

# GIOCHI DA PIOGGIA

## CUORI

Quattro giocatori, tredici carte ciascuno. A turno, ogni giocatore posa una carta davanti a sé. La più bassa delle quattro carte, indipendentemente dal suo seme, prende le altre tre. Se più carte hanno lo stesso valore, prende la prima che è stata posata sul tavolo. Le carte prese vanno tenute in un mazzetto, coperto, davanti a sé. Scopo del gioco è cercare di prendere le carte di cuori. Al termine della partita, infatti, ogni carta di cuori porterà al suo possessore un certo numero di punti: tredici l'asso, dodici il due, undici il tre e così via, fino ad un solo punto per il re. Vince chi conquista il maggior numero di punti.

Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza...

\*\*\* Riempirsi la bocca di grissini friabilissimi e ripetere per tre volte lo scioglilingua: "Spesso spaventosi spioni sparpagliano spiacevoli spine, spostano spilli sporchi, spalmano, spendono, spingono e spengono."

\*\*\* Attraversare la stanza mettendo un piede davanti all'altro (tacco contro punta) con le scarpe legate tra di loro.

\*\*\* Contare a ritroso da cinquanta a zero, sostituendo ogni multiplo del tre con un singhiozzo e ogni multiplo del cinque con una pernacchia (i numeri multipli sia di tre che di cinque si meritano entrambi i versi).

## DOMINO

Quattro giocatori, tredici carte ciascuno. Si inizia la partita da chi possiede il sette di cuori, che viene posato in mezzo al tavolo. Il secondo giocatore può attaccarsi a questa carta (posandoci accanto il sei o l'otto di cuori), oppure calare un altro sette e così via. Man mano che si va avanti è possibile attaccarsi a uno degli estremi di una qualsiasi delle catene già iniziate o iniziare una catena nuova posando sul tavolo un sette. Chi non ha la possibilità, quando viene il suo turno, di fare niente di tutto questo, lascia proseguire il gioco senza posare sul tavolo alcuna carta. Vince chi termina per primo le carte che ha in mano.

Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza...

\*\*\* Cantare nome, cognome e indirizzo di almeno cinque amici sulle note di "Quel mazzolin di fiori".

\*\*\* Leggere dieci righe dell'elenco telefonico (numeri compresi) con lo stesso tono con cui Amleto recita il suo celebre "Essere o non essere".

\*\*\* Pronunciare i nomi dei sette nani con una voce da cartoni animati e quelli dei sette re di Roma con una voce da film comico (e poi, magari, anche i sette colori dell'arcobaleno con una voce da film fantasy e i sette vizi capitali con una voce da film dell'orrore).

## LA TREDICESIMA AZIONE

*Ogni azione che si compie influenza le mosse successive di quell'emozionante partita che è la vita. Attenzione quindi a giocare bene le proprie carte.*

**Giocatori:** Quattro per volta.

**Occorrente:** Due mazzi di carte a cui sono stati tolti i jolly.

**Preparazione:** Il primo mazzo di carte viene distribuito ai quattro giocatori, consegnando a ciascuno di loro le tredici carte di un determinato seme. Il secondo mazzo di carte viene invece mescolato e posato sul tavolo, a faccia in giù.

## Regole

Si gira sul tavolo la prima carta del mazzo: se è rossa (di quadri o di cuori) farà vincere chi gioca la carta più alta, se è nera (di fiori o di picche) chi gioca quella più bassa. Ciascun giocatore posa una delle sue carte sul tavolo, tenendola coperta e girandola poi contemporaneamente ai compagni. Chi vince prende le quattro carte giocate e le tiene in un mucchietto, coperte, davanti a sé. Se vincono due giocatori, ciascuno dei due si prende due delle quattro carte. Se vincono in tre, ciascuno dei tre si riprende la sua carta (che posa, coperta, davanti a sé) e la carta rimasta andrà ad arricchire il bottino del giro successivo. Si gira sul tavolo un'altra carta del mazzo e così via. Sta a ciascun giocatore decidere di volta in volta la carta da giocare tra quelle che gli rimangono in mano.

**Vince:** Chi ha conquistato più carte al termine dei tredici giri.

**Varianti:** Si può complicare il gioco stabilendo un ruolo diverso alle carte del mazzo sul tavolo. Le carte di cuori fanno vincere chi gioca la carta più alta, quelle di picche chi gioca la carta più bassa, quelle di quadri chi gioca la carta più vicina al sette e quelle di fiori, infine, chi gioca la carta più lontana dal sette. Si può anche introdurre la variabile "caso", girando sul tavolo la carta del mazzo solo dopo che i giocatori hanno giocato le loro carte.

Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza...

\*\*\* Comporre una poesia di otto righe, in rime, paragonando le proprie scarsissime capacità con le splendide doti dei tre compagni.

