

GIOCHI ATTORNO AL FUOCO

LO STREGONE

Si forma un grande cerchio con le sedie, in modo che ognuno abbia il suo posto. Tutti si mettono in mezzo al cerchio. Un animatore è lo stregone (bello mascherato). Lo stregone inizia a gironzolare (e tutti stanno molto attenti a dove si vuole sedere). A un certo punto lo stregone si mette a sedere su una sedia e tutti si devono sedere più lontano possibile da lui. A quelli che tocca sedere accanto a lui viene data una penalità. A tre penalità... penitenza!



LA GARA DELLA FAMIGLIA

Si formano 2 squadre di 8 persone fra cui si nomina:

1 Babbo,
1 mamma,
un figliolo,
una figliola,
una nonna,
un nonno,
una zia,



Giovanni (l'amico di famiglia)

Si prendono 16 sedie e si piazzano su due file, in modo che le due famiglie si mettano l'una di fronte all'altra. L'animatore si prepara a raccontare una storia. Ogni volta che nominerà un membro della famiglia, questi (uno per squadra) dovrà alzarsi, fare il giro delle sedie e rimettersi al suo posto. Un punto alla squadra del personaggio che fa prima. Se invece l'animatore dice "famiglia", allora tutti dovranno alzarsi e fare il giro delle sedie: in questo caso perde la squadra del giocatore che si siede per ultimo. Attenzione, è possibile anche dire "figli", "nonni", o altro, indicando in questo modo più di un personaggio. Vince la squadra che farà più punti

Esempio di storiella

Una mattina, il **babbo** si svegliò di soprassalto e disse: ma che ore sono? Subito la **mamma** preoccupata guardò la sveglia e si accorse che ancora una volta si era fermata alle tre di notte. Ma che ore erano allora? Il **babbo** si alzò e prese l'orologio che i suoi **figli** gli avevano regalato per il suo compleanno. "Sono le 8.00!", esclamò. Allora la **mamma** urlando per tutta la casa svegliò tutta la **famiglia** "Presto è tardissimo! **Bambini** dovete andare a scuola!". Il **nonno**, al sentire questi urli prese un mezzo collasso, credendo di essere sempre in guerra, ma subito dopo si rese conto che non era vero. Mentre tutta la **famiglia** era in tal macello, ecco suonare la porta. "O chi sarà mai?" si domandò la **nonna**. "Sono io, **Giovanni!**". **Giovanni** era l'amico di tutti. E come sempre trovava il momento meno adatto per andare a disturbare. "Salve a tutti! Ma cos'è tutto questo trambusto?". "La sveglia stamattina non ha suonato!" esclamò il **figlio**. "Tutta colpa di tua **madre!**" Quante volte glielo avrà detto di comprare le pile nuove?" aggiunse il **babbo**. Intanto il **nonno** si era appena ripreso dal collasso quando, passando accanto al telefono, questo squillò, rimettendo KO il **nonno**. La **figlia** corse per rispondere, sperando che fosse il suo fidanzato, ma era la **zia** la quale,

preoccupata del fatto che la **nonna** non l'avesse ancora chiamata, pensava che fosse successo qualcosa alla **famiglia**. "No, tutto a posto **zia!** Stiamo tutti bene!" "A parte il **nonno!**" esclamò **Giovanni** accorso per dare una mano al **nonno**. Intanto il **babbo** era pronto per recarsi al lavoro, mentre la **mamma** aveva appena finito di preparare i **bambini**, quando... titi-titi-titi.. "è la sveglia!" esclamò la **zia** al telefono. "Ma non era scarica?" rispose la **nonna**. Titi-titi-titi ma... non capisco. Il **babbo** si svegliò e finalmente si accorse di aver sognato. "Ma che ore sono?" chiese la **mamma**. E così tutta la **famiglia** si svegliò, prima che il **babbo** potesse rendersi conto che erano le tre di notte "Forse ieri sera ha commesso un piccolo errore nel rimetterla!" disse la **mamma**. "Meglio così" riprese il **babbo**. E piano piano tutta la **famiglia** si rimise a dormire.

ORDINARSI IN ORDINE DI.....

Ordinarsi in ordine di (nome, cognome, età, telefono, numero civico, altezza, peso, giorno dell'anno di nascita, piede, numero lettere del nome o cognome, ...)



RIPPER TIPPER

E' un gioco tipo Beppe e Anna, dove c'è uno che fa il Grande Tipper, e gli altri sono i Ripper Tipper numero 1,2,3,... Gli errori che uno commette si chiamano *tipper*.

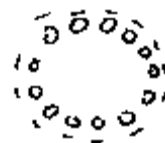
All'inizio tutti hanno zero tipper. Il grande tipper dice: - Grande tipper con zero tipper chiama ripper tipper numero (ad esempio) 6 con zero tipper

Il ripper tipper numero 6 risponde: Ripper tipper numero 6 con zero tipper risponde a grande tipper con zero tipper e chiama ripper tipper numero (ad esempio) 2 con zero tipper.

E così via. Quando uno commette un errore, viene segnato sulla fronte con un timbro fatto con un tappo di sughero bruciato, così che tutti possano vedere quanti errori, cioè tipper, ha una certa persona.

In generale le frasi si susseguono così:

- Grande tipper con n tipper chiama ripper tipper numero k con j tipper
- Ripper tipper numero k con j tipper risponde a grande tipper con n tipper e chiama ripper tipper numero



CENCIO MOLLE

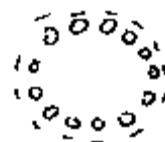
Tutti sono in cerchio, seduti. Un giocatore, al centro, con un cencio bagnato in mano, si rivolge ad un giocatore del cerchio e gli dice: "**Cencio molle, cencio molle, son venuto a riverire**".

L'altro giocatore (quello interpellato) risponde: "**Riverito sia**"

E ancora il primo: "**Se tu riderai, se tu piangerai, cencio molle nel muso avrai**"

Ed il secondo: "**Io no riderò, io non piangerò, e cencio molle nel muso non avrò**"

Se durante questo scambio di battute, il giocatore interpellato riderà (o sorriderà), allora il giocatore con il cencio avrà il diritto di tirarglielo in faccia, ed il suo posto verrà preso dal giocatore che ha riso. Altrimenti il giocatore al centro dovrà cercarsi un altro giocatore da interpellare. Si può fare che se dopo 3 tentativi il giocatore al centro non sarà riuscito a far ridere nessuno, allora subirà una penitenza.



