

LO SCRIGNO DEI GIOCHI

Raccolta di appunti e
materiali sull'animazione



TGS EUROGROUP - MGS TRIVENETO



LO SCRIGNO DEI GIOCHI

a cura di Massimo Baù

Sussidio all'animazione TGS

La panacea per tutti i mali

Raccolta di appunti e materiali
sull'animazione
al servizio del Leader

Seconda Edizione, TGS Eurogroup, 2004





Introduzione

Questo quadernetto è un collage di appunti sull'animazione e il gioco. La gran parte proviene da Internet, inesauribile miniera di informazioni e in particolare da www.qumran2.net e www.donboscoland.it, altro e frutto delle esperienze sul campo di alcuni Leader del TGS.

Sfogliando questo quaderno si noterà una divisione in parti. La prima parte raccoglie le basi della teoria dell'animazione e del rapporto tra Leader/Animatore e i ragazzi. Mi è sembrato importante dedicare un capitolo al "Sistema preventivo di Don Bosco", fondamento dell'animazione salesiana in cui il TGS si riconosce. La seconda parte vuole mettere in pratica i concetti presentati ed essere spunto e salvagente per l'organizzazione di Giochi e Serate. La terza parte è la trasposizione cartacea dello "Scrigno dei Giochi" di Qumran2.net. La quarta, infine, raccoglie le appendici: in cui vengono trattati argomenti che esulano dalla tematica principale, ma che possono sempre tornare utili.

Non mi rimane che augurare a tutti: Buona Animazione!!!

Massimo Baù, Leader TGS
mamo@donboscoland.it

TGS Eurogroup
Via Marconi, 22
31021 Mogliano V.to
TV - Italy

tel.: +39.041.5904717
fax.: +39.041.5903042
www.tgseurogroup.it
info@tgseurogroup.it





Parte Prima

L'Animatore / Leader fra i Ragazzi

- Capitolo 1. **L'IMPORTANZA DEL GIOCO**
- Capitolo 2. **STARE IN MEZZO AI RAGAZZI**
- Capitolo 3. **IL SISTEMA PREVENTIVO DI DON BOSCO NELL'ANIMAZIONE**





capitolo 1.

L'IMPORTANZA DEL GIOCO

Per il ragazzo il gioco è una cosa seria, equivale al lavoro per l'adulto e ognuno impara a giocare "seriamente" fin dai primi giorni di vita. Il compito di noi educatori è quello di trasformare il *Play in Games*, cioè passare dal gioco individuale del ragazzo ancora alla scoperta degli strumenti e delle sue potenzialità, al gioco di squadra che introduce un nuovo elemento, "l'altro" con cui interfacciarsi e condividere l'esperienza del gioco. Nel gioco il ragazzo è (o meglio il gioco deve permettere che egli sia) libero, disinibito, spontaneo.

Se lo valutiamo in questo modo, ecco che il gioco diviene uno strumento formidabile nelle mani dell'educatore per scoprire ed evidenziare pregi e difetti del ragazzo. "Tutto per gioco ma nulla per gioco". Il gioco non è mai un fine, non è fine a se stesso. Il gioco, allora, diviene uno strumento per sviluppare lo spirito di osservazione, la lealtà, la pazienza e la tenacia, la padronanza di sé, lo spirito di squadra, l'obbedienza alle regole.

Il gioco è parte del programma educativo, in esso c'è un progetto per ogni ragazzo che in quel momento sta giocando. Se nell'attività che state facendo qualche ragazzo non sta facendo nulla, avete sbagliato gioco.

Il gioco è **un'attività fondamentale**, indispensabile per la crescita e lo sviluppo del ragazzo.

- Nel gioco il ragazzo prende coscienza del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie possibilità, anche le più nascoste.
- In un clima di trasparenza il ragazzo "tira fuori" la sua vera personalità, ciò che veramente è ("nel gioco si conoscono i ragazzi", diceva Don Bosco), libera tutte le sue passioni.
- Attraverso il gioco costruisce rapporti con coetanei, impara a stare con gli altri, assume liberamente un ruolo di rispetto nei confronti del gruppo di cui fa parte.





Il gioco è **educazione**.

- Per il ragazzo il gioco è vita: come vive il gioco così si atteggia di fronte alla vita (occorre allora insegnargli a giocare bene).
- Attraverso il gioco il ragazzo fa suoi i grandi ideali della vita: la lealtà, la generosità, l'onestà, ecc.
- Attraverso il gioco il ragazzo accresce lo spirito di sacrificio, lo spirito di squadra, il gusto dell'impegno, la capacità di iniziativa, l'assunzione del rischio.
- Il gioco favorisce lo sviluppo della fantasia, della creatività, dell'espressione, della comunicazione del ragazzo.
- Il gioco non è un "riempitivo" della giornata. Va quindi ben preparato ed organizzato. Davanti alla serietà dell'organizzazione il ragazzo prenderà con impegno e partecipazione l'attività.
- Il ragazzo che non gioca avrà certamente più difficoltà nella vita e meno mezzi per superarle.



Il gioco è **l'animatore**.

- Il gioco dei ragazzi richiede sempre la presenza di un educatore attento, sensibile, intraprendente, dinamico,, entusiasta, amico su misura, che riprenda cura della crescita dei ragazzi, non solo del loro svago.
- L'educatore, animatore, se vorrà far acquisire al ragazzo il suo messaggio, dovrà usare il più possibile il gioco. Il ragazzo percepisce ciò che passa attraverso l'esperienza sensibile.
- Il gioco è un mezzo indispensabile, il primo, per instaurare un rapporto di amicizia veloce e spontaneo, premessa per passare ad altre tappe di formazione.
- Condividere i ragazzi il gioco aiuta ad essere considerati "amici" e non maestri, è amare ciò che loro amano, è abbassarsi al loro livello per farli sentire importanti.
- Il gioco è un'opportunità efficace per avvicinarli e dir loro una parolina da amici, avvisarli, consigliarli e correggerli amorevolmente.
- È importante trovare scoprire giochi adatti all'età dei ragazzi.





PREPARARE UN'ATTIVITÀ

Cosa occorre avere chiari quando si prepara un'attività (serata o pomeriggio al parco o giornata di pioggia che sia):

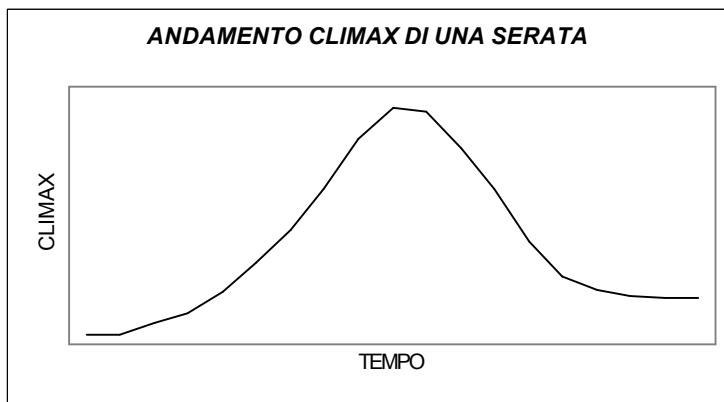
1. Lo **SCOPO** per cui mi accingo a proporre l'attività (conoscenza reciproca, movimento, sviluppo sensi, lavoro per squadre, ...) - importanza di credere in quello che si fa, di avere sempre e comunque la faccia tosta di proporre la tal attività col massimo dell'entusiasmo e della partecipazione, di sapersi mettere in gioco di fronte ai ragazzi. Non bisogna comunque perdere di vista l'alto valore educativo di quanto si va a proporre, e quindi non ci si può dimenticare che, anche una serata di animazione, può essere utile per raggiungere degli obiettivi educativi con i nostri ragazzi. Deve essere evidente, in un momento di animazione, la voglia di stare insieme, di divertirsi.
2. Il **LUOGO** in cui propongo l'attività - non tutto può essere fatto in tutti i luoghi.
3. I **TEMPI** - dobbiamo riuscire a calcolare la durata di quello che proponiamo per non rischiare di finire la serata/il pomeriggio troppo presto o troppo tardi, per non trascinare troppo un gioco o un bans e renderlo noioso. E' importante avere sempre sotto controllo i tempi dell'attività sia nello specifico del gioco che si sta proponendo, sia nell'ambito più o meno ampio come una serata, un pomeriggio, un toneo. Meglio "avanzare" qualche gioco per la prossima volta che ritrovarsi a metà serata con l'attività già bella che conclusa. Di qui l'importanza di conoscere i tempi a disposizione durante tutto il periodo che si trascorre in Inghilterra: eventuali tornei hanno bisogno del loro tempo, attività varie da proporre
4. Il **GRADO DI AFFIATAMENTO** del gruppo - ad esempio: ai primi giorni non possiamo proporre giochi che prevedano un grande contatto fisico; non ha senso proporre giochi di conoscenza gli ultimi giorni
5. **STRUTTURARE L'ATTIVITÀ** - Saper alternare sapientemente giochi con bans ed altro (scherzi, canzoni, scenette) in modo da non essere monotematici ed accontentare un po' tutti; importante che sia ben chiaro l'andamento della serata/gioco, ovvero che ci sia un inizio, uno svolgimento ed una fine. I ragazzi





devono avvertire che la serata è terminata con un epilogo ben definito e non ad es. con un gioco piantato a metà perché sono le 22.30. Dare continuità ai giochi proposti, legando ciascuno al successivo, in modo che la serata abbia un filo conduttore percepibile dai ragazzi

6. **Andamento del CLIMAX** - con questo termine si indica la tensione, l'euforia con cui si vive un particolare momento di gioco. Questo stato d'animo deve avere un andamento ben preciso durante l'animazione, e quello che si fa deve essere proporzionato a quello che si vuole ottenere. L'andamento di questo indicatore può essere rappresentato graficamente come riportato in fig. 1. Dopo un partenza calma (siamo ad inizio serata e i partecipanti si devono ancora "scaldare") la sua intensità cresce fino a raggiungere il massimo circa a metà serata; da questo punto in poi l'intensità inizierà a calare fino ad arrivare ad un valore di poco superiore a quello di partenza alla conclusione. Condurre una serata in questo modo serve per fare entrare gradualmente chi vi partecipa nel giusto stato d'animo per divertirsi, aspettando però i tempi di tutti, raggiungere quindi insieme un massimo di divertimento e poi calare in modo da non lasciare nessuno troppo eccitato (mandate voi a dormire dei ragazzi euforici dopo una serata e ditemi se riuscite a farli addormentare), o con l'amaro in bocca per aver fatto qualcosa che sembra non essere concluso.



7. **ADATTARSI AI DESTINATARI** - Non esiste un'attività che va bene per tutti i gruppi e che possa essere applicata e ripetuta come una scatola





chiusa. E' fondamentale capire il gruppo che si ha di fronte, intuire i loro interessi, le loro passioni, capire chi possa amare di più un gioco di movimento piuttosto che un quizzone, una caccia al tesoro piuttosto di un pigiama party. Importanza di saper ascoltare i ragazzi e di stare con i ragazzi.

8. **MATERIALE** - E' fondamentale sapere in anticipo il materiale occorrente (bigliettini, spago...) e accertarsi di avere tutto, in modo da trovare tutto pronto al momento del gioco. Mai creare un intervallo perché non si è finito di gonfiare i palloncini per il gioco successivo. A questo scopo è importante aver preparato l'attività con sufficiente anticipo

CONSIGLI PRATICI

Ti proponiamo ora alcuni consigli e suggerimenti che ti possono essere utili per diventare un "mago dei giochi".

- Non arrivare mai all'ultimo tempo e improvvisare il gioco: sarebbe un fiasco assicurato.
- Non lasciare scegliere il gioco ai ragazzi: sceglierebbero sempre e solo il calcio o altri pochi giochi.
- Pensa ai ragazzi a cui è diretto il gioco: età, temperamento, gruppo misto, numero, nervosismo, stanchezza...
- Pensa al luogo in cui si svolge il gioco: cortile, prato, bosco, spiaggia, ...
- Pensa alla finalità del gioco: collaborare, sviluppare le capacità del singolo, partecipazione di tutti, interessi.
- È importante provare il gioco prima di proporlo ai ragazzi, ed essere ben sicuri delle regole da comunicare ai partecipanti.
- Avere tutto il materiale ben disposto prima... non creare intervalli che distoglierebbero attenzione e clima, magari facendo costruire il materiale stesso ai ragazzi.
- Variare molto i giochi, avendo cura di no presentare giochi simili.
- E i giochi ad eliminazione? Quali soluzioni per coinvolgere gli eliminati?
- Accentuare lo spettacolo: inserire il gioco in una storia, creando un'ambientazione fantastica, preparare con cura le scenografie, trucchi, maschere, colonne sonore... animare il gioco.
- Ricordarsi che nel gioco si è educatori.





- Fare attenzione anche alle più piccole cose, perché tutto è importante.

COME SPIEGARE UN GIOCO

La presentazione è il sugo della pasta o meglio il pomodoro della pizza. E' quella che da il gusto al gioco. Non cominciate mai con "adesso facciamo un bel gioco", molto meglio se diciamo "c'era una volta...". L'attenzione del ragazzo sarà tutta diversa. C'è infatti la necessità per il ragazzo di sognare il gioco che andrà a fare, di immedesimarsi, di calarsi nella parte. C'è bisogno di portare il gioco dall'orecchio al cervello del ragazzo. Dobbiamo entusiasmarlo. L'uso del linguaggio figurato è il miglior sistema per spiegare le cose

Chi presenta non dovrebbe essere il "factotum" della serata, ma dovrebbe essere colui che tiene i tempi, richiama i silenzi, lancia gli altri leaders che spiegano i giochi. Questo si fa per rendere più animato il tutto, per non stancare troppo chi presenta. Importante è anche la **posizione** che l'animatore deve avere nel gruppo quando propone/spiega un'attività: concretamente non si dovrebbe mai dare le spalle a qualcuno (es. se il gruppo è in cerchio non mi metterò in mezzo), e non si dovrebbe essere mai troppo in movimento (tipo passeggiare intorno al cerchio), altrimenti non si dà a chi partecipa un punto di riferimento preciso. Importante è anche mettersi non troppo vicini ai ragazzi e dove vi vedano, evitando i luoghi rumorosi in cui è più difficile che vi seguano.

Vitale importanza riveste il cosa si deve dire e come.

Sul **cosa** ci si riferisce a:

- ? Lo scopo del gioco: è la prima cosa da dire;
- ? Le regole del gioco: poche regole e ben chiare. Dire chiarissimamente cosa è ammesso e cosa è vietato, partendo dalle regole più importanti;
- ? La suddivisione dei concorrenti/squadre
- ? Il campo di gioco, mettendo bene in evidenza i limiti e gli eventuali pericoli (buche, spigoli...)
- ? La disposizione delle squadre (dal vivo o utilizzando un cartellone)
- ? Quando inizia il gioco
- ? Quando finisce il gioco





Relativamente al come:

- ? Uso della voce nel modo opportuno
- ? Esprimersi in modo chiaro e preciso, usando termini corretti ma semplici e facilmente comprensibili dai ragazzi che si hanno di fronte (non c'è niente di peggio di un gioco mal spiegato... se fanno una domanda su una cosa che hai ben spiegato, fai rispondere ai ragazzi, l'attenzione è maggiore e si verifica che i messaggi passino); scandire bene le parole, aiutarsi con la gestualità (mai le mani dietro la schiena o, peggio, in tasca)
- ? Saper ottenere l'attenzione ed il silenzio dei ragazzi, rivolgendosi a coloro che tendono a distrarsi
- ? Cosa serve per presentare il gioco e cosa per lo svolgimento del gioco
- ? Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi.
- ? Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.
- ? Non lasciare la possibilità delle domande se non dopo aver concluso la spiegazione.
- ? Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).
- ? Spiegate correttamente, pensate a tutto quello che dovete dire, cercate di non dimenticare nulla. Niente di peggio che dire "ah sì, e poi c'è..."

COME GESTIRE UN GIOCO

- Date il "via" sapendo che da questo punto in poi non potete aggiungere altre regole.
- Abbiate ben chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri sempre uguali per tutti.
- Pretendere il rispetto delle regole come spiegate, non accettate ritardi, volgarità, grossolanità, slealtà.
- Possono esserci più arbitri, ma in caso di contestazioni, uno solo sarà l'ultimo arbitro responsabile.
- Abituate i ragazzi a non discutere durante il gioco





- Massima attenzione al gioco, non farsi distrarre da altri animatori o da piccoli fatti.
- Estrema imparzialità: i ragazzi lo notano subito.
- Niente battibecchi in campo tra gli animatori (si discute con calma, dopo tra di voi).
- Gli animatori non impegnati nell'arbitraggio devono essere dentro le squadre per animare, incoraggiare, far giocare i ragazzi e non per divertirsi. Occorre non lasciarsi trasportare dall'agonismo, essere sempre d'accordo con l'arbitro, essere una presenza educativa.
- Responsabilizzare i ragazzi più grandi come capisquadra.
- Al termine del gioco recuperare gli arrabbiati, aiutarli a scoprire i perché.
- Interrompere il gioco al momento giusto, lasciando il desiderio di rigiocarci.
- A conclusione del gioco è importante proclamare con chiarezza i risultati e i vincitori
- Il gioco, a differenza dello sport, non deve esaltare i vincitori.

REGOLE PRATICHE DI ASSISTENZA

- Avere il senso di responsabilità
- Spostare ad altri momenti tutte le altre cose
- Conoscere il più presto possibile i ragazzi: i nomi, i gusti, i caratteri...
- Avere la visione d'insieme, non lasciarsi catturare dal particolare
- Si può anche giocare... però mai in modo da perdere il controllo del tutto.
- Saper far giocare tutti e ascoltare tutti
- Smuovere gli angoli morti, vivacizzare gli ambienti troppo quieti.
- Agire sulla positività, cercare di convincere, non di imporre
- Rispettare il ragazzo con un trattamento fine e delicato (mai le mani addosso e i "titoli" sui ragazzi)
- Non dimostrare simpatie: se ci sono preferenze siano per i meno dotati.
- Mai ridicolizzare i difetti, soprattutto quelli fisici
- Avere un grande senso di pazienza e di gradualità
- Saper usare la giusta lode e il riconoscimento.
- Saper perdere e dimenticare
- Non punire mai senza aver usato prima tutti gli altri mezzi
- Mai castighi pubblici, mai castighi fisici, mai castighi generali, mai castighi umilianti





- Non esaltare mai i vincitori né denigrare i vinti
- Spostare l'attenzione dalla vittoria del singolo a quella di tutto il gruppo. I ragazzi impareranno a giocare per il gusto di farlo e non per superare gli altri.
- Ricordare che i migliori risultati si ottengono se lasciamo "libero" il gioco (poche regole e chiare) e se diamo loro fiducia (ci deve essere la possibilità di imbrogliare se vogliamo esaltare il concetto di lealtà).
- Durante il gioco ricordarsi di osservare i ragazzi. Siate discreti e imparate a riconoscere le dinamiche del gioco (chi sta giocando di più? perché?)
- Dovete giocare con loro ma non dovete essere il protagonista. Protagonista non è il leader, ma i ragazzi (TUTTI i ragazzi, nessuno escluso)
- Non dimenticate la sicurezza:

COME ARBITRARE

Tra le occupazioni di ogni animatore, c'è quella di arbitrare. Essere un buon arbitro è un'arte e come tutte le arti va appresa con tanta pazienza. L'ideale sarebbe che l'arbitro non debba mai intervenire e che i giocatori stessi amministrino tra loro la giustizia e il rispetto delle regole. Ma, come avviene per gli adulti, è facile che la foga del divertimento "ecciti la passionalità e allenti il controllo sulle reazioni istintive".

Occorre quindi arbitrare con sorridente indulgenza: ma non basta.

Ecco a voi quattro regole semplici e collaudate.

1. NON ADIRATEVI MAI, PER NESSUNA RAGIONE

Facile a dirlo, ma difficile a farlo. I ragazzi sembra conoscano i trucchi segreti per portare all'esasperazione l'adulto più controllato, per strappare grida impazienti a chi parla sempre sottovoce... Quando i ragazzi si divertono, mettono in azione arroganza, indipendenza, prepotenza: sono reazioni naturali. Dimentica il rispetto per il più grande, hanno l'impressione che il mondo sia loro. In pratica si verifica una specie di sfida: se riesce a far perdere il controllo all'animatore ha dimostrato la sua superiorità. L'autorità è dominio di sé, calma, controllo: la calma fredda "intimorisce" e suscita la coscienza di comportarsi sciocamente.





2. NON LASCIATE TRAPELARE LE VOSTRE INCERTEZZE

Se lasciate trapelare incertezza, dimostrate o la poca importanza che date all'attività o la vostra impreparazione. La tensione e l'impegno calano, i ragazzi diventano nervosi e la situazione può divenire incontrollabile. Questo imprevisto va risolto il più presto possibile, fingendo che la decisione sia cosa naturale, anzi, prevista.

3. NON PRETENDETE DI AVERE SEMPRE RAGIONE

Spesso l'arbitro sbaglia e anche voi potete commettere degli errori: pur non avendo visto bene, si è costretti a decidere velocemente e senza ripensamenti... e spesso la decisione può essere sbagliata.

Ve ne accorgete al termine della partita, quando ci sarà il tempo della spiegazione con i ragazzi: in questo caso sarebbe imperdonabile non ammettere il proprio torto, magari urlando che siete voi a comandare o minacciando punizioni.

4. NON TRANSIGERE

È il più duro dei compiti: non perdonate troppo spesso. Non lo fate per il vostro piacere, ma per il bene dei ragazzi. Gli altri giocatori hanno diritto di essere protetti da coloro che giocano scorrettamente e disturbano lo svolgimento delle attività. Voi avete il dovere di essere giusti prima che clementi. Non transigere ha anche un altro vantaggio: i ragazzi capiscono immediatamente lo stile dell'animatore ed accettano la sua fermezza. Egli difende i loro interessi.



Da: Corso Animatori MGS Triveneto - don Iginò Biffi

Da: Incontro TGS, Aprile 2004 - Valerio Lemma, Leader TGS





capitolo 2.

COME STARE IN MEZZO AI RAGAZZI

Don Bosco








"Stava sempre in mezzo ai giovani. Girava qua e là, si avvicinava ora all'uno ora all'altro, e, senza che loro se ne accorgessero, rivolgeva loro qualche domanda per conoscere il loro modo di essere e le loro necessità. Parlava in confidenza all'orecchio di questo e di quello; si fermava per consolare o per restituire l'allegria con qualche battuta per risollevare i malinconici. Per parte sua era sempre allegro e sorridente, però nulla sfuggiva alla sua attenta osservazione."

Atteggiamenti pratici:

- ☛ **Grande oculatezza:** in genere non devi guardare, ma osservare sempre (esiste la "coda dell'occhio") e tutti (non solo qualcuno/a).
- ☛ **Ferma decisione:** pur rimanendo sempre calmo non mostrarti mai esitante neanche nei casi dubbi. Guai se si accorgono che dici una cosa e lasci fare un'altra! Le promesse una volta date si devono mantenere.
- ☛ **Sano criterio:** non colpire ogni minima cosa, non perdere l'amicizia per un'eccessiva fiscalità. Intervieni subito solo dove si rischia di danneggiare altri, altrimenti riprendi in un secondo momento il ragazzo, conquistandoti così un amico in più.
- ☛ **Atteggiamento fiducioso:** Ogni ragazzo deve poter contare sulla tua stima e sulla tua fiducia, che non deve essere cieca, ma neanche sospettosa; sappi responsabilizzarlo nei lavori e nelle attività.
- ☛ **La finezza:** è un atteggiamento che crea rispetto senza perdere la familiarità; la maleducazione, le mani addosso, i titoli non educano...anzi.
- ☛ **Carattere costante:** cerca di essere sempre lo stesso e di non influenzare i ragazzi con problemi personali.





-  **Puntualità:** precedi sempre i ragazzi negli ambienti e esci per ultimo; rispetta anche tu l'orario.
-  **Imparzialità:** l'animatore "giusto" è sempre stimato.
-  **Parole pesate:** non sprecare parole, gridare mai, un calmo ragionamento a voce normale penetra più profondamente nell'animo.
-  **Cura l'ambiente:** prepara una stanza o un cortile pulito e accogliente... i muri parlano!
-  **Incontro:** saluta per primo, a voce alta, con allegria
-  **Proponi:** abbi sempre qualche proposta pronta da fare a chi vedi "in stallo".
-  **Fervente preghiera:** se vivi di una vera e solida preghiera risolverai tutto, anche i casi più disperati..."ogni cosa è possibili a chi crede".



UNA PAROLA SUI CASTIGHI:

Don Bosco

"...avvisato, non resta avvilito per le mancanze commesse, come avviene quando esse vengono deferite al superiore. Ne mai si adira per la correzione fatta o per il castigo minacciato oppure inflitto, perché in esso vi è sempre un avviso





amichevole e preventivo che lo ragiona e per lo più riesce a guadagnare il cuore, cosichè l'allievo conosce la necessità del castigo e quasi lo desidera."

Quelli da non usare mai:

- ☹ Le mani addosso: qualche volta scappano, ma fanno male e rovinano l'amicizia... c'è modo e modo comunque...
- ☹ Il mettere fuori di stanza: che farà il ragazzo senza il controllo di nessuno?
- ☹ Mai castighi collettivi: molte volte sono un'ingiustizia, e quelli che volevi colpire se la ridono.
- ☹ Non prendere mai di mira nessuno: se lo hai già richiamato aspetta un po' o fatti aiutare da qualcun altro.

Atteggiamenti:

- ☹ Pazienza: chi non sopporta, non educa. Non aver paura di ricominciare, perdona sempre, non creare un clima di odio, prima di agire pensa e in caso confidati e consigliati con chi ha più esperienza.

Castighi:

- ☹ In genere è castigo quello che si vuol usare per castigo... tutto lo può diventare.
- ☹ Non rispondere al saluto, agire come se non ci fosse
- ☹ Dirgli, con calma e tristezza: "da te non me lo sarei mai aspettato, mi dispiace."
- ☹ Mostrati addolorato, senza tante parole.
- ☹ Chiedi al momento opportuno: "sei proprio convinto di agire bene?"

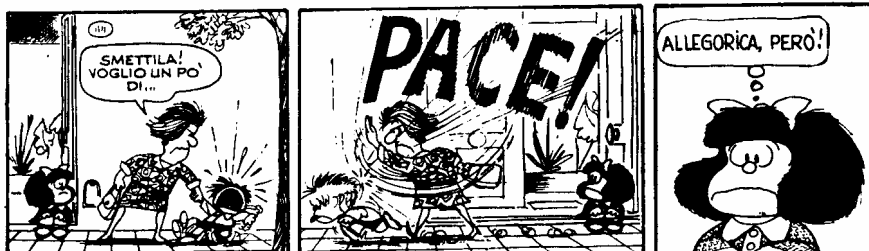




- ☛ Un grande castigo è dargli: "da oggi inizio a perdere la stima verso di te..." ma fai di tutto per non poterla perdere del tutto facendogli notare i miglioramenti.
- ☛ Accenna con brevi frasi ai familiari: "tua madre sarebbe contenta?"
- ☛ In alcuni casi prolunga l'aspettativa del castigo

Regole e consigli di Don Bosco:

- ☛ Non punite mai se non dopo aver esaurito tutti gli altri mezzi
- ☛ Procurate di scegliere nelle correzioni il momento favorevole
- ☛ Togliete ogni idea che possa far credere che si operi per passione
- ☛ Regolatevi in modo da lasciar la speranza al colpevole di essere perdonato



Don Bosco

"Ricordatevi che l'educazione è cosa di cuore, e che Dio solo ne è il padrone, e noi non potremmo riuscire in cosa alcuna se Dio non ce ne insegna l'arte, e non ce ne dà in mano le chiavi."





Alcune indicazioni pratiche per la conduzione di un gruppo (attività formative o manuali)

- 👤 arrivare sempre prima, mai dopo i ragazzi
- 👤 aver preparato l'incontro o il lavoro: in questi casi l'improvvisazione può far disastri
- 👤 se serve del materiale per un'attività occorre averlo già procurato
- 👤 partire col piede giusto: non devo superare una "prova difficile", sono contento di stare con i ragazzi, non sono un peso
- 👤 attenzione a tutti: guai perdersi solo con qualcuno (nel dialogo o nell'aiutare a fare l'attività): tutti i ragazzi devono sentirsi considerati
- 👤 non mettermi mai a parlare con qualcuno lasciandomi alle spalle la stanza o il cortile: devo avere sempre uno sguardo di insieme, non devo lasciarmi sfuggire la situazione dell'intero gruppo
- 👤 l'oratorio non è la scuola: devo comunicarlo con una serenità e con la capacità di rispettare i ritmi dei ragazzi. Non è importante che finisca tutte le cose che avevo preparato, è importante che abbia comunicato con i ragazzi: solo così le cose restano
- 👤 un po' di sana confusione al momento giusto ci vuole, altrimenti deve venirmi qualche dubbio su come ho impostato le cose
- 👤 mai giocare a chi urla di più: se i ragazzi non mi ascoltano forse il problema tante volte sta in me, che non ho saputo attirare l'interesse. Meglio qualche silenzio in più: i ragazzi si accorgono subito che stanno esagerando
- 👤 Attento a come ti poni: ben visibile, modo di usare la voce
- 👤 fai riflettere i ragazzi sulle loro esperienze, sulle cose piccole che capitano...





- ☛ far parlare i ragazzi, coinvolgerli: evitare discorsi lunghi, attività troppo difficile che ci vuole più tempo per spiegarle che per farle
- ☛ curare la varietà delle tecniche utilizzate per proporre dei contenuti
- ☛ mai deridere o stroncare le cose che dicono i ragazzi: se sono da correggere questo va fatto in modo furbo e non diretto altrimenti il ragazzo ne soffre
- ☛ se si fa un'attività manuale, educare anche al senso dell'ordine: si possono passare in questo modo tanti contenuti, dal senso del rispetto per gli altri, all'evitare lo spreco ecc...
- ☛ se siamo più animatori a seguire un gruppo occorre che coordiniamo prima gli interventi di ciascuno: non ci siano rivalità, le parti siano ben distribuite, non che un animatore fa tutto e l'altro fa da tappezzeria
- ☛ fra animatori, evitare di farsi delle osservazioni davanti ai ragazzi: ciò che un animatore dice di un altro sarà molto, molto difficile toglierlo dalla testa dei ragazzi.
- ☛ mai lasciare il gruppo perché passa di lì il/la mio/a amico/a, perché mi squilla il cellulare ecc... . Sono con i ragazzi e sono lì solo per loro: se non curo questo, staccando con tutto il resto, posso distruggere in un attimo la fiducia e l'affetto che i ragazzi hanno verso di me. I fatti parlano chiaro, più dei sorrisi dolci.

Alcune indicazioni pratiche riguardo ai giochi:

- ☛ quando devi preparare un gioco per prima cosa pensa bene a chi sono i ragazzi per i quali lo stai preparando: l'età, la capacità di giocare insieme, in squadra ecc...
- ☛ tieni presente il tempo a disposizione, il tempo che hai per preparare l'eventuale materiale, gli spazi a disposizione, ecc...
- ☛ il gioco va preparato **prima**: guai fare tutto all'ultimo momento





- 👤 pensa prima e con attenzione al regolamento del gioco: devi essere sicuro su questo altrimenti ci possono essere incertezze e contestazioni che rovinano il gioco ma che si potevano benissimo evitare. I giochi comunque non siano mai eccessivamente complicati: in quei casi si parte male fin dall'inizio, i ragazzi mal sopportano che anche il gioco diventi un momento in cui dover stare attenti a troppe cose.
- 👤 pensa a tutto il materiale occorrente, agli eventuali arbitri che ti servono. Il campo da gioco e l'occorrente deve essere già pronto sul posto del gioco prima che tutto inizi.
- 👤 ricorda che il gioco è fatto per sfogarsi e divertirsi: non è sempre così scontato! Anche nel presentare e condurre un gioco deve passare entusiasmo, non rigidità sulle regole da osservare
- 👤 il gioco va spiegato bene e deve essere possibilmente conosciuto già prima dagli altri animatori
- 👤 nel condurre una squadra cura l'attenzione per ogni ragazzo: è la cosa più delicata e difficile da gestire. I ragazzi tendono ad emarginare i più imbranati, a compiere una "selezione naturale". L'elemento di equilibrio devi essere tu: attraverso il modo di coordinare la collaborazione si passano ai ragazzi parecchi valori dello stare insieme e dell'accettarsi così come si è
- 👤 tieni presente che nel gioco ognuno manifesta chi veramente è: d. Bosco diceva che per sapere come un ragazzo effettivamente è, bisognava vedere come si comportava in cortile. Nel gioco i freni cadono e la spontaneità ha il sopravvento. Sfrutta dunque il gioco come occasione per conoscere i tuoi ragazzi
- 👤 Quel che vale per i ragazzi, vale anche per gli animatori: rifletti su come ti comporti nel gioco, se tendi a barare per far vincere la tua squadra, se sei il primo a contestare l'arbitro, se ti interessa solo di vincere escludendo i ragazzi più tonti, se sei un amorfo in campo, se ti tiri indietro quando il gioco non ti va, ecc...





- ☛ Importante è anche saper collaborare con gli altri animatori durante il gioco: ad es. con quelli che sono in squadra con me, evitando di voler primeggiare a tutti i costi.
- ☛ E' bene curare la varietà dei giochi, tenendo i "cavalli di battaglia", i giochi che più piacciono ai ragazzi, per occasioni particolari
- ☛ E' importante che tra animatori si dedichi del tempo alla verifica di come è andato un gioco: insieme ci si rende conto di tante cose e si crea una "mentalità" comune estremamente necessaria!



Da: Corso animatori zonale - 5 aprile 2001 - Giaveno - 1° livello





capitolo 3.

IL SISTEMA PREVENTIVO DI DON BOSCO NELL'ANIMAZIONE

ALCUNE PREMESSE

Cosa significa "prevenire"?

"Ripararsi da..."

Ho la sensazione che la maggior parte delle volte, quando si parla di prevenzione, la nostra attenzione vada verso dei significati negativi di questa espressione. Il consueto "meglio prevenire che curare" ci condiziona un po', forse un po' troppo.

"Avvicinarsi a.../ Proporre..."

Lasciamoci invece guidare dall'etimologia del termine in questione, mi pare una cosa più opportuna da fare. Prevenire = "venire prima", avvicinare una realtà a noi, precedere e accelerare delle tappe, percorrere speditamente un cammino.

Cosa significa "prevenire" nell'ambito dell'animazione?

Solo con le precisazioni che abbiamo appena svolto è possibile allora capire che cosa può significare lasciarsi guidare da un sistema preventivo, dal Sistema Preventivo di Don Bosco, nell'ambito dell'animazione. Certo, la prima fase ci deve essere; necessariamente se mi avvicino a qualcosa mi allontano da altro, ma guai se l'animazione si limitasse a evitare i mali ai ragazzi senza poi proporre concretamente un qualcosa di alternativo, di valido. Don Bosco non aveva in cuore esclusivamente l'allontanamento dei giovani da certi ambienti, da alcuni atteggiamenti, stili personali... la sua azione era invece un'azione educativa (= educare, tirar fuori, estrapolare). E in quanto educativa egli voleva tirar fuori il bene presente in ogni ragazzo. Ecco allora che la





prevenzione di Don Bosco non si limita alla distanza dal male, ma è innanzitutto e soprattutto avvicinamento al bene, avvicinamento a quel bene che è il Sommo Bene: DIO.

IL SISTEMA PREVENTIVO: L'ESPERIENZA EDUCATIVA DI DON BOSCO

Vorrei che per un momento abbandonassimo quell'atteggiamento tipicamente scolastico che ci pone in contatto con il Sistema Preventivo di Don Bosco come con una teoria da dover applicare alla nostra animazione. Non siamo qui per fare una trattazione teorica del sistema preventivo, una trattazione astratta, lontana dalla nostra vita. Siamo qui per parlare del nostro essere animatori, quindi del nostro impegno tra dei ragazzi, tra dei giovani, quindi per parlare della nostra vita (perché l'animazione dovrebbe essere la nostra vita, non solo una parte di essa).

Vivere personalmente uno stile da proporre.

Il punto di partenza sta proprio qui: capire che il Sistema Preventivo è un qualcosa che devo vivere io, proprio per quella logica (che molte volte avrete sentito quando i vostri responsabili vi hanno parlato di animazione) che per dare una cosa devo per forza possederla, "averla dentro". Non crediamoci degli improvvisatori. Neanche Don Bosco, nel momento in cui ha scritto questo testo, ha potuto improvvisare. La prova sta nel fatto che il testo è nato dopo tante insistenze esterne ed è stato composto dopo tante correzioni da parte dello stesso Don Bosco e di altri suoi collaboratori. Se Don Bosco prendeva così sul serio il suo Sistema Preventivo, a maggior ragione noi dobbiamo innanzitutto calarlo sempre di più in noi stessi e farlo diventare stile personale di vita.

"Ricordatevi che l'educazione è cosa di cuore, e che Dio solo ne è il padrone, e noi non potremo riuscire a cosa alcuna se Dio non ce ne insegna l'arte, e ce ne dà in mano le chiavi." (Don Bosco)

Vivere con stile educativo un ambiente educativo

È inutile, non siamo super-eroi. Per vivere la prevenzione "alla Don Bosco" dobbiamo essere aiutati da un ambiente che sia davvero educativo. Dobbiamo





voler vivere in un ambiente educativo, in un ambiente in cui l'obiettivo principale, il nodo di tutto sta proprio nell'educazione. Potrà trattarsi anche di un luogo esterno ad un oratorio, ma sia chiaro che certi luoghi rimangono come dei terreni privilegiati in cui allenarsi in questo difficile campo dell'animazione. Successivamente potrà portare questo stile preventivo anche in luoghi completamente estranei all'animazione (intesa in senso classico).

Questo vivere in un ambiente educativo deve portarci anche a vivere un ambiente, ovvero sentirci ed essere protagonisti in quell'ambiente. Don Bosco non si è limitato a costruire o a radunare i giovani dalle strade di Torino, egli con i suoi collaboratori era l'anima dell'oratorio, era colui che si faceva presente ai ragazzi, che stava con loro, che perseverava nella presenza in cortile o tra i giovani. Presenza, protagonismo e costanza nell'impegno sembrano essere così i primi tratti caratteristici del Sistema Preventivo di Don Bosco.

"Il direttore pertanto deve essere tutto consacrato ai suoi educandi, ne mai assumersi impegni che lo allontanino dal suo ufficio, anzi trovarsi sempre coi suoi allievi tutte le volte che non sono obbligatamente legati da qualche occupazione, eccetto che siano da altri debitamente assistiti"

(Don Bosco, Sistema Preventivo, p.16)

Vivere un ambiente educativo, ovvero creare un ambiente educativo significa allora che ognuno degli animatori dovrà saper crescere in questa educazione, che come abbiamo ricordato prima è l'avvicinamento a Dio. Una persona non può essere un animatore al 100% se rifiuta un discorso di fede, se fa dell'animazione un puro impegno sociale. Deve allora esserci un graduale incontro con Dio anche per gli animatori, un incontro rispettoso delle tappe e dei ritmi di ognuno... MA CI SIA!

Vivere profondamente un rapporto educativo

Sensibilità nei confronti dei ragazzi.

È la condizione base per l'animazione. Non è quindi specifico, di per sé, del Sistema Preventivo. Una persona non sarebbe un animatore se non ci fosse questo interesse per i giovani.





Apertura verso tutti i ragazzi

È qualcosa di più specifico, che ci può interessare di più. L'esperienza di Valdocco ci dice che vivere secondo il Sistema Preventivo è tenere gli occhi bene aperti sulle tante situazioni in cui si trovano i ragazzi di oggi. Siamo chiamati a stare in mezzo ai giovani, come animatori, ma non solo tra questi giovani o quei giovani. L'oratorio non è luogo di particolarismi, di "gruppettismo", di concorrenza con altre compagnie del paese, del quartiere. Ogni ragazzo che entra in oratorio deve avere la nostra attenzione. Il cancello è aperto per tutti. È una disposizione interiore prima ancora che un atteggiamento che appare all'esterno. Mi sento inviato a tutti, nessuno escluso.

Attenzione ad alcuni - "Assistenza Salesiana"

Ciò non significa che le cure andranno ripartite tutte allo stesso modo. FBL = Fai Ballare L'occhio! Don Bosco è un vero maestro in questo. La sua assistenza, come quella dei primi "animatori" dei suoi cortili (poi diventati salesiani, cooperatori o benefattori), era formidabile. Metodologicamente possiamo far riferimento ai tanti regolamenti scritti da Don Bosco (e riportati quasi tutti nel X libro delle Memorie Biografiche) a proposito dei vari ambienti della casa (cortile, refettorio, camerate, passeggiate e scampagnate).

Ogni angolo del cortile doveva essere assistito. La presenza era garanzia di una vera animazione. Ritorna il vero significato del "prevenire": non basta la presenza in cortile, l'animatore in qualche modo dovrà interagire, parlare, giocare, scherzare. Don Bosco non amava perdere tempo, neanche in cortile, e non voleva che i ragazzi si abituassero a perderlo con facilità, che cadessero nel disimpegno, nella poca voglia di fare (anche se si trattava solo del gioco). Ogni angolo del cortile sarà così vigilato ed animato. (Lettera da Roma del 1884: la critica che Don Bosco fa ai suoi salesiani e che farebbe oggi anche agli animatori è quella di averli visti in cortile tra di loro e non con i ragazzi.)

"Si faccia in modo che gli allievi non siano mai soli. Per quanto è possibile gli assistenti li precedano nel sito dove devoli raccogliere; si trattengano con loro fino a che siano da altri assistiti; non li lascino mai disoccupati".

(Don Bosco, SP, p.17)

Offrire una molteplicità di proposte

Alle volte non raggiungiamo i ragazzi non perché siamo materialmente lontani da loro, ma perché non riusciamo ad offrire loro una molteplicità di attività e





di interessi. Se il nostro oratorio si ferma solamente ad un'animazione di cortile ben difficilmente riusciremo a "catturare" l'attenzione di nuovi giovani o di giovani che pur vivendo da tanti anni nel nostro ambiente ora sembrano disaffezionarsi. Pensiamo se all'interno del nostro oratorio c'è una dimensione caritativa, c'è un'animazione missionaria, c'è una formazione più centrata sulla catechesi. E pensiamo anche a chi si occupa di questi ambiti, a chi sono i frequentatori.

Ragione, Religione, Amorevolezza

Ecco il trinomio per eccellenza a cui spesso ricorriamo per indicare il Sistema Preventivo di Don Bosco. Avrei potuto partire da qui, tuttavia ci accorgiamo come quanto abbiamo detto si riallacci a questi tre aspetti. La ragione ci ricorda che l'animazione, la vita in un oratorio o in un'altra opera educativa ha a che fare con il buon senso. L'animazione non si può mai dissociare dal buon senso, quello che propongo ai ragazzi non ha nulla di anormale!!!

"Eccettuati rarissimi casi, le correzioni, i castighi non si diano mai in pubblico, ma privatamente, lungi dai compagni, e si usi massima prudenza e pazienza per fare che l'allievo comprenda il suo torto con la ragione e la religione."

(Don Bosco, SP, p.23)

La religione è insieme metodologia (pensiamo alla catechesi) e obiettivo (pensiamo alla centralità della figura di Gesù, ove per centralità intendo il punto a cui tendo nel mio operare, il bersaglio da raggiungere con le frecce che ho a disposizione o che mi posso procurare).

"La frequente confessione, la frequente comunione, la messa quotidiana sono le colonne che devono sorreggere un edificio educativo [...]. Nei casi poi di esercizi spirituali, tridui e novene si faccia risaltare la bellezza, la grandezza, la santità di quella Religione che propone dei mezzi così facili, così utili alla civile società, alla tranquillità del cuore, alla salvezza dell'anima, come appunto sono i santi Sacramenti."

(Don Bosco, SP, pp.17-18)

L'amorevolezza è quell'aspetto che ci fa intendere l'animazione come un incontro tra cuori. "L'educazione è cosa di cuore", diceva Don Bosco. Allora il nostro essere animatori non potrà fare a meno di puntare tutto sull'amore. "Verremo giudicati sull'amore" ci ricordano le sacre scritture, i santi, Madre





Teresa di Calcutta... abbiamo allora il compito di far percepire al ragazzo di essere amato, non solo da noi, ma da Dio.

"Ragione e Religione sono gli strumenti di cui deve costantemente far uso l'educatore, insegnarli, egli stesso praticarli se vuol essere ubbidito ed ottenere il suo fine."

"L'educatore, guadagnato il cuore del suo protetto, potrà esercitare sopra di lui un grande impero, avvisarlo, consigliarlo ed anche correggerlo [...]."

(Don Bosco, SP, p.16 e p.15)

CONCLUSIONI

Il Sistema Preventivo di Don Bosco non è una teoria, una trattazione pedagogica sistematica da applicare ad ogni caso in maniera eguale. Il Sistema Preventivo è invece esperienza da vivere, che coinvolge prima di tutto la nostra persona e poi il nostro rapporto con i ragazzi, con i giovani.

Quanto abbiamo detto, e molto di più quello che c'è da vivere sottolinea due punti fondamentali che ognuno di noi deve percorrere ed affrontare:

- ? Tutto ruota attorno alla carità.
- ? Il rapporto educativo non è cosa facile, non si può vivere superficialmente. È una prova vera e propria, ce lo testimonia lo stesso Don Bosco dicendoci:

"Taluno dirà che questo sistema è difficile in pratica. Osservo che da parte degli allievi riesce assai più facile, più soddisfacente, più vantaggioso. Da parte poi degli educatori racchiude alcune difficoltà che però restano diminuite, se l'educatore si mette con zelo all'opera sua."

(Don Bosco, SP, p.20)

L'educatore è un individuo consacrato al bene dei suoi giovani allievi, perciò deve essere pronto ad affrontare ogni disturbo, ogni fatica per conseguire il suo fine, che è la civile, morale, scientifica educazione de' suoi allievi.

(dal Sistema Preventivo di San Giovanni Bosco)

Da: Corso Animatori Zonale - Udine, 12 dicembre 1999





Parte Seconda

L'Animazione: Esempi Pratici

Capitolo 4. **I GRANDI GIOCHI**

Capitolo 5. **GLI STORY GAMES**

Capitolo 6. **CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI**

Capitolo 7. **LAST MINUTE GAMES**

Capitolo 8. **I BANS**





capitolo 4.

I GRANDI GIOCHI

INTRODUZIONE

In questo capitolo presenteremo alcune idee per fare di un semplice gioco un grande gioco, cioè un gioco entusiasmante, coinvolgente, che lasci il segno!... sono solo alcune: ne possono venire molte altre quando si lavora insieme con entusiasmo e fantasia!

PERCHÉ DEI "GRANDI GIOCHI"?

Gli obiettivi possono essere molti, ma soprattutto:

- far divertire i ragazzi
- farli giocare **INSIEME**
- farli conoscere tra di loro (lo stare in una stessa squadra in un gioco che per la sua natura propone l'immersione completa in una vera e propria avventura facilita la conoscenza, la complicità, ...)
- far riscoprire ai ragazzi (e agli animatori) il gusto del "far finta di essere", di sviluppare la propria fantasia (e non solo di quella preconfezionata di TV, cinema, ecc.)
- siamo animatori cristiani, perché non approfittare di queste tecniche per far conoscere dei personaggi biblici, delle figure di Santi, dei personaggi, delle situazioni "in prima persona"?
- preparare come gruppo animatori dei giochi che saranno tra i più bei ricordi dell'estate ragazzi, per il modo di lavorare insieme, per la soddisfazione di aver fatto insieme qualcosa di veramente bello, ecc.

Per far questo, vi proponiamo di mettere in piedi nientemeno che un'impresa per la realizzazione di "Realtà Virtuale"... non avremo bisogno di caschi o tute speciali come nei film... ci basterà un po' di fantasia e inventiva, come vedremo nel seguito.





Immergere i ragazzi nella realtà "virtuale" dell'avventura proposta, significa...

coinvolgere tutti i sensi:

- udito: con musiche, suoni, lingue strane, ecc.
- vista: scenografie, vestiti, disegni, scritte strane, luci, buio
- tatto: camminare, esplorare
- olfatto/gusto: "assaggi" di sostanze strane, dolcetti, intrugli...

risvegliare i sentimenti:

- impegno
- decisione
- gioia
- paura... perché no?
- rabbia/disgusto (contro i personaggi cattivi del gioco)
- affetto/ammirazione (per i personaggi buoni)

LE CACCE AL TESORO

Tutti sapranno cos'è una caccia al tesoro... si tratta di solito di seguire un percorso fatto di varie prove/tappe fino ad arrivare a una mèta finale.

Molto spesso vengono chiamate "cacce al tesoro" giochi in cui le prove sono molto diverse tra loro, e contengono ad es. domande/quiz sugli argomenti più disparati, spesso scollegate tra loro... c'è il problema di matematica, l'indovinello, la frase da completare, l'enigma da risolvere.

I ragazzi si divertono... ma si può fare di più!!!

AGGIUNGERE UN'AMBIENTAZIONE

Creare un'ambientazione per il gioco vuol dire aggiungere degli elementi che ai fini pratici - se si guarda bene - sono assolutamente irrilevanti, come ad es...

- **un titolo:** ad es. "Il merletto scarlatto della signora Blaymoore"; meglio se un titolo altisonante... in alcuni casi magari in inglese, se il gioco è ambientato nello spazio, è un gioco di spie, ecc. o addirittura in qualche lingua o finta-lingua meno nota (es. Hashar Blasàr per un gioco arabo)

- **una storia introduttiva** nella quale si racconta un po' dov'è ambientato il gioco, chi è la signora Blaymoore, i fatti che hanno dato il via alle vicende (ad





es. un delitto), ecc. La storia introduttiva potrebbe essere benissimo anche un film già esistente: si potrebbe proiettarlo o proiettarne una parte e poi partire col gioco.

- **lo scopo:** per il giallo della signora Blaymoore lo scopo potrebbe essere ad esempio quello di incastrare un colpevole... chi risolve più indovinelli/prove ha in mano più prove per incastrarlo.

Pur non avendo alcuna influenza sullo svolgimento del gioco, questi elementi contribuiscono però a renderlo più interessante... la gioia di parteciparvi è raddoppiata... addirittura qualcuno che avrebbe pestato i piedi dicendo che rispondere a delle domande gli sembra una cosa "da scuola", potrebbe decidere di partecipare venendo a sapere che in realtà si tratta di una delicata operazione per aiutare l'FBI!!!

CREARE IL CLIMA

Potrebbe essere una buona idea iniziare col **creare l'aspettativa** già alcuni giorni prima dello svolgimento del gioco... ad esempio esponendo un manifesto col titolo e una bella immagine... in pratica come le locandine dei film. In questo modo gli effetti benefici del gioco si estenderebbero anche ai giorni precedenti... si potrebbe tentare anche qualche mossa strategica del tipo "chi si comporta bene potrà partecipare al gioco".

Sembra una cosa da nulla, ma quante volte vi capiterà di vedervi correre incontro dei bambini super-esaltati che gridano "Oggi si fa il gioco?!! Oggi si fa il gioco?!!" Eh eh... quando capita così capisci di aver fatto centro!

L'inizio del gioco poi dev'essere solenne... si abbassano le luci in teatro... si fa silenzio (altrimenti non si comincia!), si inizia con una presentazione seria che dia importanza alla cosa...

La storia introduttiva può essere...

- **un film esistente**, come dicevamo prima

- **un film girato dagli animatori:** questa è di gran lunga l'alternativa più divertente ed efficace; offre molte possibilità che una recita dal vivo non offrirebbero (rapidi cambi di scena, da luoghi altrimenti irraggiungibili, cambi d'abito, effetti speciali, minore necessità di imparare a memoria dei testi, maggiore attenzione da parte dei piccoli videodipendenti, ecc.) anche se è più





impegnativa da preparare se si vuol fare una cosa fatta bene.

- **uno o più personaggi che parlano dal vivo** (ad es. Mrs. Blaymoore che rivolge al pubblico un accorato appello, oppure due sconosciuti che parlano tra di loro in segreto)

- **la lettura di un testo**, ad es. una lettera trovata in una bottiglia (naturalmente il messaggio, opportunamente bruciacchiato e invecchiato, dev'essere tolto con gesti teatrali dalla bottiglia, che magari è tutta incrostata di salsedine e organismi marini... guai a prendere semplicemente un foglietto da una tasca, o a tenerlo in una cartelletta da presentatori)

- **una telefonata**

- **il ritrovamento di un'iscrizione o altro** (si portano i ragazzi in gruppo attorno a un'enorme impronta di dinosauro preparata dagli animatori il giorno prima in un angolo un po' appartato del giardino.

- **un balletto degli animatori**

E' sempre importante che queste introduzioni non siano troppo lunghe, perché i ragazzi perdono presto l'interesse; è bene anche che il senso della storia si capisca indipendentemente dalla buona resa dell'impianto audio... in particolare coi filmini girati artigianalmente (senza doppiaggio), spesso ci sono difficoltà a seguire i dialoghi tra i personaggi; bisogna che i vari passaggi chiave siano sempre sottolineati da opportuni gesti, inquadrature, ecc.

Il messaggio dev'essere molto semplice e lineare, nel senso che le varie scene devono essere concatenate l'una all'altra in una sequenza logica.

Altri elementi che possono creare il clima durante tutto il gioco sono:

- **la musica**: una colonna sonora, non solo nei filmini e nelle recite, ma anche durante tutto lo svolgimento del gioco, contribuisce molto a dare l'impressione di qualcosa di "vero", di ben fatto, di coinvolgente!

- **gli abiti degli animatori**, oltre a far ridere tutti e a essere fondamentali nella parte introduttiva, possono rendere più realistica l'esperienza di parlare con un certo personaggio... ad es. se una delle prove è quella di andare dal re, o dal pescatore, o dall'allevatore di maiali, il ritrovarsi di fronte a un animatore con gli abiti adatti cambia tutto!

E non pensate che questi accorgimenti siano utili solo nei giochi con bambini/ragazzi. L'esperienza insegna che sono utilissimi anche nei giochi con gli adulti: divertimento assicurato!





AGGIUNGERE DELLE "PORTE DIMENSIONALI"

Al di là del nome un po' altisonante, si tratta in pratica di elementi scenografici che aiutino a entrare nella dimensione del gioco: se ad es. il gioco si svolge in cortile - nel solito cortile di tutti i giorni - la presenza di una serie di standardi, bandiere, un vecchio carro!, gente in abiti medioevali... aiutano senz'altro i ragazzi a proiettarsi in un mondo completamente diverso, a entrare in una dimensione parallela (per gli amanti della fantascienza)... quella del gioco!

Certo, preparare tutto questo è impegnativo... all'inizio ci si può sentire sconsigliati davanti al grosso lavoro di preparazione che ci vuole; il suggerimento è però quello di partire con piccole cose, reperibili senza troppa fatica... poi mano a mano che si prepara, all'uno o all'altro animatore viene in mente "Ehi! E se mettessimo anche una... io ne ho una a casa... ce n'è una in sacrestia!" e via di questo passo ci si ritrova con un'incredibile scenografia da far invidia a un set cinematografico. Beh... c'è anche il rovescio della medaglia: poi bisogna rimettere tutto in ordine... ma se lo si fa tutti insieme non ci vuole molto; e comunque a quel punto si è ancora tutti carichi per la buona riuscita del gioco, per l'aver visto dei ragazzi che ti davano l'"arrivederci a domani" coi volti raggianti, per averli sentiti magari mentre raccontavano entusiasti il gioco alla mamma mentre li faceva salire in macchina.

