

# GIOCHI A SQUADRE

## I FOTOGRAFI SUBACQUEI

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

*Ogni anno nella Baia di Splashandclic i migliori fotografi subacquei del mondo si affrontano nel Mecophot, il celeberrimo mega-concorso fotografico che si svolge a cavallo tra i mesi di luglio e agosto. Per rendere più difficile il compito dei subacquei, gli organizzatori della gara proibiscono loro di scendere in acqua con le bombole e di gironzolare qua e là per la baia. I fotografi sono costretti a respirare attraverso un tubo di gomma collegato con una pompa azionata a mano dai loro compagni di squadra. La lunghezza del tubo limita il loro raggio d'azione, così come la maggiore o minore resistenza alla fatica dei loro compagni limita il tempo per cui possono restare sott'acqua. Lo sforzo fatto dai subacquei partecipanti al Mecophot viene premiato dagli organizzatori con una settimana di soggiorno per tutti (vincitori e sconfitti) nella vicina Baia di Clicandsplash (celebre per gli splendidi fiori da cui è circondata e per le acque assolutamente prive di animali da fotografare).*

**Giocatori:** Almeno venti, divisi in squadre di cinque.

**Occorrente:** Un po' di gesso (o qualcosa di simile) per delimitare il campo di gioco.

**Preparazione:** Si traccia a terra un cerchio di tanti metri di diametro quanti sono i giocatori in gara. La prima squadra di fotografi si ferma accanto a questo cerchio, all'interno del quale si spargono tutti i loro avversari (che in questa prima parte del gioco rappresentano i pesci da fotografare).

**Regole:**

Al "Via !" il primo fotografo entra nel cerchio (si tuffa in mare) e cerca di toccare gli avversari (di fotografare i pesci), mentre un suo compagno di squadra inizia a imitare il rumore di un compressore ("pot-pot-pot-pot..."). Quando è senza fiato e sta per smettere, continua il verso un altro giocatore della squadra e così via, finché anche l'ultimo dei quattro non rimane quasi senza fiato. A questo punto il fotografo si precipita fuori dal cerchio (esce dall'acqua) prima che il verso si interrompa (prima che gli manchi l'aria). I giocatori toccati escono dal cerchio (le immagini dei pesci vengono catturate dal fotografo) e possono rientrarci solo se l'inseguitore è ancora nel cerchio quando il rumore del compressore smette o se c'è un'interruzione di più di un secondo tra i versi fatti da due suoi compagni: in entrambi i casi, infatti, il subacqueo, sentendo mancargli l'aria, si spaventa, lascia andare la macchina fotografica (rovinando così le foto che ha fatto fino a quel momento) ed esce in tutta fretta dall'acqua. Quando il primo fotografo, per un motivo o per l'altro, esce dall'acqua, tocca al secondo giocatore della sua squadra tuffarsi (entrare nel cerchio) e così via. I giocatori in fuga toccati e non liberati restano fuori dal gioco fino a quando anche l'ultimo subacqueo della prima squadra non ha concluso la sua prova (non serve a niente fotografare per due volte lo stesso pesce). Quando la prima squadra termina la gara, il suo posto viene preso da altri cinque giocatori e così via.

**Vince:** La squadra che cattura più avversari (il gruppo di subacquei che fotografa più pesci).

## FORA - FORA

*Fora-Fora è il nome di una piccola isola sperduta nell'Oceano Pacifico. Gli abitanti dei due villaggi costruiti chissà quando su quest'isola hanno vissuto per secoli e secoli d'amore e d'accordo. Poi, un brutto giorno, due mini-vulcani sono spuntati come grossi funghi in mezzo ai due paesi e da ognuno di loro ha incominciato a uscire, preceduto da un lungo sibilo, un fumo verde e puzzolente che ha costretto tutti gli isolani a rifugiarsi sulla vicina montagna. Dopo qualche ora ciascuno di loro ha potuto far ritorno alla propria capanna, ma purtroppo le eruzioni si sono ripetute più e più volte, a distanza di giorni o di settimane, di mesi o di anni, provocando*

*ogni volta un fuggi-fuggi generale. Il nome dell'isola deriva proprio dal grido che risuona nei due villaggi in queste occasioni ("Fora! Fora! Andemo su la montagna!")*

