

GIOCHI PER UNA FESTA

UNA MEMORIA DI CARTA

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Un mazzo di carte senza i jolly.

Preparazione: Le carte vengono sparse per il campo girate a faccia in su, in modo che sia possibile vederne il valore. I giocatori le osservano con attenzione per qualche minuto, cercando di tenerne a mente la posizione nel campo, dopo di che si schierano uno accanto all'altro sulla linea di partenza. Il conduttore volta tutte le carte a faccia in giù, senza cambiarle di posto, e il gioco può avere inizio.

Regole

Il conduttore raccoglie una carta e ne grida il valore. Ciascun giocatore parte di corsa e posa un piede su una carta, cercando di sceglierla in modo che il suo valore sia il più alto possibile considerando zero il valore gridato dal conduttore e procedendo ordinatamente lungo il mazzo. Arrivato al re, il percorso prosegue con l'asso, il due e così via (le carte che valgono di più sono quindi quelle con il valore immediatamente precedente a quello gridato). Se due giocatori cercano di posare il piede sulla stessa carta, può lasciarcelo solo chi di loro ci arriva per primo. Quando tutti hanno una carta sotto un piede, il conduttore grida "Carte in alto!", ciascun giocatore raccoglie la propria carta e la tiene bene in vista sopra la testa. Chi ha la carta di maggior valore (valore stabilito dalle regole illustrate prima...) guadagna un punto. Le carte vengono di nuovo posate a terra a faccia in giù, i giocatori tornano sulla linea di partenza, il conduttore raccoglie un'altra carta, ne grida il valore e così via.

Vince: Il giocatore che raggiunge per primo i cinque punti.

IL SISTEMA SOLARE

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

Il nostro sistema solare è formato da nove pianeti che girano, con orbite di diversa ampiezza, intorno a una massa incandescente: il Sole! Alcuni di questi pianeti hanno dei satelliti che girano intorno a loro (le lune) e altri corpi celesti vagano nello spazio compreso tra un pianeta e l'altro (gli asteroidi, per esempio, provenienti da stelle lontane). Nell'anno 3013 i tre Stati che formano la Confederazione Terrestre (lo Stato Lungo, comprendente le attuali Americhe, lo Stato Largo, comprendente Europa ed Asia e lo Stato Caldo, formato dall'Africa, di cui l'Australia è diventata un'isola) decidono di mettere un po' d'ordine nei mille nomi che durante i secoli sono stati dati a pianeti, lune e asteroidi vaganti. Ciascuno Stato spedisce quindi in giro per il sistema solare il suo migliore astronauta, alla guida del suo missile più veloce. Chi metterà per primo piede su un pianeta, su una luna o su un asteroide, conquisterà per il suo Stato il diritto di sceglierne il nome e questo, nel 3013, è un privilegio molto ambito!

Giocatori: Almeno venti, ma è meglio se sono di più.

Occorrente: Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quanti sono i giocatori moltiplicati per due. Un pennarello.

Preparazione Sulle due facce di ciascun cartoncino vengono scritti i nomi di due giocatori (uno per parte), facendo in modo che i vari nomi vengano scritti lo stesso numero di volte (quattro, essendo i cartoncini il doppio dei giocatori e avendo ognuno due facce). Si mescola per bene il tutto e si scelgono i tre giocatori che rappresenteranno i tre Stati della Confederazione Terrestre. Ciascuno dei tre astronauti riceve un numero di cartoncini pari a un quarto di quelli preparati, li legge con attenzione da entrambe le parti e il gioco può avere inizio.

