

GIOCHI DI OSSERVAZIONE

IL FARFARACCIO

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

Se per un erborista è importante conoscere l'aspetto e gli usi di ogni erba, altrettanto lo è sapere dove trovarla. Questo non lo può imparare solo sulle pagine di un libro o dalle parole di un maestro, ma deve girare per prati e boschi finché non incontra ciò che gli serve. Ecco, per esempio, Teofilo Derba (per gli amici "Filo d'erba") e i suoi aiutanti alla ricerca dei farfaracci, fiori che, nonostante il loro nome, non hanno niente a che fare né con le farfalle né con gli strofinacci.

Giocatori: Quanti si vuole (gli aiutanti dell'erborista) guidati da un conduttore (Teofilo Derba).

Occorrente: Tanti cartoncini grandi come una carta da gioco quanti sono gli aiutanti dell'erborista moltiplicati per sette, una matita e, soprattutto, una zona in cui giocare ricca di fiori di molti tipi differenti.

Preparazione: Il conduttore scrive su ciascun cartoncino il nome di un fiore presente nella zona e lo posa accanto al fiore corrispondente. Lo stesso nome, naturalmente, può venir scritto su cartoncini diversi, posati poi accanto a fiori della stessa specie.

Regole

I giocatori partono alla ricerca dei cartoncini, li raccolgono e cercano di imprimersi bene in mente a quale fiore appartiene ogni nome. Dopo cinque minuti Teofilo Derba richiama accanto a sé tutti i suoi aiutanti e nomina un fiore presente nella zona. Chi possiede un cartoncino con quel nome corre a posarlo accanto a un fiore della specie nominata, cercandolo più vicino possibile al conduttore. Quando il cartoncino viene posato accanto ad un fiore, non lo si può più spostare, né se ci si accorge che non è il fiore giusto né se si adocchia un altro fiore di quella specie più vicino al conduttore. Chi possiede più cartoncini con lo stesso nome, ne posa solo uno e tiene gli altri per il proseguimento del gioco (quel fiore potrà di nuovo venir nominato dall'erborista). Tre punti per chi posa il cartoncino accanto al fiore più vicino al conduttore e un punto per chi lo posa accanto al fiore giusto ma un po' più lontano. Nessun punto, naturalmente, a chi lo posa accanto al fiore sbagliato. Tutti i cartoncini che sono stati posati accanto a qualche fiore vengono consegnati al conduttore, che nomina un altro fiore e così via. Il gioco termina quando il conduttore ha recuperato il settanta per cento dei cartoncini che aveva sparso.

Vince: Il giocatore che raggiunge il punteggio più alto (l'aiutante che dimostra all'erborista non solo di aver imparato i nomi dei vari fiori, ma anche di saperli trovare in un batter d'occhio).

I BISCOTTI DI BERENICE

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

Berenice è una bambina un po' disordinata. Al mattino, quando finisce di fare colazione, lascia sempre sul tavolo i biscotti avanzati, sparsi qua e là come le grosse foglie di ninfea lungo i bordi del Piccolo Stagno Azzurro. D'estate, quando le finestre restano aperte per lasciare che l'aria corra per la casa, portandosi via il caldo, il passero Slurp usa spesso i biscotti dimenticati dalla bimba per fare colazione. Ma la gattina Occhidolci è di guardia su una sedia lì vicino e non è affatto facile prendere gli squisiti biscotti. Il passero Slurp aspetta che il buio lo nasconda agli occhi della gatta, ma anche nel buio più fitto Occhidolci è in agguato. Slurp deve stare molto attento a non far rumore, perché la gattina ha le orecchie buone e se sente il passero le basta un salto per acciuffarlo e ricacciarlo fuori dalla finestra.

Giocatori: Due per volta, con un conduttore.

Occorrente: Due strisce di stoffa per bendare, a turno, i giocatori. Dieci monete (i dieci biscotti dimenticati da Berenice sul tavolo).