*Un giorno gli abitanti di uno dei due villaggi hanno scoperto che, mettendo un tappo sulla cima del mini-vulcano, l'eruzione avveniva solo nel villaggio vicino e questo trucco ha permesso loro di vivere tranquilli fino a quando anche i loro vicini hanno avuto la stessa idea. Da allora, giorno e notte, gli isolani siedono accanto al loro piccolo vulcano. Quando sentono il sibilo che precede l'eruzione corrono nell'altro villaggio, tolgono il tappo che chiude il vulcano dei vicini e con questo tappo, velocissimamente, chiudono il loro. Se ci riescono prima che i vicini facciano altrettanto, non dovranno fuggire sulla montagna.*

**Gioco:** Per due squadre di sei o più giocatori (sempre in numero pari) ciascuna e un conduttore.

**Occorrente:** Due tappi di sughero.

**Preparazione:** Si tracciano sulla spiaggia due righe parallele distanti trenta metri l'una dall'altra e si costruisce di fronte ad ognuna di loro un piccolo vulcano di sabbia sulla cui cima si posa un tappo di sughero. I giocatori (gli abitanti di Fora-Fora) vengono divisi in due squadre e si schierano dietro le righe (occupano i due villaggi). A questo punto il conduttore nomina un capitano per squadra, con il compito di assegnare un numero a ciascuno dei suoi compagni, indipendentemente dalla sua posizione nella fila e all'insaputa degli avversari (i capi dei due villaggi assegnano i turni di sorveglianza accanto al vulcano).

### **Regole**

Il conduttore grida forte uno dei numeri assegnati (comunica chi è di guardia in quel momento) e i due guardiani chiamati attraversano il campo di corsa, afferrano il tappo avversario, tornano indietro e lo posano sulla cima del proprio vulcano. Chi ci riesce per primo realizza un punto per la propria squadra. Viene quindi gridato un secondo numero e così via. Tra una corsa e l'altra i capitani possono cambiar numero ad uno o più dei loro compagni: nessun numero va assegnato contemporaneamente a più giocatori, dato che in questo caso un altro numero resterebbe scoperto. Ogni giocatore non può rappresentare più di un numero per volta. Se più giocatori della stessa squadra hanno lo stesso numero, dovrà riportare il tappo il primo che lo prende, senza passarlo a nessun compagno. Se nessun componente della squadra ha il numero chiamato, è a causa di un errore del suo capitano e quindi il punto viene assegnato lo stesso agli avversari. L'abilità dei due capi-villaggio consiste nel cercare di indovinare di volta in volta quale numero verrà chiamato e quale avversario correrà, in modo da opporgli un compagno in grado di batterlo.

**Vince:** La squadra che realizza per prima venti punti.

## **I BRUCHI DI PRATO FIORITO**

*I bruchi di Prato Fiorito sono molto ghiotti dei petali colorati che il vento giocherellone fa spesso cadere dalle corolle dei fiori. Ogni tipo di petalo ha il suo gusto: i petali gialli sono dolci come il miele, quelli rossi pizzicano piacevolmente la lingua, quelli azzurri hanno un gusto che un bimbo goloso definirebbe "di patatine fritte" e così via. Per gustare meglio i vari sapori, i petali di diverso colore non vanno mescolati tra loro. Per questo, quando i bruchi scorrazzano di qua e di là per il prato al termine di una giornata di vento, raccolgono i petali gialli con una delle loro zampe, i petali rossi con un'altra, quelli azzurri con un'altra ancora e così via. Solo tenendoli separati il loro gusto rimarrà intatto e i bruchi questo lo sanno molto bene !*

**Giocatori:** Due o più squadre di cinque giocatori ciascuna e un conduttore.

**Occorrente:** Un foglio di cartoncino. Un paio di forbici. Cinque pennarelli di cinque colori diversi (rosso, giallo, verde, azzurro e viola).

**Preparazione:** - Si ricavano dal foglio di cartoncino un centinaio di petali lunghi tre-quattro centimetri e larghi la metà. Venti di questi petali vengono colorati di rosso, venti di giallo, venti di verde e così via. Tutti i petali vengono sparsi per il campo di gioco, come se il vento

giocherellone avesse deciso di posarli un po' di qua e un po' di là. I giocatori di ogni squadra si dispongono in fila indiana, si mettono a quattro zampe e ciascuno di loro afferra le caviglie del compagno che lo precede. Nasceranno così tanti bruchi di cinque giocatori ciascuno. Tutti i bruchi si schierano uno accanto all'altro ad un estremo del campo e il gioco può avere inizio.