Ecco alcuni esempi:

- scritte misteriose o geroglifici su pareti/oggetti
- "mostri" che girano e fanno perdere punti (gli animatori) sporcando con gelatina
- personaggi a cui chiedere informazioni, o anche solo semplici comparse
- bandiere, ecc.
- buche sul terreno, impronte, ecc.
- oggetti misteriosi
- una scia di terra bruciata e smossa per simulare l'impatto con un'astronave
- la musica

Se il gioco o parte del gioco si svolge al chiuso:

- effetti di luce/macchina del fumo
- labirinti (fatti con tavoli, tabelloni, stoffa, ecc.)





- considerare la possibilità di svolgere il gioco al buio, facendo portare ai ragazzi una torcia elettrica da casa (effetto assicurato!)

IMMEDESIMARSI...

Come abbiamo detto sarà bene che gli animatori rappresentino una serie di personaggi (utili o inutili ai fini del gioco) e gironzolino qua e là (o rimangano in punti stabiliti) durante il gioco.

E' bene però che anche i ragazzi abbiano una loro "identità"... per es. in un gioco di spionaggio le squadre possono essere "squadre speciali dell'FBI", in un gioco archeologico dei "team di archeologi", in un gioco scientifico dei "gruppi di ricercatori", ecc.

IL PUNTO DI PARTENZA

E' importante il punto di partenza: dopo aver seguito insieme il film/discorso introduttivo è bene che tutte le squadre partano in uno stesso momento con in mano le stesse cose, in modo che nessuno sia avvantaggiato/svantaggiato.

Il punto comune di partenza può essere...

- una scritta/iscrizione misteriosa
- una mappa
- una prima domanda
- un foglio con la lista delle cose da trovare
- un foglio con tutte le domande/quiz da risolvere

LO SVOLGIMENTO / I COLLEGAMENTI

Per passare da una tappa all'altra del percorso che porta al tesoro le idee possono essere tante:

- quella classica dei bigliettini... la soluzione di un indovinello porta al bigliettino successivo
- dei percorsi obbligati che costringono a passare per le varie prove nell'ordine





- dei labirinti in cui vagare a piacere cercando qualcosa o affrontando delle prove
- tracce di gelatina
- una mappa
- fotografie... ogni fotografia mostra un particolare del luogo dov'è nascosta la fotografia successiva
- le risposte degli animatori (l'animatore, che rappresenta un personaggio, pone delle domande, o risponde a delle domande... chi dà la risposta o la domanda giusta ha completato la tappa)
- un'animatrice vestita da Fata Turchina che vaga qua e là senza parlare, ma che dà a gesti delle indicazioni
- la traduzione di iscrizioni scritte in un alfabeto strano porta alle tappe successive
- anche se optate per la classica modalità in cui si dà ai ragazzi una serie di quiz da risolvere, ci si può montare attorno un po' di "cinema": un'idea potrebbe essere quella di disegnare una bocca della verità da appendere a una finestra... dietro ci sono gli animatori che leggono le risposte e risputano quelle sbagliate o danno le domande successive... il tutto può essere condito con qualche rumore strano!

IL "FOGLIO DI VIAGGIO"

- Il foglio di viaggio serve a tener traccia delle prove superate, e non necessariamente dev'essere proprio un foglio... ad esempio:
- ogni prova superata dà diritto a un nuovo pezzo di un puzzle che, una volta completato, rivelerà la soluzione dell'enigma...
 - dei pezzi di terracotta che pian piano andranno rimessi insieme per ricostruire un vaso
 - un foglio in cui gli animatori "timbrano" ogni prova superata
 - un foglio in cui segnare le tappe del percorso fatto (per un controllo finale da parte degli animatori, al fine di stabilire se la squadra ha effettivamente giocato secondo le regole)
 - un foglio in cui annerire le caselle relative alle risposte sbagliate: le caselle/frasi/figure che rimangono compongono un messaggio che dà la soluzione





IL TESORO!!!

Ehi, naturalmente... non bisogna dimenticare IL TESORO!!! Il famoso tesoro dev'essere qualcosa di tangibile... potrebbe benissimo essere una grande cesta piena di caramelle... se avete una grande cesta o un grande baule ma non troppe caramelle, si può sempre adottare il truccetto di riempire la cesta di carta di giornale appallottolata per poi disporre con sapienza uno strato superficiale di caramelle; del resto il tesoro potrebbe essere anche qualcosa di simbolico, come...

- un diamante (il pendaglio di uno di quei vecchi lampadari...)
- una cassa di oggetti d'oro (biccheri e piatti di carta verniciati con spray oro)
- pietre preziose (biglie)
- un'antica pergamena (considerate la possibilità di anticarla spruzzando gocce di limone sul foglio e poi riscaldandolo piano piano con una fiamma fino ad abbrustolirlo)
- un'animatrice rapita!!! (bionda, con le trecce e vestita da principessa!)
- un oggetto misterioso (sì, proprio quel soprammobile dalla forma incredibile a cui vostra madre tiene così tanto... ce ne sono in tutte le case! Magari anche uno di quegli animaletti di ceramica... basta dire che era appartenuto alla Regina Vittoria)
- un vaso dipinto come un vaso greco, etrusco, ecc. e un po' spaccato qua e là (quella dell'invecchiamento è sempre la parte più divertente)
- una tavoletta con delle incisioni (nei cimiteri delle parrocchie ci sono sempre dei pezzi di lapide di marmo avanzati... un bel trapano con una di quelle punte fresatrici poi fa miracoli di effetti speciali!)
- una cassetta di legno marcio lasciata sottoterra per qualche settimana (ricordatevi di irrigarla di tanto in tanto) che una volta aperta rivela un contenuto sorprendente: fogli di carta marcita assolutamente illeggibili... ma così stupendamente realistici da vedere e da riprendere con la telecamera nel momento del dissotterramento da parte dei ragazzi con la pala
- un sasso dalla forma o dal colore strano
- una di quelle schede piene di componenti elettronici (presa da un vecchio computer o da una vecchia radio)
- una tastiera di computer (è proprio il pezzo che mancava alla macchina del doktor Von Kranz per completare il suo trasmutatore gravitazionale)
- un oggetto di sicuro effetto è senz'altro un vecchio hard disk (quello del computer bruciato l'anno scorso da un fulmine, che avete messo da parte nella





speranza di un miracolo...)... una volta aperto rivela dei meravigliosi dischi lucidi... un oggetto così lo si può far passare per qualsiasi cosa... una volta lo abbiamo fatto passare anche per una bomba atomica da disinnescare!!! Basta attaccarci qualche pezzo di carta gialla con il simbolo di radioattività (?) e qualche minacciosa e super-tecnologica scritta in inglese ("Fast food", "Bed & Breakfast" o, se preferite, il classico "Danger").

- una bottiglietta dalla forma strana con dentro una pozione (Fanta e il rametto di qualche pianta interessante)

Insomma, avrete capito che per trovare un tesoro degno di tal nome basta guardarsi intorno con occhi nuovi... si trova sempre qualcosa di incredibile, e la cosa più divertente con il gruppo animatori è proprio vedere chi la spara più grossa nel dire cosa può essere.

AGGIUNGERE ELEMENTI MULTIMEDIALI

Gli elementi multimediali rendono il gioco ancora più interessante e avvincente per i nostri ragazzi, ma attenzione a non voler esagerare rischiando di diventare totalmente dipendenti da una macchina (sappiamo bene che con il pc c'è sempre il problema dell'ultimo minuto, quel file che non funziona oppure l'Enel ha deciso proprio oggi di interrompere la corrente...). Dobbiamo mixare elementi multimediali (che vi daranno un sacco di lavoro per la preparazione!!!) ad una buona animazione "tradizionale".

Alcuni esempi interessanti:

- **Il filmato:** come avvio o conclusione del gioco, magari per inquadrare la situazione o per svelare la soluzione. Non deve essere troppo lungo (max 10 minuti). Può essere una scenetta (comica, tragica), un cortometraggio (con i personaggi del gioco), un breve spezzone di film famoso a cui si ispira il gioco... L'ideale sarebbe montare il filmato con musiche, voci fuori campo, scritte.
- **candid camera:** è divertentissimo proiettare alla serata finale una serie di scherzi fatti ai ragazzi... i genitori sono felicissimi di vedere i loro figli protagonisti
- **Il quizzone:** è utilissimo il caro vecchio Power-point, ideale per giochi a





- quiz, indovinelli. Le varie diapositive aiutano il presentatore o i vari animatori e tengono sveglia l'attenzione dei ragazzi.
- **La musica digitale:** il gioco musicale diventa oggi sempre più facile grazie agli MP3 e amici vari... organizzato stile "Furore", "Karaoke".
 - **Il desktop:** un'immagine-logo del gioco, oppure uno sfondo per un determinato momento aiutano a creare l'atmosfera (il tutto in aggiunta alla scenografia classica), i simboli di ogni squadra.
 - **Real TV:** collegamenti in diretta con un altro ambiente. I ragazzi rimangono incantati e non riescono a credere ai loro occhi quando vedono sullo schermo un personaggio che interagisce in tempo reale con colui che guida il gioco. In un giallo si può utilizzare come strategia per fare trovare gli indizi attraverso un "inviato speciale" o un investigatore; oppure un'intervista con i personaggi.
 - **Ipertesti:** aiutano a creare l'ossatura del gioco attraverso link che rimandano ad altre pagine. Il vecchio tabellone viene sostituito da una pagina interattiva che si modifica con l'avanzare del gioco (la tabella di battaglia navale, prima statica, diventa quindi viva). Per chi non si è ancora specializzato nella costruzione di pagine web alcuni programmi (Word, Publisher...) consentono di trasformare un file di testo in pagina html in modo automatico.
 - **Gioco a stanze e story game:** attraverso pagine di ipertesti si crea un gioco che prende continuamente nuove pieghe. Ogni squadra, a seconda delle scelte o dei risultati di una prova, si trova ogni volta in una fase diversa del gioco (spaziale o temporale) che pian piano si evolve e arriva ad una soluzione.
 - **I contatori:** utilissimo il visualizzatore di punteggio delle squadre, che viene proiettato durante il gioco e aggiornato in tempo reale. Può essere anche qualcosa di diverso da dei semplici numeri, come ad es. un elettrocardiogramma della mummia che si risveglia, ecc.





ESEMPI DI GIOCHI

Finora abbiamo dato una serie di elementi generali... sono come dei mattoncini che combinati assieme possono generare un'infinità di giochi: sbrigliate la vostra fantasia!

Di seguito però portiamo qualche esempio concreto:

La mummia del Faraone appassito

Introduzione: la storiella/filmino... è stata trovata una mummia, l'iscrizione dice che per risvegliarla bisogna seguire le istruzioni... la vogliamo risvegliare perché siamo un po' fuori di testa...

Personaggi: il faraone, la faraona, la mummia

Dove: un salone chiuso, al buio, con le pile

I ragazzi: sono degli archeologi; a ogni squadra sarà dato il manuale dell'archeologo con il significato dei geroglifici

Punto di partenza: un'iscrizione da tradurre; sullo schermo si vede la mummia che riposa tranquilla; l'immagine si alterna con un encefalogramma piatto

Svolgimento: passando di traduzione in traduzione e trovando degli oggetti, ad es. scarabei di smeraldo fatti col DAS e colorati di verde, che dovranno essere infilati in apposite fessure... ogni scarabeo infilato risveglia un po' la mummia... l'encefalogramma si alza un po'... si sentono rumori strani; nota: gli scarabei sostituiscono il "foglio di viaggio"

Tesoro: alla fine la mummia non si vede più sullo schermo e i ragazzi se la ritrovano in sala che cammina coperta di bende con il classico andamento delle mummie = braccia in avanti, riflessi spenti...

Atmosfera: musica orientale (egizia/araba/siriana), bracieri con l'incenso, labirinto fatto con tabelloni su cui sono appesi i fogli coi geroglifici da tradurre, luce soffusa

Elementi multimediali: encefalogramma / collegamento audio/video con la camera sepolta nella piramide, magari video in bianco e nero; se non si dispone di una telecamera va comunque benissimo distendere la mummia in una saletta separata con una porta a vetri, una finestra, o in un angolo separato, controllato a vista da due guardie vestite da egiziani, fiori, incenso, ecc.





Il tesoro della dea Kalì

Introduzione: un animatore vestito da gran sacerdote dei Thugs sfida i ragazzi in una lingua straniera inventata; una sacerdotessa a fianco del cattivo fa la traduzione con aria di disprezzo; li sfida a rubare il loro tesoro, e ridacchia convinto che tanto li uccideranno tutti;

svolgimento: si parte all'esterno dove i ragazzi devono cercare dei teschietti colorati (fatti col DAS); ogni volta che ne trova uno la squadra (fare squadrette piccole) può entrare in un ambiente interno, magari con un lungo corridoio, tutto addobbato con piante e cose strane; lungo il corridoio ci sono degli animatori che interpretano la parte delle statue (spolverati di farina)... stanno immobili in pose statuarie fino a quando i ragazzi devono passare, a quel punto, a due a due si scontrano (sempre con movimenti lenti da statue)... i ragazzi devono passarci in mezzo senza farsi toccare; chi viene toccato è fatto prigioniero in una saletta apposita; i ragazzi che riescono a passare devono portare fuori vari pezzi del tesoro, ma si può portar fuori un oggetto alla volta

I ragazzi: sono delle squadre di cacciatori di tesori

Tesoro: una serie di bicchieri e piatti di carta, ecc. verniciati con spray dorato e argentato; ogni oggetto vale un punto; all'esterno ogni squadra forma il mucchietto con gli oggetti che si riescono a recuperare, alla fine del tempo si contano gli oggetti

Atmosfera: un balletto iniziale degli animatori tutti vestiti a tema, con alcune ballerine che interpretano la statua della dea a sei braccia, il gran sacerdote che entra e fa gesti magici, una serie di servi che fanno aria con delle foglie di palma, ecc.; musica indiana; curare molto la mimica facciale e le parole strambe del sacerdote e della sacerdotessa

Titanic

Introduzione: un filmato girato dagli animatori con la parodia del film "Titanic", che finisce con la scena dell'affondamento

Personaggi: Rose, Jack, ecc.

Scopo: ritrovare il "cuore dell'oceano"

Dove: in un salone

I ragazzi: sono un gruppo di cercatori di tesori

Punto di partenza: una mappa del Titanic

Svolgimento: entrano a gruppi nel salone cercando di capire dove può essere finita la pietra... trovano vari indizi...





Tesoro: il cuore dell'oceano si può realizzare prendendo uno di quei pendagli da lampadari colorato di blu

Atmosfera: macchina del fumo, luce blu, sedie e tavoli rovesciati, pezzi di stoffa strappati, piatti rotti, pasta (rigatoni) cruda sul pavimento, che calpestata dà l'effetto di coralli e fondo marino; musica misteriosa da colonna sonora di film; il diamante si ritrova nella stanza di Rose, allagata

Grob1

Introduzione: uno scienziato racconta che è avvenuta una collisione di un'astronave aliena... si trova l'astronave ma l'alieno è fuggito lasciandosi dietro una scia gelatinosa

Personaggi: scienziati, militari, giornalisti, ecc.

Scopo: ritrovare l'alieno

Dove: all'aperto

I ragazzi: sono le squadre dell'FBI, CIA, Scully & Molder, giornalisti, Università del Michigan, ecc. in base al numero di squadre presenti

Punto di partenza: l'astronave aliena, fatta con un vecchio frigorifero e altre cose trovate in una discarica, sul terreno la scia dell'atterraggio tutta bruciacciata

Svolgimento: partono seguendo la gelatina verde, ritrovano varie cose strane, come ad es. la scatola nera dell'astronave (un'audiocassetta inserita in un impasto di DAS colorato di nero con varie iscrizioni aliene); a un certo punto la gelatina li porta a dover entrare in un salone buio in cui è stato preparato un labirinto fatto con tabelloni, teli, tavoli, ecc. in modo che con la loro pila devono strisciare in questi cunicoli... oltre a una musica misteriosa, a un certo punto si ritrovano faccia a faccia con un alieno schifoso (un animatore) che li sporca di gelatina

Tesoro: l'alieno può essere un mostriciattolo di gomma o di peluche, congelato in un grosso blocco di ghiaccio che si può preparare usando uno di quei grossi congelatori che il vostro parroco ha senz'altro, magari in asilo (e d'estate sono vuoti!)... la parte più divertente è quando i ragazzi trovano il blocco e devono riuscire a scongelare la bestia!

Atmosfera: i vari elementi sopra descritti

Il mistero del signor Fyodr

Introduzione: L'anziano e ricco signor Fyodr, stanco di vedere la malizia della





gente, decide di abbandonare il mondo andando a vivere in una casa in mezzo al bosco. Porta con sé tutti i suoi immensi tesori che nasconde nel cuore del bosco. Vive lì in pace con tutti gli animali selvatici che gli fanno da amici e custodi. Essendo anziano perde la memoria, e quando decide di donare tutti i suoi averi a un ente benefico non ricorda più dove li aveva nascosti.

Personaggi: Signor Fyodr, la segreteria della Croce Rossa Internazionale, un folletto dispettoso, ecc.

Scopo: I ragazzi devono aiutarlo a ritrovare i tesori.

Dove: in un bosco

Punto di partenza: la segretaria lancia un appello ai ragazzi; la prima cosa da fare è andare alla casa del signor Fyodr... da lì a un certo punto salta fuori un folletto dispettoso... devono acchiapparlo per riprendere la mappa.

Svolgimento: dopo aver recuperato la mappa, devono seguirla fino a trovare il tesoro

Tesoro: una cassa piena di caramelle

Atmosfera: i vestiti del folletto, la casa del signor Fyodr, oggetti misteriosi della campagna di cinquecento anni fa, una bella mappa, ecc.

Cospes - la creatura della notte

Introduzione: un filmato introduttivo che mostra scene inquietanti dal punto di vista di un mostriattolo, allevato da un personaggio misterioso; il finale è l'aggressione di un'ignara vittima

Personaggi: Il personaggio misterioso, la bestia, la vittima

Dove: In un salone, con collegamento audio-video con un inviato sul luogo del delitto

Punto di partenza: visione del filmato

Svolgimento: devono dare indicazioni all'inviato per fargli puntare la telecamera su vari indizi disseminati sul luogo del delitto

Tesoro: arrivare a capire chi dei presenti è l'allevatore del mostro (dev'essere un personaggio noto, ad es. uno degli animatori o il parroco, che non lo sa ancora, e lo scopre solo quando, una volta incriminato, viene portata la sua giacca con alcune prove schiaccianti nelle tasche)

Atmosfera: musica misteriosa

A cura di andrea@donboscoweb.it - <http://www.grandigiochi.it>





capitolo 5.

GLI STORY GAMES

UNA BREVE SPIEGAZIONE

Sono giochi che riescono bene all'aperto, in un terreno vario con alberi, anche case, prati... dove è possibile attaccare i fogli con i numeri e la trama della storia. I ragazzi si dividono a gruppetti e cominciando dal n°1 cominciano a vivere la storia in diretta da protagonisti operando le scelte che ritengono più giuste e cercando i numeri corrispondenti nelle varie occasioni là dove si trovano. Quando un gruppo ha completato il percorso va dal direttore del gioco che verificherà l'esattezza del percorso (per questo è utile munire ogni gruppo di un "foglio di viaggio", come quello allegato nello Storygame 2, in cui di tappa in tappa i partecipanti segnano il numero a cui approdano). E' cosa molto buona anche seminare all'interno della storia dei piccoli giochi che saranno tenuti da animatori (alcuni sono già inseriti nelle storie) magari a tema... . Quando un gruppo termina un percorso può iniziarne uno nuovo, magari facendo altre scelte. Sarà opportuno avere degli animatori anche dove si tratta di fare dei "combattimenti" con i dadi in modo da verificare l'onestà della sfida secondo le regole stabilite in partenza. Un piccolo accorgimento tecnico consiste nel piazzare più numeri delle prime tappe in modo da evitare degli "ingorghi" di ragazzi in una sola tappa, andando avanti col gioco i ragazzi si sparpaglieranno nei vari numeri e non ci saranno problemi.

Io ho provato già a farli e riescono molto bene anche con grandi numeri di ragazzi (300) penso sia meglio mantenere i gruppi di ragazzi comunque piccoli o anche a loro scelta, e pure senza animatore perchè è facile che si lascino prendere dal gioco, è bene assicurare invece la presenza di animatori nelle varie tappe soprattutto quelle cardine.

Marco Canale, Salesiani Castello di Godogo
sardagna@libero.it





Storygame 1: IL MONTE GRUVER

Ambientazione: Siete una squadra alla ricerca di uno strano personaggio che vive in una delle grotte dell'enigmatico Monte Gruver. Decidete di partire subito per la vostra missione...buona fortuna.

Regole del gioco:

Ogni squadra (80 persone) si divide in 4-5 gruppi di ricerca indipendenti (15 persone a gruppo). Ogni gruppo di ricerca (GR) gioca indipendentemente.

Occorrente: un foglio, una matita per ogni GR.

Scegli tra questi cinque oggetti i due che pensi ti serviranno di più nella tua avventura e scrivilo sul foglio: 1. Un paio di occhiali scuri. - 2. Un termometro. - 3. Un aquilone. - 4. Un flauto. - 5. Uno strattenwuren.

Poi passa da uno degli arbitri per farteli dare. L'arbitro ti darà anche 6 carte. Parti dal numero 1 e prosegui in funzione delle tue scelte e di ciò che ti capita durante il viaggio.

Scopo di ogni GR è segnare sul foglio una serie di numeri che indicano un percorso per arrivare VIVI al personaggio misterioso. Sesi finiscono le 6 carte si muore.

Vince la squadra i cui GR hanno totalizzato più percorsi validi completi (da vivi)!

Note per gli organizzatori:

Ci sono 29 luoghi con segnati i vari punti della storia. I ragazzi divisi nei vari GR seguono la loro storia. In alcuni punti cruciali ci sono delle prove da superare (per esempio spegnere lo strattenwuren, ecc.). Le prove sono gestite da alcuni animatori.

E' obbligatorio per ogni GR portarsi appresso i due oggetti scelti all'inizio. Le carte sono date all'inizio o quando un GR muore.

Traccia per i giochi a stand e personaggi:

4 - Il GR deve cantare 2 canzoni per più di 30 secondi (l'una).

8 - Tutti i componenti del GR devono passare un ponte tibetano (basso).

9 - Il GR in gruppo deve "fare" (=mimare realisticamente) un blea.

* Mercante che gira e può cambiare oggetti (ovviamente pagandoli con 2 carte!).





23 * Controllore delle carte o gioco dei 3 dadi

1. Seguendo le indicazioni del vento, dopo un lungo e noiosissimo viaggio arrivi ai piedi di un'enorme parete rocciosa, alta più di tremila metri, che si estende a perdita d'occhio da est a ovest. Alla tua destra un sentiero cosparso di sassolini sferici sale in ampie curve verso una grotta dall'imboccatura circolare mentre alla tua sinistra un altro sentiero pieno di pietre appuntite conduce a zigzag verso un'apertura triangolare.

- Se scegli il cammino senza angoli vai al numero 12.

- Se scegli la strada a zigzag che porta alla grotta triangolare vai al 18.

2. Entri nell'acqua ristoratrice e senti subito qualcosa che ti afferra e ti trascina sotto. Pochi secondi in balia di questa corrente e ti ritrovi di nuovo a galla... nel secondo laghetto!!! Capisci allora che i mibbi non invecchiano né ringiovaniscono nei due laghetti ma vengono semplicemente trascinati dall'uno all'altro dalla corrente sotterranea. I mibbi anziani, che si tuffano per abitudine nel primo laghetto, escono poi dal secondo e viceversa i mibbi giovani. Esci anche tu dall'acqua, bagnato e deluso e trovi ad accoglierti una fredda corrente d'aria proveniente dal fondo della grotta .

- Se decidi di andare a vedere da dove arriva questa corrente vai al 10.

- Se invece decidi di asciugarti un po' al sole prima di riprendere il viaqgio vai al 21.

3. Il blea non riesce a capire ciò che gli stai dicendo e si gratta la testa perplesso, usando tutti e ventiquattro i suoi tentacoli. Delle tre pareti della stanza intorno a te una è di dura roccia, una sembra di soffice schiuma e l'ultima è di sabbia come il pavimento.

- Se vuoi provare a cercare un passaggio nella parete di roccia vai al 13.

- Se invece ti tuffi attraverso la parete di schiuma vai al 6

- Se decidi di affrontare la parete di sabbia come hai fatto prima per il soffitto vai al 24

4. Il suono del tuo flauto fa vibrare le stalagmiti bucherellate da cui escono note, accordi, melodie. La parete in fondo alla grotta incomincia a sgretolarsi e centinaia di frammenti di pietra rotolano dolcemente ai tuoi piedi e intorno alle stalagmiti per ascoltare il concerto che da millenni più nessuno





suonava per loro. Così facendo creano nella parete di roccia un varco da cui si intravede una stanza luminosissima.

- Se entri nella stanza dopo aver smesso di suonare vai al 20.
- Se decidi di entrare nella stanza continuando a suonare vai al 7.
- Se ignori la stanza e rimani nella grotta continuando a suonare per le stalagmiti e per i frammenti di pietra, la tua avventura finisce qui. Non hai trovato ciò che cercavi, ma questo è pur sempre un bel modo per chiudere un'avventura.

5. Dalla cima della montagna puoi renderti conto con precisione della situazione in cui ti trovi: hai sbagliato strada, dovevi scendere!

- Se hai portato con te l'aquilone lo lanci e ti lanci nel vuoto, scendendo dolcemente verso terra: vai al 27.
- Se non hai l'aquilone posi tutti gli oggetti che hai con te (cancellali dal foglio) e inizi a scendere (elimina una delle tue carte). Dopo una lunghissima discesa tocchi finalmente terra: vai al 27.
- Se il fatto di essere in cima alla montagna ti fa sentire forte e invulnerabile e vuoi provare a volare vai al 19

6. Il tuffo nella schiuma ti porta in un ampio salone in mezzo al quale, attorniato da creature di ogni specie, siede un piccolo omino dai capelli bianchi. Sei arrivato a destinazione! Ti siedi anche tu in compagnia di sfinfecchi e zipchi, sanfiit e crbi ad ascoltare l'omino che incomincia a raccontare: "C'era una volta uno scrittore alla ricerca di qualche idea per scrivere il suo nuovo libro. Questo scrittore sapeva capire le stelle e il vento e proprio il vento un giorno...".

7. I frammenti di pietra, affascinati dalla tua musica, ti seguono. Come entri nella stanza luminosa si arrampicano uno sulle spalle dell'altro per sentirti meglio, chiudendo così il varco che ti ha permesso di passare.

- Se hai portato con te lo strattenwuren provi a usarlo: vai al 29.
- In caso contrario non ti resta che vincere la paura, posare il flauto (cancellalo dal tuo foglio) e andare a vedere cosa rende la stanza così luminosa: vai al 20.

8. I neon si muovono molto lentamente nelle viscere della montagna (elimina una delle tue carte). Ogni tanto qualcuno di loro devia in gallerie laterali strettissime e sparisce. La luce che stai seguendo diventa di . "





conseguenza sempre più fioca fino a quando scompare del tutto, portata via dall'ultimo neon che ha deciso di abbandonare la galleria centrale, l'unica abbastanza grossa da permettere anche il tuo passaggio (elimina un'altra delle tue carte).

Quando già temi di non uscire più dalla montagna senti un soffio di aria pulita accarezzarti la faccia. Ti dirigi nella direzione da cui proviene l'aria fresca continuando a camminare a tentoni fino a quando non scorgi la luce del giorno davanti a te. L'apertura da cui entra la luce si trova esattamente a metà dell'altissima parete rocciosa. Due corde penzolano davanti a questa apertura: una, lunga e robusta, sale verso la cima della montagna mentre l'altra, molto più sottile, scende a valle.

- Se decidi di salire elimini tre delle tue carte e vai al 5.
- Se decidi di scendere vai al 23.
- Setisentiparticularmente in forma e vuoi provare a volare vai al 19

9. Ti arrampichi in cima alla stalagmite più alta e robusta, servendoti delle sue spine a mo' di scalini. Da lì riesci a toccare il soffitto della caverna e ti accorgi che non è di pietra ma di soffice sabbia. Infilati la mano nella sabbia alla ricerca di un appiglio e quando stai per rinunciare a scendere dalla tua scomoda scala qualcosa afferra il tuo braccio e ti tira violentemente presso di sé. Passi attraverso il soffitto e ti trovi in una stanza piramidale il cui pavimento è occupato interamente da un blea. Il blea è un animale viscido e molliccio, con una grossa testa da cui partono ventidue tentacoli di diversa lunghezza. È stato lui ad acchiapparti e ora ti guarda incuriosito.

- Lo guardi fisso negli occhi cercando di impaurirlo con il tuo sguardo feroce: vai al 14.
- Gli parli dolcemente e gli spieghi chi sei e che cosa stai cercando: vai al 3.

10. Seguendo la corrente d'aria fredda che soffia verso di te ti addentri in una galleria lunga e buia. A un certo punto il flusso d'aria si interrompe: intorno a te tutto è immobile e anche tu ti fermi intimorito. Poi il vento riprende a soffiare, ma in senso contrario a prima, spingendoti in avanti. In pochi secondi entri in un'enorme caverna e scopri l'origine della corrente d'aria. Appeso a testa in giù al soffitto della caverna, a mo' di pipistrello, c'è un enorme ogard, il celebre dragonon-drigo protagonista di tante leggende. La corrente d'aria non è altro che il suo fiato! Come ti vede l'ogard inizia a leccarsi i baffi affamato e ti afferra per un braccio con la sua lunga coda.





- Se vuoi mettere alla prova le tue doti di ipnotizzatore lo guardi fisso negli occhi e vai al 14.
- Se preferisci distrarlo dal pensiero del cibo gli parli dolcemente, raccontandogli chi sei e cosa stai cercando e vai al 26.
- Se sei terrorizzato, torni indietro di corsa, perdendo così i due oggetti che avevi con te (che cancelli dalla lista) e ti tuffi nel terzo laghetto senza preoccuparti della sua temperattira vai al 28.

11. Seguendo i buffi insetti a forma di lampadina percorri gallerie sempre più spaziose fino a quando non scorgi la luce del sole davanti a te. I clic scompaiono in migliaia di piccolissimi buchi e tu prosegui verso l'aria fresca che ti regala energia ed entusiasmo. Prendi una carta dal mazzo e aggiungila, senza guardarla, alle tue. Uscendo all'aperto ti ritrovi su di un balconcino posto a metà dell'altissima parete rocciosa. Una lunga, robusta corda sale fino in cima alla montagna mentre un'altra, altrettanto lunga ma più sottile, scende fino a valle.

- Se decidi di salire, elimina tre delle tue carte e vai al 5.
- Se decidi di scendere vai al 23.
- Se ti senti particolarmente in forma e vuoi provare a volare vai al 19.

12. Appena entri nella grotta ti trovi davanti tre laghetti circondati da decine di mibbi, i piccoli, paffuti animaletti che abitano nelle innumerevoli cavità del Monte Grùvier Osservi con attenzione le tre pozze d'acqua e noti un fenomeno interessantissimo. Nel primo laghetto si tuffano solo i mibbi anziani che riemergono dopo una manciata di secondi notevolmente ringiovaniti. Nel secondo laghetto si tuffano invece i mibbi giovani che escono dall'acqua decisamente invecchiati. Nel terzo laghetto non si tuffa nessuno. I mibbi che ci sono intorno toccano l'acqua con una zampetta e se ne allontanano immediatamente, come se fosse troppo calda o troppo fredda per i loro gusti.

- Se hai preso con te il termometro puoi misurare la temperatura di questo laghetto: vai al 28.
- Se non hai il termometro non ti fidi del terzo lago ma, stanco e accaldato per il lungo viaggio, decidi di tuffarti in uno degli altri due. Se scegli il primo, sperando di diventare più giovane e più forte vai al 2.
- Se scegli il secondo sperando di diventare più vecchio e più saqgio vai al 15.

13. Non c'è niente da fare: nella parete di roccia non ci sono passaggi. La fatica della ricerca ti costa due carte, che rimetti nel mazzo senza





guardarle. Il blea si sta accorgendo del tuo tentativo di fuga: non perdere tempo e scegli un'altra parete della stanza!

- Un tuffo attraverso la parete di schiuma ti porta al 6.
- Un salto attraverso la parete di sabbia ti manda al 24.

14. L'animale che ti ha catturato, vedendo il tuo sguardo, scoppia a ridere. Più ride, più diventa grosso e più stringe il tuo braccio, impedendoti di scappare. Per il gran rumore le pareti della stanza crollano e la tua avventura finisce qui, seppellito da una risata.

15. Entri nell'acqua ristoratrice e senti subito qualcosa che ti afferra e ti trascina sotto. Pochi secondi in balia di questa corrente sotterranea e ti ritrovi di nuovo a galla... nel primo laghetto!!! Capisci allora che i mibbi non invecchiano né ringiovaniscono nei due laghetti ma vengono semplicemente trascinati dall'uno all'altro dalla corrente sotterranea. I mibbi giovani che si tuffano per abitudine nel secondo lago escono Doi dal Drimo e viceversa i mibbi anziani. Esci dall'acqua bagnato e deluso, accolto da una fredda corrente d'aria proveniente dal fondo della grotta .

- Se decidi di andare a vedere da dove arriva questa corrente vai al 10.
- Se invece decidi di asciugarti un po' al sole prima di riprendere il viaggio vai al 21.

16. Dopo aver girato per ore tra le stalagmiti ti accorgi che non serve a niente. Devi cambiare tattica.

- Se vuoi provare a cercare un passaggio nel soffitto vai al 9 dopo aver eliminato due delle tue sei carte: la fatica inutile si paga !
- Se non vuoi proprio saperne di arrampicarti così in alto torna alla partenza. Lì potrai scambiare uno degli oggetti che hai preso con il flauto e rientrare nella grotta a triangolo oppure cambiare strada e dirigerti verso la grotta circolare. In tutti i casi però devi rimettere nel mazzo (senza guardarle) tre delle tue sei carte.
- Se non hai suonato il flauto pur avendolo con te puoi suonarlo e andare al 4 dopo aver scartato due delle tue carte: te l'ho detto che il lungo giro tra le stalagmiti costa tempo e fatica!

17. La luce dei flash non stordisce solo i clic e i neon ma dopo un po' intontisce anche te. Se non hai a disposizione gli occhiali neri giri a lungo per





le gallerie (elimina tre delle tue carte senza guardarle) finché ti ritrovi nella stanza da cui sei partito, in compagnia dei neon e dei clic.

- Se stavolta decidi di seguire i neon vai all'8.
- Se preferisci affidarti ai clic vai all'11.
- Se hai con te gli occhiali neri li indossi e riesci così a seguire i flash fino a una grossa stanza con tre pareti di solida roccia e una quarta, proprio di fronte a te, di soffice schiuma. Provi ad attraversarla e vai al 6.

18. Entri nella grotta triangolare e ti trovi davanti una foresta di stalagmiti appuntitissime. Alcune di loro sono bucherellate come tanti flauti dai fori quadrati; altre sono cosparse di spine di pietra e assomigliano a gambi di rosa dritti e minacciosi; altre ancora hanno larghe basi che le fanno sembrare piramidi. Ma con tante stalagmiti che sbucano dal terreno non c'è nemmeno una stalattite che pende dal soffitto della grotta.

- Vuoi scoprire perché il soffitto è liscio: vai al 9.
- Preferisci tenere i piedi per terra. Se hai portato con te il flauto e hai voglia di suonarlo vai al 4.
- Se non puoi o non vuoi suonare il flauto ti avventuri tra le stalagmiti e vai al 16.

19. Cosa ti è saltato in mente di metterti a volare? Credevi di essere Icaro? D'accordo il coraggio, ma questa è incoscienza vera e propria! Il tuo viaggio finisce sulle pietre ai piedi della montagna, per la gioia dell'awoltoio che ti è passato vicino mentre precipitavi.

20. La stanza è piena di milioni di piccoli clic, insetti dal corpo a forma di lampadina, e di lunghi neon, smilzi vermicelli che portano la loro luce lungo le gallerie che scavano nella terra e nella roccia. Ogni tanto una luce molto forte sovrasta tutte le altre: è un flash, il rarissimo pipistrello delle grotte a triangolo, che emette i suoi lampi di luce per cercare di stordire qualche clic o qualche neon e di mangiarselo. Dopo aver fatto qualche passo nella stanza ti accorgi che la tua ombra terrorizza gli animali luminosi che si spengono immediatamente quando vengono toccati da lei. Ti giri di qua e di là cercando di tranquillizzarli ma ottieni l'effetto opposto perché anche la tua ombra, naturalmente, gira di qua e di là per la grotta. Dopo pochi secondi rimani al buio. Ti addossi alla parete rocciosa e aspetti. A poco a poco gli animali luminosi si riaccendono, raggruppati per specie davanti a tre differenti gallerie.





- Se decidi di seguire i clic vai all'11.
- Se decidi di seguire i neon vai all'8.
- Se decidi invece di seguire i flash vai al 17.

21. Esci dalla grotta e ti sdrai al sole in attesa che succeda qualcosa. In fondo alla valle, ai piedi del sentiero, vedi passare un mercante.

- Se decidi di barattare uno degli oggetti che hai preso con un termometro, scendi dal

mercante, effettui lo scambio, risali alla grotta e ti avvicini al terzo laghetto. Elimina due delle tue carte senza guardarle (il giro fino in fondo alla valle costa tempo e fatica) e vai al 28.

- Se decidi di abbandonare la grotta circolare e di entrare in quella a triangolo scendi fino in fondo alla valle, prendi il sentiero a zig-zag e raggiungi l'altra grotta. Anche qui devi eliminare due delle tue carte per lo stesso motivo di prima. Fatto questo, vai al 18.¶

- Se decidi, ora che sei asciutto, di rientrare nella grotta circolare e di andare a cercare la provenienza del la corrente di aria fredda vai al 10.

22. Evidentemente non sei stato attento alle spiegazioni dell'ogard oppure hai poca memoria: sei di nuovo nella grotta del drago-non-drago. Ti fai ripetere da lui le indicazioni per seguire la strada giusta: questo ti costa una delle tue carte, che rimetti nel mazzo, e l'altro oggetto che hai portato con te, che cancelli dal foglio. Riparti e vai al 25.

23. Ti cali cautamente lungo la corda che senti tendersi sotto il tuo peso. Ti reggerà o si spezzerà? Gira tutte le tue carte e fa' la somma dei valori che ci trovi sopra.

- Se la somma è superiore a 16 la corda si spezza e tu precipiti inesorabilmente a valle: la tua avventura finisce qui.

- Se la somma è inferiore a 16 riesci ad arrivare in fondo alla corda senza problemi: vai al 27.

- Se la somma è uguale a 16 la corda non si spezza ma funziona da elastico e ti lancia verso la cima del monte. Elimina due delle tue carte (quelle con i valori più bassi) e vai al 5.

24. Hai proprio deciso di cacciarti nei guai, vero? Passi attraverso la parete di sabbia e ti trovi in un'altra stanza piramidale molto più grossa di quella di prima, abitata da un enorme blea con barba e baffi: il padre di





quello da cui sei appena scappato! La tua avventura finisce qui perché tutte le pareti di questa stanza sono di sabbia e perché papà-blea è molto arrabbiato con te (tu non lo sai ma lo hai svegliato proprio quando era appena riuscito a prender sonno dopo anni che i piccoli blea lo tenevano sveglio con le loro urla).

25. Questa non te l'aspettavi proprio: ti trovi in una grotta luminosa, profumata e piena di musica. Ti guardi intorno con attenzione e scopri che luce, profumo e melodia provengono da altre tre grotte, più piccole ma pulsanti di vita.

Se decidi di goderti luce, musica e profumo ti sdrai a terra (guarda un po': il pavimento della grotta è soffice e tiepido...) e cerchi di non pensare più a niente. Il tuo viaggio finisce qui: non hai trovato ciò che cercavi ma questo è pur sempre un bel modo per chiudere un'avventura.

- Se decidi di andare a vedere da dove viene la luce entri nella prima stanza e vai al 20.

- Se decidi di andare a vedere da dove viene il profumo ti avvicini alla seconda stanza e ti accorgi che è piena di schiuma: un tuffo nella schiuma e vai al 6.

- Se hai con te lo strattenwuren puoi usarlo per cercare di entrare nella terza stanza, quella da cui proviene la musica: vai al 29.

26. L'ogard, affascinato dalla tua voce, riesce a leggere nel tuo pensiero e ti comunica telepaticamente la strada che devi seguire. Lo ringrazi lasciandogli in regalo uno degli oggetti che hai con te (quello che ritieni sia più adatto a lui) e riparti seguendo le sue indicazioni.

- Se prendi la prima galleria a destra, poi giri nella seconda a sinistra e quindi, di volta in volta, nella terza a destra, nella prima a sinistra, nuovamente nella prima a sinistra, nella quarta a sinistra e infine nella quinta a sinistra vai al 22.

- Se invece prendi la prima galleria a destra, poi giri nella terza a sinistra e quindi, di volta in volta, nella seconda a sinistra, nella prima a destra, nella quarta a destra e infine nella seconda a sinistra vai al 25.

27. Come tocchi terra un'ondata di delusione ti sommerge: davanti a te ci sono due grotte, una circolare e l'altra triangolare. Tutto subito pensi di essere tornato senza accorgertene al punto di partenza ma poi capisci di essere dall'altra parte della montagna: la grotta circolare è ora alla tua sinistra e quella a triangolo alla tua destra. In tutti i casi devi ritornare dentro alla montagna.

- Se vuoi passare dalla grotta circolare vai al 12.





- Se preferisci entrare nella grotta a triangolo vai al 18.

28. La temperatura del terzo laghetto, che i mibbi sembravano non gradire proprio, è invece ideale per te. Ci stai talmente bene dentro, cullato dalle sue acque e accarezzato dalle alghe che crescono sul suo fondo, che ti dimentichi cosa stai cercando. La tua avventura finisce qui (sempre meglio che venir divorato da un ortsom affamato o trafitto da un'aicnal acuminata).

29. Perché hai portato con te lo strattenwuren se non sai adoperarlo? Dall'uso che ne stai facendo sembra quasi che tu non sappia neanche cos'è e a cosa serve! Gli animaletti che rendevano la grotta luminosa (se tu fossi andato al 20 li avresti conosciuti...) si spengono di colpo, lasciandoti al buio. Il ronzio dello strattenwuren fa affiorare nella tua mente tutti quegli incubi che credevi ormai dimenticati. Ti siedi a terra, prendendoti la testa fra le mani. La tua avventura finisce qui, prigioniero delle tue paure.





Storygame 2 LE NOTTI DI ANTAREX

Ambientazione:

Siete su Antarex, un pianeta ben più evoluto della Terra. Ma la vita non è allegra. Dopo una guerra atroce, solo le città sono punti di vita e di attività. Tutt'intorno è il deserto. Voi abitate a Octravel e volete a tutti i costi scappare da quest'inferno. Ma come fare? La città è protetta da una cupola a tenuta stagna, solo alcuni alti personaggi possono uscire da essa, e voi siete solo degli operai. Ma, questa notte, scoprirete che esiste un mezzo per uscire. Andate al numero 1 e ... buona fortuna!

Regolamento.

Ogni squadra all'inizio ha 10 punti di resistenza segnati sul foglio di viaggio.

Nei **combattimenti**: lanciando il dado prima per me se fa 1-2, il nemico perde 1 punto di resistenza, se fa 3-4, perde 2 punti resistenza, se fa 5-6, perde 3 punti resistenza. Poi l'animatore del numero lancia il dado per il nemico il criterio di valutazione è lo stesso. Muore chi resta senza punti resistenza. Alla fine del combattimento segnare i punti rimanenti sul foglio di viaggio.

Occorrente:

- foglio di viaggio su cui segnare resistenza, oggetti acquisiti durante il viaggio, informazioni...;
- penna o matita per segnare le varie cose;
- due dadi per squadra oppure, due dadi nei numeri in cui servono (2-6-12-23-29-31-32-35-39);

1. Fine di una normalissima giornata di lavoro a Octravel, torni a casa spossato dopo 10 ore ininterrotte di fabbrica, non hai neanche la forza di mangiare e sprofondi in un sonno pesante. Le notti sono generalmente tranquille, ma questa volta accade qualcosa di strano: cominci ad oscillare tra due dimensioni.

- Scegli quella dei sogni e vai al n° 10.
- Scegli quella degli incubi e vai al n° 20.

2. Si infuria contro di te quando le presenti il corno, si avventa su di te e comincia la lotta, lei ha resistenza cinque.

- Se vinci vai al n° 9.





- Se perdi vai al n° 21.

3. Per te è la fine dell'incubo e ti svegli, ma non è la fine della notte e quindi fai dei bei sogni, puoi vivere una nuova avventura partendo dal n° 10.

4. Conquistato dalla tua confidenza, l'unicorno ti propone di salire in groppa per un viaggio straordinario.

- Se sei pronto ad accettare vai al n° 11.

- Altrimenti lo saluti e ti porti al n° 12.

- Se vuoi continuare l'interessante dialogo, che promette novità, vai al n° 7.

5. Istantaneamente schiacci il pulsante del 3° piano. Arrivi là, vaghi per corridoi immensi. Ad un tratto senti un brusio di voci, arriva da dietro una porta alla quale appoggi l'orecchio. Da quanto senti capisci di essere in un palazzo dell'amministrazione e che in quella sala si tiene una riunione dei responsabili del governo. Ascolti cose orribili: aumento dei morti, condizioni miserevoli degli impiegati....

- Se ti arrischi a guardare dietro la porta vai al n° 36.

- Se decidi di riprendere l'ascensore prima di essere scoperto vai al n° 25

6. Quando l'attacchi fugge ma riesci a colpirlo e deve combattere. L'unicorno ha resistenza 5.

Se lo uccidi puoi prendergli il corno e lo segni sul tuo foglio di viaggio, poi caso vai al n° 12.

Se perdi vai al n° 21

7. "Bene mio caro giovane, fammi una sola di queste tre domande e io ti risponderò":

a) qual è il mio destino qui?

b) Come fare per venire qui e restarci?

c) Chi è il governatore di Antarex?

(farne scegliere una sola)

Risposte:

a) Vivere e morire, viver il tempo di un sogno, morire al tuo risveglio.

b) Bisogna dormire, avere lo spirito liberato e per restarci bisogna morire nella realtà. Così lo

spirito resterà prigioniero nel mondo dei sogni.

c) Qui ad Antarex governa soltanto il sonno.





Capisci che l'unicorno non sa niente del vero Antarex, appena ottenuta la risposta ringrazi e a piedi vai al n° 12.

8. A cantare era una sirena che quando ti avvicini dice con grazia: "Buongiorno amico, sono rari i viaggiatori da queste parti. Hai qualcosa da offrirmi?"
Gli offri:

- Le tue armi e vai al n° 16.
- Niente al n° 39.
- Un corno di unicorno (se ce l'hai) e vai al n° 2.

9. Cammini per un'ora in quella specie di paradiso terrestre siccome siete in tanti e c'è il rischio di perdersi dovete far **passare uno spago tra i vostri indumenti al fine di restare legati tra di voi**, poi ti ritrovi davanti a un fossato largo almeno dodici metri. Decidi di continuare ma devi scegliere tra:

- Costeggiare il bordo cercando un passaggio, vai al n° 19.
- Chiedere aiuto e vai al n° 30.
- Saltare: dopotutto sei in un sogno, che ti può accadere? ... e vai al n° 17.

10. Hai avuto l'impressione di spingere una porta e, quando si è chiusa alle tue spalle per qualche istante non hai visto né sentito nulla. Poi lentamente intorno a te si materializza un paesaggio bellissimo. Ti trovi in una vallata fiorita in una rigogliosa e profumata primavera. Cammini sul muschio verde cercando di non calpestare i fiori. I fiori degli alberi mandano un profumo intenso che quasi ti dà il capogiro. Improvvisamente, dietro di te risuona una strana voce. "Salve amico!" Ti volti, pronto a tutto, e affascinato ti trovi davanti uno splendente unicorno che ti sorride. Che vuoi fare?

- Tenti un dialogo e vai al n° 4.
- Diffidi di lui e l'attacchi con la tua arma vai al n° 6.
- Fuggi spaventato da quella mitica bestia e vai al n° 12.

11. Appena gli sei montato sopra, l'unicorno si eleva in aria. Galoppi fra le nuvole tenendoti alla sua criniera. Dopo un po' ti deposita delicatamente al n° 12 e riparte.





12. Sei sulla riva di un lago scintillante, sei profondamente scosso dalla bellezza del posto. Da un'isoletta al centro del lago si alza nell'aria un canto melodioso. Sei irresistibilmente attratto da quelle note. Che fai?

- Ti tuffi e nuoti verso l'isola approdando al n° 8.
- Tenti di resistere al suo magico richiamo: tira due dadi e, tenendo a mente il numero ottenuto raggiungi il n° 15.

...in entrambi i casi prima di partire devi fare una **prova di canto eseguendo tutti insieme la canzone dei Puffi saltellando su un piede solo** (noi Puffi siamo così, noi siamo i Puffi blu...). Se non riesce penalizzazione di energia (-2).

13. Avresti dovuto cadere nell'abisso ma il corno che permetteva all'unicorno di volare ora lo permette a te, appena posi i piedi sull'altra riva sei assalito da una banda di dieci folletti. Hai un momento di indecisione sull'arma da usare e vieni fatto prigioniero. Vieni portato al n° 38.

14. Poverino, non ce l'hai fatta, ma chissà. Vai al n° 21.

15. Se la cifra ottenuta è superiore alla tua resistenza sei stato incantato e vai al n° 8. Se è inferiore o uguale alla tua resistenza i canti della sirena (è proprio una sirena!) non ti toccano. Essa allora ti offre di esaudire uno solo di questi desideri:

- * poterti ricordare del sogno al risveglio;
- * avere due punti supplementari di resistenza;
- * poter segnare un punto in più ogni volta che tiri i dadi di combattimento;
- * ottenere una nuova arma.

Dopo aver scelto segni il tuo desiderio esaudito sul foglio di viaggio e vai al n° 9.

16. Inorridita dalla tua arma ti propone di cambiarla con un'altra che addormenta gli avversari e che provoca sei punti di danno quando colpisce, è dotata di 10 colpi. "Addio" ti dice e dopo aver segnato la nuova arma sul foglio di viaggio vai al n° 9.

17. Prendi una bella rincorsa e salti ...piombi al n° 14. Ma se hai il corno dell'unicorno finisci nel n° 13.





18. " Bravo" dice la pesante porta di acciaio prima di aprirsi. Capisci che questa porta ti permette di lasciare l'atroce mondo in cui vivi e di arrivare in "paradiso": un ambiente di alberi, fiori, piante, profumi e felicità. Pensi ai tuoi amici ad Octravel e sei tentato di tornare indietro...ma questa scelta che ti può portare per sempre su Antarex fa parte di un'altra storia...
... vai dal responsabile di gara a far registrare la tua vincita! Poi se vuoi sognare ancora....

19. Segui le rive del canyon per un'ora finchè non scopri un ponte che lo attraversa ma al n° 30.

20. Di colpo hai l'impressione di svegliarti di soprassalto. Apri gli occhi e ti trovi in una stanza sconosciuta, è una specie di ufficio. Frughi macchinalmente nei cassetti e trovi una carta d'identità e un lasciapassare che appartengono a un alto ufficiale della polizia segreta. Curiosamente la foto del documento assomiglia a te in maniera strabiliante. Ma... una segretaria apre la porta dell'ufficio e, scambiandovi per l'ufficiale dice che tre persone vogliono vederti. Cosa decidi di fare?

- Di recitare la parte dell'ufficiale e di riceverli n° 32.

- Di fuggire in qualche modo n° 26.

- Di aspettarli con la pistola in pugno n° 23.

21. Il tuo sogno termina e ti svegli, ma se hai ancora sonno, perché non provi l'incubo? Se sei interessato alla cosa vai al n° 20.

22. Ti trovi nelle strade di una grande città, cammini per un po' ma a un angolo di strada due poliziotti ti fermano. Che fai?

- Mostri il tuo lasciapassare, ma c'è il pericolo che in questa città non sia valido, n° 27.

- Scappi a gambe levate, n° 31.

- Estrai la pistola pronto a tutto, n° 29.

23. Appena gli uomini varcano la soglia la tua pistola comincia a sparare, hai diritto perciò a quattro tiri di dadi perché spari per primo. Ciascuno dei tre ha una resistenza di tre. Ma quando tocca a loro sparano tutti e tre insieme per cui tiri per loro tre volte i dadi mentre per te continui con una volta sola.

- Se li elimini vai al n° 22.





- Se ti eliminano vai al n° 3.

24. Purtroppo non è gente con cui si può parlare, ti piombano addosso e ti riempiono di botte. Perdi due punti resistenza (segna sul foglio di viaggio), se non ne hai più vai al n° 3. Ma sei solo svenuto e ti rianimi dopo mezz'ora: scopri che ti hanno lasciato i documenti ma si sono portati via le tue armi. Ti trascini al n° 34.

25. Quando arrivi, la porta si apre, sei attirato da uno strano corridoio. Lo imbrocchi e dopo qualche svolta ti trovi davanti ad una porta. Ci sono delle guardie che ti sbarrano la porta con le armi e ti chiedono: "qual'è il tuo livello professionale?" Esitando mostri loro i tuoi documenti. Essi li guardano: "Hum...quinto livello, va bene". Ti chiedono di dimostrarlo **componendo per loro un poema di cinque versi in rima sul tema "extraterrestre mio"**. Al termine aggiungono: "Puoi passare ma non farti più vedere qui, non è posto per te." Con aria minacciosa fanno scattare le sicure delle loro armi automatiche e sogghignano minacciosi. Cerchi solo di andartene al più presto e apri la porta. Appena oltrepassata la soglia sei preso in un turbine che ti scaraventa in una dimensione senza tempo. Viaggi nel vuoto per qualche istante e ti ritrovi al n° 28 con davanti un'altra porta che ti sbarrano il cammino.

26. Cerchi rapidamente una soluzione e pensi alla finestra. Dai retta solo al tuo coraggio e scendi rapidamente lungo il muro. Giunto a terra fuggi rapidamente nel n° 22.

27. Mostri i tuoi documenti a quelli che sopraggiungono, inaspettatamente il tuo lasciapassare è valido. Si fanno da parte e ti lasciano andare, n° 33.

28. Sulla porta c'è una scritta enigmatica. Intuisci che è importantissimo risolvere il rompicapo per poter proseguire. Ecco l'enigma: "**il mio primo dato è un numero da 0 a 9 che, diviso per due, dà il secondo dato che è dispari. Il terzo dato è un numero superiore a 3 ottenuto addizionando il primo e il secondo dato.** La soluzione del problema è un numero ottenuto con l'addizione dei tre dati. Questa è il codice che apre la porta".

- Se hai trovato il codice vai nella casella corrispondente (18).





- Se non sei riuscito a trovarlo finisci al n° 3 se sei in un incubo, al n° 21 se sei in un sogno.