Preparazione: Il primo passerotto e la prima gattina vengono bendati e accompagnati accanto al tavolo, in due punti diversi, il più possibile lontani l'uno dall'altro. Lungo i bordi del tavolo vengono sparse le dieci monete e il gioco può avere inizio.

Regole

Nel massimo silenzio, i due giocatori si spostano lungo i bordi del tavolo. Il passerotto deve cercare di recuperare le dieci monete senza farsi prendere dalla gattina. Occhidolci, invece, deve cercare di individuare Slurp, facendosi guidare dai rumori che lui fa muovendosi, per poi acchiapparlo il più velocemente possibile. Naturalmente, non sarà solo il passero a doversi muovere senza far rumore per non farsi catturare, ma anche la gattina dovrà fare lo stesso, per evitare che l'avversario, sentendola, scappi lontano. I due giocatori devono sempre muoversi lungo i bordi del tavolo e non devono mai allontanarsene. Il gioco viene interrotto quando la gattina acchiappa il passero o quando il passero recupera il suo decimo e ultimo biscotto. Si riprende poi tutto da capo con altri due giocatori e così via.

Vince: Tra le gattine, quella che lascia prendere meno biscotti al suo avversario prima di catturarlo. Tra i passeri, quello che recupera più biscotti prima di venire acchiappato.

QUATTRO GATTI

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

Organizzare una gita con un buon numero di amici è sempre un'impresa difficile e dall'esito incerto. C'è chi vuole andare in montagna e chi preferisce le spiagge assolate, chi si sposta solo in automobile e chi associa la parola "gita" a un bel giro in bicicletta, chi passerebbe la giornata a camminare e chi si siede sulla prima panchina che incontra (o magari sul bordo della strada, se la prima panchina è lontana). Tante teste, tante idee e così, a volte, anche se si crede di aver messo d'accordo tutti, ci si ritrova, al momento della partenza, in quattro gatti: i soliti quattro gatti!

Gioco: Di movimento, colpo d'occhio e fortuna. Lo si gioca in un campo quadrato di almeno dieci metri di lato.

Occorrente: Un mazzo di carte senza i jolly.

Preparazione: Ciascun giocatore riceve cinque carte (gli amici che ha già convinto a partecipare alla gita) e le posa a terra in uno dei quattro angoli del campo. Le trentadue carte rimanenti (gli amici incerti) vengono invece sparse in mezzo al campo. Tutte le carte (sia quelle posate negli angoli, in possesso dei quattro giocatori, sia quelle sparse a centrocampo, a disposizione di tutti) devono essere voltate a faccia in su e non sovrapporsi una all'altra, in modo che il loro valore sia ben visibile.

Regole

Ciascun giocatore prende una delle sue carte e corre in mezzo al campo. Raccoglie una carta di valore pari a quella che ha in mano (o due carte la cui somma di valori sia pari al valore della carta che ha in mano), torna indietro, posa tutte le carte nel suo angolo (con i valori sempre bene in vista), raccoglie un'altra carta e riparte. I fanti valgono undici punti, le regine dodici e i re tredici. Man mano che il gioco prosegue, si possono prendere carte, anziché dal centrocampo, dall'angolo di un compagno (qualche amico che aveva già dato l'adesione a un'altra gita può sempre cambiare idea...), ma non se ne possono mai prendere più di due per volta. È anche possibile sfidare a duello un compagno, toccandolo mentre si sposta per il campo. In questo caso, ciascuno dei due giocatori fa vedere all'altro le carte che ha in mano: chi dei due ha carte di valore maggiore (si sommano i valori di tutte le carte in mano) conquista le carte dell'avversario e le porta nel suo angolo. Chi ha più di tre carte in mano (perché ha appena vinto un duello) non può sfidare altri giocatori. Ogni volta che si torna al proprio angolo, bisogna sempre posare tutte le carte che si hanno in mano e ripartire poi con una carta diversa da quelle posate (a meno che l'angolo non fosse vuoto).