### **Regole**

Al "Via !" i bruchi partono e gironzolano per il campo, cercando di raccogliere ad uno ad uno il maggior numero possibile di petali colorati. Ciascun giocatore può raccogliere solo i petali di un determinato colore. Il primo giocatore di ogni fila può raccogliere solo petali rossi, il secondo petali gialli, il terzo petali verdi, il quarto petali azzurri e il quinto petali viola. I cinque giocatori che compongono ogni bruco non devono mai staccarsi uno dall'altro. Se un bruco si divide in due, viene fatto fermare dal conduttore e una volta che la fila è stata ricomposta deve restare immobile per cinque secondi. Man mano che un giocatore raccoglie un petalo, lo porta con sé. Il gioco termina quando tutti i petali fatti cadere dal vento sono stati raccolti da qualche bruco.

**Vince:** Il bruco che ha raccolto correttamente il maggior numero di petali.

## **IL PAPAVERO**

("Un gioco al giorno – volume secondo" – Ed. ElleDICI)

*Il papavero è uno dei fiori selvatici più conosciuti, in parte perché è comune nei campi coltivati e sui bordi delle strade di tutta Italia, in parte perché è molto appariscente. Possono passare inosservati i piccoli fiori gialli dell'erisimo (vicino di casa del papavero) ma non certo i larghi petali rossi della "rosa dei campi". I motivi principali della grande diffusione di questo fiore sono tre: non viene mangiato dal bestiame perché contiene sostanze velenose; ha un frutto che, una volta maturo, funziona come una saliera, spargendo i semi di qua e di là quando viene scosso dal vento; la sua pianta vigorosa può produrre in una sola estate, uno dopo l'altro, oltre quattrocento fiori.*

**Giocatori:** Due o più squadre di almeno sei giocatori ciascuna.

**Occorrente:** Un mazzo di carte (senza i jolly) per ogni squadra.

**Preparazione:** Le squadre si schierano una accanto all'altra a un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. I mazzi di carte vengono mescolati tutti insieme e le carte sparpagliate in mezzo al campo, in parte a faccia in su (in modo che sia possibile vederne il valore) e in parte a faccia in giù.

### **Regole**

Il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, cerca in mezzo al campo quattro assi di quattro semi diversi, li porta all'estremo opposto a quello da cui è partito e li dispone sul terreno in modo da formare un fiore: il papavero ha i petali rossi (come le carte di quadri e di cuori) con una macchia nera (come le carte di fiori e di picche) alla base. Fatto questo torna indietro, raccoglie un due e lo porta al secondo giocatore della sua squadra, che parte per formare un secondo fiore (con i quattro due) accanto al primo. Tornando indietro il secondo giocatore porta un tre al terzo e così via, finché davanti a ogni squadra ci sono tredici fiori diversi.

**Vince:** La squadra che termina per primo il suo tredicesimo e ultimo fiore.

## **C'È CHI RIDE E CHI NO**

**Giocatori:** Quanti si vuole, divisi in due squadre e con un conduttore.

**Occorrente:** Nient'altro che molto autocontrollo.

**Preparazione:** Le due squadre formano due cerchi concentrici voltati uno verso l'altro, in modo che ciascun giocatore di una squadra ne abbia di fronte uno dell'altra.

### **Regole**

Al "Via !" ogni giocatore della prima squadra (quella che forma il cerchio interno) si siede e si alza in continuazione, alternando i due movimenti con un ritmo irregolare a sua scelta (diverso da

quelli dei compagni di squadra), tenendo conto che tra un movimento e l'altro ci debbono essere almeno tre secondi. Ogni giocatore della seconda squadra (quella che forma il cerchio esterno) deve invece ridere quando l'avversario che ha davanti è in piedi e stare zitto e immobile quando invece è seduto. Chi sbaglia, viene eliminato ed esce dal cerchio, mentre il suo dirimpettaio continua ad alzarsi e sedersi per confondere le idee agli avversari ancora in gioco. Cinque minuti di tempo, al termine dei quali si contano i giocatori della seconda squadra rimasti in gara. Fatto questo, le due squadre si scambiano di posto e di compiti e il gioco riprende.

**Vince:** La squadra che riesce a mantenere in cerchio più giocatori quando è il loro turno di ridere o di stare zitti e immobili.

## **ROSSOARANCIONGIALLO**

**Giocatori:** Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna e un conduttore.

**Occorrente:** Una trentina di cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Una scatola di pennarelli colorati. Tante matite quante sono le squadre.

**Preparazione:** Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore disegna e colora trenta diverse immagini sui cartoncini, che mescola e posa a terra, in un unico mazzo, a qualche passo di distanza dalle squadre. Ogni immagine deve contenere, in bella evidenza, un numero da uno a quattro. Dopo aver posato i cartoncini, il conduttore sparge i pennarelli per il campo, consegna una matita al primo giocatore di ogni squadra e il gioco può avere inizio.