29. Li sorprendi e puoi tirare i dadi due volte prima che li tirino loro. I poliziotti hanno resistenza 4.

- Se muori tu torna al n° 3.

- Se li elimini portati nel n° 33.

30. Cominci ad intravedere tra le fresche frasche un ponticello malconco che sembra in grado di reggere il tuo peso. Quando giungi nei suoi pressi trovi dieci folleti che dicono essere i custodi del ponte; costoro non vogliono farti passare se non dopo aver **consegnato loro dieci diversi tipi di foglie**, vegetale di cui sono molto ghiotti. Procuratevi le foglie e poi ... Purtroppo tra le foglie raccolte ce n'è una molto velenosa... andate al n° 38.

31. Fuggendo cerchi un nascondiglio, ma i poliziotti ti sparano e ti colpiscono togliendoti due punti resistenza prima che tu arrivi nel n° 33. Se ti uccidono vai al n° 3.

32. Qualche secondo dopo i tre uomini entrano nell'ufficio, la segretaria li precede e ti addita, essi estraggono le loro armi e aprono il fuoco. Tu rispondi immediatamente. Ognuno di loro ha 4 punti resistenza. Tira il dado una volta per te e una volta per ciascuno di essi.

- Se li elimini vai al n° 27.

- Se ti eliminano vai al n° 3.

33. Correndo finisci col perderti, fortunatamente trovi una **carta geografica della città che però è a pezzi e per cui devi ricostruirla (puzzle)**. Quando ci sei riuscito riesci ad orientarti e ricominci a correre, finisci coll'infilarci un vicolo cieco ma un confuso vociare ti insegue. Quando ti volti, sei circondato da una banda di malfattori. Non hai alcuna possibilità di fuggire perché bloccano l'unica uscita. *Che fai?*

- Ti arrendi e obbedisci a ogni loro ordine, n° 37.

- Provi a convincerli, n° 24.

- Estrai l'arma e combatti, n° 35.

34. Ti trovi davanti ad una strana costruzione, ti senti attratto da essa e cerchi di entrarci dentro. Un uomo di guardia ti ferma, ti chiede di





nominare almeno dieci tipi di costruzioni edili (es: grattacielo, chiesa, fattoria, scuola, teatro, villa, condominio, supermercato, torre, ponte, campanile, diga, palestra, stadio...)e dopo aver esaminato i tuoi documenti ti lascia passare. Nell'atrio vedi la porta di un ascensore in cui, evidentemente puoi salire o scendere.

- Se decidi di salire finisci al n° 5.

- Se invece decidi di scendere ne sottosuolo vai al n° 25.

35. Dal momento che i tuoi assalitori non hanno armi da sparo puoi tirare i dadi 4 volte prima che comincino loro, hanno una resistenza tutti insieme di cinque, se dopo che hai fatto i tuoi tiri non sono ancora fuggiti la lotta continua normale, se vieni eliminato torni al n° 3, altrimenti esci dal vicolo e vai al n° 34.

36. La porta si apre dolcemente, senza cigolare, ti trovi nella grande sala di comando del pianeta. Se ti scoprono in quel posto per te è finita. Ma i tuoi occhi incrociano quelli di una segretaria/o che capisce il tuo imbarazzo e facendo finta di niente ti viene vicino e ti accompagna in un'altra stanza prima che chiunque altro si accorga della tua presenza." Riprendi l'ascensore, e vai via di qui prima che sia troppo tardi", dice la ragazza, "sei sulla strada giusta per la fuga, coraggio".

Riprendi l'ascensore e scendendo vai al n° 25.

37. Ti perquisiscono per bene e ti portano via le armi e le scarpe ma riesci a conservare i documenti. Rasentando i muri arrivi al n° 34.

38. I folletti ti circondano e ti fanno prigioniero, soffiandoti addosso una polvere che vi tramortisce e vi fa perdere due punti resistenza... a questo punto siete in stato di incoscienza. Vi risvegliate e non sapete proprio quanto tempo è passato dal momento in cui avete perso conoscenza. Vi ritrovate in una stanza completamente buia tanto che non vedete a un metro, capite che siete in una specie di prigione... dovete risolvere il problema di vedere ciò che vi stà intorno. **Se uno di voi riesce a fare a occhi bendati un percorso tra dei birilli seguendo le indicazioni dei compagni... a ogni birillo si perde un punto resistenza.** Compare davanti a voi una porta... al n° 28.

39. "In questo caso non ti lascerò più partire", dice con tono dice con tono seducente e minaccioso. Tu hai diritto a tentare di sfuggire alla sua





Foglio di Viaggio per le notti di Antarex

Ambientazione:

Siete su Antarex, un pianeta ben più evoluto della Terra. Ma la vita non è allegra. Dopo una guerra atroce, solo le città sono punti di vita e di attività. Tutt'intorno è il deserto. Voi abitate a Octravel e volete a tutti i costi scappare da quest'inferno. Ma come fare? La città è protetta da una cupola a tenuta stagna. Solo alcuni alti personaggi possono uscire da essa, e voi siete solo degli operai. Ma, questa notte, scoprirete che esiste un mezzo per uscire. Andate al **numero 1** e ... buona fortuna!

Regolamento.

Ogni squadra all'inizio ha **10 punti di resistenza** segnati sul foglio di viaggio. Nei **combattimenti**: lanciando il dado prima per me se fa 1-2, il nemico perde 1 punto di resistenza, se fa 3-4, perde 2 punti resistenza, se fa 5-6, perde 3 punti resistenza. Poi l'animatore del numero lancia il dado per il nemico il criterio di valutazione è lo stesso. Muore chi resta senza punti resistenza. Alla fine del combattimento segnare i punti rimanenti sul foglio di viaggio.

Oggetti acquisiti: (da annotare e cancellare durante il viaggio)

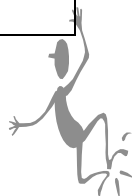
Informazioni:

Resistenza: (da aggiornare durante il viaggio quando occorre cancellando il valore precedente)

10 valore iniziale				

Percorso: (segnare ad ogni tappa il n° corrispondente dentro le caselle)

10 valore iniziale				





Storygame 3 L'OCCHIO DI ALDEBARAN

Ambientazione

Avete deciso di raggiungere a tutti i costi il meraviglioso pianeta Aldebaran dove vi attende la felicità. Ma sulla rotta vi attendono numerose prove ... Siete pronti? Ora, non potete più tornare indietro per cui... in bocca al lupo! Vai al n° 1, l'avventura comincia!

Regolamento

Ogni squadra ha un foglio di viaggio su cui segna i punti resistenza che all'inizio sono otto e toglie o aggiunge all'occorrenza. Se una squadra finisce i punti resistenza muore e si presenta al giudice di gara, deciderà lui cosa fare.

Occorrente

- Foglio di viaggio.
- penna o matita.
- una moneta ai numeri 12- 34, foglio per il gioco al n° 36.

1. Sei in una sala oscura, un punto rosso luminoso avanza verso di te, poi si immobilizza, un altro punto luminoso si avvicina, poi un altro ancora finché si materializza davanti a te un volto formato da tutti quei punti luminosi. Il volto si anima e risuona una voce profonda amplificata dall'eco: "Io sono Aldebaran, per raggiungere il mio meraviglioso pianeta dovrai superare la prova di Aldebaran, dovrai passare con successo tutte le difficoltà che ti proporrò. Devi dimostrarti degno del mio pianeta, ma guai a te se sbagli, ogni errore ti potrà essere fatale, per dimostrare la tua valenza ti chiedo di cercare e riportarmi l'occhio che mi è stato rubato dai malefici Foxy". Parti timoroso ma investendo tutte le tue forze per questa impresa, ora decidi:

- prendi la galleria di destra e vai al n° 13;
- prendi la galleria di centro e vai al n° 8.

2. La sentinella spiana contro di te una pistola nucleare e preme il grilletto. Ricevi una scarica che ti fa perdere la conoscenza. Quando ti risvegli hai perso due punti della tua resistenza che devi sottrarre al totale del tuo foglio di viaggio.

Ritorni in n° 1.





3. L'acqua è fresca e limpida, bevi con vivo piacere. Ma appena inghiottita quest'acqua devasta il tuo spirito: le nozioni di bene e di male si confondono, la testa diventa pesante, le gambe vacillano, e crolli al suolo. E' la fine ti resta un'unica possibilità:

- se possiedi la spada al laser hai la possibilità di aprire appena in tempo l'ansa della spada dove è contenuto un microcircuito che è in grado, se ingoiato, di ristabilire l'equilibrio nel tuo corpo e nella tua mente ma perdi comunque due punti di resistenza. Ma sei salvo, vai al n° 27.
- se non possiedi la spada laser vai al n° 28e buona fortuna.

4. Ti vedi mentre scali un alto muro turrito con l'aiuto di un lazo magnetico. L'astronomo si arrabbia con te perchè la visione delle stelle non ti interessa e ti spinge al n° 5.

5. Sei in una viuzza, a sinistra e a destra vedi due rifugi galattici. Devi scegliere:

- prosegui nel vicolo andando al n° 24;
- entri nel rifugio di destra e vai al n° 21;
- entri nel rifugio di sinistra nel n° 26.

6. Mentre annodi il lazo magnetico per immobilizzare definitivamente i delinquenti, scorgi per terra un pugnale ionizzante probabilmente caduto di mano a un bandito. Lo prendi e insieme ricevi due punti resistenza che annoti sul foglio di viaggio insieme al pugnale. Vai al n° 24.

7. Questo barbiere è un mago. Fa schioccare le dita e senza che tu possa fare niente ti ritrovi pelato come una patata. Sei calvo per sempre, il barbiere fa schioccare nuovamente le dita e ti manda al n° 28.

8. La porta si richiude alle tue spalle togliendoti ogni possibilità di fuga. L'unica uscita è all'estremità opposta della stanza, purtroppo tra te ed essa un robot impazzito gira vorticosamente su se stesso sparando a raggiera numerose bordate di laser.

- Tenti di raggiungere l'uscita infilandoti tra i raggi, vai al n° 37.
- Ti senti particolarmente coraggioso e l'attacchi a mani nude, vai al n° 10.

9. La viuzza è un vicolo cieco spaventoso e viscido, scivoli nel n° 5.





10. Non devi confondere coraggio e temerarietà. L'attacco a mani nude è una tattica suicida e riesce solo nei film. I laser dei robot ti ustionano gravemente e ti tolgono quattro punti di resistenza che sottrai dal tuo totale sul foglio di viaggio prima di tornare al n° 1.

11. Il barbiere ti raso il cranio e mantenendo la parola ti consegna il lazo magnetico prima di accompagnarti alla porta, intanto segni sul foglio di viaggio il nuovo acquisto. Esci dalla bottega e ti trovi in una viuzza che davanti a te è sbarrata da una squadraccia di loschi figure armati fino ai denti e che si muovono verso di te sogghignando pericolosamente. La viuzza è fiancheggiata da un liscio muro turrato e altissimo.

- Lanci il lazo per scarlo al n° 20.

- Tenti di immobilizzare tutti i banditi con un solo colpo di lazo al n° 12.

12. Lancia la moneta.

- Testa: la tua abilità ti permette di imprigionare nel laccio metallico tutti i banditi e vai al n° 6.

- Croce: il tuo colpo di lazo fallisce miseramente, uno dei banditi con un calcio ti scaglia contro il muro, svieni e quando ti risvegli ti trovi nel n° 28.

13. Ti ritrovi in una piazza di lucida pietra nera, circondata da un colonnato in cristallo purissimo. Un soldato della guardia personale di Aldebaran ti chiede di consegnargli l'occhio di Aldebaran.

- Se possiedi la meravigliosa pietra preziosa la dai al soldato e passi al n° 25.

- Se non hai la pietra vai nel n° 2.

14. Il sangue cola dal tuo polso, accade lo stesso al polso del tuo doppio negativo. Lui allunga il braccio, lo afferi e fai in modo che le due ferite ai polsi coincidano. Il tuo sangue e il suo si mescolano e tu vai al n° 35.

15. Ti viene incontro e tu tenti di abbracciarlo ma è inconsistente, lo trapassi e lui svanisce nel nulla. Hai sbagliato metodo di approccio e hai perso del tempo ed energia preziose, scali un punto di resistenza dal tuo foglio di viaggio ma hai la possibilità di ritentare. Torna al n° 27.

16. Decidi:

- lanci il pugnale ionizzante in direzione del suo cuore al n° 30.

- miri alla mano che impugna la spada laser al n° 22





17. Il barbiere ti rasi i capelli a zero e li raccoglie con cura. Ora hai il cranio liscio come una palla da biliardo. Per ringraziarti il barbiere ti regala il pugnale che ti aveva promesso e, mentre segni sul foglio di viaggio il nuovo acquisto, ti accompagna al n° 24.

18. Il tuo girare ti porta davanti ad una infermeria dove una androide ti propone di visitare i luoghi dove si trovano le prove di Aldebaran.

- La segui volentieri andando al n° 32.

- Vai invece al n° 36.

- Le chiedi alcune spiegazioni al n° 31.

19. Quando la leva si abbassa, tutta la tua energia è pompata via dagli elettrodi mentre l'androide scoppia in una risata metallica. Vai nel n° 28.

20. Terrorizzato dalla banda che ti insegue, fallisci il primo lancio e perdi un punto di resistenza. Il secondo ti riesce, scali il muro e salti dall'altra parte, finisci ai piedi di un'androide che ti preleva e ti porta al n° 32.

21. E' la casa dell'astronomo, l'uomo sta osservando qualche cosa nel telescopio. Ti avvicini con precauzione perchè la stanza è piena di materiali ingombranti.

- Chiedi all'astronomo di lasciarti guardare nel telescopio al n° 33.

- Preferisci guardare ciò che succede nella sfera di cristallo posata sul tavolo al n° 4.

22. Il tuo attacco fallisce, i mutanti ti squartano senza pietà e ti strappano il cuore che a loro manca. Muori e ricominci l'avventura dal n° 1.

23. Se fai testa uccidi il tuo doppio negativo, se fai croce è lui che uccide te. In ogni caso nessuno è del tutto buono o cattivo, uccidendo un essere uccidi comunque un po' di bene e un po' di male. Perciò fallisci e vai al n° 28.

24. Dall'ombra del corridoio dove stai avanzando escono due mutanti siamesi dall'aria minacciosa. Sono armati con una spada al laser, mentre si avvicinano ti accorgi che hanno un solo cuore in due.

- Terrorizzato fuggi al n° 9.





- Attacchi senza avere il pugnale al n° 22.
- Possiedi il pugnale ionizzante e ti prepari a combattere e vai al n° 16.

25. Improvvisamente una fontana si materializza davanti ai tuoi occhi, metà è fatta di pietra bianca, metà di pietra nera. L'acqua della vasca è ugualmente metà chiara e metà scura. Una statua metà angelo e metà demone domina la fontana. Cosa fai?

- Bevi l'acqua e vai al n° 3.
- Entri nella vasca al n° 27.

26. Questo rifugio galattico è il negozio di un barbiere cosmico. Costui è totalmente calmo e guarda con invidia i tuoi capelli. "I tuoi capelli mi interessano, fai un cambio con me?" propone il barbiere.

- Accetti di cambiare i capelli con un pugnale ionizzante e vai al n° 17.
- Preferisci cambiarli con un lazo magnetico al n° 11.
- Ri fiuti decisamente di farti radere a zero come una pecora e vai al 7.

27. Sei ora dentro la fontana, l'acqua fino a quel momento calma si mette a bollire. Dal lato scuro della vasca sorge il tuo doppio negativo: ti assomiglia come una goccia d'acqua ma la sua anima è perfida e malevola.

- Apri malgrado tutto le braccia in segno di amicizia: n° 15.
- Impugni la spada al laser per combattere: n° 34.
- Ti fai un'incisione al polso: n° 14.

28. Ti trovi in un luogo strano, simile al nulla. Non sei più padrone nè del tuo corpo nè del tuo spirito. Tutti i tuoi sensi sono svaniti, il tempo passa e non te ne accorgi. Sei stato proiettato nella dimensione aldebarenaica, l'inferno di Aldebaran , là dove si è senza essere. La tua avventura purtroppo finisce qui.

29. Sei in possesso di un oggetto straordinario, lo prendi sul palmo della mano e lo osservi a lungo. Scopri nel centro un puntino luminoso, poi un altro, un altro ancora. Ti si materializza davanti il viso di Aldebaran che ti dice: "Sei sulla buona strada, ora riparti dal n° 13.

30. Bravo! Il pugnale ionizzante si pianta nel loro unico cuore. I siamesi scompaiono insieme al tuo pugnale (che cancelli dal foglio di viaggio) ma lasciano sfuggire la spada al laser che diventa tua (segnala sul foglio di viaggio). Guadagni tre punti di resistenza e continui la tua avventura al n° 18.





31. L'androide ti spiega che devi essere svuotato di tutta la tua energia negativa per poter accedere al pianeta Aldebaran:

- se credi ciecamente a ciò che dice l'androide decidi di andare al n° 32.
- se invece vuoi andare al pianeta Aldebaran con tutto te stesso vieni proiettato al n° 36.

32. L'androide ti porta in una sala in cui troneggia una poltrona di acciaio luccicante. Appena ti siedi una morsa ti blocca impedendoti ogni movimento. L'androide ti attacca degli elettrodi al corpo e poi abbassa una leva, la situazione sembra precipitare. Cosa fai?

- Rimani seduto in attesa di vedere cosa accade, allora vai al n° 19.
- Concentri tutte le tue energie e pur perdendo due punti di resistenza vieni teletrasportato al n°36.

33. L'astronomo ti afferra per un braccio e ti piazza davanti al telescopio dicendoti con voce misteriosa: "L'interpretazione, tutto è sempre questione d'interpretazione". Saprai interpretare correttamente ciò che hai osservato? Appuntamento al n°5.

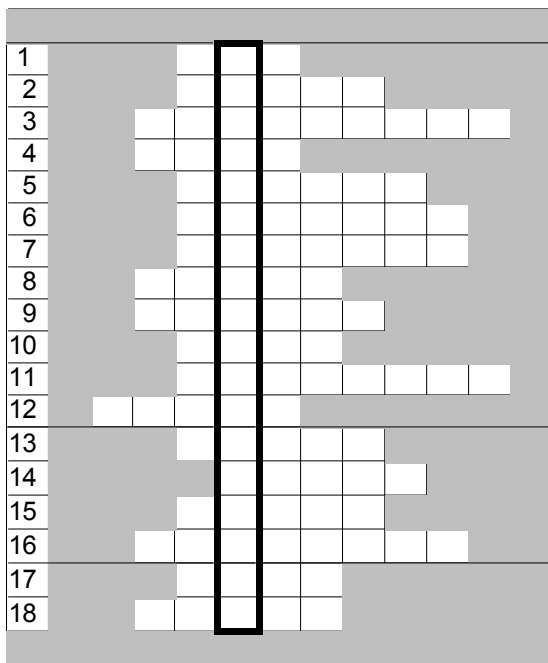
34. Per combattere lancia la moneta e vai al n° 23. A meno che tu ci abbia ripensato e voglia tornare indietro al n° 27...

35. Aldebaran ti appare e dice: "Superando la prova con il tuo doppio negativo, hai conciliato in te il bene e il male, formando così in te una personalità completa con le sue buone qualità e i suoi difetti. Sii il benvenuto sul mio pianeta e continua ad essere un giusto."
Congratulazioni! Hai vinto!

36. Ti trovi in una stanza sferica in cui galleggi e nuoti tranquillamente, un'androide estrae dalla tasca un oggetto che assomiglia a una penna stilografica. La dirige verso il suolo ed ecco apparire una griglia contenente delle lettere. Essa dice: "Decifra questa griglia, l'oggetto che essa contiene si materializzerà quando pronuncerai il suo nome ad alta voce."

GIOCO.(completa la seguente tabella, rispondendo alle domande sotto).





soluzione a pagina 66

- 1) Fermati! 2) Le ha il toro. 3) Scontro tra una o più auto. 4) Assenza di guerra. 5) Si piantano nel legno. 6) La possiedono i poliziotti. 7) Stà sempre insieme al nome. 8) Ultimo saluto. 9) La patria di Bruno Pizzul. 10) Litiga spesso con i gatti. 11) Fondamentale per diventare Santi. 12) Si usa in campeggio. 13) Soffia ...forte. 14) Ce l'ha in faccia d. Fabrizio. 15) E' rotonda e riempita di aria. 16) Inizio di una gara. 17) Fondamentale nell'alimentazione. 18) Insieme di note e parole.

Sai interpretare correttamente ciò che hai trovato? Poi vai nel n° 29.

37. Ti lanci verso la porta e la raggiungi ma il laser ti colpisce e per questo sei quasi tramortito. Togli tre punti dalla tua resistenza. In ogni caso sei uscito vincitore e arrivi al n° 5.





capitolo 6.

LA CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI

GIOCHI DI COLLABORAZIONE

Nodi di gruppo

Tutti in cerchio, ad occhi chiusi, si comincia a camminare verso il centro lentamente. Si tende ora una mano, cercando quella di un altro, poi si fa lo stesso con l'altra mano. Quando tutti stringono due mani, possono aprire gli occhi e tentare di snodarsi senza lasciare la presa. Tutto il gruppo deve collaborare per sciogliere i nodi. Si verificano situazioni molto comiche, finché il gruppo si trova a formare un grande cerchio, ma spesso restano nodi, o i cerchi sono due, annodati o separati.

Groviglio

Due persone lasciano la stanza. Tutti gli altri, in cerchio, si prendono per mano e si attorcigliano in modo confuso, chi restando in piedi, chi sedendosi o sdraiandosi sul pavimento, senza mai lasciarsi. Poi rientrano le due persone e cercano di sciogliere il groviglio. Tutto il gruppo collabora al difficile tentativo.

Le sardine

Uno si nasconde e tutti gli altri lo cercano. Il primo che lo trova si nasconde con lui, e così via finché si trovano tutti nel nascondiglio. È un gioco che riesce meglio al buio.

Risate a crepapelle

Una persona si stende supina sul pavimento, una seconda le si stende sopra, sempre supina, appoggiando la testa sullo stomaco della prima. Una terza si stende ancora nella stessa posizione e così fanno tutti gli altri membri del gruppo. La risata che si svilupperà sarà contagiosa. È un modo bizzarro per distendersi, ma la gente si sente a proprio agio, può voler rimanere distesa anche dopo che si sono spente le risate.





Avverbi

Una persona lascia la stanza; gli altri scelgono un avverbio. Al suo rientro la persona che era uscita chiede individualmente di fare o mimare qualcosa secondo il modo dell'avverbio: per esempio può dire: "Allacciati la scarpa nel modo dell'avverbio".

GIOCHI A STAND

Il cerchio pericoloso

I giocatori si tengono per mano. Al centro è disegnato un cerchio col gesso. I giocatori, tirandosi e spingendosi, cercano di costringere gli altri a calpestare il cerchio. Chi lo fa viene eliminato. Quando rimangono pochi giocatori il cerchio viene rimpicciolito.

Tiro alla fune sofisticato

È un gioco per squadre che si sono dimostrate estremamente equilibrate nella gara di tiro alla fune. Il gioco consiste nel legare alle due estremità della corda due persone con le spalle voltate rispetto ai loro compagni che stanno tirando la fune. Questi due devono fare alcune cose mentre gli altri tirano. Ad esempio essi possono disegnare qualcosa su un cartellone posato a terra o su una lavagna, travasare delle patate o altri oggetti da un cestino all'altro, ammucciare dei barattoli, spegnere delle candele.

Braccio snello

Al primo giocatore viene messa una moneta sul dorso della mano sinistra. Questa moneta deve essere passata sul dorso della mano di un altro giocatore senza aiutarsi con l'altra mano.

Una lettura pericolosa

Leggere un brano (il medesimo per tutte le squadre) senza mai pronunciare una determinata lettera. Vince chi riesce a leggere più parole senza commettere alcun errore, altrimenti si ricomincia da capo.

Il galateo

Scartare e mangiare una o più caramelle con coltello e forchetta. Si può anche fare in due: uno usa il coltello e l'altro la forchetta.





Ricercatori geografici

Avendo a disposizione una cartina geografica o degli atlanti si possono far ricercare in un tempo ben determinato delle località, dei fiumi, delle città, dei monti...

Candela e imbuto

Mettersi ad una certa distanza (almeno 2 metri), in ginocchio, da una candela accesa e cercare di spegnerla soffiando in un imbuto. Vince naturalmente chi impiega meno tempo.

GIOCHI NOTTURNI

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Quanti?

(25 - 35 persone) Il gruppo viene diviso in quattro squadre di 6/7 persone. Il numero di squadre può essere aumentato con opportune modifiche.

Zona di gioco

Il territorio di gioco deve essere molto vario. Ideale sarebbe giocare in quei paesini disabitati di montagna con case in pietra, e nei loro dintorni. Ci si adatta anche ad altre zone.

Tempo - Durata

Almeno un'ora e mezza di gioco effettivo

Spiegazione del gioco

Sarebbe bene introdurre il gioco raccontando brevemente la storia del Signore degli Anelli: crea l'atmosfera e permette ai ragazzi di calarsi con la fantasia in una realtà e in un mondo carichi di fascino e di mistero. Abbiamo diviso il gruppo in quattro squadre, chiamandole con i nomi dei popoli del libro: Hobbit, Uomini, Nani, Silvani.

Il compito dei vari popoli del Mondo è di distruggere gli anelli dai grandi poteri, che se entrassero in possesso delle forze del male (il Signore di Mordor), ne aumenterebbero enormemente i poteri, permettendo loro di impadronirsi del Mondo con tutti i suoi abitanti. I popoli quindi devono mettersi in cammino alla ricerca degli anelli. I custodi degli anelli sono gli Elfi dei boschi, che da sempre li nascondono al male. Nel nostro caso gli Elfi sono impersonati da tre animatori che vagano solitari in una grossa macchia boscosa.





Gli anelli sono tre per ogni popolo e distinti per colore, ad esempio verdi per gli Hobbit, rossi per i Nani, etc... . Per ottenere gli anelli i popoli, trovati gli Elfi, devono risolvere un enigma che richiede una grande saggezza. Risolto l'enigma e ottenuto l'anello (mai più di uno per volta), i popoli devono recarsi dai Custodi del Fuoco Eterno (altri 2 animatori), che sono gli unici che possono distruggerlo. Ma come trovarli? Bisogna cercare sotto la verticale delle stelle che essi lanciano periodicamente in cielo (piccoli razzi). Distrutto l'anello il popolo deve tornare alla ricerca degli Elfi per prendere gli altri anelli. Intanto i Custodi del Fuoco Eterno si sposteranno.

L'ultimo degli anelli da distruggere è il più potente: da esso dipendono le sorti del gioco per ogni popolo: si chiama "Unico". Per movimentare il gioco abbiamo inserito le figure dei Cavalieri Neri, i morti viventi di Mordor. Essi attaccano i popoli senza essere visti e ne catturano un componente. Quando un popolo si accorge di essere incompleto, deve cercare i Cavalieri e consegnare loro l'anello che stava portando, in cambio del compagno rapito. Se un popolo viene intercettato dai Cavalieri mentre trasporta l'Unico, fallisce il proprio compito e perde.

Tutto il resto è a discrezione degli animatori.

E QUANDO PIOVE?

Le parole improvvisate

Ogni giocatore è munito di matita e di un reticolo di 5 caselle per lato. Il direttore del gioco dà una lettera che ciascuno sistema nel proprio reticolo, nel posto che meglio crede. Poi il direttore cita un'altra lettera, e così via fino al completamento del reticolo. I giocatori devono sistemare queste lettere in modo da formare il maggior numero possibile di parole di senso compiuto.

Affondamento MTK

È il gioco della Battaglia navale applicato ad una serata o ad un altro momento da trascorrere insieme nei campi-scuola. Si prepara un tabellone da riempire mano a mano che si procede nel gioco.

L'MTK è un'unità particolare (occupa una sola casella) che il capo-gioco inserirà ad un certo punto della serata (possibilmente su caselle npn ancora chiamate o su caselle già chiamate e risultate essere "acqua").

Le unità sono le seguenti: 4/5 portaerei da 4 caselle, 4/5 incrociatori da 3





caselle, 4/5 cacciatopedinieri da 2 caselle, 4/5 dragamine da 1 casella, 30/35 mine da 1 casella.

Le unità vengono poste sul reticolato posseduto dalla giuria in modo uguale a quanto accade per una normale battaglia navale. Le mine vengono preferibilmente poste accanto alle unità. Quando una squadra colpisce una mina deve superare una prova (domande, giochi, scherzi...), se ci riesce può proseguire il gioco, altrimenti perde un tiro.

Il punteggio viene lasciato all'inventiva di ognuno. Sugeriamo di dare un punteggio ad ogni unità, a seconda delle proporzioni. Per l'MTK il punteggio è lasciato al capo-gioco, che lo comunicherà solo nel momento in cui questa unità entrerà in gioco.

STAFFETTE

Spazio alla fantasia!!!!

(Qui davvero ci si può sbizzarrire. Solitamente sono i giochi più facili da organizzare... vediamo se ne conosciamo qualcuno in più rispetto agli altri)

GIOCHI IN CORTILE

Le catene

I giocatori si muovono tenendosi per mano in gruppi più o meno numerosi: ciascuna di queste catene cerca di ingrandirsi prelevando giocatori dagli altri gruppi.

A seconda del loro numero i ragazzi vengono divisi in vari gruppi di circa 5 - 6 componenti. I giocatori di ogni squadra si tengono per mano formando una catena chiusa e possono spostarsi liberamente per il campo.

Le catene si muovono in diverse direzioni e cercano di avvicinarsi l'una all'altra, al momento opportuno. I giocatori più rapidi possono infatti alzare le braccia improvvisamente e catturare all'interno della catena la testa di un componente del cerchio avversario. Il concorrente viene così inglobato nella nuova catena aumentandone la dimensione.

Vince la catena che alla fine del tempo stabilito ha raggiunto le dimensioni maggiori.





La cometa

I giocatori si dispongono in cerchio, un concorrente gira e corre attorno ad esso e improvvisamente salta tra due persone dicendo "Pluff". A questo segnale i concorrenti che si troveranno alla sua destra e alla sua sinistra correranno nella direzione preferita cercando di raggiungere il posto libero. Chi arriva prima si inserisce nel cerchio, l'altro invece continua il gioco. Il gioco si interrompe quando tutti hanno corso almeno una volta.

Chi sa il colore?

L'animatore urla il nome di un colore, partendo dai più semplici per poi passare a quelli più difficili, come l'arancio, il violetto, l'indaco. I giocatori possono anche essere divisi in gruppetti. L'animatore può iniziare il gioco subito con una sequenza di colori, oppure introducendolo con un racconto. In questo caso ogni volta che nella storia o fiaba raccontata verrà pronunciato il nome di un colore i giocatori partiranno alla ricerca di un numero prestabilito di oggetti.

"Calcio ugandese"

Si tratta del classico gioco del calcio realizzato senza pallone. Le due squadre avranno il compito di segnare il gol nella porta avversaria tramite il corpo di un loro componente. L'arbitro dà il via al gioco. Per segnalare chi possiede la "palla virtuale" il giocatore procederà nella corsa verso la porta avversaria con il braccio ben alzato. I passaggi ad altri compagni di squadra avverranno chiamando per nome tali giocatori. Solo in quel momento chi possedeva la "palla" abbasserà il proprio braccio e chi viene chiamato lo alzerà e proseguirà nell'azione. Per intercettare la "palla" gli avversari cercheranno di toccare il giocatore che sta conducendo l'azione.

Caccia alle rane

Un giocatore rappresenta il cacciatore, gli altri le rane. Il cacciatore deve catturare le rane saltellando su un solo piede. Al "via" le rane iniziano a saltare per il campo a piedi uniti: non possono però fare più di cinque salti: dopo il quinto sono costrette ad accucciarsi e contare fino a dieci. Le rane toccate vengono eliminate. L'ultima rana rimasta diventa il cacciatore e vince il gioco.

2 - 3 - 4 - 5

Mentre i concorrenti si muovono liberamente nel campo da gioco l'animatore urla un numero: i giocatori devono immediatamente raggrupparsi in un numero di componenti pari a quello chiamato. Vincono gli ultimi due rimasti in gara.





capitolo 7.

LAST MINUTE GAMES

(a cura di **UMBERTO MENON**)

GIOCHI DI CONOSCENZA

Bastone: in cerchio, una persona ha in mano un bastone fatto da un giornale arrotolato (al centro). Deve picchiare una persona (dopo aver detto il nome) e questa per evitarlo deve chiamare in fretta un altro nome, che a sua volta, per evitare il bastone, deve chiamare subito un'altra persona e così via. Chi viene chiamato per nome insomma deve chiamare subito qualcun altro, per evitare di prendere una bastonata in testa.

Materiale: un bastone fatto con fogli di giornale.

Spariamoci: in cerchio, chi è in mezzo chiama un nome; le persone vicine al chiamato (che si abbassa velocemente) si sparano, logicamente solo con le mani; vince chi spara per primo. Quello che perde (o il chiamato, se non si è abbassato e gli hanno sparato in testa), va in mezzo e continua lui a chiamare.

Caccia al tesoro umana: ogni partecipante ha un foglio sul quale ci sono scritte delle persone da trovare all'interno del gruppo o della classe (es: tre persone che siano nate a luglio; sei persone con lo stesso numero di scarpe ecc.). In un certo tempo si vede chi riesce a compilare la scheda scrivendo i nomi dei "trovati"; si può poi ragionarci sopra per vedere quanto ci conoscevamo già...

Materiale: fogli con le informazioni sui partecipanti.

File mute: si è sparsi nella stanza (o dove si è...); l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le





file rimanendo completamente in silenzio.

Materiale: criteri di ordine già stabiliti.

Trappola delle mani: ci si mette in cerchio, con le mani avanti, i palmi aperti e gli occhi chiusi. Si cammina in avanti e quando si tocca una mano la si prende. Poi si aprono gli occhi e tenendo le mani attaccate, ci si slega.

Il gomitolo: in cerchio; uno alla volta parla velocemente di sé stesso; quando ha finito lancia un gomitolo di lana (che aveva in mano) ad un'altra persona, dopo essersi legato un filo al polso. La persona che prende il gomitolo parla di sé e poi (dopo aver annodato il filo sempre al polso) lo lancia ancora ad un altro. Alla fine del giro, si cerca di sciogliere la ragnatela passando sopra e sotto il filo. Si può anche fare (se si è in un gruppo non nuovo) che chi prende il gomitolo, deve parlare non di se stesso ma della persona che glielo ha lanciato. In questo caso, chi inizia, parlerà alla fine dell'ultimo che riceve il gomitolo.

Materiale: gomitolo di spago.

Gioco di accumulo dei nomi: ci si passa una palla e di volta in volta quello con la palla deve saper ripetere i nomi di tutti quelli che l'hanno avuta prima di lui.

Materiale: una palla.

Palla avvelenata/palla bollata: il solito gioco, con una piccola variante: quelli che sono colpiti dalla palla, prima di passare nella prigione della squadra avversaria devono dire a voce alta il proprio nome.

Materiale: una palla.

Insalata delle scarpe: ognuno si toglie le scarpe e le mette in un mucchio in mezzo. Poi si va a prenderne a caso due a testa (SPAIATE!); ognuno le calza ai piedi e va alla ricerca di chi ha le scarpe dello stesso paio che ha ai piedi. Vince quello che per primo ha ritrovato le sue due scarpe.

Variante: si legano le scarpe spaiate a due a due, creando così un mucchio ben aggrovigliato. Al via i ragazzi partono e cercano di prendersi indietro la propria scarpa.

Materiale: le scarpe dei partecipanti.

Malì Malò: gioco a coppie. Una coppia alla volta. Si pescano due biglietti alla volta (sui quali ci sono indicate delle parti del corpo. Bisogna toccarsi tra





queste parti del corpo (se per esempio si pescano mai ed orecchio, uno mette la mano sull'orecchio dell'altro). Vince la coppia che pesca più biglietti senza cadere o cedere, visto che le posizioni si sommano, non si sostituiscono.

Materiale: biglietti con gli abbinamenti delle parti del corpo.

Gioco del tappo annerito: tutti insieme in cerchio, può iniziare un ragazzo dicendo: "Io sono...e chiamo...senza strisce". Ogni volta che si fa un errore un leader provvederà a sporcare la faccia dei ragazzi con il tappo di sughero annerito. Dopodiché si chiamerà dicendo: "Io sono...e chiamo...con tot strisce".
Materiale: un tappo di sughero e un accendino per annerirlo.

Bandierina:

1. I giocatori si dividono in due squadre formate dallo stesso numero di persone.
2. La squadra si numera da 1 fino al numero dei giocatori che la compongono (questa numerazione può anche essere fatta in segreto)..
3. Il conduttore del gioco si pone lungo la linea centrale del campo, tenendo in mano la bandiera.
4. Il conduttore può chiamare 1, 2, 3 o 4 numeri contemporaneamente.
5. Se chiama 1 numero ci si comporta come "Bandierine"
6. Se chiama 2 numeri il più robusto dovrà prendere sulle spalle il più leggero.
7. Se chiama 3 numeri si dovrà formare il cosiddetto "Seggiolin del Papa", con un giocatore che si siederà sulle braccia incrociate degli altri due.
8. Se chiama 4 numeri si dovrà formare il cosiddetto "Siluro", con due giocatori che si prenderanno gli avambracci, uno che vi si distenderà sopra con la faccia in avanti ed il quarto che gli sosterrà le gambe.
9. Ogni squadra compone ognuna di queste figure (2, 3 o 4 numeri) davanti alla linea della propria squadra e solo dopo averla formata si potrà correre verso la bandiera.
10. Solo il giocatore in groppa, a sedere, o in siluro può catturare la bandiera. Gli altri fungono solo da portatori.
11. Chi cattura la bandiera deve riportarla oltre la linea della propria squadra, ottenendo così un punto.
12. Se il giocatore con la bandiera, prima che superi la linea della propria squadra, viene toccato dall'altro giocatore (anche in questo caso solo da quello trasportato), la squadra di quest'ultimo prende un punto





13. Se un giocatore (o un gruppo di giocatori) oltrepassa la linea centrale del campo prima che l'altro catturi la bandiera (può succedere in seguito a finte e controfinte) commette "invasione" e concede un punto all'altra squadra.
14. La squadra che arriva prima ad un certo numero di punti deciso in precedenza vince.

Materiale: un fazzoletto o una bandana.

MISCELLANEA

Gatto e topo: prima di iniziare il gioco dovete decidere chi sarà il gatto. Tutti gli altri saranno i topi. I topi dovranno spargersi nel campo di gioco. Il gatto deve cercare di catturare i topi e se uno di essi viene toccato resta immobile, a gambe divaricate. Può essere liberato solo se un altro topo riesce a passargli sotto le gambe. Il gatto vince quando tutti i topi sono presi. (Si può cronometrare quanto tempo ci impiega). Se siete più di cinque è meglio che ci siano due o tre gatti.

Svuota il secchio: due giocatori o due squadre si sfidano a trasportare acqua con bicchieri di carta. Ogni giocatore o ogni squadra ha a disposizione un secchio pieno di acqua ad una certa distanza ed uno vuoto sulla linea di partenza. Si gioca a tempo. Scaduto il tempo si misura chi ha trasportato più acqua e quello o quella squadra sarà il vincitore.

Variante: invece di trasportare l'acqua con dei bicchieri di plastica la si trasporta con delle spugne, magari facendo sedere tutti i componenti di una squadra e passandosi la spugna sopra la testa.

Materiale: secchio, bottiglie o spugne, acqua.

Corsa con il cieco: i giocatori si dividono in coppie che dovranno mettersi schiena contro schiena e intrecciare le braccia. In questo modo uno dei giocatori vedrà il percorso e l'altro no. Le coppie dovranno raggiungere, il più velocemente possibile, una linea a 50 metri di distanza e superata la linea, dovranno tornare indietro senza girarsi. In questo modo il giocatore che prima aveva guidato la corsa diventerà cieco. E' proibito sostenere il proprio compagno sulla schiena. Per rendere il gioco più difficile si possono disporre sul percorso una serie di ostacoli, come bottiglie da aggirare o oggetti molto





bassi da saltare.

Guardie e ladri: ci si divide in due squadre: le guardie e i ladri. Al via le guardie stanno rivolte verso un muro per un po' di tempo, in modo da lasciare che i ladri si nascondono. Le guardie poi dovranno ricercare i ladri, catturarli e portarli in prigione (un luogo che verrà stabilito in precedenza). Ovviamente ci saranno delle guardie che controlleranno la prigione. I ladri possono essere liberati dai compagni che non sono ancora stati presi. Basta che uno tocchi un compagno in prigione e tutti si è liberi! Al termine del gioco, quando tutti i ladri sono stati catturati, si invertono i ruoli delle squadre. Vince la squadra che nel minor tempo possibile cattura tutti i ladri.

Whisky, Coca Cola e Rhum: Numerose coppie ballano mentre l'animatore racconta una storiella che contiene più volte le parole Whisky, Coca Cola e Rhum. Ogni volta che menziona una di queste parole i ballerini dovranno fare i seguenti movimenti:

Whisky \approx l'uomo dovrà mettere un ginocchio a terra e la donna dovrà sedersi sulla coscia rimanendo immobile.

Coca cola \approx l'uomo dovrà prendere in braccio la donna e rimanere assolutamente immobili.

Rhum \approx l'uomo resterà immobile e la donna starà di fronte (anch'essa immobile) con le mani alzate. Si elimina chi sbaglia, l'ultima coppia che si posiziona e chi si muove.

Il giornale: Non c'è limite alle squadre che possono partecipare a questo gioco. L'importante è che ogni squadra abbia un coordinatore che dia le direttive. Ad ogni caposquadra viene assegnato un foglio di giornale piegato in quattro che dovrà tenere nella cinta dei pantaloni. Al via ogni caposquadra dovrà aprire il giornale, metterlo a terra e farci stare il maggior numero di persone disponendole come meglio crede (anche a piramide). L'importante è che nessuno metta mani, piedi o... altro fuori dai limiti del giornale.

VARIANTE: il gioco si può attuare con le coppie. A suon di musica le coppie danzano e quando la musica viene interrotta l'uomo si siede sul giornale e la donna sopra.

Materiale: dei fogli di giornale, impianto stereo.

Frase urlata: un membro di una squadra deve urlare una frase (o una parola) al resto del gruppo, ma l'altra squadra si mette in mezzo tra i due, urlando il più





possibile per non far sentire la frase urlata. Vince chi impiega meno tempo a capire la frase.

Materiale: le frasi da urlare scritte su un foglio.

Willy: altro giochetto per far scervellare i ragazzi; willy sono le parole con le doppie; si continuano così a fare esempi, come: willy è letto, ma non è cuscino; è tutto ma non è niente, è palla ma non è cerchio. Così fino a quando hanno capito il trucco.

Percorso a ostacoli: bendando una persona, la si fa camminare su un percorso nel quale non deve calpestare qualcosa (scatole, orologi, posate, cose pericolose). Dopo qualche persona che ha svolto la prova, si tolgono di nascosto gli ostacoli e si vede il modo goffo di camminare; alla fine del percorso si mette una bacinella piena d'acqua nel quale la persona verrà guidata (dai suggerimenti dati dagli altri) a metterci un piede dentro (naturalmente la prova va fatta a piedi nudi).

Materiale: gli oggetti da disporre sul percorso e la bacinella.

Arca di Noè: a luci spente (o bendati), si mettono dei biglietti per terra con scritti degli animali a coppie (due cani, due gatti ecc.; su ogni biglietto è scritto un solo animale); ogni giocatore ne prende uno a caso, e deve trovare il compagno (quello che ha il biglietto con scritto lo stesso animale) facendosi riconoscere anche facendo il verso del rispettivo animale. Naturalmente poi vince la coppia che si ritrova per prima.

Materiale: bende per i ragazzi.

Le belle statuine: un giocatore fa il conduttore. Il conduttore comincia il gioco dicendo: "Ah, le belle statuine, siete pronte....." e alla fine della frase aggiungerà una modalità. Es. Formichine, Stupidine, Gattine, Cagnolini, Maestrine, etc. In poco tempo le statuine si devono immobilizzare in una posizione. Il conduttore del gioco si avvicina ad una statua e l'"accende". La statua improvviserà una scenetta o una serie di movimenti che ricordino la modalità indicata fino a quando il conduttore non la "spegnerà". Il conduttore "accende" altre statuine fino a quando non ne trova una di suo gradimento che lo sostituirà nel ruolo di conduttore.





IL CALCIO

Anche se la paternità dell'invenzione del Calcio è ufficialmente riconosciuta agli inglesi, che per primi lo regolamentarono, non si contano gli infiniti vecchi giochi che avevano una palla come oggetto.

Un antenato del calcio attuale è sicuramente il "Calcio fiorentino" che fin dalla metà del quindicesimo secolo poteva vantare delle regole di gioco ben precise. Ogni squadra era composta da ben 27 giocatori secondo uno schema prestabilito: 15 giocatori in prima fila, 3 in seconda, 4 in terza e 3 in retroguardia. Questo sport, che venne giocato in Italia sino al 1750, era caratterizzato da un'estrema violenza. Bisognerà aspettare un secolo perché a Londra, nell'Ottobre del 1863, venga concordato un regolamento ufficiale per il gioco del Calcio che nel Regno Unito è detto Football e in altri paesi anglofoni Soccer, contrazione e deformazione del termine "association". La prima squadra italiana ad essere fondata fu il Genoa Cricket and Athletic Club: era il 1893. Solo cinque anni dopo viene fondata la FIGC (Federazione Italiana Gioco Calcio) ed ebbe inizio il campionato di calcio italiano.

Un po' di regole

Il gioco del Calcio si svolge su un campo erboso di forma rettangolare lungo da 90 a 110 metri e largo da 75 a 90. Al centro dei lati minori del rettangolo sono sistemate le due porte.

Una partita di Calcio è divisa in due tempi della durata di 45 minuti ciascuno con un intervallo non superiore a 15 minuti.

Scopo di ciascuna delle due squadre, composte da 11 giocatori, è tirare il pallone, di forma e peso regolamentari, nella porta avversaria, realizzando gol (o rete).

Vince la squadra che alla fine della partita ha totalizzato il maggior numero di gol.

Pur essendo molto semplice nei suoi principi, il gioco del Calcio si fonda su un sistema di regole e situazioni precise: la punizione, il calcio di rigore, la rimessa laterale, il calcio d'angolo, la rimessa dal fondo e il fuorigioco.

Un giocatore che commette un'azione scorretta (fallo) contro un giocatore della squadra avversaria, provoca l'intervento dell'arbitro che assegna un calcio di punizione contro la sua squadra. Il gioco si ferma e il pallone viene posizionato nel punto in cui è stato commesso il fallo. I giocatori avversari non potranno avvicinarsi al pallone sino a quando non sarà stato battuto.





Se il fallo viene commesso nell'area di rigore, nell'estremo tentativo di bloccare un attaccante, la punizione si trasforma in un rigore. Il calcio di rigore è una sfida a due tra il portiere e il giocatore incaricato di batterlo. Il pallone viene posto sul dischetto di fronte alla porta e, al fischio dell'arbitro, viene battuto. Nessun giocatore potrà avvicinarsi al pallone o entrare nell'area di rigore sino a quando non sarà stato battuto.

Il pallone, per tutta la durata della partita, non deve uscire dalle linee che delimitano il campo. Se un giocatore lancia il pallone oltre le linee laterali del campo, starà ad un giocatore della squadra avversaria provvedere alla rimessa laterale che si esegue con le braccia.

Se il pallone viene lanciato oltre la linea di fondo campo da un giocatore della squadra che difende, un giocatore della squadra attaccante dovrà battere un calcio d'angolo (corner).

Il pallone dovrà essere collocato nell'angolo più vicino al punto da cui è uscito e da lì verrà calciato.

Se, invece, il pallone viene lanciato oltre la linea di fondo campo da un attaccante, sarà compito del portiere della squadra in difesa provvedere alla rimessa dal fondo.

Infine, la regola del fuorigioco prevede che tra un attaccante e la linea di porta ci debbano essere almeno due giocatori in difesa perché l'azione di gioco possa continuare. In caso contrario l'arbitro ferma il gioco e decreta una punizione a favore della squadra che difende.

GIOCHI PER VIAGGI IN PULLMAN

Staffetta: far passare un maglione o qualcosa d'altro tra le due file del pullman, facendolo partire dall'inizio della fila (vicino all'autista), arrivare in fondo e farlo tornare indietro. Possibili molte varianti.

Targhiamo Gli Animali: ogni squadra o giocatore, trova per le targhe che vede, un possibile animale da abbinare (CG: cinghiale...). Si può fare non solo con gli animali, ma persone ecc.

Giochi A Squadre: divisi in squadre, si fanno mimi, cori alterni, quiz e indovinelli e altro simile.





Avanzi: ogni giocatore deve dire una parola leggandola da qualunque cosa visibile (cartelli, camion ecc.). Il secondo giocatore deve trovare un'altra parola (sempre vista fuori dal pullman) che formi con la prima l'inizio di una frase di senso compiuto. E così via.

SERATE

SERATA 1: Cruciverba

- a. Ad ogni definizione corrisponde un punto
- b. Per i giochi si danno 2 punti
- c. Le risposte devono essere date in un certo intervallo di tempo
- d. Ogni gruppo può proseguire per 2 turni

ORIZZONTALI

- 1. Lo è una persona che si lascia abbindolare facilmente
- 5. La squadra di calcio dei "galletti"
- 12. Nei fumetti è una lampadina
- 13. Dove cade il terzo seme della parabola del seminatore?
- 14. Riferiscono al nemico
- 15. Gioco: ad un ragazzo si fa mangiare un grissino e questi deve stimarne (bendato!!!) la lunghezza
- 18. Banca del Vaticano
- 19. Gioco: partecipano tutti i gruppi. Si presenta loro una successione di numeri (abbinati alle lettere dell'alfabeto) alla quale corrisponde la parola BAI0 (2,1,9,13). Il gruppo che indovina continua a giocare
- 20. Nome della Negri
- 22. Una persona indecisa tra il no ed il sì
- 23. Gioco: ad un componente della squadra viene affidato il compito di imitare una gallina. Gli altri del gruppo devono indovinare il verso dell'animale.





24. Servono per lubrificare.
27. Mamma ne ha tre.
29. Canzone: si suona "Va pensiero sull'ali dorate"; i ragazzi devono indovinarne il titolo (al quale corrisponde la parola "ali").
31. Rebus: (chiave 8)
EN (disegno di un TRAM) B
35. Al posto della foglia di fico, Eva cosa avrebbe potuto indossare?
37. Gioco: l'educatore mima il gesto di costruire un nodo. Il gruppo deve indovinare ciò che sta facendo.
38. Parola d'aiuto = RESO
40. (Disegno di uccellini sul filo della luce prima vivi e poi morti a causa dell'alta tensione) Qual è la causa di tale disastro?
41. Trucidò il fratello Abele

VERTICALI

1. (disegno di un pulcino) Quale verso fa quest'animale?
2. Parola d'aiuto = OD
3. (disegno o imitazione di Bossi) Di quale partito fa parte questo personaggio?
4. Gioco: partecipano tutti i gruppi. Gli si presenta una successione di numeri (questa volta abbinati alle lettere dell'alfabeto ma cominciando dal fondo Z=1, ecc...) ai quali corrisponde una parola (12,21,6,13,9)= LARIO (altro nome del Lago di Como). Chi vince prosegue il turno.
5. Canzone "Più bella cosa" di Ramazzotti. Qual è il titolo di questa canzone?
6. I Flinstone erano nostri lontani parenti
7. Il nome della Lollobrigida
8. Sigla di Isernia
9. Gioco: ad un componente della squadra viene affidato il compito di imitare un'ape. Gli altri del gruppo devono indovinare l'animale.
10. Gioco: partecipano tutti i gruppi. Si dà la definizione "parte circoscritta di una città" e poi si danno una serie di lettere. Loro devono formare la soluzione (A-R-S-I-Q-O-U-N-Z-E). Chi vince prosegue il turno.
11. Canzone "Ieri" di Irene Grandi. Qual è il titolo di questa canzone?
13. Parola d'aiuto = RS
16. Imbarcazione a remi da regata
17. Gioco: partecipano tutti i gruppi. Si dà la definizione "la stessa cosa" e poi si dà una serie di lettere. Loro devono formare la soluzione (I-S-D-R-E-T-M)
19. Gioco: ad un componente della squadra viene affidato il compito di mimare la parola "Bolle"





21. Una canzone di Ambra. Chi è l'interprete di questa canzone?
23. L'elenco degli interpreti di un film
25. Inno "Fratelli d'Italia". Cos'è il brano che abbiamo appena ascoltato?
26. Parola d'aiuto = ORDE
28. Canzone di Ramazzotti "Più bella cosa" (Com'è che non passa con gli anni miei...). Qual è la parola corrispondente alla definizione "Donati a me"?
30. Parola d'aiuto = AIN
32. Inizio di tonnellata
33. Sigla di Aosta
34. Gioco: alcuni componenti del gruppo devono mimare agli altri la parola "zoo"
36. Post scriptum
39. Consonanti in Siena

SERATA 2: Serata Sarabanda

La serata Sarabanda è naturalmente uno gioco a sfondo musicale. Ecco i giochi che compongono la serata:

1. Comporre il testo di una canzone con tematica assegnata, naturalmente il TGS.

- ? Asereje
- ? My heart will go on
- ? It's my Ifie
- ? Vivo per lei

2. Tramite degli indizi bisogna indovinare il titolo di una canzone. Si può decidere se fare con il metodo di carta e penna con verifica successiva, oppure come un classico quiz, indovinando a voce. Si potrebbe inoltre introdurre, come variante, che per superare la prova bisogna dare almeno un accenno musicale della canzone.

Stai attento a quell'animale,
canta Lucio Dalla dal casolare.

[Attenti al lupo]





Canta lei Avril Lasagne, complicata se la piagne.

[Complicated]

Vieni dentro al mio mondo
Canta Kylie e gira in tondo.

[Come into my world]

Vibran tutti e si muovono
Ma questa vogliono dedicarla.

[Dedicato a te]

Canta Vasco con De Gregori,
sottotenente o comandante.

[Generale]

E' una bambola inflazionata
Cantan gli acqua tutti bagnati.

[Barbie Girl]

E' Céline tutta triste,
ma il cuore barcaio lo avanti va.

[My heart will go on]

Non è blu non è scura ma è un'acqua sempre pura.

[Acqua azzurra acqua
chiara]

Ci sono tutte proprio tutte,
manca solo lei, che non c'è, canta Nek tutto triste.

[Laura non c'è]

E' una ragazza ma è anche il nome di un fiore,
canta Biagio fra le sue poesie.

[Iris]

Luna, fegato, odio? La cugina del Vasco
Nazionale ne canta altre 3, canta altre cose.

[Tre Parole]

E' lei, tutta rosa...e dice
facciamo iniziare la festa.

[Get the party
started]

Non c'è più nessuno canta il Blasco,
siamo solo io e te, siamo...

[Siamo soli]





Canta Eminem pazzesco

Senza di me stai al fresco.

[Without me]

Dice Alexia piccolina

Son felice, non cretina!

[Happy]

Sono tanti ma proprio tanti

canta Britti a Sanremo.

[7.000 caffè]

Cantan Bonolis e Laurenti

Di uno che sta in barca.

[Er barcarolo va]

No ragazza non piangere

Canta Bob Marley.

