. Gli si dice che è il capitano di un sommergibile (il cappuccio è il periscopio) che intrepido e incurante del mozzo va incontro alla battaglia. Il suo ruolo è di rispondere: "Chi se ne frega!" a qualunque cosa gli dica il suo equipaggio. Il mozzo descrive l'avvicinarsi della battaglia: "Capitano, le navi nemiche sono in vista...". La risposta è sempre la stessa: "Chi se ne frega", finché il mozzo dice: "Capitano, imbarchiamo acqua" e versa un po' d'acqua all'interno del cappuccio.

118. Dichiarazione

- ✓ Numero di giocatori: due squadre (maschi e femmine)
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Più persone vengono portate in un'altra stanza mentre ad uno stesso numero di persone (le donne) viene affidata una di queste persone. Tornando uno alla volta, gli uomini devono fare una dichiarazione d'amore ad una delle dame schierate. In base all'assegnazione delle coppie avvenuta in precedenza, se l'uomo ha indovinato la coppia, riceverà un bacio, altrimenti uno schiaffo. Qualora qualche coppia si fosse già ricomposta, anche l'uomo che vedrà la propria dama importunata, risponderà con un calcio.

119. Aeroplano

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo più uno
- ✓ Materiale: tavola o panca
- ✓ Terreno: ovunque

Una persona viene fatta salire su di una panca (due persone l'aiuteranno a restare in equilibrio) ed inizia il suo volo con una cronaca di ciò che avviene, accompagnata da un movimento in alto e in basso della panca. Si provvederà, poi, a bendare la persona e a riprendere il volo. In un momento in cui si crede molto in alto (in realtà la panca sarà molto in basso) gli si chiederà di saltare...

120. Il trenino dell'amore

Si fanno entrare una alla volta le vittime ponendole alla fine del trenino. Si fa il trenino cantando: "IL TRENINO DELL'AMORE CIUF, IL TRENINO DELL'AMORE, CIUF, IL TRENINO DELL'AMORE CIUF, CIUF, CIUF". Il primo della fila bacerà il secondo, il secondo il terzo... e così fino al penultimo

che d'improvviso si gira e anziché dare un bacio, tira uno schiaffo all'ultimo.

121. La foglia danzante

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: foglia
- ✓ Terreno: ovunque

Si prenderà una foglia e si dirà che si è in grado di farla ballare. A questo punto si dirà che, però, è necessario convincerla a farlo. Proprio per questo si farà passare di mano in mano la foglia e ognuno le dovrà dire con convinzione: "Foglia, balla!". Non bisognerà ridere!!! Quando la foglia tornerà nelle mani di chi l'ha fatta partire, si porrà la foglia sul palmo della mano e in coro le si dirà nuovamente: "Foglia, balla" e poi, prendendola con l'altra mano la si farà danzare canticchiando: "La, la, la...".

122. Il maialino bianco

Uno: "SCUSA [NOME DUE], CONOSCI LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO?"

Due: "NO, [NOME UNO], NON CONOSCO LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO"

Uno: "[GRUGNITO]"

Due: "SCUSA [NOME TRE], CONOSCI LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO?"

Tre: "NO, [NOME DUE] NON CONOSCO LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO"

Due: "[GRUGNITO]"

[...]

Si deve fare tutto il giro senza ridere. Se si ride si parte da capo.

123. Il pistolero

Ci si mette in cerchio. Una persona in mezzo al cerchio spara ad una persona. Questa deve abbassarsi e chi gli sta a destra e a sinistra devono spararsi a loro volta. Il primo che spara vince e l'altro deve abbassarsi eliminato. Ovviamente chi viene colpito da chi sta in mezzo al cerchio, non è eliminato. Si è eliminati anche in caso di errore (es. se non mi abbasso se mi spara chi è in mezzo al cerchio, oppure se sparo senza che la persona alla mia destra o alla mia sinistra sia stata indicata da chi è in mezzo al cerchio).

124. Anfore

Si tratta di un altro gioco molto semplice: 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 gli animatori possono chiamare uno scambio tra inseguito e inseguitore di tanto in tanto.

125. Il banchetto mondiale

- ✓ Numero di giocatori: 5 squadre
- ✓ Materiale: fogli di carta, pennarelli, fiocchi di avena, cioccolata, biscotti
- ✓ Terreno: ovunque

Questa attività - gioco è particolarmente indicata per affrontare le tematiche legate ai problemi dei paesi poveri ma badate che deve essere sempre fatta almeno con 20-25 giocatori. Dividendo i giocatori nei 5 continenti bisogna avere l'accortezza che mentre le

squadre Africa e America Latina sono sovraffollate le squadre di Europa e America del nord devono per forza essere formate da non più di un terzo del gruppo globale (l'Australia la possiamo tralasciare). A questo punto comincia il gioco: ad ogni squadra bisogna dare un incarico da portare a compimento entro un tempo prefissato e bisogna assicurare che la squadra che farà del proprio meglio potrà usufruire di un pasto migliore. Gli incarichi assegnati devono essere attinenti con il continente assegnato (ad esempio si potrebbe scegliere di far disegnare 300 bustine di the all'Africa mentre all'Europa si potrebbe chiedere di preparare due thermos di the) e bisogna fare sì che quando i primi manufatti vengono realizzati debbano essere giudicati dall'ONU (notoriamente gli animatori) che sarà ovviamente intransigente con le nazioni del Sud del mondo. Finita la prima parte del gioco fate disporre ogni continente attorno ad un tavolo e annunciate l'arrivo del premio per ogni squadra: all'Europa e all'America verranno portati una tavoletta di cioccolato per componente (l'importante è la sovrabbondanza di cibo) mentre a ciascun tavolo degli altri continenti portate un piatto con dei fiocchi di avena (non è importante tanto il cosa portate quanto le disparità delle retribuzioni). Dopo il logico risentimento per la fine del gioco potete inserire una riflessione sul fatto che quanto è accaduto in questa attività è la vita quotidiana di intere popolazioni, dall'una e dall'altra parte.

126. Flipper

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: pallone
- ✓ Terreno: ovunque

Ci si mette in piedi in cerchio a gambe aperte uno di fianco all'altro senza lasciare dei buchi. Si pone al centro una palla e usando il "bagher" da pallavolo bisogna riuscire a centrare sotto le gambe dell'avversario; per venire eliminato ad un giocatore deve venir

fatto gol per due volte. Quando la palla entra la prima volta tra le gambe di qualcuno questi continua a giocare al contrario girandosi verso l'esterno del cerchio e cercando di parare al contrario guardandosi sotto le gambe.

127. Maglione

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due maglioni
- ✓ Terreno: ovunque

Si formano due squadre di uguale numero e le si dispone separate da una linea in un unico campo, scopo del gioco è recuperare prima della squadra avversaria il maglione che preventivamente sarà stato messo nel campo avversario. Ma (anche nelle migliori fiabe c'è sempre un ma) appena varcata la linea di metà campo chiunque può venir preso e rimanere immobilizzato fino a che un valoroso della propria squadra non riesce a liberarlo toccandolo. Per rendere le cose un po' eque si può stabilire che devono essere tenuti almeno 3 metri da ogni avversario immobilizzato nel proprio campo. E' vietato il lancio del maglione ma solo il suo passaggio a mano.

128. Maglione americano

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due maglioni
- ✓ Terreno: ovunque

Questa variante del precedente gioco è molto più "casinista" della precedente: le squadre questa volta si dispongono dietro una unica linea in fila indiana e separate da qualche metro l'una dall'altra. I maglioni in questo caso vengono disposti dalla parte opposta del campo l'uno di fronte alla propria squadra. Al fischio parte uno della squadra A che cerca di raggiungere il maglione e tutta la

squadra B che fa del suo meglio per fermarlo. Quando viene immobilizzato (vedere gioco precedente) entrambe le squadre (tranne chi è stato immobilizzato) tornano al posto di partenza e si ricomincia con le squadre scambiate di ruolo. Ad ogni turno aumenteranno i giocatori immobilizzati ma ricordiamo che mentre una squadra è in attacco può liberare quelli precedentemente immobilizzati e questi tutti insieme possono concorrere a riportare dietro la linea di partenza il maglione. Vince chi riporta per primo il maglione alla sua linea.

129. La Mula

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

E' un gioco che punta molto sulla resistenza e la prestanza fisica ma gli animatori devono stare molto attenti che nessuno si faccia male: dopo essersi divisi in due squadre di ugual numero la squadra A deve cominciare a disporsi in forma di mula. Questo significa che il primo componente dovrà mettersi contro un palo o un albero con le spalle rivolte ad esso mentre uno alla volta i suoi compagni si disporranno abbracciati l'uno alla vita dell'altro in fila indiana in modo da formare con le proprie schiene il dorso di una mula (badate che le teste stiano in basso e che le orecchie stiano per quanto è possibile coperte per evitare di tagliarsi). La squadra B a questo punto deve cominciare a cavalcare la mula: uno alla volta i componenti prendono la rincorsa e letteralmente saltano in groppa alla mula; quando tutta la squadra B è in posizione la squadra A comincia a calciare e a far cadere i componenti della squadra B. La prima squadra che ha qualcuno per terra ha perso la manche (ovviamente se qualcuno è caduto prima la sua squadra ha già perso la manche).

130. Palla Bollata

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: pallone
- ✓ Terreno: ovunque

Esistono decine se non centinaia di varianti a questo celebre gioco: si formano due squadre che si dispongono nelle due metà del campo. Utilizzando una palla i componenti di una squadra devono cercare di colpire al volo gli altri per farli prigionieri mentre questi possono evitare di soccombere prendendo al volo la palla lanciata dagli avversari (in questo caso chi ha lanciato la palla viene fatto prigioniero). Chi viene fatto prigioniero deve andare nella parte opposta del campo dietro i propri avversari. Si può dare allora la possibilità di essere liberati prendendo al volo la palla dei compagni oppure colpendo da dietro gli avversari e facendoli prigionieri. Vince la squadra che riesce ad eliminare tutti gli avversari.

131. La Stella

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

Questo gioco è la versione "artistica" della Mula: la squadra A questa volta si dispone in cerchio tenendosi spalla contro spalla e abbracciandosi badando di rimanere ben solidi. Con le stesse regole della Mula bisogna saltare sulle spalle di un avversario, scavalcare anche gli altri e, abbracciando la vita dell'avversario che si ha di fronte, fare una capriola rimanendo abbracciati alla vita dell'altro. Uno dopo l'altro i componenti della squadra B formeranno una stella e la squadra A cercherà di farli cadere in ogni modo.