Regole

A turno, ciascuno dei tre astronauti deve consegnare a un compagno uno dei suoi cartoncini (le mappe spaziali che permettono di spostarsi per il sistema solare), tenendo conto dei nomi che ci sono scritti sopra. Ciascun cartoncino può essere preso in considerazione, indifferentemente, da una parte o dall'altra. Quando un giocatore riceve un cartoncino, lo tiene nascosto e non può più ricevere niente da nessuno. Chi cerca, per sbaglio, di consegnargli un altro cartoncino, deve proseguire il gioco senza dare, per quel turno, niente a nessuno. La scelta del lato del cartoncino da usare e l'ordine con cui consegnare i cartoncini ai compagni diventano sempre più importanti man mano che il gioco va avanti (quando ci sono solo più pochi corpi spaziali a cui dare il nome, gli astronauti devono utilizzare nel miglior modo possibile il tempo rimasto e le mappe in loro possesso). Quando un giocatore non può più dare a nessuno i cartoncini che ha ancora in mano (perché sopra ci sono solo nomi di compagni che hanno già ricevuto un cartoncino da qualcuno) esce dal gioco (l'astronauta, avendo in mano solo più mappe inutilizzabili, torna sulla Terra). I cartoncini con sopra i nomi di uno dei tre astronauti possono essere usati solo dall'altra parte. Se anche dall'altra parte c'è il nome di un'astronauta, rimangono in mano fino alla fine (anche la sfortuna ha la sua parte nei viaggi spaziali). Il gioco termina quando anche l'ultimo dei tre giocatori deve fermarsi.

Vince: Chi finisce il gioco con meno cartoncini in mano: è lui l'astronauta che è riuscito a raggiungere per primo il maggior numero di pianeti, lune e asteroidi.

LE NUBI DI SOMBRAS NA AREIA

("Dire, fare, suonare..." - Ed. ElleDiCi)

Chi si siede in cima alla scogliera, lungo la costa di Sombras Na Areia, può assistere, poco prima del tramonto, ad un fenomeno naturale che sa di magia. L'alta marea solleva l'acqua del mare fino alle piccole grotte di Buraquinhos e l'acqua, entrando nelle grotte, ne spinge fuori l'aria, che esce da minuscoli fori scavati milioni di anni fa da animali marini ormai estinti. Uscendo da questi fori, l'aria produce suoni che sembrano sciogliersi gli uni negli altri, mescolarsi, intrecciarsi fino a dar vita a dolcissime melodie. Ma non è tutto! Spesso il vento sembra essere affascinato da queste melodie e modella le nubi, che proiettano sulle candide spiagge a oriente della scogliera ombre di cavalli e di tartarughe, di gabbiani e di tigri, di vivaci ranocchietti e di flessuosi serpenti. Tutti questi animali sembrano muoversi seguendo la musica suonata dal mare e spariscono all'improvviso quando il sole scompare a occidente, mentre l'acqua del mare, che ormai riempie completamente le grotte di Buraquinhos, pone fine alla musica e cancella l'incanto di Sombras Na Areia.

Giocatori: Sette per volta: tanti quante sono le note che escono dalle grotte di Buraquinhos (e non quanti sono i nani di Biancaneve, che non c'entrano niente con Sombras Na Areia). Un conduttore.

Occorrente: Un registratore e una serie di brani musicali appropriati.

Preparazione: I primi sette giocatori si schierano sulla linea di partenza, a un paio di passi uno dall'altro, e il conduttore dà il "Via!" al primo brano musicale.

Regole

I giocatori ascoltano con attenzione il brano e cercano di collegarlo mentalmente con un animale. Ad un cenno del conduttore (dopo quindici-venti secondi dall'inizio del brano) incominciano a muoversi attraverso il campo, mimando l'incedere del proprio animale e seguendo il più possibile la musica trasmessa. Quando il brano termina, il conduttore dà lo "Stop!" e tutti i giocatori si immobilizzano. Dopo qualche secondo, parte un altro brano da ascoltare con attenzione facendosi venire in mente un animale diverso da quello di prima e così via. Durante l'esecuzione di ogni brano musicale il conduttore osserva i giocatori e assegna, in gran segreto, a ciascuno di loro un punteggio variabile da uno a cinque, a seconda dell'animale che hanno scelto (può essere collegato facilmente o no con la

