

# GIOCHI DA SPIAGGIA

## CANOTTAGGIO

Si gioca a coppie. I due giocatori di ogni coppia si siedono a terra, sulla linea di partenza, uno di fronte all'altro. Piegano le gambe, appoggiano le proprie piante dei piedi contro quelle del compagno e afferrano saldamente l'uno i polsi dell'altro. Al "Via !" del conduttore i giocatori voltati verso il traguardo spingono in avanti i compagni, allungando le gambe, e vengono poi trascinati da loro, a forza di braccia, fino a ritrovarsi nella posizione iniziale (ma qualche decina di centimetri più avanti). Proseguono la regata in questo modo, fino a raggiungere il traguardo.

## LE CORRENTI MARINE

Gioco acquatico. Due giocatori infilano le gambe in un unico salvagente, in modo da riuscire a tenerlo saldamente, e iniziano a nuotare in direzioni opposte. Vince quello dei due che riesce a trascinare l'altro per almeno tre metri.

## I DELFINI

Gioco acquatico. Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Il gioco va realizzato dove tutti i giocatori riescono a stare agevolmente in piedi nell'acqua, tenendo almeno la testa fuori senza difficoltà. I componenti di ogni squadra si dispongono in fila indiana, ad un metro di distanza uno dall'altro. Al "Via !" l'ultimo giocatore di ogni squadra si tuffa, passa sotto le gambe di tutti i compagni e si ferma in testa alla fila (sempre ad un metro dal compagno più vicino). Quando è pronto, con i piedi ben saldi a terra, si tuffa il giocatore che si trova ora in fondo alla fila e così via. Se un giocatore non riesce a passare in un colpo solo sotto le gambe di tutti i compagni, non riprende il tentativo da capo, ma si tuffa nel punto in cui è stato costretto a riemergere. Vince la squadra che ricompone per prima la fila originaria, dopo che anche l'ultimo dei suoi giocatori (quello che all'inizio era il capofila) è passato sotto le gambe di tutti i compagni.

## STAFFETTA DEL PIGIAMA BAGNATO

I giocatori, divisi in squadre di cinque-sei, si schierano sulla linea di partenza, tracciata sulla spiaggia ad una decina di metri dal mare. Il primo giocatore di ogni squadra indossa un pigiama completo (pantaloni e camicia con le maniche lunghe) e il gioco può avere inizio. Al "Via!" del conduttore il primo giocatore di ogni squadra (quello col pigiama...) corre in acqua, nuota fino ad un salvagente che galleggia ad una ventina di metri dalla spiaggia, ci gira intorno e torna a riva, il tutto facendo ben attenzione a non perdere il pigiama per strada. Quando tocca terra, corre dai compagni, toglie il pigiama e lo consegna al giocatore che lo segue nella fila della squadra. Questi indossa il pigiama correttamente (non al contrario !), corre verso l'acqua e così via. Vince la squadra che termina il gioco per prima.

## LA SABBIA BRUCIA !

Una coppetta da gelato (vuota, naturalmente...) viene infissa saldamente nella sabbia, a tre passi dalla striscia di spiaggia bagnata dalle onde. A turno, i giocatori devono riempirla il più velocemente possibile, trasportando l'acqua dal mare unicamente con le mani. Tre punti per il giocatore più veloce, due punti per il secondo arrivato e un punto per il terzo. Il gioco viene ripetuto più volte, trasportando ogni volta l'acqua con un mezzo diverso: una spugna,

uno scolapasta, un costume da bagno, un paio di sandali da mare... Vince il giocatore che termina il gioco con il punteggio più alto.