132. Il Sultano

- ✓ Numero di giocatori: due squadre (maschi e femmine)
- ✓ Materiale: maglione
- ✓ Terreno: ovunque

Il sultano si dispone al centro mentre i maschi da una parte e le femmine dall'altra si dispongono l'uno di fronte all'altra alla distanza di circa 2 metri seduti in modo da formare una specie di lungo corridoio. Il sultano deve chiamare due numeri uno pari e uno dispari abbinati rispettivamente ad un maschio e ad una femmina. Una delle giocatrici (viceversa se si tratta di una sultana) con il numero preventivamente assegnato deve correre precipitosamente verso il sultano cercando di baciarlo prima che il giocatore a lei abbinato la baci per prima. Se il sultano non viene baciato questi può chiamare un altro numero quando i precedenti pretendenti sono tornati a posto, se invece la giocatrice è più veloce allora spetta a lei il diritto di prendere il posto del sultano e si ricomincia.

GIOCHI DISTENSIVI

133. Attenzione alla piuma

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: un tavolo ed una piuma molto leggera
- ✓ Terreno: al chiuso

L'animatore mette una piccola piuma molto leggera al centro del tavolo. I giocatori sono seduti in cerchio intorno al tavolo. Soffiando sulla piuma, ogni giocatore si sforza di farla toccare un avversario. Non ci si deve alzare o mettere le mani sul tavolo. E' utile avere qualche piuma di ricambio.

134. Alla sbarra

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: una sedia
- ✓ Terreno: ovunque

Un giocatore si siede e chiude gli occhi. Gli altri giocatori si mettono davanti a lui, come meglio credono. Al segnale, il giocatore sulla sedia apre gli occhi e deve fissare i suoi compagni, i quali fanno smorfie e mimiche, ridono e cercano in tutti i modi di farlo ridere, ma senza toccarlo. L'animatore conta lentamente fino a 25, se il giocatore riesce a rimanere impassibile per tutto il tempo ha vinto ed un altro prende il suo posto. Se invece il giocatore ride, o sorride, o anche distoglie lo sguardo, viene eliminato ed ha diritto ad un punteggio pari al numero al quale è arrivato a contare l'animatore.

135. Palla al soffio

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un tavolo, una pallina da ping-pong
- ✓ Terreno: al chiuso

I giocatori sono divisi in due gruppi, ciascuno dei quali si dispone su uno dei due lati lunghi di un tavolo. Una pallina da ping-pong viene messa al centro del tavolo. Al "VIA!!!", ogni giocatore deve soffiare e deve cercare di far sì che la pallina cada in terra dal lato degli avversari. E' necessaria una buona padronanza di se, perché per soffiare con tutte le proprie forze è indispensabile mantenersi seri, senza ridere.

136. Storie in collaborazione

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: una striscia di carta ed una matita per ogni giocatore
- ✓ Terreno: al chiuso

I giocatori sono seduti intorno ad un tavolo, ciascuno ha una striscia di carta larga circa 10 cm e lunga circa 30 cm. Ogni giocatore pensa ad una storia e scrive la prima frase, poi piega il foglio in modo che si veda solo l'ultima riga scritta. Quindi lo passa al vicino, di destra, il quale legge l'ultima riga e prosegue la storia, secondo la sua fantasia, scrivendo anche lui alcune righe. Poi piega il foglio e lo consegna al suo vicino di destra. Il gioco prosegue fino al termine del foglio. I vari fogli vengono consegnati all'animatore che procede alla lettura delle varie storie così ottenute. I risultati saranno piuttosto divertenti.

137. Ritratti storici

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: al chiuso

Un giocatore esce dalla stanza. Gli altri scelgono un personaggio storico che il giocatore uscito dovrà indovinare, interrogando gli altri giocatori. Essi possono rispondere solo "Sì" o "No". Quando il giocatore pensa di aver individuato il personaggio, ne dice il nome. Se è esatto guadagna 3 punti, in caso contrario prosegue con le domande. Al secondo tentativo guadagna due punti ed al terzo uno. Se nemmeno la terza volta riesce ad indovinare, perde tre punti ed un altro giocatore esce dalla stanza per indovinare un altro personaggio.

138. Il conferenziere impassibile

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: al chiuso

Un giocatore viene designato per tenere una conferenza su un argomento indicato dall'animatore, oppure su uno a sua scelta. Gli si dà un minuto di tempo per prepararsi, poi l'animatore annuncia la conferenza. Il giocatore inizia allora a parlare in mezzo al più profondo silenzio. Dopo 10 secondi i giocatori potranno parlare, interromperlo, prenderlo in giro, ridere, ecc., in modo da far ridere anche il "conferenziere". I giocatori non possono impedire materialmente al conferenziere di parlare, ne' possono toccarlo. Se il conferenziere si interrompe più del tempo necessario per riprendere fiato, o se ride, o sorride, ha perso ed è sostituito da un altro giocatore. Se dopo due minuti la conferenza dura ancora e il conferenziere non ha perso ne' la calma, ne' la serietà, ne' il filo del discorso, ha vinto.

GIOCHI DI GRUPPO

139. La pettinata

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: ovunque

I giocatori si dispongono su due file, l'una di fronte all'altra, scopo del gioco è raggiungere indenne la linea della fila avversaria, si può infatti essere eliminati semplicemente con il tocco da parte di un avversario. Vince la squadra che riesce a raggiungere la linea opposta con più giocatori.

140. Ruba persona

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

I giocatori si dispongono su due file, l'una di fronte all'altra, ed i giocatori vengono numerati (come a ruba bandiera). L'animatore chiama un numero, i due giocatori corrispondenti si precipitano al centro e cercano di trascinare il proprio avversario verso la propria linea. Conquista il punto il giocatore che trascina (con quasi ogni mezzo) il proprio avversario al di là della propria linea. Vince la squadra con più punti. Al grido di RUBA PERSONA tutti contro tutti.

141. Calchetto baciato

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: pallone
- ✓ Terreno: aperto

Il gioco ha sostanzialmente le regole del calchetto normale, si dividono i giocatori in due squadre, si gioca con i piedi e scopo del gioco è segnare nella porta avversaria. Le varianti sono che per prendere il pallone all'avversario è consentito prenderlo e spostarlo di peso, senza incappare nella sanzione della punizione (rimangono le punizioni per i falli di mano e per i falli gravi come sgambetti, calci ecc.). C'è poi una possibilità in più rispetto al calchetto normale: se un giocatore riesce a baciare sulla guancia un suo avversario quest'ultimo sarà espulso per un minuto dal gioco.

142. Tira che ti pesto!

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: bottiglia di plastica, fune
- ✓ Terreno: aperto

Il gioco si svolge come un semplice tiro alla fune, con una "piccola variante": viene posta una bottiglia di plastica (vuota) a un paio di metri dagli ultimi delle due file di tiratori, se l'ultimo riesce ad arrivare alla bottiglia può prenderla e farla passare di mano in mano fino al primo della propria fila, il quale se ne può servire come "arma di disturbo" (tipo randello). A discrezione del conduttore del gioco si può permettere al possessore della bottiglia di staccarsi dalla fila per andare a disturbare la squadra avversaria.

143. Palla - fazzoletto

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due secchi, pallone, un fazzoletto per giocatore
- ✓ Terreno: aperto

Ai lati estremi del campo si piazzano due secchi intorno ai quali si delimita una zona franca abbastanza ampia (un quadrato di circa 2 metri di lato). Scopo del gioco è fare canestro tirando la palla nel contenitore della squadra avversaria. La palla deve essere passata tra i componenti della squadra.

Ogni giocatore con la palla in mano non può fare più di tre passi. Ogni giocatore ha legato alla vita un fazzoletto: se viene sfilato mentre ha la palla, il possesso di quest'ultima passa alla squadra avversaria. La palla può essere altresì intercettata in qualsiasi modo mentre viene passata da un giocatore ad un altro. Non può essere assolutamente essere strappata via dalle mani di un avversario. All'interno della zona franca non può entrare nessun giocatore, sia di una squadra che dell'altra.

144. Paletto

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un paletto di circa 1,5 m, pallone
- ✓ Terreno: aperto

Si gioca divisi in due squadre. Per i primi 10 minuti la prima squadra attacca e la seconda difende, nei successivi dieci minuti le squadre si scambiano i ruoli (chi attaccava difende, chi difendeva attacca). Il campo è formato da due cerchi concentrici. Il primo ha un raggio di circa un metro, il secondo di $4/5$ metri (dipende dallo spazio che avete a disposizione).

Al centro del cerchio più piccolo (e comunque anche dell'altro cerchio) è piantato un paletto alto almeno 1 metro e mezzo. La squadra che attacca si dispone interamente al di fuori del cerchio più grande. La squadra che difende si alterna a coppie all'interno della zona compresa tra il cerchio più grande e il cerchio più piccolo (dandosi il cambio in modo che tutti i componenti della squadra giochino). Scopo del gioco è colpire con una palla il paletto al centro tirandola con le mani (colpire con un tiro diretto, non vale se di rimbalzo). I difensori possono opporsi cercando di parare la palla in qualsiasi modo. Ogni volta che la palla colpisce il paletto la squadra guadagna 5 punti. Ogni qualvolta un difensore riesce a bloccare al volo un tiro di un attaccante (bloccare non respingere) la squadra dei difensori guadagna 2 punti. Gli attaccanti non possono oltrepassare la linea del cerchio grande (penalità di un punto nel caso in cui sconfinassero) ed allo stesso modo i difensori non possono oltrepassare né il cerchio grande né il cerchio piccolo (sempre una penalità di un punto). Vince ovviamente la squadra che, al termine dei due tempi nei quali le squadre si alternano alla difesa e all'attacco, totalizza più punti.

GIOCHI PER OLIMPIADI

145. Lotta in equilibrio

- ✓ Numero di giocatori: uno contro l'altro
- ✓ Materiale: due cuscini, asse
- ✓ Terreno: al chiuso, aperto

I due sfidanti stanno su di una asse appoggiata su due sedie e colpendosi a vicenda con i cuscini devono cercare di buttare giù dall'asse l'avversario. Sono vietati i colpi al di sopra del busto.

146. Cerca la moneta

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo, uno contro l'altro
- ✓ Materiale: telone impermeabile, sassi, acqua, sapone, moneta
- ✓ Terreno: aperto

Si scava una buca nel terreno di due metri per due e la si copre con un telo impermeabile, facendo aderire il telo alle pareti della buca e fissando il telo stesso in superficie con dei sassi sui bordi. Si riempie la "piscina" improvvisata con acqua e sapone in modo che faccia abbondante schiuma. Si butta nell'acqua una moneta: vince chi ritrova per primo la moneta: si può giocare in due (uno contro l'altro) oppure singolarmente a tempo.

147. Equilibrio bagnato

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: asse di legno, palloncini per bombe d'acqua, acqua
- ✓ Terreno: aperto

Si sistema un'asse di legno abbastanza lunga e stretta tra due punti rialzati (con dei mattoni, delle sedie o altro). Ogni membro della squadra dovrà uno alla volta attraversare l'asse; per ogni persona che riuscirà ad attraversare l'asse la squadra guadagnerà due punti. Se il giocatore cade dall'asse non può risalire e quindi la squadra non guadagna i due punti. A circa 3 metri dall'asse si tratterà una linea in terra, al di là della quale il resto dei partecipanti alle Olimpiadi avrà a disposizione numerosi palloncini ripieni d'acqua, con i quali potranno colpire il malcapitato che cercherà di attraversare l'asse. Per ogni palloncino andato a segno viene tolto un punto alla squadra che sta effettuando la prova. Ovviamente scopo del palloncino è comunque far perdere l'equilibrio al giocatore ed impedirgli così di far guadagnare i due punti alla propria squadra.