musica trasmessa?) e della loro abilità nel mimarne l'incedere, armonizzandolo con il brano musicale. Cinque-sei brani di un paio di minuti ciascuno e somma dei punteggi realizzati durante ogni brano per determinare il punteggio finale raggiunto da ogni singolo giocatore. Terminato il loro compito, i primi sette giocatori vengono sostituiti da altrettanti compagni e così via. Per non far torti a nessuno, è bene che i giocatori del secondo gruppo (e degli eventuali gruppi successivi) non possano assistere alla prova dei compagni che li precedono oppure che i brani musicali siano diversi per i vari gruppi.

Vince: Il giocatore che conquista il maggior numero di punti durante l'esecuzione dei brani musicali.

MUTO DUMORE

("Un gioco al giorno - Volume secondo" - Ed. Elle DiCi)

Il commediografo giapponese Muto Dumore scrive testi teatrali molto particolari. Nelle sue commedie i momenti di allegria si alternano in continuazione con quelli di tristezza, come le carte di un mazzo ben mescolato, e i momenti di tranquillità si intrecciano con quelli di paura, in un nodo inestricabile. Quando le storie di Muto Dumore vengono rappresentate in teatro, ci sono sempre spettatori che voltano le spalle al palcoscenico per osservare le facce dei vicini. Il continuo, rapidissimo cambiare delle loro espressioni vale almeno quanto l'aggravata commedia del giapponese.

Giocatori: Quanti si vuole (gli spettatori) con un conduttore (Muto Dumore).

Occorrente: Un pallone.

Preparazione: I giocatori si siedono in cerchio intorno al conduttore. (Per evitare che gli spettatori gli voltino le spalle per osservare i vicini, Muto Dumore ha fatto costruire il palcoscenico in mezzo a loro).

Regole

Ogni volta che il conduttore lancia in aria il pallone, i giocatori si mettono a ridere a crepapelle, pronti ad interrompersi di colpo, diventando all'improvviso serissimi, quando il pallone tocca terra. Se il conduttore ferma il pallone a mezz'aria, devono smettere di ridere e stamparsi sulla faccia un sorriso tanto più largo quanto più la palla è lontana da terra. Se il conduttore nasconde il pallone dietro la schiena, devono prendere un'aria spaventatissima, mentre la loro espressione deve diventare sonnolenta se è la faccia del conduttore a nascondersi dietro il pallone. Chi sbaglia riceve una penalità (un'occhiataccia del commediografo giapponese, indignato dal fatto che non tutti capiscono la sua opera). Chi riceve la terza penalità, passa in mezzo al cerchio a sostituire il conduttore (l'irascibile Muto Dumore lo trascina sul palco: "Se la mia storia non ti va bene, raccontane una tu che sei più bravo!") Viene poi sostituito dal primo dei compagni che riceve la terza penalità dopo di lui e così via. Chi finisce in mezzo al cerchio, non può più tornare tra i compagni, ma esce dal gioco (lo spettatore, irritato dal comportamento del commediografo, se ne va dal teatro).

Vince: L'ultimo giocatore rimasto seduto (lo spettatore che riesce a stare più attento alle svariate storie che si succedono sul palcoscenico).

I PRIGIONIERI DELLA TORRE DI ORAFREM

("Centogiochi" - Ed. ElleDiCi)

Nella stanza centrale della Torre di Orafrem, a sud del Lagochecorre, nella parte occidentale della Terra di Dum, vengono rinchiusi le persone che si rifiutano di imparare la lingua di Form, Signore di Queiposti e non sono quindi in grado di capirne gli ordini. Da una piccola finestra entra in continuazione la voce di un vecchio maestro che cerca di insegnare ai prigionieri la lingua di Queiposti. Ogni tanto il maestro entra nella stanza e mette alla prova i suoi allievi: solo chi si dimostra diligente può uscire dalla Torre.

Gioco: Per dieci o più giocatori (sempre in numero pari) e un conduttore.

