

GIOCHI DI ESPRESSIONE

TUTTE LE LINGUE DEL MONDO

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

Al "Babilonia's theatre" lavorano attori provenienti da ogni angolo del mondo. Ciascuno di loro ha portato con sé abitudini, esperienza e, soprattutto, la lingua del paese da cui proviene. Comunicare tra colleghi non è per niente facile, con così tante parole diverse per dire la stessa cosa, ma un buon attore, si sa, è come un camaleonte: riesce a cambiare faccia, voce e comportamento a seconda del personaggio che interpreta. Perché allora non può cambiare anche lingua, adattandola a quella usata dal compagno con cui vuole parlare?

Giocatori: Da dieci a venti (gli attori del "Babilonia's theatre"). Un conduttore (il direttore del teatro).

Occorrente: Niente.

Preparazione: I giocatori si dividono in due gruppi: metà si siede intorno alla stanza mentre l'altra metà passeggia di qua e di là, spostandosi da un compagno all'altro.

Regole

Ciascuno dei giocatori seduti intorno alla stanza incomincia a parlare una lingua tutta sua, inventata e strana: sillabe e lettere mescolate tra loro che si rincorrono a formare frasi strampalate e sempre diverse. I giocatori in giro per la stanza ogni tanto si fermano davanti ad un compagno seduto e cercano di comunicare con lui, imitando il suo linguaggio. Non devono però ripetere pappagallescamente le sue parole, ma usare il suo modo di parlare per dar vita a sempre nuove frasi. Dopo un po' che "parlano" con un compagno si spostano da un altro e così via. Dopo dieci minuti, i giocatori si scambiano di posto e riprendono il gioco a ruoli invertiti: quelli che giravano per la stanza staranno ora seduti a inventare nuovi linguaggi e quelli che stavano seduti dovranno invece cercare di comunicare con loro.

Vincono: Il giocatore che, a giudizio insindacabile del conduttore (è o non è il direttore del teatro ?), ha inventato la lingua più strana e quello che è riuscito ad imitare meglio i linguaggi dei compagni con cui ha cercato di comunicare.

SEI UN SOMARO !

("Giochiamo in...sieme" - Ed. Elle DICI)

"Non sai niente ! Sei un somaro !", "Quel tuo amico ha la vista di un'aquila", "Sono grasso come un maiale !", "È furba come una volpe." Molte volte gli animali vengono usati come termini di paragone per sottolineare una qualità o un difetto della persona di cui si parla. Il toro, ad esempio, viene associato alla forza di una persona, così come il mulo viene associato alla sua testardaggine e il coniglio alla sua paura di tutto e di tutti. A volte, però, in questi modi di dire entrano animali che hanno ben poco a che fare con le doti o con i difetti che vengono loro attribuiti e a volte ne restano fuori altri che meriterebbero, invece, di essere citati. Che dire, per esempio, del lupo, chiamato in causa per la sua ferocia, frutto spesso dell'immaginazione dell'uomo, e dell'ermellino, la cui ferocia nell'attaccare da solo prede molto più grosse di lui è nota solo a pochi ? Nessuno ha mai detto "feroce come un ermellino" ! Realtà e pregiudizi, insomma, si mescolano in tutti questi modi di dire come in tante altre cose che l'uomo pensa, afferma o fa.

Gioco: Per mettere alla prova le proprie conoscenze sugli animali e la propria capacità di imitarli in tutto e per tutto.

Occorrente: Trenta cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco e una matita.

Preparazione: Su ciascun cartoncino viene scritta una caratteristica (dote o difetto) comune ad un certo numero di esseri umani. I cartoncini vengono mescolati e posati, a faccia in giù, in mezzo al cerchio formato dai giocatori.