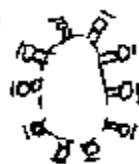
IL BUON CIOCCOLATO

Ci si mette tutti in cerchio seduti. Al centro del cerchio ci sono due sedie, una di fronte all'altra. Su una c'è un piattino con una barra di cioccolato, una forchetta ed un coltello. Sull'altra c'è un grembiulino di quelli che si usano x rigovernare. Un animatore ha in mano un dado. Al via, parte da un giocatore e gli passa il dado. Questi lo tira. Possono succedere due cose: se il giocatore NON fa 6 (sei), egli rimane al suo posto e il dado passa al giocatore alla sua destra, che a sua volta lancerà il dado. Se invece il giocatore fa 6, allora dovrà correre verso le due sedie, girarci intorno (2 volte), infilarsi il grembiulino, prendere coltello e forchetta, tagliare un quadratino di cioccolata, prenderlo quindi con le mani e mangiarlo. Una volta mangiato (e quindi ingoiato), il giocatore potrà tagliare un secondo quadrato, e così via. Intanto il dado continua a girare nel cerchio, e non appena un altro giocatore farà 6, prenderà il posto del giocatore che si sta sbafando la cioccolata (facendo il percorso che è stato prima indicato). Il gioco finisce quando finisce la cioccolata.



L'ANELLO

Si prende una corda sufficientemente lunga, che possa arrivare a tutti i giocatori in cerchio. In essa si fa passare un anello. Un giocatore, al centro del cerchio, dovrà scoprire chi ha l'anello (che i giocatori in cerchio si passeranno senza farsene accorgere). Se il giocatore al centro trova l'anello (e chi lo ha), viene sostituito proprio da quest'ultimo.



LE SCARPE

E' un gioco semplice da spiegare (ma non da realizzare). Si prendono 2 o 3 giocatori e si mandano fuori. Tutti i giocatori in cerchio si levano le scarpe e le mettono in un mucchio, in mezzo. Ad ogni giocatore in cerchio viene poi consegnato un buono (ad esempio un foglietto con sopra scritto: "Buono scarpa"). Appena entrati, i giocatori che erano fuori dovranno rimettere le scarpe giuste al giocatore giusto. Quando uno di essi indovina, allora il proprietario delle scarpe gli dà il buono. Vince il giocatore che avrà conquistato più buoni.



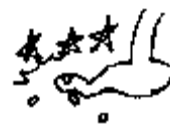
IL TAPPO E LA BOTTIGLIA

Ci si mette in cerchio. Al centro del cerchio verrà posta una bottiglia. Si sceglie un giocatore, a cui verrà legato ai pantaloni un pezzo di corda con in fondo il tappo della bottiglia di prima. La lunghezza della corda deve essere tale da far sì che quando il "volontario" sta in piedi accanto alla bottiglia, il tappo stia al di sotto del collo della bottiglia stessa di almeno 4 centimetri. Lo scopo del gioco è quello di infilare il tappo nella bottiglia; il giocatore dovrà quindi alzarsi sulla punta dei piedi x riuscire nell'intento (ovviamente non si usano le mani, sennò è troppo facile).



LA RACCOLTA DEI PISELLI

E' una gara: due o più concorrenti dovranno raccogliere i piselli di terra e metterli in un bicchiere usando i piedi. Vince chi ne prende di più.



SLEGAMI PRESTO

Gara di tanti con le mani legate e uno con una libera con la quale liberarsi. E' una gara:

alcuni si legano i polsi fra di loro a catena. Il primo si libererà dando al secondo la possibilità di liberarsi a sua volta e così via.

CORSA DEI PALLONI

Ci si mette in cerchio. Si fanno circolare 2 o più palloni nello stesso senso. Chi si ritrova con 2 palloni insieme fa penitenza (alla prima o dopo 3 volte)



TRATTA BENE L'ASINO

Si scelgono 2 asini con 2 padroni ciascuno. I padroni hanno una mazza fatta con giornale arrotolato e devono convincere l'asino a fare un piccolo percorso, ma agli asini (in segreto) viene detto che solo se verranno trattati bene e con dolcezza, essi faranno ciò che il padrone gli chiede. Quale padrone capirà x primo il trucco?

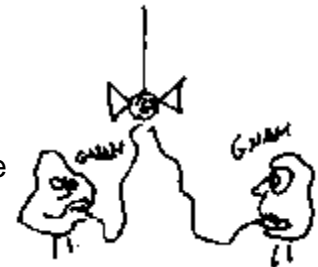
PASSARE ATTRAVERSO L'ELASTICO (GARA)

Alcuni ragazzi dovranno passare attraverso un elastico. Chi lo rompe perde. Chi fa prima, vince



LA CAMELLA

Si preparano due o più spaghi lunghi circa un metro e mezzo e si legano tutti insieme ad una caramella (si forma praticamente una stella). Si scelgono alcuni volontari, e si dà a ciascuno di loro uno dei capi liberi degli spaghi. Al via ciascuno di loro dovrà mettersi in bocca lo spago e senza aiutarsi con le mani dovrà "mangiare" lo spago raggiungendo la caramella. Vince chi la raggiunge x primo.



