

# GIOCHI DI CONOSCENZA

## Ordine Alfabetico

**Materiale necessario:** nessuno

**Svolgimento:** I giocatori devono muoversi all'interno di uno spazio delimitato e devono comporre una fila che riproduca esattamente l'ordine alfabetico delle iniziali dei nomi di tutti i giocatori.

Se ci sarà un "Andrea" sarà probabilmente il primo, seguito da un "Boris", un "Carlo", ecc...

I giocatori dovranno quindi chiedersi i nomi e situarsi correttamente nella fila.

## Ripel Tipel

**Materiale necessario:** un tappo di sughero, accendino

**Svolgimento:** I ragazzi sono disposti in cerchio, parte l'animatore che ne chiama uno pronunciando la formula "ripel-tipel Davide (=nome di chi sta parlando) senza tipel chiama ripel-tipel Anna (=nome di chi é chiamato) senza tipel", quando qualcuna sbaglia a pronunciare la frase gli viene segnato un tipel = piccolo segno fatto sul volto con un tappo di sughero annerito con un accendino. Chi é stato chiamato dovrà poi pronunciare la formula "ripel-tipel Anna (=nome) con un (=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) tipel chiama ripel-tipel Marika (=nome) senza(=nessuno 1 o + a seconda del numero dei segni/errori precedenti) tipel" e così via... Le chiamate e il ritmo del gioco deve essere veloce, si può dare la penitenza anche a chi non finisce la frase entro tre secondi. Il gioco va terminato appena il ritmo inizia a calare, e non deve essere troppo lungo perché il suo forte é l'effetto sorpresa. Fa molto effetto "accendere" il tappo davanti ai ragazzi. Il sughero diventa subito nero ma dopo averlo spento non é incandescente (questo i ragazzi non lo sanno). E' bene tenere accendino e sughero nascosti fino al momento del primo errore, e nella breve

spiegazione del gioco non si deve fare accenno a questa penitenza. Per gruppi più piccoli si può usare la formula NOME senza (o con 1 ecc.) strisce chiama NOME senza (o con 1 ecc.) strisce. Ho visto ragazzi anche grandi "terrorizzati" dal sughero appena scaldato avvicinarsi al proprio volto... Non lo mai fatto apposta ma conducendo questo gioco ho sempre sbagliato anch'io a pronunciare la frase: tutti saranno pronti a farvi la striscia, e ve la faranno anche bella grande

## **Giochi di parole**

**Materiale necessario:** cartoncini

**Svolgimento:** Si distribuisce a ciascuno un cartoncino con scritta una lettera dell'alfabeto.

I giocatori devono riunirsi in modo da formare una parola di senso compiuto, poi si presentano all'animatore del gioco che mette la firma sul retro del cartoncino.

Vince che ha più firme.

Si possono anche delimitare le parole possibile, ad esempio formare solo nomi di animali, piante...

Oppure diminuire eventualmente il numero dei giocatori eliminando chi non riesce a scrivere sul cartoncino un nome di animale ... che inizi con la lettera...

## **Il mio animale**

**Materiale necessario:** fogli, mollette

**Svolgimento:** Mettersi a coppie con una persona che non si conosce. Guardarlo bene e scrivere su un foglietto il nome dell'animale che ci ricorda.

Appiccicargli questo foglietto dietro la schiena, il nostro partner farà altrettanto con noi.

A questo punto ognuno va in cerca di un altro giocatore, gli mostra il nome dell'animale appiccicato sulla schiena ed ha a disposizione 3 domande (alle quali si può rispondere solo sì o no) per indovinare l'animale che ha sulla schiena.

Chi indovina ha raggiunto lo scopo del gioco e potrà restare a

disposizione di qualcuno che deve ancora trovare il proprio animale.

Chi sbaglia dovrà andare verso un'altra persona mostrare il nome dell'animale che ha sulla schiena e porre altre 3 domande.

Il gioco dovrebbe terminarsi quando tutti hanno scoperto il proprio animale, comunque si può anche arrestare dopo un determinato tempo.

## **La ragnatela**

**Materiale necessario:** nessuno

**Svolgimento:** Si inizia disponendosi in cerchio, si andrà poi tutti verso il centro alzando le mani dove, attaccati gli uni agli altri, senza guardare, ogni giocatore cercherà una mano qualsiasi, proveniente dagli altri componenti del gruppo.

Quando si saranno date entrambe le mani e tutti i giocatori saranno per mano si riaprono gli occhi, e, ritrovatisi con le mani "attorcigliate" al centro del cerchio, si inizia nel tentativo di sciogliere la ragnatela che si è in precedenza composta.

Lo scopo è quello di riformare un cerchio.

Il tutto, naturalmente, senza lasciare la presa delle mani che in precedenza si sono "trovate".

## **Raggruppamento**

**Materiale necessario:** nessuno

**Svolgimento:** I giocatori si dispongono su di un ampio campo di gioco, a piacere. L'animatore urla un numero, e i giocatori si devono raggruppare in modo da formare delle "molecole" contenenti tante persone quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte ai gruppi con un numero sbagliato di persone. Si consiglia di iniziare utilizzando numeri bassi (2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi. Vince chi rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

## Cuscinetti a sfera

**Materiale necessario:** nessuno

**Svolgimento:** Si dividono i giocatori in due gruppi e si formano due cerchi, uno interno all'altro. Il cerchio esterno rivolto verso l'interno gira in senso orario e quello interno, rivolto verso l'esterno, rimane fermo.

Ad ogni giro l'animatore propone una domanda, i giocatori trovandosi a coppie uno di fronte all'altro rispondono a turno alla domanda dell'animatore ma non rivolgendosi a tutti ma solo al loro compagno.

## Carte d'identità taroccate

**Materiale necessario:** Tante copie di carte d'identità quanti sono i partecipanti.

**Svolgimento:** Ci si dispone in cerchio. Mentre un animatore spiega il gioco gli altri distribuiscono le carte di identità. Si danno 5 minuti per scrivere le proprie generalità (importante oltre al nome sono i visibili al momento del gioco come il colore dei vestiti, il cappellino ecc..).

Al termine si raccolgono le CI e si mescolano, di ridistribuiscono a caso,

A turno ognuno legge quella che ha in mano e deve indovinare di chi è.

**VARIANTE:** Si può cronometrare e vince chi ci mette meno tempo.

## I 7 palloni

**Materiale necessario:** 7 palloni

**Svolgimento:** Ci si dispone a cerchio e dall'esterno un animatore lancia nel mezzo i 7 palloni, non tutti insieme ma uno per volta (ad esempio uno ogni due minuti).

Chi se ne appropria deve fare tre rimbalzi dicendo "Io sono ..." e urlare il suo nome, dopodiché la rimette in gioco e si ricomincia.

Quando il caos è totale molti giocatori hanno detto il proprio nome e si ferma il gioco. Sempre importante è avere un po' di musica in sottofondo, magari in tema.

**VARIANTE:** Chi ha detto il proprio nome lancia la palla, chi la prende fa sei rimbalzi e dice "lui/lei è ... , io sono ..."

## Il gomitolo gigante

**Materiale necessario:** Un gomitolo di lana gigante

**Svolgimento:** Ci si dispone a cerchio, a caso si dà a una persona l'enorme gomitolo. Questa deve passarlo ad un'altra persona urlando il nome di chi vuole che riceva il gomitolo e così via.

Quando il labirinto sarà inestricabile il gioco finisce e si lascia tutti insieme il filo.