### **Regole**

Il primo giocatore di ogni squadra parte, prende un cartoncino, ci traccia dietro, a matita, il simbolo distintivo della propria squadra, guarda quale numero c'è su quel cartoncino e osserva con attenzione l'immagine disegnata dal conduttore. Corre quindi a portare il cartoncino accanto al pennarello del colore che occupa il posto indicato dal numero nella graduatoria data dall'abbondanza dei colori nell'immagine. Se, per esempio, il numero del cartoncino è il tre e il rosso è il colore più abbondante in quell'immagine, seguito dal giallo, dal verde, dall'azzurro e dal blu, il cartoncino va posato accanto al pennarello verde. Quando il primo giocatore ha posato il suo cartoncino, torna dai compagni, consegna la matita al secondo giocatore, che parte a sua volta e così via. Quando anche l'ultima immagine del mazzo è stata portata accanto a un pennarello, il gioco termina e il conduttore assegna alle varie squadre un punto per ogni cartoncino che hanno posato accanto al pennarello giusto.

**Vince:** La squadra che conclude il gioco con il punteggio più alto.

## **OSPITALITÀ**

**Giocatori:** Cinque squadre di cinque giocatori ciascuna (o sei di sei, o sette di sette...). Un conduttore.

**Occorrente:** Niente.

**Preparazione:** Le cinque squadre si dispongono qua e là per il campo, ciascuna con i propri giocatori schierati in fila indiana.

### **Regole**

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra (un pellegrino in cerca di ospitalità) parte e corre a mettersi in fondo alla fila di un altro gruppo. Il giocatore che in quel momento è in testa a quella fila, deve lasciarla e correre a cercare ospitalità da un'altra parte, provocando così la partenza del compagno in testa alla fila di quel gruppo e così via. Man mano che il gioco va avanti, i giocatori devono fare il possibile per trovare ospitalità in un gruppo in cui non ci siano già dei loro compagni di squadra. Allo "Stop !", dato dal conduttore tre-quattro minuti dopo il "Via !", i giocatori che stanno correndo si immobilizzano e vengono poi mandati nel gruppo di quattro compagni più vicino al punto del campo in cui si sono fermati. Il conduttore assegna un punto a tutti i giocatori che formano un gruppo provenendo da cinque squadre diverse e il gioco

ricomincia da capo, cambiando le posizioni dei giocatori nelle file delle squadre di partenza e ripetendo il tutto altre quattro-cinque volte.

**Vince:** Il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

## **NEL MIO QUADRO C'È DEL ROSSO**

**Categorie:** Giochi di osservazione. Giochi a squadre. Giochi per spazi ampi.

**Giocatori:** Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore.

**Occorrente:** Otto fogli da disegno. Una scatola di pennarelli colorati. Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quante sono le squadre moltiplicate per dieci. Una scatola da scarpe per ogni squadra.

**Preparazione:** Sugli otto fogli si disegnano altrettante immagini, usando cinque colori (non uno di più, non uno di meno) per ognuna di loro e cercando di variare il più possibile i colori da una all'altra. Su ogni cartoncino viene invece scritto un numero dall'uno all'otto. Lo stesso numero può venir scritto, su cartoncini diversi, sia con lo stesso colore sia, indifferentemente, con colori diversi. I disegni vengono numerati e posati in fondo al campo, dove i giocatori li osservano con attenzione per qualche manciata di secondi. I cartoncini vengono mescolati e sparsi qua e là per il campo, girati a faccia in giù, in modo che non sia possibile vederne il valore. Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra viene posata una scatola da scarpe, chiusa, e il gioco può avere inizio.