148. Percorsi a staffetta

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: percorso ad ostacoli
- ✓ Terreno: aperto

Allestire un percorso ciclico (si parte da un punto per arrivare di nuovo a quel punto). Per quanto riguarda le prove non c'è limite alla fantasia: è comunque bene non metterne più di tre all'interno di un percorso altrimenti diventa troppo lungo. Alcuni esempi: ponte tibetano, passaggio alla marinara, passaggio di un fosso con la carrucola, salto dentro le camere d'aria sospese (quelle grandi dei trattori), arrampicata sopra una torretta e discesa ecc. Tra una prova e l'altra si lascia un buono spazio in modo che comunque all'interno del percorso ci sia spazio anche per una bella corsetta. Si può scegliere di far effettuare il percorso ai campioni designati dalla squadra oppure a tutta la squadra e si prenderà come riferimento il tempo medio (la somma dei tempi individuali di tutta la squadra diviso i componenti della squadra stessa). Per soddisfare un po' di individualismo si può prevedere un premio a parte per chi effettuerà il tempo record fra tutti i partecipanti.

149. Salita insaponata

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: telo impermeabile, acqua, sapone
- ✓ Terreno: aperto

Si stende un telo impermeabile su di un pendio naturale, un pendio non roccioso, possibilmente erboso. Il telo deve essere molto grande, largo almeno 2-3 metri e lungo 4-5 metri. Si cosparge il telo di acqua saponata e si fissa in cima alla salita una bandiera. A turno le squadre devono cercare di prendere la bandiera, vince chi ci riesce nel minor tempo.

150. Gare sportive

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: attrezzi per gare sportive
- ✓ Terreno: aperto

Essendo Olimpiadi si possono utilizzare anche le più banali gare sportive: salto in lungo, lancio del peso o del giavellotto ecc. Magari si possono ambientare, ad esempio nel mondo degli orchi il lancio del peso può diventare il lancio della testa d'orco.

151. Punti d'appoggio

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

I punti di appoggio sono i punti del nostro corpo che possono poggiare sul terreno, e considereremo validi solamente questi: i piedi, le mani e la testa (una persona può quindi poggiare al massimo su 5 punti, stando a "quattro zampe" e poggiando la testa sul terreno). Se due persone si toccano diventano un corpo unico,

quindi sommeranno i loro punti d'appoggio. Il gioco si svolge di squadra e consiste nel mettere l'intera squadra su un determinato numero di punti d'appoggio (indicato dall'animatore) nel minor tempo possibile. E' un gioco molto divertente perché si formano le "figure" più incredibili, e nel quale serve forza e intelligenza. Ad esempio una squadra di 5 persone su 1 punto d'appoggio (praticamente devono salire tutti sopra ad uno di loro, il quale li deve reggere su una gamba sola... praticamente impossibile...)

GIOCHI IN CAMPEGGIO

152. Sparviero

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

Si delimita un campo rettangolare grande in proporzione al numero dei giocatori. Tutti i giocatori si schierano all'esterno del lato più corto del campo: li attende al varco il feroce sparviero. Tutti devono ad un segnale dell'animatore lanciarsi di corsa cercando di raggiungere il lato opposto del campo, senza farsi catturare (con il semplice tocco) dallo sparviero. Quelli toccati dagli artigli dello sparviero si tengono per mano e lo aiutano nella caccia, formando una catena, che non deve essere rotta in nessun modo (questi non possono catturare, ma possono essere usati dallo sparviero come una rete per imprigionare nuove prede). L'ultimo catturato vince l'onore di essere lo sparviero nella manche successiva.

153. Il ratto delle sabine

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

Si delimita un campo rettangolare e lo si divide in due parti mediante una riga in mezzo. Si dividono inoltre i giocatori in due squadre di pari forze. Ogni squadra si dispone lungo il lato corto del campo una di fronte all'altra. Al segnale dell'animatore i due schieramenti si lanciano l'uno verso l'altro e ogni giocatore cercherà di trascinare con ogni mezzo un avversario all'interno della propria parte di campo. E' ammesso il gioco di squadra (quindi due contro uno) ed è possibile liberare i propri prigionieri trascinandoli nuovamente all'interno della propria parte di campo. Quando l'animatore fischierà nuovamente si conteranno i prigionieri: vince la squadra che fa più prigionieri.

154. Sette fortezze

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: cordino, bandierine, fogli di carta, fazzoletti di tre colori diversi
- ✓ Terreno: aperto

In sette fortezze vi è un messaggio spezzato in 7 parti, una per fortezza. Ogni squadra deve ricostruire il messaggio, che indica il luogo del tesoro. Appena un giocatore raggiunge il tesoro, finisce il gioco.

Preparazione: In un qualsiasi terreno di circa un chilometro quadrato vi sono, più o meno, 7 fortezze (Cerchi di due metri di diametro, segnati da cordino e con una bandierina al centro. Sotto la bandierina vi è il cartello con la parte del messaggio, e il deposito di fazzoletti) la base di partenza è un cerchio di 50 metri di raggio al centro del terreno. Il messaggio è diviso in pezzi di tre parole ognuno, i pezzi non sono numerati ma ogni pezzo ripete l'ultima parola di quello precedente e termina con la prima di quella seguente (in modo che si possa ricostruire anche se manca qualche andasse perso) i cartelli con i pezzi del messaggio sono posti nella fortezza e non possono essere presi, ma solo copiati e le copie poste nel taschino della camicia. I fazzoletti, 20 verdi, 20 gialli e

20 rossi, sono disposti in 6 fortezze (10 per ogni fortezza, in due i verdi, in due i gialli, e in due i rossi, e uno resta senza fazzoletti). Alla base centrale di partenza c'è un foglio per far firmare i presi, che così rientrano in gioco.

Metodi di presa: Chi è senza fazzoletto può entrare nelle fortezze e portare messaggi, ma non può prendere nessuno e viene preso a tocco da chi ha il fazzoletto. I fazzoletti hanno diverso valore: il rosso vale più di tutti, il giallo più del verde. Tra avversari che hanno il fazzoletto di uguale valore si combatte a morra cinese, ma chi ha il fazzoletto di valore superiore prende a tocco chi ha quello di valore inferiore. Si può fare a battaglia collettiva e chi prende l'avversario a tocco ha diritto di togliergli il fazzoletto; chi è preso a morra cinese o a tocco è fuori dal gioco: deve cedere tutti i pezzi di messaggio che ha nel taschino ed il fazzoletto che ha indosso (ma non quelli di riserva) e deve andare subito alla base centrale per firmare e rientrare in gioco, e nel frattempo non può fare o dire nulla. Rientrato in gioco, può riscrivere i pezzi di messaggio che ricorda a memoria, e utilizzare per se un fazzoletto di riserva. Chi tocca una fortezza (è inviolabile finché la tocca) può copiare il pezzo di messaggio e prendere un fazzoletto. Ogni giocatore non può, durante tutto il gioco, prendere più di due fazzoletti nella stessa fortezza. I fazzoletti, presi nelle altre fortezze o dai nemici durante un combattimento, si possono tenere in tasca come riserva, oppure darli ai compagni senza o con fazzoletto di valore inferiore. La base centrale è zona neutra.

Alla partenza le squadre si trovano nella base centrale (ognuna ha la carta topografica). Da 200 m si trasmettono le indicazioni necessarie per trovare 2 fortezze, e in una busta quelle per trovarne altre 2 (quella senza fazzoletti, le due verdi e una gialla). I giocatori si dividono cercando di raggiungere le fortezze, dove copiare le parti del messaggio. Devono anche cercare, attaccando gli avversari di impedire loro di raggiungere le fortezze (chi ha trovato per primo quella gialla facilmente la potrà difendere). Dopo un'ora dall'inizio del gioco vengono attaccati alla base centrale due cartelli con le indicazioni delle altre tre fortezze. Le squadre mandano a prendere le indicazioni e anche qui potrebbe essere utile

difendere una fortezza rossa fino alla fine, in modo da impedire agli avversari la lettura del messaggio. Il primo che entra in una fortezza segna sul cartello il nome della squadra, le altre segnano il loro sotto, nell'ordine di arrivo. Il gioco termina quando un giocatore tocca il tesoro.

10 punti a chi per primo tocca il tesoro, 5 punti per ogni fortezza tenuta da una squadra senza che vi entrino avversari fino alla fine del gioco

2 punti per ogni fortezza raggiunta per primi non vi sono punti negativi per le firme dei presi.

155. Tiro alla doppia fune

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due grosse funi lunghe almeno una decina di metri
- ✓ Terreno: aperto

Si stendono le due funi a terra, a una distanza di almeno tre metri l'una dall'altra. I giocatori sono divisi in due squadre e si fronteggiano ai lati della prima fune. Al suono del fischiello inizia il tiro alla fune classico, quando l'animatore fischia due volte le squadre devono repentinamente cambiare fune e ricominciare il tiro. Vince la squadra che riesce a vincere per prima uno dei due tiri alla fune.

156. Staffetta degli anelli

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un anello di 10 cm di diametro e un bastoncino lungo 20 cm
- ✓ Terreno: aperto

L'anello lo si può costruire facilmente con un pezzo di tubo di plastica (quelli da giardinaggio) chiuso con del nastro isolante. Si

formano due o più squadre. Ciascun giocatore è munito del proprio bastoncino (anche un ramo va benissimo). I giocatori si dispongono in fila indiana, mentre il primo, munito anche dell'anello, si dispone a un paio di metri dalla fila, rivolto verso i propri compagni. Al via lo lancerà cercando di infilarlo dentro al bastoncino del secondo giocatore (che può collaborare), una volta riuscito correrà in fondo alla fila, mentre il secondo giocatore correrà con l'anello alla postazione di tiro, cercando a sua volta di infilare il bastoncino del terzo giocatore e così via fino alla fine dei giocatori. Vince la squadra che per prima finisce la staffetta se le squadre sono composte da un ugual numero di giocatori oppure la squadra che in un tempo stabilito effettua il maggior numero di centri.

157. Il tempio del sole

- ✓ Numero di giocatori: tre squadre
- ✓ Materiale: bussola, taccuino e matita, cordicelle, fazzoletto, fischietto, macchina fotografica
- ✓ Terreno: aperto

Si è divisi in tre squadre: AMERICANI, MESSICANI, BANDITI.

Il primo tempo dura 1 ora e 30 minuti, il secondo tempo 2 ore e 30 minuti.

