

GIOCHI DA VIAGGIO

IL MARTIN PESCATORE, LA FORMICA E LA MARMOTTA

...hanno una caratteristica in comune: tutti e tre scavano la loro casa nel terreno.

Un giocatore (quello con il nome più lungo) sceglie in gran segreto una caratteristica comune a più animali. I compagni, a turno, gli propongono un animale che lui accetta se possiede la caratteristica che ha scelto o rifiuta in caso contrario. Basandosi sulle risposte ricevute, i giocatori cercano di scoprire qual è questa caratteristica. Chi indovina prende il posto del compagno e sceglie una nuova caratteristica. Una sola possibilità a testa di indovinare: chi sbaglia, esce dal gioco e rientra solo dopo che qualcuno ha trovato la risposta giusta. Naturalmente, se non basta un nome a testa per scoprire la caratteristica in questione, ogni giocatore propone un secondo animale, poi un terzo e così via.

Le caratteristiche scelte possono essere tantissime: il cavallo, la tigre e il ghiro hanno quattro zampe (facile...), l'airone, la lontra e la foca si cibano di pesci (più difficile...) e l'elefante, il canarino e la farfalla (ancora più difficile...) hanno il nome composto dallo stesso numero di lettere.

LA RONDINE E LA CICOGNA

...nelle loro migrazioni verso sud sorvolano mari e montagne, città e villaggi, boschi e prati. Quando ritornano a costruire il nido tra le case degli uomini del nord, vorrebbero raccontar loro tutto ciò che hanno visto durante il lungo viaggio, ma non ne conoscono il linguaggio.

A turno, i giocatori raccontano ai compagni ciò che la rondine o la cicogna hanno visto dall'alto, senza usare parole, ma solo attraverso gesti, versi, rumori ed espressioni della faccia. Per rendere il gioco più vario e divertente, tener presente che la rondine attraversa lunghi tratti di mare, mentre la cicogna fa ampi giri pur di restare il più possibile lontana dall'acqua salata, o che la rondine è piccola, veloce e vivace, mentre la cicogna è grossa, placida e si lascia spesso trasportare dal vento e così via.

IL CAMALEONTE

...riesce, cambiando aspetto, a mimetizzarsi con l'ambiente che ha intorno, per sfuggire ai suoi nemici o per catturare le sue prede.

Un giocatore, scelto tra quelli che hanno più fantasia, inizia a raccontare una breve storia di sua invenzione. Come si fa a sapere chi ha più fantasia? E' semplice: basta sottoporre tutti al test di Tchonidea. Si chiede a ciascun giocatore cos'è il male: chi risponderà "Una ploffonda distesa di acqua salata" sarà di certo ricco di fantasia. Nel frattempo ciascuno degli altri giocatori sceglie, in gran segreto, un compagno in cui identificarsi. Quando il narratore interrompe la sua storia, tocca al giocatore che lui indica proseguirla. Nel far questo, il giocatore deve identificarsi nel compagno che ha scelto, imitandone non solo la voce e il comportamento, ma interpretando anche la storia come avrebbe fatto lui. Chi riesce a smascherare il camaleonte (a indovinare qual è il giocatore imitato) prosegue la storia, imitando a sua volta un altro compagno, e così via.

L'ERMELLINO

...in inverno è quasi completamente bianco: le uniche macchie nere su tanto candore sono gli occhi e la punta della coda.

Ciascun giocatore cerca, per conto proprio, una parola, più lunga possibile, che contenga, nell'ordine, l'iniziale del suo nome e del suo cognome.

Un punto per chi trova la parola più lunga. In caso di parole della stessa lunghezza, il punto va a quella in cui le lettere sono più lontane una dall'altra. Nel caso di Enrico Ottavo, per esempio, (il figlio di Giovanni e Laura Ottavo e non il discendente di Enrico VII...) la parola "alberello" (nove lettere) batte "quaderno" (otto lettere), ma viene battuta proprio da "ermellino" (stessa lunghezza, ma con quattro lettere tra la "e" e la "o": in caso di più lettere uguali conta sempre la più vicina). Tutte queste parole, però, vengono abbondantemente superate da precipitevolissimevolmente !