Regole

Il primo giocatore prende il primo cartoncino, lo legge e pensa a tre animali che possano essere usati per sottolineare la caratteristica scritta sul cartoncino. Rappresenta quindi ai compagni il primo di questi tre animali, imitandone i gesti e facendone il verso. Chi indovina di che animale si tratta, conquista un punto. Chi sbaglia, non può più cercare di individuare quell'animale. Se nessuno indovina, il giocatore che ha rappresentato l'animale riceve una penalità, perché ha scelto un animale troppo difficile da individuare o perché non l'ha rappresentato abbastanza bene. In tutti i casi, passa poi al secondo dei tre animali che ha scelto e, infine, al terzo. Chi pensa di aver individuato la caratteristica scritta sul cartoncino, la comunica agli altri: anche questa volta, un punto se indovina e divieto di riprovare ad indovinarla se sbaglia. È possibile cercare di indovinare il contenuto del cartoncino anche prima che tutti e tre gli animali siano stati rappresentati, senza con questo interrompere la rappresentazione. Terminato il compito del primo giocatore, sarà il secondo a prendere un cartoncino con una nuova caratteristica e così via. Quando tutti e sei i giocatori hanno terminato, con maggiore o minor successo, la loro rappresentazione, vengono assegnati tre punti a chi di loro, a giudizio dei compagni, ha scelto gli animali che sottolineano più efficacemente il contenuto del suo cartoncino e altri tre punti a chi ha rappresentato con maggior successo i suoi tre animali. Fatto questo, il primo giocatore prende un altro cartoncino e così via, per cinque volte (fino a quando, cioè, il sesto e ultimo giocatore non prende il trentesimo e ultimo cartoncino).

Vince: Chi termina il gioco con il punteggio più alto, dimostrando così conoscere bene gli animali e di sapersi calare in loro altrettanto bene.

RAGVAIV

("Giochi fantasy" - Ed. ElleDICI)

Immaginatevi un paese coloratissimo, in cui anche le foglie delle piante, l'acqua dei ruscelli e i sassolini delle strade hanno le mille sfumature create dai colori dell'arcobaleno quando si combinano più e più volte tra loro. Un paese in cui sono colorati anche il buio e il silenzio, il freddo e la paura; in cui le gocce di pioggia, pur essendo trasparenti, hanno il colore delle note, le note il colore dei sogni e i sogni il colore dell'Inimmaginabile. Questo paese è Ragvaiv.

Alle porte della cittadina c'è un'altissima roccia, liscia come il vetro. È qui che, attirati dalle voci degli abitanti del paese, nelle ore più calde della giornata arrivano i Crbi. Sono piccoli insetti simili alle coccinelle, ma con il dorso di un colore diverso uno dall'altro. Quando un gruppo di loro sente nell'aria una frase melodiosa, i componenti di questo gruppo si dispongono sulla roccia in modo da formare coi loro colori un'immagine legata ai suoni delle parole pronunciate. Ecco allora comparire una splendida farfalla, un'elegante orchidea, un possente drago...

Ma non è tutto! A volte, inseguendo frasi misteriose che cambiano di giorno in giorno, i Crbi si mettono in movimento tutti insieme e allora le immagini sulla roccia danno vita alle magiche fiabe del Paese dei Sette Colori.

Gioco: Per dieci-quindici giocatori, alleati per cercare di convincere i Crbi a dar vita ad una fiaba, e un conduttore.

Occorrente: Un cartellone e un pennarello per il conduttore. Carta e matita per tutti i giocatori.

Preparazione: Si decide insieme di cosa devono parlare le "frasi melodiose" dei giocatori: può trattarsi di animali, fiori, città immaginarie, cibi gustosi...

Regole

Ciascun giocatore ha dieci minuti di tempo per scrivere due o più frasi in rima riguardanti l'argomento scelto. Contemporaneamente il conduttore scrive sul cartellone, di nascosto dai giocatori, le frasi, sempre in rima, che costituiscono la chiave per entrare nel fiabesco Paese dei Sette Colori. Terminato il tempo, il conduttore appende il cartellone bene in vista, raccoglie le composizioni dei giocatori, legge ad alta voce le frasi scritte e assegna ad ogni "poeta" un punteggio da uno a tre, restituendo poi a ciascuno il proprio foglietto.