Un gruppo di studiosi americani è segretamente incaricato dall'Accademia Archeologica di Boston di scoprire le vestigia del misterioso "TEMPIO DEL SOLE" che dicono le leggende dovrebbe trovarsi in Messico. Il governo messicano, venuto a conoscenza della spedizione, ne organizza rapidamente un'altra per prevenire possibilmente la sensazionale scoperta della tramontata civiltà Azteca. Per le due spedizioni oltre alla difficoltà della ricerca si presenta un'altra difficoltà: quella dei banditi. Sembra infatti che le rovine del tempio siano il covo della banda di "indios" pronti a tutto per conservare il segreto del loro nascondiglio, dove

gli americani ed i messicani devono fare il rilievo topografico della zona, studiando le vie d'accesso, disegnando o fotografando gli elementi architettonici ed i particolari più interessanti dell'edificio in rovina; dovranno inoltre, sia dall'esterno sia all'interno del tempio, osservarne lo stile stabilirne l'ubicazione rispetto alle costruzioni circostanti ed orientarlo. Questo lavoro sempre a carico degli archeologi va fatto tuttavia con molta cautela per non essere sorpresi sia dagli archeologi avversari che dai banditi, annidati nel tempio. Il caposquadra è depositario tutti gli appunti presi dagli archeologi della sua spedizione e provvederà a nasconderli in un luogo a lui solo noto.

Compiti del gruppo dei banditi:

1) Ricerca del tesoro degli "aztechi" nascosto fra le rovine del tempio.

2) La cattura degli archeologi. Per catturarli, banditi li sfideranno a morra cinese se non potranno trattenerli in prigionia che se gli archeologi non avranno saputo rispondere a tre quesiti posti loro dal capo banda. Se dunque l'archeologo catturato avrà saputo pagare il "riscatto", viene liberato e torna in gioco; in caso contrario è obbligato a distruggere gli appunti che avesse eventualmente con se, e poi sarà legato nell'interno del tempio. Ha tuttavia, l'archeologo catturato, la speranza di tornare in gioco; o per scambio di prigionieri, perché evidentemente anche i banditi possono venire catturati dagli archeologi, o per evasione. Per qualsiasi contestazione i capisquadra fischieranno e accorrerà l'animatore.

Punteggio:

4 individuale	Ogni prigioniero battuto a morra cinese
2 individuale	Ogni prigioniero liberato non con scambio
-5 individuale	Ogni grido di prigioniero
-30 squadra	Scale, albero, locale danneggiato
3 individuale	Appunto, disegno, foto presi al prigioniero
-10 squadra	Prigioniero trattato male
25 squadra	Relazione archeologi
20 squadra	Ritrovamento del tesoro

Prese:

Ogni archeologo può sfidare a morra cinese uno della spedizione avversaria purché quest'ultimo non sia già impegnato in un altro combattimento; quindi il combattimento è individuale. Chi è vinto è obbligato a consegnare gli appunti che porta con se, sempre che si tratti di una lotta fra due archeologi avversari.

Gli archeologi di una squadra potranno far prigionieri sia gli archeologi avversari sia i banditi. I primi consegneranno gli appunti, i disegni ecc. e verranno legati. I secondi verranno soltanto legati. Per la liberazione vale quanto detto prima.

Appena fatto un prigioniero, gli si tolga il fazzoletto: questo gli impedirà di fuggire. Una volta legato, se bandito, gli si rimetterà a posto il fazzoletto; se archeologo, verrà sottoposto all'interrogatorio. Sarà quindi liberato, restituendogli il fazzoletto, o trattenuto con distruzione degli appunti ecc.

La macchina fotografica non può essere confiscata; tuttavia il fotografo, se fatto prigioniero è tenuto a mostrare al vincitore il numero della pellicola impressionata, che viene pertanto, con le precedenti, considerata distrutta.

Tutti i prigionieri sono teoricamente imbavagliati: non potranno quindi ne gridare ne chiamare, per nessun motivo.

Durante una lotta a morra cinese che avvenisse nel raggio di dieci metri dal luogo dove è legato un prigioniero, quest'ultimo non può venire liberato da una quarta persona.

Anche per lo scambio dei prigionieri verrà chiamato con il fischietto l'animatore.

158. La radio clandestina

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: corda di 15m, due bandierine, fischietto, cartellini per i giocatori, spago
- ✓ Terreno: aperto

Un gruppo di spie (una squadra numerosa) riesce ad entrare nel giardino dell'ambasciata (il terreno di gioco) e riesce ad installare una radio clandestina (una corda di 15 metri tesa a 1 metro di altezza con due bandierine agli estremi) ma gli agenti dell'ambasciata se ne accorgono e tentano di distruggerla.

Gioco: All'inizio la squadra degli agenti si schiera nel terreno di gioco, al fischio d'inizio le spie, portando con sé la radio, entrano nel terreno di gioco e montano la radio. Finché la radio non è perfettamente installata le prese sono a morra cinese con tocco. Non appena la radio viene installata, le spie trasmettono per 2 volte 10 fischi lunghi e si appostano per difenderla, gli agenti indossando il numero vanno alla ricerca della radio. Da questo momento gli agenti saranno presi a numero e prenderanno a tocco le spie.

Scopo delle spie è difendere più a lungo possibile la radio, mentre quello degli agenti è distruggerla. La radio è distrutta quando sulla corda vengono annodati 10 cordini, con nodi differenti per ciascuna squadra che compone la squadra degli agenti. Si può essere presi anche mentre si fa il nodo. Tutti i presi vanno a firmare al centro del gioco. Il gioco è diviso in due fasi da 45 minuti ciascuna. Nella seconda fase si invertono le squadre. La fine delle fasi è segnalata da fischi brevi. Se, alla fine della fase, la radio non è stata ancora installata, hanno vinto gli agenti. Altrimenti si contano i punti.

Punti:

50 punti per ogni radio in piedi alla fine del gioco

5 punti per ogni nodo fatto sulla corda

1 punto per ogni preso

159. I paracadutisti

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: bende, fischiello, alcuni pacchetti vuoti o scatole
- ✓ Terreno: aperto

In un'isola delle Filippine, due paracadutisti americani, sono riusciti a sotterrare importanti armi strategiche sottratte ai giapponesi padroni dell'isola, ed hanno compilato un messaggio cifrato che sono riusciti ad inviare in America via radio. Al momento della trasmissione della chiave la radio però si è rotta, e il governo americano ha deciso di inviare delle truppe da sbarco per salvare i paracadutisti e recuperare le armi. Il messaggio però è stato intercettato dai Giapponesi che hanno mandato anche loro delle truppe a riprendere le armi e a catturare i paracadutisti

Il gruppo viene diviso in due squadre di pari forza; poco prima dell'inizio del gioco i due paracadutisti, scelti tra gli americani vengono portati bendati in un punto del bosco più o meno al centro del campo di gioco, mentre le due squadre vengono portate ai lati opposti del terreno. Al fischio (o segnale) di inizio i paracadutisti vengono sbendati e le due squadre partono alla loro ricerca. I giapponesi conoscono la direzione di provenienza del messaggio radio, mentre gli americani non sanno niente. Tutti conoscono il testo del messaggio mentre i paracadutisti hanno la chiave. La battaglia è a morra cinese collettiva, e chi viene preso va a firmare dagli animatori, poi rientra in gioco. Un paracadutista una volta catturato dai giapponesi deve rivelare la chiave e così la deve consegnare chiunque l'abbia ricevuta, quando viene preso. Una volta decifrato il messaggio, la squadra tenterà di raggiungere il nascondiglio delle armi e di portarle alla propria base. Chi è preso col pacco delle armi deve cederlo. Se dopo 1 ora e mezza, dall'inizio del gioco, nessuna delle due squadre è riuscita a portare le armi al proprio nascondiglio, si danno i punti in questo modo:

Punteggio:

1 punto per ogni preso

10 punti per il messaggio decifrato

50 punti per chi si trova in possesso del pacco delle armi.

N.B. il terreno di gioco deve essere molto vasto. E' bene scegliere per fare i paracadutisti due giocatori abbastanza grandi. E' evidente che una volta ricongiunti alla loro squadra, i paracadutisti

giocano come gli altri. Se invece vengono catturati dai Giapponesi, vanno a firmare e rientrano in gioco con gli altri Americani. La chiave, dopo essere stata utilizzata, può essere distrutta.

160. Le miniere di diamanti

- ✓ Numero di giocatori: tre squadre
- ✓ Materiale: spago, cartoncini di tre colori diversi, un fazzoletto per giocatore
- ✓ Terreno: aperto

Tre compagnie cercatrici di diamanti operano in Sudafrica, ognuna sfruttando la propria miniera. Non contente dei risultati cercano di sfruttare abusivamente i giacimenti altrui.

Svolgimento: Ogni squadra rappresenta una compagnia, ed ha una miniera delimitata con dello spago dentro la quale ci sono 8 diamanti (cartoncini con il colore della squadra e con un cordino per poterlo appendere al collo). Una volta che un giocatore ha preso il diamante ci scrive sopra il suo nome, se lo mette al collo, e corre a depositarlo in banca (un animatore).

Il combattimento avviene rubando il fazzoletto infilato nei pantaloni come la coda e a sfida. Chi porta il diamante viene preso a tocco da tutti gli altri e non può prendere nessuno; quando viene preso deve consegnare il diamante e correre alla base centrale. Chi viene privato del fazzoletto va a firmare alla base centrale. Chi intercetta un diamante non proveniente dalla propria miniera può portarlo alla banca, se il diamante è della sua miniera ve lo riporta, chi sta portando il diamante proprio non può essere preso.

Punteggi:

- 30 Per ogni diamante portato in banca
- 15 Per ogni diamante intercettato
- 15 Per ogni diamante nelle miniere alla fine del gioco
- 3 Per ogni fazzoletto

161. I mitraglieri

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: cordino, paletti, bandierine, fazzoletti per ogni giocatore, palle di carta
- ✓ Terreno: aperto

I mitraglieri devono difendere un fortino, quadrato di due metri di lato, delimitato da un cordino. Gli assalitori devono arrivare a toccare il cordino: quando 3 assalitori sono riusciti ad arrivare allora il fortino è espugnato. A turno due squadre difendono il forte e una lo assale. La battaglia è a morra cinese collettiva; ma inoltre i difensori hanno due mitragliatrici: queste sono composte ognuna di tre bastoni (un paletto con bandierina e due picchetti alti) legati tra loro con cordini lunghi m 1,50. Quando la mitragliatrice è in posizione (picchetti e bastone piantati e un uomo dentro) potrà prendere gli avversari a tocco o a vista. Mentre la mitragliatrice è smontata, il giocatore che sta dentro prende sfilando il fazzoletto infilato a mo' di coda come gli altri. Le mitragliatrici non si possono piantare a meno di cento metri dal fortino; le mitragliatrici si possono spostare durante il gioco. La mitragliatrice è distrutta se gli avversari (armati ognuno di una palla di carta) riescono a colpire il mitragliere, o a far cadere la palla nella mitragliatrice. I presi firmano dall'animatore.