\*\*\* Stringere la mano a tutti i compagni, dopo aver fatto dieci giri intorno al dito indice della propria mano destra, appoggiato saldamente al terreno.

## **STEGOSAURO E RANFORINCO**

**("Un gioco al giorno - Volume primo" - Ed. Elle Di Ci)**

*Per viaggiare tra i nomi degli animali preistorici bisogna sapersi destreggiare tra sillabe e lettere. Neanche il taxista Guido Lauto (che, per la sua velocità, riceve sempre laute mance dai suoi clienti) fa così tanta fatica a destreggiarsi tra le strette strade della Grande Città Affollata.*

**Giocatori:** Due o più (ma non meno: non è un gioco da fare da soli).

**Occorrente:** Una matita e un pezzo di carta.

**Preparazione:** Si decide a chi tocca incominciare usando la celebre "conta della preistoria" (Brontosauo e diplodoco, stegosauo e ranforinco: tu finisci e perciò perdi, io comincio e forse vinco).

## **Regole**

Il primo giocatore pronuncia una lettera. Il secondo ve ne aggiunge un'altra, il terzo un'altra ancora e così via. Ciascuno, aggiungendo la propria lettera, deve dar vita ad un pezzo di parola che abbia un senso compiuto, senza però terminarla. Venti secondi di tempo.

Una penalità a chi termina la parola, a chi aggiunge una lettera che non può dar vita a niente che abbia un senso compiuto e a chi non riesce a continuare nel tempo a sua disposizione una parola già iniziata dai compagni.

Nei primi due casi si riprende il gioco dal giocatore successivo a quello penalizzato: questi inizia un'altra parola e così via. Nel terzo caso, invece, la parola viene continuata dal giocatore che ha aggiunto l'ultima lettera e poi nuovamente da quello penalizzato (che risulta ora avvantaggiato, nel trovare la parola da continuare, dalla lettera aggiunta dal compagno). Se il giocatore costretto ad aggiungere una seconda lettera conclude in questo modo la sua parola, non riceve alcuna penalità.

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge le dieci penalità, tante quante sono le lettere che compongono i nomi dei vari animali preistorici. Oltre allo stegosauo e al ranforinco, anche il brontosauo e il diplodoco, in origine, avevano nomi di dieci lettere: si chiamavano, infatti, bontosauo e diplodorco. Poi il primo ha rubato una "r" al secondo e allora...

**Vince:** Chi ha meno penalità quando il gioco finisce.

## TRA IL CANE E IL CAVALLO

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore.

**Occorrente:** Un dizionario per il conduttore. Carta e matita per tutti i giocatori.

**Preparazione:** Nessuna.

### **Regole**

Il conduttore pronuncia due parole. I giocatori hanno tre minuti di tempo per scrivere sui loro fogli il maggior numero possibile di parole presenti sul dizionario nello spazio compreso tra le due scelte dal conduttore. Tre punti a chi ne scrive il maggior numero, due al secondo classificato e uno al terzo. Vengono accettate solo le parole di cui si trova la definizione sul dizionario e non eventuali diminutivi, vezzeggiativi o altre variazioni del genere. Si ripete il gioco più volte, sommando ogni volta i punti conquistati. È anche possibile decidere di scrivere solo verbi all'infinito, aggettivi qualificativi, sostantivi maschili e così via. In questo caso, è bene che le due parole scelte dal conduttore siano, sul dizionario, più distanti di prima una dall'altra.

**Vince:** Il giocatore che raggiunge per primo i quindici punti.

## TURCHIA

**("Un gioco al giorno - Volume primo" - Ed. Elle Di Ci)**

*Istanbul, punto di passaggio tra l'Oriente e l'Occidente, è una città che si dedica da sempre al commercio delle merci più svariate. Qualunque merce voi vogliate comprare, in qualsiasi quantità, sarete accontentati. Lungo le strade, sulle piazze o, meglio ancora, nei bazar della città vecchia potrete trovare giovani e vecchi mercanti in grado di esaudire ogni vostro desiderio. Ma fate attenzione: molto spesso questi mercanti vendono la roba a mucchi, non a peso o a quantità. È bene quindi esercitarsi a calcolare a occhio se conviene o no comprare un certo mucchietto di merce.*

**Giocatori:** Quanti si vuole, alle prese con due conduttori-mercanti.

**Occorrente:** Dieci merci di dieci differenti tipi per i due mercanti. Carta e matita per tutti i clienti.

**Preparazione:** I due mercanti si dividono le merci facendo in modo di averne, per ogni tipo, quantità leggermente diverse l'uno dall'altro.

### **Regole**

I giocatori-clienti hanno cinque minuti di tempo per osservare con attenzione le merci dei due mercanti, cercando di valutarne le quantità e di tenerle a mente. Allo scadere del tempo a loro disposizione si allontanano dai conduttori, prendono carta e matita (solo in questo momento e non prima !) e scrivono ciò che riescono a ricordare. L'obiettivo è quello di preparare due elenchi (ciascuno relativo a un mercante) con i nomi delle merci in vendita e le relative quantità.

