

GIOCHI DI MOVIMENTO

VORTICOSAMENTE

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Due rotoli di corda e cinque fettucce colorate.

Preparazione: I giocatori si dispongono in cerchio, tenendosi per mano a braccia larghe. Il conduttore usa i due rotoli di corda per tracciare due cerchi concentrici, uno all'interno e l'altro all'esterno di quello formato dai giocatori. Fatto questo, posa le fettucce qua e là per la zona compresa tra i due cerchi che ha tracciato, disponendole in modo che uniscano una circonferenza all'altra.

Regole

Al "Via !" i giocatori iniziano a girare in senso orario, sempre più velocemente, facendo attenzione a non staccarsi dai compagni e a non pestare né le fettucce colorate né i cerchi di corda. Una penalità a chi pesta un cerchio, due a chi pesta una fettuccia e tre a chi lascia andare la mano di un compagno (in quest'ultimo caso la penalità andrà ad entrambi i giocatori che si sono staccati uno dall'altro). Non si possono stratonare volontariamente i compagni per far sì che pestino corde e fettucce. Dopo qualche manciata di secondi (o quando si è venuta a creare troppa confusione) il conduttore grida "Stop !" e i giocatori si fermano di colpo, per poi ripartire ad un nuovo "Via !", stavolta in senso antiorario. Il gioco finisce quando un terzo dei giocatori supera le dieci penalità.

Vince: Il giocatore che conclude il gioco con il minor numero di penalità.

PIPISTRELLI

I pipistrelli, per individuare le loro prede (e per evitare gli ostacoli...) nel buio della notte, emettono delle onde sonore che rimbalzano su ciò che incontrano e tornano indietro, avvisando l'animale della presenza del succulento bocconcino (o del pericolo imminente...).

Giocatori: Quanti si vuole, meglio se tanti. Un conduttore.

Occorrente Un fischietto (per il conduttore) e una buona dose di lealtà (per tutti i giocatori). Un bosco o un altro ambiente ricco di nascondigli.

Preparazione: Un giocatore ogni quattro viene nominato "pipistrello affamato in caccia" e si ferma accanto al conduttore. Tutti gli altri vengono invece nominati "insetti impauriti in fuga" e si preparano a scappare per il bosco. Si numerano gli insetti con i numeri dall'uno al tre e il gioco può avere inizio.

Regole

Al "Via !" dato dal conduttore, gli insetti partono di corsa e si spargono per il bosco. Due minuti dopo partono i pipistrelli, alla ricerca delle loro prede. Per catturare un insetto, il pipistrello deve riuscire a toccarlo. Da questo momento in poi la preda seguirà sempre il suo catturatore, tenendolo per mano (o tenendo per mano il compagno catturato prima di lui). Questa catena di insetti acchiappati, diventando man mano più lunga, ostacolerà sempre più il pipistrello. Ogni volta che questa catena si spezza, infatti, il pipistrello deve fermarsi ad aspettare che venga ricomposta: più insetti mangia e più la sua pancia piena ne appesantisce il volo. Ad intervalli irregolari, variabili da mezzo a tre minuti, il conduttore fischia e ogni pipistrello grida "Sono in caccia !" La prima volta che ciò succede, gli insetti numero uno rispondono alle urla dei pipistrelli gridando "Sono sul muro !" e si fermano immediatamente. Gli insetti numero due e tre continuano invece a scappare, dopo aver gridato "Non mi acchiappi!" Al secondo fischio del conduttore, sono gli insetti numero due a urlare "Sono sul muro !" e a immobilizzarsi, mentre i numero uno riprendono a scappare e i numero tre continuano la loro fuga. Al terzo fischio gli insetti sul muro sono quelli col numero tre, al quarto di nuovo quelli col numero uno e così via. Gli insetti fermi ("sul muro")

non possono venire acchiappati dai pipistrelli, che devono stare ad almeno cinque passi da loro se vogliono aspettare che riprendano il volo. Nessuno può rimanere in silenzio dopo un fischio del conduttore, ma tutti devono urlare la loro frase. Il gioco viene interrotto dopo dieci minuti (o quando uno dei pipistrelli cattura il suo quinto insetto). Si cambiano i pipistrelli, si ridistribuiscono i numeri agli insetti e il gioco può riprendere, per terminare quando tutti i giocatori hanno ricoperto il ruolo di "pipistrello affamato in caccia".