[No woman no cry]

3. Si consegna una scheda con 10 gaps da riempire. Si fanno sentire dei piccoli estratti di canzone (10''), le squadre riempiono la scheda e la giuria decide in seguito chi vince la prova.

4. Il consueto "7 x 30" finale, ma con una piccola variante. Si fanno sentire gli estratti di canzone. Chi pensa di sapere il titolo della canzone alza la mano, aspetta l'ok della giuria e poi dice il titolo della canzone.

5. Una coppia per squadra, alla caviglia di uno dei due è attaccato un palloncino. Scopo del gioco è ballare e tentare di scoppiare il palloncino degli altri, difendendo il proprio. Vince l'ultimo rimasto.

6. Un cantante per squadra canta una canzone con un biscotto, tipo Digestive, MA del Safeway, senza mangiarlo. La giuria decide chi ha cantato meglio.

Materiale: CD con le canzoni, fogli con gaps da riempire, fogli bianchi per il testo della canzone da inventare, biscotti, palloncini.

Canzoni contenute nel CD per la serata Sarabanda (Valide sia per il gioco dei gaps sia per il "7 x 30" finale):

1. (You drive me) Crazy
2. Almeno tu nell'universo
3. Come undone
4. Dedicato a te
5. Gocce di memoria
6. I will survive
7. I'm outta love
8. I'm with you

9. It's raining men
10. La solitudine
11. Lady Marmelade
12. L'amore è
13. Luce
14. Mary
15. Senza pietà
16. Shake your bon bon





17. Si può dare di più
18. Siamo tutti là fuori
19. Sing for the moment
20. Stai con me forever
21. Strength of a woman
22. Surrender
23. Survivor

24. The world is not enough
25. Trouble
26. Tutto quello che un uomo
27. Un'emozione per sempre
28. Vorrei incontrarti fra cent'anni
29. Waiting for tonight
30. When you say nothing at all

SERATA 3: Il grande macello

conduce Barbara d'Orso

Ad ogni squadra viene assegnata una "situazione", una "scenetta" che però propone un problema da risolvere. La squadra dovrà non solo rappresentare la situazione, ma anche completarla con la soluzione da loro ritenuta più opportuna.

La prova verrà valutata in base a qualità dell'interpretazione, impegno e modo di risolvere la situazione proposta.

Ecco le quattro situazioni:

- a. I vostri genitori vi hanno promesso lo scooter più alla moda del momento, solo ed unicamente ad una condizione: prendere 7 $\frac{1}{2}$ nel prossimo compito di latino. Il giorno della verità è ormai giunto, stamattina a scuola vi consegneranno il compito. Entrate in classe, entra la prof e vi consegna il vostro compito: 7!
- b. Sabato sera. Dopo molteplici convincimenti, riesci a convincere i tuoi genitori a farti uscire, ma devi rientrare max entro le 10. Tu dici che al 100% sarà così, che non ritarderai assolutamente. Esci, ti diverti, ad un certo punto guardi l'ora...sono le 2 e mezza. Estrai il cell dalla tua tasca, vedi 26 chiamate non risposte da casa...
- c. A Londra orario di ritrovo a Victoria Station per tornare a casa, ore 17.30, tu te ne accorgi solo alle 18.00. Sei perso, da solo a Londra...cosa fai?
- d. Scopri che la tua ragazza/il tuo ragazzo si vede da mesi di nascosto con il tuo/la tua migliore amico/a.





SERATA 4: Chi vuol essere internato

conduce Gerry Scotch

Ogni squadra sceglie un suo rappresentante. Solo le risposte date da questa persona verranno considerate valide ai fini del gioco. Ogni rappresentante può consultarsi con il resto della squadra prima di dare la risposta definitiva. Una volta che la risposta definitiva è stata data, non può più assolutamente essere cambiata. A disposizione dei concorrenti ci sono quattro argomenti. Di volta in volta si sceglie l'argomento, ma mai lo stesso due volte di fila. Ogni risposta esatta vale 2 punti. Ogni risposta sbagliata comporta la sottrazione di un punto dal totale in quel momento della squadra.

Argomento 1: The Simpsons

1. Come si chiamano le due sorelle di Marge Simpson, la moglie di Homer?

- a. Paola e Chiara
- b. Thelma e Louise
- c. Patty e Selma
- d. Gertrude e Marianna

2. Dove lavora Homer?

- a. Centrale nucleare
- b. Fast food
- c. Zoo
- d. Banca

3. Che strumento musicale suona Lisa?

- a. Campanello di casa
- b. Clavicembalo
- c. Sassofono
- d. Flauto traverso

4. Chi è Barney?

- a. Il cugino americano di Alexia

- b. Un cane randagio
- c. Il principale di Homer
- d. Un amico burp di Homer

5. Chi è Skinner?

- a. Il fratello di Marge
- b. Il preside della scuola di Springfield
- c. L'amico sapientone di Bart
- d. Il giardiniere della scuola

6. Con chi ha una storia d'amore molto intensa la Signora Caprapal?

- a. Homer
- b. Skinner
- c. Burney
- d. Apu

7. Come si chiama il negozio di Apu?

- a. Kwick - e - market
- b. La standa
- c. Coin





d. Upim
8. Chi è il piccolo aiutante di Babbo Natale?

- a. Un amico di Bart
- b. Il canarino di Lisa
- c. Il cane di Bart
- d. Una delle renne di Babbo Natale

9. Come si chiama il fedele aiutante di Mr Burns?

Argomento 2: Musica

1. Come si chiama il leader e cantante dei Limp Bizkit?

- a. Gianni Morandi
- b. Jean Michel Jarre
- c. Carson Daily
- d. Fred Durst

2. Cosa significa, in ambito musicale, "cover"?

- a. Copertina
- b. Coperta
- c. Canzone rifatta
- d. Canzone spazzatura

3. Chi ha vinto il Festival di Sanremo nel 1997, sezione Big?

- a. Jalisse
- b. Nek
- c. Laura Pausini
- d. Neri per caso

4. Come si intitola l'ultimo album di Madonna?

- a. Ray of light
- b. Music
- c. Bedtime stories
- d. American life

5. Chi ha composto la colonna sonora di Armageddon?

a. Pietro Taricone

b. Smithers

c. Flanders

d. Maurizio Costanzo

10. Come si chiama il vicino di casa di Homer?

a. Ned Flanders

b. Nino d'Angelo

c. Fred Durst

d. Mr. Smithers

a. Pino Daniele

b. Céline Dion

c. Aerosmith

d. Placebo

6. Come si chiama la giovane cantante francese di Moi Lolita?

a. Alizée

b. Larusso

c. Lisa

d. Michelle Bougette

7. Come si chiama l'ultima raccolta di Vasco Rossi?

a. Tracks

b. Best of

c. Il meglio del Blasco

d. Vasco per sempre

8. Chi è Britney Spears?

a. Un personaggio della Walt Disney

b. Una pseudo-cantante americana

c. Un travestito di origini brasiliane

d. Una marca di arachidi americana

9. Qual è stato il singolo d'esordio delle Spice Girls?





- a. Il cerchio della vita
- b. Viva forever
- c. O sole mio
- d. Wannabe

10. Come si chiama la cantante di I'm outta love?

- a. Anastacia
- b. Anestesia
- c. Christina Aguilera
- d. Cristina d'Avena

Argomento 3: Attualità

1. Chi ha condotto le prime due edizioni di Grande Fratello?

- a. Daria Bignardi
- b. Barbara d'Urso
- c. Nilla Pizzi
- d. Lorella Cuccarini

2. Su che canale va in onda il Maurizio Costanzo Show?

- a. Rai 1
- b. LA7
- c. Canale 5
- d. Italia 1

3. A quante lire italiane corrisponde un euro?

- a. 1945.78
- b. 2345.33
- c. 1936.27
- d. 4987.39

4. Come si chiama il trofeo speciale che danno quelli di Striscia la Notizia?

- a. Maiale
- b. Vitello
- c. Tapiro
- d. Papiro

5. Chi si fa soprannominare il molleggiato?

- a. Zio Paperone
- b. Adriano Celentano
- c. Luciano Pavarotti

d. Jovanotti

6. Come si chiama il più grande produttore di software del mondo?

- a. Bill Clinton
- b. Bill Gates
- c. Paul Mouse
- d. Mark Adams

7. Qual è il nome della celebre famiglia da anni protagonista della telenovela Beautiful?

- a. Forrester
- b. Spectra
- c. Rossi
- d. Dal Bello

8. Cosa vuol dire email?

- a. Efficient mail
- b. Electronic mail
- c. Ebete mail
- d. Er maial

9. Cosa vuol dire PC?

- a. Palla cicciosa
- b. Personal Computer
- c. Paolo Castelli
- d. Perla Cara

10. Su che canale va in onda L'eredità?

- a. Rai 1
- b. Rai 2
- c. Rete 4
- d. Rai 3





Argomento 4: Cultura Generale

1. Quando si celebra in Francia la Presa della Pastiglia?

- a. 14 luglio
- b. 3 settembre
- c. 31 febbraio
- d. 27 agosto

2. Chi ha scritto la celebre poesia "Alle fronde dei salici"?

- a. Quasimodo
- b. Montale
- c. Un anonimo giardiniere dell'epoca
- d. Il cantante degli Smashing Pumpkins

3. Qual è la piazza più grande d'Europa?

- a. Prato della Valle
- b. Piazza Duomo
- c. Piazza Piccola
- d. Trafalgar Square

4. Cosa significa R.E.M.?

- a. Rapid eye movement
- b. Rino e Mario
- c. Abbreviazione di remare
- d. La memoria del computer

5. Quante corde ha di solito un basso?

- a. 4
- b. 6
- c. 7
- d. 5

6. Chi di questi non è un campione di Formula 1?

- a. Schumacher
- b. Coulthard
- c. Barrichello
- d. Fabrizio Frizzi

7. Dove vivono i canguri?

- a. Allo zoo
- b. In Australia
- c. Nella zona occidentale della Cina
- d. A 200 mt sotto il mare?

8. Di che anno è il celebre film "Titanic" di Leonardo di Caprio?

- a. 2000
- b. 1954
- c. 1998
- d. 1997

9. Cosa vuol dire TGS?

- a. Turismo Giovanile Sociale
- b. Tutti giocano sportivamente
- c. Ti giudichiamo sempre
- d. Testata Giornalistica Sportiva

10. Chi è Emma Bonino?

- a. Una donna impegnata in politica
- b. Una cantante rock
- c. Una presentatrice televisiva
- d. Una scrittrice di libri hard





SERATA 5: Beato/a tra le donne/gli uomini

Classica serata da fare abbastanza avanti nel mese. Non si tratta certo di un gioco di conoscenza, in quanto i ragazzi si devono mettere in gioco, quindi bisogna aspettare che il gruppo sia ben compatto. Solitamente si espone il cartello qualche giorno prima. Nel pomeriggio poi dell'effettiva serata, con la parte femminile del gruppo si preparano le prove da far fare ai ragazzi. Nel corso della serata le ragazze compongono la giuria che valuterà la qualità delle prove. Alcune tipologie di prove ricorrenti sono:

1. Dichiarazione d'amore

Mentre una ragazza si finge la "Giulietta" della situazione, il ragazzo deve improvvisare una dichiarazione d'amore.

Varianti: (1) vicino alla ragazza stanno anche due leader, in funzione di genitori, quindi la dichiarazione deve in qualche modo non solo convincere la ragazza ma anche i suoi genitori. (2) Dichiarazione con parole che sono state create randomly dalle ragazze con la supervisione naturalmente dei leader. In questo modo la dichiarazione è ancora più difficile perché deve stabilire un legame fra parole che in realtà non ne hanno alcuno.

2. Prova Libera

Il ragazzo può in questo momento sbizzarrirsi. È il momento in cui ognuno fa ciò in cui è bravo.

3. Prova situazionale

Si creano 4 situazioni fittizie nelle quali il ragazzo e la sua partner vengono disturbati da qualcosa...ad esempio:

- ✗ Al mare, una sirenetta disturba la coppia.
- ✗ In montagna, arriva un montanaro invadente che tenta di portarsi via la ragazza.
- ✗ Al supermercato, un ragazzo si offre di aiutare la ragazza a fare la spesa ed il fidanzato ci rimane male.
- ✗ Al parco una ragazza bellissima passa e finge di conoscere il ragazzo, scatenando così l'ira della sua fidanzata.





In questa prova si può coinvolgere tutto il gruppo per creare le diverse ambientazioni.

4. **Comic Strip-tease**

Se i ragazzi sono stati preventivamente avvisati di portare (indossarlo!) un boxer, si può chiudere in bellezza con un piccolo strip ironico.

La serata si può chiudere con alcuni balli di gruppo (YMCA, Macarena and so on...).

SERATA 6: Saranno penosi

Serata ispirata al celebre programma televisivo. L'attività deve essere presentata ai ragazzi 3/4 giorni prima in modo che abbiano la possibilità di pensare e realizzare il numero che poi proporranno nel corso della serata. Due sono essenzialmente gli scopi di questa serata: il primo, naturalmente quello di trascorrere una serata piacevole di divertimento alla hall; il secondo è invece quello di pescare dal gruppo di ragazzi due vincitori, che si esibiranno anche poi nel corso del *Get Together*.

La giuria sarà costituita da due leader, mentre un terzo condurrà e presenterà la serata, magari insieme a un ragazzo. I ragazzi potranno esibirsi secondo diversi ambiti di competenza:

- ✗ **Canto:** esibizione con base musicale o eventualmente accompagnamento con chitarra.
- ✗ **Ballo:** coreografia su brano musicale adeguatamente preparato nei giorni precedenti.
- ✗ **Recitazione:** verrà preparata una breve scenetta da recitare (che andrà poi tradotta in inglese in caso di esibizione al *Get Together*).
- ✗ **Intrattenimento:** breve momento di intrattenimento nel gruppo da parte del protagonista, siparietto comico (che andrà poi tradotta in inglese in caso di esibizione al *Get Together*).





DOMANDE - QUIZ

1. Quale Personaggio Televisivo Ha Dato Fama A Kabir Bedi? Sandokan
2. Qual È L'identità Segreta Di Don Diego De La Vega? Zorro
3. Qual È Il Soprannome Di Ilona Staller ? Cicciolina
4. Quali Sono I Nomi Delle Gemelle Kessler? Alice, Ellen
5. Di Quale Serie È Protagonista Fonzie? Happy Days
6. Chi Veste I Panni Del Pagliaccio Sbirulino? Sandra Mondaini
7. Cosa C'è A Pagina 777 Del Televideo? Sottotitoli Per Non Udentì
8. Chi È Stato Il Primo Uomo A Mettere Piede Sulla Luna? Neil Armstrong
9. Come Si Chiamava La Spada Magica Che Procurò A Re Artù Il Suo Regno? Excalibur
10. Un Pallone Da Calcio Pesa Più O Meno Di Gr. 500? Gr. 450
11. Chi È Il Regista Dei Seguenti 3 Film: "Poltergeist", "I Predatori Dell'arca Perduta", "E.T."? Steven Spielberg
12. Come Si Chiamava La Terza Caravella Di Cristoforo Colombo? Santa Maria
13. Qual È La Lingua Internazionale Artificiale Più Conosciuta? Esperanto
14. Quale Eroe Dei Cartoni Animati È Stato Creato Per Promuovere Il Consumo Di Spinaci? Braccio Di Ferro
15. Qual È Il Topo Più Veloce Del Messico? Speedy Gonzales
16. Come Si Chiamano I Tre Moschettieri? Athos, Porthos E Aramis
17. Cosa Diventa La Bestia Ne "La Bella E La Bestia"? Un Principe
18. Quale Parola Si Usa Nelle Hawaii Par Salutare? Aloha
19. Come Si Chiama L'oggetto Che Si Passano Gli Atleti Durante La Staffetta? Testimone
20. Quanti Sono Gli Anelli Del Marchio Audi? 4
21. Qual'è L'erba Più Verde? Quella Del Vicino
22. Lo Strudel È La Specialità Di Quale Nazione? Della Germania
23. Quale Strumento Suona Renzo Arbore? Il Clarinetto
24. Chi Compose " Per Elisa"? Beethoven
25. Chi È Il Personaggio Cinematografico Che Ha Vinto Il Maggior Numero Di Oscar? Walt Disney
26. Chi È Il "Grosso" Fra Stan Laurel E Oliver Hardy? Oliver Hardy
27. Chi Continuava A Chiamarlo Trinità? Terence Hill
28. Quante Settimane Hanno Passato Insieme Mickey Rourke E Kim Basinger? 9 Settimane E 1/2





29. Che Significato Ha L'espressione "A Tambur Battente"? Subito
30. Come Si Chiama La Parte Estrema, Laterale Della Pagina? Margine
31. Qual'è La Dimora Dello Zio Tom? La Capanna
32. Ampia Vista Naturale. Panorama
33. E' Uno Strumento A Corda. Può Essere Classico O Moderno. Chitarra
34. Ci Sono Quelle Da Ballo E Quelle Da Aspetto. Sale
35. L'edificio Dove I Musulmani Tengono Chiuse Le Donne. Harem
36. Un Po' Asino, Un Po' Cavallo. Mulo
37. Il Passato Remoto Del Verbo Sciogliere È: Io Sciolsi, Tu ... Sciogliesti
38. Può Essere Una Barba Lunga O Un Cane. Barbone
39. Sono Pericolose Quelle Di Gas. Fughe
40. Quale Mano Napoleone Infilava Sotto Il Gilet? La Destra
41. Quale Accessorio Del Fucile Fu Inventato A Bajonne Nel 1641 ? La Baionetta
42. Chi Ha Detto: "La Religione È L'oppio Dei Popoli"? Marx
43. Quale Fiume Mormorava Durante La Prima Guerra Mondiale? Il Piave
44. Nella Gerarchia Nobiliare È Più Importante Un Conte O Un Marchese? Marchese
45. Perché Non È Vera Una Moneta Datata 43 A.C. ? Cristo Non Era Ancora Nato.
46. Come Si Chiamava Il Patto Stipulato Fra Hitler E Mussolini? Patto D'acciaio
47. Quanti Erano I Motori Del Bombardiere B.52 ? Otto
48. Quanti Figli Ha Regina Elisabetta Ii D'inghilterra? Quattro
49. Quale Ordine Religioso Fondò Giovanni Bosco Nel 1864? Salesiani
50. Nel Luglio Di Quale Anno Gli Americani Sbarcarono Sulla Luna? 1969
51. Quante Mogli Ebbe Enrico VIII ? 6
52. Chi ha vinto quest'anno il Festival di Sanremo? Alexia
53. Chi cantava la celebre canzone "Dimmi cosa pensi di me"? Olmo
54. Qual è il numero del servizio informazioni della Omnitel? 190
55. Che gestore telefonico indica il prefisso 380? Blu
56. Come si intitola il nuovo CD di Madonna? American life
57. Come si chiama l'ultimo film di Ligabue? Da zero a Dieci





TRICKS OF THE TRADE

Per una buona (o perfetta) riuscita di un gioco o di una serata è utile conoscere alcuni trucchi ed accorgimenti. Alcuni sono veramente indispensabili ed è importante che siano conosciuti da tutti gli educatori.

- **Collaborazione** deve essere la parola d'ordine; è inutile conoscere a memoria il gioco o essere bravissimi nel condurlo se poi non ci si aiuta tra "amici grandi"; in qualsiasi momento del gioco gli educatori non coinvolti direttamente **NON DEVONO** fare gruppo a parte ma devono essere **INSIEME** ai ragazzi. Ciò vale anche per le attività di cerchio (bans o altro).

- **Allegria**. Deve essere la molla di chi conduce le serate od i giochi. Se il conduttore è moscio, sarà moscio anche il gioco. Perciò se qualcuno sente di non essere sufficientemente "in forma" (per stanchezza, perché è morto il gatto o simili) è meglio che lasci il testimone ad un altro più in vena.

- **Faccia Tosta**. In un campo bisogna sapersi mettere in gioco perché oltretutto è anche ciò che chiediamo ai ragazzi. Di conseguenza non bisogna tirarsi indietro se c'è da fare un ban un po' strano, se c'è da subire uno scherzo o se c'è da travestirsi.

- L'importante E' **Partecipare**. I giochi sono occasioni per crescere. Bisognerà perciò far notare ai ragazzi l'importanza della vittoria ma anche della sconfitta.

- **Accettazione** Delle Decisioni (di chi guida il gioco). Sembra una cosa ovvia ma non lo è; provate a mettervi nei panni del conduttore che ha di fronte 120 belve urlanti e capirete che errare è umano. Evitiamo perciò di aggiungere alle proteste dei ragazzi anche le nostre e cerchiamo di sorvolare su possibili sviste arbitrali.

- **Conoscenza** (del gioco). E' fondamentale per chi lo deve condurre ma non è male se anche altri educatori ne conoscono a grandi linee lo svolgimento. Conoscere un gioco (od un ban) significa saper anche improvvisare in caso di imprevisto, se necessario aggiungendo qualcosa alle regole (che quasi mai tengono conto di tutte le possibili situazioni che si possono presentare).





- **Chiarezza E Velocità** Sono fondamentali nella fase di spiegazione di ogni attività. Una spiegazione chiara limita le domande (che di solito "incasinano" tutto), la velocità mantiene l'attenzione ed il silenzio.

- **Silenzio.** E' necessario nella fase di spiegazione, utile nello svolgimento del gioco (se si trasforma solo in brusio). Dovete ottenerlo prima di iniziare un'attività e anche durante la spiegazione dei momenti cruciali del gioco.

- **Organizzazione.** Facilita decisamente lo svolgimento dei giochi; prima di iniziare controllate che ognuno sappia che cosa deve fare, che tutto il materiale sia pronto, ecc...

- **Verifica.** Può essere utile verificare la riuscita dell'attività durante l'incontro degli educatori (ciò vale soprattutto per campi scuola ed oratori, che prevedono più incontri); in questo modo si correggono eventuali errori nell'impostazione e nella conduzione, migliorando i restanti appuntamenti.

- Tutti dovrebbero **provare** a condurre un momento di gioco durante la loro "vita" di animatore; piuttosto se qualcuno è timido può essere affiancato da qualcuno più esperto.

- **Esplosivo.** Deve esserlo l'inizio delle attività. Per esempio in un campo la prima serata dà il tono a tutte le altre. In un pomeriggio l'iniziare bene è garanzia di mantenee desta l'attenzione dei "pargoli".



a cura di Umberto Menon, Leader TGS





capitolo 8.

I BANS

1. NELLA TERRA DI HASAN
A: Nella terra di Hasan T: **Okay!** (2)
A: Il sole è così (2) ... montagne son così...
cascate son così... Emilio è così...

2. FLY FLAY FLO
A: Fly
T: **Fly**
A: Fly flay
T: **Fly flay**
A: Fly flay flo
T: **Fly flay flo**
A: Cummala cummala cummala de vista
T: **Cummala cummala cummala de vista**
A: Oh no, no, no de vista
T: **Oh no, no, no de vista**
A: Minni esta, minni esta, minni esta oh!
T: **Minni esta, minni esta, minni esta oh!**
(si ripete accelerando, cambiando espressione, ecc.)

3. U GATTU MAMMONE
(assegnare un numero ad ogni ragazzo; l'Animatore è il Gattu Mammone)
(si comincia danzando liberamente al canto ripetuto 2 volte)
T: **U gattu Mammone, u gattu Mammone, u gattu Mammone, Mammone, Mammone!** (2)
A: U gattu Mammone nu fu
T: **Allora chi fu?**
A: U quintu gattu
5°: U quintu gattu nu fu.
T: **Allora chi fu?**
5°: U ... (indica un altro numero; il n° chiamato si giustifica dicendo: nu fu e chiama un altro, oppure chiama in causa "U gattu Mammone"; in questo caso tutti ricominciano con la danza libera e forsennata)





4. **JACK E' IN CUCINA**
(disposizione a cerchio, ginocchia vicine; si battono le mani sulle proprie ginocchia, poi sul ginocchio del compagno a destra, poi di nuovo sulle proprie, infine sul compagno a sinistra e si riprende, mentre si canta, con aumento di velocità)
T: Jack è in cucina con Tina (3) e suona il suo vecchio banjo. Bom bom bom bo.
Fli, flai, filaion (3 volte con gesti) e suona il suo vecchio banjo. (si ricomincia).
5. **CARULIN FA IL LACC**
T: **Carulin fa il lacc, che mi farà il furnacc.** (2)
A: La mucca di Alberto, la fa all'aperto... (rit.) (altre indicazioni a fantasia)
6. **IL COW-BOY PIERO**
Là nella capanna, laggiù nel bosco nero, c'era un cow-boy che si chiamava Piero.
E la sua cavalla dormiva nella stalla, mentre lui beveva allegramente il the.
Ma il cow-boy Arturo pian pian scavalca il muro e la sua cavalla gli rubò, ohibò!
Ma l'indiano bello, col chiodo nel cervello, la cavalla a Piero gli portò ohibò!
7. **CIAO, BELINDA**
Ciao, ciao, ciao, ciao Belinda (3) vuoi ballar con me?
Dammi la mano destra, Belinda (3) vuoi ballar con me?
Dammi la mano sinistra, Belinda...
Batti forte i tuoi piedoni (3), vuoi ballar con me? (tunnel e da capo).
8. **AWANAGANA**
A: Awanagana sì (avanzando col piede destro e allungando il braccio destro con pollice in su)
T: Awanagana sì (ogni volta ripetono esattamente tono di voce e gesto)
A: Awanagana no (passo come sopra, braccio idem, pollice in giù)
A: Awanagana sì, no, sì, no (passo e braccio c.s.- pollice alternato su-





giù-su-giù)

A: Mi trapano la pera (indice piantato in testa e rotazione su di sé, abbassandosi)

A: Che rumba! (accucciandosi lentamente, muove i gomiti come stantuffi)

A: Che samba! (rotazione completa su di sé, abbassandosi)

A: Oh yes! (sporgendosi in avanti e lancia braccio destro avanti, sinistra indietro, mani larghe)

(ricomincia tutto da capo: molto lento, poi velocissimo, piangendo, ridendo, ecc.)

9. AIA MINNORA

T: (cantando) Aia minnora, minnora, cuccumeru.

Savrana frazzuleru, frizzu frizzu.

Aristide, Aristide

Tondu, Tondu.

Nota sui movimenti: si è disposti in cerchio, tenendosi stretti alle spalle. Al canto di "Aia..." i seguenti 6 passi:

1. piede destro davanti al sinistro

2. Ritorna in posizione di partenza

2. piede sin. Davanti al dex.

4. Ritorna in posizione normale

3. piede dex. Passa dietro al sin.

6. Piede SIN. Si sposta di circa 20 cm. a sinistra e si riparte per un secondo giro. Finito il quale si arriva al canto di "Aristide...". Qui i movimenti sono:

1. Gamba dex. Lanciata avanti davanti alla sinistra (nel dire il primo Aristide: mezzo tono sopra)

2. Gamba sin. Lanciata davanti alla dex. (al secondo Aristide); stessa cosa per "Tondu". (continuando su questa tonalità si ricomincia da capo; ogni volta si accelera un po')

10. ZIGO ZAGO

Braccia avanti, braccia indietro. Braccia a zigo zago, braccia in su e in giù.

Ballando il bughi bughi col dito sulla testa, scambiamoci di posto io e te.





11. **IL BECCO DELL'ANATRA**
Chi ha mangiato il becco dell'anatra? Sono stato io, io, io. (2)
Becco mio, becco, tuo. Becco su becco è un gran battibecco.
Vieni con noi a mangiare l'anatra, vieni con noi che siamo qui. Oh! (si gira, si ripete)
12. **IL FACHIRO CASIMIRO**
Lento lento, lemme lemme, scende da Gerusalemme il fachiro Casimiro
che ipnotizza la città.
Zumpa zumpa zumpappà (4)
Alla-alla-lallalà, s'è ammoscià sto' braccio accà (2) (si riprende da capo accelerando, ecc.)
13. **IN MEZZO AL PRATO**
A: In mezzo al prato...
T: Cosa ghe s'era? (2)
A: Ghe s'era un albero...
T: E l'albero l'è piantà nel prà. (a 15 voci) (poi ricomincia aggiungendo vari elementi; ogni volta si ripetono tutti elencandoli al contrario)
A: In mezzo al prato...
T: Cosa ghe s'era? (2)
A: Ghe s'era un albero e il tronco sopra l'albero...
T: E l'albero l'è piantà nel prà.
(l'elenco: e il ramo sopra il tronco, la foglia sopra il ramo, il nido sopra la foglia, e l'ovo sopra il nido, l'oseo sopra l'ovo, e l'ala sopra l'oseo, la piuma sopra l'ala, il piocio sopra la piuma, la testa sopra il piocio, il capello sopra la testa...)
14. **L' ANACONDA**
L'anaconda è un serpente che ti prende lentamente. Se ti prende l'anaconda la tua vita è più gioconda.
15. **L' ELEFANTE**
Questa mattina in cielo ho visto un elefante, era una nuvola che camminava;
sembrava un elefante, era così elegante col suo codino e con la sua proboscide.
(si canta sottraendo ogni volta una frase)





16. **RUKI ZUKI**
Ruki zuki. Ruki zuki. Ruki zuki: è una nuova danza.
Gamba sinistra avanti e poi indietro. Gamba destra avanti e poi indietro.
Balliamo il ruki zuki, facciamo un altro giro, insieme, allegramente.
17. **SCIALAMALECU**
Scialamalecu je je je (4). Scialamalecu, scialamalecu, scialamalecu je je je (2).
(contare, battendo le mani a tempo, da 1 a 8, poi si ricomincia)
18. **STENDI I PANNI**
a. Stendi i panni, stendi i panni, bo bom bo bo (2)
b. Asciuga, il sole li asciuga (2)
c. Bau bau bau bau bau, Fido. (2)
d. Chi la vuole la bella verdura (2)
19. **TRALALLA (saluto)**
Tralalla, tralalla, trallallallà. Trallallà, trallallà, trallallallallà. Ciao.
20. **UN ELEFANTE SI DONDOLAVA**
Un elefante si dondolava sopra il filo di una ragnatela e ritenendo la cosa interessante andò a chiamare un altro elefante. Due elefanti si dondolavano... Tre elefanti...
21. **UN COCOMERO**
Conosco un cocomero tondo tondo che voleva essere il più bello del mondo e per potere tutti gli altri superare un bel dì si mise a cantare:
la, la... si mise a mangiare: gnam, gnam... si mise a volare: flap, flap ...
parlare: bla bla
nuotare: sciaf sciaf
22. **ZAMMINAMMINA**
Zamminamina eh eh. Uacca, uacca eah, eah! Zamminamina zangaleua. Ainaua ah ah!
Jambo eh eh. Jambo eh eh eh. Zamminamina zangaleua. Ainaua ah ah.





23. JOHN BROWN... RISTRETTO
John Brown giace nella tomba là nel pian (3), ma l'anima vive ancor.
(sottrarre l'ultima parola)
Glory glory alleluia!
Glory glory alleluia, ma l'anima vive ancor.
24. INDIANATA
Simona-lenzina - Quando piove mi riparo - Drin drin è mattin -
ombrellin - lampioncin - pettinin
Ultima chance - Wolk/swaghen - aereoplano - Champagne -
Water closed - Fish end chips
Uomo ragno - chitarrin - tamburin - Wolki tolki
25. ARAM SAM SAM
Aram sam sam (2) . Guli guli guli aram sam sam.
Arabi, arabi, guli guli guli ... aram sam sam.
26. SU SU SCIA
La la la la ... (motivo di:
A: E su su scìa.
T: E su su scìa. E su su scìa scìa scìa. (riprende: La la la la....)
A: Pollice destro avanti!
T: Pollice destro avanti!
A: E su su scìa. (si ripete come sopra ogni volta; l'A. aggiunge gesti):
pollice sinistro avanti - gomiti indietro - gambe piegate - piedi
in dentro - sedere in basso - occhi al cielo - lingua in fuori
27. LA STAMPA T'AIDA
3 gruppi che ripetono a ritmo:
1°- La stampa - Il Popolo - Il resto del Carlino
2°- Zinco - piombo zinco - piombo
3° - La la la (motivo dell' Aida)
28. OH ALELE
Dialogo aletrnato tra A. e T.:
A: Oh alele. T: Oh alele:
A: (varia anche lo stile) Aleleciketonga! Ambassa, ambassa, ambassa.
Oh ale, aloà, aloè.





29. **AVETE FETTUCCE DA VENDERE?**
(diversi gruppi, ognuno ha un colore, ci si chiama l'uno con l'altro)
1° Avete fettucce da vendere ?
T: Ce n'è, ce n'è, ce n'è.
1° Di che colore sono ?
2° Giallo, giallo, giallo. (chi ha scelto il colore giallo risponde)
3° Che c'è? Che c'è? Che c'è? (ricomincia)
30. **EUROVISIONE**
(divisi in più gruppi, ogni gruppo fa un verso di animale, quando l'A. indica un gruppo, questi prosegue il canto con il proprio verso). La musica è quella della sigla televisiva Eurovisione.
31. **AMEN !**
(con base musicale blues si canta, a toni variati, AMEN)
32. **KAMALUDU**
Kamaludu, kamaludu in bluse, kamaludu, kamaludu on the see, oh je je je. Kamaludu on the see, oh je je je.
(al posto di Kamaludu si può sostituire il nome di uno dei presenti)
33. **O PATA PATA**
A: Oh pata, pata! Patapoteja!
T: Oh pata, pata! Patapoteja! Ojiejie ciki ciki. Ojiejie pata pata (2)
(ripete sempre; in Ojiejie... si fa un gesto camminando uno dietro l'altro: si tiene l'orecchio del compagno, la propria gamba destra, ecc.)
34. **HO UNA ZIA**
(dialogo tra A. e T.: botta e risposta)
A: Io ho una zia, una zia che sta a Forlì e quando va a ballare con la gamba fa così, così, con la gamba fa così, così, con la gamba fa così. Io ho... (con il gomito... col sedere ... con il piede ... con la testa...)
35. **IVANOE**
Ivanoe, il piccolo cosacco, ballava nella steppa, battendo il tacco.





36. **IL RAGNO E LA MOSCA**
Il ragno, la mosca. Il ragno la mosca l'ammazza-zà.
La piglia pel collo, la piglia pel collo e la strozza-zà.
(con i gesti opportuni - si ripete a volume più basso; forte solo la finale)
37. **IO SONO UN PANINO**
(disposti in cerchio o in due file, una di fronte all'altra; accucciati, ci si alza ad ogni frase)
* Io sono un panino al salame
- Io sono un panino alla mortadella
+ Noi siamo due panini: * uno al salame - e uno alla mortadella
(continua:) Noi siamo due (tre, quattro, ecc.) panini al salame ...
Noi siamo 4 (6 poi 8)
38. **BALLATA DEL PESCEGATTO**
C'eran 4 gatti in riva al fiume uno cade in acqua e non si trova più;
non sono più in 4 in riva al fiume forse ora nell'acqua c'è un pesce in più.
Questa è la canzone del pescigatto dopo un tuffo in acqua non tornò più
Questa è la canzone di un gatto matto impazzì per l'acqua e lì ci restò.
Gli altri 3 gatti in riva al fiume uno dopo l'altro si buttano giù
Anche a loro piace il fresco dell'acqua ed insieme al primo restano giù. (rit.)
Questa è la canzone dei pescigatto ed ora in ogni fiume li troverai;
tutto il mondo è pieno di pescigatto e come son nati ora lo sai.

Realizzato da: La lunga domenica. Associazione di volontariato socio-culturale (Prato). Email: pgiordan@scotty.masternet.it





Parte Terza

Lo Scrigno dei Giochi Di Qumran2.net

www.qumran2.net/giochi





DENTRO E FUORI

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 6 a 10

Età: da 8 a 12

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

- un pezzo di gesso per fare un cerchio su un tavolo.

Regole:

I giocatori si dispongono intorno a un tavolo in maniera che tutti possano mettere un dito dentro un cerchio disegnato al centro del tavolo. Al comando del capogioco: 'dentro!' tutti i giocatori debbono portare l'indice entro il cerchio. Al comando: 'fuori!', tutti debbono togliere il dito e ritornare in una posizione simile all'attenti. Il capogioco cercherà di imbrogliare i comandi facendo dei versi che si avvicinino alle prime lettere dei comandi suaccennati o tossendo o facendo altri versi. Dato che tutti i giocatori sono pronti al comando si verificheranno delle scenette buffe. Chi sbaglia viene escluso dal gioco. Il capogioco, dal canto suo, per imbrogliare le cose, può eseguire gesti sbagliati.

Vince chi... rimane in gioco.

Valori educativi: prontezza e la precisione





LE CHIAVI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 25

Età: da 8 a 15

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di presenza di spirito

Materiale necessario:

- un mazzo di chiavi

Regole:

I giocatori si mettono in cerchio stando in piedi (anche seduti). Il capogioco ha il mazzo delle chiavi e rivolgendosi al primo giocatore di destra glielo consegna dicendo: 'Sono le chiavi del giardino di mio nonno'. Il giocatore si rivolge al compagno di destra e consegnandogli le chiavi ripete la stessa frase. Le chiavi fanno il giro dei giocatori che ripeteranno tutti le stesse parole. Ritornate le chiavi al capogioco questi si rivolge ancora al giocatore di destra e gli dice: 'Sono queste le chiavi del giardino di mio nonno. Nel giardino di mio nonno c'è un albero'. Le frasi e le chiavi fanno il giro di tutti i giocatori. E così via. Chi sbaglia viene escluso dal gioco. Ad ogni giro il capogioco aggiungerà una nuova frase... Ecco le frasi nuove da aggiungere:

- 3) Nell'albero del giardino di mio nonno c'è un buco.
- 4) Nel buco dell'albero del giardino di mio nonno c'è un nido.
- 5) Nel nido del buco dell'albero del giardino di mio nonno c'è un uccello.
- 6) Nel becco dell'uccello del nido nel buco dell'albero del giardino di mio nonno c'è scritto...

Qui ogni giocatore deve dire una frase del Vangelo (oppure una domanda e risposta del catechismo, oppure un proverbio, ecc.) conforme alla frase che dirà il capogioco: in modo che se il capogioco dirà una frase del Vangelo, tutti devono dire una frase del Vangelo, l'una diversa dall'altra. L'ultima 'filastrocca' sarà dunque: 'Sono queste le chiavi del giardino di mio nonno. Nel giardino di mio nonno c'è un albero. Nell'albero del giardino di mio nonno c'è un buco. Nel buco dell'albero del giardino di mio nonno c'è un nido. Nel nido nel buco dell'albero del giardino di mio nonno c'è un uccello. Nel becco





dell'uccello nel nido nel buco dell'albero del giardino di mio nonno c'è un biglietto. Nel biglietto nel becco dell'uccello nel nido nel buco dell'albero del giardino di mio nonno c'è scritto: 'Beati i puri di cuore perché vedranno Dio .(o un'altra frase del Vangelo).

Vince chi... rimane in gioco. (Si può fissare fino a quanti debbono rimanere in gioco per terminare).

Valori educativi: sviluppare la memoria.





IL SAPIENTONE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 8 a 99

Durata media: 180 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- domande per ogni materia.

Regole:

Lo scopo del gioco è quello di conquistare le lauree del proprio percorso intellettuale e giungere all'arrivo per primi. Svolgimento del gioco: questo gioco si svolge in un ambiente chiuso, su un cartellone. I ragazzi sono divisi in quattro squadre. Ogni squadra pescherà una carta su cui vi è scritto il percorso intellettuale che dovrà percorrere. Il gioco è composto da otto facoltà: Geografia, Letteratura, Teologia, Storiologia, Sportologia, Scienzologia, Gastronomia, Varietologia. Le squadre si sposteranno sul cartellone mediante una pedina che li rappresenterà. Il loro spostamento sarà determinato dal tiro del dadone. Ogni casella ha un suo significato. Ogni volta che una squadra giunge ad una facoltà (casella rappresentante una delle otto università) dovrà sottoporsi ad un esame per conquistare la laurea.

Regolamento:

- ogni laurea vale 10 punti

- chi giunge per prima all'arrivo ottiene 40 punti

- 10 il secondo

- 5 il terzo

- 3 il quarto

Ogni squadra prima di tirare i dadi dovrà sottoporsi alla prova, o alla domanda ecc... indicata dalla casella in cui si trova. Se la squadra supera la prova orisponde alla domanda può tirare i dadi, altrimenti non può.

L'esamino è composto da 10 domande sulladisciplina specifica. Questo deve essere risolto in un tempo massimo di 10 minuti. Per laurearsi almeno 7 domande sulO devono essere esatte.

Vince chi... sommando tutti i punti totalizza il punteggio maggiore.

Valori educativi: imparare a conoscere





GIOCO DEL GIUBILEO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 200

Età: da 6 a 80

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: grande gioco a squadre

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Lo scopo del gioco è quello di effettuare un pellegrinaggio virtuale, partendo da Cesena ed arrivando a Roma, passando dalle città indicate nell'itinerario di ogni gruppo. Ricomporre i pezzi del puzzle e decifrare il messaggio GIUBILARE.

Materiale necessario:

- colombe di carta di diverso colore: giallo, verde, blu, rosso e bianco-grigio
- cartelli stradali
- itinerari per le singole squadre

Regole:

I bambini vengono suddivisi in cinque squadre: Europa, Asia, America, Africa ed Oceania, i cinque continenti.

Ogni squadra avrà come contrassegno una colomba di diverso colore: giallo, verde, blu, rosso e bianco-grigio.

Ogni squadra riceverà un itinerario, che sarà il suo percorso da seguire per giungere a Roma. La squadra, seguendo le indicazioni lasciate dagli educatori, dovrà giungere alle città, rappresentate da un educatore.

In ogni città ogni squadra dovrà conquistare ciò che gli serve per proseguire il pellegrinaggio: preparazione spirituale, volontà e convinzione delle proprie azioni, provviste alimentari, equipaggiamento ed il lasciapassare per entrare a Roma. La squadra giunta alla città dovrà svolgere una prova ed una volta superata gli verranno consegnati tre pezzi di puzzle.

Ogni squadra una volta giunta a Roma deve svolgere la prova e decifrare poi il messaggio GIUBILARE, ricomponendo i pezzi del puzzle.

Per gli educatori. Ogni squadra dovrà essere seguita da un educatore, per evitare possibili smarrimenti! Questi educatori dovranno aiutare la squadra nella ricerca delle città, ma non la dovranno aiutare nelle prove! Quattro





educatori invece dovranno nascondersi, lasciando delle indicazioni (cartelli stradali).

N.B. Se la squadra non supera la prova dovrà essere fermata per cinque minuti.

Alla partenza da Cesena verrà consegnato l'itinerario e verrà fatta svolgere la prova per ottenere la preparazione spirituale. Poi continuerà il gioco con l'assalto delle squadre alle città.

Vince chi... riesce per prima a decifrare il messaggio *Giubilare*.

Valori educativi: scoprire la bellezza di un pellegrinaggio





I VERSI DELLO ZOO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 4 a 15

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - scherzo

Regole:

I ragazzi sono disposti in circolo: il capogioco annuncia che seguendo i suoi insegnamenti si sentirà un coro meraviglioso. La foresta vergine con tutta la sua fauna. Poi passa a dire all'orecchio di ciascuno il verso che deve fare. Finge di darne uno a tutti, in realtà solo ad uno (o due o tre per sicurezza, scelti fra i più rappresentativi) dice di fare il raglio dell'asino, ed agli altri di fare...quello del pesce (cioè di stare zitti). Raccomanda di gridare forte. Conta: uno, due, tre: al tre si sentirà... il poderoso assolo dell'asino.

Vince chi...

Valori educativi: piccola mortificazione alla superbia di qualche ragazzo.





STORIE IN COLLABORAZIONE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 20

Età: da 10 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - carta e penna

Materiale necessario:

- strisce di carta

- matite

Regole:

Ciascun giocatore nella sua striscia di carta inizia una storia qualsiasi e poi piega la striscia in modo che solo una parte dello scritto resti visibile. Passa la carta al vicino di destra. Ciascuno continua la storia ispirandosi alla parte che vede scritta, poi piega, non lasciando visibile che una parte del suo scritto e passa ancora al vicino di destra e così via. Il gioco continua finché tutte le varie strisce non siano ritornate ai rispettivi proprietari dopo essere passate nelle mani di tutti i giocatori. Allora il capogioco ritirerà le varie strisce e leggendone una per volta susciterà le più belle risate dato il senso talvolta sconclusionato delle storie ivi scritte.

Vince chi... crea la storia più sensata o più buffa.

Valori educativi: sviluppare lo spirito narrativo.





LA CACCIA ALLA LETTERA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 20

Età: da 8 a 12

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - carta e penna

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

- colonne di giornale

- penne

Regole:

Il capogioco fa sedere tutti i giocatori intorno ad un tavolo, e distribuisce le matite ed i ritagli di giornale tutti della stessa grandezza. Poi spiega ai partecipanti al gioco, che al 'via' debbono segnare con una sbarra tutte le lettere 'i' che trovano. Dopo qualche minuto tutti debbono consegnare il ritaglio al capogioco che controllerà quante e se tutte le lettere sono state sbarrate. Per ogni lettera sbarrata si conta un punto e per ogni lettera dimenticata si sottraggono tre punti dal totale.

Vince chi... ottiene più punti.

Valori educativi: esercitare lo spirito di osservazione.





IL SOSTITUTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 7 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di presenza di spirito

Materiale necessario:

Nulla

Regole:

I ragazzi sono seduti in cerchio. Il capogioco chiama, senz'ordine, qua e là, uno dei partecipanti e gli rivolge domande qualsiasi. L'interrogato però non si muove. Si alza, al suo posto, il 'sostituto' il quale è la persona che siede alla sua destra, e risponde per lui. Se l'interrogato, distratto, si alza, conta un fallo e consegna un pegno. Così pure consegna un pegno il suo sostituto, se non è pronto a levarsi in piedi quando sente chiamare il suo vicino di sinistra.

Vince chi...

Valori educativi: esercitare l'attenzione.





PIÙ VELOCE DEL VENTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 9 a 0

Età: da 8 a 12

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- bastone o gesso per fare la rosa dei venti

Regole:

Si dispongono i giocatori come fossero punti di una bussola su un circolo di parecchi metri di diametro.

Si fissa uno dei ragazzi a rappresentare il Nord, un altro, diametralmente opposto rappresentante il Sud, e così via, ad ogni ragazzo, secondo la posizione relativa nel circolo si dà il nome del punto della Rosa dei Venti corrispondente. In mezzo al cerchio sta un ragazzo, il quale è l'aviatore che deve correre più del vento. E' noto che i venti prendono nome dal punto dal quale provengono, così è vento di Nord-Est, il vento che proviene dal Nord-Est, e così via. Quando il capogioco nomina un punto cardinale, il ragazzo che occupa quel punto ed il ragazzo che occupa il punto diametralmente opposto, corrono a scambiarsi di posto (se il cerchio è piccolo l'aviatore sta fuori ed i ragazzi si scambiano di posto esternamente al circolo): più svelto del vento nominato, e del vento, diciamo così, di nome opposto, deve essere il ragazzo posto al centro della Rosa dei Venti, il quale se arriva prima ad occupare uno dei punti liberi vi si ferma ed al centro della Rosa dei Venti resta il ritardatario. Dopo dieci o quindici riprese del gioco, il capo grida: 'Uragano!' e tutti i ragazzi devono lasciare il loro posto ed occupare qualche altro punto del circolo. Il gioco continua come alla prima ripresa. Se il Gioco è fatto all'aperto, è bene che il cerchio del quadrante della bussola sia di almeno 25 metri di diametro.

Vince chi...

Valori educativi: Esercitazione sulla Rosa dei Venti e corsa veloce.





A CHE SERVE ?

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 6 a 30

Età: da 8 a 14

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - parole

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

Nulla.

Regole:

Il capogioco si rivolge a caso ai giocatori, disposti in circolo: cerca di interrogare all'improvviso proprio uno che si sia distratto in quel momento.

Domande di vario genere su oggetti diversi. Ad esempio:

- A che serve il cappello?
- Da copricapo.
- A che serve il fuoco?
- A scaldare.
- A che serve il cucchiaino?
- A mangiare.
- A che serve il gatto?

Ad una domanda quale quest'ultima novanta volte su cento l'interrogato esita. Poi verrà in mente che serve a prendere i topi, ma lì per lì gli verrebbe voglia di rispondere che non serve proprio a nulla. Se ne ricorderà dopo qualche esitazione e ciò sarà sufficiente per dichiararlo 'morto', metterlo fuori gioco e

costringerlo a depositare un pegno. Esitare a rispondere, infatti, equivale a non rispondere del tutto ed in entrambi i casi i giocatori saranno sottoposti a penitenza. Si richiede per questo gioco abilità in chi lo dirige nel far le domande. Alla fine seguono le penitenze.

Vince chi... non è sottoposto a penitenza.

Valori educativi: Esercizio di attenzione





TERRA - MARE - ARIA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 30

Età: da 10 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

Nulla.

Regole:

I giocatori si dispongono a sedere dinanzi al capogioco. Il capogioco indicando un qualsiasi giocatore pronunzia una delle parole: aria, terra, mare.

Supponiamo che pronunzi 'mare'. Il giocatore indicato deve dire il nome di un pesce prima che il capogioco, dopo aver detto 'mare' finisca di contare prontamente

fino a dieci. Se il nome di pesce qualunque viene detto entro i dieci numeri, il giocatore rimane nel gioco, altrimenti viene escluso. Quando il capogioco dice 'terra' si deve nominare il nome di un animale e quando dice 'aria' il nome di un uccello.

Vince chi... riesce a rispondere sempre giusto.

Valori educativi: memoria e rapidità a rispondere presto e bene.





LA STORIA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 20

Età: da 10 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- fogli
- biro

Regole:

Il capogioco dà un numero a tutti i partecipanti, poi fa iniziare al n°1 il racconto di una storia qualunque (es.: C'era una volta in un castello...). Sul più bello il capogioco chiamerà un altro numero, che dovrà continuare senza interruzione, come la fantasia gli suggerisce la storia del precedente, fino a che il capogioco non chiamerà un altro e così via... Si sentiranno storie gustosissime!!!

Vince chi... riesce a scrivere la storia più più bella.

Valori educativi: Esercitare la fantasia.





IL DISPACCIO SEGRETO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 10 a 15

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - parole

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Grande gioco da effettuare nel bosco.

Materiale necessario:

- due diversi dispacci scritti su due fogli.

Regole:

Occorrono due gruppi di giocatori e ogni gruppo sceglie chi sarà il portatore del proprio dispaccio.

Il capogioco prende posizione in un punto qualsiasi, meglio se nel mezzo di un bosco, e i due portatori partono a un dato segnale da due punti opposti distanti tra loro circa 3 chilometri. I rimanenti giocatori dei due gruppi devono stare almeno a 300 metri dal capogioco con lo scopo di fermare il portatore del dispaccio avversario prima che questi arrivi a consegnare la missiva al capogioco. Un portatore è catturato quando viene soltanto toccato da un avversario. Un portatore fa vincere il suo gruppo se riuscirà a portare il dispaccio segreto al capogioco senza essere fermato dagli avversari. I portatori possono essere anche più di uno.

Vince chi... riuscirà a portare il dispaccio segreto al capogioco senza essere fermato dagli avversari. Ovviamente farà così vincere la sua squadra!

Valori educativi: spirito di gruppo e abilità





I PORTATORI DELLA BUONA NOVELLA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 10 a 16

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

E' un grande gioco da effettuare in un bosco.

Materiale necessario:

- tanti biglietti quanti sono i Missionari.

Regole:

Il capo divide i giocatori in due gruppi: missionari e selvaggi. Consegna a ciascuno dei 'missionari' un biglietto con una o più parole scritte; tutte le parole dei biglietti messe insieme formano una frase completa del Vangelo, per esempio: Beati i puri di cuore perché vedranno Dio. Nessuno deve leggere il biglietto; ci si affida alla 'lealtà' dei giocatori. I missionari partono da un punto per raggiungere una 'stazione' fissata. Ma devono attraversare il bosco, infestato dai selvaggi. Se sono 'presi' dai selvaggi (basta che siano toccati), devono consegnare il proprio biglietto: saranno quindi lasciati liberi di proseguire. Conclusione: alla 'Stazione Missionaria' arriveranno tutti, ma alcuni col bigliettino, altri senza.

Un fischio del capo, e i selvaggi accorrono. I due gruppi, ad un segnale, aprono i bigliettini che possiedono... e cercano di ricostruire la frase evangelica. Il gruppo che riuscirà primo ad enunciare la frase con esattezza avrà vinto.

Vince chi... riuscirà primo ad enunciare con esattezza la frase.

Valori educativi: spirito di iniziativa e attenzione.





LA CORRIDA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 30

Età: da 8 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di presenza di spirito

Materiale necessario:

- una cordicella lunga 50 cm.

- un fischietto

- una benda.

Regole:

Si fa un cerchio di giocatori: uno che fa da 'toro' è nel centro, bendato. Ha alle spalle, legato con una cordicella di circa 50 cm., il fischietto. Vengono scelti tre 'toreri' che debbono... uccidere il toro fischiando nel fischietto. Naturalmente il toro, all'interno del cerchio, corre, si agita alla cieca, ed ogni 'torero' toccato è fuori combattimento.

Vince chi... Il toro se riesce a mettere fuori combattimento i toreri.

Valori educativi: solidarietà, collaborazione.





IL LUPO E L'OVILE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 7 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- materiale per segnare gli ovili.

Regole:

Ai quattro angoli del campo vi sono quattro zone libere dette 'ovili' entro le quali le 'pecore' sono al sicuro dal 'lupo'. Se il capogioco dichiara chiuso uno degli ovili, le pecore che vi si trovano devono, per essere salve, rifugiarsi in uno degli altri tre. Il capo-gioco può chiudere contemporaneamente anche due ovili o tre ovili. Il lupo cattura le pecore toccandole. Le pecore prese possono fare una catena tutte unite e collaborare col 'lupo' a prendere le pecore rimaste. Possono 'prendere' solo i due giocatori che sono alle estremità della catena.

Vince chi... Il lupo se cattura tutte le pecore.

Valori educativi: Educazione all'attenzione pronta





LA CORSA DEI MESSAGGI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 8 a 15

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di memoria

Regole:

I ragazzi sono divisi in due file, distanti fra loro oltre 20 metri. In mezzo vi sono due capi-gioco. Al colpo di fischietto, partono di corsa i primi due ragazzi delle due file, raggiungono i capi-gioco, ne ricevono un messaggio, corrono a riferirlo al secondo della fila il quale corre a riferirlo al capo-gioco con esattezza (sotto pena di riandarlo a chiedere al primo!), poi torna verso il terzo giocatore, gli passa il messaggio e così via.

Vince chi... termina per primo la fila.

Valori educativi: Esercizio di memoria, attenzione pronta





I DUE LUPI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- un bastone o gesso per segnare la tana.

Regole:

Tracciare sul terreno un recinto di circa 4 metri per 6: è la tana dei 2 lupi, il lupo guardiano e il lupo predone. Il lupo predone esce dal recinto e cerca di prendere gli altri giocatori col semplice toccarli, portandoli poi alla tana ove il lupo guardiano (che non può uscirne) fa buona guardia.

I giocatori devono cercare di sfuggire al lupo predone e liberare i prigionieri senza farsi toccare dal lupo guardiano. Per liberare un prigioniero basta toccarlo; se i prigionieri si tengono per mano a catena, si intende liberata tutta la catena.

Vince chi... riesce a catturare 5 giocatori.