Occorrente: Una cinquantina di cartoncini delle dimensioni di un pacchetto di sigarette o di un biscotto.

Preparazione: Su ogni cartoncino viene scritta una lettera dell'alfabeto: tante vocali quante consonanti, in due mucchi separati. I giocatori siedono in cerchio. Ciascuno di loro riceve un cartoncino, che tiene bene in vista. Anche nella distribuzione delle lettere bisogna mantenere il rapporto di uguaglianza tra vocali e consonanti.

Regole: Il conduttore lascia due minuti di tempo ai giocatori per trovare una parola più lunga possibile, formata con le lettere distribuite ai compagni, ma senza la propria. Scaduto il tempo, chiama due giocatori che gli comunicano la parola trovata. Un punto a chi ha formato la parola più lunga. In caso di parità il punto non viene assegnato. Chiama quindi altri due giocatori e così via. Quando tutti hanno affrontato un compagno, il conduttore ritira i cartoncini e li rimette nei rispettivi mucchi, che mescola poi accuratamente. A questo punto, seconda distribuzione di lettere, nuova serie di duelli di parole e altri punti in palio.

Vince: Chi raggiunge per primo i sei punti, conquistando così il diritto di uscire dalla Torre di Orafrem.

ZANZARE

Giocatori: Quattro per volta, con un conduttore.

Occorrente: Un mazzo di carte, un registratore e una cassetta di brani musicali ballabili.

Preparazione: Il conduttore mette in disparte una carta per seme e sparge le altre per il campo di gioco, voltate a faccia in giù, in modo che non sia possibile vederne il valore. Fatto questo, chiama i primi quattro giocatori e consegna a ciascuno di loro una delle carte precedentemente messe in disparte. Per rendere più vivace il gioco, è bene che queste carte siano non solo di seme, ma anche di valore diverso. I giocatori si spargono per il campo, il conduttore dà il "Via !" alla musica e il gioco può avere inizio.

Regole

I quattro giocatori corrono di qua e di là per il campo, alla ricerca di una carta del valore immediatamente successivo a quello della carta che hanno in mano. Trovata questa carta, ne vanno a cercare un'altra del valore immediatamente seguente e così via. Le carte guardate e non prese vanno rimesse a terra a faccia in giù. Non si può prendere una carta se prima non si ha in mano quella del valore immediatamente precedente. Dopo il re si cerca l'asso e si prosegue in questo modo fino ad avere in mano anche la carta immediatamente precedente a quella ricevuta all'inizio del gioco. È possibile in qualsiasi momento cambiare una carta che si ha in mano con un'altra dello stesso valore e del seme di quella ricevuta dal conduttore. Dopo qualche decina di secondi il conduttore grida "Zanzare !" e alza il volume della musica. I giocatori devono fermarsi dove sono e schiacciare a suon di schiaffoni le immaginarie zanzare che si fermano sul loro corpo, il tutto seguendo il più possibile il ritmo della musica. Sarà il conduttore a stabilire l'ordine in cui i quattro riprenderanno a cercare carte, gridando i loro nomi a cinque secondi di distanza uno dall'altro. Per primo il conduttore griderà il nome di chi riesce a seguire meglio il ritmo dato dalla musica, trasformando così in danza la sua caccia alla zanzare. Poi il nome di chi ci riesce un po' meno bene e così via. Dopo qualche altra decina di secondi di ricerca delle carte, tornano le zanzare e così via, finché uno dei quattro giocatori non ha in mano un'intera serie di tredici carte (anche di diverso seme...). A questo punto ogni giocatore riceve un punto per ogni carta che ha in mano e un altro punto per ogni carta del seme di quella ricevuta dal conduttore (seme che, non dimentichiamolo, è diverso per ciascuno dei quattro giocatori).

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

ASSAGGIARE, ANNUSARE, ASCOLTARE...

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Un dado. Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quanti sono i giocatori. Un pennarello.