Questo continuo correre avanti e indietro finisce quando non rimangono più carte in mezzo al campo (tutti hanno deciso a quale gita partecipare). A questo punto ciascun giocatore elimina, a due a due, le coppie di carte uguali presenti nel suo angolo (gli amici che cambiano idea all'ultimo momento). Le carte rimastegli rappresentano gli amici che parteciperanno effettivamente alla sua gita (i soliti quattro gatti...).

Vince: Chi termina il gioco con più carte in mano (chi parte per la gita con più amici al seguito).

OMBRE

("Centogiochi" - Ed. ElleDiCi)

Gioco: Per due o più giocatori e un conduttore.

Occorrente: Una ventina di oggetti, piccoli e grandi. Carta (è più facile trovarla) o cartoncino (più resistente). Un paio di forbici e un pennarello.

Preparazione: Il conduttore, senza farsi vedere dai giocatori, traccia una riga sulla spiaggia e posa lungo di essa i venti oggetti. Ognuno proietta sulla sabbia un'ombra. Il conduttore prepara con il cartoncino (o con la carta) una sagoma uguale a quella dell'ombra, ve la posa sopra e allontana l'oggetto. L'ombra scompare, ma il suo ritratto no ! Dopo aver fatto la stessa cosa per tutti gli oggetti, il conduttore li ammuccia a quindici-venti passi dalla riga, in direzione opposta a quella delle sagome delle loro ombre, che vengono numerate. Traccia quindi una seconda riga a quindici-venti passi dal mucchio e divide i giocatori in due squadre, che si dispongono ordinatamente dietro la seconda riga. In questo gioco non comanda il conduttore, ma il sole. Bisogna quindi aspettarlo per cominciare... È bene anche che il conduttore segua i consigli del sole quando traccia la prima riga e prepara le sagome delle ombre. Un'ultima cosa: dopo aver preparato le sagome, non fate aspettare troppo il sole prima di incominciare il gioco. Potrebbe spazientirsi e cambiare tutte le ombre !

Regole

Al "Via !" un giocatore di ogni squadra parte di corsa verso la fila di ritratti di ombre. Mentre i due giocatori attraversano la spiaggia, il conduttore grida loro il numero di una delle sagome. I giocatori la raggiungono, la osservano e corrono a prendere, nel mucchio, l'oggetto che dà vita a un'ombra di quella forma. Un punto alla squadra del primo dei due che ci riesce. L'oggetto viene poi riportato nel mucchio, i giocatori tornano indietro e si preparano a partire due loro compagni.

Vince: La squadra che totalizza per prima dieci punti.

IL TESORO DI PINNA NERA

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

Occorrente: Per ogni squadra: undici bicchieri, una bottiglia e undici monete uguali (ma diverse da quelle delle squadre avversarie).

Preparazione: Ogni squadra riceve una moneta, un bicchiere e una bottiglia, che riempie d'acqua. Il conduttore sparge per il campo di gioco tutti gli altri bicchieri e posa una moneta dentro ad ognuno di loro. Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra riempie d'acqua il suo bicchiere, corre in mezzo al campo, cerca un bicchiere che contenga una moneta uguale a quella della propria squadra e vi versa dentro l'acqua. Fatto questo, torna indietro, consegna il bicchiere al secondo giocatore e così via. Chi versa, per sbaglio, l'acqua in uno dei bicchieri degli avversari, deve lasciarcela dentro. Se qualcuno urta un bicchiere avversario, rovesciandolo, il conduttore rimette in piedi quel bicchiere e lo riempie fino al bordo, indipendentemente da quanta acqua c'era dentro prima. Dopo tre bicchieri avversari abbattuti, la squadra viene eliminata (un po' di attenzione...).

Vince: La squadra che riempie per prima i suoi dieci bicchieri, sparsi per il campo.

VERO O FALSO ?