Valori educativi: spirito di collaborazione e agilità





IL GUIZZA - VELOCE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 30

Età: da 8 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara - scherzo

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

Nulla

Regole:

I giocatori sono in cerchio, a distanza di più di un metro l'uno dall'altro, con le spalle rivolte al centro. Al centro c'è un giocatore: il 'Guizza-Veloce' il quale deve cercare di uscire dal cerchio senza farsi toccare dai compagni. Essi non possono girarsi né girare la testa: possono solo stendere una mano e abbassarsi di scatto, se occorre. Il 'Guizza-Veloce' deve essere nettamente toccato. Ci si affida alla lealtà dei giocatori. Chi riesce a catturare il 'Guizza-Veloce' cambia il proprio posto con lui.

Vince chi... è più veloce a prendere il posto.

Valori educativi: educare alla lealtà





CORRI E SALUTA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: gara - scherzo

Categoria scout: di presenza di spirito

Materiale necessario:

Nulla

Regole:

Uno tra i giocatori si chiamerà 'S': tutti si dispongono in circolo. 'S' corre intorno al circolo stesso, ma all'esterno, e correndo, batte sulla spalla di uno qualunque dei giocatori in circolo, il quale si lancia prontamente in senso inverso di 'S'. Quando i due si incontrano devono fermarsi sull'attenti, fare un passo indietro o altri movimenti che si stabiliranno prima di iniziare il gioco, dopo di che continuano la loro corsa per raggiungere il posto lasciato libero. Chi primo arriva, vi resta e l'altro diventa giocatore 'S'.

Vince chi... arriva per primo al posto rimasto vuoto.

Valori educativi: fiducia e agilità





PALLA NUMERATA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 200

Età: da 6 a 60

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- due palloni

Regole:

I giocatori sono numerati come nel classico gioco di fazzoletto. A centrocampo al posto della bandiera ci sono due palloni, posti ad una distanza di circa 10 passi l'uno dall'altro. Quando vengono chiamati due numeri questi devono correre verso il pallone prenderlo in mano e cercare di colpire col pallone al volo l'avversario. Se il primo lancio fallisce si può recuperare il pallone e ritentare senza farsi colpire dall'avversario. Il punto va alla squadra del giocatore che per prima colpisce l'avversario. Se il giocatore colpisce con un tiro l'altro pallone il punto è della squadra avversaria.

Vince chi... alla fine del gioco ha totalizzato più punti.

Valori educativi: di squadra e abilità





IL RACCATTAOGGETTI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 6 a 80

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- un numero di bidoni pari al numero di squadre
- una grande quantità di oggetti
- filo segnaletico per delimitare la zona contenente gli oggetti
- ostacoli per il percorso: panchine da saltare, sedie da girare attorno...

Regole:

Su un campo di gioco all'interno di uno spazio delimitato dal filo segnaletico si spargono molti oggetti i più svariati (palette, secchielli, penne, palloni, pennarelli, fogli, libri...). Ogni squadra possiede un bidone dove dovrà mettere tutti gli oggetti raccolti. Si partirà un giocatore per squadra alla volta e si procederà come in una staffetta. Ogni giocatore dovrà effettuare un percorso ad ostacoli per raggiungere la zona contenente gli oggetti. Una volta raggiunta la zona ogni giocatore potrà recuperare un solo oggetto per volta, naturalmente senza usare le mani. Al ritorno il giocatore correrà normalmente senza seguire il percorso ad ostacoli.

Vince chi... riesce alla fine ad avere il maggior numero di oggetti dentro al proprio bidone.

Valori educativi: rispettare l'ambiente, amare la pulizia e abilità





GRANDE CAMORRA CINESE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 6 a 80

Durata media: 80 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- i cartellini di Morra Cinese: carta, sasso e forbici (3 ad ogni giocatore)
- tappi di bottiglia tanti quanti i cartellini

Regole:

In un campo aperto ci si sfida a Morra cinese: carta, sasso, forbice. Dopo un determinato tempo, si convertono i cartellini di Morra Cinese in vite (tappi). A turno una squadra alla volta deve lanciare i tappi dentro a due cerchi concentrici di diverso raggio fatti sul terreno. Se la vita cade sul cerchio più esterno vale 1 punto, se invece cade nel cerchio più interno vale 2 punti.

P.S. Dopo la sfida a MORRA CINESE le vite si distribuiscono equamente tra i vari componenti della squadra. Si fa la somma dei cartellini conquistati, si convertono in vite (tappi) e si dividono per il numero di componenti della squadra.

Vince chi... chi totalizza il maggior punteggio.

Valori educativi: esercitare l'attenzione.





BANDIERA SVIZZERA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 200

Età: da 6 a 60

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- due bandiere
- filo segnaletico per tracciare il campo di gioco

Regole:

Si dividono i bambini in due squadre A e B. Un componente della squadra A corre verso la propria bandiera e tutta la squadra B lo deve inseguire cercando di toccarlo. Se il corridore verrà toccato allora dovrà rimanere immobilizzato nel punto in cui è stato toccato. Si procede dunque a turni alterni, cioè prima attacca la squadra A e poi quella B e così via. Quando il turno di attacco passerà nuovamente alla squadra A il corridore che partirà potrà scegliere se liberare il compagno immobilizzato o puntare direttamente alla bandiera. La bandiera non si può passare, per il giocatore che la prenderà per primo dovrà anche portarla alla base.

P.S. Le bandiere sono messe in maniera incrociata: davanti alla base della squadra A c'è la bandiera della squadra B e viceversa.

Vince chi... per primo riesce a portare la bandiera nella propria base.

Valori educativi: gioco di squadra e collaborazione





SPEZZACATENA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 15

Età: da 8 a 14

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

Nulla

Regole:

I giocatori sono sparsi per il cortile ed il capo inizia il gioco cercando di prendere qualcuno che deve essere il primo anello della catena. Trovato il primo anello, questi cerca di prendere il più gran numero di compagni cercando di allungare la catena, formata dai giocatori che si tengono per mano. Appena un giocatore è toccato dai due agli estremi della catena deve subito dare la mano ad essi e diventare nuovo anello. Se un giocatore tocca la catena in qualunque punto è anch'esso prigioniero. Se la catena si spezza i giocatori liberi hanno la facoltà di 'picchiare' quelli della catena finché non si siano riuniti. Quando i giocatori sono divenuti tutti anelli della catena il gioco cessa. Il capo deve vigilare affinché non ci siano incidenti principalmente quando la catena si spezza.

Vince chi... la 'catena' se riesce a prendere tutti.

Valori educativi: gioco di squadra e collaborazione





LA CACCIA ALL'ORSO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 8 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- spilli
- strisce di carta colorata di 70 cm.

Regole:

Uno tra i giocatori più agili e veloci è 'l'orso' e tiene fissate alle spalle con spilli le strisce di carta. Sulla località del gioco vengono designati tre posti 'tabù' dove può ripararsi ed entro i quali non può essere toccato. Tutti gli altri giocatori sono liberi nel campo di gioco ed hanno l'incarico di strappare le strisce di carta senza farsi toccare dall'orso, altrimenti sono 'morti' ed escono dal gioco. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono stati 'uccisi' oppure quando l'orso abbia perduto le sue strisce di carta.

Vince chi... l'orso, se riesce a uccidere tutti i giocatori oppure i giocatori se riescono a togliere tutte le strisce all'orso.

Valori educativi: abilità





SPINGI IL BASTONE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 2

Età: da 10 a 15

Durata media: 3 - 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- un bastone.

Regole:

Si traccia sul terreno un cerchio di circa due metri di diametro. Due ragazzi si mettono all'interno del

cerchio, uno in faccia all'altro, ad uguale distanza dalla circonferenza. Si dà ai giocatori un bastone molto resistente e si fa impugnare a ciascuno una estremità. Al segnale di 'via' i due ragazzi cominciano a spingere il bastone in modo da mandare l'avversario fuori dal cerchio. Chi riesce ha vinto. Il gioco rafforza i muscoli e tante volte costringe a una tenace resistenza. Regola: E' vietato abbandonare il bastone durante la gara.

Vince chi... riesce a far uscire dal cerchio l'avversario.

Valori educativi: abitua alla tenacia.





IL CAPPELLO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 8 a 15

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

- un cappello o un fazzoletto

Regole:

Si schierano due gruppi uno di fronte all'altro a circa 20-30 metri tra di loro. Nel mezzo si segna una riga che divide i campi e su questa riga si mette un cappello (o un altro oggetto). Poi si dà un numero ad ogni giocatore. Il capo-gioco chiama secondo il suo gradimento i numeri 1 o i numeri 2 o altri, stando bene attento di far giocare tutti. Quando il capo-gioco dice per esempio '3' i due giocatori n° 3 del campo A e B corrono verso l'oggetto, cercano di afferrarlo e riportarlo al proprio campo. Se uno dei due giocatori ha preso l'oggetto, l'altro lo rincorre, e se lo tocca prima che arrivi nel suo campo vince un punto, altrimenti lo perde. Si perde anche un punto:

- ? se si attraversa la linea metà campo prima che l'avversario abbia preso l'oggetto;
- ? se si tocca l'avversario prima che questi abbia afferrato l'oggetto;
- ? se l'oggetto cade di mano a quello che lo ha preso. Bisogna intendersi se è permesso o no il cambiare i numeri durante il gioco tra una chiamata e l'altra. E' un gioco bellissimo che desta molto tifo.

Vince chi... ha accumulato più punti.

Valori educativi: precisione ed essere svegli





GIALLO SERA: invito a cena con delitto

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 15 a 60

Età: da 12 a 99

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza

Ambientazione:

In questo gioco, gli educatori mettono in scena un delitto che i ragazzi dovranno risolvere ragionando su ciò che accade in scena e su ciò che i personaggi si dicono.

Materiale necessario:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| - vestiti per ogni personaggio | - zuppiera e occorrente per la cena |
| - piatti | - coltello |
| - posate | - colore blu a dito |
| - mestolo | |

Regole:

PERSONAGGI:

1. - James, il maggiordomo cieco.
2. - Clara, la cameriera sordomuta.
3. - Mister Lionel Twain, il padrone di casa, eccentrico e molto originale.
4. - Jessica Charlston, un'investigatrice bella e provocante.
5. - Rebecca Marbles, un'investigatrice tipo signora Fletcher.
6. - Sam Diamante, un investigatore tipo Colombo, brillante e intelligente.
7. - Sydney Wang, un investigatore cino-americano.
8. - Silvie Perrier, un'investigatrice francese.

ANTECEDENTI (da non mettere in scena):

Ognuno di questi investigatori riceve un invito da Lionel per presentarsi a cena a casa sua. Viene invitata anche la figlia di Lionel, che lui non vede da tempo. Si scoprirà che ogni invitato ha qualcosa contro il padrone di casa. Per l'occasione, il maggiordomo ha chiesto ad una agenzia di mandare a casa Twain una cameriera. La figlia del padrone, che da tempo vuole vendicarsi del padre, approfitta e si presenta come cameriera per non farsi riconoscere (il maggiordomo è cieco).





1° SCENA: Sam, guardando l'invito che ha ricevuto, parla tra sé e sé chiedendosi cosa vorrà questo pazzo da lui, poi bussa alla porta, il maggiordomo (cieco) lo fa accomodare a tavola. Uno alla volta arrivano tutti gli investigatori e, per ultima, la cameriera (sordomuta) che va direttamente in cucina. A tavola gli ospiti notano che sono stati riuniti tutti i migliori investigatori del mondo. Il maggiordomo nota che doveva arrivare un'altra ospite ma che, poiché ormai è tardi, servirà ugualmente la cena. (Per ridere: il maggiordomo pensa di servire la cena ma in realtà i piatti sono vuoti). Dopo aver servito la cena il maggiordomo esce e va in cucina. Qualche battuta:

Maggiordomo: buona sera, vi aspettavamo con impazienza.

Wang: casa grande, non c'è nessun altro domestico?

Maggiordomo: non so, io non ne ho visti! La cena sarà servita alle 9. Mr. Twain ci tiene all'abito da sera.

Maggiordomo: (sente bussare) chi è? Chi è ho detto?! (richiudendo la porta) che scherzi cretini! (camminando va ad inciampare) chi è lei? (la tocca) tu devi essere la nuova cuoca. Come hai detto? Forse sei un po' timida. Questo è il menù, la cena deve essere pronta per le 9.

Maggiordomo: sono le 9, è pronta la cena? Non sento nessun odore. Devi essere contraria all'aglio. Signori, la cena è servita. Faccio le mie scuse per il ritardo. Ho avuto una certa incomunicabilità con la cuoca.

2° SCENA: Mentre tutti sono a tavola, la luce si spegne per un momento. Quando si riaccende, compare il padrone di casa che propone una sfida agli investigatori. Egli sostiene che entro mezzanotte uno dei presenti verrà accoltellato e che gli investigatori, nonostante siano i più bravi del mondo, non riusciranno a capire chi è l'assassino. Offre però, un milione di dollari a chi risolverà il caso. Dice anche che per ogni necessità possono rivolgersi al suo fido maggiordomo che lo conosce da sempre (questo serve per far capire che il maggiordomo conosce l'esistenza di una figlia segreta e sapeva che quella sera doveva venire a casa). Si spegne di nuovo la luce e il padrone di casa scompare. Qualche battuta:

Diamante: (si spegne la luce) è entrato q.no nella stanza, ho sentito dei passi.

Twain: (si riaccende la luce) buonasera, signore e signori. Sono il vostro ospite, Lionel Twain.

Miss Marbles: mister Twain, siamo qui da ore. Perché ci invitati qui? Me ne vado! (anche gli altri dicono che se ne vanno).

Twain: da qui non uscirà nessuno fino a domattina. Tutte le uscite sono sigillate. Io vi ho invitati qui perché voi siete i 5 più famosi detectives del





mondo. Siete famosi perché, in tutte le vostre avventure, non è mai accaduto che un delitto non sia stato risolto. Invece ho deciso di dimostrare che il più grande

criminologo del mondo sono io. Io vi dico che qui, in questa casa, prima della mezzanotte ci sarà un omicidio. Uno degli ospiti a questa tavola verrà pugnalato. Vi dico che anche l'assassino è a questa tavola. Scommetto un milione di dollari, contro la vostra reputazione che questo avverrà questa notte. Signori, sono le 11: buonanotte!!

3° SCENA: Arriva la cameriera con un cartello (è sordomuta) su chi è scritto: 'Aiuto! Hanno ucciso il maggiordomo!' (Il maggiordomo è stato ucciso dalla cameriera che aveva paura che lui, al corrente di tutta la sua storia, la riconosce e rompesse i suoi piani). Tutti vanno in cucina a vedere, prendono il cadavere e lo portano in sala da pranzo. Qui notano che ha la punta delle dita blu: è stato avvelenato con il cianuro. La cameriera sarà l'ultima, dopo gli altri, a rientrare dalla cucina nella sala (approfitta del trambusto e va ad uccidere il padrone di casa). Appena la cameriera entra, si sente bussare alla porta della sala da pranzo. Aprono e vedono Lionel che cade a terra accoltellato. A questo punto, davanti ai due cadaveri, tutti si accusano a vicenda poiché si scopre che tutti avevano un movente.

- Jessica: Lionel l'ha lasciata quando già era sull'altare.
- Rebecca: ha ricevuto un grosso prestito da Lionel che ora l'ha ricattata perché lei, in bancarotta, non può restituirlo.
- Sam: l'unica donna che ha veramente amato nella sua vita è stata uccisa da Lionel in un incidente.
- Sydney: Lionel è il padre naturale di Sydney e non lo ha riconosciuto. a Sydney ricorda anche che suo padre Lionel ha avuto una figlia da un'altra moglie ma l'ha diseredata perché si è sposata con un uomo che lui non approvava.
- Sylvie: Lionel è suo zio, il fratello di sua madre. Suo padre è stato rovinato da Lionel che non gli ha lasciato nessuna eredità.

A questo punto il maggiordomo si alza, si rivolge alle squadre e chiede:

- Chi ha ucciso il maggiordomo? Perché?
- Chi ha ucciso Lionel? Perché? Come ha fatto?

Vince chi... risponde per prima alle domande.

Valori educativi: di squadra e intelligenza





GIALLO SERA: assassinio sul treno

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 15 a 60

Età: da 12 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza

Ambientazione:

In questo gioco, gli educatori mettono in scena un delitto: i ragazzi dovranno risolvere ragionando su ciò che accade in scena e su ciò che i personaggi si dicono. Narratore (voce di sottofondo a luce spenta): 'qui radio Londra oggi 1° Maggio 1945 le truppe alleate sono entrate a Berlino... Adolf Hitler si è ucciso nel suo bunker... la Germania è libera... al processo di Norimberga diversi ufficiali nazisti sono stati condannati per le atrocità commesse nei lager contro il popolo ebreo e contro i prigionieri di guerra.'

Regole:

PRESENTAZIONE DEI PERSONAGGI (via via che si presentano salgono sul treno)

20 Luglio, Stazione di Praga: dal binario 33 sta partendo l'espresso Praga-

Vienna: diversi passeggeri si affrettano per prendere il treno:

- Il dottor Pescelli: dentista pazzo.
- Giovane partigiano assetato di vendetta. E' un uomo distrutto dal dolore e accecato dall'odio nei confronti dei nazisti da quando ha ESPRESSO che durante la ritirata i soldati tedeschi gli hanno ucciso la moglie.
- La contessa De Rubertis: nota in tutti i salotti d'Europa, donna molto riservata ed umile forse leggermente alcolizzata, accompagnata dalla sua fedelissima governante.
- Un ufficiale ex nazista in incognito, arteriosclerotico, ipocondriaco che viaggia sempre accompagnato da un'infermiera che lo aiuta e sostiene in ogni situazione. Forse l'unico a conoscere il luogo in cui si trova il tesoro del Furher, è ricercato da organismi internazionali. Condannato al processo di Norimberga, cerca di fuggire dall'Europa. Si è macchiato durante la guerra di orribili delitti contro gli Ebrei.
- Cuoco Cinese: veterano dei 7 treni, famoso nel preparare gustosissimi manicaretti.
- Il mitico capo treno 'sguardo di fuoco' (è cieco). Ha ottenuto il posto





presso le ferrovie statali per le sue innumerevoli doti, tra le quali quella di riuscire sempre, secondo lui, a far pagare il biglietto a tutti i passeggeri, ex investigatore della polizia ha perso la vista in uno scontro a fuoco ma non il suo fascino di uomo d'azione e il suo intuito.

I SCENA vagone con diversi scompartimenti si vede il tatuaggio di Pestelli, una stella ebraica sul braccio; foto e storia della famiglia: la figlia è scomparsa e per ciò la separazione; mal di denti dell'ufficiale.

II SCENA carrozza ristorante: la contessa fa cadere il cuoco dal treno, cucina la governante. La contessa beve. Il dentista cura l'ufficiale che chiede pesce ma mangia solo l'insalata. Il partigiano offre da bere all'ufficiale.

III SCENA Tutti vanno a dormire. L'ufficiale si sente male, tutti accorrono. L'infermiera esclama: 'VATER! DER FISCH!'. e l'ufficiale muore.

L'assassino è il dott. Pescelli, (der fisch)

Indizi svianti:

1. - il partigiano odia i nazisti e dà da bere all'ufficiale.
2. - 'Fisch' potrebbe essere il pesce che l'ufficiale ordina e che la governante della contessa De Rubertis cucina.

Vince chi... indovina per prima l'assassino, il movente e l'arma del delitto.

Valori educativi: di squadra e intelligenza





OTTO - MILLIMETRI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 60

Età: da 12 a 99

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Il mondo del Cinema.

Regole:

LE PROVE:

1. Trovare più titoli di film con una parola data. 2. Abbinare nel modo più spiritoso possibile, un film ad ogni risposta. 3. Dire più film di un dato attore (es. Kevin Costner, Alberto Sordi, Renato Pozzetto, Claudio Verdone, Roberto Benigni, Harrison Ford, Michael Douglas, Leonardo Di Caprio, Adriano Celentano, Julia Roberts, Richard Gere, Robin Williams, Ornella Muti, Mel Gibson, Tom Hanks, Antonio De Curtis,...). 4. Indovinare la colonna sonora (es. Mission, Rocky, Titanic, il Padrino, Altrimenti ci arrabbiamo, Pretty Woman, Il buono il brutto il cattivo, Il ciclone, Philadelphia, Grease, Il principe d'Egitto, Guardia del corpo, Ghost, Dirty dancing, Sister act, Guerre stellari, Via col vento, Pulp fiction, Notting hill,...). 5. Terminare frasi celebri (es. Via col vento: dopo tutto... domani è un altro giorno / Rocky IV: io ti spiezzo... in due / Guerre stellari: la forza... sia con te / Forrest Gump: la vita è come un scatola di cioccolatini... non sai mai quello che ti capita ; stupido è... chi lo stupido fa / Mary poppins: me ne andrò... quando cambierà il vento ; con un poco di zucchero... la pillola va giù / Amarcord: è tutto acquaticcio... non attacca mica)

LA PROVA FINALE:

Inventare una scenetta usando queste battute famose:

- Chi gioca in prima base? Chi
- Salve sono Wolf e risolvo problemi
- Sei solo chiacchiere e distintivo
- Come è umano lei
- Asta la vista baby
- Non sono cattiva, è che mi disegnano così.

Vince chi... chi fa più punti.

Valori educativi: di squadra e intelligenza





INDOVINA CHI?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 12 a 60

Età: da 6 a 18

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Regole:

Si gioca divisi in due squadre. A turno, una fa il tabellone e l'altra chi indovina. Prima di cominciare ogni giocatore compila una scheda personale con i seguenti dati:

- Nome e cognome
- Sport praticato
- Materia odiata
- Animale preferito
- Colore preferito
- Cantante preferito

Si raccolgono le schede. Chi deve indovinare fa delle domande per eliminare persone e per cercare di indovinare la persona che è stata scelta dagli educatori.

Vince chi... indovina con il minor numero di domande.

Valori educativi: di squadra





IL CASTELLO

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 15 a 60

Età: da 10 a 99

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Il gioco è ispirato al programma televisivo di raiuno.

Materiale necessario:

- indovinelli
- carte da gioco come al punto 5

Regole:

- Gioco a squadre che si sfidano contemporaneamente: ad ogni prova ogni squadra ha la possibilità di rispondere se si prenota per prima.
- C'è un cartellone per segnare i punteggi di ogni squadra alle varie prove.
- Ogni squadra ha un capitano per rispondere alle prove.
- La prova finale del drago dipende da come sono state affrontate quelle precedenti: la squadra che è più avanti sceglie per prima che prova vuole affrontare.

Vince la squadra che termina con il punteggio più alto.

LE PROVE:

1. - **IL CAMPANARO:** riordinare le parole proposte per formare frasi di canzoni famose.
2. - **IL RE:** indovinare le parole misteriose attraverso altre parole che vengono date e che hanno attinenze con quella da scoprire.
3. - **IL GIULLARE:** indovinare i personaggi di cui si parla in una poesia in rima.
4. - **LA BAMBOLINA:** indovinare i titoli di film che la bambolina pronuncia solo muovendo la bocca, senza parlare.
5. - **IL MAGO:** abbinare delle carte su cui sono disegnati oggetti, personaggi, ecc. in modo da formare coppie secondo precise attinenze che vanno giustificate.
6. - **IL DRAGO:** un giocatore della squadra deve dire nel minor tempo possibile il giusto nome da abbinare a quello proposto.





es.

MONUMENTI - CITTA'

Giardino di Boboli - Firenze

Torre degli Asinelli - Bologna

Mole Antonelliana - Torino

Torre Eiffel - Parigi

Big Ben - Londra

Statua della Libertà - New York

Piazza S. Marco - Venezia

Valle dei templi - Agrigento

Partenone - Atene

Pantheon - Roma

Maschio Angioino - Napoli

Mausoleo di Teodorico - Ravenna

Uffizi - Firenze

Ponte dei Sospiri - Venezia

Ponte di Rialto - Venezia

Ponte vecchio - Firenze

Ara Coeli - Roma

La Lanterna - Genova

La Sirenetta - Copenaghen

Porta di Brandeburgo - Berlino

Duomo di S. Ciriaco - Ancona

Trinità dei Monti - Roma

Piazza Navona - Roma

Louvre - Parigi

Rocca Costanza - Pesaro

Vince chi... termina con il punteggio più alto.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività





IL GIOCO DELL'OSCAR

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 60

Età: da 12 a 99

Durata media: 150 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Regole:

REGOLAMENTO:

- E' un mega gioco dell'oca le cui pedine sono i giocatori di ogni squadra.

- Le squadre sono quattro e ognuna è associata ad un genere cinematografico: cartoni animati, western, d'amore, musical. Queste associazioni servono per la prima prova: comincia a tirare il dado la squadra che indovina prima il titolo di un film (ognuna del proprio genere) mimato da un componente della squadra.

- Le caselle sono 50. A gruppi di tre, alle caselle sono associate delle prove, rigorosamente legate al mondo del cinema, che bisogna superare per poter proseguire. Sul cammino ci sono i jolly che permettono di ritirare senza prova.

PROVE:

Queste sono di esempio per la squadra 'Cartoni Animati'

1. - mimo iniziale: Red e Toby nemiciamici

2. - finire il titolo di alcuni film:

- la guerra... dei bottoni

- la febbre... del sabato sera

- i quattro... dell'oca selvaggia

- giochi... proibiti

- ladri... di saponette

- il cielo... è sempre più blu

3. - indovinare la colonna sonora (da cd): Forrest Gump

4. - pictionary: Anacleto

5. - accoppiare attori che hanno avuto relazioni o sono sposati

6. - indovinare qual battuta viene dopo quelle recitate (Forrest Gump)

7. - dire più film di un attore (Demi Moore)

8. - cosa hanno in comune questi film: Jude / Persuasione / Moll Flanders /

Camera con vista / Passaggio in India? Sono tratti da un libro.

9. - fare un balletto tratto da un film (Dirty Dancing)





10. - abbinare film a registi
 11. - dato il cognome, dire il nome di alcuni artisti: Robin Williams / Jodie o Robert Foster / Will Smith / Andy Garcia / Hugh o Cary Grant / Tommy Lee-Jones / Julia Roberts / Juliette Binoche / Uma Turman / John Malkovich
 12. - suonare con flauto e spartito una colonna sonora (Aggiungi un posto a tavola)
 13. - rispondere a 5 domande sul mondo del cinema.
 14. - un componente indovina il titolo del film che ha sulla fronte (Casa Howard)
 15. - recitare una scena di un film di cui si hanno le battute (Molto rumore per nulla)
 16. - mugugnare una colonna sonora (Saranno famosi)
- Vince chi...** arriva per primo alla casella finale.
Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





ROBIN HOOD

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

La storia è ambientata nella città di Nottingham, vicino alla foresta di Sherwood. Little John, fido amico di Robin Hood, è stato catturato dallo sceriffo di Nottingham con l'accusa di furto e per questo, come prevede la legge, condannato all'impiccagione. A Little John rimangono solo poche ore di la vita; nessuno può salvarlo. Nessuno se non Robin Hood!!! Ora entrano in 'gioco' i ragazzi. Infatti loro dovranno, superando varie prove (classico gioco a tappe!), recuperare la cartina che indica il nascondiglio di Robin Hood, potendolo così avvertire di ciò che sta succedendo al povero Little John.

Materiale necessario:

- il puzzle di una mappa per ogni squadra
- musicassetta con l'inizio dei brani da indovinare
- stereo
- intruglio di bevande e cibi commestibili
- un cesto
- palline
- filo
- cucchiaino
- corde
- colori a dito
- indovinelli

Regole:

La presentazione del gioco è affidata a Little John che legato ed imbavagliato spiega ai ragazzi che cosa gli è successo. Racconta, inoltre, che dovranno andare in cerca di cinque pezzi di una mappa: la mappa di Sherwood. Una volta ricomposta la mappa - ogni squadra - dovrà ritornare da Little John che segnerà il luogo del rifugio di Robin Hood. Per trovare i pezzi della mappa ogni squadra dovrà recarsi dagli amici di Robin Hood: l'unico modo per trovarli è CERCARLI! Tappe:





- Lady Jane: per avere il suo pezzo di mappa i ragazzi dovranno comporre un poesia d'amore per la principessa (ad es. vengono date alcune parole che devono essere inserite nella poesia).

- Fra' Tac: per avere il suo pezzo i ragazzi dovranno indovinare i componenti di uno 'strano' intruglio.

- Menestrello: ogni squadra ascolterà una cassetta sulla quale è inciso l'inizio di alcune canzoni e indovinarne il titolo. La giusta sequenza è:

1 - everybody_backstreet boys

2 - my favourite game_cardigans

3 - narcotic_liquido

4 - two time

5 - boom, boom, boom

6 - baby one more time

7 - blue.

- Ser Bis: questa prova consiste nel tiro al bersaglio (ad es. far canestro con delle palline, colpire un oggetto con un bastone...).

- Mendicante: prova del cucchiaino e del filo: bisogna far passare il filo, legato al cucchiaino, attraverso le maglie di tutti i ragazzi. Elementi di disturbo: Lo sceriffo di Nottingham e i suoi scagnozzi renderanno la vita difficile ai nostri amici: ad es. armati di corde legheranno i poveri malcapitati che finiranno sotto le loro grinfie, oppure, più semplicemente, andranno in giro a 'segnare' le facce con dei colori. Una volta preso, il giocatore, con tutta la squadra, dovrà andare da Fra Tac per sostenere una prova (ad es. un indovinello, un mimo...).

Vince chi... chi trova per primo Robin Hood.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





LA CACCIA ALLO YETI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Una spedizione sull'Himalaya viene sterminata dallo yeti che incontra sulla sua strada. Prima di morire, riescono, però, a lasciare degli indizi per trovare lo yeti. I giocatori dovranno partire per una nuova spedizione con l'incarico di trovare gli indizi e poi uccidere lo yeti. Nella prima versione di questo gioco, la presentazione è stata fatta attraverso una videocassetta che veniva fatta trovare ai ragazzi e in cui c'è la storia della prima spedizione. **SCOPO DEL GIOCO:** Cercare lo yeti prima che sia lui a trovare la spedizione e a sterminarla.

Materiale necessario:

- bicchieri di carta
- cubetti di ghiaccio
- borsa termica
- fornellino da campeggio
- fiammiferi
- spago
- domande sulle montagne
- equazioni per le coordinate stellari
- indizi
- foglio per i punteggi
- palla

Regole:

LE TAPPE:

1. - **IL CAMPO BASE:** i ragazzi hanno un bicchiere di carta e del ghiaccio in cubetti: devono decidere quanto ghiaccio mettere nel bicchiere perché, una volta sciolto, raggiunga precisamente la riga che nel bicchiere segna il livello.
2. - **LO SHERPA:** i ragazzi devono cercare il materiale per fare una portantina e costruirla.





3. - **IL FREDDO:** i ragazzi devono togliersi dei vestiti che si possono riprendere se rispondono bene ad alcune domande sui monti:
- Come si chiama la catena montuosa tra Francia e Spagna? I Pirenei.
 - Dove sono le Ande? In America Meridionale.
 - Qual è il monte più alto d'Italia? Il Monte Bianco.
 - Qual è il monte più alto del mondo? L'Everest.
 - Qual è il monte più alto degli Appennini? Il Gran Sasso.
 - In quali nazioni si trova la catena dell'Himalaya? Nepal, Tibet, India, Pakistan.
 - Dire almeno 4 nomi di Alpi: Marittime, Crozie, Graie, Pennine, Lepontine, Retiche, Atesine, Dolomitiche, Carniche, Giulie.
 - Dire il nome di almeno 2 parchi nazionali alpini: Parco dello Stelvio e del Gran Paradiso.
 - Chi è il primo uomo che ha scalato tutte le cime più alte di 8000 metri? Messner.

4. - **LA CACCIA:** i ragazzi devono cercare di procurarsi un animale vivo.

5. - **LO SCIENZIATO:** bisogna risolvere delle equazioni per trovare le coordinate della stella polare.

6. - **LA RESISTENZA:** prova di esercizi di ginnastica (flessioni, ecc.).

In ogni tappa la squadra riceve un punteggio per la prova superata e trova un indizio per trovare la tana dello yeti.

Vince chi... quando le squadre arrivano allo yeti, c'è una tappa finale: ogni squadra fa un cerchio e deve cercare di inglobare i giocatori delle altre squadre rompendo i cerchi degli altri: la squadra che in un dato tempo ne ingloba di più, può lottare con lo yeti, cioè giocare a palla tra due fuochi con i respo, insieme ai giocatori inglobati. Il tempo a disposizione per sconfiggere lo yeti è tanto quanti sono i punti raccolti nelle varie prove.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





INDIANA JONES

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza

Ambientazione:

Ogni squadra riceve questa lettera, firmata da Indiana Jones: 'Finalmente sto per realizzare il sogno della mia vita, quello di riuscire a trovare il luogo in cui è custodito il Sacro Graal e di tenere nelle mie mani la coppa in cui Gesù bevve nell'Ultima Cena! Purtroppo, però, sento di essere pedinato; i tedeschi cercano di rubare le mie scoperte. Temo anche per la mia vita e per questo ho deciso di annotare in queste pagine tutto quello che so per arrivare al Sacro Graal. Spero che chiunque troverà questo scritto, saprà farne buon uso! Da secoli il segreto del Graal è custodito nelle tombe di sei cavalieri perché non finisca nelle mani di uomini senza scrupoli. Solo persone dall'animo puro possono avvicinarsi al Graal e godere della vera felicità che esso sa infondere e del dono dell'immortalità che esso concede. Non è stato facile trovare queste sei tombe: mi è venuta in aiuto la mia bussola, il mio senso dell'orientamento e anche una buona dose di abilità e di fortuna! Sono riuscito a raggiungere le tombe dei cavalieri del Nord, del Sud, dell'Est e dell'Ovest: è stata la loro armatura, insieme all'indizio che ho scoperto nella tomba del cavaliere del Sole, a mostrarmi il modo di raggiungere la tomba del cavaliere Nero, l'ultimo custode del Graal. Credo però, di non riuscire a raggiungerlo, mi sento accerchiato! A chiunque troverà questo mio scritto, lascio l'onore di proseguire questa avventura e con questo disegno, l'ultimo mio aiuto.'

E un disegno in cui si capisce che il cavaliere del Sole è in casa e come da lì, si possono trovare gli altri cavalieri, posti ognuno nel proprio segno cardinale.

Materiale necessario:

- puzzle
- pesci di polistirolo
- bacinella d'acqua
- corda





- cartoncino con numero romano
- un miscuglio di cibi e bevande commestibili

Regole:

PROVE:

- Nord: ricostruire il sarcofago (puzzle)
- Sud: mimare la statua che viene fatta vedere
- Est: pescare i pesci (di polistirolo) nella bacinella
- Ovest: passare da albero a albero su una corda

Ogni cavaliere indossa un'armatura in cui si vede un numero romano: sono i passi che bisogna fare a partire da quello del Sole e nella direzione che ogni cavaliere rappresenta per trovare la tomba del cavaliere Nero.

- Sole: gioco di specchi = spiega come si devono usare i numeri trovati sui cavalieri con questo indovinello: 'fa' che siano tanti quanti i numeri i passi del tuo cammino che dal Sole vedrà il mattino'.

- Nero: indovinare gli ingredienti di un miscuglio.

Vince chi... supera le prove trovando così il Sacro Graal.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





I VIAGGI DI GULLIVER

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: grande gioco - a squadre

Ambientazione:

Il gioco è ispirato al romanzo 'I viaggi di Gulliver'.

SCOPO DEL GIOCO: Riuscire a tornare a casa dopo aver superato le prove lungo il tragitto di

viaggio. Ogni squadra ha con sé un diario di bordo in cui verranno segnati i punteggi di ogni prova.

Alla partenza ogni squadra riceve una cartina in cui è indicato anche l'ordine delle tappe.

Materiale necessario:

- nastro bianco e rosso
- corda
- palloncini colorati
- acqua e farina
- domande e risposte

Regole:

TAPPE: (prima di ogni tappa spiegare alle squadre in che posto sono abitati e perciò fanno quel tipo di prova)

1. - **LA PARTENZA:** ogni squadra deve vestire un suo componente da Gulliver. Il travestimento verrà valutato alla fine del gioco, perciò dovrà essere tenuto il più integro possibile.
2. - **LILLIPUT:** tutti devono passare sotto il nastro bianco-rosso che verrà legato tra due alberi ma in basso in modo che, per passare, bisognerà farsi 'piccoli'.
3. - **BROBDINGNAG, I GIGANTI:** tra due alberi vengono legati dei palloncini, riempiti con acqua, farina, ecc. I ragazzi devono salire uno sulle spalle dell'altro per cercare di romperli prima possibile.
4. - **LAPUTA, GLI UOMINI CHE 'MEDITANO':** a turno, ogni giocatore deve rispondere ad una domanda, se sbaglia verrà colpito con un guanto. Queste le domande:





- Quante isole esistono nel mondo?
- Quanti litri d'acqua ci sono nel mare?
- Quale percentuale di sale c'è nel mare?
- Qual è la velocità di un veliero, in nodi marini?
- Quanti millilitri di acqua piovono ogni anno sull'oceano indiano?
- Quanti granelli di sabbia ci sono in un metro quadrato di sabbia?
- Quanti pirati c'erano nell'isola della Tortuga nel 1782?
- Quante spiagge ci sono nel mondo?
- Quante specie di squali esistono?
- Quanti tipi di conchiglie ci sono nelle spiagge dei caraibi?
- Nel 1982, venti anni fa, quanti capelli aveva don Giuseppe?

5. - *GLUBBDUBDRIB, LE PAURE*: (2 respo in questa tappa) passare in un stanza, entrando da una porta e uscendo da un'altra, restando rigorosamente al buio. Scopriranno che dentro c'è qualcuno che li tocca.

6. - *HOUYHNHM, I CAVALLI SAPIENTI*: uno mima un'intera frase che il resto della squadra deve indovinare: 'Camminavo con grande circospezione per paura di essere sorpreso o colpito improvvisamente alle spalle o ai fianchi da qualche freccia'.

Vince chi... supera le prove totalizzando il maggior numero di punti

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





I SUPEREROI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

SCOPO DEL GIOCO: ogni squadra deve superare le prove dei Supereroi nel miglior modo possibile e nel minor tempo possibile. In ogni prova, le squadre riceveranno dei punteggi; la squadra che riceverà i punteggi più alti sarà facilitata nella superprova finale. Alla partenza ogni squadra riceverà un foglio in cui verranno segnati i punteggi di ogni tappa e una cartina con cui dovrà orientarsi per trovare i Supereroi.

Materiale necessario:

- cartina
- qualcosa che identifichi ogni Supereroe
- fogli per i punteggi
- birilli + boccia
- cucchiaio + pallina
- 7 buondi
- rebus
- flash
- colori a dito
- carta crespa per gli scalpi

Regole:

LE TAPPE:

1. **DRAGONBALL:** ogni squadra deve buttare giù dei birilli. Ogni giocatore a turno può tirare e alla fine si sommano tutti i punti: ogni birillo buttato giù vale un punto.
2. **SUPERMAN:** uno viene tenuto come Superman dagli altri della squadra e ha un cucchiaio in bocca per portare una pallina da una parte all'altra.
3. **MEDIOMAN:** uno deve riuscire a mangiare un buondi nel tempo di dieci passi.
4. **UOMO RAGNO:** le squadre devono fare una piramide umana.
5. **ARCHIMEDE PITAGORICO:** le squadre devono risolvere un rebus.





6. **FLASH:** ogni squadra deve fare una staffetta, il cui testimone è un flash. Ogni giocatore deve correre in modo diverso.

7. **DYLAN DOG:** uno viene truccato da zombie con i colori a dito dal resto della squadra.

LA SUPERPROVA FINALE: Gioco dello scalpo a cui ogni squadra partecipa con un numero di giocatori proporzionale ai punteggi ottenuti nelle prove: chi ha più punti può giocare con più giocatori.

Vince chi... supera le prove dei Supereroi nel miglior modo possibile.

Valori educativi: spirito di gruppo e abilità





ALLA RICERCA DEI DONI PERDUTI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Un avventuriero è bloccato davanti all'ingresso della stanza di un favoloso tesoro. La porta (della dispensa) si aprirà soltanto a chi sarà in grado di rispondere all'enigma che vi è scritto sopra.

L'avventuriero non sa che pesci pigliare e sta per abbandonare l'impresa. A questo punto l'avventuriero ricorda che esiste un antichissimo libro chiamato 'Il grande libro della saggezza' nel quale si trovano le risposte a tutte le domande del mondo, ma non sa dove si trovi e quindi decide di chiedere aiuto ai ragazzi che a questo punto dovranno cercare e trovare il libro e portarlo all'avventuriero.

Materiale necessario:

- 5 mappe del tesoro
- 5 libri della saggezza
- 5 x 7 pietre
- 5 cassette
- 5 fischietti
- 5 meridiane
- giornali
- forbici
- colla
- fogli bianchi
- 5 pulcini
- chiave
- cassetta aerobica
- stereo
- enigma sulla porta
- domande del vecchio
- enigma del filosofo
- pezzo in dialetto
- 5 contratti
- tesoro

Regole:

I PERSONAGGI

1. - **VECCHIO.** Si presenterà ai ragazzi come il custode de 'Il grande libro della saggezza'. Dirà che il libro può essere maneggiato solo da chi possiede i sette doni. Questi sono sette pietre magiche che nell'antichità sono state sparpagliate per il mondo. Il vecchio consegnerà il libro solo a chi possiede





tutti e sette i doni. Prima di partire per la ricerca delle sette pietre le squadre devono rispondere alle sue domande. § - PROVA: rispondere alle seguenti domande

- a. Fra gli elefanti marini, sono solamente i maschi ad essere dotati di proboscide?
- b. Quale fu il poeta latino, autore di 16 satire in cui denunciò con crudo realismo i vizi della società romana dell'epoca?
- c. Chi fu quella donna, cantata da Fabrizio De Andrè, che, dopo aver finalmente conosciuto l'amore, annega in un fiume e viene trasportata da un vento su una stella?
- d. Le scacchiere usate per giocare a dama sono uguali in tutto il mondo?
- e. 'Ahi, serva Italia, di dolore ostello' è un famoso verso tratto dalla Divina Commedia di Dante?
- f. Che cos'erano i dolmen, i caratteristici monumenti preistorici?

2. - POSTINO. È ossessionato dal fatto di non essere mai riuscito a consegnare della posta in una certa villa dove vive un ferocissimo cane che una volta lo ha azzoppato. § - PROVA: comporre una lettera minatoria con le lettere del giornale da mandare ai padroni del cane. Possiede due pietre (sapienza e intelletto) ed è disposto a consegnarli a chi gli porterà qualcosa che gli permetta di eludere la sorveglianza del cane (fischietto del ladro).

3. - LADRO. E' un ladro ormai pentito dei suoi misfatti e quindi per rimediare è sempre molto disponibile verso tutti. § - PROVA: trovare la stanza corrispondente alla chiave data dal ladro e riportare i pulcini che egli aveva rubato. Possiede un fischietto capace di stordire i cani e la 'meridiana finale'. Darà questi oggetti a chiunque glieli chieda.

4. - FILOSOFO. PROVA: risolvere un enigma. Sa che la fine del mondo è molto vicina, ma non è in grado di dire precisamente quando e per stabilirlo avrebbe bisogno di un particolare strumento antico: 'La meridiana finale'. Darà due pietre (scienza e pietà) a chiunque gli porterà questo oggetto.

5. - ATTRICE. § - PROVA: recitare un brano in dialetto (è diventata molto grassa e quindi nessuno più la scrittura e quindi è disoccupata). Darà due pietre (consiglio e forza) a chi risolverà i suoi problemi. Da giovane è anche stata una cantante e quindi possiede una cassetta con tutte le sue canzoni. Le





migliori le darà a chiunque gliela chieda.

6. - INSEGNANTE D' AEROBICA. § - PROVA: ballare qualche passo di danza è alla disperata ricerca di una nuova musica per i suoi esercizi. Darà una pietra (timor di Dio) e il contratto di assunzione a chi le porta la cassetta dell'attrice.

Vince chi... troverà tutti e sette i doni e li porterà dal vecchio: darà loro il libro della saggezza e lo dovranno portare all'avventuriero che lo userà per aprire il passaggio. Dietro la porta si trova una mappa che porterà al tesoro.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività





SHINING

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 14 a 20

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Le squadre si trovano nell'atrio di un grande albergo, chiuso per la stagione invernale. Non c'è nessuno oltre a loro e alla famiglia del custode. Arrivano madre e figlio. Terrorizzati, chiedono di essere salvati dal padre che è impazzito. E' rimasto vittima della maledizione che incombe sull'albergo e che alimenta la catena di omicidi per cui tutti i custodi diventano zombies. Le squadre devono girare per l'albergo (al buio!), trovare il modo di liberare il marito dalla maledizione. Il pazzo gira per l'albergo con un'accetta in mano, urlando, comparendo all'improvviso e catturando eventualmente, qualcuno delle squadre. Il marito viene liberato dalla maledizione, quando si riesce a mettergli al collo un amuleto e portarlo nella 'red rum' N.B.: per la riuscita del gioco conta molto l'atmosfera al buio, la musica di sottofondo, una grande casa isolata, i personaggi nelle prove, camuffati e nascosti.

Materiale necessario:

necessario per l'amuleto, la red rum, specchio, palla, necessario per mascherarsi, accetta finta.

Regole:

PROVE E PERSONAGGI:

1. - 1° zombie: (spago) cercare un componente della squadra che viene nascosto nella stanza buia.
2. - 2° zombie: (fischione) stare nella cella frigorifero per almeno 30 sec.
3. - mamma e bambino: capire, con uno specchio, che la parola 'murder' sta per 'red rum', la stanza in cui bisogna portare il marito.
4. - 4° zombie: (fischione) festa degli spiriti; cimentarsi in un ballo strano.
5. - gemelline: cercare la palla lanciata dalle gemelle in un corridoio buio.

Vince chi... per primo libera il marito dalla maledizione, mettendogli al collo un amuleto e portandolo nella 'red rum'.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività





LO SBARCO IN NORMANDIA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 15 a 60

Età: da 14 a 20

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Un gruppo di galeotti (alcuni dei quali condannati alla pena di morte) vengono arruolati per una missione molto importante: contattare il capo della resistenza francese (comandante Déjàmort) per preparare l'atterraggio dei parà nella sua zona di controllo.

Materiale necessario:

- per il fantoccio: una omino per le spalle vestiti e cuscini per riempirlo
- colore nero per pitturarsi la faccia
- corda
- volantini e avvisi originali dell'epoca
- domande di religione e di cultura generale
- pass

Regole:

Obiettivo: segnalare attraverso il fumogeno e un razzo il punto più adatto per l'atterraggio. Il capo dei partigiani ha già individuato il luogo ed ha già posizionato il materiale solo che fonti non ufficiali dicevano che è stato catturato dai nazisti grazie ad una spia interna alle milizie partigiane francesi. In realtà i ragazzi scopriranno che Déjàmort è stato impiccato. Déjàmort, fantoccio impiccato, deve avere addosso la sua carta d'identità strappata: ha con sé l'ultimo messaggio per trovare le munizioni. Partenza. Vista la difficoltà della missione, il gruppo di prigionieri non agirà insieme ma verrà diviso in squadre (preferibilmente tre persone), questo per avere più probabilità del buon esito della missione. Prima di partire devono fare un addestramento specifico. Devono trovare in un punto non troppo visibile il loro addestratore che gli darà tra l'altro le prime informazioni utili.

L'addestramento consiste nel mimetizzarsi per la notte e nella rottura di un uovo sulla testa con un po' di farina (= matricola). Se è possibile si può fare l'addestramento anche con un attraversamento da un albero all'altro grazie ad una fune dove si trova il primo messaggio in codice. Riceveranno una serie





di messaggi in codice che il Comando Generale degli USA ha avuto dalle intercettazioni radio dei partigiani senza però avere il codice. Inoltre verranno

apposti dei volantini e degli avvisi che possono essere utili per continuare la missione. I messaggi vengono piazzati in opportuni nascondigli. I personaggi che incontreranno:

- il cappellano militare. Dal rapporto riservato, si viene a conoscenza che in Italia parte del clero potrebbe essere stato arruolato dalle camicie nere per fare propaganda patriottica.... Il suo ruolo nel gioco è quello di far perdere tempo ai ragazzi con prove di vario genere (domande ?) e di dare ai ragazzi i pass per

fare uscire di prigione gli eventuali arrestati dal tedesco.

- Un paesano/a che fa mercato nero: può dare informazioni di vario genere, dove trovare i partigiani, cosa chiedere e a chi, e se ci sono tedeschi in giro. Ogni volta che si va dal paesano bisogna portargli qualcosa che lui possa rivendere (ortaggi, sigarette, cioccolata, alcool).

- Il tedesco d'istanza nella zona: controlla che la situazione sia calma... Praticamente può arrestare un componente del gruppo che può essere rilasciato solo se si riesce a corrompere la guardia stessa.

- Il partigiano/a: è l'unico/a che riesce a decifrare i messaggi in codice anche se con qualche difficoltà soprattutto se non gli si dà niente in cambio. La sua famiglia è povera.... C'è bisogno di vestiti, scarpe e viveri (che si possono andare a riacquistare al mercato nero).

- Il bombarolo: è un matto (che c'è 'rimasto' dalla guerra precedente) che lancia gavettoni.

- L'ebreo: è l'unico che può aiutare anche finanziariamente i nostri eroi, purtroppo, viste le ultime retate della Gestapo è anche molto difficile da trovare.

Vince chi... riesce a segnalare con un fumogeno e un razzo il punto più adatto per l'atterraggio.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività





L'ISOLA DEL TESORO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Le squadre entrano in un salone (che sarà stato precedentemente adibito a taverna), dove vengono accolti e serviti da alcuna cameriere. Entra Morgan, il pirata, inferocito perché è stata rubata la bandiera del suo vascello. Promette la mappa del tesoro dei bucanieri a chi riuscirà a ritrovare la sua bandiera. Comincia così, il gioco: le squadre devono girare tra i vari personaggi per cercare di trovare la bandiera di Morgan e poi il tesoro dei bucanieri.

Materiale necessario:

- vestiti per i vari personaggi
- bandiera di Morgan
- materiale per costruire le bandiere
- freccette
- dadi
- carte
- fogli
- penne
- molti doblioni
- tesoro dei bucanieri
- mappa del tesoro
- cassa di rum

Regole:

Le squadre possono partire solo dopo aver costruito, ognuno la propria bandiera. E' obbligatorio liberare chi viene fatto prigioniero. Possono catturare quelli delle altre squadre toccandoli, battendoli a braccio di ferro o a morra cinese. **PERSONAGGI:**

1. **MORGAN:** sta nel vascello. Dà la mappa a chi gli porta la sua bandiera.
2. **VECCHIO FILIBUSTIERE:** vaga nascondendosi. Ha la bandiera; gliela si può rubare facendolo ubriacare con una cassa di rum, che si può ottenere con 100 doblioni.
3. **SPAGNOLI:** girano e catturano i pirati; devono far perdere tempo.
4. **GOVERNATORE:** sta nella prigione. Libera i prigionieri, catturati dagli spagnoli. In cambio di 30 doblioni o della vittoria al gioco dell'impiccato. Chi perde al gioco, deve aspettare 2 minuti. Dà 20 doblioni a chi porta un pirata di un'altra squadra.





5. OSTERIA-TAVERNA: si guadagnano dobloni con:
- § - Gioco delle freccette: 3 possibilità, ogni centro è 20 dobloni.
 - § - Gioco delle carte: a carta indovinata, 10 dobloni.
 - § - Gioco dei dadi: 3 possibilità, 20 dobloni per ogni 6.
- Dopo ogni gioco bisogna uscire.
- Vince chi...** per primo trova il tesoro.
- Valori educativi:** di squadra, intelligenza e creatività





LA NOTTE DEGLI SPIRITI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 17

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Come ogni sera il vecchio capo Sioux, 'Aquila spennata', si riunisce con la sua tribù intorno al fuoco e al suono dei TAM TAM (cassetta) ed inizia a raccontare storie di spiriti. Gli indiani, legati alla terra e agli animali devono rispettarla ma a volte capita che ciò non venga rispettato... Le forze della natura (i quattro elementi: acqua, aria, fuoco, terra), allora, si ribellano e scatenano la loro potenza contro gli esseri umani.

(a questo punto si sente un urlo terribile) 'Aquila spennata' spiega che un terribile mostro è stato svegliato ed è venuto ad uccidere la popolazione dei Sioux. (a questo punto in mezzo ad effetti speciali - fumogeni come se piovevano - esce una figura terrificante).

Regole:

I ragazzi, divisi in squadre, devono trovare i pezzi della mappa che conduce al punto in cui è seppellita l'ascia di guerra (per uccidere il mostro) e la rete (lenzuolo) per catturarlo. La zona dovrà essere ben nascosta ed illuminata, magari, da qualche lumino (un po' fuori moda ma molto di effetto). Una volta divisi in squadre ogni componente dovrà indossare qualcosa da indiano. LE PROVE

- Il buio. Questa tappa va posta in un luogo chiuso. Entrandovi la squadra sentirà una musica dell'orrore. Procedendo al buio, troverà un cartello su cui viene spiegata la tappa: dipingersi il volto con segni di guerra con i colori a dito.

- L'acqua. Davanti ad una tenda Sioux, un indiano propone una prova: i ragazzi dovranno sciogliere alcuni cubetti di ghiaccio per riempire un bicchiere fino ad un certo livello. Devono scegliere la giusta quantità di cubetti da utilizzare.

- L'aria. Viene consegnata una mappa stellare. Risolvendo un'equazione i ragazzi trovano le coordinate che individuano una stella di cui dovranno indovinare il nome (polare).

- La Terra. Dentro una grossa bacinella piena di 'liquame' (terra, acqua,





foglie, bagarospì, ecc..) si trova un pezzo della mappa (dentro un sacchetto sigillato....)

- Il Fuoco. È necessario un sentiero, comunque un percorso obbligato che la squadra deve seguire.

All'inizio ci sarà un cartello che inviterà a lasciare le pile per prendere un lumino: ce ne sarà uno per squadra con il necessario per accenderlo. 'O voi che entrate lasciate ogni pila, prendete un lumino e procedete in fila.' Procedendo trovano una pistola ad acqua con un cartello: 'spara al cuore, ma attento alla testa'. A questo punto la squadra viene assalita dal lupo mannaro che, se riesce, spegne loro il lumino. Inizia la lotta: la squadra uccide il lupo se riesce a colpirlo al cuore di carta che il lupo porterà ben in vista sul petto, il lupo si difende colpendo alla testa. Chi è ferito, colpito alla testa, deve farsi risanare dal vecchio Sioux. Il mostro può avvelenare i ragazzi con il suo morso (colore a dito). Per potersi curare devono tornare da l capo Sioux e fare il gioco dell'impiccato.

Vince chi... chi uccide il mostro.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività





LA MUMMIA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 16

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco - intelligenza

Ambientazione:

Un archeologo, prima di morire, lascia una lettera in cui racconta delle sue avventure in Egitto e delle sue scoperte sulle mummie, dice che tutto si trova nella sua valigetta, al di là dello stargate. Le squadre passano attraverso la 'stargate' e si ritrovano in Egitto. Compare una mummia che vuole ucciderli. Le squadre devono trovare la maschera, risolvendo vari enigmi e metterla addosso alla mummia, prima che lo stargate si chiuda.