LA FATTORIA

Si scelgono alcuni volontari (oppure si divide il gruppo in sottogruppi). Ciascuno di essi dovrà fare il verso di un animale fra quelli indicati nella storiella riportata qui sotto (ovviamente quando verrà nominato) "Una MUCCA stava giocando con un MAIALE e con una FARAONA a palla. Di là passava per caso la GALLINA e gli chiese se poteva giocare ("posso giocare con voi?") e tutti acconsentirono ("Siiiiiiii!"). Il SERPENTE intanto girava nella foresta e passando da quelle parti vide loro che giocavano a palla ma lui non poteva giocare perchè non aveva le mani, allora essendo molto dispettoso decise di fare uno scherzo ("Non posso giocare perchè non ho le mani....allora farò uno scherzo al MAIALE!"): strisciando strisciando gli arrivò dietro. Non sapeva però che i MAIALI mangiavano tantissimo e che erano liberi di fare i loro bisognini da tutte le parti e arrivatogli sotto il sedere ebbe una sgradevole sorpresa: il MAIALE gli fece la cacca in testa (peta con petofono). La GALLINA che l'aveva visto lo tirò fuori e vedendolo pieno di popò si mise a ridere e anche tutti gli altri vedendolo scoppiarono a ridere (grossissima risata "Haaaaaaaa.....!"). Il SERPENTE dopo quella figura decise di non fare più scherzi e di giocare sempre con i suoi amici ANIMALI



IL PISTOLERO

Gioco molto famoso. Ci si mette in cerchio. Nel mezzo sta un animatore che gironzola. Ad un

certo punto si ferma e puntando “la pistola” (la mano) ad un giocatore grida: “PAM!” (gli spara). A quel punto il giocatore colpito deve abbassarsi, e i due giocatori al suo fianco dovranno “spararsi” fra loro (“puntare” la mano e gridare “PAM!”): il primo dei due che riuscirà a fare questo vincerà ed eliminerà l’altro (si metterà a sedere per il resto del gioco). Il giocatore “nel mezzo” potrà quindi rialzarsi e l’animatore proseguire, spostandosi in cerca di un’altra “vittima” da colpire.



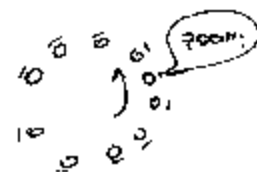
SUPERSEDIA (tiiiaia tiiiaia)

Gioco che non viene (quasi) mai. Ci si mette tutti in cerchio, formando una grande unica fila (cioè rivolti verso il compagno di sinistra), tutti appiccicati l’uno all’altro, in modo da toccare con la propria pancia la schiena del compagno di sinistra e con la propria schiena la pancia del compagno di destra. Al via dell’animatore, lentamente, si comincia a “sedersi” sulle ginocchia del compagno che si ha dietro: sembra impossibile, ma se tutti lo fanno piano piano, allo stesso modo, alla fine ognuno sarà seduto sul compagno dietro ed avrà a sua volta sulle proprie ginocchia il compagno che sta davanti. Se si riesce in questo (e sarebbe già tanto) si potrebbe provare a “camminare”: a tempo, sotto gli ordini dell’animatore si muove in avanti la gamba destra, poi quella sinistra, e così via, ma dubitiamo sulla riuscita dell’esperimento, a meno di essere pochi, della stessa stazza, e con una buona agilità.



ZOOM

Piccolo e simpatico giochino. Tutti in cerchio! Il gioco si svolge così: tutti dovranno guardare sempre chi è in possesso dello “Zoom” (capirete dopo); inizialmente lo “Zoom” ce l’ha l’animatore. Quest’ultimo inizia girando bruscamente la testa verso il giocatore di sinistra e gridando “Zoom!”. Il giocatore di sinistra dovrà a sua volta girare bruscamente la testa verso il giocatore alla propria sinistra gridando ancora “Zoom!”, e così via. Lo “Zoom” dovrebbe procedere così lungo tutto il cerchio. Fatto “un giro di prova”, si possono inserire delle varianti, come, ad esempio, la frenata: quando ad un giocatore “arriva lo zoom”, invece di girare la testa e dire “Zoom!”, può girarla più lentamente facendo il verso di una frenata “Skreeek!”, fermare la testa e rigirla rapidamente in senso contrario e gridando “Zoom!”: in questo modo ha ripassato lo “zoom” al compagno che glielo aveva appena dato, ed invertendo quindi il senso di rotazione dello “Zoom”.



COS'E' QUESTO? UN GATTO!

Gioco paranoico! Consiste in un immenso scambio di battute. Tutti in cerchio (al solito). L’animatore si rivolge al compagno di sinistra (ma sempre a lui?) e, dandogli una penna gli dice “Cos’è questo?”; il compagno risponde restituendogli la penna: “Un gatto!”; riprende l’animatore ridandogli la penna: “Un gatto?”; infine il giocatore di sinistra restituendo ancora una volta la penna: “Sì, un gatto!”.

Premesso che quando uno parla deve avere la penna in mano, la scena successiva coinvolge l’animatore e i due compagni alla sua sinistra, con una specie di passaparola:

Animatore a Giocatore 1: "Cos'è questo?"
Giocatore 1 a Giocatore 2: "Cos'è questo?"
Giocatore 2 a Giocatore 1: "Un gatto!"
Giocatore 1 a Animatore: "Un gatto!"
Animatore a Giocatore 1: "Un gatto?"
Giocatore 1 a Giocatore 2: "Un gatto?"
Giocatore 2 a Giocatore 1: "Sì, un gatto!"
Giocatore 1 a Animatore: "Sì, un gatto!"



Il gioco riparte dall'animatore coinvolgendo anche il giocatore numero 3 (il terzo a sinistra dell'animatore). Si prosegue coinvolgendo sempre più giocatori. Quando un giocatore sbaglia, va a piazzarsi alla destra dell'animatore, facendo scorrere tutto il cerchio per ricoprire il posto lasciato vuoto.

LIMBO

Gioco musicale, ma da farsi semplicemente con una chitarra: lo conoscete tutti! Si prende una corda. Due animatori tendono la corda a circa 1,5 metri d'altezza, orizzontalmente. I ragazzi si mettono in fila e cercano di passare sotto piegandosi all'indietro, restando in piedi e senza poggiare quindi le mani per terra. Quando tutti sono passati, si abbassa leggermente la corda e si ripete la prova. Ogni volta che un giocatore mette il sedere in terra, o le mani, o comunque cade, viene eliminato. A regola non si dovrebbe neanche toccare la corda, ma si può tollerare entro certi limiti. Vince l'ultimo giocatore che resta (il più "pieghevole"). La prova è più "coinvolgente" se durante lo svolgimento si suona (e si canta) la famosa canzone "Limbo Rock".



GIACOMINO DOVE SEI?