162. Poker

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: carte da gioco
- ✓ Terreno: aperto

Le due squadre si mettono in fila indiana. Al "VIA!!!" un giocatore per volta parte e corre dalla parte opposta del campo dove deve prendere una carta (le carte sono tutte coperte), presa la carta torna indietro e parte il secondo giocatore, fino a che una

delle due squadre ha fatto poker. Vince chi per primo fa per due volte POKER.

163. Atomi

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

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... 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 "molecole" contenenti tanti "atomi" quanti indicati dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le "molecole" 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 del tempo.

164. Snack Bar

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: fazzoletto, 1000 foglietti di carta
- ✓ Terreno: aperto

Ci sono due squadre, una attacca e una difende a turno. Quella che attacca deve prendere un fazzoletto che si trova dalla parte opposta del campo e che l'altra squadra deve difendere distribuendo agli attaccanti un bicchiere pieno di birra (foglietto con

disegnata la birra, in tutto devono essere circa 100 foglietti). Se un attaccante riceve un foglietto torna indietro, posa la birra (in fondo al campo) e riparte. Se ad un attaccante non viene consegnato il foglietto, lui è libero di prendere il fazzoletto e di terminare così il gioco. Inoltre il lavoro dei difensori è complicato dal fatto che in mezzo ai 100 foglietti con la birra ce ne sono altri 900 bianchi (che non servono a niente). Vince chi riesce a consegnare più birre.

165. Staffetta delle parole

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: un cartellone per ciascuna squadra, due pennarelli, nastro o cordino
- ✓ Terreno: aperto

I giocatori si dispongono in fila indiana per squadra (formazione di staffetta); al termine del percorso si trova un cartellone bianco. Al primo della fila, che si colloca dietro la linea di partenza della staffetta, viene consegnato un pennarello (che fungerà da testimone). Al “via” del Giudice, il bambino a capo della fila deve percorrere, con il pennarello in mano, il percorso, il più velocemente possibile. Raggiunto il cartellone, deve scrivere una parola e ritornare di corsa verso la propria squadra; quindi, passerà il pennarello al giocatore che si trova ora a capo della fila, e si collocherà in fondo alla fila. Il giocatore che ora ha in mano il pennarello parte a sua volta verso il cartellone, e si procede in questo modo fino al fischio finale del gioco (dopo 7 minuti di gara).

Le parole scritte dai giocatori sul cartellone devono essere sensate e formare una frase di senso compiuto. Possono essere in qualunque momento aggiunti o tolti i segni di punteggiatura (virgole, punti, ecc.) dal cartellone. Le parole possono essere aggiunte anche non alla fine della frase. E’ consigliabile un minimo di “coordinamento strategico” da parte del caposquadra, soprattutto

quando saranno i giocatori piccoli a dover aggiungere una parola alla frase.

Le parole presenti in frasi non di senso compiuto o incomplete valgono 1/2 punto ciascuna, le parole presenti in frasi di senso compiuto valgono 1 punto, la parola di 1-2-3-4-5-6 lettere 2 punti, la parola di 7-8-9 lettere 3 punti, parola di 10 o più lettere 4 punti. In caso di parità nel totale dei punti, la posizione in classifica verrà determinata dal maggior numero di parole complessivamente scritte.

166. Passa il filo

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: spago, un piccolo per ogni squadra (forchetta, piccola mela, pallina)
- ✓ Terreno: aperto

Le due squadre si dispongono in fila indiana, in formazione di staffetta; la fila è ordinata secondo un criterio comune (esempio: per età, dai più grandi ai più piccoli, per altezza decrescente, ecc.). A ciascuna delle due squadre viene consegnato uno spago, ad un'estremità del quale è legato un piccolo oggetto (forchetta, piccola mela, pallina da tennis). Al "VIA!!!" dell'animatore, il primo della fila fa passare l'estremo dello spago con il piccolo oggetto in una delle sue maniche, e lo estrae dall'altra. A questo punto, passa il piccolo oggetto al prossimo della fila, che a sua volta lo infila in una delle sue maniche per poi estrarlo dall'altra, fino a quando (procedendo in questo modo) il piccolo oggetto viene estratto dalla manica dell'ultimo giocatore della fila. Nel momento in cui il piccolo oggetto verrà riconsegnato al primo della fila, verrà conteggiato il tempo impiegato. Nel caso in cui, dopo 7 minuti di gioco, non si sia conclusa la staffetta, l'animatore conterà le persone completamente "legate".

La classifica si basa su un tempo "normalizzato" della staffetta: infatti, poiché diverse squadre possono avere un diverso numero

di componenti, si definirà un tempo medio che tenga conto di eventuali disparità numeriche. Se N è il numero di componenti della squadra e T il tempo totale impiegato, viene definito il tempo normalizzato T_n come: $T_n = T / (N-3)$, dove il fattore $N-3$ tiene conto delle maggiori difficoltà delle squadre più numerose (per cui gli ultimi “passaggi di testimone” sono più difficoltosi). Naturalmente, a tempo normalizzato più basso corrisponde una posizione in classifica migliore, e viceversa.

E' importante che non si diano eccessivi strattoni allo spago durante la staffetta, per evitare che si possano far male le persone già “legate”. Proprio per questo motivo, è preferibile che i bambini più piccoli si trovino in fondo alla fila, in questo modo ci saranno meno possibilità che subiscano spinte o strattoni.

167. Staffetta turbine

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: spago, birilli
- ✓ Terreno: aperto

I giocatori si dispongono in fila indiana per squadra (formazione di staffetta), a partire dai più grandi (davanti) fino ai più piccoli (in fondo). Al primo della fila, che si colloca dietro la linea di partenza della staffetta, viene legato (al braccio, ad esempio) un lungo pezzo di spago, e gli viene consegnato l'altro capo (libero). Al “VIA!!!” dell'animatore, il giocatore a capo della fila deve percorrere, con lo spago in mano, il percorso, il più velocemente possibile. Il percorso è costituito da alcuni ostacoli (da aggirare o saltare) e da una parte di slalom (intorno a birilli o altri ostacoli adatti). Raggiunta la fine del percorso, il giocatore deve girare intorno a una “boa” per poi tornare di corsa verso i suoi compagni senza ripetere il percorso. Raggiunta la sua squadra e oltrepassata la linea di partenza, deve prendere per mano il prossimo compagno della fila, e i due devono ripartire per mano insieme ripercorrendo la strada. Si procede in questo modo fino all'esaurimento

di tutti i membri della squadra. Nel momento in cui l'ultimo taglierà la linea di partenza, verrà conteggiato dall'animatore il tempo impiegato.

La classifica si basa su un tempo "normalizzato" della staffetta: infatti, poiché diverse squadre possono avere un diverso numero di componenti, si definirà un tempo medio che tenga conto di eventuali disparità numeriche. Se N è il numero di componenti della squadra e T il tempo totale impiegato, viene definito il tempo normalizzato T_n come: $T_n = T / (N-4)$, dove il fattore $N-4$ tiene conto delle maggiori difficoltà delle squadre più numerose (i cui ultimi percorsi sono più perigliosi). Naturalmente, a tempo normalizzato più basso corrisponde una posizione in classifica migliore, e viceversa. E' molto importante che i giocatori più piccoli si trovino in fondo alla fila: in questo modo non rischieranno di stancarsi eccessivamente compiendo il percorso troppe volte.

GIOCHI DI SENSIBILIZZAZIONE

168. La raccolta dei fiori

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: cartoncini
- ✓ Terreno: aperto

Gioco a staffetta: in fondo al campo ci sono dei cartoncini (a testa in giù). Su ciascuno ci può essere: una mina (30%) o un fiore (70%). I fiori possono essere di 5 colori diversi. Al via un giocatore alla volta corre a prendere un cartoncino: se è una mina salterà in aria (deve farlo davvero) e dovrà attendere che un compagno "croce rossa" lo vada a riprendere per mano e lo riporti alla base, in modo che un altro giocatore possa poi continuare il gioco. Se invece verrà raccolto un fiore, lo porterà alla base e lo metterà insieme agli altri raccolti. Attenzione: ogni fiore raccolto vale un punto, ma 5 fiori diversi raccolti valgono 5 punti di più. Si continua fino ad esaurimento fiori. Vince chi fa più punti.

169. Trasporto delle mine

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: palline da ping-pong, cucchiaini di plastica
- ✓ Terreno: aperto

Gioco a staffetta: ciascun giocatore deve correre a prendere una mina (pallina da ping-pong) da un contenitore usando un cucchiaino di plastica. Se durante il trasporto la mina cade, l'esplosione disorienta il trasportatore, che dovrà tornare al contenitore delle mine e ripetere il trasporto. Il gioco finisce ad esaurimento mine e vince chi ne recupera di più.

170. Staffetta delle frasi

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: foglietti di carta, bottiglie di plastica
- ✓ Terreno: aperto

Gioco a staffetta: uno per volta si corre a prendere un foglietto su cui è scritta una parola di una frase riguardante le mine (e la giornata antimine). Ogni foglietto però sta sotto ad una mina (bottiglia di plastica vuota). E' importante togliere la frase senza far cadere la mina (quest'ultima non si può assolutamente toccare). Se cade la bottiglia si torna a mani vuote. Vince chi per primo completa la sua frase (attenzione: ogni squadra ha una frase diversa).

171. La bonifica del campo minato

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: foglietti di carta, bottiglie di plastica
- ✓ Terreno: aperto

Gioco a staffetta: ogni squadra ha davanti a se una fila di bottiglie (mine). Ad ogni squadra sono poi stati consegnati dei fiori di carta

(con un foro nel mezzo). Scopo di ciascun giocatore è quello di correre a slalom intorno alle bottiglie, fermarsi all'ultima, girarci intorno 10 volte (l'operazione di disattivazione) ed infilare il fiore nel collo della bottiglia. Dopodiché torna indietro, prende un altro fiore e si consegna al giocatore che parte dopo. Vince chi per primo completa la bonifica.

172. La bonifica

- ✓ Numero di giocatori: quattro squadre
- ✓ Materiale: palline di carta, scotch
- ✓ Terreno: aperto

Si divide il campo in 4 parti dove piazieremo le 4 squadre. In ogni campo spargeremo delle mine (palline di carta avvolte nello scotch). Al via ogni squadra cercherà di togliere le mine dal proprio campo e di buttarle negli altri campi.

Chi prende più di due mine in mano insieme esplode ed esce dal gioco. A 10 secondi dalla fine del gioco (circa 3 minuti) ci sarà il conto alla rovescia. Allo zero esatto, chiunque lancerà una o più palline, farà perdere la propria squadra. Vince chi ha meno palline in campo.

173. Le Jeep

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: palloni, bottiglie di plastica
- ✓ Terreno: aperto

In questo gioco partecipano anche gli animatori che faranno i lanciatori di mine. Ogni squadra ha una jeep fatta con i cartoni dentro cui possono stare due giocatori. I giocatori sono in fila a staffetta. Al via due giocatori "entrano" nella jeep ed attraversano un percorso fatto con le bottiglie. Arrivati in fondo, un giocatore esce dalla jeep, mentre l'altro torna indietro con la jeep e raccoglie il

giocatore successivo. Si va avanti finché non finiscono i giocatori. Durante i tragitti, gli animatori lanceranno pallonate alle jeep. Queste esplosioni non distruggeranno la jeep, però le farà saltare, per cui i giocatori, quando “sentiranno” la pallonata, dovranno far fare un giro su se stessa alla jeep. Vince chi porta per primo tutti i giocatori a casa.

