

SE SIETE IN POCHI

I GAMBERI

I gamberi sono simpatici crostacei celebri in tutto il mondo perché camminano all'indietro. Questa curiosa caratteristica permette loro di non perdere mai di vista il nemico da cui stanno scappando, ma la comparsa di un ostacolo improvviso, di cui spesso si accorgono quando è ormai troppo tardi, può frenare bruscamente la loro fuga. L'anno scorso alcuni gamberi brasiliani, stufi di stare sempre in fondo al mare, si sono avvicinati alla spiaggia di Copacabana e hanno assistito, divertiti, a una delle mille partite di calcio che i ragazzini di Rio de Janeiro organizzano ovunque ci sia un po' di spazio per giocare. Ora i gamberi non si annoiano più, ma passano le giornate a giocare (a modo loro) a pallone sulla soffice sabbia del fondo del mare.

Giocatori - Due squadre di undici giocatori ciascuna.

Occorrente - Un pallone. Quattro barattoli per delimitare le porte. Un po' di gesso (o qualcosa di simile) per tracciare le linee del campo di gioco.

Preparazione - Si delimita il campo e lo si fornisce di due porte, ciascuna larga quattro passi. Davanti a ogni porta si traccia un semicerchio di tre metri di raggio, che rappresenta il limite dell'area in cui i giocatori noti possono entrare e da cui il portiere non può uscire.

Regole:

Sono le stesse del gioco del calcio, con la differenza che i giocatori questa volta stanno seduti a terra e possono muoversi solo correndo a quattro gambe con la schiena rivolta verso il terreno. La palla può essere colpita con i piedi e con la testa e può essere toccata con le mani solo dal portiere, inginocchiato davanti alla sua porta. Se la palla urta il braccio o la mano di qualche giocatore, il conduttore valuterà con attenzione la volontarietà dell'intervento prima di assegnare l'eventuale punizione (visto che in questo gioco le braccia si muovono all'altezza delle gambe e le mani all'altezza dei piedi).

Vince la squadra che, al termine della partita, è riuscita a far entrare più volte il pallone nella porta avversaria.

PESCE MANGIA PESCE

Tutti sanno che il pesce più grosso mangia il pesce più piccolo, Ma pochi sono al corrente dell'esistenza dei pesci spia, insignificanti pesciolini grigi in grado di assumere l'aspetto dei loro compagni più celebri. I pesci spia possono allungarsi per sembrare anguille, oppure gonfiarsi per diventare simili ai pesci palla, appiattirsi per sembrare sogliole o prendere l'aspetto terrificante degli scorfani e così via. Il loro nome deriva dall'abitudine che hanno di riferire ai pesci più grossi dove si nascondono i pesci più piccoli. In cambio, i predatori lasciano in disparte per loro qualche pezzetto di preda e i pesci spia possono così sfamarsi senza dover fare la fatica di cacciare.

Giocatori - Due o più squadre di dieci giocatori ciascuna.

Occorrente - Due o più serie (una per squadra) di dieci cartoncini numerati dallo zero al nove.

Preparazione - Ogni giocatore riceve un cartoncino e lo legge, senza comunicare però a nessuno il numero che c'è sopra. Le squadre si spargono per il campo e il gioco può iniziare.

Regole:

Quando un giocatore vuole affrontare un avversario, lo tocca e ciascuno dei due mostra all'altro il proprio cartoncino: chi ha il punteggio più alto, elimina l'avversario (pesce grosso mangia pesce piccolo). Il nove viene eliminato dall'uno (gli va di traverso). Chi non vuole affrontare l'avversario che gli

corre incontro, deve scappare ed evitare di farsi toccare. I giocatori che hanno un cartoncino con il numero zero sono i pesci spia: possono affrontare gli avversari, scoprire qual è il loro numero e riferirlo ai compagni di squadra, ma non possono eliminare né essere eliminati. Quando un giocatore viene sconfitto, non può assolutamente comunicare ai compagni il numero di chi lo ha eliminato, così come nessuno può riferire agli altri il nome del pesce spia quando lo incontra. Quando l'ultimo giocatore di una squadra viene eliminato, esce dal gioco anche il pesce spia di quella squadra.

Vince la squadra che resta per ultima in campo con qualche suo rappresentante.

PALLA SARACENA

Le due squadre sono schierate nella propria metà campo tranne che all'interno dei due semicerchi (aree) ove nessuno può entrare.

Al centro di ogni area vi è una sedia o uno sgabello su cui sta un giocatore della squadra avversaria con un bastone in mano (i bastoni devono essere uguali).

Per fare il punto occorre lanciare il cerchio (generalmente si usa un copertone di bicicletta) al compagno che sta appollaiato sullo sgabello nell'area avversaria in modo che questi possa prenderlo infilandolo col bastone nel braccio, come nel palio del saraceno.

L'area è tabù: se entra un attaccante, il cerchio passa alla squadra in difesa; se entra un difensore vi è rigore: tiro libero da qualunque punto al di fuori della linea dell'arca.

Le altre regole sono le stesse di roverino.

