

GIOCHI A STAFFETTA

LA STAFFETTONA

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

STAFFETTA A QUATTRO SCARPE

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

Occorrente - Un paio di stivali per ogni squadra.

Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il primo giocatore di ogni squadra riceve dal conduttore un paio di stivali e il gioco può avere inizio.

Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra attraversa il campo movendosi a quattro zampe, con le mani infilate negli stivali. Se, durante il percorso, uno stivale si sfilia completamente, il giocatore che l'ha perso per strada deve recuperarlo, spostarsi indietro di almeno due metri, infilare nuovamente sulla mano rimasta scoperta e ripartire. Una volta giunto in fondo al campo, il giocatore torna indietro nello stesso modo e consegna gli stivali al compagno che lo segue nella fila della sua squadra. Chi riceve gli stivali li infila sulle mani, attraversa a sua volta il campo e così via.

Vince - La squadra il cui ultimo giocatore torna per primo, a quattro zampe, tra i compagni.

STAFFETTA DESTRA – SINISTRA

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

STAFFETTA DEI DISEGNATORI

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

Occorrente: Carta e matita.

Preparazione: Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo di gioco, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Un giocatore per squadra (il disegnatore) si sposta all'estremo opposto del campo e riceve carta e matita. Il conduttore consegna a ciascun disegnatore anche un elenco di dieci oggetti (uguali per tutti, ma disposti in ordine diverso nei vari elenchi).

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, attraversa il campo e raggiunge il proprio compagno di squadra che sta disegnando il primo dei dieci oggetti dell'elenco. Quando il giocatore ha capito di cosa si tratta, lo comunica al conduttore. Se ha sbagliato, torna ad osservare il disegno che il compagno sta proseguendo, mentre se ha indovinato torna indietro, parte il secondo giocatore della squadra e così via, finché anche il decimo e ultimo oggetto non è stato disegnato ed individuato. I disegnatori devono rappresentare gli oggetti nell'ordine in cui si trovano nel loro elenco e non aspettano di essere raggiunti da un compagno per cominciare a disegnare, ma possono farlo non appena è stato individuato il loro disegno precedente.

Vince: La squadra che individua per prima i dieci oggetti man mano rappresentati dal suo disegnatore.

STAFFETTA PUZZLE

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

STAFFETTA DEI CINESINI

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

Occorrente: Per ogni squadra: due matite, una scodella e una manciata di riso.

Preparazione - Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore consegna al primo giocatore di ogni squadra due matite e posa davanti ai suoi piedi una scodella vuota. Fatto questo, raggiunge il fondo del campo e sparge a terra una manciata di riso in corrispondenza di ogni squadra.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, attraversa il campo, raccoglie un chicco di riso e lo porta nella scodella della propria squadra. Il riso va raccolto e trasportato usando solo e unicamente le due matite. Se cade a terra, lo si deve raccogliere, mentre se si rompe durante il trasporto (succede di rado, ma succede...) bisogna tornare in fondo al campo e prenderne un altro. Quando il primo giocatore ha posato il suo chicco nella scodella, consegna le matite al secondo, che parte a sua volta e così via.

Vince: La squadra il cui ultimo giocatore posa per primo il proprio chicco di riso nella scodella.

GLI INGREDIENTI

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

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

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

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

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

Regole

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

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

DA CHICHIBIO

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

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

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

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

Preparazione: Il conduttore sceglie per ogni squadra il nome di un cibo. Questo nome deve essere composto da tante lettere quanti sono i giocatori della squadra e può anche essere immaginario (inventato, cioè, lì per lì, dal conduttore). Su ogni cartoncino scrive da una parte una di queste lettere e dall'altra il posto che la lettera occupa nel nome del cibo. Dispone poi i cartoncini che compongono ciascun nome a terra, a un estremo del campo di gioco, con le lettere verso il terreno e i numeri verso l'alto. Le squadre si schierano all'estremo opposto del campo, ciascuna con i propri giocatori in fila indiana in corrispondenza del nome assegnato loro dal conduttore. Ogni gruppo nomina il proprio caposquadra e il gioco può incominciare.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge il cartoncino con il numero uno posto di fronte al suo gruppo, lo legge e, stando dov'è, rappresenta ai compagni la lettera che c'è sopra, formandola sul terreno saltando su un piede solo. Posa il cartoncino (sempre con il numero verso l'alto), si siede a terra e resta in assoluto silenzio. Parte quindi il secondo giocatore e così via. Il compito di interpretare le lettere è del caposquadra, aiutato di volta in volta dai compagni che sono ancora con lui. Quando anche l'ultimo compagno si è seduto a terra dopo aver rappresentato la sua lettera, il caposquadra parte, legge l'ultimo cartoncino e comunica al conduttore il nome del cibo.