GIOCHI ALL'APERTO

174. Freezer

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: pallone
- ✓ Terreno: aperto

Questo gioco è una variante dello sparpiero; Ci troviamo al Polo, gli orsi polari vi lanciano "palle di neve" per congelarvi e mangiarvi. Tre animatori fanno gli orsi bianchi e avranno un pallone leggero (la palla di neve) al via, i giocatori devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte, gli orsi polari invece possono tirare, passarsi la palla e colpire i giocatori che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendoli e tornando indietro almeno fino a un limite prestabilito; chi viene colpito rimarrà "congelato" rimanendo immobile. Se qualche giocatore intercetta la palla, prendendola al volo, può nell'altra manche liberare un compagno congelato, tirandogli a sua volta la palla.

Vince chi rimane in gioco senza farsi colpire dagli orsi.

175. Cerchi annodati

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

Si formano dei gruppi da 10-15 persone. Ogni gruppo si dispone in cerchio; ciascun componente tiene le mani protese in avanti e con gli occhi chiusi, avanza verso il centro del cerchio, fino ad incontrare le altre mani. Ogni mano deve stringere un'altra mano casualmente. Quando non ci sono più mani libere in tutti i gruppi si dà inizio al gioco. Ogni squadra dovrà cercare di sciogliere i nodi del proprio cerchio senza staccare le mani.

Vince chi scioglie per prima tutti i nodi

176. Fontana di Trevi

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: una piscina gonfiabile, acqua, bagnoschiuma, vari oggetti
- ✓ Terreno: aperto

Si dispongono le due squadre come nel gioco "bandiera". L'animatore chiama un numero, ma al posto del fazzoletto, bisogna pescare un oggetto immerso in una piscina piena d'acqua e di bagnoschiuma. Si nascondono tanti oggetti quanti sono i giocatori disposti su una fila. Il primo giocatore che pesca l'oggetto scappa nella sua squadra, cercando di non farsi catturare.

Vince chi cattura più oggetti.

177. Mano a mano

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un tavolo, tante sedie intorno quante i partecipanti
- ✓ Terreno: aperto

Ci si siede tutti intorno ad un tavolo. Ogni giocatore posa le due mani sul tavolo, mettendo la propria mano destra al di là del braccio sinistro del vicino di sinistra, 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, e così via. 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 di seguito. Se un giocatore invece di battere la mano una volta, la batte due volte, il giro viene invertito, ovvero deve ribattere quello che aveva appena battuto. Se un giocatore invece di battere la mano batte il pugno, si salta un turno e non deve essere battuta quella dopo, ma quella dopo ancora. Chi sbaglia (perché batte la mano quando non deve o non la batte quando deve) toglie la mano mettendola sotto il tavolo.

Vincono le ultime tre persone rimaste con almeno una mano sul tavolo.

178. Fratelli

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

Le varie squadre formano dei trenini (tenendo le mani sulle spalle del compagno davanti). Il primo giocatore di ogni trenino ha il numero uno, il secondo il numero due e così di seguito. Al “VIA!!!” dell'animatore ogni trenino si mette a camminare nel terreno di gioco; ad un fischio dell'animatore tutti i numero 1 devono radunarsi insieme ed accovacciarsi, similmente devono fare gli altri numeri. Restano eliminati i componenti del numero che arrivano per ultimi. Ci si rimette in posizione di trenino con un va-gone in meno e si riparte.

Vincono i rappresentanti del numero che non vengono eliminati.

179. Generale

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: cartoncini e pennarelli, due oggetti per i tesori
- ✓ Terreno: aperto

Fin dall'antichità il generale è sempre stato il guerriero più valoroso del suo esercito; in combattimento era imbattibile, ma doveva guardarsi dalle spie nemiche!

Si gioca a due squadre, in un campo da gioco il più possibile ampio e vario. Ad ogni squadra vengono consegnati dei cartoncini identificativi, uno per giocatore. I cartoncini sono di diversi tipi: "Generale", "Spia", tutti i numeri da 1 fino all'esaurimento dei componenti della squadra. A gioco iniziato ogni concorrente deve cercare di arrivare al tesoro dell'avversario, posto in un luogo difficilmente raggiungibile. Quando due giocatori avversari si incontrano avviene il "duello": i due estraggono i loro cartoncini per decidere chi dovrà uscire dal gioco. Il confronto dei cartoncini si svolge nel seguente modo: "Generale" vince contro tutti i cartoncini, ma perde contro "Spia". "Spia" perde contro tutti cartoncini, ma vince contro "Generale". Quando due numeri si affrontano vince il numero più basso. In caso di cartoncini uguali nulla di fatto. Il giocatore che perde esce dal gioco.

Il gioco diventa lungo e interessante quanto più l'ambiente è favorevole: è necessaria anche una certa dose di strategia da parte dei partecipanti.

Vince chi si impossessa del tesoro dell'avversario.

180. Gioco dell'oca

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: biglietti con domande, grosso dado
- ✓ Terreno: aperto

In un campo da gioco più ampio e "variegato" possibile gli arbitri nasconderanno un certo numero (tipicamente 90) di biglietti numerati. Ogni biglietto contiene una domanda o una prova da sostenere. All'inizio del gioco ogni squadra lancia un grosso dado e va in cerca del biglietto con il numero corrispondente al risultato del dado. Quando una squadra trova il biglietto cerca di risolvere il quesito: una volta trovata la soluzione la comunica alla giuria e

può lanciare nuovamente il dado. La squadra avanzerà di tanti numeri quanto sarà il risultato del lancio. Per rendere più vario il gioco alcuni biglietti possono essere del tipo "torna al 34" oppure "lancia ancora il dado". L'ultimo biglietto (che dovrà essere nascosto molto bene) può contenere una domanda difficile. Se una squadra supera con un lancio del dado il numero dell'ultimo biglietto torna indietro di tante caselle quanto è stato l'eccesso. Vince chi arriva all'ultimo biglietto e risolve il quesito per primo.

181. Virus

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto

Come due gocce d'acqua si fondono quando entrano in contatto, così i nostri virus cercano di diventare sempre più grandi prendendo "materia" dalle cellule vicine.

Le squadre formano ognuna un cerchio tenendosi per mano. Al fischio dell'animatore ogni cerchio, rimanendo unito, cerca di inglobare giocatori appartenenti 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 "fonde" con il cerchio avversario. Ovviamente i giocatori devono stare attenti a non farsi inglobare dai cerchi avversari, cercando insieme di minacciare gli altri.

Vince la squadra con il maggior numero di elementi.

182. Staffetta patata

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: un cucchiaino per ogni giocatore, patate
- ✓ Terreno: aperto

Tutti i giocatori si trasformano in contadini alle prese con le patate; le due squadre si dispongono in fila indiana; ad ogni giocatore si consegna un cucchiaino. Davanti al primo giocatore si pone una patata che dovrà spingere con il cucchiaino, senza l'aiuto delle mani, fino al punto prefissato dagli animatori, per poi tornare indietro e dare il cambio al compagno.

Vince la squadra che per prima riesce a "piantare" tutte le patate.

183. Palla Paolo

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: palloni, cordino
- ✓ Terreno: aperto

Su ogni lato corto del campo rettangolare viene tirato un cordino ad un'altezza di circa 60 cm. I componenti delle due squadre devono cercare di tirare più palloni possibili sotto la striscia opposta alla propria parte di campo. Quando l'animatore fischia la fine del tempo si contano quanti palloni sono finiti sotto le due rispettive strisce. (Si possono aggiungere difficoltà decidendo che determinati palloni valgono doppio o che devono essere lanciati solo con le mani)

Vince chi riesce a far passare più palloni sotto la striscia.

184. Miniera

- ✓ Numero di giocatori: quattro squadre
- ✓ Materiale: bigliettini con la scritta Oro, Argento e Bronzo, fasce colorate, cartoni
- ✓ Terreno: aperto

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'animatore 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 manche. Vince chi alla fine del gioco totalizza più punti.

185. Sbilanciamoci

- ✓ Numero di giocatori: a squadre
- ✓ Materiale: bilance di quelle classiche pesapersone
- ✓ Terreno: aperto

L'animatore darà un peso, ad esempio 180 Kg ed i giocatori dovranno scegliere chi e quanti di loro, sommando il loro peso, possono avvicinarsi il più possibile ai 180 Kg. Le squadre sceglieranno tutte insieme, poi i giocatori verranno pesati.

Vince la squadra che si avvicina di più al peso indicato.

GIOCHI CON L'ACQUA

186. Lancio palloncini

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: palloncini ad acqua
- ✓ Terreno: aperto

Divisi in due righe, una di fronte all'altra, ci si lancia uno alla volta un palloncino pieno di acqua e ad ogni lancio si dovrà fare un passo indietro. Perde chi fa scoppiare il palloncino.

187. Staffetta sdraiati

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: bicchieri di plastica, due bottiglie di plastica
- ✓ Terreno: aperto

Si gioca a staffetta passandosi un bicchiere pieno di acqua; si è però sdraiati uno dietro all'altro, in modo che sia facile rovesciarsi l'acqua addosso. Alla fine bisogna riempire una bottiglia, avendo all'inizio un secchio da cui attingere.

188. Acqua in bocca

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: bottiglia di plastica
- ✓ Terreno: aperto

Si gioca a staffetta fatta con all'inizio della fila una tanica di acqua o un rubinetto; ogni giocatore deve riempirsi la bocca d'acqua e andare a vuotarla nella bottiglia (o altro) da riempire, dopo aver naturalmente fatto un percorso (anche ad ostacoli), sempre tenendo "l'acqua in bocca".

189. Bandiera bagnata

- ✓ Numero di giocatori: due squadre
- ✓ Materiale: due secchi
- ✓ Terreno: aperto

Come una normale bandiera, ma due animatori stanno con due secchi pieni d'acqua vicino alla bandiera. Se i due contendenti stanno fermi troppo senza fare nulla, dopo un certo tempo (più o meno 5 secondi), vengono bagnati con i secchi.

GIOCHI DI CONOSCENZA

190. Bastone

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: giornale
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

In cerchio, un giocatore ha in mano un bastone fatto da un giornale arrotolato (al centro). Deve picchiare un giocatore (dopo aver detto il nome) e questo per evitarlo deve chiamare in fretta un altro nome, che a sua volta, per evitare il bastone, deve chiamare subito un altro giocatore e così via. Chi viene chiamato per nome insomma deve chiamare subito qualcun altro, per evitare di prendere una bastonata in testa.