BANDIERA IN CERCHIO

Si dispongono i giocatori, suddivisi in squadre, nello schieramento a cerchio, l'animatore al centro ha una bandiera in mano e chiama un numero alla volta. I giocatori chiamati percorreranno l'esterno della circonferenza e, dopo aver fatto un giro completo, entreranno nel cerchio dal buco lasciato libero nel proprio posto, cercando di prendere la bandiera prima degli avversari.

Se le squadre sono due, si assegna il punto alla squadra il cui giocatore ha preso la bandiera - se sorto più di due, il giocatore che prende la bandiera deve anche ritornare velocemente al proprio posto, conquistando due punti se non viene toccato dagli avversari dopo aver preso la bandiera, uno solo se invece viene toccato: l'altro punto è per chi lo tocca.

È un gioco di pura velocità o, meglio, di "tenuta di strada".

È necessario prefissare un senso di rotazione per evitare paurosi incidenti

I giocatori, posti in cerchio, possono essere in piedi o seduti. Nel primo caso chi corre non deve "attaccarsi al cerchio, pena la squalifica; nel secondo non ci si deve, prima della chiamata, preparare in posizione di partenza; in ogni caso è bene chiedere al cerchio di fissare i piedi dell'animatore costringendo così tutti all'attenzione alla prontezza di riflessi e alla lealtà.

Il gioco termina ai 13 o ai 15 punti a seconda del numero dei partecipanti.

SCALPO A NUMERI

Se le squadre sono due schieramenti a bandiera semplice, se quattro a quadrato, se altri numeri a cerchio grande sufficiente a contenere il gioco.

Ogni giocatore indossa uno scalpo e, quando viene chiamato un numero, i giocatori corrispondenti devono entrare in campo e combattersi al tipo di scalpo di scalpo richiesto dal gioco (scalpo alla francese o all'italiana).

Per l'assegnazione dei punteggi si possono usare due sistemi:

- 1) vince, e di conseguenza conquista un punto per la sua squadra, chi rimane per ultimo;
- 2) si conquista un punto per ogni scalpo vinto e se ne perde uno per ogni scalpo perso.

PALLINE NEL CANESTRO

Il campo da gioco è costituito da un canestro o cestino posto in posizione sovrelevata al centro di un cerchio.

Tutti i giocatori che difendono stanno al centro di questo cerchio e non possono toccare reggi canestro, pena l'espulsione del giocatore o la squalifica della squadra se il canestro viene rovesciato.

Tutti i giocatori dell'altra squadra sono all'esterno del cerchio (dove possono entrare solo per recuperare le palline, ma non per tirare, pena l'espulsione) e hanno in mano un certo numero di palline (vanno bene quelle da ping-pong - o da softball; in mancanza d'altro potete farle arrotolando del nastro per pacchi attorno a carta appallottolata).

Al "Via" (tenere il tempo) la squadra esterna deve cercare di fare canestro; la squadra interna deve impedirlo, intercettando le palline e, volendo, buttandole più lontano possibile.

Se una squadra manda tutte le palline nel canestro entro il tempo prefissato vale tale tempo; altrimenti si contano le palline nel canestro.

Si fa una seconda partita invertendo i ruoli,

Vince la squadra che ha impiegato meno tempo o, nel caso di tempo massimo, che ha fatto più canestri.

CAVOLI A MERENDA

Sul fondo del mare, tra coloratissimi pesci e splendide stelle marine, compaiono sempre più spesso strane cose che non hanno alcuna relazione con l'armoniosa vita dei fondali. Sono gli oggetti di cui uomini irresponsabili e maleducati si sono liberati gettandoli in mare, senza preoccuparsi delle conseguenze del loro gesto.

Giocatori: - Quanti si vuole, divisi in squadre di sei. Un conduttore con un gruppetto di aiutanti.

Occorrente - Carta e matita per ogni squadra. Dieci-quindici "oggetti inconsueti" da spargere per la zona di gioco.

Preparazione - Tra tanti giochi che possono essere fatti in una palestra o in un prato, questo si svolge invece tra le case di un piccolo paese o per le vie di un quartiere di una grossa città. Il conduttore e i suoi aiutanti girano per questa zona e con la collaborazione di negozianti e passanti sistemano gli "oggetti inconsueti" che hanno portato con sé in posti dove non c'è nessun motivo che stiano (un mestolo tra i pomodori del fruttivendolo, una radiolina portatile nella vetrina del lattaio, una gomma di automobile su di una panchina accanto a un vecchietto che legge il giornale ...). Gli aiutanti del conduttore continuano poi a gironzolare da quelle parti per tutta la durata del gioco, ciascuno con addosso qualcosa di "strano" (un berretto e una sciarpa di lana in piena estate, due calze di colore diverso ...).

Regole:

Le squadre girano per la zona in cui si svolge il gioco cercando di individuare il maggior numero possibile di elementi estranei all'ambiente in cui si trovano. Man mano che ne scoprono uno lo annotano sul loro foglio e proseguono il cammino. Mezz'ora di tempo, al termine della quale tornano dal conduttore che assegna loro due punti per ogni "oggetto inconsueto" e per ogni "personaggio strambo" individuati e un punto per ogni "elemento estraneo" scoperto che, pur non avendo niente a che fare con quelli sistemati da lui e dai suoi aiutanti, è comunque palesemente fuori posto.

Vince la squadra che realizza il punteggio più alto.