Vince: La squadra che comunica per prima, con esattezza, il suo nome al conduttore. Se nessuna squadra ci riesce, vince quella che sbaglia meno lettere (a parità di lettere sbagliate conta di nuovo il tempo impiegato).

LO STUZZICADENTI

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

Il lusso più sfrenato domina nel ristorante "Re Mida", specializzato in "pezzi minuscoli di cibi insipidi a prezzi altissimi e indiscutibili" (come recita diligentemente il volantino pubblicitario del locale). Ma tra bicchieri di cristallo e forchette d'argento, piatti di porcellana e splendide orchidee, qualcosa manca sempre per accontentare anche i clienti più esigenti. È un umile pezzettino di legno, smilzo e appuntito: lo stuzzicadenti !

Giocatori: Quanti si vuole, divisi in squadre di sei. Un conduttore.

Occorrente - Tante scatole di stuzzicadenti quante sono le squadre. Due pennarelli (uno rosso e uno nero) a punta fine.

Preparazione: Gli stuzzicadenti di ogni scatola vengono numerati dall'uno in poi, tracciandoci sopra un segno nero per ogni unità e un segno rosso per ogni decina. Vengono poi sparsi a terra a un estremo del campo, tenendo separati gli stuzzicadenti presi dalle varie scatole e mescolando invece tra loro quelli della stessa scatola. Le squadre si schierano una accanto all'altra all'estremo opposto del campo, ciascuna in corrispondenza di un mucchietto di stuzzicadenti e con i propri giocatori in fila indiana.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra (il primo cameriere) parte di corsa, raggiunge i suoi stuzzicadenti, cerca quello con il numero uno (cioè con un solo segno nero), torna indietro e lo posa davanti ai compagni. Parte poi il secondo giocatore, che deve ritrovare lo stuzzicadenti numero sette e così via. Per sapere il numero dello stuzzicadenti da cercare, ogni giocatore aumenta di sei il numero di quello raccolto dal compagno che lo precede. Il quinto giocatore, per esempio, raccoglierà lo stuzzicadenti numero venticinque (due sbarrette rosse e cinque nere), il sesto giocatore quello numero trentuno e il primo giocatore, nel secondo giro, quello numero trentasette. In un ristorante di lusso come il "re Mida" ogni cliente deve ricevere lo stuzzicadenti giusto, e non uno qualsiasi !

Vince: La squadra che riporta per prima (senza imbrogli) lo stuzzicadenti numero novantasette (nove sbarrette rosse e sette nere).

GLI INVOLTINI

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

Da una ricetta di Ingrid lenti, una cuoca svedese celebre per la squisitezza dei suoi antipasti, ma non di certo per la precisione delle sue ricette: "Per fare gli involtini arrotolate, srotolate, arrotolate, srotolate tante volte, ogni volta con qualcosa di diverso dentro. Diventeranno morbidi e gustosissimi. Ma fate in fretta, se no il gusto scappa."

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

Occorrente - Una corda lunga una ventina di metri per ogni squadra.

Preparazione: Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra, dalla parte opposta del campo, il conduttore stende a terra una corda, tenendone un'estremità in mano.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge la corda della sua squadra e, girando su se stesso, se la arrotola intorno al corpo. Quando arriva dal conduttore, cambia il senso di rotazione e riprende a girare, srotolando così a poco a poco la corda. Una volta libero ridistende la corda a terra, torna indietro di corsa, parte il secondo giocatore e così via.

Vince: La squadra il cui ultimo giocatore raggiunge per primo il conduttore. Come dice Ingrid lenti: "L'involtino più veloce ha più gusto, perciò piace."