191. Quattro in piedi

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

Tutti i partecipanti sono seduti; ognuno può alzarsi quando vuole purché stia al massimo cinque secondi in piedi; poi si deve risedere e si rialza quando vuole. L'obiettivo del gruppo è che ci siano sempre in piedi contemporaneamente quattro persone.

192. File mute

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: nessuno
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

Si è sparsi nella stanza e l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le file rimanendo completamente in silenzio (va bene anche per ragionare sulla comunicazione non verbale).

193. Il gomito

- ✓ Numero di giocatori: in gruppo
- ✓ Materiale: gomito di lana
- ✓ Terreno: aperto, al chiuso

In cerchio; uno alla volta parla velocemente di sé stesso; quando ha finito lancia un gomito di lana (che aveva in mano) ad un'altra persona, dopo essersi legato un filo al polso. La persona che prende il gomito parla di sé e poi (dopo aver annodato il filo sempre al polso) lo lancia ancora ad un altro. Alla fine del giro, si cerca di sciogliere la ragnatela passando sopra e sotto il filo. Si può anche fare che chi prende il gomito, deve parlare non di se stesso ma della persona che glielo ha lanciato. In questo caso, chi inizia, parlerà alla fine dell'ultimo che riceve il gomito.

GIOCHI DI MOVIMENTO

194. Sacco pieno, sacco vuoto

L'animatore (con i giocatori di fronte o in cerchio), dà molto velocemente degli ordini. Quando dice "sacco pieno", i giocatori devono rimanere in piedi, "sacco vuoto" devono accucciarsi velocemente, e "sacco a metà", devono mettersi a metà. L'animatore darà gli ordini velocemente, facendoli anche lui ma ingannando i giocatori facendo le cose sbagliate. Chi sbaglia è eliminato.

195. Palla esclusa

Come palla- cerchio, però una persona sta dentro il cerchio cercando di fare gol con le mani. Se riesce nell'impresa, va al posto di chi ha preso la palla sotto le gambe. Così non ci sono mai eliminati; in mezzo possono stare anche più persone contemporaneamente, magari di più squadre, che cercano di far gol agli avversari.

196. Staffetta delle quaglie

A coppie, ci si mette di spalle e ci si dà le mani facendole passare sotto le gambe. In questo modo si fa una staffetta normale.

197. Il banditore

Il banditore grida un numero ai giocatori disposti in riga davanti a lui; se il numero è pari, tutti devono correre verso destra, se è dispari, verso sinistra. Mentre corrono, grida un altro numero; se è maggiore corrono nella direzione opposta, se è minore di quello iniziale, proseguono verso la stessa direzione. Al grido "Aggiudicato" si corre fino al traguardo.

198. Attenti a tutti

Due cerchi concentrici, di ugual numero, in modo che ci siano delle coppie di giocatori esterni ed interni. Il giocatore A corre dietro a B, il quale, può mettersi davanti ad un giocatore all'interno del cerchio (C). C diventa quello che sta all'esterno, A quello all'interno, mentre quello che era prima all'esterno, scappa al posto di B. Si possono invertire i ruoli.

199. Pesci e pescatori

I pescatori (inizialmente 4-5 persone) formano un cerchio, restando poco lontani l'uno dall'altro, e si mettono d'accordo su quando chiudere la rete (dandosi la mano all'improvviso), pescando così tutti i pesci, che sono gli altri giocatori, che passando da una parte all'altra del mare, corrono in mezzo al cerchio. I pescatori contano ad alta voce insieme, fino al numero concordato (in quel momento chiuderanno il cerchio, e i pesci pescati, diventeranno anche loro pescatori).

200. Ciechi e zoppi

Da una parte ci sono i ciechi (bendati) e dall'altra gli zoppi. I ciechi devono andare dagli zoppi, prenderli in spalle e farsi guidare fino al punto di partenza.

201. Cambio casa

Ci si mette in gruppetti di tre (due fanno il tetto con le braccia, il terzo, l'inquilino, si accovaccia sotto). C'è sempre una persona in più, e ai vari ordini si cambia o tetto, o inquilino, o tutta la casa. Chi rimane fuori viene eliminato.

202. Cani e gatti

Ci si mette tutti a coppie a braccetto, tranne due che sono il cane (che insegue) ed il gatto (che scappa). Quando il gatto è stanco si può mettere a braccetto con qualcuno; l'altra estremità della coppia diventa così il gatto che deve scappare. Ogni tanto si possono invertire i ruoli.

203. Bandiera con la scopa

Come bandiera, però si usa la scopa per dribblarsi la palla e fare goal nello spazio lasciato libero dal giocatore avversario.

204. La vipera

I giocatori sono seduti in cerchio. Devono respingersi la palla (vipera) solo con le mani. Quelli toccati in qualsiasi altra parte del corpo, sono eliminati e si girano.

205. Corsa della colla

Si gioca come ad acchiapparella, ma quando un giocatore viene toccato, deve continuare a correre tenendo una mano nel punto in cui è stato toccato.

206. Il ponte delle sedie

Ci si mette in piedi ognuno su una sedia (le sedie sono una in parte all'altra, disposte su due file, le squadre); al via ogni squadra deve avanzare con le sedie. I giocatori devono collaborare tra di loro per andare avanti.

207. Senza sedia

Si corre tutti verso le sedie, che sono una di meno rispetto ai partecipanti. Chi non si siede è eliminato (così via fino al vincitore). Si può anche fare la stessa cosa ma con pochissime sedie, e chi non trova posto, si siede sulle cosce dell'altro.

208. Sedie musicali

Si forma un cerchio di sedie, e i giocatori ballano intorno (camminando all'esterno del cerchio). Quando finisce la musica, bisogna sedersi sulle sedie, che sono una di meno dei giocatori. Chi è in piedi viene eliminato, e si ricomincia togliendo una sedia.

209. I leoni addormentati

Stanno tutti sdraiati per terra fingendo di dormire. Il cacciatore però gira tra di loro cercando di farli ridere. Chi ride, diventa cacciatore e aiuta l'altro. Vince l'ultimo che scoppia a ridere.

210. Cerchio seduto

Ci si mette in cerchio guardando ognuno quello davanti e ci si siede sulle cosce di quello dietro. Poi si cammina, cantando una canzone.

211. Gomitolo di lana

Ci sono due gruppi: il primo si sdraia e incrocia le gambe in modo che formi un grosso nodo e groviglio. Il secondo gruppo dovrà lavorare per sciogliere il nodo, staccando i componenti uno ad uno. Poi si invertono i ruoli e si vede il tempo.

212. Palla per aria

Un giocatore ha la palla in mano e tutti gli altri gli stanno intorno. Al via, il giocatore chiama un compagno, lanciando intanto la palla per aria. Il compagno chiamato deve cercare di prendere la palla il più velocemente possibile, mentre tutti gli altri scappano lontano. Quando prende la palla, l'animatore grida "stop", e tutti si immobilizzano dove si trovano. Chi ha preso la palla può ora fare 3 passi verso il compagno più vicino e deve cercare di colpirlo senza che lui si muova. Se lo colpisce la penalità va a chi è colpito, altrimenti va a lui. Se chi deve essere colpito si muove, la penalità va comunque a lui. Si ricomincia con in mezzo (a lanciare la palla) quello che doveva colpire.

213. La caccia al sassolino

Ci si mette in riga con le mani dietro la schiena, ma aperte con il palmo verso l'alto (in modo da non vederle). L'animatore va su e giù camminando dietro la riga, facendo finta di mettere un sassolino nelle mani di tutti. Quando lo mette davvero, chi lo ha ricevuto deve scattare e correre verso un punto prestabilito in precedenza (che sarà di fronte alla riga). Gli altri lo devono prendere. Se chi scappa ci riesce senza farsi prendere diventa il nuovo animatore.

GIOCHI DI SPETTACOLO

214. Il coccodrillo della zia

Il primo giocatore dice al secondo (che poi passerà parola al terzo, e così via) la frase "Il coccodrillo di mia zia Cleonice ha un forte raffreddore. Cosa posso fare?", facendosi rispondere "L'ospedale per i coccodrilli raffreddati si trova al numero 2461 di via Mombello"; il tutto deve essere fatto tenendo la lingua tra il labbro inferiore e i denti della mascella inferiore.

215. Il gran khan

I giocatori devono eseguire i comandi dell'animatore, ma solo se preceduti dalla frase "il Gran Khan dice che/di..."; ad esempio "il Gran Khan dice di alzare il braccio destro"; se l'animatore dice invece solo "alzare il braccio destro", chi lo fa è eliminato.

216. Frase urlata

Un membro di una squadra deve urlare una frase (o una parola) al resto del gruppo, ma l'altra squadra si mette in mezzo tra i due, urlando il più possibile per non far sentire la frase urlata. Vince chi impiega meno tempo a capire la frase.

217. Mimi

Un componente per squadra, mima delle parole o frasi al suo gruppo, che deve indovinare.

218. Aperto-chiuso

Seduti in cerchio, si fa passare un libro e ognuno dichiara "ricevo A/C e passo A/C". A sta per aperto (se ha le gambe normali, aperte) e C sta per chiuso (se ha le gambe accavallate o incrociate). Questa cosa non la si spiega, ma si dice solo chi indovina; così tutti prima o poi dovrebbero arrivare a capire cosa significa ricevo aperto/chiuso, passo aperto/chiuso (non è il libro, ma la posizione delle gambe).

219. Codice

Gioco della guardia che alla porta della società segreta, chiede il codice. Al primo la guardia dice il numero 12; l'altro risponde 6 e lo fa entrare. Al secondo dice 10; lui risponde 5 ed entra. Così anche con altri 2: con 8 la risposta è 4 e con 6 la risposta è 3. Poi arriva un altro; la guardia dice 4, ma alla risposta 2 la guardia gli spara. Cosa doveva dire e perché? Dopo che tutti si sono scervellati, capiranno di dover contare il numero delle lettere della parola (dieci ha 5 lettere e così via; a quattro dovevano dire 7).

220. Il giro del mondo

In cerchio, ognuno dice il nome di una città del mondo; per essere giusta deve avere l'iniziale che con le altre città formi la frase "il giro del mondo" (esempio: Isernia, Lubeca, Gerusalemme...). Si continua fino a quando tutti hanno capito il segreto per dire la città giusta.

221. Willy

Altro giochetto per far scervellare i giocatori; Willy sono le parole con le doppie; si continuano così a fare esempi, come: Willy è letto, ma non è cuscino; è tutto ma non è niente, è palla ma non è cerchio. Così fino a quando hanno capito il trucco.

222. Percorso a ostacoli

Bendando una persona, la si fa camminare su un percorso nel quale non deve calpestare qualcosa (scatole, orologi, posate, cose pericolose). Dopo qualche persona che ha svolto la prova, si tolgono di nascosto gli ostacoli e si vede il modo goffo di camminare; alla fine del percorso si mette una bacinella piena d'acqua nel quale la persona verrà guidata (dai suggerimenti dati dagli altri) a metterci un piede dentro (naturalmente la prova va fatta a piedi nudi).