Materiale necessario:

- valigetta
- fango
- mappe
- maschera
- indizi
- mummia
- costellazione dell'orsa maggiore
- stargate
- domande sull'Egitto

Regole:

TAPPE E PROVE.

Tre prove permettono di trovare un numero (criptato!) che sarà poi utile per aprire la valigetta, in cui c'è la mappa per trovare la maschera. Una prova dà il posto in cui si trova la valigetta:

§ - mimo vivente di un animale, fatto da tutta la squadra insieme

§ - riprodurre la costellazione dell'orsa maggiore con le pile

§ - rispondere a domande di storia sull'Egitto

§ - mettere la mano nel fango e trovare l'indizio.

Arrivati nella valigetta, si troveranno 3 mappe. Una sola è giusta e lo si capisce dal simbolo che ha sopra. Ci sono anche dei disturbatori, che chiedono di dire dei proverbi.

Vince chi... per primo infila la maschera alla mummia.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività





IT È TORNATO!

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 14 a 20

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza

Ambientazione:

Cari amici, sono tornato e ho deciso di rincontrarvi tutti; venite a trovarmi nelle vostre paure più profonde, vi porterò con me in un viaggio senza ritorno...

Il gioco è tratto dal libro 'IT' di Stephen King. La presentazione è al buio con adeguato sottofondo musicale, un'unica luce illumina il messaggio di It.

Segue lo spezzone del film in cui It si presenta come pagliaccio.

Materiale necessario:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| - vestito da pagliaccio per It | - lumini rossi |
| - vestito da lupo mannaro | - bende |
| - vestito da morte | - palloncini per gavettoni |
| - musica horror | - pistola ad acqua |
| - videocassetta di It | - fiammiferi |
| - lana nera | - scotch |
| - bacinella | - fogli bianchi |
| - carta crespata rossa | - cuore rosso |
| - coriandoli | - cerbottane |
| - palline | - messaggi per le tappe |
| - Domopak | - cartelli delle paure |
| - colori a dito | - ragno |
| - falce | |

Regole:

I PERSONAGGI: Le squadre sono contraddistinte da un colore e portano il nome dei bambini che hanno sconfitto It la 1a volta e sono:

Bill	Richie
Ben	Beverly
Eddie	Stan

Gli altri personaggi che non costituiscono una tappa sono:

- Mike: il buono, è colui che aiuta i bambini ad uccidere It. Firma tutti gli indizi giusti e di aiuto al gioco, è a disposizione per le squadre che non





riescono a proseguire, risana tutti coloro che vengono feriti da It o dal lupo mannaro, sottoponendoli ad una piccola prova. È l'unica persona che i ragazzi incontrano durante il gioco, gli altri saranno tutti personaggi mascherati. È colui che spiega il gioco dopo la presentazione e che dà il 1° indizio: l'unità, solo restando uniti si possono vincere le paure perciò la squadra non deve separarsi mai. Solo se si tengono per mano nessuno verrà ucciso da It. Deve avere con sé il percorso che ogni squadra deve compiere e gli indizi di ogni tappa per poter aiutare le squadre in difficoltà.

- It: è il mostro che si presenta vestito da pagliaccio. Gira nel campo di gioco, assalendo le squadre. Può ferire se i componenti delle squadre non si tengono per mano e se non hanno completato tutte le tappe. È la sua morte che decreta la fine del gioco. Firma tutti i cartelli in cui ci sono le 'paure' che parlano ed eventuali indizi sbagliati.

LE TAPPE: sono 6, tante quante le squadre e rappresentano ognuna una paura che va superata per uccidere It. In ogni tappa la squadra riceve:

- il messaggio per trovare la tappa successiva

- un indizio per distruggere il mostro. (proiettili, cerbottana, segni di guerra, urlo di guerra, cuore, semplicità). Le tappe devono essere ben distanziate e indicate da messaggi non ambigui.

- Paura del ragno. Un grosso ragno viene fatto penzolare davanti alla squadra che passa sotto un albero. Sul ragno c'è un cartello che invita a costruire una ragnatela con la lana e che è firmato It. Alla fine della prova sarà loro consegnata la cerbottana costruita con il bristol. Hei, amico, ricordi quando andavamo a giocare sotto l'acqua che faceva quel salto nella roccia tra gli alberi? Torna amico a quel luogo! Mike. (esempio di messaggio per trovare la tappa). Paura del sangue.

- La squadra trova una bacinella con dell'acqua colorata di rosso (basta metterci a bagno della carta crespa rossa), un po' di coriandoli e, nascosti, i proiettili di argento per uccidere It (palline ricoperte di domopak, chiuse in sacchetti da frigo) che vanno pescati con la bocca. In questa tappa non si trovano persone ma solo un cartello che spiega cosa si deve fare. Hei, amico, ricordi le nostre passeggiate, quando si scommetteva su chi resisteva più lungo e si arrivava in cima? Torna amico a quel luogo! Mike.

- Paura del buio. Questa tappa va posta in un luogo chiuso. Entrandovi la squadra sentirà una musica dell'orrore. Procedendo al buio, troverà un cartello su cui viene spiegata la tappa: dipingersi il volto con segni di guerra con i colori a dito. I segni di guerra sono indispensabili per poter uccidere It. Hei, amico, ricordi quando davamo la caccia ai topi nella soffitta tra i vecchi mobili e





materassi? Torna amico a quel luogo! Mike.

- Paura della morte. La squadra trova un cartello (firmato It), segnalato da lumini rossi in cui la si invita a bendarsi e mettersi in cerchio tenendosi per mano, senza parlare, muoversi o rompere il cerchio, qualsiasi cosa succeda. Lì si lascia così per un po', poi uno vestito da morte con una falce in mano entra nel cerchio, li sbenda, comincia a girare la falce in cerchio e la squadra la dovrà evitare saltandola. La morte alla fine, farà inventare un urlo di guerra da urlare dopo aver ucciso It: sarà il segno che il gioco è finito. Hei, amico, ricordi le lotte sull'erba e sul fango, là nel prato? Torna amico a quel luogo! Mike.

- I palloncini. Questa tappa non è una paura, ma il segno con cui It pagliaccio si rivela. Un palloncino potrebbe segnare anche ogni tappa. Ogni squadra trova il proprio gruppo di palloncini e un cartello che invita a romperli per trovare l'indizio. I palloncini sono tutti pieni di acqua (che può essere colorata di rosso con la carta crespata). Solo uno per squadra conterrà anche l'indizio che sarà scritto con pennarello indelebile su carta ricoperta di schoc perché resista all'acqua. L'indizio è la semplicità: solo con la semplicità e la fiducia dei bambini si può vincere It. Per simboleggiare il loro 'essere come bambini' ognuno si costruirà una barchetta di carta che si deve sempre portare con sé. Chi è alla tappa consegnerà i fogli. Hei, amico, ricordi dove guardavamo le nostre barchette galleggiare e poi affondare? Torna amico a quel luogo! Mike. Paura del lupo mannaro È necessario un sentiero, comunque un percorso obbligato che la squadra deve seguire. All'inizio ci sarà un cartello che inviterà a lasciare le pile per prendere un lumino: ce ne sarà uno per squadra con il necessario per accenderlo. 'O voi che entrate lasciate ogni pila, prendete un lumino e procedete in fila.' Procedendo trovano una pistola ad acqua con un cartello: 'spara al cuore ma attento alla testa. A questo punto la squadra viene assalita dal lupo mannaro che, se riesce, spegne loro il lumino. Inizia la lotta: la squadra uccide il lupo se riesce a colpirlo al cuore di carta che il lupo porterà ben in vista sul petto, il lupo si difende colpendo alla testa. Chi è ferito, colpito alla testa, deve farsi risanare da Mike. Alla fine della lotta il lupo dirà alla squadra che il cuore è il luogo in cui si deve colpire It per poterlo uccidere. Hei, amico, ricordi la strada davanti alla casa, non quando andavamo per le passeggiate ma verso quel luogo losco, là dove inizia il bosco. Ricordi ci addentavamo con un solo lumino acceso. Torna amico a quel luogo. Mike.

Vince chi... cattura per primo IT.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





IL SEGNO DEL COMANDO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 14 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza

Ambientazione:

LA STORIA: Il professor Edward Foster, docente universitario inglese, esperto delle opere di Byron, scopre nuove parti dei diari del racconto del soggiorno romano del famoso poeta.

Sera. Ore 11. Piazza con portico. Tempio romano e piazza con delfini. Luogo meraviglioso. Messaggero di pietra. Musica celestiale. Tenebrose presenze. 'Voltai le spalle al Signore e camminai sui sentieri del peccato voltai le spalle al Signore e quando il tempo finì seppi che ero giunto dove non dovevo. Diritta è la strada del male. Ma quando lo compresi la strada era finita e anche l'anima mia, perché avevo voltato le spalle al Signore.' Dopo aver pubblicato un articolo su questo argomento, riceve da Roma una lettera di un pittore, Marco Tagliaferri, il quale sostiene di aver visto un quadro in cui è raffigurato precisamente un luogo di Roma, di cui Byron parla nel diario trovato da Foster e perciò lo invita a Roma per tenere una conferenza sull'argomento. Foster arriva a Roma, fissa una conferenza per il giorno del suo compleanno, ma prima va a cercare la casa del pittore. Lì, però, trova solo Lucia, una ragazza sfuggente e misteriosa, che dice di essere la modella di Tagliaferri. Lucia ha uno strano medaglione con un gufo raffigurato sopra, che lascia al professore. Foster non capisce se la ragazza sia fantasma, sogno o realtà, perché nei giorni seguenti compare e scompare nei momenti più imprevedibili e a suo piacimento. Il vicino di casa di Tagliaferri dice al professore che il pittore è morto esattamente cento anni prima, nel giorno in cui avrebbe compiuto trentacinque anni, il giorno del compleanno di Foster, il quale compirà proprio trentacinque anni fra pochi giorni; Lucia, la sua modella si è uccisa il giorno dopo la morte del pittore. Foster va al cimitero per cercare la tomba del pittore: Tagliaferri è identico a lui, tranne che per i baffi. Il professore scopre, grazie ad un numismatico, che il medaglione che gli ha lasciato Lucia, è stato fatto da Ilario Brandani, orafo, alchimista e negromante che invocava i defunti, nato e morto nello stesso giorno di Tagliaferri e di Foster, ma





duecento anni prima. L'orafo aveva la fama di produrre oggetti maledetti. Cercando in vecchi cataloghi, trova che il quadro di cui si parlava nella lettera è dello stesso Tagliaferri ed è proprietà del principe Anchisi. Foster va dal principe, il quale gli mostra un vecchio manoscritto in cui è scritto che un compositore (e negromante), Baldassarre Vitali, prima di morire fece occultare a Roma un lascito non destinato a mani profane e custodito da un messaggero di pietra: il segno del comando, un sigillo magico. Messaggero in greco si dice àngelos. Anchisi, poi, invita Foster a partecipare ad una seduta spiritica: si presenta lo spirito di Tagliaferri, che dice di essere una reincarnazione dell'orafo Brandani. Brandani fu ucciso da Baldassarre Vitali, come lui negromante, per carpirgli un segreto potere, il segno del comando. Prima di morire Brandani maledisse Vitali, che perciò fu costretto a nascondere il segno del comando (dal messaggero di pietra) e giurò di reincarnarsi ogni secolo in un uomo che avrebbe avuto la missione di recuperare il segno del comando, prima però di compiere i trentacinque anni. A questo punto per il professore è chiaro che lui è il predestinato a ritrovare il segno del comando e che da questo dipende la sua vita. Infine Foster scopre, nella chiesa di S. Onorio, che la poesia 'Voltai le spalle al Signore', che aveva attribuito a Byron, in realtà è il Salmo XVII, scritto con partitura per organo da Baldassarre Vitali: si dice che quelle parole e quella musica contenessero un segreto e misterioso messaggio. Facendo tutte queste scoperte, Edward Foster arriva alla notte prima della conferenza, cioè alla notte prima del suo compleanno, e della sua morte... si salva perché scopre che il messaggero di pietra che custodisce il segno del comando è un angelo che si trova risolvendo l'enigma contenuto nel salmo di Vitali.

Regole:

I PERSONAGGI:

- Edward Foster, professore di inglese
- Lucia il disturbatore
- Marco Tagliaferri, pittore
- Ilario Brandanti, orafo e negromante
- Principe Raimondo Anchisi, cultore di Byron e della negromanzia
- Baldassarre Vitali, compositore negromante
- Barbara, segretaria del professor Foster
- Professor Barengo, numismatico.

INTRODUZIONE: si trova una locandina su cui è scritto che il giorno 10 luglio (il giorno dopo in cui si svolge il gioco), il professor Edward Foster terrà una





conferenza su tema 'Byron a Roma'. Arriva Foster e dice: - è inglese, studioso di Byron. Ha trovato un nuovo diario di Byron (lo legge alle squadre). È in Italia per la lettera del pittore Tagliaferri, dice di aver trovato un quadro di un luogo descritto da Byron nel diario. Va da Tagliaferri: trova Lucia (si è uccisa, medaglione), scopre che Foster è morto 100 anni prima nel giorno del compleanno, aveva la sua stessa età, è nato il suo stesso giorno, cioè il 10 luglio. Nella tomba vede che è uguale a lui. Il medaglione è di un'orafa, Ilario Brandani: è morto lo stesso giorno 200 anni prima; il quadro è di Tagliaferri e di proprietà della famiglia Anchisi. Seduta spiritica da Anchisi: compare lo spirito di Tagliaferri il quale dice che sul professore grava una maledizione per cui morirà il giorno seguente, come lui e Brandanti. La maledizione si romperà ritrovando il segno del comando. Non sa cosa sia il segno del comando ma sa che deve ritrovarlo per aver salva la vita e chiede l'aiuto delle squadre per trovare il segno del comando.

TAPPE:

1. Marco Tagliaferri: dice che messaggero in greco dice àngelos.
2. Ilario Brandani: racconta la storia della maledizione che ha inflitto a Vitali.
3. Principe Anchisi: il segno del comando è stato nascosto da Vitali in un messaggero di pietra.
4. Baldassarre Vitali: è stato costretto a nascondere il segno del comando. La chiave del mistero è nella sua musica.
5. Barbara: la poesia che Foster crede essere di Byron, è un salmo musicato da Baldassarre Vitali.
6. Professor Barengo: racconta la storia dell'orafa e i poteri misteriosi dei suoi medaglioni.

Vince chi... trova per primo, tra le squadre, il 'segno del comando'.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





IL CONTE DRACULA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

PERSONAGGI: Dracula, 4 pipistrelli, il custode della tomba, eventuali pipistrelli che disturbano solo, ma non danno aiuti. **PRESENTAZIONE:** I ragazzi stanno in una stanza al buio, musica di sottofondo; compare uno che, con una pila, comincia a leggere la storia di Dracula. Il mito di Dracula si perde nei secoli, ma non tutto quello che si è detto su questa misteriosa figura, è frutto della fantasia umana.

Vi è infatti un riferimento storico ben preciso che riferisce come un succhiatore di sangue è veramente vissuto, in Romania, precisamente in Transilvania intorno al 1400, ed era il principe Vlad Tepes III Dracula, detto l'impalatore, figlio di Vlad Drakul, principe in Valacchia. Nato nel 1431, dominò dal 1456 al 1462, con estrema crudeltà e il suo passatempo preferito appunto era impalare la gente. Era talmente ossessionato da ciò, che faceva imbandire la tavola dove mangiava ed intratteneva i vari ambasciatori in mezzo a foreste di uomini impalati, dissertando con essi delle tecniche di impalatura che utilizzava.

Torturava i prigionieri nei modi più atroci e neppure la sua morte liberò i rumeni dall'angoscia. Infatti nel 1931 la sua tomba, situata nella cappella solitaria del monastero di Snagov (vicino Bucarest), venne riaperta, ma il cadavere decapitato di Vlad era sparito e al suo posto fu ritrovato lo scheletro di un cavallo. Dove sarà il cadavere di Dracula? A questo punto Dracula compare ad una finestra: chi legge dà ad ogni squadra un foglio con scritto lo scopo del gioco e cosa serve per catturare Dracula.

Materiale necessario:

- mantello nero
- denti finti
- vestiti per pipistrelli (sacchi immondizia neri)
- aglio
- 2 legnetti per squadra
- spago
- pennarello rosso
- colore a dito nero
- lumini rossi (almeno uno per squadra)
- musica da sottofondo
- indovinello e domande su Dracula





Regole:

SCOPO E SVOLGIMENTO DEL GIOCO: Rinchiudere Dracula nella sua tomba, dopo aver scoperto dove è posizionata e dopo aver catturato Dracula. Egli vaga nella notte spaventando le squadre e segnandole al collo (o dove riesce) con un pennarellorosso. La tomba è indicata da lumini rossi (che è meglio accendere un po' dopo l'inizio del gioco). Per catturare Dracula, le squadre devono procurarsi, dai pipistrelli che non hanno sede fissa, ma 'volano' per il campo di gioco, due legnetti e lo spago per fare la croce e uno spicchio di aglio. I ragazzi devono fermare i pipistrelli e riceveranno un aiuto per fermare Dracula se supereranno una prova:

- 1° legnetto: pensare un urlo per quando avranno riportato Dracula dentro la tomba.

- 2° legnetto: scambiarsi i vestiti e camuffarsi per non farsi riconoscere da Dracula.

- 3° spago: farsi disegnare un pipistrello sulla fronte.

- 4° aglio: rispondere a domande su Dracula:

dove è vissuto Dracula? Romania, Transilvania; in che anni è vissuto? 1400; qual era il suo soprannome? L'impalatore; dov'era la sua tomba? Nella cappella di un monastero; quando fu riaperta? Nel 1931; chi c'era nella tomba al suo posto? Il cadavere di un cavallo.

Con queste cose possono bloccare Dracula, ma prima devono cercare la tomba. Quando la trovano, il custode della tomba darà loro un indovinello (che indica il luogo dove è nascosto il lumino) per trovare il lumino rosso senza il quale non possono aprire la tomba. A questo punto possono bloccare Dracula, che, alla vista della croce e dell'aglio diventa inerme.

Vince chi... per primo riporta Dracula nella tomba. (Volendo le squadre possono anche unirsi per configgerlo.)

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività.





HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 18

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Siamo nel castello dove c'è la Pietra Filosofale. Le squadre devono superare le varie prove per riuscire a trovare la pietra. Per partire devono costruirsi la propria scopa. Alla partenza ogni squadra riceve una chiave che indicherà quale prova devono superare. Ogni tappa sarà superata quando riceveranno una chiave. Attenzione al disturbatore!

Materiale necessario:

- necessario per costruire la scopa
- chiavi di cartoncino per indicare dove si trovano le tappe
- corda
- pallone
- 'pietra filosofale'.

Regole:

LE PROVE: ci sarà un animatore per ogni prova.

- Cane a tre teste: cantare una canzone a scelta per farlo addormentare.
- Piante rampicanti: siamo in una stanza buia, metà squadra viene legata e rimane così finché gli altri non trovano la chiave nascosta nella stanza.
- Scacchi: gioco del master mind, indovinare la combinazione esatta.
- La prova finale: le squadre si scontrano a 'pallamano' con un palloncino.

Vince chi... arriva prima e ha ottenuto punteggi più alti nelle tappe, ha diritto a giocare con più giocatori della propria squadra la partita di pallamano: chi vince ottiene la pietra filosofale.

Valori educativi: di squadra, intelligenza e creatività





BANDIERA CON I NUMERI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 6 a 60

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

La tua bandiera è stata rubata da un re potente e tu ora devi cercare di riconquistarla entrando nel suo castello senza farti scoprire naturalmente.

Materiale necessario:

- due bandiere
- cartellini con i numeri

Regole:

Vi sono due basi (castelli) dove si trova la bandiera di ogni squadra (si consiglia un luogo di montagna, scosceso, dove ci sono alberi e nascondigli). Ogni giocatore sulla fronte ha un cartellino con un numero (propria identità) di 6 cifre. Ogni squadra dovrà cercare di entrare nella base avversaria ed impossessarsi della propria bandiera. I difensori della bandiera devono cercare di identificare gli attaccanti leggendo il loro numero. Se il numero letto dal difensore è corretto l'attaccante verrà eliminato. Il numero non può essere coperto con le mani o con i capelli, ma solo con artifici naturali, come ad esempio appoggiando la fronte contro un albero o per terra.

Vince chi... per primo riesce ad impossessarsi della propria bandiera.

Valori educativi: valorizzare la propria identità





CARTA GROSSA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 200

Età: da 6 a 60

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Sono stati smarriti dei preziosi oggetti che devono essere recuperati assolutamente.

Materiale necessario:

- un mazzo di carte da ramino
- ostacoli per creare un percorso

Regole:

Si dispongono nel campo di gioco delle carte da ramino (eliminando i Jolly e le figure). Le squadre dovranno compiere un percorso a staffetta. Partirà il primo componente dopo aver eseguito il percorso e giungerà all'estremo opposto del campo ove cercherà una carta di valore alto. Una volta presa la carta tornerà indietro seguendo sempre il percorso e quando sarà tornato alla linea di partenza partirà il secondo componente e così via fino all'ultimo. Alla fine del gioco il punteggio totale è dato dalla somma dei valori delle carte conquistate. A tale punteggio si sommano:

20 punti per la prima squadra che concluderà la staffetta

15 per la seconda

10 per la terza

5 per la quarta

Vince chi... sommando i punteggi avrà totalizzato il risultato massimo.

Valori educativi: imparare a conoscere le cose preziose





IL DADO DELLA FORTUNA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 200

Età: da 6 a 99

Durata media: 90 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Si cela una frase misteriosa e le squadre devono cercare di indovinarla acquistando le lettere della frase stessa.

Materiale necessario:

- un cartellone su cui scrivere la frase misteriosa
- un dado (possibilmente grande creato da voi)
- domande e prove

Regole:

Per acquistare le lettere ogni squadra a turno tira il dadone e ad ogni numero è associato un determinato evento:

1 /

2 PASSA MANO

3 DOMANDA

4 /

5 meno 20 punti

6 PROVA.

Nel caso della DOMANDA o della PROVA la lettera può essere acquistata solo se si risponde correttamente alla domanda o si supera la prova. Nel caso che esca l'1 o il 4 la squadra può acquistare direttamente la lettera. Se invece esce il 2 o il 5 la squadra non potrà acquistare la lettera. Le vocali costano 10 punti l'una e possono essere acquistate solo dopo il terzo giro. Il punteggio ottenuto con il dadone va moltiplicato per il numero di volte che la lettera richiesta è presente nella frase ottenendo così i punti parziali delle singole squadre. Quando una squadra decide di dare la soluzione, se essa è corretta la squadra guadagna 50 punti altrimenti ne perderà 20.

Vince chi... totalizza, tra le squadre, il maggior punteggio finale.

Valori educativi: scoprire un mistero





RISSABANDIERA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 30

Età: da 8 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- una bandiera molto robusta (l'ideale uno straccio da pavimento).

Regole:

Il gioco in apparenza è simile alla rubabandiera. Quindi rubare la bandiera, correre verso la propria linea, afferrare bandiera e avversario e portarli entrambi verso il proprio campo, lanciare la bandiera, come si intuisce, il gioco non li esclude, ma anzi li prevede esplicitamente. E' a discrezione dell'animatore stabilire dei limiti idonei per il gruppo che si gestisce, ma abbiamo notato che non bisogna essere troppo severi nell'imporre limiti a questo gioco: l'importante è che sia chiaro che colpi, graffi e morsi non sono tollerati... il resto vien giocando! L'animatore avrà cura di far affrontare bambini simili nell'età, indole e soprattutto peso. Il gioco si adatta incredibilmente anche alle bambine (purché ovviamente non siano messe in competizione con maschietti), se si riesce a far vincere loro una prima naturale ritrosia. I duelli più infocati, le facce più accese e gli scontri più entusiasmati sono, garantito, quelli tra tenere femminucce. Se si vuole aumentare il caos, l'animatore può chiamare anche più di un numero.

Vince chi... porta la bandiera nel proprio campo: con ogni mezzo lecito.

Valori educativi: uso controllato della propria aggressività, collaborazione e competizione





DOPPIO SLALOM

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 30

Età: da 6 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- un pallone
- una porta di calcio (opzionale)

Regole:

Si formano 2 squadre che si allineano ognuna di fronte ai due pali della porta, a circa 5-10 metri da questi. I giocatori vengono numerati e il pallone posto all'altezza del dischetto del rigore. L'arbitro chiamerà un numero, e i due ragazzi scatteranno in direzione del palo di fronte a loro. Obiettivo della prima fase del gioco è toccare il primo palo, correre verso il secondo palo, toccarlo e precipitarsi a toccare (con le mani, chi usa i piedi perde lo sprint) il pallone posto nel mezzo. Il primo arrivato fa guadagnare un punto alla squadra. Obiettivo della seconda fase del gioco è: il primo arrivato si guadagna il diritto a battere un calcio di rigore, che l'altro giocatore dovrà cercare di parare. Se il rigore è segnato, il la squadra del goleador guadagna un secondo punto, se invece il rigore è fuori o viene parato, sarà la squadra del portiere a guadagnare un punto (i pali sono neutrali). Questo gioco si è rivelato l'unico surrogato del calcio che mette d'accordo maschietti e femminucce... provare per credere.

P.S. un grazie a Christian che lo ha ideato.

Vince chi... per primo raggiunge il punteggio prefissato.

Valori educativi: Abilità, spirito di squadra, competizione





PALLA PRIGIONIERA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 80

Età: da 6 a 80

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: con la palla

Ambientazione:

Il campo di gioco viene suddiviso in due rettangoli: una squadra si posizionerà nel primo rettangolo e l'altra nel secondo.

Materiale necessario:

un campo abbastanza grande ed una palla.

Regole:

La squadra che inizierà dovrà tirare la palla alla squadra avversaria, cercando di colpire i giocatori al volo.

Un giocatore una volta preso diventerà prigioniero e dovrà spostarsi nella parte di campo dietro alla squadra avversaria. A questo punto la squadra che tira la palla può scegliere se imprigionare i giocatori dell'altra squadra o liberare i propri prigionieri. Per liberare i prigionieri bisogna che loro prendano al volo la palla lanciata dai loro compagni.

Vince chi... Il gioco è a tempo, alla fine si contano i prigionieri dell'una e dell'altra squadra, vince la squadra con il minor numero di prigionieri.

Valori educativi: aiuto reciproco





IL GRANDE VIAGGIO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 200

Età: da 6 a 60

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Il gioco è la simulazione di un Grande viaggio a tappe in Italia alla scoperta di 10 città italiane.

Materiale necessario:

- itinerari di 10 città italiane per ogni squadra
- domande relative ad ogni città
- carta colorata
- un puzzle per ogni squadra

Regole:

Ogni squadra ha un itinerario comprendente 10 località da visitare ed una mappa del luogo di gioco, ove sono disseminate le città. Nel viaggio le squadre hanno a disposizione tre mezzi di trasporto: auto, nave, aereo (6 auto, 3 navi, 1 aereo). Quando partono per una città dovranno dichiarare il mezzo di trasporto usato. Una volta che la squadra giunge alla città qui troverà un biglietto del proprio colore ed un pezzo di un puzzle, con il biglietto deve tornare dall'educatore. L'educatore gli chiederà la regione e la targa automobilistica della località in questione. Gli porrà anche una domanda relativa al paese conquistato.

Si attribuiranno poi, in caso di risposte esatte:

2 punti per la regione

2 punti per la targa

3 punti per la domanda.

Se una squadra ha raggiunto la località con:

l'auto il punteggio rimane lo stesso

la nave si sommano 2 punti

l'aereo il punteggio si raddoppia.

Quando la squadra ha risposto ai tre quesiti può tornare alla ricerca di una nuova città.





Lo Scrigno dei Giochi



La squadra che per prima raggiungerà la sua ultima (decima) meta guadagnerà 50 punti, 40 alla seconda, 30 alla terza, 20 alla quarta. Infine le squadre una volta completato l'itinerario dovranno ricomporre i dieci pezzi del puzzle e decifrare il messaggio criptato.

Si attribuiscono 50 punti a chi decifra correttamente il messaggio.

Vince chi... sommando i singoli punteggi, avrà il punteggio più alto.

Valori educativi: conoscere il nostro paese





MAGNUM PI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 200

Età: da 6 a 80

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Da un mazzo di carte da briscola se ne sottrae una che diventa la carta misteriosa. Le squadre diventano detective e devono cercare di scoprire la carta misteriosa.

Materiale necessario:

- un mazzo di carte da briscola;
- prove e domande a volontà.

Regole:

Le carte vengono consegnate piano piano attraverso prove e domande. Le squadre possono ad ogni giro richiedere una carta e la squadra che ne è in possesso deve dichiararla. Quando una squadra pensa di conoscere la carta misteriosa può fare l'accusa.

Se l'accusa è giusta la squadra prenderà 50 punti ed il gioco si concluderà, se invece l'accusa si rivela sbagliata la squadra perde 20 punti. Le prove e le domande che vengono svolte per assegnare le carte se superate danno un certo punteggio alla squadra.

Vince chi... ha totalizzato, tra le squadre, il maggior punteggio.

Valori educativi: imparare a ragionare





SUPER CACCIA CLUEDO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 200

Età: da 6 a 70

Durata media: 150 minuti

Tipo gioco: a squadre - grande gioco

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Il gioco si basa su di un avvenimento: un omicidio. Un assassino uccide una persona.

Le squadre devono cercare di smascherare l'assassino.

Materiale necessario:

- un cartellone per squadra su cui scrivere il messaggio della vittima.

- una qualsiasi arma del delitto (spranga, bastone, martello, cacciavite....).

Regole:

Durante le indagini devono trovare 4 educatori, i quali sottoporranno la squadra ad una prova o ad una domanda. Dopo aver superato la prova o risposto correttamente alla domanda la squadra riceve un pezzo di un puzzle ed un biglietto che ti conduce in luoghi dove si trovano quattro indizi. Ricomponendo i quattro pezzi del puzzle si ottiene il messaggio scritto dalla vittima prima di morire.

In questo messaggio si trova scritto il nome dell'assassino e l'arma del delitto. A questo punto la squadra si divide in due parti: i DETECTIVE ed i POLIZIOTTI.

I detective devono cercare di decifrare i messaggi indizi e trovarli.

I poliziotti devono ricomporre il puzzle e devono trovare l'assassino e l'arma del delitto. Si attribuiscono infine determinati punteggi per il ritrovamento dell'arma e l'arresto dell'assassino e per gli indizi trovati.

Vince chi... Vince la squadra che totalizza il maggior punteggio.

Valori educativi: ricerca di giustizia





7 PASSAGGI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

1 palla

Regole:

Ci si divide in due squadre.

Lo scopo del gioco è passarsi la palla tra i componenti della squadra, con alcune regole (se infrante si riparte il conteggio dei passaggi da zero!!):

- la palla non deve toccare terra;
- la palla non deve essere toccata da avversari;
- non si può passare la palla al compagno che ce l'ha appena passata;
- non si possono fare passi con la palla in mano;
- ogni contatto fisico tra avversari è fallo;
- per rubare la palla agli avversari bisogna intercettarla al volo

Ogni 7 passaggi viene assegnato un punto alla squadra, mentre la palla passa alla squadra avversaria.

Vince chi... totalizza più punti.

Valori educativi: prontezza di riflessi





L'ARCA DI NOÉ

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di memoria, famiglia felice

Ambientazione:

Noè sa che dovrà portare sull'arca tutti gli animali, ma come farà a ricordarsi il nome di tutti!?!?

Materiale necessario:

Una bottiglia di plastica.

Regole:

I giocatori si siedono in cerchio e ognuno si sceglie un nome di animale, che verrà comunicato poi agli altri partecipanti.

Tra i giocatori viene tirato a sorte Noè che sta in piedi in mezzo al cerchio con la bottiglia di plastica in mano. Si sceglie un animale che cominci il gioco.

Lo scopo del gioco per Noè è colpire con la bottiglia l'animale che inizia: questo per non farsi beccare deve dire il nome di un altro animale, che Noè dovrà andare a beccare. Quando Noè riesce a beccare uno degli animali chiamati si siede in cerchio al suo posto. Quello che è stato beccato va in centro al cerchio a fare Noè e ripartendo dal vecchio Noè il gioco ricomincia. Naturalmente vanno a fare Noè anche gli animali che chiamano compagni inesistenti.

Vince chi... Noè se colpisce con la bottiglia l'animale che inizia il gioco!

Valori educativi: prontezza di riflessi e conoscenza





PALLA PRIGIONIERA TUTTI CONTRO TUTTI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

Palla.

Regole:

Si gioca come a palla prigioniera classica, ma non ci sono le due squadre e le due metà campo, ognuno gioca per sè.

Per prendere un altro giocatore bisogna colpirlo con la palla (non valgono la faccia e i piedi). Non si è presi se la palla prima di colpirci rimbalza per terra.

Se invece la nostra palla viene presa al volo quelli presi siamo noi! Il giocatore beccato esce dal campo di gioco e può rientrare solo quando viene preso il giocatore da cui è stato beccato.

Vince chi... riesce a prendere tutti gli altri e rimane da solo in campo, ma vi assicuro che non è facile...





ZIP BOING

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15-30 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di attenzione, famiglia felice

Materiale necessario:

Nulla.

Regole:

I giocatori si siedono in cerchio. Viene estratto a sorte chi inizia.

I giocatori rappresentano vari componenti di un circuito elettrico che hanno la possibilità di far passare la corrente o rimandarla indietro.

Per far passare la corrente ci si deve voltare verso il giocatore successivo e dirgli: 'ZIP'.

Per farla tornare indietro bisogna rispondere al giocatore che ce la vuole passare 'BOING'. Viene man mano eliminato chi si volta dalla parte sbagliata o dice la parola sbagliata guardando dalla parte giusta, o parla quando non è il suo turno. Alla fine rimarranno due persone che si danno la mano destra e seguendo una canzoncina qualsiasi arrivano prima o poi a decidere chi ha la mano sotto e che sopra, chi ce l'ha sotto deve colpire la mano di chi ce l'ha sopra, che invece deve cercare di non farsela beccare.

Vince chi... chi vince la sfida finale.





PRINCIPI E PRINCIPESSA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco:

Categoria scout: di presenza di spirito, famiglia felice

Ambientazione:

Quando ci ho giocato io la prima volta mi avevano raccontato di una festa in un castello con tanti principi e tante principesse, ma nessuno voleva decidersi a formare le coppie per ballare.

Si può fare anche a meno dell'ambientazione...

Materiale necessario:

Nulla

Regole:

I giocatori si dispongono in cerchio seduti. I maschietti si numerano con numeri pari e le femminucce con numeri dispari.

Si estrae a sorte chi comincia il gioco: costui o costei deve chiamare un numero pari e uno dispari.

I numeri chiamati devono cercare di baciare sulla guancia il giocatore del sesso opposto: se al centro c'è una ragazza, il maschietto chiamato dovrà cercare di baciarla, mentre la femminuccia chiamata insieme a lui cercherà di baciarlo! E ovviamente viceversa se al centro c'è un maschio...

Lo scopo del gioco è fondamentalmente baciare quello o quella che stanno in centro al cerchio, o se è del nostro stesso sesso quell'altra/o chiamato/a insieme a noi.

Vince chi... non riesce a baciare la persona dovuta si siede al centro del cerchio e il gioco ricomincia.





IL NIDO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - musicale

Ambientazione:

IL NIDO

Ci si divide in gruppetti da 5:

3 fanno un piccolo cerchio

2 stanno al centro facendo Peter e Jack Uncino.

Alcuni bimbi saranno spaiati, all'inizio possono essere gli animatori.

Inizia la musica e i gruppetti cominciano a circolare, l'animatore grida Peter e tutti i 'Peter' devono uscire dal cerchio/nido per andare in un altro.

Nel frattempo gli spaiati avranno rubato il posto a qualcuno.

La stessa cosa succede quando verranno chiamati i Jack Uncino.

N.B.: non è un gioco ad eliminazione, ma non deve durare troppo!

Materiale necessario:

Musica di sottofondo.

Regole:

Vince chi... Nessuno

Valori educativi: abilità, gruppo





CERCHI D'ACQUA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Siamo in estate fa molto caldo e vogliamo rinfrescarci.

Materiale necessario:

Materiale Palloncini/bombe d'acqua

Regole:

CERCHI D'ACQUA sfida per 2 squadre.

Una squadra forma un cerchio, l'altra ci sta dentro in modo sparso.

Un componente del cerchio si stacca si allontana di 2 metri e lancia una bomba d'acqua.

L'altra squadra deve cercare di bagnarsi il meno possibile.

VINCE chi alla fine del torneo è meno bagnato.

Vince chi... la squadra meno bagnata.





LA SEDIA DEL BAGNINO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Siamo in estate, fa caldo, e abbiamo voglia di bagnarci un po'!

Materiale necessario:

Materiale per ogni squadra:

1 bicchiere

1 bacinella vuota

1 bacinella piena d'acqua

Regole:

LA SEDIA DEL BAGNINO (staffetta)

SCOPO riempire d'acqua la bacinella vuota.

VINCE chi riempie prima la bacinella.

Ogni squadra si mette in fila per tre.

2 faranno la sedia, il terzo farà da bagnino.

Davanti a loro ci sarà una bacinella vuota, e accanto a loro una piena.

Al via 'la sedia con il bagnino' partirà con il bicchiere pieno d'acqua verso la bacinella vuota, arrivati verseranno il contenuto e correranno (no a sedia) verso i loro compagni...

Vince chi... Vince la squadra che ha versato più acqua nella bacinella.

Valori educativi: pazienza, gioco di squadra





RUBAGOAL

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 50 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Le squadre (4) si devono disporre in fila come per giocare a rubabandiera, ma con una differenza: i numeri 1/2/3 ecc. devono essere almeno quattro, uno per squadra.

I quattro numeri 'uno' devono porsi al centro delle due file uno per parte, con gli altri numeri a seguito.

Le squadre giocano insieme due a due.

Ci devono essere anche due porte, fatte da due sassi, fazzoletti... o altro all'estremità delle due file, senza portieri.

Materiale necessario:

una palla

Regole:

Quando l'educatore chiama i numeri, i quattro numeri corrispondenti, cercano di prendere la palla che è al centro delle due file, e devono fare goal nella propria porta passando la palla tra loro, ovviamente i due di una squadra contro i due dell'altra.

La palla si può passare con tutte le parti del corpo, ma non può essere tenuta a lungo in mano da un solo giocatore.

L'educatore può chiamare anche più numeri alla volta.

Vince chi... Vince chi fa più goal.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità, strategia





SCOUTBALL

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 16

Età: da 11 a 40

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Su un prato d'erba.

Materiale necessario:

scalpi, pallone, qualcosa per delimitare le porte.

Regole:

Si gioca una partita da 5 a 8 giocatori per squadra, in due tempi da 15 minuti l'uno.

Ogni giocatore deve mettersi uno scalpo (pezzo di stoffa) con la punta infilata nei pantaloni.

Si fanno due porte e si delimita un campo che deve essere della stessa forma e simili dimensioni di un campo da calcetto.

Per fare una meta (punto) bisogna riuscire a mettere il pallone oltre la linea di porta: le gambe del giocatore (che non dovrà mollare la palla) devono restare fuori dalla porta (cioè devono rimanere all'interno del campo di gioco).

Per eliminare un giocatore bisogna togliergli lo scalpo mentre ha la palla in mano.

Solo il portiere può rimanere sulla linea di porta.

Vince chi... Segna più mete.

Valori educativi: collaborazione





LA STORIA INVENTATA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 3 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: scherzo - intelligenza

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

Ad una persona - all'oscuro di come funziona il gioco - viene chiesto di fare un'indagine su una storia inventata dal resto del gruppo su un'omicidio. La persona può fare solo domande a risposta chiusa (sì/no), ad esempio: l'omicida è in questa stanza?

Chi risponde deve rispondere a seconda della lettera con cui termina la domanda: se la domanda termina con la lettera A o con la lettera O la risposta sarà SÌ, con le altre lettere si risponderà NO.

Il gioco termina quando la persona avrà scoperto tutta la dinamica dell'omicidio oppure il trucco che sta dietro ad ogni risposta.

Vince chi... Non vince nessuno. Il gioco termina quando la persona avrà scoperto tutta la dinamica dell'omicidio oppure il trucco che sta dietro ad ogni risposta.

Valori educativi: Per creare gruppo e stimolare la fantasia





CALCIO SENZA PALLA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 999

Durata media: 20-30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Nessuna in particolare.

Materiale necessario:

un arbitro, un ampio spazio (meglio se un campo da calcio o da calcetto), paletti per delimitare le porte e delle strisce per delimitare le aree di rigore.

Regole:

Ci si divide in due squadre e ci si posiziona come per giocare una normalissima partita di calcio, solo che non c'è la palla.

Due 'capitani' fanno pari o dispari per il calcio d'inizio. La palla si passa chiamando un compagno di squadra per nome (se si chiama un avversario la palla viene passata a lui!).

Chi ha la 'palla' deve tenere un braccio alzato per farlo vedere. La palla si può togliere toccando il possessore.

Non si può passare la palla a un giocatore che sia DENTRO l'area di rigore ma si può fare viceversa (da dentro a fuori).

I difensori non possono entrare nell'area di rigore così come non possono entrarci gli attaccanti senza palla (a meno che non siano entrati con la palla, nel qual caso è loro concesso uscire dall'area).

Ogni squadra ha il proprio portiere, l'unico a cui è concesso stare nell'area, che ha il compito di toccare e quindi togliere la palla all'avversario che entrasse nell'area.

Si fa goal quando un giocatore con la palla oltrepassa la linea di porta avversaria.

Vince chi... Segna più goals nel tempo prestabilito.

Valori educativi: conoscenza, competizione





CALCEVOLO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 16

Età: da 10 a 99

Durata media: 50 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: con la palla

Ambientazione:

Un bel dì io e certi miei compagni di brigata ci recammo bel belli al campo da calcetto, per la tenzone della settimana. Ivi giunti ci avvediamo con sgomento che a centro campo è sistemata la rete da pallavolo, e consci del fatto che nessun valoroso contendente si sarebbe prodigato nel rimuovere l'ostacolo reticoloso, ci siam detti 'aho, dai jjocamo lo stesso!' e la disfida ebbe principio...

Materiale necessario:

Campo da calcetto, rete da pallavolo, un pazz... un animatore (molto meglio due) che arbitri la partita.

Per il pallone eviterei quelli normali da calcio perché renderebbero difficili i palleggi di chi si vuole improvvisare Lucchetta e favorirebbero troppo i calcianti. Provate con un pallone da pallavolo, magari ben gonfio... vedrete che effetti!

ATTENZIONE! è caldamente consigliato imbottire in qualche modo i pali della rete da pallavolo. Nel marasma della gara le collisioni sono più frequenti di quanto si pensi.

Regole:

Prendete un campo da calcetto, aggiungeteci una rete da pallavolo sulla linea mediana ed ecco pronto il campo da Calcevolo, ossia il calcetto con la rete da pallavolo. Se avete a disposizione una palestra siete a cavallo, dato che nove su dieci c'è sempre una rete da pallavolo in mezzo che nessuno vuole togliere.

Le regole son come quelle del calcetto (e le sue miriadi di varianti locali) con le seguenti modifiche:

1) All'inizio del gioco il portiere della squadra favorita dal sorteggio si





piazzerà nella propria area e calcerà il pallone dall'altra parte. Se non supera la rete o il primo rimbalzo avviene fuori campo, si becca un bel rigore contro. In caso contrario si prosegue a giocare a calcio con l'unica variante che... beh, c'è una rete in mezzo da superare! I giocatori hanno il permesso di uscire dal campo per aggirare l'ostacolo.

2) Ad un giocatore nella propria metà campo viene perdonato il fallo di mano se per effetto di quel contatto la palla viene mandata al di là della rete e il primo rimbalzo avviene dentro il campo. Altrimenti il fallo si punisce normalmente.

3) dopo un goal, i giocatori si rischierano dalla propria parte del campo e il portiere di chi ha segnato va al servizio come al punto uno.

Tutto qua. fatemi sapere come è andata. Suggestimenti e commenti son sempre benvenuti :)

Vince chi... si può giocare a tempo, o a punti. Vedete un po' voi...

Valori educativi: gioco di squadra





LA FRONTIERA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 8

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - parole

Ambientazione:

Seduti

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Si chiede ad ognuno che bisogna passare una frontiera immaginaria.

Si passa la frontiera con qualsiasi cosa che cominci con la prima lettera del proprio nome.

Vince chi... Chi passa la frontiera

Valori educativi: conoscenza





OROLOGI CALPESTATI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20-30 minuti

Tipo gioco: scherzo

Categoria scout: di presenza di spirito

Ambientazione:

Questo gioco non è proprio una gara, ma è una situazione strana e simpatica per accogliere una persona nuova nel gruppo.

Materiale necessario:

orologi cellulari oggetti preziosi

pasta secca

una benda

Regole:

Si sceglie la **PERSONA** che in rappresentanza di **TUTTI** dovrà superare la grande prova.

Se la prova verrà superata premi per tutti altrimenti nulla.

E' stato scelto **GINO**.

La prova consiste nel percorrere **BENDATI** un tragitto (10 metri o più) senza calpestare o senza distruggere gli orologi, cellulari, stilografiche o altre cose preziose che vengono disposte sul tragitto.

La situazione prevede che i ragazzi (che già sanno qual è il trucco) dispongano con finta malavoglia e finto timore i loro oggetti sul percorso.

Inoltre ognuno si rivolge a **GINO** implorandolo di non distruggere l'oggetto perché è un ricordo o per altro motivo.

TUTTI i ragazzi stanno quindi recitando.

L'unico che si sta preoccupando è **GINO**.

Quando il percorso è stato stabilito e quando tutti gli oggetti sono stati posati sul percorso **GINO** viene bendato. In questo momento si applica il **TRUCCO**:

tutti gli orologi vengono silenziosamente ritirati e al loro posto viene messa della **PASTA SECCA** tipo **RIGATONI**, quella che quando si rompe fa rumore.

GINO inizia timoroso a camminare, **TUTTI** gli lanciano finte indicazioni per non calpestare orologi, però immancabilmente **GINO CALPESTA** qualcosa che





lui pensa sia un orologio e allora un ragazzo gli urla qualcosa fingendo di provare grande dolore per l'orologio rotto.

I ragazzi accompagnano la PERSONA recitando (a soggetto) la parte di chi è dispiaciuto.

Alla fine GINO è distrutto e preoccupato perché pensa di aver combinato un grosso guaio; ma quando si toglie la benda un applauso accompagna il suo sollievo nel vedere che ha calpestato solo della PASTA.

Vince chi...

Valori educativi: accoglienza





BATTISEDIA

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 70 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara - scherzo

Categoria scout: di memoria

Ambientazione:

Come si chiama quel nuovo ragazzo?... ricordatelo in fretta o peggio per te!

Materiale necessario:

Tante sedie quante i partecipanti.

Regole:

Ci si siede tutti in cerchio, tranne un 'volontario' che lascia la sua sedia vuota e rimane in piedi al centro.

Il gioco inizia.

Chi ha la sedia vuota alla propria destra ci batte sopra con la mano e chiama il nome di un componente del cerchio.

La persona chiamata va a sedersi in quel posto liberando la propria sedia.

Chi ha la sedia vuota a destra ci batte sopra con la mano e chiama il nome di un componente del cerchio, ecc... La persona al centro deve occupare il posto vuoto prima che questo venga assegnato.

Se ce la fa, chi aveva la sedia vuota alla propria destra va in centro (e anche se quest'ultimo sbaglia nome).

Vince chi... Non è l'ultimo (a discrezione del capogruppo) a trovarsi in centro, a cui spetterà una penitenza.

Valori educativi: amicizia, spirito di gruppo, conoscenza





RUBA BANDIERA FIGURATA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 6 a 60

Età: da 5 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Vi aspettate il 'solito' ruba bandiera?

E invece eccovi un gioco più coinvolgente....

Materiale necessario:

Un fazzoletto o pazzo di stoffa qualunque.

Regole:

Come nel tradizionale ruba bandiera si formano due squadre che si posizionano l'una di fronte all'altra a circa 10 passi dal centro dove troviamo il bambino che tiene la bandiera (perché non farlo fare al nostro amico che in quel momento non ha voglia di giocare e correre o al nostro amico che non può camminare?).

I componenti di ogni squadra avranno un numero e per conquistare la bandiera bisogna essere chiamati ed eseguire le seguenti figure:

- soldato semplice (verrà chiamato un numero e il bambino singolarmente, in una squadra e nell'altra, cercherà di portare nella propria parte di campo la bandiera)
- cavallo e cavaliere (verranno chiamati due numeri, il bambino più piccolo salirà sulla schiena dell'altro e chi fa il cavaliere dovrà cercare di prendere la bandiera, il cavallo dovrà correre)
- sedia del Papa (tutti col braccio destro avanti e quello sinistro piegato prendendosi l'avambraccio destro con la mano, due numeri creeranno una sedia facendo combaciare la propria mano destra con il gomito sinistro dell'altro compagno, e il terzo numero chiamato salirà sopra le braccia dei compagni che avranno creato una sedia 'il Papa' dovrà rubare la bandierina)
- trenino (tutti i numeri chiamati formeranno un trenino solo il primo, che è il numero più basso, potrà prendere la bandierina e tornare nel proprio campo).





Meglio non utilizzare l'invasione di campo al centro, il gioco risulta più divertente.

Vince chi... Porta nel proprio campo la bandiera senza essere toccato dell'avversario o chi tocca l'avversario.

Si può decidere di arrivare a dieci o a venti in modo da poter giocare tutti anche più volte.

Nelle figure dove serve un 'cavallo' o la 'sedia del Papa' meglio chiamare i ragazzini più grandi.

Valori educativi: cooperazione





GIOVANI E VECCHI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

Un campo.

Voglia di giocare e divertirsi.

Regole:

Due squadre fanno due file che si posizionano una davanti all'altra in un campo delimitato abbastanza grande.

Parte un componente di una squadra che sarà la lepre posizionandosi al centro chiamerà un componente dell'altra squadra per nome.

Quello che è uscito prima diverrà più vecchio e quello chiamato e uscito dopo sarà il più giovane. Tutti possono uscire (meglio se uno alla volta) e cercare di prendere chi è uscito prima di lui che è perciò più vecchio.

I vecchi devono essere presi dai giovani, catturati e posizionati nel campo avversario.

Per ritornare giovane basta andare a toccare la propria linea di fondo campo e ripartire.

I componenti possono liberare i prigionieri della propria squadra posizionati in fila indiana nel campo avversario toccando la persona più vicina al centro campo.

La lepre (prima persona che esce) non può liberare i prigionieri.

Vince chi... Passa la linea del campo avversario o chi cattura tutti quelli dell'altra squadra.

Valori educativi: solidarietà, capacità di aiuto





URLA CHE TI PASSA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre

Ambientazione:

Un gioco semplice e divertente... utile a mettere a dura prova le corde vocali dei partecipanti.

Materiale necessario:

Tanta voce!

Regole:

Il campo viene diviso in due parti (stile campo di calcio, con una linea che delimita il centrocampo) e le due squadre (A e B) si posizionano nelle rispettive metacampo.

Al via dell'arbitro, un componente della squadra A dovrà entrare nella zona della squadra B, cercare di toccare più ragazzi possibili e ritornare così nel proprio campo.

I componenti della squadra B, cercheranno di non farsi prendere, ma non dovranno mai uscire dalla propria metacampo, né invadere il campo A.

Il difficile sta nel fatto che il 'temerario', durante tutta la sua incursione (iniziata all'ingresso della zona avversaria a metacampo), dovrà continuamente urlare una vocale (suggeriamo la A), senza mai prendere fiato. Solo se riuscirà a rientrare nel proprio campo, senza mai smettere di urlare, tutti i ragazzi toccati varranno ognuno un punto (3 presi = 3 punti).

Viceversa prenderà un punto (non per ogni ragazzo) la squadra avversaria.

A questo punto partirà un componente della squadra B e viceversa fino alla fine del tempo...

Vince chi... Alla fine del tempo, avrà totalizzato il maggior numero di punti.

Valori educativi: coesione e spirito di gruppo :-)





SÌ O NO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - intelligenza

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

2 sedie, 2 cartelli ('SI' e 'NO') un elenco di domande (almeno 50: non si direbbe, ma finiscono subito!!!)

Regole:

Si dispongono 2 sedie ai capi estremi di una stanza (meglio se molto grande) o del cortile dove si gioca; su una viene apposto il cartello 'SI' sull'altra il cartello 'NO'.

Le due squadre vengono poste al centro una di fronte all'altra.

L'animatore legge da un elenco una domanda (la cui risposta deve essere per forza 'SI' o 'NO', ad esempio: 'I nani di Biancaneve erano 7? ') terminata la domanda un giocatore per ogni squadra deve correre a sedersi nella sedia corrispondente alla risposta giusta.

Vince chi... Vince la squadra che risponde correttamente al maggior numero di domande.

Valori educativi: coesione e spirito di gruppo :-) collaborazione - prontezza di riflessi





CACCIA ALLA BALENA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 7 a 14

Età: da 13 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: in acqua

Ambientazione:

Una barca ha una bottiglia chiusa legata con una corda. Il gioco consiste nel colpire la bottiglia avversaria con un bastone.

Materiale necessario:

Barche a remi e... scouts nautici o interessati alla nautica.

Regole:

Due barche a remi si muovono con una bottiglia di vetro galleggiante trascinata con una cima (corda).

Vince chi arriva a colpire la bottiglia avversaria.

Vince chi... Colpisce la bottiglia avversaria.

Valori educativi: coesione e spirito di gruppo :-) raggiungere un obiettivo semplice





AFFERRA LA MONETA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

E' troppo bello vedere le facce dei concorrenti quando hanno terminato il gioco!!

Materiale necessario:

Piatti e bicchieri di plastica, cacao in polvere, magari anche qualche tovagliolo di carta per preservare gli indumenti dei concorrenti

Regole:

In piatti di carta gli organizzatori metteranno delle monete coperte da cacao in polvere.

I concorrenti con le mani legate dietro la schiena dovranno ricercare con la lingua queste monete e con il solo aiuto delle labbra afferrarle e versarle in un bicchiere di carta (precedentemente preparato vicino al piatto del concorrente)

Vince chi... Riesce a recuperare il maggior numero di monete nel tempo stabilito dagli organizzatori del gioco





SPUGNE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità, kim

Ambientazione:

Solitamente nel cortile dell'oratorio o cmq all'aperto. Quando ero piccola i miei educatori ce lo presentavano come se noi eravamo su una barca che aveva inglobato acqua durante un forte temporale. Noi così dovevamo cercare di svuotare l'acqua cercando di riempire una bottiglia che poi sarebbe servita per riempire una botte da cui si sarebbe potuta attingere l'acqua per lavare o per cucinare. Alcuni di noi dicevano di essere pirati buoni, altri di essere una famiglia in cerca di avventura!

Materiale necessario:

Spugne, bottiglie per il numero delle squadre. Secchi doppi per ogni squadra

Regole:

Bisogna mettersi in fila, il numero dei giocatori non ha importanza. Davanti ad ogni fila c'è un secchio pieno d'acqua (la barca!) con all'interno una grossa spugna (tipo quelle per lavare le auto, un po' molliccia!). Qualche metro più in là deve essere posizionata una bottiglia di plastica o di vetro e a qualche metro dalla bottiglia ci deve essere un altro secchio (la botte!). Le squadre possono essere 2 o più. Parte il primo ragazzo di entrambe le squadre, prende la spugna intrisa d'acqua, corre verso la bottiglia cercando di mantenere in pò d'acqua e cioè cercando di non strizzar troppo la spugna. Senza input o aiuti di altri deve metter più acqua possibile nella bottiglia e poi deve svuotare la stessa nella botte. Riportare la bottiglia al suo posto e la spugna nel secchio.