### **Regole**

Il primo giocatore di ogni squadra parte, raccoglie un cartoncino e legge il numero che c'è sopra, osservandone nello stesso tempo il colore. Se quel colore è stato usato nel disegno con quel numero, il giocatore deve posare il cartoncino nella scatola della sua squadra, mentre in caso contrario deve posarlo nella scatola di una squadra avversaria, a sua scelta. Per decidere se il colore c'è o non c'è in quel disegno, il giocatore può andare a vedere (sistema sicuro, ma lento) oppure affidarsi alla propria memoria (sistema veloce, ma insicuro). In tutti i casi, quando il primo giocatore di una squadra ha posato in una scatola il cartoncino che ha raccolto, torna dai compagni, parte il secondo giocatore della squadra e così via. Chi raccoglie un cartoncino, non può più cambiarlo, ma deve portarlo, in un modo o nell'altro, a destinazione. Quando si apre una scatola per metterci dentro un cartoncino non si può più cambiare idea e consegnarlo ad un'altra squadra. Il gioco finisce quando anche l'ultimo cartoncino numerato è stato raccolto e chiuso in una scatola. Una volta terminato il gioco, ogni squadra riceve dal conduttore tanti punti quanto è la somma dei valori dei cartoncini giusti (scritti con un colore presente nel quadro di quel numero) posati nella sua scatola e tante penalità quanto è la somma dei cartoncini sbagliati (scritti con un colore assente dal quadro di quel numero). Il tutto, indipendentemente da chi ha messo i cartoncini nella scatola.

**Vince:** La squadra che totalizza il maggior punteggio finale (dato dai punti ottenuti meno le penalità ricevute).

## **IL CAMMINO LUMINOSO**

**Giocatori:** Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore.

**Occorrente:** Un mazzo di carte con le figure, ma senza i jolly (due mazzi se le squadre sono più di quattro).

**Preparazione:** Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore sparge le carte per il campo, con i valori bene in vista, e consegna un asso al primo giocatore di ogni squadra.

### **Regole**

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, va a cercare il due dello stesso seme dell'asso ricevuto dal conduttore, lo raccoglie ed alza le due carte sopra la testa. Nel momento in cui alza le carte (e non prima !) il secondo giocatore della sua squadra parte e lo raggiunge. I due si

prendono per mano, vanno insieme a cercare il tre (sempre dello stesso seme...), alzano le tre carte sopra la testa, vengono raggiunti dal terzo giocatore della loro squadra e così via. Quando anche l'ultimo giocatore della squadra ha raggiunto i compagni e trovato (insieme a loro) la sua carta, il meccanismo del gioco cambia. La squadra si ferma nel punto in cui ha trovato l'ultima carta. Il primo giocatore lascia i compagni, va a cercare la carta del valore immediatamente successivo a quello dell'ultima carta recuperata dalla sua squadra, torna tra i compagni, parte il secondo giocatore e così via.

**Vince:** La squadra che, seguendo prima un meccanismo di gioco e poi l'altro, recupera per prima l'ultima delle sue carte.

## **MUMMIE, SCHELETRI E FANTASMINI VARI**

**Giocatori:** Quattro squadre di cinque-sei giocatori ciascuna e un conduttore.

**Occorrente:** Niente.

**Preparazione:** I giocatori di tre delle quattro squadre (le mummie, gli scheletri e i fantasmi) si dispongono lungo tre dei quattro lati di un campo di gioco quadrato e sufficientemente ampio. I giocatori della quarta squadra (i temerari visitatori del castello) occupano invece uno degli angoli adiacenti al lato del campo rimasto vuoto.

### **Regole**

Al "Via !" dato dal conduttore mummie, scheletri e fantasmi attraversano più e più volte il campo, avanti e indietro, procedendo con un passo il più possibile costante e in linea retta, senza soste o deviazioni. I fantasmi si muovono a braccia larghe, ondeggiando, le mummie saltellano a piedi uniti e gli scheletri procedono come se fossero disarticolati. Tutti e tre possono fermarsi per evitare scontri tra loro, ma devono poi riprendere immediatamente il cammino. I visitatori del castello devono attraversare il campo in diagonale e raggiungere l'angolo opposto a quello da cui sono partiti, cercando di non urtare mummie, scheletri e fantasmi (che vanno avanti e indietro, ignorandoli). I visitatori che urtano un avversario (o che vengono urtati da lui) devono fermarsi per dieci secondi prima di poter proseguire il gioco. Mummie, scheletri e fantasmi non possono urtare volontariamente i visitatori (rallentando, accelerando o deviando dalla loro strada), ma devono procedere senza cambiare né velocità né direzione. I visitatori che raggiungono l'angolo opposto del campo tornano indietro, sempre seguendo le regole di prima. Se riescono a tornare al punto di partenza, ricevono un punto dal conduttore e ripartono. Cinque minuti di tempo, dopo di che i fantasmi si trasformano in mummie, le mummie diventano scheletri e gli scheletri si tramutano in visitatori, che diventano fantasmi. Il gioco riprende da capo e così via, finché tutti i giocatori non hanno ricoperto tutti e quattro i ruoli.

**Vince:** La squadra che guadagna più punti nel periodo in cui i suoi giocatori impersonano i temerari visitatori del castello.