223. Super soffio

Ad una persona bendata gli si fa soffiare per spegnere una candela, che viene allontanata sempre di più. Quando la candela è lontanissima e deve soffiare tantissimo, gli si mette davanti una ciotola con dentro della farina, piegandola in modo che se la soffi addosso.

224. Ballo con giornale

Si balla a coppie sopra una pagina di giornale; allo stop della musica, si piega il giornale a metà, e così fino a quando rimane la coppia vincitrice.

225. Arca di Noè

A luci spente (o bendati), si mettono dei biglietti per terra con scritti degli animali a coppie (due cani, due gatti ecc.; su ogni biglietto è scritto un solo animale); ogni giocatore ne prende uno a caso, e deve trovare il compagno (quello che ha il biglietto con scritto lo stesso animale) facendosi riconoscere anche facendo il verso del rispettivo animale. Naturalmente poi vince la coppia che si ritrova per prima.

226. Malì maló

Gioco a coppie (una coppia alla volta); si pescano due biglietti alla volta (sui quali ci sono delle parti del corpo) e bisogna toccarsi tra queste parti del corpo (se per esempio si pescano mano e orecchio, uno mette la mano sull'orecchio dell'altro). Vince la coppia che pesca più biglietti senza cadere o cedere (visto che i biglietti e le posizioni si sommano, non si sostituiscono).

227. Mercato delle lettere

Vengono distribuiti tra le squadre dei cartoncini con le lettere (ad ogni gruppo di lettere corrisponde un certo numero di punti, a seconda che siano lettere più o meno utilizzate di solito). Ogni squadra ha un tot di tempo per formare una parola sensata con il maggior numero di punti possibili. Tra le squadre si possono fare compravendite di lettere per avere quelle che mancano.

228. Cappuccetto rosso e farina

Una persona racconta la storia di Cappuccetto Rosso, senza però mai nominare la parola **Bosco**. Altre tre persone, sedute di fronte al "narratore", si mettono ad ascoltare con la bocca piena di farina, (il narratore lo sa, anche se gli altri credono che non lo sappia e che sia lui la vera vittima) che dopo pochi minuti, con la saliva, diventa quasi colla. I tre poveretti, avevano il compito di buttare la farina addosso al narratore appena avesse nominato la parola "bosco".

229. Le prime parole

A turno, tre volontari escono e quando rientrano tutti sono completamente zitti e seri; le prime parole che il volontario dirà saranno quelle pronunciate quando è nato, le seconde quelle dette al primo appuntamento d'amore e le terze quelle della prima notte di matrimonio.

230. Augh!!!

I giocatori sono su due file a circa 2-3 metri di distanza una dall'altra. Ad un segnale partono 2 giocatori dai lati opposti delle due file e camminano molto lentamente e con facce molto serie lungo il corridoio per inserirsi di nuovo all'altro capo della fila. Gli altri giocatori accompagnano i due gridando "augh" (è un gioco degli USA) e cercando di far ridere il giocatore avversario in tutti i modi. Il primo che ride ha perso.

231. Lana riavvolta

In una stanza (o anche all'aperto) si srotolano due gomitoli di lana colorata di uguale lunghezza, ma di colore diverso, facendoli passare per tutto quello che c'è (tavoli, sedie lampadari, armadi, oppure alberi, panchine, ecc.). I due concorrenti li devono riavvolgere nel minor tempo possibile.

GIOCHI PER FESTE NUMEROSE

232. Graffette

Centinaia di graffette gettate in mezzo alla gente, che divisa in due o più squadre deve attaccarle. Vince chi forma la catena più lunga.

233. Palla telo

Un gruppo si mette intorno ad un telo lenzuolo matrimoniale, e con sopra una palla, deve farla saltare dall'altra parte dal campo, dove c'è un altro gruppo con un altro lenzuolo. Si possono fare parecchie varianti (vince chi la fa volare più in alto, si fa una specie di partita a pallavolo, anche in un campo vero con la rete, ecc.).

234. Fratelli con serpentone

Ogni gruppo si divide in due parti, che farà un biscione rimanendo sotto una striscia di stoffa colorata (ogni gruppo ha due biscioni dello stesso colore). Durante la musica, i biscioni devono viaggiare e ballare, ma quando la musica si fermerà, ci si dovrà mettere uno di fronte (o in parte) all'altro, naturalmente quello del colore uguale. Vince la squadra i cui due biscioni dello stesso colore si accoppiano per primi.

235. Storia con personaggi

Ogni gruppetto ha un personaggio o un oggetto assegnato, e quando questo viene nominato nella storia raccontata, bisogna fare un verso o rumore corrispondente. Per esempio c'è un gruppo che deve fare insieme il verso del cane, un altro quello della pecora, ecc. L'animatore racconta la storia, e quando nomina il cane, tutti quelli del rispettivo gruppo, devono fare il verso del cane ad alta voce (e magari dei gesti). Se l'animatore dice "fattoria", si dovrà fare il verso tutti contemporaneamente.

236. Cartoline da lanciare

Ognuno ha una cartolina o qualcosa del genere (anche aeroplanini di carta), sulla quale ha scritto un messaggio a tema con la festa. Al via, bisogna lanciarle nei campi avversari. Vince chi ne ha di meno nel proprio campo alla fine del gioco; se c'era il messaggio, ognuno ne prende una.

237. Barchette o aeroplani enormi

Si costruiscono barchette di carta enormi, le si decora e poi si fa una gara tra le squadre per vedere chi l'ha fatta più bella. Si può fare anche la foto di gruppo, tenendo a bordo i più piccoli (la stessa cosa può essere fatta con aeroplani).

238. Aerei di carta nel buco

Si fa un buco grande in un cartone o foglio di polistirolo (meglio se i buchi sono uno per squadra), e poi si lanciano degli aerei di carte (formato A4) nei buchi, vedendo chi ne centra di più.

239. Carta igienica

Ad ogni gruppetto di persone (circa 4), si danno forbici e un rotolo di carta igienica. Devono dividere il rotolo in due (cioè due rotoli più stretti), srotolandolo e poi rifacendone due diversi. Naturalmente vince chi fa più in fretta.

240. Divina commedia

Ogni gruppo ha un tot di tempo per trovare il titolo di un libro, o comunque una frase di senso compiuto, con varie caratteristiche (maggior numero di lettere diverse tra loro; maggior numero di G; senza R; solo vocali A e O ecc.).

241. Cori alterni

Ogni gruppo canta una canzone alternandosi con l'altro, senza pausa, e per pochi secondi; l'animatore darà continuamente il cambio di squadra in squadra, e dovranno fare una canzone nuova cantando tutti insieme. Chi ne fa una già fatta, o non sa con cosa iniziare, o impiega troppo tempo è eliminato.

242. Whisky, soda e chachacha

Si balla a coppie; quando si interrompe la musica, si esegue l'ordine dato dall'animatore: whisky (ci si abbassa), soda (ci si prende in braccio) e chachacha (cambio della coppia). Chi è più lento, viene eliminato. Si possono fare anche più ordini contemporaneamente.

243. Giochi con corde

Con una corda lunghissima, si possono fare tanti giochi a gruppi: salto un gruppo alla volta, abbassarsi mentre la corda corre alta circa 1 metro e mezzo, oppure saltare (sempre un gruppo alla volta, in fila indiana), mentre la corda (in questo caso molto corta, circa 40 cm) arriva rasoterra.

244. Insalata delle scarpe

Ogni giocatore si toglie le scarpe e le mette in un mucchio in mezzo alla stanza. Poi si va a prenderne a caso due a testa (spaiate). Ognuno le calza ai piedi e va alla ricerca di chi ha le scarpe dello stesso paio che ha nei piedi. Si cerca di formare poi un cerchio (o più cerchi), mettendosi vicino a chi ha la scarpa dello stesso paio (se ho il sandalo blu al piede sinistro, alla mia sinistra devo avere chi ha il sandalo blu al piede destro...).

GIOCHI A SQUADRE

245. Alce russa

Gioco adatto ad ambienti con molti ostacoli (va benissimo una cascina o un boschetto). Due squadre si mettono in campi lontani tra di loro, dove non possano vedersi l'un l'altro. Nascondono una bandiera a gruppo (deve uscire di poco ma deve essere nascosta benissimo, bisogna cercarla proprio), di diverso colore. L'obiettivo del gioco è andare nel campo avversario, trovare la bandiera e portarla nel proprio campo. Ma i giocatori hanno un cartellino a testa di legno (formato circa 12 x 5 cm), legato con un elastico sulla fronte, sul quale ci sono scritti una lettera e 3 numeri. Ognuno deve leggere ad alta voce il codice degli avversari, riuscendo così ad eliminarli. Ci si può riparare in tutti i modi (per terra, con le piante e tutto ciò che si trova), ma non con le proprie

braccia e mani, non girando il cartellino o sporcandolo e non appoggiandosi ad un proprio compagno (ad un avversario sì). Chi sbaglia 3 volte di seguito a leggere il codice di una stessa persona è eliminato. Gli eliminati vanno al campo degli sconfitti (a metà campo circa), e ogni 10-15 minuti tornano in vita (con nuovi cartellini).

246. Bandierissima

Si gioca in un campo da calcio (o simile, però ben delimitato), diviso a metà. In fondo ad ogni metà (in cui gioca una squadra naturalmente), si segna un piccolo semicerchio (diametro di circa 4 m che sarà della squadra avversaria), dentro il quale va posta la bandiera. Bisogna andare nel campo avversario, entrare nel semicerchio e prendere la bandiera riportandola nel proprio campo. Se però nel campo avversario si viene toccati, si dovrà rimanere fermi in quel punto fino a quando un compagno di gioco non ci libererà toccandoci. Nel semicerchio nel campo della squadra A, possono entrare liberamente solo i giocatori della squadra B (come se fosse zona loro) e non quelli A. Sono ammesse le catene umane per liberarsi.

247. Bandiera e varianti

Bandiera non ha bisogno di spiegazioni, ma si possono fare alcune varianti che rendono il gioco più simpatico e adatto anche per gli adulti. Per esempio si può fare con i passi: quando si chiama un numero si dice anche il tipo di passo che deve fare (ad esempio da formica, canguro, ecc.).

GIOCHI PER VIAGGI IN PULLMAN

248. Staffetta

Far passare un maglione o qualcosa d'altro tra le due file del pullman, facendolo partire dall'inizio della fila (vicino all'autista), arrivare in fondo e farlo tornare indietro. Possibili molte varianti.

249. Targhiamo gli animali

Ogni squadra o giocatore, trova per le targhe che vede, un possibile animale da abbinare (CG: cinghiale...). Si può fare non solo con gli animali, ma persone, ecc.

250. Avanzi

Ogni giocatore deve dire una parola leggenda da qualunque cosa visibile (cartelli, camion ecc.). Il secondo giocatore deve trovare un'altra parola (sempre vista fuori dal pullman) che formi con la prima l'inizio di una frase di senso compiuto. E così via.

Fine