Preparazione: Il conduttore scrive su ogni cartoncino il nome di uno dei cinque sensi o le parole "sesto senso", facendo in modo che ci sia all'incirca lo stesso numero di cartoncini per ogni senso (compreso il sesto...). Assegna poi ad ogni senso uno dei sei numeri presenti sulle sei facce del dado. I giocatori si siedono in cerchio e ciascuno di loro riceve un cartoncino, che legge e posa di fronte a sé. Un giocatore viene fatto allontanare dagli altri. Il conduttore comunica a quelli rimasti in cerchio il nome di un oggetto e il gioco può avere inizio.

Regole

Il giocatore che si era allontanato ritorna tra i compagni e lancia il dado, dopo di che può porre ad uno dei compagni una domanda sull'oggetto scelto. La domanda deve riguardare il senso corrispondente al numero ottenuto col lancio del dado (per il "sesto senso" si può fare una domanda qualsiasi...) e va fatta ad uno dei compagni che hanno ricevuto dal conduttore un cartoncino col nome di quel senso. Se esce il numero corrispondente al gusto, la domanda può per esempio essere: "Se assaggi l'oggetto, a quale frutto assomiglia di più il suo gusto?" Se invece esce il numero corrispondente all'udito, la domanda può essere: "Quando l'oggetto viene buttato a terra, fa il rumore di un albero cade o di un bicchiere che si rompe?" e così via. Sta alla fantasia di chi risponde, cercare di mettere il compagno sulla strada giusta, senza dirgli, naturalmente, il nome dell'oggetto scelto. Dopo tre lanci di dadi (e quindi tre domande), il giocatore deve cercare di indovinare di che oggetto si tratta. Se non ci riesce, ha altri tre lanci (altre tre domande) a disposizione ed eventualmente, in caso di secondo errore, altri tre, dopo di che deve tornare al proprio posto irrimediabilmente sconfitto. Durante lo svolgimento del gioco, il conduttore può assegnare un punto-fantasia ai giocatori che danno ai compagni risposte che siano nello stesso tempo divertenti e vere. Il gioco prosegue con un altro giocatore che si allontana dal cerchio, un altro oggetto da individuare e così via.

Vince: Il giocatore che individua il proprio oggetto con il minor numero di risposte. In caso di parità vince, tra i giocatori finiti primi a pari merito, quello che ha conquistato più punti-fantasia.

A NASO IN SU

Giocatori: Quanti si vuole.

Occorrente: Tre dadi e un mazzo di carte.

Preparazione: Le carte vengono sparse per il tavolo, girate a faccia in giù.

Regole

I giocatori, a turno, si avvicinano al tavolo, tengono la mano sinistra dietro la schiena e, usando la destra, lanciano in alto i tre dadi. Mentre i dadi sono per aria, i giocatori devono girare a faccia in su, sempre usando solo la mano destra, il maggior numero possibile di carte, facendo attenzione a riprendere al volo i dadi prima che piombino sul tavolo (o, peggio ancora, a terra). Se riescono a riprendere al volo tutti e tre i dadi, li lanciano di nuovo in aria, girano altre carte e così via. Se, invece, qualche dado cade, si conta quante carte sono state girate fino a quel momento, le si volta di nuovo a faccia in giù e si chiama un altro giocatore accanto al tavolo.

Vince: Chi gira a faccia in su più carte prima di essere eliminato. Se due o più giocatori riescono a voltare tutte le carte vince, tra loro, chi le ha voltate con il minor numero di lanci di dadi.