Vince: Il pipistrello che impiega il minor tempo a catturare il suo quinto insetto o, se nessuno ci riesce, quello che cattura più insetti nei dieci minuti a sua disposizione.

IL MESCOLASQUADRE

Giocatori: Quanti si vuole, purché multipli di quattro. Un conduttore.

Occorrente: Tanti quadratini di cartoncino di tre-quattro centimetri di lato quanti sono i giocatori moltiplicati per dieci. Un mazzo di carte.

Preparazione: Dal mazzo vengono prese tante carte (uguali a quattro a quattro per valore) quanti sono i giocatori. Queste carte vengono mescolate e distribuite, a caso, ai giocatori. Il conduttore sparge per il campo i cartoncini, mentre i giocatori formano delle squadre di quattro, mettendosi insieme ai tre compagni che hanno ricevuto una carta dello stesso valore della propria. Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. In testa alle varie file ci sarà chi è in possesso di carte di quadri, dietro a loro quelli con carte di cuori e poi, nell'ordine, quelli con carte di fiori e di picche.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raccoglie un cartoncino, torna indietro, fa partire il secondo e così via. I cartoncini man mano presi vanno tenuti sempre con sé. Dopo un minuto esatto il conduttore grida "Stop !" e il gioco viene interrotto. Le carte (e non i cartoncini !) finiscono nelle mani del conduttore, che le mescola e le ridistribuisce ai giocatori. Nascono nuove squadre, formate seguendo le stesse regole di prima, per un altro minuto di corse e così via. Il gioco termina quando non ci sono più cartoncini sparsi per il campo.

Vince: La squadra che, a quel punto, possiede più cartoncini, sommando tutti quelli conquistati dai suoi quattro giocatori.

NETTUNO

("Un gioco al giorno - volume primo" - Ed. ElleDiCi)

Nettuno, come tutti ben sanno, oltre che essere un grosso pianeta del nostro sistema solare, è anche il re incontrastato di tutti i mari. Con i lunghi capelli del colore delle alghe e lo scettro a forma di tridente nella mano destra, scorrazza per i mari sul suo enorme carro a forma di conchiglia trainato da quattro splendidi cavallucci marini. Alla guida di questo carro (quando il re non decide di andare in giro da solo) siede spesso un grosso polipo con il duplice compito di cocchiere e di guardia del corpo del re. Ogni centotredici giorni Nettuno cambia cocchiere, carro e cavallucci marini, sostituendoli con i vincitori della Grangara, una sfrenata corsa che coinvolge i migliori cavallucci e i più esperti polipi provenienti da tutti i mari della Terra.

Giocatori: Due o più squadre di cinque giocatori ciascuna (quattro cavallucci marini e un polipo-cocchiere). Un conduttore (Nettuno).

Occorrente: Per ogni squadra: un copertone di automobile (il carro) e due robuste corde lunghe quattro metri. Due seggiole (gli scogli intorno ai quali si svolge la Grangara).

Preparazione: Si posano le due seggiole a quaranta metri una dall'altra, delimitando così il campo di gara. Ciascuna squadra costruisce il suo carro, assicurando saldamente al

copertone le due corde. Il polipo-cocchiere si siede sul copertone, mentre i quattro cavallucci afferrano le corde e si preparano a trainare il carro in giro per il campo.