Si può poi giocare con le iniziali del giorno e del mese di nascita, del nome e del numero della via in cui si abita, con la seconda e la quinta lettera del nome di battesimo e così via.

Quando una parola viene usata da un giocatore, non può più essere usata né da lui né dagli altri. Se si vuole rendere il gioco più impegnativo, basta cercare, al posto di parole qualsiasi, nomi di animali, di città italiane, di cantanti o... di giocatori di hockey su prato.

IL PETTIROSSO

...canta sempre, estate e inverno, con il sole e con la pioggia, per difendere il suo territorio dagli attacchi canori dei compagni.

Per questo gioco servono un registratore e qualche cassetta con canzoni conosciute da tutti i giocatori.

Chi ha in mano il registratore conduce il gioco e sceglie un compagno per sottoporlo alla "Prova del ritmo e della melodia" (istituita alcuni secoli fa da Domenico Diesis, detto "Dodiesis", musicista di corte della regina Miriam VII, detta "Misettima"). Il registratore incomincia a girare e una canzone, anche lei scelta dal conduttore, riempie con le sue note le orecchie di chi la ascolta. Il giocatore sottoposto alla prova, nel frattempo, cerca di imprimersi bene in mente il ritmo e la melodia della canzone. A un certo punto il conduttore porta a zero il volume del registratore, che continua a girare in silenzio, mentre la voce del giocatore si sostituisce a quella del cantante per permettere alla canzone di proseguire. Dopo una manciata di secondi il volume torna normale: se il giocatore è riuscito a tenere il ritmo della canzone verrà nominato Gramaèdimus (Grande maestro di musica). In caso contrario dovrà accontentarsi del titolo di Vatanàston (Vatti a nascondere, stonato), titolo non molto ambito...

LA COCCINELLA, LA TARTARUGA E LA LEPRE

... hanno una concezione del tempo molto diversa dalla nostra. Quello che per noi è un minuto, per la coccinella dalla vita breve è un lungo periodo, per la longeva tartaruga è poco più di un attimo e per la lepre sono "due minutini" se sta rosicchiando la tenera erbetta primaverile, ma diventa un secolo se sta scappando dalla volpe affamata !

Il conduttore sceglie tre animali (cinque, se ritiene i giocatori particolarmente in gamba) e spiega velocemente come scorre il tempo per ciascuno di loro, scandendolo, magari, con il battito delle mani perché i giocatori lo comprendano meglio. Nel caso illustrato, per esempio, la mani verranno battute tre volte per ogni secondo per la coccinella, una volta ogni cinque secondi per la tartaruga e una volta ogni due per la lepre (che sta mangiando...).

A questo punto inizia il gioco vero e proprio. Il conduttore nomina uno degli animali scelti e dà il "Via !". Ciascun giocatore deve contare mentalmente il tempo che passa, usando l'unità di misura di quell'animale e fermandosi allo "Stop !" del conduttore. Altro animale, altro "Via !": il

tempo scorre ora in modo diverso. Altro "Stop !" e il numero ottenuto questa volta va a sommarsi a quello ottenuto in precedenza. Si prosegue in questo modo per un po', dopo di che ciascun giocatore comunica al conduttore il numero finale che ha ottenuto. Vince chi si avvicina maggiormente al numero ricavato nello stesso modo da chi ha condotto il gioco.

IL FORMICHIERE

...ha una lingua lunga e agilissima che usa per catturare le formiche di cui si ciba.

Ciascun giocatore inventa uno scioglilingua con tre caratteristiche precise: quella di essere il più lungo possibile, quella di poter essere pronunciato tutto d'un fiato e quella di essere formato dal maggior numero possibile di parole diverse tra di loro. A queste caratteristiche ne può aggiungere un'altra di sua invenzione. Lo scioglilingua può, per esempio, essere comico, far paura, essere formato dai nomi degli altri giocatori, far venire l'acquolina in bocca e così via.

Questo gioco ha di solito due vincitori: chi inventa il miglior scioglilingua e chi riesce a pronunciare con più scioltezza quelli inventati dai compagni.