E' un gioco un pochino violento, quindi occhio. Due volontari vengono bendati e a ciascuno viene consegnato un bastone fatto col giornale arrotolato. I due vengono messi all'interno del cerchio, a due estremi opposti. Al via, uno dei due dirà: "Giacomino dove sei?". L'altro dovrà rispondere: "Sono qui!". In questo modo l'uno saprà dov'è l'altro, e così cercare di avvicinarsi per colpire l'altro col giornale. Successivamente sarà il secondo a dire la frase "Giacomino dove sei?" e toccherà all'altro rispondere. Vince chi in un tempo prestabilito riuscirà a colpire l'altro più volte.



LO SCULTORE

Gioco simpatico. Si scelgono 2 gruppi di 3 giocatori ciascuno. Per ogni gruppo viene nominato uno "scultore". Le 6 persone vengono mandate fuori dalla stanza. L'animatore sceglierà quindi altri due giocatori, con i quali realizzerà una struttura (li intreccerà in modo un pò incasinato, tramite ordini vocali). Fatta la struttura, chiamerà i due "scultori" usciti e dirà loro che dovranno, con i loro uomini, realizzare la stessa scultura. I due "scultori" osserveranno per qualche istante, quindi verranno rimandati fuori. La scultura verrà "sciolta". A quel punto entrerà il primo gruppo, il cui scultore, tramite ordini vocali, dovrà cercare di realizzare la scultura di prima (con i suoi due "uomini"). Quindi poi sarà la volta del secondo gruppo. Alla fine tutto il cerchio, mediante applausi, decreterà il gruppo che si è avvicinato di più alla scultura.



BEPPE ANNA (disegni tratti dal “Libro dei Giochi” di Marsilio Parolini)

Credo che questo sia un gioco ormai conosciuto universalmente. La spiegazione quindi è riservata agli estranei all’universo. Ci si mette tutti in cerchio, seduti. Alla base del gioco sta un movimento consistente in quattro tempi (vedere presentazione flash allegata al gioco, quando sarà pronta):

1. Battere entrambe le mani sulle rispettive gambe
2. Si battono le mani (fra loro)
3. Si porta la mano destra sulla spalla destra facendo il gesto “vai dietro” con il pollice
4. Si ripete lo stesso gesto col braccio (e mano) sinistra

Questo gesto viene eseguito all’unisono e ciclicamente da tutto il gruppo.

Detto questo, prima di iniziare il gioco, fra i giocatori (più esperti) si nominano un Beppe e un’Anna. Tutti gli altri giocatori verranno invece assegnati a un numero progressivo (1, 2, ...).



Il gioco può quindi avere inizio. Si inizia con i gesti spiegati e, durante i gesti, si dice tutti insieme:

- | | | | |
|----|----|-----------------|-----------|
| 1) | 2) | 3) ATTEN... | 4) ZIONE! |
| 1) | 2) | 3) CONCENTRA... | 4) ZIONE! |
| 1) | 2) | 3) RIT... | 4) MO! |
| 1) | 2) | 3) VELO... | 4) CITA! |

A questo punto (continuando i gesti) prende la parola Beppe, che dirà:

- | | | | |
|----|----|----------|---------|
| 1) | 2) | 3) BEPPE | 4) ANNA |
|----|----|----------|---------|

Anna è stata chiamata, quindi, al successivo “giro” di gesti, Anna dirà:

- | | | | |
|----|----|---------|-----------|
| 1) | 2) | 3) ANNA | 4) CINQUE |
|----|----|---------|-----------|

Anna ha chiamato il numero cinque (avrebbe potuto chiamare anche un altro numero o Beppe), per cui il numero Cinque ora dirà:

- | | | | |
|----|----|-----------|--------|
| 1) | 2) | 3) CINQUE | 4) DUE |
|----|----|-----------|--------|

e così via. Come regola generale, quindi, quando un numero viene chiamato, dovrà rispondere, prima col proprio numero, e successivamente con un altro numero, o Beppe, o Anna, oppure ancora con il suo stesso numero, tenendo conto che al successivo giro di gesti dovrà sempre parlare lui.

Quando un giocatore sbaglia a parlare (ad esempio non dice prima il proprio numero, oppure non dice proprio niente), oppure quando va fuori tempo, o ancora quando chiama un numero che è stato eliminato, viene a sua volta eliminato dal gioco. In questo modo i numeri vanno a diminuire, fino a proclamare il vincitore (quello che sarà riuscito a non sbagliare mai).

GLI INQUILINI

Gioco adatto anche per uno spazio aperto. Ci si divide in gruppi di tre (le case). E ci si sparge per la stanza. Devono restare uno o due giocatori non riescono a fare la casa perché manca un giocatore; se così non fosse, un animatore non gioca, perché* alcuni giocatori devono restare "single". In ogni "casa" un giocatore fa la parete destra, uno la parete sinistra, uno l'inquilino. Le due "pareti si danno le mani e, alzandole, formano un tetto, sotto al quale si mette l'inquilino. L'animatore grida: "si cambia la parete destra!": tutte le pareti destre delle case devono cambiare casa. Nel mentre però i giocatori "single" cercheranno di rubare il posto alle pareti, in modo da entrare a far parte di una casa. Così i giocatori "single" cambieranno. L'animatore può a questo punto urlare: "Si cambia la parete sinistra (o l'inquilino, o la parete destra), con le solite conseguenze. L'animatore può anche dire "Terremoto!" nel qual caso le case si dovranno sfare completamente ed ogni giocatore formare una casa con altri due nuovi compagni.



Si può fare che quando un giocatore non è riuscito per 3 volte a formare una casa (quindi è rimasto single), dovrà scontare una penitenza.

LO GNU

Ci si mette tutti in cerchio seduti. Un giocatore al centro, munito di "clava" realizzata con un giornale arrotolato deve riuscire a "rubare" il posto ai compagni. Come può far questo? All'inizio egli chiamerà uno dei giocatori in cerchio. Il chiamato si alzerà in piedi, chiamerà un altro giocatore del cerchio e si risiederà. Così, il secondo giocatore chiamato dovrà alzarsi, chiamare un terzo giocatore e risiedersi. E così via. Intanto il giocatore al centro cercherà di colpire con la "clava" i giocatori chiamati, prima che essi riescano ad alzarsi per chiamare un altro giocatore. Quindi se un giocatore chiamerà Gino, e il giocatore con la clava riuscirà a colpire sulla testa Gino prima che quest'ultimo riesca ad alzarsi e chiamare un altro compagno, prenderà il posto di Gino, mentre Gino dovrà andare in mezzo col giornale, per cercare a sua volta di rubare il posto ad un altro.