Regole

Al "Via !" dato dal conduttore, gli equipaggi partono e compiono il più velocemente possibile cinque giri del campo, passando ogni volta all'esterno delle due seggiole-scoogli. Il polipo-cocchiere può aggrapparsi ai carri avversari per rallentarne il cammino o spingere a terra i loro conducenti, ma non può in alcun modo intralciare i cavallucci marini che li trainano. Se un cocchiere cade dal suo carro, i cavallucci devono fermarsi ad aspettarlo prima di poter proseguire la gara. Qualsiasi irregolarità viene punita da Nettuno con una sosta che può variare dai cinque ai venti secondi (la durata della sosta dipende dalla gravità dell'infrazione commessa).

Vince: L'equipaggio che conclude per primo il quinto giro.

SCELGOMÌ KESOLTRAINER

("Giochiamo in... sieme" - Ed. ElleDiCi)

Scelgomì Kesoltrainer è l'esperto allenatore del Pigliogol, squadra che milita, con alterna fortuna, nel campionato di calcio del Bimbumbamistan, un piccolo staterello dell'Asia Centrale (almeno credo...). Il Pigliogol è dotato di un buon attacco, di un ottimo centrocampo e di una difesa... catastrofica ! Per Kefoltrainer è facile, così, scegliere gli otto undicesimi della squadra, ma quando si tratta di decidere chi occuperà i tre posti da difensore, il compito dell'allenatore si fa arduo. L'incertezza è grande e Kefoltrainer deve spesso sottoporre i suoi giocatori a lunghi ed estenuanti provini prima di poter prendere una decisione che non sempre si rivela azzeccata.

Gioco: Molto movimentato, da farsi in uno spazio ampio con tanti giocatori (gli aspiranti difensori del Pigliogol) e un conduttore (l'esperto Scelgomì Kesoltrainer).

Occorrente: Nient'altro che qualcosa per tracciar righe sul terreno, una manciata di memoria (a ciascuno...) e tanta voglia di correre (per tutti !)

Preparazione: Ogni giocatore sceglie per sé un nome di fantasia formato da quattro-cinque sillabe (Sempreincampo, Saltoinalto, Corroforte, Giocobene...) e lo comunica ai compagni. Tutti insieme ci si sposta poi all'interno di un grande cerchio tracciato a terra ad un estremo del campo di gioco.

Regole

Il conduttore (Mister Kefoltrainer) assegna ad un giocatore il ruolo di "roccia della difesa". Il giocatore scelto si allontana di almeno dieci passi dal cerchio e chiama (col nome inventato, naturalmente) un compagno, che deve attraversare il campo di corsa, raggiungendone l'estremo opposto, e tornare nel cerchio senza farsi acchiappare da lui. Se ci riesce, elimina dal gioco il difensore, che ha però un'altra via di salvezza (oltre a quella di acchiapparlo): può, infatti, mentre l'inseguito è ancora in giro per il campo, chiamare un altro giocatore e così via. Basta però che uno solo dei fuggitivi torni nel cerchio prima che il difensore abbia preso qualcuno, per eliminarlo. Chi viene preso sostituisce nel suo compito il difensore (che si sposta nel cerchio, pronto a scappare se viene chiamato da qualcuno) e si ricomincia tutto da capo. Chi, per sbaglio, chiama in causa un compagno già uscito dal gioco, viene a sua volta eliminato e sostituito da un nuovo difensore scelto dall'allenatore. Si può complicare il gioco stabilendo che chi viene chiamato non deve ancora aver corso (ovviamente, fino a che tutti non sono stati chiamati, poi si riprende dall'inizio...). In questo caso, ogni volta che il difensore cambia è bene che tutti i giocatori ripetano il loro nome, per facilitargli un po' il compito.

Vincono: Gli ultimi tre giocatori rimasti. Saranno loro a scendere in campo col ruolo di difensori nella prossima partita del Pigliogol.

CIACOLÒN

("Giochi fantasy" - Ed. ElleDiCi)

Gli abitanti di Kekaos sono alle prese con un grosso problema. I loro piedi soffrono di solitudine: hanno paura di star soli e non vogliono più saperne di muoversi ognuno per conto proprio. Restano uno attaccato all'altro dal mattino alla sera e solo di notte, sotto le calde coperte, si separano per qualche ora (anche i piedi dormono).