1. Quando si porta la bottiglia alla botte si deve lasciar giù la spugna;

2. La spugna deve esser riportata nel secchio e non nelle mani del compagno successivo.

Allo scadere dei 15 minuti non si può più ne finire di riempire la bottiglia ne la botte. Per ogni sosta (bottiglia e botte) ci deve essere un arbitro neutro.

Vince chi... Vince chi ha recuperato più acqua nei 15 minuti o, nel caso di parità, chi nell'ultimo giro ha percorso più strada!





PALLA SOFFIO

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 2 a 12

Età: da 6 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Preparazione polmonare per le gite in montagna

Materiale necessario:

Tavolo da ping-pong, pallina da ping-pong

Regole:

Si formano due squadre; i giocatori di una squadra si siedono lungo un lato del tavolo, quelli della squadra avversaria lungo il lato di fronte.

Si posiziona la pallina da ping-pong al centro del tavolo e ognuna delle due squadre deve SOFFIARE per far cadere la pallina dalla parte opposta del tavolo. Segna punto la squadra che fa cadere la pallina dal lato opposto.

Naturalmente è vietato cercare di mantenere la pallina in campo con mani, braccia, nasi, ecc. oppure alzarsi dalla sedia per avvicinarsi al campo avversario e soffiare meglio.

Un gioco davvero...mozzafiato!!

Vince chi... Raggiunge un punteggio prefissato.





B.A O NON B.A

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 1 a 18

Età: da 8 a 11

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara - intelligenza

Categoria scout: di memoria, kim, famiglia felice

Ambientazione:

Gioco di F.F per lupetti e coccinelle, sul come tenere a mente di fare una Buona Azione a favore di qualcuno ogni giorno.

Materiale necessario:

Un buon numero di cartoncini e un tavolino.

Regole:

Lupetti o coccinelle in cerchio, al centro un tavolino con tanti cartoncini mischiati sui quali c'è scritto: B.A oppure Non B.A. Tali cartoncini rovesciati dal lato non scritto sono affilati sul tavolo.

A turno il lupetto o la coccinella devono individuare se il cartoncino porterà su scritto B.A o Non B.A, (del tipo memory). Continuerà a scoprirlo finché non sbaglia. dopo toccherà al prossimo/a una volta ricoperti i cartoncini, senza variare la loro disposizione.

Vince chi... Ha più memoria e fortuna nel finire senza sbagliare l'esatto ordine in cui i cartoncini sono disposti.

Buona Caccia.





DONSTAMPAOLAPIRILICAPIMENCA PITONCAPITANCAPINCA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 99

Età: da 1 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: scherzo - parole - musicale

Categoria scout: di presenza di spirito, famiglia felice

Ambientazione:

Caratteristica danza da fuoco a scioglilingua.

Materiale necessario:

Tanta concentrazione e risate a volontà.

Regole:

Atmosfera fraterna e di concentrazione.

Nel cerchio chi inizia reciterà:

DONSTAMPAOLAPIRILINCAPIMENCAPITONCAPITANCAPINCA, ad un compagno, che se riuscirà lo seguirà nel cerchio verso un altro compagno, che ripeterà a sua volta lo scioglilingua a entrambi e così via, in modo da formare un bel serpentone. Chi sbaglia avrà comunque provato, nella allegra risata di tutti.

Vince chi... Ha più memoria e concentrazione.





CALCIO GAELICO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 10

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: con la palla

Ambientazione:

Antico gioco di squadra molto simile al calcio gaelico molto in voga nei paesi anglosassoni

Materiale necessario:

Un campo abbastanza vasto, una palla e dei paletti per delimitare le porte, tanta voglia di correre

Regole:

Due squadre si dispongono sul campo diviso in due da una linea che delimita le zone d'azione: in una metà campo si gioca con i piedi a calcio, nell'altra con il pugno basso della mano.

L'area di rigore non può essere oltrepassata per tirare in alcun modo.

Vince chi... Segna più reti alla squadra avversaria, nel tempo stabilito





LO SCIMMIONE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 3 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara - intelligenza

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Ho fame - dice uno scimmione - mangerò delle banane

Materiale necessario:

Niente

Regole:

In un lato del campo ci sono le banane e a metà del campo si trovano uno o più scimmioni.

All'urlo degli scimmioni: - Chi ha paura degli scimmioni? -, le banane iniziano a partire cercando di sorpassare il territorio degli scimmioni.

Se passano bene, se invece vengono toccate si bloccano nel punto in cui sono stati toccati e gli scimmioni hanno tempo 10 secondi per provare ad alzare la banana.

Se ce la fanno la banana diventa scimmione, se non ce la fanno la banana è libera quindi ritorna tra le sue compagne, pronta per una nuova manche.

Vince chi... L'ultima banana rimasta





CANE E LUPO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara

Ambientazione:

E' un gioco di inseguimenti e si può immaginare che si inseguano due animali, noi lo immaginiamo con cane e lupo ma non so perché...

Materiale necessario:

Un cortile...

Regole:

Chi sta sotto corre attorno ad un cerchio formato dai giocatori, corre e al momento buono tocca un giocatore che deve cominciare a correre attorno al cerchio nel verso opposto a chi l'ha toccato.

Vince chi... ... chi arriva prima nel posto che è rimasto vuoto, chiaramente è avvantaggiato chi tocca perché sa quando partire.





ROCCO E I SUOI FRATELLI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 70

Età: da 7 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara - grande gioco - intelligenza

Categoria scout: notturno

Ambientazione:

Gioco Notturno, all'aperto in un luogo senza pericoli.

Materiale necessario:

1 Torcia

Regole:

Un animatore (Rocco) si nasconde con una torcia e gli altri animatori (i suoi fratelli) lo devono proteggere.

I ragazzi una volta fatti uscire devono cercare di toccare Rocco (che farà ogni tanto dei segnali luminosi con la sua torcia) senza farsi toccare dai suoi fratelli.

Se un ragazzo viene toccato questo deve tornare alla base di partenza e dopo 2-3 minuti può tornare a giocare.

Vince chi... Tocca per primo Rocco senza farsi toccare dai suoi fratelli





LUCCIOLONE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 70

Età: da 7 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara - grande gioco - intelligenza

Categoria scout: notturno

Ambientazione:

Gioco Notturmo, all'aperto in un luogo senza pericoli.

Materiale necessario:

Torce

Regole:

Alcuni animatori si nascondono con le torce, così quando i ragazzi vengono fatti uscire (senza nessuna torcia) devono riuscire a toccare un animatore senza essere riconosciuti tramite la luce della torcia.

Se l'animatore riconosce un ragazzo e urla il suo nome, questo deve tornare alla base di partenza e dopo 2-3 min. può tornare a giocare.

I ragazzi non si possono coprire il volto con vestiti, ecc.

Vince chi... Tocca per primo un animatore senza farsi riconoscere.





CONTRABBANDIERI E GUARDIE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Su un grande campo si affrontano la squadra dei contrabbandieri e quella delle guardie.

Materiale necessario:

Strisce di tela (scalpi), tagliandini differenti

Regole:

I contrabbandieri ricevono alla propria base dei tagliandini raffiguranti beni: oro, tabacco, diamanti, patate...ognuno con un valore differente.

Il loro scopo è quello di raggiungere l'approdo sicuro dall'altra parte del campo con il tagliandino salvo e consegnarlo al proprio compagno, il tutto senza essere intercettati dalle guardie che per fermare l'avversario devono rubargli lo scalpo (striscia di tela) che ogni contrabbandiere dovrà avere.

Si gioca in due tempi, alla fine del primo si invertono i ruoli.

Vince chi... La squadra che dalla somma fra la merce contrabbandata e quella recuperata nei due differenti tempi, avrà il valore maggiore





I DADI PAROLIERI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 8 a 18

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza - parole - carta e penna

Categoria scout: notturno

Ambientazione:

A partire dalle lettere ottenute dal lancio dei dadi i giocatori tentano di creare nuove parole.

Materiale necessario:

4 dadi con lettere, un cartellone.

Regole:

Si divide il gruppo in squadre in 4 o 5 componenti ciascuna.

L'animatore decide il genere a cui appartengono le parole da creare (ad es. fiori, mestieri, frutti).

Ciascuna squadra tira a turno i dadi, non più di 3 o 4 tiri in tutto, e si segnano le lettere ottenute sul cartellone.

A partire da esse i giocatori possono creare nuove parole variando di volta in volta il genere di appartenenza.

Varienate. Si può costruire un dado che abbia nelle facce solo vocali da utilizzarsi a richiesta delle squadre se nei lanci precedenti fossero uscite solo consonanti.

SUGGERIMENTI: Sulle facce dei dadi è necessario scrivere un numero cospicuo di vocali per evitare di avere sequenze di lettere impronunciabili.

Vince chi... La squadra che forma più parole.





ABILITÀ CINESE

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 8 a 17

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di attenzione

Ambientazione:

Si tenta di trasferire dal tavolo ad un piatto trenta chicchi di riso nel minor tempo possibile.

Materiale necessario:

Per ogni giocatore un piatto (o recipiente simile), due bacchette di legno (o bastoncini da gelato), del riso.

Regole:

Ogni giocatore sistema sul tavolo davanti a sè un piatto, due bacchette e trenta chicchi di riso.

Al segnale di via il giocatore inizia a trasferire i chicchi di riso del tavolo al piatto, utilizzando solamente le bacchette.

Vince chi... Il giocatore che termina per primo di trasferire tutti i chicchi.





2-3-4-5

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 6 a 18

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Mentre i concorrenti si muovono liberamente per il campo da gioco (meglio se all'aperto o in palestra) l'animatore urla un numero: i giocatori devono immediatamente raggrupparsi in un numero di componenti pari a quello chiamato.

Gioco eccellente per i momenti di break per grandi gruppi.

Basta un solo animatore!

E' di preparazione immediata.

Materiale necessario:

Niente.

Regole:

I giocatori iniziano a camminare liberamente per il campo da gioco.

All'improvviso l'animatore chiama un numero (per es. il 3): i giocatori devono raggrupparsi (in questo caso a tre a tre) tenendosi per mano.

I giocatori che restano fuori dal gruppo (o quelli che si ragguppano per ultimi) vengono eliminati.

Vince chi... Gli ultimi due giocatori che rimangono in gioco.





CORRIDOIO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 7 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Ci si dispone in 2 righe di ugual numero di persone, l'una di fronte all'altra, formando un 'corridoio'.

La 'vittima' dovrà attraversarlo e verrà colpita sul collo dai componenti delle righe, con dei leggeri schiaffetti. Per far passare in mezzo qualcun'altra essa dovrà capire chi le ha dato lo schiaffo girandosi velocemente; se riuscirà a capirlo si scambierà il posto con chi l'ha colpita.

Un altro modo per far andare in mezzo qualcuno è quello di riuscire a vedere i denti ad un componente delle righe, quindi bisognerà resistere alle risate!

Materiale necessario:

Niente

Regole:

Prima di entrare nel corridoio bisogna SEMPRE dire la frase: 'Il vento soffia e le foglie cadono'.

Una volta entrati si può procedere SOLO in avanti.

E' concesso anche camminare all'indietro, ma non si può correre.

Ogni infrazione alle regole dovrà essere punita con una penitenza decisa dagli altri componenti del gioco.

Vince chi... Prende meno botte!





I MATTONI DI S. DAMIANO (I COMPAGNI DI FRANCESCO)

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 30

Età: da 8 a 11

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di osservazione, kim

Ambientazione:

Francesco al momento della conversione, riceve dal Crocifisso il messaggio: 'Va' e ripara la mia casa'.

Allora, gira per Assisi, dai suoi amici, a raccogliere mattoni per riparare la Chiesa di S. Damiano.

Materiale necessario:

Cartone per costruire la Chiesa, carta ritagliata per i mattoni (può essere anche ritagliata in maniera irregolare, piuttosto che mattoni tutti uguali), colla vicino la 'Chiesa', per incollare

Regole:

Si costruisce in scala, con cartone (o altro materiale) la Chiesa di S. Damiano.

Su ciascuna delle pareti si scrivono i diversi nomi delle persone che hanno conosciuto S. Francesco (Masseo, Leone, Monna Pica, Chiara ecc.).

Ciascuna delle squadre (uno alla volta, tipo staffetta) pesca in un diverso contenitore i mattoni relativi alla sua parete e corre verso la Chiesa ad attaccare i mattoni al posto giusto.

Il gioco è tornato utile soprattutto per sensibilizzare i lupetti alla conoscenza di S. Francesco, in preparazione ad una uscita in Assisi.

Vince chi... Finisce per primo di incollare i mattoni sulla propria parete e nel punto giusto (su ciascun mattone è scritto il nome da trovare sulla parete).





GORILLA

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

In ogni gruppo c'è un leader... che si fa sentire!

Materiale necessario:

niente

Regole:

I partecipanti al gioco sono radunati tutti in uno spazio circoscritto, preferibilmente chiuso.

L'animatore sceglie un ragazzo, magari quello che 'rompe' sempre... e lo conduce fuori dalla porta.

Intanto viene spiegato dettagliatamente a tutti gli altri il gioco-scherzo: il gruppo rappresenta un branco di gorilla, all'interno del quale si distingue il capo-gorilla, riconoscibile dal suo verso, gridato più forte di tutti.

Il ragazzo che è fuori, una volta entrato deve cercare di scoprire chi rappresenta il capo-gorilla.

Ma in realtà, essendo uno scherzo, nessuno sarà scelto come capo branco: il malcapitato, dopo aver sentito l'urlo dei gorilla in coro, tirerà ad indovinare a caso per tre volte; solo al terzo tentativo, gli si dirà comunque: 'indovinato!'.

A questo punto verrà scelto un altro ragazzo che dovrà uscire per indovinare. Ma questa volta verrà davvero assegnato il ruolo di capo-gorilla a qualcuno... che guardacaso sarà proprio il 'rompi' di prima...

Tutti (tranne il capo-gorilla)devono essere d'accordo che, al rientro del ragazzo che era fuori, si dovrà gridare il verso del gorilla per sole due volte, in modo che al terzo tentativo dell''indovino' il solo ad urlare (più forte del normale, essendo capo-branco...) sarà lo sfortunato... rompiscatole!!!

Vince chi... Si sarà preso una piccola rivincita sugli scherzi del solito burlone...





IL PISTOLERO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara - velocità

Categoria scout: di presenza di spirito

Ambientazione:

Quando sei in duello con uno spietato cow-boy, non ti deve far paura niente, non devi perdere tempo, devi seguire l'istinto e soprattutto... guardati le spalle!

Materiale necessario:

Niente.

Regole:

I giocatori sono disposti in cerchio in piedi.

Al centro del cerchio sta il pistolero. Questo gira con fare tenebroso e apparentemente calmo davanti ai suoi spettatori impugnando la sua pistola(mimata).

Di colpo spara verso un giocatore gridando: 'PAM'. Il giocatore preso di mira si deve abbassare per evitare di essere colpito.

Se non ci riesce si siede restando al suo posto.

Se ci riesce i due giocatori a lui adiacenti (uno a destra e uno a sinistra) devono spararsi a vicenda dicendo anche loro 'PAM'.

Il primo che spara resta vivo, insieme al giocatore che è riuscito a schivare la pallottola del pistolero, mentre il più lento di riflessi si siede restando al suo posto.

Alla fine resteranno in duello il pistolero e l'ultimo superstite del gruppo.

Questi, schiena contro schiena dovranno contare tre passi in direzione opposta.

Al terzo passo si dovranno girare di scatto e sparare!

Vince chi... Sopravvive!





MUMMIE BAGNATE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 15 a 90

Età: da 8 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Un gruppo di esploratori inesperti trova una piramide sconosciuta e decide di avventurarsi nella misteriosa ed affascinante costruzione... ma qualcosa di macabro e sinistro li sta aspettando al termine del loro viaggio verso l'imprevisto... ed una frase sibillina decifrata da un geroglifico: 'Se la mummia vuoi risvegliare, per così la vittoria trovare... una doccia fredda le dovrai far fare!'

Materiale necessario:

Carta igienica (un rotolo per ogni mummia... se si tratta di bambini); bicchieri di carta (uno per ogni fila).

Regole:

Il gioco si svolge a staffetta.

Due o più giocatori vengono mummificati vivi (usando la carta igienica...) e restano in piedi davanti altri giocatori che si dispongono su due o più file in base a quante mummie ci sono.

Il primo della fila tiene in mano un bicchiere di carta.

Al via del capo-gioco parte in direzione dell'acqua (secchio, fontana, lago, mare,...) e poi corre verso la sua mummia. Dopo aver centrato la 'salma' ritorna correndo verso la sua squadra, passa il bicchiere al secondo e si mette in fondo alla fila.

Il secondo procede nello stesso modo del primo e così via finché... la mummia non si scioglie davanti agli occhi esterefatti dei visitatori incauti!

Vince chi... La squadra che riesce a far sciogliere completamente la mummia (neanche un lembo di carta deve rimanere addosso) nel minor tempo.





CIABATTE SPAIATE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Quando si va in spiaggia con tanti altri bambini... è meglio tenere sempre d'occhio le proprie ciabatte!!!

Materiale necessario:

Ciabatte dei partecipanti.

Regole:

Tutti i bambini mettono le loro ciabatte (2) in un mucchio.

Poi si dispongono a cerchio tutti intorno al mucchio di ciabatte.

Il capogioco toglie una ciabatta qualsiasi dal centro.

Al via del capogioco, tutti corrono verso il centro e cercano di impadronirsi di un paio di ciabatte (non occorre che siano le proprie!), le indossa e ritorna al suo posto in cerchio.

Vince chi... Perde chi resta con la ciabatta spaiata!





LA PRINCIPESSA E IL DRAGO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

La principessa è stata rapita dal drago e aspetta i suoi cavalieri...

Materiale necessario:

Una sedia, dei lacci, una benda

Regole:

Si lega la principessa ad una sedia con più o meno lacci a seconda del livello di difficoltà.

I cavalieri dovranno sciogliere i nodi e liberare la principessa senza che il drago li uccida con il suo tocco mortale.

Per fortuna il principe è già riuscito a bendare il drago che ora non vede nulla.

Vince chi... Riesce a non farsi sentire dal drago e libera la principessa





I CINQUE CONTINENTI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 100

Età: da 8 a 99

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Nell'epoca delle grandi scoperte geografiche, gli irriducibili esploratori non si scoraggiavano nemmeno davanti ai temibili selvaggi...

Materiale necessario:

Fogli grandi per i continenti e penne o pennarelli legati ad un filo; cartellini colorati per ogni squadra di esploratori con filo per appendere al collo; penna per il capo-gioco (che deve firmare per dimostrare l'effettuata penitenza...); travestimenti vari...

Regole:

I giocatori si dividono in squadre di esploratori (o missionari) e selvaggi.

Il campo da gioco è costituito da 5 luoghi ben distanziati e possibilmente nascosti in mezzo alla boscaglia.

Questi cinque luoghi rappresentano i 5 continenti da esplorare e saranno contraddistinti da un albero, un grosso sasso, o un altro oggetto simbolico, al quale verrà appeso un grande foglio bianco con l'indicazione:

'ASIA', 'AMERICA', 'OCEANIA', 'AFRICA',
'EUROPA'.

Al via del capo-gioco, gli esploratori (i quali possiedono un cartellino colorato (un colore per squadra) ciascuno, che rappresenta la loro 'vita') partono da Roma alla conquista dei continenti.

Infatti il loro compito è quello di far guadagnare punti alla propria squadra, conquistando il maggior numero di continenti possibile.

La conquista è documentata grazie alla firma che gli esploratori apporranno sul foglio.

Attorno a ciascun continente, però, per un raggio di circa 15 metri si aggirano i selvaggi (lasciando libero il centro per 2 m di raggio, al quale loro non possono avvicinarsi).

I selvaggi saranno travestiti o camuffati in modo caratteristico e magari





emetteranno anche un verso che li contraddistingue dagli altri selvaggi... Questi hanno il compito di difendere il loro territorio dai conquistatori, e cercano di 'ucciderli' toccandoli.

Quando un esploratore è preso, il selvaggio fa una crocetta o un segno sul cartellino dell'esploratore, il quale per poter continuare a giocare deve fare ritorno a Roma, dove il capo-gioco gli riconsegnerà una nuova vita dopo avere superato una prova...

Lungo il tragitto è possibile che gli esploratori incontrino strani personaggi come i famosi 'GRANDI SAGGI' oppure gli imperterriti 'STUPIDONI' (gli educatori) che cercheranno di sviare la ricerca o di trattenerne i malcapitati con indovinelli, penitenze, o altro...

Il gioco si conclude ad un'ora stabilita in partenza.

Vince chi... La squadra che, alla fine del gioco, ritirati tutti i cartellini 'vita' e i documenti dei continenti e fatto il conteggio, avrà fatto più vittime (per i selvaggi) e avrà conquistato più continenti (per gli esploratori).





NAUFRAGHI 2

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 30

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Un altro gruppo di naufraghi sta vagando nel mare sorretto da alcune zattere, cercando di scacciare un branco di squali affamati.

Materiale necessario:

fogli di giornale.

Regole:

Si suddividono i giocatori in squali e naufraghi.

Ogni naufrago è in piedi su una zattera (un foglio di giornale).

Gli squali cercano di far cadere in acqua i naufraghi per mangiarseli, strappando il foglio di giornale.

I naufraghi cercano di scacciare gli squali eliminandoli se li toccano.

Ma non appena la zattera sarà diventata troppo piccola per sostenere un naufrago e questo metterà un piede in acqua, sarà eliminato.

Vince chi... Rimane per ultimo nel mare (squali) e chi rimane per ultimo sulle zattere.





TI CONOSCO?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 20

Età: da 6 a 99

Durata media: 90 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza - parole - carta e penna

Ambientazione:

Il gioco serve per vedere se ci si conosce realmente all'interno di un gruppo

Materiale necessario:

carta, penna

Regole:

Si dividono i ragazzi in due squadre, nello stesso numero di persone.

Ad ognuno viene dato un foglio sul quale devono rispondere a domande che voi in precedenza avrete prestampato, es:

- 1) il tuo film preferito
- 2) il cibo che non sopporti
- 3) se dovessi scegliere un'altra città dove vivresti
- 4) la tua canzone preferita
- 5) un personaggio che ammiri.

ecc. ecc.

In tutto una decina di domande (non più, se no non ne uscite) alle quali ognuno deve rispondere personalmente.

Quando tutti avranno risposto consegneranno i fogli firmandoli (i capigioco dovranno dividerli per squadra).

Disponete i ragazzi seduti uno di fronte all'altro e leggete al componente della 'squadra A' il profilo di un componente della 'squadra B' senza ovviamente dire chi l'ha scritto.

Il ragazzo della squadra A dirà a chi si riferiscono quelle risposte e il capogioco apporrà il nome sotto la firma.

Stessa cosa per il ragazzo della squadra B che deve indovinare chi è quello della A, ecc finché non si leggono tutti i fogli dei ragazzi.

Vince chi... Indovina più profili giusti e dimostra di conoscere meglio l'altra squadra





FROST

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 3 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

siamo al Polo gli orsi polari vi lanciano 'palle di neve' per congelarvi e mangiarvi.

Materiale necessario:

un pallone e un discreto spazio

Regole:

Conoscete lo sparviero?

Questa è una variante.

Tre animatori fanno gli orsi bianchi e avranno un pallone leggero (che vuol rappresentare una palla di neve 'congelante').

Al via i ragazzi devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte, gli orsi polari invece possono tirare, passarsi la palla e colpire i ragazzi che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendoli e tornando indietro almeno fino a un limite prestabilito.

Chi viene colpito rimarrà 'congelato' e deve rimanere immobile.

Se qualche ragazzo intercetta la palla, prendendola al volo, può nell'altra manches liberare un compagno congelando tirandogli a sua volta la palla e liberarlo.

Più manches da una parte all'altra finché ne rimarrà uno solo! (meglio tre quattro soli).

Vince chi... Chi rimane in gioco senza farsi beccare dal congelante





CORSARI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 6 a 1000

Età: da 4 a 80

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

I ragazzi sono pirati e devono portare in salvo un tesoro

Materiale necessario:

Monete finte (di cioccolato, o cartoncini o tappi), due palloni, due scatole.

Regole:

Si dividono i ragazzi in tre squadre

due squadre si dispongono in fila indiana, una a fianco all'altra come per una staffetta, l'altra squadra si dispone ai lati del percorso, divisi di fronte con due palloni.

Ogni squadra ha in dotazione un tot uguale di monete lo scopo è quello di arrivare dall'altra parte del percorso e di deporre le monete nella propria scatola, mentre l'altra (i corsari disposti ai lati) dovranno impedirlo tirandogli pallonate.

Partono contemporaneamente uno per ogni squadra e possono decidere se portarsi con se una moneta, una parte o nessuna, se vengono beccati dalla pallonata

devono restituire le monete al capogioco, se evitano la pallonata, arrivano dall'altra parte e una volta deposta la moneta, parte un altro componente della squadra. si fanno tre manches nelle quali ogni squadra fa' i corsari, alla fine vince chi ha più monete .

Si possono creare nel percorso elementi di disturbo per rallentare la corsa tipo panche da saltare ecc., e gli educatori si possono 'sacrificare' a bagnare con pistole ad acqua i concorrenti.

Vince chi... Porta in salvo più monete





IL CALCIOLETTO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 8 a 30

Età: da 4 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

pallone, panca o birilli e paletti per la porta

Regole:

Due squadre una disposta davanti all'altra, di numero pari, come per il fazzoletto.

Una panca (o due paletti) che delimitino una porta da calcio non tanto grande, disposta a fianco di ogni squadra. una palla al centro.

Il capogioco dice un numero, il ragazzo con quel numero scatta in avanti in contemporanea con il ragazzo dell'altra squadra con lo stesso numero, dovrà calciare

il pallone posto al centro e dribblando cercare di far gol nella porta (che deve essere sguarnita) dell'altra squadra.

Variante: chiamare due numeri alla volta

così possono costruire un po' di gioco; oppure, se si hanno tanti ragazzi, dividere in 4 squadre, disposte in quadrato con altrettante porte.

Vince chi... Subisce meno gol





CERCHI ANNODATI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Ogni nodo s'ha da sciogliere....

Materiale necessario:

Pazienza e adattamento a situazioni un po' difficili...

Regole:

Si formano dei gruppi da 10-15 persone.

Ogni gruppo si dispone in cerchio; ciascun componente tiene le mani protese in avanti e, con gli occhi chiusi, avanza verso il centro del cerchio, fino ad incontrare le altre mani.

Ogni mano deve stringere un' altra mano casualmente.

Quando non ci sono più mani libere in tutti i gruppi si da inizio al gioco.

Ogni squadra dovrà cercare di sciogliere i nodi del proprio cerchio senza liberare nessuna mano.

Vince chi... Vince chi scioglie per prima tutti i nodi (non è detto che ci si riesca sempre.....)





FONTANA DI TREVI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 100

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Nella fontana devi cercare l'oggetto prezioso e portarlo alla tua squadra, prima che l'avversario ti batta sul tempo.

Materiale necessario:

Una piscina gonfiabile, acqua, bagnoschiuma, vari oggetti (non appuntiti!)

Regole:

Si dispongono due squadre come nel gioco 'bandierina'.

Si chiama un numero, come a bandierina, ma al posto della bandierina bisogna pescare un oggetto immerso in una piscina piena d'acqua e di bagnoschiuma.

Si nascondono tanti oggetti quanti sono i giocatori disposti su una fila.

Il primo giocatore che pesca l'oggetto scappa nella sua squadra, cercando di non farsi catturare.

Vince chi... Chi cattura più oggetti





5 PASSAGGI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 9 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

Una palla.

Regole:

I giocatori vengono divisi in due squadre. L'arbitro lancia la palla in alto.

Scopo del gioco è impadronirsi della palla e passarsela tra giocatori della

stessa squadra fino a compiere 5 passaggi senza che la palla cada per terra,

senza che venga intercettata dai giocatori dell'altra squadra. Un giocatore

che riceve la palla non può ripassarla al compagno che gliela ha passata senza

che la palla sia prima passata nelle mani di un altro giocatore. Chi ha la palla in

mano non può camminare (oppure può fare solo tre passi). Quando la palla cade

o viene intercettata, il conto riinizia da zero. Se la palla è conquistata

dall'altra squadra, anche questa tenterà di compiere i 5 passaggi.

VARIANTE (per fare in modo che non giochino sempre i soliti): i cinque

passaggi devono essere fatti tra 5 persone diverse.

Vince chi... Ogni volta che una squadra compie 5 passaggi prende un punto.

Vince la squadra che fa più punti.





CAVALLI E CAVALIERI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 14 a 999

Età: da 7 a 14

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Nessuna.

Materiale necessario:

Un campo diviso in due

Regole:

Il campo deve essere diviso a metà. Le due squadre (i Cavalli e i Cavalieri) si sistemano una di fronte all'altra sulla riga di centro campo, in modo che di fronte ad ogni giocatore di una squadra ce ne sia uno dell'altra. Il conduttore inizia a raccontare una storia (che può benissimo inventarsi sul momento). La storia deve contenere di tanto in tanto la parola CAVALLI e la parola CAVALIERI. Quando il conduttore dice CAVALLI, ogni cavaliere deve fuggire immediatamente verso l'inizio della sua parte del campo, fino a raggiungerne e superarne la linea finale. Ugualmente, ogni cavallo deve cercare di toccare il suo cavaliere prima che questi abbia raggiunto l'inizio della sua parte del campo. Quindi con onestà, il conduttore farà alzare le mani ai cavalieri che sono stati presi prima di essersi messi in salvo, e assegna alla squadra dei cavalli tanti punti quanti i cavalieri presi.

Tutti i giocatori ritornano al proprio posto presso la linea di metà campo.

Il conduttore riprende quindi la narrazione; quando dice la parola CAVALIERI, accade lo stesso di prima, ma all'inverso: i cavalieri dovranno prendere i cavalli che fuggono. Occorre che il conduttore alterni la chiamata degli uni e degli altri in modo che alla fine siano stati chiamati lo stesso numero di volte. Il conduttore può vivacizzare il gioco utilizzando parole come cavallo, cavaliere, cavallerizzo, cavalcando, parole non valide ai fini del gioco, ma che causeranno confusione e movimento nei partecipanti.

Vince chi... La squadra che dopo un tot di chiamate (tante per l'una quante per l'altra squadra) avrà totalizzato più punti, avrà cioè catturato più avversari.





MANO MANO

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 9 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

Un tavolo, tante sedie intorno quante i partecipanti

Regole:

Ci si siede tutti intorno ad un tavolo. Ognuno posa le due mani sul tavolo, mettendo la propria mano destra al di là del braccio sinistro del vicino di sinistra.

In pratica, deve esserci sul tavolo un grande cerchio di mani, ma in modo che siano alternate: ad esempio la mia sinistra, la destra del mio vicino di sinistra, la sinistra del mio vicino di destra, la mia destra (è più facile farlo che spiegarlo).

Il conduttore parte battendo una mano sul tavolo e dicendo la direzione, ad esempio verso destra. Chi ha la mano dopo la sua fa lo stesso, la batte sul tavolo, e così avanti.

Se uno invece di battere la mano una volta, la batte due volte, il giro viene invertito, cioè deve ribattere quello che aveva appena battuto.

Se uno invece di battere la mano batte il pugno, si salta una mano: non deve battere quella dopo, ma quella dopo ancora. In tutto questo, quando uno sbaglia (ad esempio perché batte la mano quando non deve o non la batte quando deve) toglie la mano che ha fatto l'errore; chi perde una mano la mette sotto il tavolo, in modo da non creare confusione.

Più si va avanti, più il cerchio di mani si dirada, in quanto le mani eliminate spariscono.

Vince chi... Le ultime tre persone rimaste con almeno una mano sul tavolo.





PALLA MANO VOLO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 9 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

Un campo da gioco, due porte, se il campo è grande tracciare due aree intorno alla porta

Regole:

E' una variante di palla mano.

Le regole sono le stesse.

L'unica differenza è che per segnare un giocatore della mia squadra deve lanciarmi la palla e io devo indirizzarla in porta colpendola al volo.

Vince chi... La squadra che fa più gol





TI PIACE IL TUO VICINO?

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

Tante sedie quante i partecipanti meno una

Regole:

Ci si siede tutti in cerchio, ognuno su una sedia.

Solo uno sta in piedi al centro del cerchio. Si avvicina ad uno dei seduti e gli chiede: 'TI PIACE IL TUO VICINO?'. Naturalmente la risposta è libera, non c'entra con i gusti personali sulle persone.

Se quello risponde 'SI', i suoi due vicini devono alzarsi e scambiarsi di sedia. Nel frattempo, quello in piedi cerca di prendere il posto di uno dei due; quello in piedi ripete la domanda ad un altro.

Se invece l'interpellato risponde 'NO', quello in piedi gli chiede: 'E ALLORA, COME TI PIACE?'. L'interpellato deve quindi dare una risposta del tipo: 'Mi piace juventino' (oppure: con le calze blu, con i capelli corti, con i jeans, di seconda media,...). Tutti quelli che hanno la qualità richiesta, devono alzarsi e cambiare posto. Quello in piede, deve cercare di sedersi su una delle sedie rimaste libere.

Chi rimane in piedi, riprende chiedendo ad un altro.

Vince chi... Nessuno. E' UN GIOCO DIVERTENTISSIMO, anche per gli adolescenti o i giovani.





TIRO ALLA FUNE INCROCIATA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Un campo all'aperto anche di piccole dimensioni

Materiale necessario:

2 funi, 4 cappelli(fazzoletti, scarpe....)

Regole:

Si prendono 2 funi e si legano fra di loro con un nodo centrale, formando così una croce.

A circa 3/5 metri dalle estremità di ogni raggio della croce si lascia un cappello e le 4 squadre devono tirare la fune per arrivare a toccare e prendere il cappello.

Vince chi... Vince chi posto all'estremità di ogni fune riesce per primo a prendere il cappello





FRATELLI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 15

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Il gioco intende aiutare i ragazzi a socializzare tra loro, sentendosi appunto 'fratelli'

Materiale necessario:

niente

Regole:

Le varie squadre formano dei trenini (tenendo le mani sulle spalle del compagno davanti).

Il primo giocatore di ogni trenino ha il numero uno, il secondo il numero due e così di seguito. Al via dell'arbitro ogni trenino si mette a camminare nel terreno di gioco; ad un fischio dell'arbitro tutti i numero 1 devono radunarsi insieme ed accovacciarsi, similmente devono fare gli altri numeri.

Restano eliminati i componenti del numero che arrivano per ultimi. Ci si rimette in posizione di trenino con un vagone in meno e si riparte.

Vince chi... Vincono i rappresentanti del numero che non vengono eliminati.

Sono coloro che hanno interpretato meglio il ruolo di 'fratelli'.





GENERALE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 40 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco - intelligenza

Ambientazione:

Fin dall'antichità il generale è sempre stato il guerriero più valoroso del suo esercito.

In combattimento era imbattibile, ma doveva guardarsi dalle spie nemiche!

Materiale necessario:

Cartoncini e pennarelli.

Due oggetti per i tesori

Regole:

Si gioca a due squadre, in un campo da gioco il più possibile ampio e vario.

Ad ogni squadra vengono consegnati dei cartoncini identificativi, uno per giocatore.

I cartoncini sono di diversi tipi: 'Generale', 'Spia', tutti i numeri da 1 fino all'esaurimento dei componenti della squadra.

A gioco iniziato ogni concorrente deve cercare di arrivare al tesoro dell'avversario, posto in un luogo difficilmente raggiungibile.

Quando due giocatori avversari si incontrano avviene il 'duello': i due estraggono i loro cartoncini per decidere chi dovrà uscire dal gioco.

Il confronto dei cartoncini si svolge nel seguente modo: 'Generale' vince contro tutti i cartoncini, ma perde contro 'Spia'.

'Spia' perde contro tutti i cartoncini, ma vince contro 'Generale'.

Quando due numeri si affrontano vince il numero più basso.

In caso di cartoncini uguali nulla di fatto.

Il giocatore che perde esce dal gioco.

NOTA: il gioco diventa lungo e interessante quanto più l'ambiente è favorevole: è necessaria anche una certa dose di strategia da parte dei partecipanti.

Vince chi... Si impossessa del tesoro dell'avversario





OCONA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 30 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - intelligenza

Ambientazione:

I nostri eroi dovranno correre per arrivare alla vittoria!

Materiale necessario:

biglietti con domande, dado

Regole:

In un campo da gioco più ampio e 'variegato' possibile gli arbitri nasconderanno un certo numero (tipicamente 90) di biglietti numerati.

Ogni biglietto contiene una domanda o una prova da sostenere.

All'inizio del gioco ogni squadra lancia un grosso dado e va in cerca del biglietto con il numero corrispondente al risultato del dado.

Quando una squadra trova il biglietto cerca di risolvere il quesito: una volta trovata la soluzione la comunica alla giuria e può lanciare nuovamente il dado.

La squadra avanzerà di tanti numeri quanto sarà il risultato del lancio.

Per rendere più vario il gioco alcuni biglietti possono essere del tipo 'torna al 34' oppure 'lancia ancora il dado'.

L'ultimo biglietto (che dovrà essere nascosto molto bene) può contenere una domanda più difficile.

Se una squadra supera con un lancio del dado il numero dell'ultimo biglietto torna indietro di tante caselle quanto è stato l'eccesso.

Vince chi... arriva all'ultimo biglietto e risolve il quesito per primo.





SEDIE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 40 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

In ogni autobus che si rispetti c'è sempre chi non riesce a trovare un posto a sedere...

Materiale necessario:

sedie

Regole:

Il gioco si svolge in numerose e brevi manches.

Le squadre si dispongono in file parallele ad un estremo del campo da gioco.

All'altro estremo ci sono delle sedie, una o due meno del numero delle squadre.

Al via dell'arbitro un concorrente per ogni squadra corre verso le sedie e ne cerca una libera per sedersi.

Uno o due concorrenti non riusciranno a sedersi: la loro squadra avrà un punto di penalità.

Il gioco continua finché tutti i concorrenti hanno giocato almeno una volta.

Vince chi... colleziona il minor numero di penalità.





SCALPO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 30 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Riportare a casa lo scalpo dell'avversario è sempre stato uno dei più grandi onori per un vero guerriero.

Materiale necessario:

Fazzoletti

Regole:

Ogni giocatore infila il suo fazzoletto nella cintura (senza legarlo!) in modo che sporga dietro la schiena (sul seder!) per almeno trenta centimetri.

Sarebbe opportuno che, se si gioca a squadre, ogni squadra abbia un diverso colore del fazzoletto.

Alternativamente il gioco può essere un 'tutti contro tutti' in cui ognuno gioca per sè.

I giocatori si dispongono a caso sul campo da gioco.

Al via dell'arbitro ogni giocatore cerca di rubare quanti più fazzoletti possibile ai giocatori avversari, ingaggiando dei duelli.

Un duello si ingaggia quando un giocatore tocca un avversario; a questo punto i due devono ognuno cercare di sfilare dalla cintura il fazzoletto dell'altro, e nessun altro giocatore può intervenire nella disputa (questa è una regola importante;

è possibile comunque una variante in cui questa regola non esiste e chiunque può rubare 'a sorpresa' il fazzoletto ad un avversario; in questo caso i duelli non esistono).

Quando un giocatore perde il suo fazzoletto è eliminato ed esce dal gioco; il vincitore può continuare la sua caccia.

Vince chi... In 'tutti contro tutti' vince il giocatore che conserva il fazzoletto fino alla fine del gioco, o che ruba più fazzoletti.

A 'squadre' vince la squadra che ha mantenuto più giocatori in campo.





SPARVIERO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 50 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Quando uno sparviero si precipita su uno stormo di rondini sono dolori!

Materiale necessario:

niente

Regole:

i partecipanti si dividono in due categorie: gli sparvieri (poche persone; anche una sola se è molto veloce e sveglia) e le rondini.

Sparvieri e rondini si mettono agli estremi del campo da gioco; al via dell'arbitro le rondini cercano di raggiungere la parte opposta senza che gli sparvieri riescano a toccarli.

Se una rondine arriva dall'altro lato è salva; gli sparvieri possono muoversi solo in una direzione (non possono tornare indietro per rincorrere le rondini fuggite).

La manche finisce quando sparvieri e rondini hanno scambiato i loro posti nel campo da gioco; a questo punto le rondini che sono state toccate dagli sparvieri diventano anch'esse sparvieri, e quindi il gioco si fa più difficile per le rondini.

Le manches si susseguono...

Vince chi... (individuale) rimane tra le rondini fino all'ultima manche.
(a squadre) la squadra che conserva più rondini alla fine del gioco.





VIRUS

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 30 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Come due gocce d'acqua si fondono quando entrano in contatto, così i nostri virus cercano di diventare sempre più grandi prendendo 'materia' dalle cellule vicine.

Materiale necessario:

niente

Regole:

Le squadre formano ognuna un cerchio tenendosi per mano.

Al fischio dell'arbitro ogni cerchio, rimanendo unito, cerca di inglobare giocatori appartenenti agli altri cerchi.

Per inglobare una persona bisogna che due componenti della squadra alzino le loro braccia unite (senza staccare le mani!) riuscendo a far passare sotto le braccia il componente della squadra avversaria, che a questo punto si sgancia dal suo cerchio e si 'fonde' con il cerchio avversario.

Ovviamente i giocatori devono stare attenti a non farsi inglobare dai cerchi avversari, cercando insieme di minacciare gli altri.

Vince chi... ha la squadra con il maggior numero di elementi





BULLDOZER

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 11 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

'Ne rimarrà soltanto uno...' Highlander

Materiale necessario:

Tanti arbitri che controllino il buon andamento del gioco.

Attenzione: il gioco può richiedere una certa forza muscolare; lo sconsiglio per i bambini delle elementari.

Regole:

Tutti i ragazzi vengono fatti allineare sul fondo del campo. In mezzo staranno invece uno o più ragazzi che dovranno fare i 'bulldozer'.

Al via dell'arbitro tutti i giocatori devono correre verso l'altro lato del campo senza farsi prendere dai bulldozer, i quali dovranno cercare di catturare e sollevare i fuggitivi. Se un giocatore viene sollevato (cioè se i suoi piedi anche per una frazione di secondo non toccano più terra) diventa anche lui un bulldozer.

Vince chi... rimane per ultimo!





STAFFETTA PATATA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 15 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Tutti i giocatori si trasformano in contadini che sonno alle prese con le patate

Materiale necessario:

Cucchiai, patate

Regole:

Le due squadre si dispongono in fila indiana: ad ogni giocatore si consegna un cucchiaio.

Davanti al primo giocatore si pone una patata, che egli dovrà spingere con il cucchiaio, senza l'aiuto delle mani, fino al punto prefissato dagli animatori, per poi tornare indietro e dare il cambio al compagno.

Vince chi... La squadra che per prima riesce a 'piantare' tutte le patate.





ATOMI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara

Ambientazione:

Come saprete, non tutte le molecole sono uguali: a seconda delle condizioni ambientali, i diversi elementi si combinano tra loro per sopravvivere nel modo migliore...

Regole:

I giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle 'molecole' contenenti tanti 'atomi' (persone) quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le 'molecole' con un numero sbagliato di atomi.

Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8).

Per veri 'massacri', provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)!

Vince chi... rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.





INQUILINI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 7 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco:

Categoria scout: di attenzione, famiglia felice

Ambientazione:

In una grande città avvengono numerosi cambiamenti negli alloggi. Di solito sono gli inquilini che cambiano casa, nel mondo della fantasia talvolta è la casa a cambiare l'inquilino!

Regole:

I giocatori si dispongono a gruppi di tre, uno posizionato al centro del trio sarà l'inquilino e gli altri due, uno alla dx e l'altro alla sx rivolti verso loro stessi con le mani passanti sopra la testa dell'inquilino e unite a mo' di casetta, saranno gli 'alloggi'. Almeno UNO o DUE giocatori devono rimanere senza 'alloggiamento' altrimenti provvederà personalmente il capogioco (partecipando o meno al gioco). I giocatori che non hanno trovato compagni per formare una 'casetta' attendono accanto al capogioco che vengano impartiti i comandi di cui sotto.

Il capogioco dispone di tre comandi.

Gridando:

1. INQUILINI. Tutti gli inquilini, solo loro, si scambiano di posto.
2. MURO DI DESTRA (o DI SINISTRA). Solo i muri di destra o di sinistra (vale la ds o la sn dell'inquilino ospitato nella 'casetta') si scambiano i posti.
3. TERREMOTO. Come in ogni cataclisma che si rispetti TUTTI si scambiano il posto e vanno a formare altre 'casette' con il loro bravo inquilino. (Non è vincolante la posizione precedente il comando!)

Coloro i quali non trovano posto quando le 'casette' sono formate attendono accanto al capogioco che venga dato il comando successivo.

Vince chi... Vince chi diverte di più.





ANFORE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco:

Categoria scout: di attenzione, famiglia felice

Ambientazione:

Nel grande museo delle anfore antiche si è introdotto un ladro patentato ma per fortuna la polizia vigila!

Materiale necessario:

Niente.

Regole:

I giocatori si dispongono a coppie tenendosi a braccetto a mo' di antica anfora (se siamo in numero dispari sarà il capogioco a pareggiare il conto facendo coppia con un giocatore).

Una coppia si dividerà in guardia e ladro che cominceranno a rincorrersi fino a quando la guardia avrà raggiunto e toccato il ladro. La presa al tocco causa l'inversione dei ruoli, chi era guardia diventa ladro e viceversa.

Il ladro ha la facoltà di potersi mimetizzare tra le anfore.

Per sottrarsi alla presa della guardia il ladro deve allacciarsi ad un'anfora, in questo modo l'altra metà dell'anfora fuggirà trasformata in ladro.

Il capogioco può disporre il cambio dei ruoli tra guardia e ladro gridando

'CAMBIO' (tale comando è utile quando due giocatori la tirano per le lunghe...)

Il gioco termina quando tutti hanno corso almeno una volta.

Vince chi... Vince chi si diverte di più.





BANDIERA GENOVESE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

nessuna

Materiale necessario:

due bandiere

Regole:

Ai due lati lunghi del campo vengono messe due bandiere (una per ogni squadra).

Dopo aver diviso il campo a metà si affida la parte destra alla prima squadra e la parte sinistra alla seconda. Ogni squadra deve cercare di riportare la bandiera (che sta sul lato opposto) nel proprio campo. Si comincia tutti dalla riga di metà campo. Quando l'arbitro dà il via i giocatori possono decidere se:

- 1) andare a recuperare la bandiera per riportarla nel proprio campo;
- 2) restare nel proprio prendendo gli avversari. Quando un giocatore si trova nel campo avversario può essere 'congelato' se i difensori della squadra nemica lo toccano.

In questo caso dovrà starsene immobile fino a quando un suo compagno di squadra non lo libera toccandolo a sua volta.

Quando un giocatore tocca la propria bandiera è costretto a tenersela.

Non può più cederla ai compagni di squadra, ma è costretto a portarla lui nel proprio campo (cercando naturalmente di non venire toccato dagli avversari). I difensori non possono stare a meno di due metri dalla bandiera. Se il giocatore con la bandiera viene toccato dovrà stare immobile come gli altri finché non viene liberato dai compagni. Quando è stato congelato i difensori devono stargli almeno a due metri di distanza.

[MOLTO BELLO! Più facile a farsi che a spiegarsi..]

Vince chi... riesce a portare la bandiera nel proprio campo.





PALLA PAOLO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

Tanti palloni.

Regole:

Su ogni lato corto del campo rettangolare viene tirato un nastro di stoffa ad un'altezza di circa 60 cm.

I componenti delle due squadre devono cercare di tirare più palloni possibili sotto la striscia opposta alla propria parte di campo. Quando l'arbitro fischia la fine del tempo si contano quanti palloni sono forniti sotto le due rispettive strisce.

[Si possono aggiungere difficoltà decidendo che determinati palloni valgono doppio o che devono essere lanciati solo con le mani...]

Vince chi... riesce a far passare più palloni sotto la striscia.





MINIERA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 100

Età: da 1 a 60

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Come si lavora in una miniera?

Con fatica, agilità e... furbizia. Sì, perché dietro l'angolo ci sono i briganti pronti a rubare quel poco che hai appena estratto!!!

Materiale necessario:

Tanti bigliettini con la scritta Oro, Argento e Bronzo.

Delle fasce colorate.

Dei cartoni per fare le casseforti.

Regole:

Ai quattro angoli del campo si radunano le quattro squadre. Ogni caposquadra distribuisce ad ogni giocatore un bigliettino sul quale c'è la scritta ORO o ARGENTO o BRONZO.

Al centro del campo si radunano due (o più) componenti per squadra (contrassegnati con una fascia ben visibile) ai quali NON verrà dato alcun biglietto; questi saranno i BRIGANTI. Al via dell'arbitro ogni giocatore deve cercare di portare il proprio biglietto nella cassaforte della propria squadra (che sarà messa in un punto del campo opposto all'angolo di partenza) senza farsi toccare dai briganti.

Se un giocatore viene toccato dovrà dare il proprio biglietto al brigante. Ogni giocatore senza biglietto tornerà dal caposquadra che gli consegnerà un nuovo biglietto. Quando un caposquadra finisce i biglietti il gioco si interrompe. I briganti riporranno il 'bottino' nella cassaforte della propria squadra. Si procederà poi alla conta. Ogni biglietto ORO vale 3 punti. Un argento vale 2 punti. Un bronzo vale 1 punto.

Si possono fare più manche.

[GIOCO COLLAUDATO! PROVATELO]

Vince chi... alla fine del gioco totalizza più punti.





PARLA TU CHE IO PARLO DI PIÙ

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 12 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza

Ambientazione:

nessuna

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

I ragazzi di due squadre diverse, uno davanti all'altro, dovranno cominciare a parlare (discorsi di senso compiuto), evitando di interrompersi per più di tre secondi.

Si possono fare discorsi di qualunque tipo o limitare la 'libertà' proponendo dei temi e degli ambiti.

L'importante è che tutte le frasi abbiano un senso, non siano parole a casaccio, e che la stessa cosa non venga ripetuta due volte.

Vince chi... Vince chi dei due ragazzi riesce a parlare senza fermarsi e seguendo le regole del gioco, più dell'avversario, escono cose molto simpatiche, provare per credere!!

(Un ragazzo una volta, chiamato a fare questo gioco, ha cominciato a proporre l'intera telecronaca di un incontro di calcio, ovviamente ha vinto, anche se abbiamo dovuto 'spegnerlo' prima!)





LA ZINGARA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza - parole

Ambientazione:

nessuna

Materiale necessario:

vestito da zingara, 8 carte particolari (immagini varie, anche foto di animatori o del sacerdote...)

Regole:

Il funzionamento è quello della trasmissione televisiva.

Scelta la carta, nel caso in cui non si tratti della luna nera, bisogna rispondere ad un indovinello o proverbio per guadagnare i punti.

Importante personalizzare le carte, gli indovinelli e magari inventare qualche penitenza particolare quando esce la luna nera.

Vince chi... non ci sono vincitori, si possono guadagnare più o meno punti





UNA CANZONE PER TRE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 3 a 999

Età: da 12 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre - musicale

Ambientazione:

nessuna.

Materiale necessario:

Un microfono (anche finto)

Regole:

I ragazzi delle varie squadre sono disposti in fila.

L'animatore del gioco passa davanti ad ognuno di loro con il microfono abbastanza velocemente. Quando un ragazzo ha davanti il microfono deve immediatamente (non più di 2 secondi) intonare una canzone qualsiasi che non abbiano già intonato gli altri. L'animatore può scegliere di rispettare un certo ordine o saltare a casaccio da un ragazzo all'altro.

Vince chi... Chi non riesce ad intonare una canzone al suo turno è eliminato, l'ultimo che rimane vince (MOLTO DIVERTENTE!!!)





IL DUELLO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 12 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre - musicale

Ambientazione:

nessuna.

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

Sorteggiata una lettera ed un genere, ad es. cantanti, a turno, ogni squadra ne cita uno che cominci con quella lettera, il primo che non risponde, perde.

Si può dare un tempo di 5 secondi per 'riflettere', magari con un cronometro 'simpatico'.

Proposte di genere:

- 1) Cantanti
- 2) Attori
- 3) Canzoni
- 4) Film e trasmissioni televisive

Vince chi... La squadra che riesce sempre a proporre un nome nuovo prima che l'altra sbagli.





PICTIONARY AL BUIO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza - carta e penna

Ambientazione:

nessuna

Materiale necessario:

un pannello con fogli bianchi (per disegnare in piedi in modo che tutti possano vedere), un pennarellone, una benda.

Regole:

Un ragazzo della squadra, bendato, deve cercare di disegnare un oggetto che l'animatore gli ha comunicato all'orecchio. La sua squadra deve cercare di indovinarlo prima possibile. Si può dare un tempo massimo oltre il quale la mano passa agli avversari. Si può pensare agli oggetti più diversi, dipende molto dall'età dei ragazzi che stanno giocando, si può passare da martello, microfono, casa a chitarra, estintore, fino ad elicottero, scimpanzé ecc. ecc.

Vince chi... La squadra che ha impiegato meno tempo ad indovinare il minor numero di oggetti. (MOLTO DIVERTENTE !!)





NON SO SE LO SO

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre - parole - intelligenza

Ambientazione:

nessuna

Materiale necessario:

Definizioni enciclopediche difficili.

Regole:

Cercare di dare una risposta che spieghi il termine proposto.

(un esempio molto facile: Che cosa sono le case? Una risposta potrebbe essere: Strutture in muratura, legno, paglia dove vivono le persone)

In realtà le definizioni saranno molto più difficili...

Tutte le squadre sono invitate a scrivere su un foglio di carta la loro risposta, dopo una breve consultazione (circa 2 minuti) ed a consegnarla agli animatori.

Proponiamo alcune definizioni ma se ne possono ovviamente trovare moltissime ed adattarle alle esigenze dei gruppi.

Definizioni possibili:

- 1) Frattali (figure di complessità infinita, composte da infiniti elementi semplici)
- 2) Scerpellone (strafalcione, sbaglio, errore)
- 3) Eocene (Seconda suddivisione del Cenozoico, nella scala dei tempi geologici; copre l'intervallo di tempo compreso approssimativamente tra 54 e 37 milioni di anni fa)
- 4) Mascheretto (In geografia fisica, fronte d'onda di solito alto più di un metro, che avanza rapidamente risalendo un estuario a imbuto o una baia. Si forma quando un grande volume d'acqua, portato dall'alta marea, si accumula allo sbocco dell'estuario)
- 5) Sarchiello (piccola zappa, strumento per orto).
- 6) Vergola (filo di seta ritorto usato per occhielli)
- 7) Zipolo (legno col quale si tura il buco o spillo fatto nella botte)

Vince chi... Si può premiare ovviamente la risposta più giusta, o quella più creativa, più simpatica..





HOLLYWOOD

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

videoregistratore, film scelti, televisore o grande schermo.

Regole:

Lo scopo del gioco è indovinare prima delle altre squadre titolo del film un attore protagonista o il regista.