MALI' MALO'

Si gioca a coppie. Prima del gioco si devono preparare sette o otto cartoncini con sopra scritti degli ordini del tipo "Mano su ginocchio", "Fronte su spalla", "Naso su pancia", che indicano cioè un'azione che un giocatore deve compiere con il compagno. Si dispongono i cartoncini a faccia in giù, al centro del cerchio. Viene scelta una coppia di ragazzi (meglio se mista) che si porteranno al centro, in mezzo ai foglietti. Uno dei due giocatori prenderà un foglietto da terra e ne leggerà ad alta voce il contenuto. A questo punto i due ragazzi dovranno compiere l'ordine. Successivamente, mantenendo la posizione indicata nel precedente foglietto, uno dei due prenderà un secondo foglietto, leggerà l'ordine ad alta voce e dovrà insieme al compagno, eseguirlo, sommandolo all'ordine precedente. E così via. In questo modo, andando avanti, le cose si complicano sempre più. Quando la coppia non può più eseguire ordini, oppure perde una delle posizioni che dovevano tenere, la prova sarà terminata. Dopo aver rimesso a terra i foglietti, e dopo averli mischiati bene, si sceglie un'altra coppia e gli si fa eseguire la prova. Vince la coppia che sarà riuscita a compiere più posizioni in sequenza (naturalmente conta anche la fortuna, cioè l'ordine con cui i foglietti vengono raccolti).



GATTO MAMMONE

Gioco molto simile a Beppe e Anna, ma più semplice (adatto ad un gruppo di bambini più piccoli). Un animatore fa il "gatto mammone", mentre tutti gli altri sono gatti, numerati progressivamente da 1 in poi. La sequenza delle frasi è la seguente:

gatto mammone: "alla torre dei miei gatti manca il gatto numero 3"

gatto 3: "biribì"

gatto mammone: "chi fu?"

gatto 3: "gatto numero 5"

gatto 5: "biribì"

gatto mammone: "chi fu?"

gatto 5: "gatto numero 12"

... e così via. Un gatto potrebbe anche chiamare il gatto mammone invece di un altro gatto.

In questo caso la sequenza appena vista prosegue così (il gatto 12 chiamerà il gatto mammone):

gatto 12: "biribì"

gatto mammone: "chi fu?"

gatto 12: "gatto mammone"

gatto mammone: "biribì"

gatto 12: "chi fu?"

gatto mammone: "gatto numero 8"

gatto 8: "biribì"

gatto mammone: "chi fu?"

.... e così via.

Inutile dire che chi sbaglia viene eliminato dal gioco (oppure fa penitenza)



INDOVINA IL PROVERBIO

Un volontario viene fatto uscire. Tutto il cerchio viene diviso in 3-5 parti e ad ogni parte viene assegnata una parte di un proverbio deciso dall'animatore. Ad esempio: "1) chi va - 2) con lo zoppo - 3) impara - 4) a zoppicare". Si fa rientrare il volontario e tutte le squadre, al via, insieme, urlano la propria parte di proverbio. In questo modo si creerà una certa confusione, nella quale il volontario dovrà carpire il proverbio in un tempo assegnato.

Variante "sapoto": si sceglie una parola e la si divide in sillabe. La parola dovrà avere un numero di sillabe pari al numero di gruppi in cui è diviso il cerchio. Si assegna una sillaba diversa a ciascun gruppo. Si sceglie anche una melodia conosciuta (ad esempio una canzone del canzoniere). Al via ciascun gruppo canterà la stessa melodia degli altri dicendo però sempre e solo la sillaba che gli è stata assegnata. Il famoso "volontario" dovrà indovinare la parola che è stata scelta.



LE FETTUCCE

Ci si alza in piedi. Si divide il cerchio in gruppi di 5-10 persone, in modo da avere 5 o 6 gruppi di persone. I membri di ciascun gruppo si mettono in linea appoggiando le braccia sulle spalle dei compagni (come fanno i calciatori quando si mettono in posa x le foto). Ad ogni gruppo si assegna un colore (rosso, verde, giallo, blu,..). Si scelgono due gruppi che iniziano il gioco. Importante che quando un gruppo griderà una frase fra quelle che descriverò, dovrà

saltare a ritmo, tutto insieme. Supponiamo che inizino i gruppi verde e rosso:

Rossi: Che c'è, che c'è che c'è?

Verdi: Avete fettucce da vendere?

Rossi: Ce n'è, ce n'è ce n'è!

Verdi: Di che colore sono?

Rossi: Blu, blu blu!

Blu: Che c'è, che c'è che c'è?

Rossi: Avete fettucce da vendere?

Blu: Ce n'è, ce n'è ce n'è!

Rossi: Di che colore sono?

Blu: Gialli!

Gialli: Che c'è, che c'è che c'è?

Blu: Avete fettucce da vendere?

... etc.

Va fuori il gruppo che non risponde per tempo, che non grida o salta all'unisono



A CHI VUOI BENE

Tutti sono seduti sulle sedie, in cerchio. Le sedie sono tante quanti i giocatori meno uno. Un animatore sta in mezzo al cerchio, senza sedia (manca proprio a lui), e si rivolge ad un giocatore qualunque chiedendo: "A chi vuoi bene?". Il giocatore risponderà ad esempio: "A tutti quelli che hanno i capelli corti!". A questo punto tutti quelli con i capelli corti dovranno cambiare di posto e l'animatore (che è senza sedia) cercherà di rubare il posto a qualcuno di quelli che si sono alzati x cambiare posto. Se tutto è stato fatto correttamente, sarà un altro giocatore a rimanere in piedi.