Finché gli abitanti di Kekaos sono seduti a leggere, scrivere, mangiare o giocare a carte non è un grosso problema, ma quando devono spostarsi fra le case della Città Confusa (o anche solo da una stanza all'altra) allora sì che incominciano i guai. I piedi si rifiutano di obbedire agli ordini che il cervello dà loro e anche quando si riesce a convincerli si staccano uno dall'altro solo per un attimo. I kekaosiani sono così costretti a camminare in modo che ad ogni passo il tacco del piede davanti si fermi contro la punta del piede dietro.

Per fortuna c'è chi può guarire i piedi da questa scomoda paura: è il loquace Ciacolòn, l'unica creatura di quelle terre capace di parlare con tutti gli esseri viventi (e quindi anche coi piedi) senza l'aiuto della Collana di Par-Gal (quella che tutti gli abitanti di Abrasland vorrebbero possedere). Ciacolòn è in grado con le sue chiacchiere di confondere talmente le idee che chi lo ascolta dimentica subito tutto ciò che stava pensando: non per niente dopo lunghi viaggi il nostro loquace amico ha deciso di stabilirsi proprio a Kekaos ! Ma Ciacolòn, come la sua lingua, non riesce mai a stare fermo e così non è facile raggiungerlo, soprattutto camminando nello strano modo dei kekaosiani. Come se ciò non bastasse, poi, cambia sempre mezzo di trasporto e ammette alla sua presenza solo chi gli dimostra di saper stare immobile (c'è già lui che si muove sempre !)

Gioco: Per quanti giocatori si vuole, un conduttore ricco di fantasia e un suo aiutante dall'occhio di falco.

Occorrente: Solo lo spazio per giocare.

Preparazione: Tutti i giocatori (i kekaosiani) si schierano su una riga, ad un estremo del campo. All'estremo opposto, invece, ecco il conduttore (il loquace Ciacolòn) che volta le spalle ai giocatori. Tutto è pronto per incominciare !

Regole

Il conduttore pronuncia ad alta voce un numero, accompagnandolo con il nome del mezzo di trasporto su cui ha deciso di viaggiare ("Per dodici untzke viaggio in bicicletta !") L'untzka è un'unità di tempo variabile, la cui durata cambia col cambiare del mezzo di trasporto usato: un'untzka sui pattini a rotelle è più lenta di una in aeroplano e quindi dura di più). Inizia quindi a contare partendo dall'uno e procedendo con la velocità consentitagli dal mezzo di trasporto che ha scelto, fino a raggiungere il numero nominato. Nel far questo imita anche con la voce e con la mimica il movimento del veicolo per rendere il gioco più divertente (prova un po' ad immaginare Ciacolòn sugli sci d'acqua o a dorso di cammello...). Contemporaneamente i giocatori si spostano verso di lui camminando in modo che ad ogni passo il tacco del piede davanti si fermi contro la punta del piede dietro. L'aiutante dall'occhio di falco sta bene attento che tutti si muovano correttamente, senza barare, e rimanda indietro chi sbaglia. I giocatori partono quando il conduttore inizia a contare e devono fare in modo di essere immobili quando arriva al numero scelto. In quel momento, infatti, Ciacolòn si volta di scatto e rispedisce indietro chiunque scopre in movimento. Sceglie quindi un altro numero e un altro mezzo di trasporto, volta di nuovo le spalle ai giocatori e ricomincia a contare, permettendo loro di ripartire: tacco contro punta, tacco contro punta e così via.

Se si vuole rendere il gioco più impegnativo, basta che il conduttore rimandi indietro anche i giocatori che scopre, quando si volta, fermi con un piede staccato dall'altro e non con la punta di uno contro il tacco dell'altro.

Vince: Chi arriva per primo a toccare la schiena del conduttore (chi viene guarito per primo da Ciacolòn).

