

IL CICCIONE

Categorie - Giochi a squadre. Giochi di memoria. Giochi per spazi ampi.

Giocatori - Due o più squadre di sette-otto giocatori ciascuna. Un conduttore. Tanti giocatori-ciccioni quante sono le squadre.

Occorrente - Dieci fogli da disegno per ogni squadra. Un grosso cuscino e un pezzo di spago per ogni ciccione. Pennarelli di dieci colori diversi.

Preparazione - I giocatori di ogni squadra scrivono sui loro dieci fogli i nomi di altrettanti loro amici, usando un colore diverso per ogni nome. Fatto questo, consegnano i fogli al conduttore che, lasciando che i giocatori vedano ciò che sta facendo, scrive dietro ad ogni foglio un numero dall'uno al dieci. I fogli vengono poi posati uno accanto all'altro, in ordine numerico e a faccia in su (in modo cioè che si vedano i nomi), all'estremo del campo opposto a quello dove si schierano le squadre (ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana). Accanto a ogni gruppo di fogli si ferma un ciccione (un giocatore con un cuscino legato intorno alla pancia). Le squadre osservano con attenzione per un minuto i fogli che hanno davanti e il gioco può avere inizio.

Regole - Al "Via !" dato dal conduttore, il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raccoglie (senza girarlo) il foglio con (secondo lui...) il numero uno, torna indietro e lo posa (stavolta girato) davanti ai compagni. Se il numero è giusto il foglio rimane dov'è, mentre se è sbagliato viene riportato indietro dal secondo giocatore della squadra, che parte (con o senza foglio) non appena il numero è stato visto. Proseguendo a staffetta, i giocatori di ogni squadra devono formare davanti a loro la sequenza esatta di numeri-nomi-colori. Sembra facile, vero, visto che i fogli sono già in ordine dall'altra parte del campo e i giocatori lo sanno? E invece no, perché non ci si deve dimenticare dei ciccioni, la cui presenza all'interno di ogni gruppo è sempre di ostacolo per i compagni più attivi. Mentre gli altri giocatori corrono su e giù per il campo, ogni ciccione fa cinque giri su se stesso e cambia di posto due fogli della squadra che ha di fronte. Altri cinque giri su se stesso, altri due fogli che cambiano di posto e così via. I suoi movimenti diventano man mano più lenti e confusi, proprio come quelli delle persone pigre e indolenti. Per raccogliere i fogli con i numeri giusti i giocatori devono ricordare quale nome corrisponde a ogni posizione nella riga, aiutandosi magari con i colori dei nomi rimasti.

Vince - La squadra che ricompone per prima l'esatta sequenza di numeri-nomi-colori e il ciccione che in quel momento ha ancora più fogli davanti a sé.