Quest'ultimo, a sua volta, interpellerà un giocatore seduto: "a chi vuoi bene?". Questi risponderà (ad esempio): "A tutti quelli che piace il pesce". E quindi tutti quelli a cui piace il pesce dovranno cambiare il posto, con il giocatore che prima era rimasto fuori che cercherà di acchiappare un posto momentaneamente vuoto. Nota: il giocatore interpellato dovrà cambiare posto solo se rientra tra quelli che rispettano la caratteristica che lui ha dichiarato.



LA MUMMIA (gara)

Si tratta di avvolgere un giocatore di carta igienica, senza, possibilmente, romperla. Per questo scopo si formano 2 o più gruppi di 3 persone: la mummia e i due avvolgitori. Vince il trio che farà la mummia + bella.



GLI ANIMALI (trova quelli uguali)

Si preparano tanti foglietti quanti sono i giocatori. Si dividono poi i foglietti in gruppi di tre quattro o cinque, e su ciascun gruppo si scrive il nome di un animale imitabile (per il verso e/o per le gesta). Ad esempio: su 4 foglietti scriveremo "cane", su altri 4 "gatto", e così via. Al momento di fare il gioco consegneremo un foglietto piegato (in modo che non legga cosa c'è scritto) ad ogni giocatore. Al via, ciascun giocatore aprirà il proprio foglietto, leggerà il nome dell'animale e comincerà a fare il verso e/o il gesto dell'animale, cercando i propri compagni con lo stesso animale. Quando il gruppo (ad esempio dei cani) sarà completo, allora questi si siederanno per terra, per far capire che sono al competo. Vince la squadra che per prima si riunisce, oppure perde l'ultima che riesce a riunirsi. Si può anche giocare al buio: una volta dato il via, si aspetteranno 4-5 secondi per far leggere il foglietto a ciascuno, e quindi si

spegnerà la luce, per riaccenderla dopo 30 secondi e vedere quello che sta succedendo.

Variante: gli animali con nomi strani

su ciascun foglietto, invece del nome di un animale, sarà scritto qualcosa del tipo "gina la gallina" o "arturo il paguro", in modo che i giocatori non dovranno imitare l'animale, ma gridare il nome completo, con un vociferare... bestiale!



INDOVINA L'OGGETTO CON DOMANDE SI' O NO

Molto semplice: un "volontario" viene mandato fuori ed il gruppo sceglie un oggetto che il volontario dovrà indovinare successivamente ponendo domande che avranno risposta "sì" o "no"



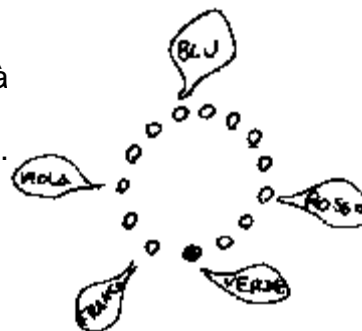
NODO UMANO

Si manda fuori un volontario. Tutto il gruppo si mette in cerchio e si dà la mano. Senza stacare le mani, il cerchio si "annoderà" (una parte verrà fatta passare sotto le braccia di due giocatori, alcuni si avvolgeranno, etc.). Il volontario, rientratom, dovrà sciogliere il nodo nel più breve tempo possibile.

TELEFONO SENZA FILI

Siamo tutti in cerchio. Un animatore inizia sussurrando una frase al compagno di destra. Quest'ultimo la ripete al compagno alla sua sinistra, e così via, fino a finire tutti il giro. Quando la frase giungerà al giocatore alla sinistra dell'animatore che ha iniziato il gioco, questi dirà la frase che ha ricevuto, e ne verrà verificata l'esattezza. Se la frase finale sarà diversa dalla frase di partenza, si indagherà per indovinare il primo che ha sbagliato, al quale verrà fatta fare la penitenza.

E' importante scegliere frasi divertenti, che magari "prendano di mira" qualcuno, il quale molto probabilmente quando udrà la frase, non resisterà alla tentazione di cambiare la frase (senza immaginare che poi sarà penitente..)



CAPO FACCI CAMBIARE

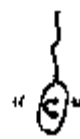
Si sceglie un volontario e si manda fuori. Il cerchio sceglie un capo. Si richiama il volontario e si inizia a cantare una canzoncina: "Capo facci cambiare, facci cambiare capo, se non ci fai cambiare, ti romperemo il capo. Capo facci cambiare, ...". Mentre si canta, il capo compie dei gesti (batte le mani, si gratta la testa,...) che cambierà ogni tanto: tutto il cerchio canterà e farà gli stessi gesti del capo. Il volontario, in mezzo al cerchio, cercherà di scoprire chi sta guidando il gruppo: avrà 3 possibilità; se indovina allora il capo scoperto dovrà uscire e indovinare a sua volta il nuovo capo. Se invece il volontario non indovinerà il capo, allora sarà passibile di penitenza.



MUSICHERE

Gioco classicissimo: ci si divide in squadre. Lo scopo è indovinare le canzoni che gli

animatori (muniti possibilmente di chitarra) canticchieranno. Per far questo, ad ogni canzone, ciascuna squadra nomina un "portacanzone" che si piazzerà su una linea di partenza (o su una seggiola) insieme ai portacanzone delle altre squadre. Quando un portacanzone pensa di sapere il brano canticchiato (oppure gli verrà suggerito dalla squadra), questi partirà e correrà verso una linea di arrivo, facendo un percorso più o meno articolato (passare sotto un tavolo, girare intorno a una sedia,). Il primo che arriva ha diritto di dire il titolo della canzone: se indovina, la sua squadra conquista un punto, altrimenti perde la possibilità di



rispondere.
Attenzione:
appena un
portacanzone
parte, la musica
si deve fermare,
e non potrà

ripartire finché tutti i portacanzone non saranno di nuovo alla partenza (tranne quelli eliminati perché hanno sbagliato la risposta).

E' divertente dare a ciascun portacanzone un mestolo o un legnetto col quale colpiranno un coperchio di pentola appeso (come punto di arrivo).

POVERO GATTINO

Siamo tutti in cerchio. Un "volontario" viene eletto gattino: egli dovrà girare a 4 zampe miagolando e, quando vuole, avvicinarsi e strusciarsi ad uno dei compagni nel cerchio. Quest'ultimo dovrà accarezzare il "gattino" e dire per 3 volte: "Povero gattino!". Il tutto dovrà essere fatto senza ridere: se "l'accarezzatore" riuscirà a non ridere, il gattino dovrà cercare un altro compagno da far ridere; se invece l'accarezzatore riderà, allora quest'ultimo prenderà il posto del gattino. Può essere prevista una penitenza dopo che il gattino avrà collezionato tre insuccessi.



