

SERATA DELL'ACCOGLIENZA

Lo scopo della serata è quello di permettere la classica “rottura del ghiaccio” (e speriamo che non si rompano qualcos'altro) fra un gruppo di ragazzi-giovani che non si conoscono ancora molto bene (ideale ad esempio per la prima serata di un campo scuola). La bellezza del gioco sta nel fatto che si parte con squadre da una sola persona e si arriva a gruppi di 16 componenti. Ma bando alle ciance e passiamo alla descrizione dei giochi. Ipotizziamo per capirci [perché poi ci saranno anche delle ragazze nello staff di educatori (quindi ci saranno delle educamucche...) e sappiamo i loro limiti], che i concorrenti siano 80.

I GIUOCO: ACCOPPIAMOCI.

Scopo del gioco è formare delle coppie (potevamo chiamarlo anche il “Gioco delle coppie”, ma rete4 ci ha chiesto i diritti...). I giocatori si sbardano nel campo di gioco (come notate badiamo molto a non fare ripetizioni...) e al via devono cercarsi un partner seguendo le seguenti regole (l'ordine NON È CASUALE!): a) deve essere di un'altra nazionalità, b) deve essere dell'altro sesso, c) deve essere di una città/paese diverso, d) deve avere nelle scarpe caratteristiche comuni. Se alla fine, in un trionfo di amore e bene, il campo sarà pieno di coppie, il gioco sarà riuscito e si saranno formate 40 coppie.

II GIUOCO: DOPPIA COPPIA-DOPPIA COPIA

Durante questo secondo “momento simpatia”, nel campo si formeranno dei POKER. Come si fa? Molto semplice. Si dispongono sul perimetro del campo dei quadratini di carta, uno per ogni coppia di giocatori, quindi 40. Sui ogni pezzetto di carta ci sarà un disegno (un qualcosa di semplice, come la Monnalisa, la Venere di Milo, L'ultima cena...), in tutto 20. perché ogni disegno verrà riportato su due diversi pezzetti. Al via le coppie (tenendosi per manina), dovranno catapultarsi a prendere un disegno e cercare l'altra “coppia” che avrà l'altra “copia” del disegno. Alla fine si saranno formati 20 poker.

III GIUOCO: IL TRENO DI VAPORE

Potevamo anche intitolarlo “Il trenino alla gorgonzola”, ma ci pareva sintomo di poca fiducia nei confronti dell'igiene di giovani alle soglie del nuovo millennio. Perché per formare delle squadre da 8, i ragazzi, divisi nei poker che si erano formati nel giuoco precedente, dovranno togliersi le scarpe e legandole insieme (eventualmente con un cordino) fare un trenino. Quindi portando in giro 'sto trenino andranno alla ricerca della squadra che avrà il trenino con la stessa puzza... no... ehm... volevamo dire... il trenino di scarpe lungo come il loro; al “ritrovamento” gli 8 si siederanno per terra. Si terminerà quando si saranno formate 10 squadre da 8.

IV GIUOCO: LO SBRUCO.

Ridendo e scherzando si è arrivati al giro di anaconda (il “boa” lo abbiamo perso!) della serata. Questo gioco è un semplice intermezzo che non ha molto senso con il resto, ma ci piaceva e l'abbiamo fatto. Le squadre si mettono in fila indiana (che poi sfido qualcuno a dimostrarmi che gli indiani quando camminano sono uno dietro l'altro: che è, si fanno sempre le Candid Camera?), afferrando le spalle del compagno che sta due posizioni davanti a lui (cioè, sempre per le educamucche, essendo le squadre da 8 l'ultimo afferra le spalle al VI, il VII al V e così via) a formare un bruco. La testa avrà fra le mani un foglio, la coda un pennarello... che funzioni (ogni squadra avrà un pennarello di un diverso colore). Al via il ragazzo in coda con in mano il suo bel pennarello, guiderà il resto del gruppo (ecco perché è uno sbruco e non un semplice bruco, perché chi comanda è la coda) nel tentativo di fare delle righe sui fogli delle teste degli altri sbruchi; invece la testa sarà impegnata ad evitare che le

code di altri sbruchi la macchina. Quando il conduttore decide che il tempo è scaduto, si ritirano i fogli, si contano le righe dello stesso colore e vince lo sbruco che avrà lasciato più segni di sé sui fogli degli avversari.

V GIUOCO: LE QUATTRO FATICHE DEL POLPETTONE

Classico “percorso ad ostacoli”, per questo “momento simpatia” i gruppi si devono disporre, uno accanto all’altro, ad un lato del campo di gioco. Le squadre si dividono al loro interno in coppie e al via (dato dal conduttore della serata percotendosi il petto con un pollo, il famoso gesto del “polpettone”) partono le prime coppie che dovranno arrivare all’altro capo del campo da gioco attraverso alcune prove: a) portare per qualche metro uno spaghetti afferrandolo coi denti; b) percorrere un tratto del campo con in bocca due cucchiari (uno per ogni membro della coppia) che devono sorreggere lo stesso oggetto (per semplificare le cose si potrebbe scegliere, come oggetto, un pesetto da un kg, una bomba a mano senza sicura, ecc...); c) la coppia afferra con le bocche due bicchieri e avanza per 10 metri passandosi da un bicchiere all’altro l’acqua, che funge in questo caso da “testimone”; d) uno dei due si sacrifica (per cavalleria potrebbe essere la ragazza, quando è presente) e prende una mela da una bacinella piena di liquido (la scelta del liquido è a discrezione dello staff preparatore...), quindi **SENZA USARE LE MANI** la coppia “afferra” la mela e la porta fino alla fine del percorso. Quando taglierà il traguardo partirà la seconda coppia e così via fino alla quarta. Come sicuramente si è capito il campo da gioco sarà diviso in 4 tappe e se la coppia non dovesse accidentalmente per un avverso destino superare una prova dovrà ricominciare dall’inizio della tappa che sta affrontando (e non da capo!!!).

Alla fine si avrà un ordine d’arrivo delle squadre e unendo la prima con l’ultima, la seconda con la penultima ecc..., si formeranno squadre da sedici componenti.

VI GIUOCO: IL CONCERTO ANIMALE.

È un simpatico momento ludico per concludere la serata. Le squadre (da sedici) si dispongono a cerchio attorno al conduttore che fungerà da “maestro di coro”. Verrà assegnato “d’ufficio” ad ogni squadra un verso di animale con cui dovrà intonare “L’inno alla gioia”. Dopo un giro di prova in cui il maestro farà cantare ogni gruppo, si inizierà il vero e proprio concerto. Qui l’importanza del maestro sarà... importante. Egli dovrà decidere quale squadra inizierà a cantare indicandola col braccio teso e il dito indice (il primo dopo il pollice!) puntato (chiameremo questa posizione ‘puntatore’), e, quando ad ella piacerà, potrà far continuare un’altra squadra, semplicemente girando il puntatore verso di lei. Ovviamente il giro finale dovrà essere fatto tutti insieme. Attenzione: il pathos e l’emozione che suscita questo gioco sono così alti da renderlo sconsigliabile per i deboli di cuore e di intestino!