A questo punto ogni giocatore, senza assolutamente parlare con i compagni, deve scegliere nelle sue frasi tante parole quanti sono i punti che ha conquistato e scriverle dietro al foglietto, che riconsegna poi al conduttore. Quando tutti hanno terminato, le parole vengono lette ad una ad una e le lettere che le compongono vengono cancellate dalla frase scritta sul cartellone: per ogni lettera della parola scelta dal giocatore viene cancellata la stessa lettera dalla frase-chiave. Naturalmente se la lettera non c'è, pazienza: non se ne cancella di certo un'altra! Ogni parola può essere usata una sola volta, anche se è stata scritta da più giocatori. Se anche l'ultima lettera scompare dal cartellone, i Crbi si mettono in movimento e il conduttore può raccontare a tutti quanti una delle settantasette storie del Paese dell'Arcobaleno.

Vince - Chi riesce a farsi raccontare una storia dai Crbi (e quindi o tutti o nessuno!)

GRILLO, TOPO E PIPISTRELLO

("Giochinrima" - Ed. ElleDICI)

Nascoste tra l'ombra dei fili dell'erba nei prati, cantando le dolci canzoni degli elfi incantati, le verdi cicale, felici di essere al mondo, insegnano a grilli e formiche un bel girotondo. Le timide lucciole osservan dall'alto dei fiori la danza di grilli e formiche ed ascoltano i cori che dalle cicale s'innalzano fino alle stelle narrando al vento e alla luna le storie più belle. Svolazza in mezzo al frutteto un gran pipistrello col muso da topo e le ali, le ali da uccello. Si mangia gli insetti che volan tranquilli nel cielo: li acchiappa tra il pero ed il pesco, il fico ed il melo.

Un gatto rincorre una piuma portata dal vento; un topo ringrazia la piuma e sorride contento. Si posa su un sasso la piuma color grigio perla e il gatto, smarrito e confuso, non riesce a vederla. Poi, tutto ad un tratto, ricorda qual era il suo scopo e insegue una cosa che scappa color grigio topo. Ma pure le nubi son grigie e proteggon la preda: nascondon la luna e fan sì che il gatto non veda la piuma che il vento costringe di nuovo a volare e il piccolo topo che, stanco, non vuol più scappare.

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Niente.

Preparazione: I giocatori si spargono di qua e di là per il campo di gioco, a quattro-cinque passi uno dall'altro. Tre di loro vengono allontanati dai compagni. Il conduttore comunica a ciascuno dei giocatori rimasti cosa deve mimare: può essere un animale (grillo, topo, pipistrello...), una cosa (stella, piuma, melo...) o una caratteristica (felice, tranquillo, confuso...), purché sia presente all'interno della filastrocca. Nel distribuire le cose da mimare, il conduttore deve far sì che ce ne siano di tutte e tre le parti della filastrocca. I giocatori provano, tutti insieme e per qualche manciata di secondi, le loro mimiche (eventualmente consigliati o corretti dal conduttore...) dopo di che chiamano i tre compagni allontanati in precedenza.

Regole

La filastrocca ha inizio, mentre ognuno mima ciò che deve rappresentare. I tre giocatori che erano stati allontanati dagli altri devono, durante la prima parte della filastrocca, correre vicino a un compagno che stia mimando un animale, una cosa o una caratteristica presente in quel pezzo di storia, prenderlo per mano, cercare un altro compagno che mimi anche lui qualcosa presente nello stesso pezzo e così via. Quando il

conduttore finisce di leggere la prima parte della filastrocca, tutti i giocatori si fermano dove sono. Ciascuno dei tre giocatori allontanati in precedenza riceve un punto per ogni compagno "giusto" (che stava mimando qualcosa presente nel primo pezzo della filastrocca) e una penalità per ogni compagno "sbagliato" (che mimava invece qualcosa presente nella seconda o nella terza parte della filastrocca) che ha preso con sé. Durante l'assegnazione dei punti e delle penalità, il conduttore non dice ai giocatori dove hanno sbagliato, in modo da non aiutarli nel proseguimento del gioco, ma comunica loro solo il punteggio finale (punti meno penalità) che hanno ottenuto. Tutti i giocatori tornano al loro posto, il conduttore legge la seconda parte della filastrocca e così via. Il gioco viene poi ripetuto più volte, allontanando ogni volta tre giocatori diversi e assegnando agli altri cose sempre differenti da mimare.