LA RANA SPLASH

("Un, due, tre... gioca con me" - Ed. ElleDiCi)

La rana Splash ha invitato il bruco Gambecorte a visitare l'isolotto in mezzo allo stagno dove lei vive con tutta la sua famiglia. Molti animali hanno già visitato l'isolotto. Il passero Slurp ci è arrivato in volo e ha trovato un cespuglio con delle ottime more, che si è mangiato in quattro e quattr'otto. Il pesciolino Blob ci è arrivato a nuoto e ha fatto un giro intero intorno all'isola, battendo velocemente la coda. Le foglie degli alberi di Boscoscuro ci sono arrivate portate dal vento e i fiori dei ranuncoli trascinati dall'acqua. Ma il bruco Gambecorte, cosa può fare per raggiungere l'isola ? Non vola, non nuota, non è abbastanza leggero per farsi portare dal vento né abbastanza coraggioso da lasciarsi trascinare dall'acqua. Come può attraversare lo stagno ? Ha bisogno dell'aiuto di qualcuno e per fortuna ecco arrivare Splash. La rana invita il bruco a salire su una grossa foglia galleggiante e poi ne trascina un'altra davanti a lui. Come il bruco si sposta sulla seconda foglia, la rana spinge avanti la prima e così via. A poco a poco Gambecorte, camminando sulle foglie come se camminasse sull'acqua, si avvicina al centro dello stagno: l'isolotto della rana Splash lo sta aspettando !

Giocatori: Quanti si vuole, divisi a coppie e sorvegliati da un conduttore-arbitro.

Occorrente: Tanti fogli di giornale quanti sono i giocatori.

Preparazione: Le coppie di giocatori si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza. Ogni coppia riceve due fogli di giornale e il gioco può avere inizio.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni coppia (la rana) posa un foglio di giornale davanti ai piedi del compagno (il bruco), che ci sale sopra. La rana ripete l'operazione col secondo foglio, quando il bruco ci è salito sopra sposta in avanti il primo e così via, procedendo in direzione della linea di arrivo (l'isolotto in mezzo allo stagno). Se il bruco tocca terra con un piede (mette un piede in acqua) deve tornare sul foglio che ha appena lasciato, fermarsi per cinque secondi (per riprendersi dallo spavento...) e ripartire. Se mette entrambi i piedi fuori dal foglio, finisce a bagno nello stagno e viene eliminato.

Vince: La coppia di giocatori che raggiunge per prima la linea del traguardo.

LO SGOMBERACASE

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

Occorrente: Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quante sono le squadre moltiplicate per dieci. Un pennarello per ogni squadra e uno per il conduttore.

Preparazione: I primi venti cartoncini vengono numerati dall'uno in poi. Su un terzo degli altri cartoncini viene scritta la parola "vetro", su un altro terzo la parola "carta" e sui restanti la parola "plastica". 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 cartoncino "vetro", uno "carta" e uno "plastica" vengono posati, con la scritta bene in vista, lungo i tre bordi del campo non occupati dalle squadre. Tutti gli altri cartoncini vengono invece sparsi per il campo, voltati a faccia in giù, in modo che non sia possibile leggerli. Ogni squadra riceve un pennarello e decide un proprio simbolo con cui contrassegnare i cartoncini che raccoglierà durante il gioco.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte con il pennarello in mano, scrive il simbolo della propria squadra su un cartoncino, lo volta e lo porta a destinazione. I cartoncini con le scritte "vetro", "carta" e "plastica" vanno posati lungo i bordi del campo,

accanto a quelli con la stessa scritta: durante lo sgombero della casa il vetro, la carta e la plastica vengono portati nei punti di raccolta differenziata. I cartoncini numerati vanno invece portati di fronte a una delle squadre avversarie: nello sgombero alcuni oggetti, di diverso valore, trovano un compratore. I cartoncini portati agli avversari vanno posati a terra a faccia in giù, in modo che nessuno possa vederne il valore. Più cartoncini una squadra ha davanti a sé e più possibilità ha di vincere, perciò è meglio, quando si raccoglie un cartoncino numerato, portarlo a una squadra che fino a quel momento ne ha ricevuti pochi. Non si può guardare cosa c'è su un cartoncino prima di contrassegnarlo con il simbolo della propria squadra. Quando il primo giocatore ha portato a destinazione il cartoncino che ha raccolto, torna indietro e consegna il pennarello al secondo, che parte a sua volta e così via. Il gioco termina quando anche l'ultimo cartoncino è stato portato a destinazione. A questo punto il conduttore prende in considerazione i materiali portati nei punti di raccolta differenziata e assegna ad ogni squadra un punto per ogni cartoncino che ha portato al posto giusto e una penalità per ognuno di quelli che ha portato in un posto sbagliato. Fatto questo, somma i valori dei cartoncini posati davanti alle varie squadre.