LA FATTORIA DI ZIO TOBIA

("E allora... giochiamo!" – Ed. Elle Di Ci)

Da quel giorno nella fattoria di Zio Tobia regnano Gioia ed Allegrìa. Gioia è un vivace gatto sempre pronto a scherzare e a fare smorfie buffissime, mentre Allegrìa è un simpatico cavallo sempre disposto a raccontare storie divertentissime. Dal mattino alla sera i due tengono allegri tutti gli altri animali della fattoria. Beh, proprio tutti no: nella fattoria abita anche un piccolo drago e lui è proprio arrabbiato ! I draghi (tutti lo sanno...) possono mangiare solo chi ha paura di loro e nella fattoria di Zio Tobia, tra scherzi e risate, non c'è posto per la paura. Così, il piccolo drago è sempre affamato, visti i suoi inutili tentativi di spaventare qualcuno: nella fattoria di Zio Tobia regnan Gioia ed Allegrìa !

Categorie: Giochi per una festa. Giochi di memoria. Giochi per spazi limitati.

Giocatori: Due squadre di dieci-quindici giocatori ciascuna e un conduttore.

Occorrente: Solo una manciata di gioia e tanta allegrìa.

Preparazione: I giocatori delle due squadre si schierano agli estremi opposti della stanza, uno accanto all'altro, e il conduttore li numera tutti quanti, dall'uno in poi, tenendo a mente il numero con cui finisce la prima squadra e quello con cui incomincia la seconda. Ciascun giocatore, a turno, sceglie un animale qualsiasi (escludendo il gatto, il cavallo e il drago) e lo mima (magari facendone anche il verso...) davanti agli altri, prestando molta attenzione quando è un avversario a mimare l'animale che ha scelto.

Regole: Il conduttore pronuncia due numeri (uno corrispondente a un giocatore della prima squadra e uno della seconda) e ciascuno dei due giocatori chiamati deve cercare di gridare, il più velocemente possibile, il nome dell'animale scelto dall'avversario. Chi ci riesce per primo senza errori conquista per i propri compagni di squadra il ruolo di "animali della fattoria di Zio Tobia" e costringe gli avversari ad impersonare i "furibondi draghetti affamati". Gli animali della fattoria hanno venti secondi di tempo per cercare di far ridere, con gesti, versi e smorfie, anche solo uno dei draghetti affamati. Se ci riescono conquistano un punto, mentre in caso contrario il punto va ai loro avversari. Il gioco riprende con altri due numeri (uno per squadra) chiamati dal conduttore e così via.

Vince: La squadra che raggiunge per prima i tredici punti (tanti quante sono le lettere che compongono i nomi del gatto e del cavallo).

IL RE E IL GIULLARE

Il conduttore prepara quattro brevi racconti con le avventure vissute da quattro re immaginari. Il quarto racconto (quello destinato alla vittima dello scherzo) contiene episodi "esagerati", in cui il re, alle prese con feroci nemici e terribili mostri, si comporta eroicamente, uscendo ogni volta trionfatore dalle mille disavventure che deve affrontare per salvare la sua corona.

Due giocatori chiamati dal conduttore (il primo re e il primo giullare) si spostano di fronte ai compagni, che li ascoltano e li osservano con attenzione. Mentre il re legge il racconto delle sue avventure, il giullare, alle sue spalle, mima le sue parole, sottolineando i vari momenti della storia con espressioni allegre o tristi del viso: ride se il re è contento, piange se il re è addolorato, gioisce per le sue vittorie e si dispera per le sue sconfitte, il tutto sempre in silenzio. Terminata la prima storia, vengono scelti altri due giocatori e così via.

Quando arriva il momento di leggere l'ultimo racconto, l'inconsapevole vittima dello scherzo viene chiamata ad impersonare il re, mentre un suo compagno (complice del conduttore) dà vita all'allegro giullare. Questa volta (a insaputa, naturalmente, di chi sta raccontando le sue avventure) la mimica non sottolinea la storia e gli stati d'animo del re, ma ne è l'esatto contrario. Quando il sovrano affronta eroicamente i suoi nemici, la mimica lo rappresenta impaurito e tremante, i terribili mostri si trasformano in timidi gattini e il trionfo finale del re viene mimato come l'arrivo di un goffo e malconcio perdente, rassegnato alla sua sorte e agli sberleffi del suo popolo.