Vince: Il giocatore che, quando è il suo turno, conquista più punti.

GHIACCIO E GELO

*Brina, ghiaccio e gelo porta sempre con sé, certo è la stagione meno calda che c'è !
Scende senza fretta neve bianca dal ciel, copre tutto quanto come un vel.
Lunghe son le notti, non c'è luce tra noi che aspettiamo il sole per sorrider, ma poi grosse
nubi in cielo prendon forma ed il sol brilla quando può e non quando vuol.
Passa lento il tempo, tutto è fermo quaggiù, l'acqua nei torrenti non si può muover più:
come per magia è prigioniera di un re che nessuno vede eppure c'è.
Stanze di cristallo che si specchian nel blu, torri di diamante che vorresti anche tu,
zucchero filato sparso un po' qua e là, ma c'è qualche cosa che non va.
Vento del deserto, fatti un giro tra noi ! Libera le gocce prigioniere, se puoi. L'acqua tra la
gente scorrerà e canterà la sua ritrovata libertà.*

I bambini vengono divisi in quattro gruppi, ciascuno dei quali si dispone lungo uno dei lati della stanza. Ad ogni gruppo viene affidata una delle prime quattro strofe della canzone. La musica ha inizio. I bambini che devono cantare la prima strofa stanno in piedi, uno accanto all'altro, mentre ciascuno dei loro compagni mima un animale, a sua scelta, in assoluto silenzio e senza muoversi da dove si trova. Non appena il primo gruppo inizia a cantare, tutti gli altri bambini si immobilizzano, congelati dal freddo, e restano fermi fino alla fine della prima strofa, quando possono riprendere a mimare i loro animali. Tocca ora al secondo gruppo prepararsi a cantare, mentre anche i bimbi che hanno appena finito di cantare mimano un animale e così via. Quando qualcuno canta, tutti gli altri restano immobili; quando c'è solo musica, chi non sta per cantare mima il proprio animale. La quinta e ultima strofa va cantata tutti insieme. Gli animali, finalmente liberi dal gelo dell'inverno, cantano correndo, saltellando e svolazzando qua e là, felici per la loro ritrovata libertà.

USA BOCCA, NASO, OCCHI...

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

Occorrente: Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quanti sono i giocatori. Una scatola di pennarelli colorati.

Preparazione: I conduttori scrivono su ogni cartoncino il nome di una cosa diversa, disegnandoci poi accanto la parte del corpo corrispondente all'uso di uno dei cinque sensi (la bocca per il gusto, il naso per l'odorato, gli occhi per la vista, le orecchie per l'udito e le mani per il tatto). I cartoncini vengono mescolati tutti insieme e sparsi per il campo di gioco, voltati a faccia in giù, in modo che non sia possibile leggerli senza prima averli girati dall'altra parte. Le squadre si schierano una di fianco all'altra ad un estremo del

campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Accanto ad ogni squadra si ferma un conduttore e il gioco può avere inizio.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra corre a prendere un cartoncino, legge il nome e guarda il disegno che ci sono sopra e consegna il cartoncino al conduttore fermo accanto alla sua squadra. Fatto questo, cerca di far individuare al compagno che lo segue nella fila della propria squadra la cosa nominata sul cartoncino, mimando le sensazioni che proverebbe se entrasse in contatto con quella cosa usando il senso indicato sul cartoncino (se la cosa nominata è un gelato, per esempio, e sul cartoncino c'è disegnata una bocca, il giocatore deve mimare le sensazioni che proverebbe assaggiando il gelato, mentre se c'è disegnato un naso deve accontentarsi di annusarlo e se c'è un occhio di guardarlo). Per facilitare il compito del compagno, può anche usare le mani per descrivere forma, dimensioni e uso della cosa da individuare. Quando il compagno crede di aver capito di che cosa si tratta, ne comunica il nome al conduttore fermo accanto alla squadra. Se indovina, parte di corsa (mentre il primo giocatore si sposta in fondo alla fila...), raccoglie un altro cartoncino, guarda che cosa c'è sopra e così via. Se invece sbaglia, deve riprovare con un altro nome, ma non prima che siano passati cinque secondi. Gli altri giocatori possono aiutare il compagno che è in testa alla fila della loro squadra, ma non possono rispondere al suo posto.