Vincono: La squadra che ha ottenuto più punti nella raccolta differenziata dei materiali di scarto e quella che ha oggetti di maggior valore complessivo davanti a sé.

LA LEPRE E LA LUMACA

Giocatori: Cinque squadre di cinque giocatori ciascuna (o sei squadre di sei giocatori o sette di sette e così via). Un conduttore.

Occorrente: Un mazzo di carte.

Preparazione: Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Un giocatore per squadra viene scelto dai compagni come "cercatore" e si sposta accanto al conduttore, fermo all'estremo opposto del campo.

Regole

Il primo cercatore riceve il mazzo di carte, ben mescolato. Il conduttore nomina una carta ("Tre di fiori !") e dà il "Via !" Mentre il cercatore, come dice il suo nome, cerca la carta richiesta, i suoi compagni di squadra non si muovono da dove sono. Il primo giocatore di ogni squadra avversaria, invece, parte e corre verso il conduttore. Quando il cercatore ha trovato la carta richiesta, il conduttore grida "Stop !" e tutti i giocatori che stanno correndo si fermano all'istante. Le carte finiscono nelle mani di un altro cercatore, il conduttore nomina un'altra carta ("Quattro di cuori !") e dà di nuovo il "Via !" Mentre il cercatore è all'opera, i giocatori fermi in mezzo al campo non si muovono e partono invece quelli in testa alle varie file (esclusa quella della squadra dell'attuale cercatore). Allo "Stop !" i giocatori che hanno un compagno di squadra fermo in mezzo al campo dietro a loro escono dal gioco, che riprende con un nuovo cercatore e così via. Se un giocatore riesce a raggiungere il conduttore prima che il cercatore avversario abbia trovato la carta richiesta, esce dal gioco e il suo compagno di squadra fermo in mezzo al campo può fare tre passi avanti. Il gioco termina quando tutti i cercatori sono stati messi alla prova (e quindi tutti gli altri giocatori hanno corso, più o meno a lungo, per il campo).

Vince: La squadra il cui giocatore più debole o più sfortunato (quello ancora in campo alla fine del gioco) è riuscito ad arrivare più lontano.

IL LANCIASPUGNA

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

Occorrente: Per ogni squadra: una spugna e una bottiglia. Per tutti quanti: un grosso secchio pieno d'acqua.

Preparazione: Il primo giocatore di ogni squadra si ferma sulla linea di partenza, accanto ad una bottiglia vuota. I suoi compagni si dispongono in fila di fronte lui, a tre passi uno dall'altro. A dieci passi dalla fine delle file, il conduttore posa il secchio pieno d'acqua. L'ultimo giocatore di ogni squadra riceve una spugna ed il gioco può avere inizio.

Regole

Al "Via !" i giocatori muniti di spugna corrono a tuffarla nel secchio, tornano al proprio posto, la lanciano al compagno fermo davanti a loro, che la lancia al giocatore successivo e così via. Quando la spugna arriva al primo giocatore della squadra, lui la sprema in modo da far finire l'acqua nella bottiglia. Fatto questo, corre a portare la spugna all'ultimo dei suoi compagni, che va a rituffarla nel secchio e così via. Se, durante un lancio sbagliato, la spugna cade a terra, va raccolta da chi l'ha lanciata e non da chi l'ha lasciata cadere.

Vince: La squadra che riempie per prima la propria bottiglia.