LA SCIMMIA

...spesso imita l'uomo, copiandone i gesti e le azioni. Ma una volta imparato ciò che le può servire, ecco che riesce a farlo anche senza l'esempio del suo parente "sapiens".

Uno dei giocatori (il più vecchio) conduce il gioco compiendo dei gesti con una mano e accompagnandoli con ordini ben scanditi. Quando alza il dito indice dice "Diritto !", quando tiene la mano con il dorso voltato verso l'alto dice "Dorso !", quando il dorso è rivolto verso il basso dice "Piatto !" e infine quando chiude la mano dice "Pugno !". I compagni devono imitarlo prontamente. Chi sbaglia esce dal gioco.

Dopo un po' il conduttore smette di fare i gesti, ma continua a pronunciare gli ordini, che i giocatori devono eseguire prontamente anche senza il suo esempio.

Ancora qualche manciata di secondi (e qualche giocatore eliminato) e il conduttore riprende a fare gesti, ma questa volta sbagliati rispetto agli ordini che dà. I giocatori (che non possono chiudere gli occhi ma devono stare a guardarlo) devono obbedire agli ordini ignorando i gesti.

Chi rimane per ultimo in gioco, sostituisce il conduttore e riprende tutto da capo.

Un modo per rendere il gioco più difficile è quello di giocare con due mani. In questo caso le mani non eseguono gli ordini contemporaneamente, ma alternativamente: una volta una, una volta l'altra (mentre la compagna sta ferma nel gesto che stava compiendo) e così via.

LA FARFALLA E L'USIGNOLO

...sono i due animali che compaiono più di frequente nelle melodiche composizioni dei poeti.

Questo gioco è riservato a chi ha un cuore da poeta, a chi sa correre dietro ai sogni e a chi sa sorridere senza un motivo apparente.

Ogni giocatore pensa a una domanda fantasiosa (Che cos'è la gioia? Che sapore ha il pianto? Quanto vale una risata spensierata?) o una frase poetica (L'acqua che stringi nel pugno si libererà. La luce della luna cammina tra le piante e si ferma sulla sponda del lago. La mia felicità è nella vostra gioia !). Chi ha pronta una domanda alza la mano destra, chi ha in mente una frase alza la sinistra. Il primo giocatore chiama un compagno che ha pronta una domanda. Dopo che l'avrà posta agli altri giocatori, toccherà a lui indicarne uno con la

mano sinistra alzata. Ascoltando la sua frase avrà la risposta al quesito che ha posto. Chi ha dato la risposta indicherà un altro giocatore pronto a fare una domanda e così via. Domande e risposte vengono accoppiate a caso e sarà proprio questo che potrà dar vita a immagini straordinarie...

LA VOLPE

...è un animale molto astuto. Riesce ad avvicinarsi alle trappole, portandone via il cibo senza farsi acchiappare. Se però sbaglia i calcoli, per lei sono guai seri !

I giocatori si affrontano a coppie, alternandosi in continuazione nei ruoli di volpe e di trappola. Contano ad alta voce fino a tre e ciascuno dei due punta, contemporaneamente al compagno, un numero da zero a cinque, indicandolo con le dita di una mano (lo zero è indicato dal pugno chiuso). Lo scopo della volpe è di arrivare, sommando i numeri scelti da lei e dall'avversaria, il più vicino possibile al quindici, senza però superarlo. La trappola, invece, cerca di tenercela lontana o di farglielo superare. Se le prime puntate non soddisfano la volpe, questa può chiedere di andare avanti: i numeri che escono nel proseguimento del gioco vengono sommati a quelli che ha già totalizzato. Si prosegue fino a che la volpe non è contenta del risultato ottenuto (o la trappola non è riuscita a farle superare il quindici, catturandola). Volpe e trappola si scambiano poi di ruolo e ricominciano le puntate. Ottiene un punto chi cattura l'avversaria o, nel momento in cui è volpe, si avvicina di più dell'altra al numero quindici (mangiando così tutta l'esca senza cadere nella trappola).