Vince: La squadra il cui primo giocatore, ritrovandosi in testa alla fila, indovina per primo cosa c'è scritto sul cartoncino raccolto dall'ultimo dei suoi compagni.

STO ANDANDO DAL VERDURIERE

Giocatori: Due o più squadre, ciascuna formata da cinque-sei bambini e dai loro genitori. Un conduttore.

Occorrente: Cinquanta cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco, un pennarello, una moneta e qualcosa per tracciar righe a terra.

Preparazione: Su ogni cartoncino viene scritto un determinato mestiere (maestra, verduriere, infermiera, autista, spazzino...). Se i bimbi sono piccoli, conviene scegliere una decina di mestieri e scrivere ognuno di loro su cinque cartoncini. Se sono grandicelli, il numero di mestieri aumenta, fino ad arrivare a cinquanta con i più grandi. Si traccia a terra un cerchio di qualche metro di diametro e, a un passo da questo, un secondo cerchio, più grande. Lo spazio compreso tra i due cerchi viene diviso in cinquanta parti, all'interno di ognuna delle quali viene posato, a faccia in giù, un cartoncino. I bimbi della prima squadra si fermano al centro del cerchio piccolo, mentre i loro genitori prendono posto all'esterno del cerchio grande.

Regole

Uno dei bimbi in centro al cerchio lancia una moneta, cercando di far sì che si fermi nello spazio compreso tra i due cerchi. Se sbaglia, ripete il lancio, finché non riesce nel suo intento. Quando la moneta si ferma tra i due cerchi, i genitori raccolgono il cartoncino posato in quello spazio e mimano ai bimbi il mestiere che c'è sopra. La mimica deve essere eseguita dai genitori del bimbo che ha effettuato il lancio. Se i bambini in centro al cerchio riescono a individuare il mestiere mimato (trenta secondi di tempo...), conquistano il cartoncino che, in caso contrario, viene rimesso al suo posto. Il gioco prosegue finché tutti i bambini della squadra non hanno lanciato la moneta e tutti i loro genitori non hanno mimato un mestiere, dopo di che una nuova squadra prende il posto della prima e così via. Man mano che il gioco prosegue, se la moneta si ferma in uno spazio vuoto (perché il relativo cartoncino è già stato conquistato da qualcuno), si raccoglie il cartoncino più vicino.

Vince: La squadra che, grazie alla mimica dei genitori e allo spirito di osservazione dei bambini, conquista il maggior numero di cartoncini. In caso di parità, tra le squadre a pari punti vince quella che ha impiegato meno tempo a concludere il gioco.

MESSER SOLE E DONNA LUNA

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

Nel paese di Fasollà, confinante a nord e ad est con Doremì e a sud e ad ovest con Sì, qualunque persona (di qualsiasi età, altezza, peso e ceto sociale) canta. Come in tutti gli altri paesi del mondo ogni abitante di Fasollà riceve alla nascita un nome che si porta dietro fino alla morte (e anche dopo, visto che viene scritto sulla sua tomba). A differenza degli altri paesi, però, ogni nome di Fasollà è costituito da una parola (che può essere un nome comune, un aggettivo, un verbo...). Ecco così Messer Sole e Donna Luna, la Signorina Calma e il Signor Corto, i fratelli Dire, Fare, Baciare, Lettera e Testamento e Nonna Fine. Il nome è importante per gli abitanti di Fasollà perché, per antica tradizione, deve sempre comparire in ognuna delle canzoni che cantano.

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore capace di ascoltare.

Occorrente: Per i giocatori, una buona voce (per rendere il gioco piacevole) e una buona memoria (per riuscire a vincerlo). Magari anche un pizzico di fortuna (non si sa mai...). Per il conduttore, carta e matita.

Preparazione: Il conduttore scrive su una serie di foglietti di carta tanti "nomi" quanti sono i giocatori. Mescola per bene questi foglietti e li distribuisce a caso, assegnando così ad ogni giocatore (ogni abitante di Fasollà) il suo "nome".