Giocatori: Quanti si vuole, seduti in cerchio e con un conduttore.

Occorrente: Niente.

Preparazione: Ciascun giocatore osserva per bene l'aspetto dei compagni ed i vestiti che indossano.

Regole

Un giocatore si allontana di qualche passo dagli altri e si volta in modo da non vederli. Il conduttore chiama un giocatore seduto in cerchio e gli pone una domanda riguardante l'aspetto di uno dei compagni o i vestiti che questo compagno indossa ("Di che colore sono gli occhi di Luca?", "Di che colore sono le calze di Francesca?") Il giocatore interpellato può dare una risposta vera o falsa, a suo piacere, e quello che è voltato dall'altra parte deve stabilire la veridicità ("È vero!") o la falsità ("È falso!") di ciò che afferma il compagno. Se indovina, il conduttore chiama un altro giocatore, gli pone un'altra domanda e così via. Se sbaglia, torna in cerchio e viene sostituito da un compagno. Un punto per ogni risposta giusta. Il gioco termina quando tutti i giocatori, a turno, hanno voltato le spalle ai compagni per poi cercare di stabilire l'esattezza o meno delle loro risposte.

Vince: Chi conclude il gioco con il punteggio più alto.

MI SERVE UN NOME SPECIALE

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quanti sono i giocatori moltiplicati per cinque. Una matita per ciascun giocatore.

Preparazione: Ogni giocatore scrive il proprio nome sui suoi cinque cartoncini. Fatto questo, volta i cartoncini dall'altra parte e scrive su ognuno di loro il nome di un compagno diverso. Il conduttore raccoglie tutti i cartoncini, li mescola per bene e li ridistribuisce, a caso, ai giocatori.

Regole

Il conduttore pronuncia la frase "Mi serve un nome speciale, che sia...", facendola seguire dalle caratteristiche che deve avere il nome che gli serve ("... femminile e lungo almeno sette lettere", "... maschile e con più vocali che consonanti", "... femminile e contenente due lettere uguali", "... maschile e con una C come penultima lettera"). Chi ha un nome con quelle caratteristiche, deve alzare al cielo il cartoncino su cui quel nome è scritto. I cartoncini possono essere usati da entrambe le parti. Il conduttore prende in esame i primi cinque cartoncini alzati: se contengono un nome che risponde alle caratteristiche richieste, il loro possessore guadagna un punto, mentre in caso contrario resta a mani vuote. In tutti i casi, i cinque cartoncini vengono presi dal conduttore, che li mette in disparte. Il gioco riprende e prosegue con sempre nuove caratteristiche richieste. Quando un giocatore resta senza cartoncini, può decidere se uscire dal gioco o richiederne altri tre al conduttore (che li prenderà da quelli messi in disparte), dandogli in cambio uno dei punti che ha guadagnato in precedenza. Il gioco finisce dopo tante richieste da parte del conduttore quanti sono i giocatori.

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

I DOMINOSAURI

Giocatori: Due o più squadre di cinque giocatori ciascuna e un conduttore.

Occorrente: Qualche foglio di cartoncino, una scatola di pennarelli colorati e un paio di forbici.

Preparazione: Il conduttore colora sette quadratini di cartoncino con i sette colori dell'arcobaleno e ne fa tante copie quante sono le squadre in gioco. Questi cartoncini saranno la chiave che servirà a ciascun giocatore per entrare nella magica valle dei dinosauri. Fatto questo, disegna uno dopo l'altro dieci diversi dinosauri, in modo da ottenere una lunga striscia di animali preistorici. Taglia poi questa striscia in undici parti, facendo in modo che ogni pezzo (tranne il primo e l'ultimo) contenga la parte posteriore di un dinosauro e la parte anteriore di un altro. Il