CIP (thanks to elisabetta: www.ideadopoidea.com)

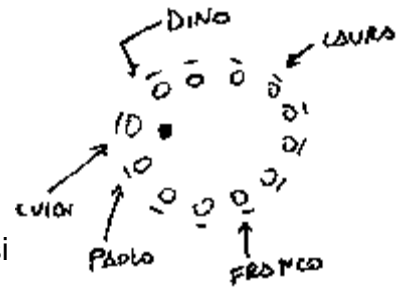
La classe si mette seduta in terra a gambe incrociate ed in circolo. A turno si sorteggia colui o colei che dovranno indovinare su chi si sono seduti sopra. In pratica il "poveretto" di turno deve girare bendato, con un cuscino in mano (non deve toccare abiti e viso di chi è seduto in terra), cercare con l'ausilio del cuscino di trovare un paio di gambe su cui sedersi e fare un verso qualsiasi: "cip - cucù - miao - baubau - ecc...." Il bambino seduto in terra deve rispondere con lo stesso verso cercando di falsificare un po' la voce per non farsi riconoscere. Se sbaglia dovrà prendere il posto del bendato e ricominciare il gioco. Il bendato ogni volta verrà fatto girare due volte su se stesso per fargli perdere l'orientamento e non far sì che si ricordi di dell'ordine nel quale sono seduti i compagni di gioco. Il tutto nella norma è condito da cadute in terra cercando le gambe dei compagni, inoltre i bambini si divertono molto nel rifare i versi cercando di cambiare il tono di voce.



SEI CONTENTO DI CHI TI STA ACCANTO?

Tutti in cerchio seduti su una sedia, con un animatore al centro (senza sedia). L'animatore si avvicina ad un giocatore seduto, ad esempio Luigi, e chiede "Sei contento di chi ti sta accanto?". Luigi deve dire "No!". E l'animatore riprende: "E chi ci vorresti?". Luigi dirà due

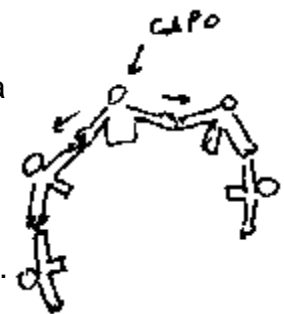
nomi di compagni presenti, es.: “franco e laura”. A questo punto franco e laura avranno il diritto di sedersi accanto a luigi, mentre i due compagni che in quel momento sono seduti accanto a luigi saranno sfrattati e dovranno contendersi il posto lasciato da franco e laura con l'animatore che ha iniziato il gioco. Dei tre uno resterà fuori e toccherà a lui andare a interpellare un altro giocatore chiedendo se è contento di chi gli sta accanto.



Variante: luigi può dire anche che è contento di chi gli sta accanto. In questo caso i due compagni che gli stanno accanto si dovranno scambiare di posto, mentre il giocatore senza sedia cercherà di rubarla ad uno dei due che si stanno scambiando di posto.

LA SCOSSA (da passarsi)

Siamo in cerchio. Il cerchio viene diviso in due semicerchi con uguale numero di componenti. I ragazzi dei due semicerchi si danno la mano. I due semicerchi vengono collegati da due animatori: uno trasmetterà la scossa, l'altro la riceverà. L'animatore che trasmette, senza preavviso, dà la scossa ai ragazzi che ha a destra e a sinistra (appartenenti ai due diversi semicerchi), e lo fa stringendo loro la mano. Questi dovranno a loro volta ritrasmettere la scossa al compagno, in modo da avere una stretta di mano che si trasmette lungo i semicerchi. Quando “la scossa” arriva all'altro animatore, quest'ultimo è in grado di dire chi ha fatto prima.



IL MESTIERE MIMATO

Si scelgono 3 o 4 volontari e si fanno uscire. Si fa entrare il primo e un animatore mima un lavoro (o un'azione) un po' articolato. Il giocatore che ha osservato dovrà ripetere i gesti al secondo volontario. E così via, fino all'ultimo che dovrà indovinare che lavoro è stato mimato



LA PAROLA NASCOSTA

Si manda fuori un “volontario”, mentre il gruppo stabilisce una parola segreta. Il volontario farà delle domande ai vari componenti del gruppo. Ciascuna risposta dovrà contenere la parola scelta. Il volontario dovrà scoprire qual'è la parola segreta.



LA SEDIA VUOTA DA PICCHIARCI SOPRA

Siamo in cerchio. I compagni sono seduti sulla sedia, mentre un giocatore è in mezzo al cerchio in piedi. Nel cerchio c'è anche una sedia vuota. Il giocatore seduto che ha alla sua destra la sedia vuota picchia la mano sulla sedia e dice il nome di un compagno del cerchio. Quest'ultimo si alza e va ad occupare il posto vuoto (quello dove l'altro ci ha picchiato la mano). A questo punto il giocatore che ha alla sua destra il posto liberato, picchierà a sua volta la mano sulla sedia e chiamerà un altro compagno, il quale si alzerà e... così via. Durante tutto questo movimento, il giocatore al centro cercherà di



prendere il posto libero prima che il giocatore ci picchi la mano e chiami un compagno. Se il giocatore senza posto riesce a rubare il posto, il giocatore che non ha fatto in tempo a chiamare un compagno diventa automaticamente il giocatore al centro senza posto. Nota: è ovvio che se un giocatore picchia sulla sedia vuota e chiama un compagno, es. franco, il giocatore senza sedia non può più occupare quel posto, ma dovrà cercare di prendere il posto che occupava franco.

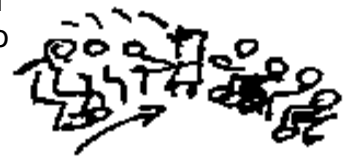
I CONFERENZIERI

Si prendono due volontari e si dice loro che dovranno cercare di pubblicizzare al meglio un prodotto strano (es. galline senza freni per un giocatore e lampadine con la marmitta per l'altro). Al via i due giocatori si fronteggeranno evidenziando le qualità e i vantaggi del loro prodotto, cercando quindi di sopraffare il compagno. Vince il giocatore che, a giudizio degli altri, sarà riuscito a pubblicizzare meglio il suo prodotto.