Regole: Ciascun giocatore ha tre minuti di tempo per preparare il maggior numero possibile di pezzi di canzoni conosciute che contengano il "nome" che gli è stato assegnato. A turno, ciascuno canta poi questi pezzi a chi lo sta a sentire (il conduttore certamente sì, visto che è stato scelto proprio perché sa ascoltare !)

Vince: Chi riesce a trovare il maggior numero di canzoni contenenti il "nome" che gli è stato assegnato. E la fortuna, cosa c'entra ? C'entra, eccome: nell'assegnazione dei "nomi" ! Sarà di certo più facile che la vittoria vada a Messer Sole piuttosto che alla Signorina Calma.

TI TRASFORMO IN FORMICHINA

("I giochinirima" - Ed. Elle Di Ci)

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore ricco di fantasia.

Occorrente: Niente.

Preparazione: Nessuna.

Regole

Il conduttore (un potente mago in grado di trasformare enormi montagne in minuscole formichine) trasforma, di volta in volta, i giocatori in farfalle, topolini, leoni, fiori, nuvole, elefanti... I giocatori devono mimare le cose nominate, continuando finché non vengono trasformati in qualcos'altro. Man mano che il gioco prosegue, il conduttore può decidere di trasformare solo una parte dei giocatori (i maschi, chi ha gli occhi neri, chi è nato in gennaio, chi ha un nome di otto lettere...). Tutti gli altri giocatori continueranno a fare quello che stavano facendo, senza farsi distrarre dai cambiamenti dei compagni.

Vince: Chi, al termine del gioco, si è divertito di più.

IL BUON ESEMPIO

Giocatori: Quanti si vuole, divisi in squadre di quattro e con un conduttore.

Occorrente: Niente.

Preparazione: Le squadre si schierano una accanto all'altra, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Tra una squadra e l'altra e tra un giocatore e l'altro della stessa squadra ci devono essere almeno tre passi di distanza. Il conduttore si ferma di fronte alla

squadre, a una decina di passi da loro. Il primo giocatore di ogni squadra resta voltato verso il conduttore, mentre tutti gli altri gli girano le spalle.

Regole

Il conduttore mima cinque diverse azioni, alcune positive (il "buon esempio") e altre negative (il "cattivo esempio"). Può salutare calorosamente un amico, scrivere e spedire una lettera di auguri, aiutare un compagno a rialzarsi da terra, dividere la propria merenda con qualcun altro e così via (ecco il buon esempio), ma può anche prendere a calci chi lo ha fatto arrabbiare, strappare un giornalino dalle mani di un compagno, prendere in giro un amico, rovesciare di nascosto la minestra in un vaso di fiori e così via (ed ecco il cattivo esempio). Ciascuno dei giocatori che lo stanno osservando deve decidere quali sono i gesti da imitare e quali invece quelli da evitare. Quando il conduttore ha terminato di mimare le sue cinque azioni, i primi due giocatori di ogni squadra si voltano uno verso l'altro e il primo mima al secondo (in assoluto silenzio) le azioni che, secondo lui, costituiscono il buon esempio, quello da seguire. Fatto questo, sono il secondo e il terzo giocatore di ogni squadra a voltarsi uno verso l'altro ed è il secondo a ripetere la mimica al terzo, eliminando eventualmente le azioni che lui considera negative. Il terzo fa la stessa cosa con il quarto, mentre il conduttore si sposta alle spalle delle squadre e si allontana di qualche passo da loro. Quando ha finito di osservare la mimica del compagno che lo precede, il quarto giocatore di ogni squadra si avvicina al conduttore e gli spiega verbalmente quali sono le azioni che la sua squadra ha deciso che sia bene compiere. Un punto per ogni azione positiva scelta, mimata e spiegata con sufficiente chiarezza al conduttore e una penalità per ogni azione negativa considerata per sbaglio positiva. I gesti interpretati erroneamente e le azioni non spiegate con sufficiente chiarezza non danno né punti né penalità. Il gioco viene ripetuto più volte, cambiando ogni volta le azioni mimate del conduttore e l'ordine dei giocatori nella fila della propria squadra.

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