primo pezzo conterrà solo la parte anteriore del primo animale e l'ultimo pezzo solo la parte posteriore dell'ultimo. Anche di questa striscia tagliata a pezzi ne fa tante copie quante sono le squadre in gioco. I giocatori delle varie squadre si schierano sulla linea di partenza. Di fronte ad ogni squadra, a metà campo, vengono posati i suoi sette cartoncini colorati e all'estremo opposto del campo gli undici pezzi della sua sfilata di dominosauri. Sia i primi che i secondi, naturalmente, devono essere ben mescolati tra loro.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge i cartoncini colorati posati a metà campo e li mette nell'ordine in cui si trovano nell'arcobaleno (dal rosso al viola). Fatto questo, corre in fondo al campo, prende il primo cartoncino (quello che contiene solo la parte anteriore di un dominosauro), cerca il secondo e ce lo posa accanto. Torna indietro, sempre velocissimamente, parte il secondo giocatore della squadra e così via. Nel frattempo, il conduttore avrà nuovamente mescolato i cartoncini colorati, in modo che anche il secondo giocatore sia costretto a rimmetterli in ordine prima di poter raggiungere i dominosauri e così via.

Vince: La squadra che termina per prima, pezzo dopo pezzo, la ricostruzione della sua sfilata di dominosauri.

IL CERCAMONETE

Giocatori: Due o più squadre di cinque giocatori ciascuna e un conduttore.

Occorrente: Tante monete (di almeno cinque valori diversi) quanti sono i giocatori. Una campo di gioco ricco di nascondigli.

Preparazione: Il conduttore nasconde le monete qua e là per il campo di gioco, facendo in modo che alcune siano più visibili e altre meno.

Regole

Al "Via !" tutti i giocatori partono alla ricerca delle monete. Chi ne trova una può decidere di impossessarsene o rimetterla al suo posto. Nel primo caso, prende la moneta con sé e torna sulla linea di partenza, dove aspetta che i compagni, trovata una moneta di loro gusto, lo raggiungano. Nel secondo caso, rimette la moneta dov'era prima e va a cercarne un'altra. Man mano che il gioco va avanti, si può tornare a prendere una moneta rimessa a posto in precedenza, a meno che, naturalmente, non l'abbia già presa qualcun altro. Il gioco termina quando in campo ci sono solo più cinque giocatori, indipendentemente dalla squadra a cui appartengono. Questi cinque giocatori (incapaci, sfortunati o incontentabili) dovranno tornare sulla linea di partenza a mani vuote.

Vince: La squadra che si è impossessata di monete dal valore complessivo (dato dalla somma dei valori delle monete conquistate da tutti i suoi giocatori) più alto.

LA NONNA COMANDA...

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Diciotto cartoncini delle dimensioni di una cartolina. Una scatola di pennarelli colorati.

Preparazione: Il conduttore disegna su sei cartoncini i ritratti di altrettanti personaggi (il bimbo, la bimba, il papà, la mamma, il nonno e la nonna), caratterizzandoli molto, in modo che siano decisamente diversi uno dall'altro e facendo poi altre due copie di ciascun ritratto. I giocatori si dispongono in ordine sparso davanti a lui e osservano con attenzione i disegni che vengono loro mostrati e i gesti che il conduttore abbina ai vari personaggi (grattarsi il naso, saltellare su un piede solo, battere per tre volte le mani...). I diciotto disegni vengono mescolati, facendo in modo che qualche personaggio resti a testa in giù e qualche cartoncino sia voltato dalla parte bianca.

Regole

Il conduttore mostra ai giocatori, uno dopo l'altro, i vari cartoncini. Ogni volta che compare un ritratto i giocatori devono compiere, senza errori né esitazioni, il gesto abbinato a quel

personaggio, mentre devono restare immobili quando compare un cartoncino bianco. Una penalità a chi sbaglia o esita troppo. Ogni tanto il conduttore dà una mescolatina al mazzo, voltando qualche disegno a testa in giù o qualche cartoncino dall'altra parte. Il gioco termina quando un terzo dei giocatori raggiunge le dieci penalità.

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