FAR SCORRERE IL POSTO VUOTO X NON FARCI SEDERE UNO

Siamo in cerchio seduti sulle sedie. Un giocatore, al centro, cerca di sedersi sull'unica sedia vuota rimasta nel cerchio. I compagni intanto dovranno cambiare sedia a destra o a sinistra, per impedire al ragazzo senza sedia di sedersi. Il movimento che sembrerà sarà simile a quello di "un'onda" che va in un senso o nell'altro così che sembrerà che il posto "scappi" dal ragazzo che cerca di prenderlo.

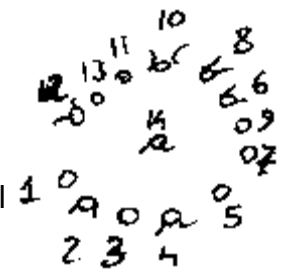


LA DOPPIA PAROLA (thanks to elisabetta: www.ideadopoidea.com)

Un'altro gioco divertente per i bambini più grandi ma anche per gli adulti è quello di far indovinare una parola che abbia due significati completamente diversi "es: fede" (anello e religione). In questo caso ad esempio i maschi dovranno rispondere alle domande del prescelto seguendo l'iter della parola FEDE intesa come anello di matrimonio mentre le femmine dovranno rispondere attenendosi al significato della fede intesa come senso di morale religiosa Il malcapitato attraverso le domande dovrà individuare la parola scelta o subire una penitenza in caso di abbandono.

BACI AL ROSPO

Il rospo (un giocatore qualsiasi) si dispone al centro mentre i ragazzi e le ragazze si dispongono in cerchio intorno al rospo (possibilmente alternati). A ciascun ragazzo viene assegnato un numero progressivo dispari (1,3,5..), mentre ad ogni ragazza viene assegnato un numero progressivo pari (2,4,6...) Il rospo deve chiamare due numeri, uno pari e uno dispari, abbinati rispettivamente ad una ragazza e un ragazzo. Il giocatore (A) chiamato di sesso opposto a quello del rospo, corre verso il rospo cercando di baciarlo prima che l'altro giocatore (B) (dello stesso sesso del rospo) baci proprio A. Se A viene baciato da B allora A prenderà il posto del rospo; se invece A riesce a baciare il rospo prima di venir baciato/a da B, allora sarà B a prendere il posto del rospo.



NASONE (thanks to lele883)

Minimo 5 concorrenti

E' un gioco quasi impossibile, ma se viene.... è bellissimo! Ci si siede su un prato a gambe aperte, in fila, quanto più vicini possibile, l'uno all'altro, facendo aderire la propria zona pelvica a quella sacrale di colui che sta davanti. Quando si è tutti compatti si mettono le braccia ad aeroplanino. Si inizia a contare da 1 a 3 muovendosi simultaneamente in questo modo:

- allo scoccare dell'1: si esegue una flessione corale del dorso verso sinistra toccando col palmo della mano il terreno;
- allo scoccare del 2: la stessa operazione va svolta nella direzione opposta;
- allo scoccare del 3: facendo leva sul braccio sinistro ci si ruota di 180°, cercando di rimanere compatti, (è lo scopo del gioco). Ci si troverà così con entrambe le mani appoggiate a terra e il resto del corpo appoggiato al giocatore dietro. Adesso se i precedenti 3 punti sono stati eseguiti correttamente, sarà possibile compiere alcuni passi avanti o indietro cercando di non staccarsi uno dall'altro.

IL GIOCO DELLE FAMIGLIE (thanks to maurizio didonna)

Questo tipo di gioco è molto semplice da eseguire ed è un ottimo rimedio per tenere tutti uniti (dai più grandi ai più piccini), infatti possono partecipare tutti da 4 anni a 122, più si è e meglio è!

Materiale necessario: bigliettini, pennarelli colorati, sedie, musica e tanta voglia di giocare. Con i bigliettini bisognerà formare le famiglie di diverso colore: 4 biglietti per ogni famiglia: nonno (blu), papà (blu), mamma (blu) e figlio (blu); nonno (rosso), papà (rosso), mamma (rosso) e figlio (rosso);formando così famiglie per quante sono le persone (nn).

Nel biglietto è consigliabile solo scrivere la "mansione" e non colorarlo, ma scrivere per esteso il colore (es. NONNO VERDE).

Sistemare "nn" sedie intorno, formando un cerchio, piegare i biglietti in quattro in modo che non si possano leggere dall'esterno e distribuirli (NON ha importanza a chi viene assegnato il nonno, o il papà, ...).

A questo punto inizia il vero gioco: si mette un po' di musica, nel frattempo che si balla, ci si scambiano i biglietti (senza guardarli all'interno), dopo un minuti ca. si ferma la musica (e qui viene il bello); è arrivata l'ora di dar sfogo alle nostre corde vocali, ebbene sì, bisogna strillare, urlare, sbraitare il proprio colore, volendo mostrando il biglietto, e cercare di riformare la famiglia nel più breve tempo possibile.

N.B.: ricordo che la famiglia dovrà essere ricomposta da: NONNO, PAPÀ, MAMMA e FIGLIO. Ricomposta la stessa nell'ordine suddetto si dovranno sedere uno sull'altro (attenti a non schiacciare i nonni di 5 o 6 anni!!!!). L'ultima famiglia che riuscirà a ricomporsi viene "squalificata" (che brutto termine) e così via fino a nominare la famiglia vincitrice.

CANDELA E CUCCHIAIO

Si prepara uno spago lungo 10-15 cm e lo si lega ad un cucchiaino. Si lega poi il tutto dietro ad un ragazzo, sulla cintura, in modo che il cucchiaino "ciondoli" in giù. Si prende una candela e la si accende. Scopo del malcapitato giocatore è quello di spegnere la candela nel più breve tempo possibile. Il più veloce tra vari volontari sarà premiato