**Vince:** Chi prepara gli elenchi più precisi (più vicini alla realtà).

## LA MOSTRA FELINA

**("E allora... giochiamo I" - Ed. Elle Di Ci)**

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

**Giocatori:** Uno solo, con una buona memoria.

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

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

### **Regole**

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

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

## **LE CASSEFORTI**

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore.

**Occorrente:** Carta e matita.

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

### **Regole**

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

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

## MANOVERDE E PIEDEBLU

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore.

**Occorrente:** Una dozzina di fogli di cartoncino quadrati, di venti centimetri di lato e di sei colori diversi (due cartoncini per colore). Altrettanti cartoncini bianchi, delle dimensioni di una carta da gioco. Sei pennarelli dei colori dei cartoncini quadrati.

**Preparazione:** I cartoncini bianchi vengono colorati, solo da una parte, coi sei pennarelli, facendo in modo che ci siano due cartoncini di ogni colore. I cartoncini quadrati vengono posati a terra, mescolati e disposti in modo da formare un rettangolo. Il conduttore mescola gli altri cartoncini (che tiene in mano...) e il gioco può avere inizio.

### **Regole**

Il primo giocatore si avvicina ai cartoncini posati a terra. Il conduttore tira a sorte, uno dopo l'altro, quattro colori e il giocatore appoggia prima il piede destro su un cartoncino del colore primo estratto, poi il piede sinistro sul colore secondo estratto, poi la mano destra sul terzo e infine quella sinistra sul quarto. Prima di estrarre un colore, il conduttore deve aspettare che il giocatore abbia messo la relativa estremità (mano o piede che sia...) sul colore estratto in precedenza. Se lo stesso colore viene estratto per due volte, l'estremità può essere appoggiata sia sul cartoncino già occupato prima, sia sull'altro (ancora vuoto) dello stesso colore. Una volta avvenuta l'ultima estrazione, il giocatore deve mantenere per quindici secondi la posizione assunta, cercando di imprimerla bene in mente, dopo di che lascia il posto ad un compagno e così via. Quando anche l'ultimo giocatore ha svolto il suo compito, i quadrati colorati vengono raccolti dal conduttore, che li mescola e li sparge nuovamente a terra, nella medesima posizione di prima ma in ordine diverso. A turno, i giocatori devono appoggiare mani e piedi sui quadrati, cercando di mettersi nella stessa posizione che avevano assunto in precedenza (senza farsi confondere dai colori, che hanno cambiato posto).

**Vincono:** Il giocatore che, nella prima parte del gioco, assume la posizione più buffa e quello che, nella seconda parte del gioco, riprende con maggiore precisione la posizione che aveva assunto precedentemente.

## IL CERCAMOSTRI

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore.

**Occorrente:** Due fogli di cartoncino quadrati di quaranta-cinquanta centimetri di lato. Una matita, una riga, un paio di forbici e una scatola di pennarelli colorati.

**Preparazione:** Usando riga e matita, si dividono i due fogli di cartoncino in cento caselle quadrate di quattro-cinque centimetri di lato. Sul primo foglio vengono disegnati qua e là, uno per casella, quindici mostri e altrettanti fantasmi, evitando le caselle lungo i bordi. All'interno del secondo foglio si ricavano invece dieci finestrelle di una casella ciascuna, facendo in modo che un lato di queste caselle rimanga attaccato al foglio e permetta così ai giocatori di aprire e chiudere a piacere le dieci finestrelle. Anche in questo caso bisogna evitare le caselle lungo i bordi. I giocatori osservano con attenzione la posizione di mostri e fantasmi sul primo cartellone, dopo di che il conduttore ci posa sopra il secondo e il gioco può avere inizio.

### **Regole**

Il primo giocatore apre cinque finestrelle, cercando di sceglierle in modo che compaia qualche mostro o, in mancanza di meglio, qualche fantasma. Tre punti per ogni mostro individuato e uno per ogni fantasma. Il conduttore ruota di novanta gradi in senso orario il foglio superiore, cambiando così la posizione delle dieci finestrelle, chiama un altro giocatore e così via, ruotando il foglio dopo ogni assegnazione di punti. Quando anche il quarto giocatore ha aperto le sue finestrelle, il conduttore sposta verso destra di una casella il foglio superiore, dopo che anche l'ottavo ha fatto i suoi cinque tentativi, il foglio viene spostato di una casella verso il basso e così via. In questo modo il conduttore può ottenere venti diverse posizioni delle finestrelle rispetto al foglio inferiore.

**Vince:** Il giocatore che, individuando il maggior numero di mostri e fantasmi, conquista più punti.