## **IL LANCIACONCHIGLIE**

Si tracciano sulla sabbia due righe parallele, a tre-quattro metri una dall'altra. Ciascun giocatore ha a disposizione cinque conchiglie, che deve lanciare dalla prima riga verso la seconda. Bisogna cercare di far sì che si fermino il più vicino possibile alla seconda riga, senza superarla. Quando tutti i giocatori hanno lanciato le loro cinque conchiglie, chi ha lanciato quella che si è avvicinata di più alla riga di arrivo si impossessa di tutte le conchiglie finite oltre la riga. A questo punto, ciascun giocatore riprende le sue conchiglie rimaste sulla spiaggia e ne consegna una al vincitore. Si riprende quindi il gioco con un'altra serie di lanci e così via. Chi resta senza conchiglie, viene eliminato. Durante ogni serie di lanci è obbligatorio lanciare tutte le proprie conchiglie. A volte, chi ritiene che una sua conchiglia sia già abbastanza vicina alla riga di arrivo, lancia quelle che ha ancora in mano a qualche decina di centimetri da sé, per non correre il rischio che superino la seconda riga. In questo caso, si può tracciare una terza riga, un metro prima di quella di arrivo: tutte le conchiglie che non si fermano tra le due righe vengono considerate fuori campo (e passano quindi nelle mani di chi vince quella serie di lanci). La vittoria finale andrà al giocatore che, per primo, riesce a impadronirsi di tante conchiglie quanti sono i suoi avversari moltiplicati per tre.

## **TENEDHÒ SENEHÒ**

("Giochi fantasy" - Ed. Elle Di Ci)

*Dopo il lungo inverno, nella valle del Rio Baio, fra i torrenti ingrossati dalle nevi che si sciolgono e i prati colorati dai primi fiori che spuntano, come ogni anno arriva un variopinto carro trainato da due grossi bisonti. È il carro di Tenedhò Senehò, una vecchia indiana abilissima a lavorare le pelli che gli allevatori del Cloppetetes Ranch le regalano ogni autunno. Le usa per fare splendide vesti per le donne del ranch, robuste giubbe per i loro uomini, piccole selle per i bimbi che imparano a cavalcare e morbide redini per i loro cavalli. Poi, passa la primavera e l'estate girando per la sterminata valle e scambia i prodotti del suo lavoro con il cibo che le consentirà di vivere un altro autunno e un altro inverno tagliando, cucendo e... sognando.*

*Eh già, perché Senehò sogna le cose che prendono vita dalle sue mani e nei sogni queste cose si trasformano, dandole idee sempre nuove. È per questo che ciò che porta sul suo carro variopinto è sempre ricercatissimo dagli abitanti di Cloppetetes. Però, purtroppo, non sempre le sue mani stanche riescono a fare nel modo migliore il loro lavoro e allora può capitare di trovare un vestito tagliato storto, una giubba scucita o una sella adatta a cavalcare al massimo un grosso cane e non un piccolo cavallo. Perciò è importante arrivare dalla vecchia Tenedhò prima degli altri, in modo da poter scegliere la merce migliore.*

*Un mattino, il primo raggio di sole, passando fra le cime dei Monti Gemelli, colpisce la punta della freccia che attraversa il comignolo della capanna di Auana-Manao. È arrivata la primavera e tutti gli abitanti di Cloppetetes lasciano di soppiatto il ranch e partono alla ricerca dell'indiana. Sono tutti quanti un po' imbroglioni e un po' creduloni: non imbroglierebbero mai la vecchia Tenedhò, ma tra loro il discorso è diverso. Ogni volta che raggiungono un compagno gli fanno credere di essere in giro per raccogliere i voltaluna (erbetto tenere che spuntano dai prati in primavera e si mangiano in insalata) e gli raccontano di aver visto le impronte del carro e dei bisonti qualche miglio più indietro. Il compagno, invariabilmente, ci crede e torna sui suoi passi. Il bello è che tutti (ma proprio tutti!) credono a ciò che gli viene raccontato e perciò per arrivare primi dall'indiana bisogna non solo essere veloci, ma anche incontrare pochi compagni a cui dar retta.*

**Gioco:** Da spiaggia, per dieci-quindici giocatori.

**Occorrente:** La sabbia della spiaggia, l'acqua del mare e tante palline da ping pong quanti sono i giocatori. Qualche pennarello colorato per numerare le palline.

**Preparazione:** Si costruisce nella sabbia un circuito lungo e vario, ricco di ostacoli, curve e strade secondarie. Si tira a sorte l'ordine di partenza e si consegna a ciascun giocatore una pallina da ping pong con sopra il numero corrispondente al suo turno di lancio.

### **Regole**

Ad uno ad uno i giocatori posano la loro pallina (il loro cavallo) sulla riga di partenza (il Cloppetes Ranch) e la spingono avanti dandole una "stecca" (un colpo con il dito medio che prende forza sul polpastrello del pollice e viene poi lasciato andare di scatto, a mo' di catapulta). Quando una pallina ne tocca un'altra, già presente sul circuito, la costringe a tornare indietro fino al punto da cui è partita la pallina che l'ha urtata. Le palline toccate di rimbalzo da loro compagne non lanciate in quel momento restano invece ferme lì dove sono state spinte. È possibile, durante il tragitto, deviare su strade secondarie, vuoi per sfuggire a un inseguitore, vuoi per acchiappare un fuggitivo. Per evitare inutili assembramenti nel primissimo tratto di gara (e noiosi avanti e indietro delle palline nei pressi della partenza) è bene far iniziare dal punto di partenza tre o quattro strade diverse, che si ricongiungono dopo un tratto di percorso. Naturalmente ciascun giocatore, quando viene il suo turno di lancio, può scegliere la strada che vuole.

**Vince:** Chi termina per primo l'intero percorso, tornando alla partenza (mentre tutti cercano Tenedhò Senehò, lei è arrivata, non vista, al Cloppetes Ranch...).

## **GLI SPAZZINI DEL MARE**

Tante palline da ping pong quanti sono i giocatori moltiplicati per due vengono numerate usando un pennarello indelebile e messe a galleggiare ad una quindicina di metri da riva. Ciascun giocatore riceve un cucchiaino e il gioco può iniziare.

Al "Via!" del conduttore i giocatori si precipitano in acqua, raggiungono le palline e cercano di raccoglierne una col loro cucchiaino. Possono aiutarsi spingendola con la testa, creando onde che la trascinano sul cucchiaino e così via, ma non devono assolutamente toccarla né con le mani né con le braccia. Se la pallina viene toccata, anche involontariamente, con una mano o con un braccio, bisogna rimetterla in acqua e andare a raccoglierne un'altra. Il giocatore che riesce a impadronirsi correttamente di una pallina da ping pong, deve portarla a riva (sempre col cucchiaino e sempre senza toccarla con mani e braccia) e consegnarla al conduttore, per poi precipitarsi nuovamente in acqua a caccia di un'altra pallina e così via. Quando non ci sono più palline in acqua, ciascun giocatore riceve dal conduttore tanti punti quanto è la somma dei numeri presenti sulle palline che ha riportato a riva. Vince chi realizza il punteggio più alto.

## **SCIROCCO, LIBECCIO E TRAMONTANA**

Gioco acquatico. Si gioca dove l'acqua arriva al massimo all'altezza delle ginocchia. Ciascun giocatore si costruisce una barchetta, scegliendone con cura forma e dimensioni. La carta usata per la costruzione delle barchette deve essere la stessa per tutti i giocatori. Le barche vengono messe in acqua lungo la stessa linea immaginaria, ad almeno due metri una dall'altra. Al "Via!" ciascun giocatore spinge avanti la sua barchetta unicamente con la forza dei propri polmoni: soffiando, soffiando e ancora soffiando. Se tocca, con qualsiasi parte del corpo, la barchetta viene eliminata. Esce dal gioco anche se tocca la barchetta di un avversario (e quindi può essere utile cercare di eliminare gli avversari spingendo contro di loro la propria barchetta). Si può indirizzare il proprio soffio anche contro le barchette degli avversari, ma non si può cercare di allontanarle agitando volontariamente l'acqua. Vince il giocatore la cui barchetta percorre per prima dieci metri senza affondare.

## **I MOTOSCAFI**

Gioco acquatico. È una gara di velocità, nuotando in un modo molto particolare. I giocatori sono divisi in coppie e si muovono insieme. Il primo nuota solo con le braccia, mentre il secondo si attacca saldamente alle sue gambe (afferrando con le mani le ginocchia del compagno... non i piedi, è troppo facile !) e nuota solo con i piedi. Se un giocatore perde contatto dal compagno, la coppia viene inesorabilmente eliminata. Prima di iniziare si decide tutti insieme, di volta in volta, lo stile da usare (rana, dorso o stile libero).