Si avvia la riproduzione della videocassetta in un punto del film particolarmente difficile da identificare, ovviamente cominciare con i titoli di testa non è consigliato.

Vince chi... Chi indovina prima degli altri di che film si tratta ed il nome di un attore.





SCENETTE A TEMA

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza

Ambientazione:

Un teatro, un palco, o una struttura rialzata per darne l'idea.

Materiale necessario:

Qualche costume strano, qualche parrucca, qualche oggetto curioso, delle sedie, un tavolino.

Regole:

Si tratta di un gioco-attività.

Tutta la squadra deve costruire una scenetta, secondo il tema e lo schema propostole dagli animatori. La valutazione finale è di una 'giuria' di animatori che distribuiranno i punti, in base all'esibizione dei ragazzi.

Sono temi e schemi proposti per far ridere, per far 'nascere' delle scenette 'simpatiche'.

- Una famigliola allo zoo, tutti gli animali, situazioni strane.

Evento: Arriva un vigile urbano che fa una multa a 'qualcuno' per 'qualcosa'.

- Gruppo anziani all'ufficio postale, proteste, litigi.

Evento: Una rapina che finisce male...

- Un aereo sta precipitando passeggeri diversi, scene di follia, di coraggio, 'storie di vita'.

Evento: Arrivano i supereroi...

- Una famigliola preistorica, scene di vita quotidiana.

Evento: Il papà inventa la TV.

Gli animatori possono contribuire con imparzialità, guidando i ragazzi, aiutandoli a tirare fuori le idee.

Non è quello che facciamo sempre?

Farlo nel gioco può anche aiutare.

Vince chi... Non vince nessuno si può premiare con più punti la scenetta più simpatica, creativa, originale.





LEGGO PRIMA IO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

nessuna.

Materiale necessario:

un tavolino, quattro sedie, fascette di cartone con un laccetto da legare in testa.

Regole:

Ai quattro lati di un tavolino, sono seduti quattro ragazzi, uno per ogni squadra, con la testa china sul tavolo. Sulla fronte hanno legata una fascetta di cartoncino con su scritta una parola (stesso numero di lettere per tutti i concorrenti), ognuno diversa.

Al via, lo scopo è quello di tirare su la testa, cercando di leggere quello che hanno scritto gli altri sulla fronte, ma senza far leggere la propria parola.

Quando un ragazzo pensa di aver indovinato, grida 'stop', tutti abbassano la testa. Può dire ora il nome del 'rivale' e la parola che crede di aver letto. Se si tratta di quella giusta il concorrente in questione è eliminato.

Il gioco continua in tre, poi in due, uno davanti all'altro, sfida finale..

Vince chi... Chi riesce a leggere le parole scritte sulla fronte degli altri tre concorrenti prima che leggano la sua. (MOLTO DIVERTENTE!!)





CANZONIERE CLASSICO

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre - musicale

Ambientazione:

nessuna

Materiale necessario:

impianto stereo, una campanella

Regole:

Parte la musica di una canzone, i capitani delle squadre possono correre verso una piccola campanella non appena la squadra pensa di aver capito di che canzone si tratta.

Il primo che suona la campanella ha il diritto di rispondere. In caso di errore si torna ai posti, la musica continua dal punto in cui è stata interrotta.

Tutte le squadre possono ripetere la corsa verso la campana, esclusa la squadra che ha dato la risposta sbagliata.

Vince chi... La squadra che ha dato la risposta giusta dopo aver suonato la campanella





SARABANDA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre - musicale

Ambientazione:

Nessuna

Materiale necessario:

Chitarra o tastiera

Regole:

Verrà letta una frase che fa riferimento ad una canzone, sotto forma di indovinello.

A questo punto, a turno, le squadre devono dare il numero minimo di note da ascoltare, con le quali pensano di poter indovinare il titolo della canzone.

La squadra che avrà proposto il numero minimo di note, avrà il diritto di ascoltarle (verranno eseguite con la chitarra o la tastiera) e provare a rispondere. Se sbaglia è eliminata e avrà diritto a rispondere la squadra che ha proposto il numero di note immediatamente superiore e così via...

Vince chi... Chi riesce ad indovinare il titolo della canzone sulla base dell'indovinello e delle note ascoltate.





SBILANCIAMOCI

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre

Ambientazione:

Nessuna.

Materiale necessario:

Bilance di quelle classiche pesapersone, 2 o 3

Regole:

L'animatore darà un peso, ad esempio 180 Kg. I ragazzi dovranno scegliere chi e quanti di loro, sommando il loro peso, possono avvicinarsi il più possibile a 180 Kg. Le squadre sceglieranno tutte insieme, poi i ragazzi verranno pesati.

Vince chi... La squadra che si avvicina di più al peso indicato.





RISPOSTA SCANZONATA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza

Ambientazione:

Nessuna.

Gli animatori del gioco possono avere vestiti curiosi o particolari

Materiale necessario:

nessuno.

Regole:

4 o 5 animatori sono seduti in fila davanti alle squadre. A turno ognuno di loro dirà una frase seguendo una logica prestabilita, cercando di mascherare abilmente.

Ad es. Se gli animatori scelgono come regola di inserire sempre un animale nella frase, le loro frasi potrebbero essere: 'Ci sono gatti di tanti tipi', 'L'altro giorno una zanzara mi ha punto..'

Regole possibili:

- 1) L'ultima parola è sempre al femminile.
- 2) Si usa sempre una parola della frase precedente.
- 3) Gli animatori quando rispondono si grattano la testa.
- 4) Si parla sempre del futuro/passato
- 5) L'animatore che parla incrocia le gambe

Vince chi... Vince, o conquista il punto, la squadra che riesce ad individuare la 'regola' con la quale gli animatori costruiscono le frasi.





ELETTRODOMESTICI MANUALI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre - intelligenza

Ambientazione:

Nessuna ambientazione particolare. Eventualmente un ambiente domestico, una casa.

Materiale necessario:

Nessuno.

Regole:

Ogni squadra avrà 5 minuti di tempo per organizzare una disposizione dei loro corpi, in modo da 'disegnare' un elettrodomestico che le verrà indicato.

Possono essere usati suoni vocali e l'esibizione deve essere accompagnata da una breve descrizione di tutte le parti.

Esempi di elettrodomestici da realizzare:

- Lavatrice
- Ferro a vapore
- Aspirapolvere
- Frullatore
- Tritacarne
- Lucidatrice

Vince chi... La votazione è effettuata dagli animatori del gioco. Vince l'elettrodomestico più originale, più creativo, più divertente.





I GRILLI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 3 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Due gruppi di grilli si affrontano in una gara senza precedenti!!!!

Materiale necessario:

Tanta forza per saltare!!!!

Regole:

I giocatori vengono divisi in squadre e schierati uno dietro l'altro con le mani sulle spalle dei compagni che li precedono. Al via i grilli cominciano a saltare.

Se un componente stacca le mani, la squadra deve tornare al punto di partenza.

Vince chi... Il gruppo di grilli che riesce a raggiungere per primo la linea d'arrivo.





NON HO SETE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 10 a 40

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Si può giocare ovunque però bisogna raccogliere per tempo in famiglia un minimo di 50 vuoti di bottiglie d'acqua di PLASTICA.

Materiale necessario:

Tantissimi vuoti di bottiglie di acqua di plastica; grossi contenitori (vasche).

Regole:

I giocatori si dividono in due squadre e ciascuna squadra ha un pari numero di vuoti contenuti in una vasca.

Al via ciascuna squadra deve svuotare la propria vasca e riempire quella della squadra avversaria. E' quasi una partita di Rugby dove sono ammesse spinte, lanci e blocchi...

Vince chi... rimane con la vasca vuota (CAPPOTTO) oppure con meno vuoti





GRAN CASINÒ

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 90 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Siamo in un grande Casinò, la gente affolla la sala ed è pronta a rimanere in mutande pur di diventare straricca.

Sfortunatamente non a tutti va bene e c'è qualcuno che è costretto chiedere un prestito...

Materiale necessario:

Molti animatori, almeno uno per ogni banco; eventualmente papillon e gilet da croupié; moltissime fish, per il 50% da 1, per il 25% da 2, per il 15% da 5, per il 10% da 10; una roulette giocattolo, l'ingrandimento del tabellone della roulette; un mazzo di carte da Poker;

due dadi, se possibile giganti;

un mazzo di carte da Scopa;

tre carte da Poker, 1 asso e due figure; carte da Slot Machine, preparate da voi; delle carte da Scopa o Poker per Memory; cartelloni vari, tavoli, sedie, bibite.

Regole:

Il gioco consiste nel realizzare un piccolo casinò in un salone da gioco.

Ogni giocatore riceverà 10 fish che potrà giocare nei vari banchi del casinò.

I giocatori possono essere divisi in squadre: in questo caso alla fine del gioco le fish da loro raccolte saranno accumulate e intestate alla squadra di appartenenza. Quando un giocatore perde tutte le sue fish, può rivolgersi alla cassa per chiedere un credito; naturalmente l'ammontare del credito verrà decrementato dal punteggio finale della squadra a cui appartiene il giocatore sfortunato.

Ecco alcuni suggerimenti per la realizzazione dei banchi, che possono essere di più o di meno a seconda del personale disponibile, della vostra fantasia e dell'età media dei giocatori:





- La Roulette; (ci si attiene alle regole classiche, magari dimezzando le vincite)
- Il gioco del Poker; (ci si attiene alle regole classiche)
- Il gioco dei dadi; (si punta una somma, se si fa 9 si raddoppia la puntata)
- Il gioco del 7 e mezzo; (ci si attiene alle regole classiche, con le variazioni necessarie)
- Il gioco delle tre carte; (un animatore mischia velocemente tre carte e fa puntare una persona alla volta su una di esse; l'asso raddoppia la puntata, le figure la perdono)
- La Slot Machine; (necessita di tre mazzetti composti ognuno da 8 banane, 10 ciliege, 11 fragole, 1 jolly, per un totale di 30 carte a mazzo; a voi la scelta del valore di ogni combinazione, es. BBB, CCC, FFF, BCF, ecc.; l'animatore mischia le carte di ogni mazzo ogni volta che un giocatore partecipa, tenendo sempre distinti i 3 tazzi tra loro, e poi spacca i tre mazzi)
- Memory; (ci si attiene alle regole classiche)
- Ecc.

Il gioco diventa poi ancora più bello se viene messo su un piccolo Bar dove si vendono vari cocktails a base di cola, aranciata, acqua gasata, limone, zucchero, ecc., dove è possibile pagare con le fish vinte.

Esempi di Cocktails:

- Cuba libre (cola e limone)
- Siberiana liscia (Acqua ghiacciata)
- Lemon Friz (Limone e acqua gasata)
- Schiumone (Cola e zucchero)
- Ecc.

Inoltre un'animatore può vestirsi da mendicante e suonare la chitarra cercando di racimolare qualche fish. (si guadagna, non vi preoccupate)

Il gioco può essere anche ambientato in un Luna Park, sostituendo i banchi-gioco con degli stands.

Vince chi... La squadra che alla fine del gioco ha più fish vince il gioco





I NAUFRAGHI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Un gruppo di naufraghi vaga nel mare sopra alcune zattere, il soffio del vento ne ruba una alla volta!!

Materiale necessario:

fogli di giornale, registratore

Regole:

Ogni giocatore è seduto su una zattera (foglio di giornale). Quando parte la musica i giocatori devono correre nel mare (campo da gioco), allo stop i giocatori devono rifugiarsi su una zattera. L'animatore (il vento) ruberà ogni volta una zattera: il naufrago che rimane senza zattera viene eliminato.

Vince chi... Rimane per ultimo nel mare





LA TRIBÙ DAI PIEDI NERI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

La tribù dai piedi neri ha perso le sue scarpe... le dovrà trovare in fretta!!!!

Materiale necessario:

Scarpe

Regole:

Si fanno togliere le scarpe a tutti i componenti delle squadre, le scarpe verranno mischiate formando un grande mucchio!

Al via il primo giocatore di ogni squadra dovrà andare alla ricerca di una delle sue scarpe, indossarla e tornare al posto di partenza... partirà il secondo giocatore e così via!

Dopo aver recuperato la prima scarpa andranno alla ricerca della seconda....

Vince chi... La squadra che per prima avrà indossato le scarpe





STAFFETTA SCARABEO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Simpatica staffetta che necessita di un buon gioco di squadra

Materiale necessario:

Fogli con lettere dell'alfabeto, una scatola

Regole:

L'animatore prepara una scatola contenente molte lettere dell'alfabeto mischiate (es.10 a, 7 g...)

Al via un componente a turno per squadra si dirige verso la scatola ed estrae una lettera a caso, al suo ritorno al posto di partenza, parte il secondo giocatore e così via...

Dopo un tempo stabilito (circa 2 minuti) le squadre sono invitate a formare, con le lettere ottenute, la parola o la frase il più lunga possibile....

Vince chi... Riesce a formare la parola o la frase più lunga





SPAZZOLA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 40

Età: da 15 a 40

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

La SPAZZOLA: una bottiglia di plastica o un giornale arrotolato e avvolto con lo scotch.

Regole:

Attenzione! Questo è un gioco potenzialmente divertentissimo, ma rischia di essere un po' violento, occorre quindi aver a che fare con ragazzi un po' responsabili, e comunque fare mille raccomandazioni prima di iniziare.

In soldoni, si tratta di una specie di 'gioco del fazzoletto'.

L'ideale è giocare su un prato.

I ragazzi vengono divisi in due squadre poste in fila l'una di fronte all'altra, ad una distanza di ad esempio 10 metri, e vengono numerati in modo che allo stesso numero corrispondano ragazzi di simile stazza fisica e/o forza, perché le 'sfide' risultino equilibrate.

L'animatore del gioco si pone come si porrebbe quello che tiene il fazzoletto: al centro rispetto alla distanza delle due squadre, ma a lato, in modo da non intralciare i giocatori quando il gioco inizia.

L'animatore tiene in mano la SPAZZOLA, ovvero un oggetto che può essere una bottiglia di plastica, oppure un giornale arrotolato e avvolto di scotch, in modo che durante il gioco non venga divelto.

Poi dice un numero e lancia la spazzola in mezzo al campo. I numeri chiamati dovranno avventarsi sulla spazzola, prenderla, e portarla dalla propria parte. Solo che l'altro può intralciare in ogni modo chi ha preso la spazzola, escludendo qualunque genere di colpo o pugno, o calcio o spinta. Può praticamente prendere anche lui la spazzola per tirarla con sé, oppure prendere l' 'avversario' per un braccio, oppure avvinghiarlo e tentare di trascinarlo nel proprio campo. In pratica, si può tirare o spingere il proprio avversario, ma senza 'colpirlo', soltanto tirandolo per braccia, fianchi, gambe...





Se la situazione è di stallo, l'animatore può chiamare altri due numeri in aiuto. Variante: invece di chiamare un numero, l'animatore potrà chiamare tutti i ragazzi, oppure tutte le ragazze, o i numeri dispari, o i pari, oppure dire 'SPAZZOLA!', al che tutti i partecipanti si lanceranno sulla spazzola per prenderla e guadagnarcela.

Come dicevo, occorre molta sportività e desiderio di divertirsi senza farsi male, e il divertimento è assicurato: nella nostra parrocchia è uno dei giochi più attesi e richiesti, specialmente al campo estivo.

Vince chi... Si prende un punto ogni volta che la spazzola viene portata nel proprio campo, anche se essa è portata dal giocatore dell'altra squadra, che viene trascinato nel proprio campo insieme alla spazzola che gelosamente custodisce. La squadra che fa più punti vince.





GABBIE UMANE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Alcuni uccellini stanno cercando di volare nel bosco, ma devono stare attenti a non farsi catturare dalle gabbie

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

Alcuni giocatori tenendosi per mano formano delle gabbie, altri, gli uccellini, devono cercare di passare da una parte all'altra del campo di gioco senza lasciarsi catturare dalle gabbie.

Per catturare gli uccellini, i componenti della gabbia, alzando le braccia, senza lasciare le mani, devono farli entrare nel cerchio formato. Una volta presi gli uccellini non possono più scappare.

Vince chi... Vince la gabbia che è riuscita a catturare più uccellini.





L' ALLEGRA FATTORIA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

Ci troviamo nell'allegria fattoria dove ci sono tanti animaletti in cerchi...ognuno di noi è un animaletto e ognuno serve a 'sostenere' l'altro

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

L'animatore sussurra nell'orecchio di ciascun ragazzo il proprio animale (che deve essere segreto) facendo credere che ci sono 2 o 3 galline, 2 pecore, 2 maiali, 1 cavallo ecc ecc e invece dovrà assegnare 2 o 3 galline, 1 cavallo, 2 maiali e tutte le altre pecore. L'animatore, stabiliti gli animaletti per tutti, deve far fare un cerchio tenuto 'sottobraccio' in modo da essere molto legati e quando chiama le galline, le galline alzano i piedi e fanno il verso, e gli altri devono sostenerli con la forza, poi chiama i maiali e poi il cavallo...quando chiama le pecore cadono tutti a terra come...sacchi di patate

Vince chi... perdono tutte le pecore





LE FESTE DELLA PICCOLA FIAMMIFERAIA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di presenza di spirito

Ambientazione:

La piccola fiammiferaia, con i soldi ricavati dalla vendita della legna raccolta nel gioco successivo, si è fatta la villa. Quando dà dei ricevimenti con Cenerentola e Biancaneve, le tre donzelle si danno alla pazza gioia fino all'alba, e, spettegolando amabilmente, tracannano circa 20 bottiglie di birra, lasciando cadere i tappi a corona sul pavimento. Scopo del gioco è aiutare la domestica della piccola fiammiferaia che, il giorno dopo, deve fare ordine.

Materiale necessario:

2 piatti, 20 tappi a corona, un orologio.

Regole:

I concorrenti, a coppie, devono portare due tappi alla volta da un piatto ad un altro, tenendosi a braccetto. Il tempo massimo è di 15n secondi, dove n è il numero di concorrenti (non di coppie).

Vince chi... Se è una gara vince la coppia che ha raccolto più tappi. Se è una prova, essa si considera superata solo se tutti i tappi sono stati raccolti.





LA LEGNAIA DELLA PICCOLA FIAMMIFERAIA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 2 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di presenza di spirito

Ambientazione:

La piccola fiammiferaia ha a disposizione solo due fiammiferi per riscaldarsi: aiutiamo la povera piccina a resistere al rigido inverno...

Materiale necessario:

Una scatola di fiammiferi, 120 legnetti, un contenitore per i legnetti. Il numero di legnetti può essere variato in base al numero di partecipanti.

Regole:

Una bambina (la piccola fiammiferaia) accende prima un fiammifero e, quando questo si sta' per spegnere, anche l'altro; nel frattempo gli altri concorrenti devono raccogliere 100 rametti per la legnaia della piccola fiammiferaia, cosicché ella possa riscaldarsi per tutto l'inverno.

I rametti sono 120 pezzetti di legno che andranno ogni volta ri-sparsi per terra dall'animatore, in un raggio di 3 metri circa.

Importante: il fiammifero si accende sulla scatoletta solo all'inizio; il secondo dovrà essere acceso col primo mentre questo sta ancora bruciando. Se la bambina si ustiona o se non fa in tempo ad accendere il secondo, il tempo finisce.

Vince chi... Se il gioco è a squadre si possono contare i legnetti raccolti e far vincere la squadra che ne ha di più. Se il gioco è una prova, essa si considera superata solo se tutti i legnetti sono stati raccolti.





PALLA ZOMBIE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 7 a 40

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara - grande gioco

Ambientazione:

Se i bambini non sono troppo piccoli ed impressionabili, si può abbozzare simpaticamente una breve storia: nel gruppo un giorno tutti sono misteriosamente impazziti, ed hanno cominciato ad uccidersi l'un l'altro. Anche coloro che già sono stati uccisi, gli Zombie, continuano imperterriti nel loro intento.

Materiale necessario:

Nulla, soltanto tanta voglia di divertirsi, cosa peraltro assicuratal :-)

Regole:

E' molto simile al classico gioco della palla avvelenata, con alcune varianti: alcune semplici, una molto bella. Il gioco si svolge in un campo delimitato (all'aperto o al chiuso) la cui grandezza ovviamente dipenderà dal numero dei giocatori. Si gioca tutti contro tutti. Ogni giocatore ha tre vite.

Scopo del gioco è eliminare tutti i giocatori senza farsi eliminare. Il conduttore del gioco lancerà in aria la palla; chi la raccoglie dovrà colpire gli altri che ovviamente dovranno scappare per non farsi colpire. A seconda della grandezza del campo, chi ha la palla potrà fare tre passi, un passo o nessuno, se il campo è particolarmente stretto. Quando una persona viene colpita al volo da un'altra, perde una vita. Ogni persona può togliere una vita soltanto ad ognuna delle altre persone (esempio: se Carlo colpisce Luca, Luca non potrà più essere colpito da Carlo, ma soltanto dagli altri giocatori). Non si perde la vita se si viene colpiti di rimbalzo, se si viene colpiti in testa, o se si prende al volo e si blocca la palla lanciata da un altro: in quest'ultimo caso, perde la vita colui che ha tirato la palla. Quando la palla è vacante, chiunque può raccoglierla, per tentare nuovamente di colpire gli altri giocatori. Ed eccoci giunti alla geniale variante (per la quale non possiamo che ringraziare l'altrettanto geniale Fabio detto Fiabo El Tinto, e tutto lo staff educatori e i ragazzi del mitico gruppo Campo Base): quando un giocatore viene colpito per tre volte, non viene eliminato come nella palla avvelenata classica ma... **diventa uno Zombie!** Lo Zombie continua dunque ad aggirarsi per il campo di giuoco, tenendo le





braccia in avanti (come ogni Zombie che si rispetti) e camminando lentamente (come ogni Zombie che si rispetti). Per togliere la vita a chi è ancora in gioco, lo Zombie deve semplicemente toccarli. Attenzione, però: lo Zombie non può in alcun modo correre o accelerare il passo nel tentativo di togliere le vite ai giocatori: potrà soltanto camminare lentamente vagando per il campo con le braccia tese. Uno Zombie può togliere una vita soltanto ad ognuno degli altri giocatori (esempio: se Luca Zombie tocca Carlo, Carlo non potrà più essere toccato da Luca, ma solo dagli altri Zombie). Chi si impossessa della palla, per il tempo che ha la palla in mano è salvo dagli Zombie, ovvero non può da loro essere toccato e ucciso. I giocatori ancora vivi, devono dunque guardarsi da un lato da chi ha la palla, dall'altro dagli Zombie che tenteranno di avvicinarsi a loro per toccarli. Alla fine rimarranno soltanto due giocatori: a quel punto il campo sarà ristretto per facilitare l'eliminazione di uno dei due, oppure, ad ogni tiro potrà essere concesso un passo in più con la palla in mano: la prima volta tre passi, e poi si tira; la seconda volta quattro passi, e poi si tira; e così via, fino a che uno dei due riuscirà ad eliminare il concorrente. Il gioco risulta essere molto bello e divertente per più motivi:

1. nessuno viene eliminato: anche chi perde le tre vite, rimane in campo e continua a giocare come Zombie;
2. è troppo divertente vedere una manica di idioti che vaga per il campo camminando da Zombie con le braccia tese in avanti;
3. è particolarmente bello (e dunque soddisfacente) riuscire a districarsi tra la palla che tenta di colpire e gli Zombie che tentano di toccare.

Tutte queste caratteristiche ne hanno fatto il gioco dell'anno della nostra parrocchia!

Un'ulteriore variante: il gioco può essere fatto di notte, in un campo al buio. I giocatori terranno ognuno una pila accesa in mano, in modo da individuare gli altri giocatori e da farsi individuare. Quando un giocatore muore... spegne la pila e diventa Zombie! Rimangono così sempre meno luci sul campo, e il gioco si fa sempre più difficile, anche perché diventa sempre più difficile scappare dagli Zombie, protetti dall'oscurità (variante non ancora testata sul campo).





IL COW BOY

Gioco da giocare. all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 30

Età: da 6 a 10

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Siamo nel duro far west.

Qui di tipi loschi ce ne sono tanti, e bisogna sempre aver la pistola a portata di mano, se vogliamo salvarci la pelle!

Regole:

Tutti i ragazzi in cerchio, e uno al centro. Tutti fanno la pistola con la mano e la tengono pronta. Quello in centro spara ad uno, il quale deve sparare al giocatore diametralmente opposto, mentre quello al centro si abbassa per non ricevere lo sparo.

Vince chi... spara per ultimo dei due va al centro e quello al centro torna nel cerchio.





IL MUTILATO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 15 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

C'è un povero uomo che ha vissuto mille disavventure. Alcune volte gli è andata bene, altre... ha perso qualche 'pezzo'. Tutti lo chiamano il mutilato

Materiale necessario:

- un pezzo di mollica di pane bagnata.

Regole:

Una persona deve uscire, mentre un'altra viene preparata: piega il braccio dentro la manica, piega la gamba e si siede in modo che sembra abbia la gamba tagliata. Viene fatto entrare l'altra persona (meglio se è una ragazza!!) bendata, alla quale si inizia a raccontare la triste storia del mutilato. Nella storia si racconta il modo in cui questo pover'uomo ha perso parte del braccio, e si fa toccare il braccio piegato. Poi come ha perso la gamba, e si fa toccare la gamba piegata, poi come ha perso un occhio, e si fa toccare della mollica di pane bagnata nell'acqua. Impressionante!!

Vince chi... tutti, meno che la ragazza spaventata!

Valori educativi: allegria





PINOCCHIETTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 222

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

Due giocatori dentro il cerchio, a buona distanza uno dall'altro. Con un unico salto, uno per volta, cercano di toccarsi senza farsi toccare. Quando uno salta, l'altro non può muoversi.

Vince chi... tocca l'avversario. Se i giocatori sono divisi in squadre, ogni vittoria può valere un punto.





IL FISCHIETTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 40

Età: da 10 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

Un detective molto in gamba chiede il tuo aiuto per ritrovare un prezioso fischietto rubato. Ora siamo di fronte ai sospettati (giocatori in cerchio). Chi sarà il ladro?

Materiale necessario:

- un fischietto

Regole:

Tutti in cerchio, all'interno l'animatore del gioco, che tiene le mani dietro la schiena e, senza farsi vedere, un fischietto. Entra un giocatore nel cerchio che viene invitato a scoprire chi soffia nel fischietto. Prima gli altri giocatori si sono messi d'accordo di far finta di passarsi il fischietto, che invece è sempre nelle mani dell'animatore. Il giocatore cercherà invano il fischiatore, ma mai troverà nelle sue mani il 'corpo del reato'.

Vince chi... indovina che è una burla!

Valori educativi: allegria





PALLA TENNIS

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 8 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- un pallone

Regole:

Una specie di pallavolo, con la possibilità di colpire la palla a braccio teso come se fosse una racchetta. (così va sempre fatta la battuta). La palla può rimbalzare una volta quando arriva nel proprio campo, e si possono fare i tre passaggi della pallavolo e le schiacciate. Se si usa una rete, che sia più bassa della pallavolo.

Vince chi... arriva ai 21 punti.





SOLOUNO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 8 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

un pallone

Regole:

Divisi in due squadre, in un ambiente esterno abbastanza ampio, i giocatori cercano di fare goal nella porta avversaria, colpendo la palla in qualsiasi modo: calcio, mani, pugni, testa... Ma non si può toccare la palla più volte consecutive, solo una volta per volta. Se il giocatore la tocca due volte consecutive, la squadra avversaria colpirà un calcio di punizione.

Vince chi... fa più goal in tempi gestiti adattabili dall'arbitro/animatore

Valori educativi: collaborazione





LA CACCIA AL RAPITORE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 16

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara - grande gioco

Categoria scout: di osservazione

Ambientazione:

Questo gioco va preparato mentre i ragazzi stanno giocando o lavorando.

Materiale necessario:

- 1 striscia di carta colorata di un metro.

Regole:

Si attacca una striscia colorata o un nastro di un qualsiasi colore nel campo o alla parete di una stanza. Il capogioco poi va da tutti i ragazzi successivamente e bisbiglia a ciascuno di essi nell'orecchio: 'C'è un rapitore'. A uno solo bisbiglia: 'C'è un rapitore', dandogli il punto dove dovrà fuggire non appena si approprierà della striscia (non oltre un chilometro di distanza dal punto dove si inizia il gioco). Il rapitore deve, entro un tempo stabilito, per esempio due ore, e mentre si continuano gli altri giochi o lavori, rubare il nastro e correre con questo al luogo stabilito. Nessun altro sa chi sia il rapitore, né quando inizierà il gioco, né dove correrà. Ma appena uno si accorge che il nastro è sparito dà subito l'allarme e tutti cessano di fare ciò che stavano facendo, lanciandosi a inseguire il fuggiasco. Vince il giocatore che riesce a prendere la striscia o un pezzo di questa. Se nessuno riesce a togliere la striscia al rapitore, questo vince. Il rapitore dovrà portare la striscia attaccata al collo o a una spalla e non in tasca o nascosta in un modo qualsiasi. **Vince chi...** riesce a prendere la striscia o un pezzo di questa. Se nessuno riesce a togliere la striscia al rapitore, questo vince. **Valori educativi:** attenzione e spirito di osservazione





L'ASSALTO AL CAMPO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 16 a 60

Età: da 10 a 16

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di osservazione

Ambientazione:

I gruppi in gioco sono due. Il gioco dovrà svolgersi in campagna, possibilmente in un bosco.

Materiale necessario:

- due bandierine

- due bastoni

Regole:

I gruppi in gioco sono due. Ogni gruppo va per suo conto, entro una zona stabilita in precedenza, e nel posto che ritiene più propizio pianta una bandiera che dovrà essere visibile da più direzioni e a portata di mano. Ogni gruppo deve difendere la propria bandiera e, nel tempo stesso cercare l'altro gruppo per togliere a questo la bandiera e portarla al proprio campo. Il gruppo che riesce in questo, ha vinto. A un fischio del capogioco il gioco comincia. Quando due giocatori di gruppi avversari si incontrano lottano allo scalpo o in un altro modo. Il giocatore che perde allo scalpo è dichiarato prigioniero e viene condotto al campo nemico. Il prigioniero non può far rumore né richiami, ma deve seguire silenziosamente il vincitore fino al campo. Vince il gruppo che porta via la bandiera al gruppo avversario oppure che pone fuori gioco tutti i nemici

Vince chi... porta via la bandiera al gruppo avversario oppure che pone fuori gioco tutti i nemici.

Valori educativi: deduzione e spirito di ossevezione.





TI PICCHIO O TI BACIO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 35

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

Siamo nella sala di un castello, ad una festa di dame e cavalieri. Ognuno cerca la sua anima gemella, ma sono le dame a scegliere il proprio cavaliere per la serata.

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

I ragazzi escono, mentre le ragazze decidono ciascuna di prendere un cavaliere. Rientrano i ragazzi, uno per volta, e il giocatore di turno deve indovinare chi è la sua dama. Deve baciare quella che pensa sia la sua, ma se è sbagliata si becca uno schiaffo. Va avanti a baciare la dama finché trova la sua. Entra il secondo, e se per sbaglio bacia la dama di chi ha già giocato, oltre allo schiaffo della dama si becca pure il calcio del cavaliere arrabbiato!

Vince chi... nessun vincitore! Solo tante risate.

Valori educativi: allegria





GUERRE STELLARI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 10 a 18

Durata media: 90 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Le squadre devono catturare gli alieni che sono scesi sulla terra per conquistarla.

Materiale necessario:

- una pila per ogni alieno
- nastri colorati
- carta velina
- scotch
- pennarelli colorati
- vari enigmi
- parole per l'impiccato.

Regole:

Per catturarli devono legare ai loro polsi speciali bracciali che li immobilizzano (nastri colorati). Prima di catturarli devono cercare i nastri attraverso degli indizi che vengono loro consegnati da scienziati che si sono resi conto dell'atterraggio degli alieni. Per trovare i nastri, le squadre devono risolvere indovinelli, rebus, enigmi per capire dove sono nascosti. Il 1° di questi indizi viene loro consegnato dagli scienziati, gli altri li troveranno con i nastri. Prima di partire, le squadre devono preparare un urlo da gridare quando avranno immobilizzato tutti gli alieni. Le squadre non devono mai separarsi. Ogni alieno ha una pila con luce colorata (carta velina sulla luce) che lo caratterizza. Il braccialetto che lo immobilizza è quello del colore della pila. Ogni alieno può colpire con un pennarello prima di essere immobilizzato. Gli alieni non hanno un posto fisso, ma girano per il campo da gioco facendo agguati. Gli alieni sono immobilizzati definitivamente quando avranno al polso il bracciale di ogni squadra. Dopo la presentazione, gli scienziati ridanno la vita con il gioco dell'impiccato (o qualsiasi altro) a quelli che vengono colorati dagli alieni, controllano il gioco e danno eventuali aiuti.

Vince chi... riesce per primo a mettere i suoi bracciali ad ogni alieno.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





GRENDDEL, L'ERETICO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 12 a 20

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara a squadre - grande gioco

Ambientazione:

Grendel è lo spirito maligno di un monaco eretico, arso al rogo nel 1264 in quello stesso monastero (in cui è ambientato il gioco) nel quale continua a mietere vittime e ad aleggiare sul luogo. L'abate Agatone ha scoperto le armi per spingerlo nel mondo degli inferi, ma lo spirito riesce ad ucciderlo prima che egli riesca nella sua impresa. Prima di morire, però, riesce a lasciare il suo testamento ai suoi monaci.

Materiale necessario:

- sale
- torce a vento
- anello (o altro) di Agatone
- spago
- fogli
- penne

Regole:

SCOPO DEL GIOCO: ogni squadra, identificata dal nome di un ordine religioso, deve trovare le armi scoperte dall'abate e sconfiggere lo spirito dell'eretico Grendel.

TAPPE: in ogni tappa le squadre trovano un'arma. 1. Biblioteca: armaàsale. Per ottenerla, la squadra deve risolvere l'enigma: 'spiritus malignus ignorantia adorat, sali sapientiae nemicus est'. 2. Stanza del monastero: armaàun oggetto dell'abate (es. un anello, un libro). Per trovarla bisogna rovistare nelle cose di Agatone. 3. Chiesa: armaàla preghiera, che la squadra deve scrivere per superare la tappa, e che poi deve recitare al momento della cattura di Grendel, per spingerlo nel mondo degli inferi. 4. Labirinto: la squadra deve seguire, bendata, un filo nel bosco. Alla fine del percorso, verrà detto dove comparirà Grendel. 5. Bosco: armaàluce (torce a vento) che la squadra deve trovare, rovistando nella boscaglia.

Nel loro cammino, le squadre incontreranno anche un monaco 'disturbatore', che chiederà loro di recitare una preghiera per lui.

Vince chi... sconfigge per primo l'eretico Grendel.

Valori educativi: spirito di gruppo, abilità e creatività





TI PICCHIO O TI BACIO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 35

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

Siamo nella sala di un castello, ad una festa di dame e cavalieri. Ognuno cerca la sua anima genella, ma sono le dame a scegliere il proprio cavaliere per la serata.

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

I ragazzi escono, mentre le ragazze decidono ciascuna di prendere un cavaliere.

Rientrano i ragazzi, uno per volta, e il giocatore di turno deve indovinare chi è la sua dama. Deve baciare quella che pensa sia la sua, ma se è sbagliata si becca uno schiaffo. Va avanti a baciare la dama finché trova la sua. Entra il secondo, e se per sbaglio bacia la dama di chi ha già giocato, oltre allo schiaffo della dama si

becca pure il calcio del cavaliere arrabbiato!

Vince chi... nessun vincitore! Solo tante risate.

Valori educativi: allegria





L'ASSALTO AL CAMPO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 16 a 60

Età: da 10 a 16

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di osservazione

Ambientazione:

I gruppi in gioco sono due. Il gioco dovrà svolgersi in campagna, possibilmente in un bosco.

Materiale necessario:

- due bandierine
- due bastoni

Regole:

I gruppi in gioco sono due.

Ogni gruppo va per suo conto, entro una zona stabilita in precedenza, e nel posto che ritiene più propizio pianta una bandiera che dovrà essere visibile da più direzioni e a portata di mano. Ogni gruppo deve difendere la propria bandiera e, nel tempo stesso cercare l'altro gruppo per togliere a questo la bandiera e portarla al proprio campo. Il gruppo che riesce in questo, ha vinto. A un fischio del capogioco il gioco comincia. Quando due giocatori di gruppi avversari si incontrano lottano allo scalpo o in un altro modo. Il giocatore che perde allo scalpo è dichiarato prigioniero e viene condotto al campo nemico. Il prigioniero non può far rumore né richiami, ma deve seguire silenziosamente il vincitore fino al campo. Vince il gruppo che porta via la bandiera al gruppo avversario oppure che pone fuori gioco tutti i nemici

Vince chi... porta via la bandiera al gruppo avversario oppure che pone fuori gioco tutti i nemici.

Valori educativi: deduzione e spirito di osservazione.





LA CACCIA AL RAPITORE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 16

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: gara, grande gioco

Categoria scout: di osservazione

Ambientazione:

Questo gioco va preparato mentre i ragazzi stanno giocando o lavorando.

Materiale necessario:

- 1 striscia di carta colorata di un metro.

Regole:

Si attacca una striscia colorata o un nastro di un qualsiasi colore nel campo o alla parete di una stanza.

Il capogioco poi va da tutti i ragazzi successivamente e bisbiglia a ciascuno di essi nell'orecchio: 'C'è un rapitore'.

A uno solo bisbiglia: 'C'è un rapitore', dandogli il punto dove dovrà fuggire non appena si approprierà della striscia (non oltre un chilometro di distanza dal punto dove si inizia il gioco).

Il rapitore deve, entro un tempo stabilito, per esempio due ore, e mentre si continuano gli altri giochi o lavori, rubare il nastro e correre con questo al luogo stabilito. Nessun altro sa chi sia il rapitore, né quando inizierà il gioco, né dove correrà. Ma appena uno si accorge che il nastro è sparito dà subito l'allarme e tutti cessano di fare ciò che stavano facendo, lanciandosi a inseguire il fuggiasco.

Vince il giocatore che riesce a prendere la striscia o un pezzo di questa.

Se nessuno riesce a togliere la striscia al rapitore, questo vince.

Il rapitore dovrà portare la striscia attaccata al collo o a una spalla e non in tasca o nascosta in un modo qualsiasi.

Vince chi... riesce a prendere la striscia o un pezzo di questa. Se nessuno riesce a togliere la striscia al rapitore, questo vince.

Valori educativi: attenzione e spirito di osservazione





SOLOUNO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 8 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

un pallone

Regole:

Divisi in due squadre, in un ambiente esterno abbastanza ampio, i giocatori cercano di fare goal nella porta avversaria, colpendo la palla in qualsiasi modo: calcio, mani, pugni, testa...

Ma non si può toccare la palla più volte consecutive, solo una volta per volta.

Se il giocatore la tocca due volte consecutive, la squadra avversaria colpirà un calcio di punizione.

Vince chi... fa più goal in tempi gestiti adattabili dall'arbitro/animatore

Valori educativi: collaborazione





PALLA TENNIS

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 8 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- un pallone

Regole:

Una specie di pallavolo, con la possibilità di colpire la palla a braccio teso come se fosse una racchetta.

(così va sempre fatta la battuta).

La palla può rimbalzare una volta quando arriva nel proprio campo, e si possono fare i tre passaggi della pallavolo e le schiacciate. Se si usa una rete, che sia più bassa della pallavolo.

Vince chi... arriva ai 21 punti.





IL FISCHIETTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 40

Età: da 10 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

Un detective molto in gamba chiede il tuo aiuto per ritrovare un prezioso fischietto rubato. Ora siamo di fronte ai sospettati (giocatori in cerchio). Chi sarà il ladro?

Materiale necessario:

- un fischietto

Regole:

Tutti in cerchio, all'interno l'animatore del gioco, che tiene le mani dietro la schiena e, senza farsi vedere, un fischietto.

Entra un giocatore nel cerchio che viene invitato a scoprire chi soffia nel fischietto. Prima gli altri giocatori si sono messi d'accordo di far finta di passarsi il fischietto, che invece è sempre nelle mani dell'animatore.

Il giocatore cercherà invano il fischiatore, ma mai troverà nelle sue mani il 'corpo del reato'.

Vince chi... indovina che è una burla!

Valori educativi: allegria





PINOCCHIETTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 222

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

Due giocatori dentro il cerchio, a buona distanza uno dall'altro. Con un unico salto, uno per volta, cercano di toccarsi senza farsi toccare. Quando uno salta, l'altro non può muoversi.

Vince chi... tocca l'avversario. Se i giocatori sono divisi in squadre, ogni vittoria può valere un punto.





IL MUTILATO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 15 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

C'è un povero uomo che ha vissuto mille disavventure. Alcune volte gli è andata bene, altre... ha perso qualche 'pezzo'. Tutti lo chiamano il mutilato

Materiale necessario:

- un pezzo di mollica di pane bagnata.

Regole:

Una persona deve uscire, mentre un'altra viene preparata: piega il braccio dentro la manica, piega la gamba e si siede in modo che sembra abbia la gamba tagliata.

Viene fatto entrare l'altra persona (meglio se è una ragazza!!) bendata, alla quale si inizia a raccontare la triste storia del mutilato.

Nella storia si racconta il modo in cui questo pover'uomo ha perso parte del braccio, e si fa toccare il braccio piegato. Poi come ha perso la gamba, e si fa toccare la gamba piegata, poi come ha perso un occhio, e si fa toccare della mollica di pane bagnata nell'acqua.

Impressionante!!

Vince chi... tutti, meno che la ragazza spaventata!

Valori educativi: allegria





IL COW BOY

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 30

Età: da 6 a 10

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Siamo nel duro far west.

Qui di tipi loschi ce ne sono tanti, e bisogna sempre aver la pistola a portata di mano, se vogliamo salvarci la pelle!

Regole:

Tutti i ragazzi in cerchio, e uno al centro. Tutti fanno la pistola con la mano e la tengono pronta.

Quello in centro spara ad uno, il quale deve sparare al giocatore diametralmente opposto, mentre quello al centro si abbassa per non ricevere lo sparo.

Vince chi... spara per ultimo dei due va al centro e quello al centro torna nel cerchio.





PALLA ZOMBIE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 7 a 40

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara, grande gioco

Ambientazione:

Se i bambini non sono troppo piccoli ed impressionabili, si può abbozzare simpaticamente una breve storia: nel gruppo un giorno tutti sono misteriosamente impazziti, ed hanno cominciato ad uccidersi l'un l'altro. Anche coloro che già sono stati uccisi, gli Zombie, continuano imperterriti nel loro intento.

Materiale necessario:

Una palla... e tanta voglia di divertirsi, cosa peraltro assicurata!

Regole:

E' molto simile al classico gioco della palla avvelenata, con alcune varianti: alcune semplici, una molto bella. Il gioco si svolge in un campo delimitato (all'aperto o al chiuso) la cui grandezza ovviamente dipenderà dal numero dei giocatori. Si gioca tutti contro tutti. Ogni giocatore ha tre vite.

Scopo del gioco è eliminare tutti i giocatori senza farsi eliminare.

Il conduttore del gioco lancerà in aria la palla; chi la raccoglie dovrà colpire gli altri che ovviamente dovranno scappare per non farsi colpire. A seconda della grandezza del campo, chi ha la palla potrà fare tre passi, un passo o nessuno, se il campo è particolarmente stretto.

Quando una persona viene colpita al volo da un'altra, perde una vita. Ogni persona può togliere una vita soltanto ad ognuna delle altre persone (esempio: se Carlo colpisce Luca, Luca non potrà più essere colpito da Carlo, ma soltanto dagli altri giocatori). Non si perde la vita se si viene colpiti di rimbalzo, se si viene colpiti in testa, o se si prende al volo e si blocca la palla lanciata da un altro: in quest'ultimo caso, perde la vita colui che ha tirato la palla.

Quando la palla è vacante, chiunque può raccoglierla, per tentare nuovamente di colpire gli altri giocatori. Ed eccoci giunti alla geniale variante (per la quale





non possiamo che ringraziare l'altrettanto geniale Fabio detto Fiabo El Tinto, e tutto lo staff educatori e i ragazzi del mitico gruppo Campo Base): quando un giocatore viene colpito per tre volte, non viene eliminato come nella palla avvelenata classica ma... **diventa uno Zombie!** Lo Zombie continua dunque ad aggirarsi per il campo di gioco, tenendo le braccia in avanti (come ogni Zombie che si rispetti) e camminando lentamente (come ogni Zombie che si rispetti). Per togliere la vita a chi è ancora in gioco, lo Zombie deve semplicemente toccarli. Attenzione, però: lo Zombie non può in alcun modo correre o accelerare il passo nel tentativo di togliere le vite ai giocatori: potrà soltanto camminare lentamente vagando per il campo con le braccia tese. Uno Zombie può togliere una vita soltanto ad ognuno degli altri giocatori (esempio: se Luca Zombie tocca Carlo, Carlo non potrà più essere toccato da Luca, ma solo dagli altri Zombie). Chi si impossessa della palla, per il tempo che ha la palla in mano è salvo dagli Zombie, ovvero non può da loro essere toccato e ucciso. I giocatori ancora vivi, devono dunque guardarsi da un lato da chi ha la palla, dall'altro dagli Zombie che tenteranno di avvicinarsi a loro per toccarli. Alla fine rimarranno soltanto due giocatori: a quel punto il campo sarà ristretto per facilitare l'eliminazione di uno dei due, oppure, ad ogni tiro potrà essere concesso un passo in più con la palla in mano: la prima volta tre passi, e poi si tira; la seconda volta quattro passi, e poi si tira; e così via, fino a che uno dei due riuscirà ad eliminare il concorrente. Il gioco risulta essere molto bello e divertente per più motivi:

1. nessuno viene eliminato: anche chi perde le tre vite, rimane in campo e continua a giocare come Zombie;
2. è troppo divertente vedere una manica di idioti che vaga per il campo camminando da Zombie con le braccia tese in avanti;
3. è particolarmente bello (e dunque soddisfacente) riuscire a districarsi tra la palla che tenta di colpire e gli Zombie che tentano di toccare.

Tutte queste caratteristiche ne hanno fatto il gioco dell'anno della nostra parrocchia!

Un'ulteriore variante: il gioco può essere fatto di notte, in un campo al buio. I giocatori terranno ognuno una pila accesa in mano, in modo da individuare gli altri giocatori e da farsi individuare. Quando un giocatore muore... spegne la pila e diventa Zombie! Rimangono così sempre meno luci sul campo, e il gioco si fa sempre più difficile, anche perché diventa sempre più difficile scappare dagli Zombie, protetti dall'oscurità (variante non ancora testata sul campo).

Vince chi... rimane vivo alla fine del gioco.





LIQUIDATOR

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 40

Età: da 6 a 80

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- un cartellone tipo il bersaglio delle freccette
- un liquidator o una pistola a d'acqua.

Regole:

Ogni squadra ha un liquidator (o pistola ad acqua) e con esso ogni giocatore della squadra deve effettuare un percorso e giungere davanti al segnapunti (un cartellone suddiviso in diverse zone) e sparare un colpo.

Ogni zona del cartellone logicamente ha un suo punteggio.

Alla fine si sommano i singoli punteggi ottenuti da ogni giocatore e si ottiene così il punteggio finale.

Vince chi... ha ottenuto il maggior punteggio finale.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





STAFFETTONE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 6 a 70

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadra

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- una bacinella piena d'acqua
- un recipiente per squadra
- un bicchiere bucato per squadra

Regole:

Le squadre gareggiano contemporaneamente. Ai due estremi del campo si trovano una bacinella piena d'acqua da una parte e dall'altra tutta la squadra in fila indiana ed un recipiente vuoto.

Ogni squadra ha un bicchiere vuoto e bucato a sua disposizione: con esso ogni giocatore dovrà correre alla bacinella, riempire il bicchiere e tornare indietro svuotandolo nel recipiente e così via.

Vince chi... alla fine ha più acqua nel recipiente.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





ACCHIAPPALIMONI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 6 a 70

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- un limone per squadra
- una bacinella piena d'acqua.

Regole:

Le squadre gareggiano contemporaneamente. Ad un estremo del campo si trova una bacinella riempita d'acqua ed un limone per squadra.

Un giocatore per squadra partirà e dovrà addentare il limone e tirarlo fuori dall'acqua. Poi dovrà lasciare il limone dentro l'acqua e tornare al posto, così partirà il secondo giocatore e così via.

Vince chi... termina per prima.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





LA DAMA VESTITA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 6 a 70

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- cappello
- occhiali da sole
- maglia
- pantaloni
- cintura
- zaino
- calzetti
- scarpe
- pennarello

Regole:

Le squadre gareggiano contemporaneamente.

Ai due estremi del campo si trovano un tavolo con tutti gli indumenti ed un educatore in costume da una parte e dall'altra tutta la squadra in fila indiana. Un giocatore per squadra partirà arriverà al tavolo prenderà un indumento e lo metterà all'educatore, poi tornerà al proprio posto e partirà il secondo e così via.

Si consiglia, in base al numero di componenti della squadra, di avere almeno un indumento per giocatore.

Vince chi... per primo riesce a vestire interamente il proprio educatore.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





MOTOMONDIALE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 6 a 80

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- filo segnaletico per delimitare il percorso
- un casco per il pilota
- materiale per creare i box
- bandiera a scacchi

Regole:

Viene costruito un percorso tipo quello di una gara di Formula UNO.

Si corre in tre giocatori: due fungono da 'ruote' e stanno in piedi incrociando le braccia creando una specie di sedia ove si colloca il pilota.

Vengono anche allestiti i box ove ogni giro la moto si ferma per cambiare le 'ruote'.

Vince chi... impiega il minor tempo possibile a percorrere un certo numero di giri prestabilito.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





PASSAGGIO A NORD-OVEST

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 400

Età: da 6 a 80

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- una pallina da tennis per squadra
- una panchina.

Regole:

Ogni squadra si divide in due gruppi, che si dispongono uno di fronte all'altro ad una distanza di circa 3 o 4 m, ed in mezzo ai due gruppi c'è un ostacolo.

I due gruppi devono lanciarsi una pallina da tennis per un certo tempo prestabilito (5 minuti tempo consigliato).

Si contano i passaggi effettuati dai due gruppi ed ogni volta che la pallina cade si ricomincia da 0 tenendo conto del massimo effettuato fino a quel momento.

Vince chi... alla fine del tempo ha realizzato il numero massimo di passaggi.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





GAVETTA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 40

Età: da 6 a 80

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- due bacinelle d'acqua per squadra

- un numero di gavettoni (palloncini pieni d'acqua) pari al numero di componenti di ogni squadra.

Regole:

Le squadre gareggiano contemporaneamente.

I giocatori di ogni squadra si dispongono in piedi in fila ad una distanza di circa mezzo metro l'uno dall'altro.

Al via il primo giocatore dovrà prendere da una bacinella un gavettone (palloncino pieno d'acqua) e dovrà passarlo al giocatore successivo lanciandolo.

Quando il gavettone arriva all'ultimo giocatore questo deve riporlo in una bacinella piena d'acqua.

Alla fine si attribuisce un punteggio per l'ordine di arrivo in base al tempo impiegato ed un altro punteggio per l'ordine di arrivo in base ai gavettoni che sono arrivati a destinazione.

Vince chi... ottiene il punteggio finale più elevato.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





CARTE IN VERSI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 16

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: scherzo

Materiale necessario:

- un mazzo di carte da ramino

Regole:

Ogni giocatore si sceglie un verso di animale.

Si fanno due o tre giri di presentazione del verso, perché è necessario ricordare il verso di tutti i partecipanti più ci sono partecipanti, più avvincente è!

A ciascuno viene distribuito un mazzetto di carte, da non guardare né far vedere.

A turno, ciascuno gira la prima carta del mazzetto davanti a sé.

Quando due persone hanno la stessa carta (due tre, due donne...), devono ciascuno fare il verso dell'altro.

Chi arriva dopo nel fare il verso (o non arriva proprio), riceve tutte le carte girate in tavola (anche quelle degli altri giocatori).

Vince chi... riesce a finire le carte.

Valori educativi: allegria





DIRITTO, ROVESCIO... A SALSICCIOOTTO!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 15 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: scherzo intelligente

Regole:

Fatto uscire un volontario, gli altri si mettono d'accordo con la strategia del gioco.

Si prende un qualsiasi oggetto e lo si considera un salsicciotto.

A turno, chi ha l'oggetto deve passarlo al vicino. Il giocatore fatto rientrare deve capire se il salsicciotto è passato in modo diritto, rovescio o a salsicciotto.

Il criterio per stabilire se il passaggio è diritto o rovescio o a salsicciotto non dipende da come uno lo passa, ma dalla posizione delle gambe di chi lo passa: se sono incrociate, il salsicciotto è passato diritto.

Se sono unite ma non incrociate, è passato rovescio, se sono accavallate è passato a salsicciotto.

Il giocatore vede un passaggio e deve stabilire in che modo è avvenuto.

Si va avanti finché non scopre che il criterio per stabilire il tipo di passaggio è la posizione delle gambe.

Vince chi... chi indovina la strategia.

Valori educativi: osservazione





VERSI SUONATI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 12 a 20

Età: da 10 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

Siamo nella fattoria dello zio Tobia.

E' notte, e lo zio non vuole che si svegli il suo ultimo nipotino, nato da pochi giorni.

Ma i suoi animali sono molto rumorosi: come fare a farli tacere? Usiamo il bastone??

Materiale necessario:

- un giornale

Regole:

Tutti in cerchio, ognuno si sceglie un verso di animale.

Al centro un giocatore con un 'bastone' fatto con un giornale arrotolato. Uno dei giocatori in cerchio fa il verso di un altro, questo risponde con il verso di un altro e così via. Ad un certo punto, il giocatore in mezzo riconoscerà a chi appartiene il verso, e cercherà di dargli una 'bastonata' sulla testa prima che questi emetta un altro verso.

Chi viene bastonato va al centro.

Vince chi... indovina il verso.

Valori educativi: allegria





FACCIAMO BACCANO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 8 a 20

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Regole:

Un componente della squadra si mette all'estremità dell'ambiente in cui si gioca, in mezzo la squadra avversaria, all'altro capo il resto della squadra. L'animatore dice una frase al giocatore che cercherà di dirla ai compagni, mentre la squadra in mezzo farà tutto il baccano possibile per impedire la comunicazione.

Vince chi... indovina la frase.

Valori educativi: comunicare, valore del silenzio





QUATTRO PER QUATTRO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 100

Età: da 6 a 12

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco:

Regole:

I ragazzi girano liberamente nell'ambiente, mentre l'animatore racconta una storia, del tipo: 'Ieri sono andato al mercato e ho comprato molte cose: 12 uova...'

Quando viene pronunciato un numero, i giocatori devono formare dei gruppi dello stesso numero di persone.

In questo caso: gruppi di dodici.

Chi rimane fuori dal gruppo, viene eliminato.

Vince chi... non viene eliminato.

Valori educativi: allegria





STAFFETTA NATURA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 16 a 100

Età: da 6 a 20

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Siamo su un'isola deserta, dove siamo naufragati. Non abbiamo nulla con noi: per portare l'acqua dal ruscello alla nostra casa sull'albero come possiamo fare?

Materiale necessario:

- acqua
- una bacinella capiente
- una bottiglia per squadra.

Regole:

Le squadre devono cercare nella natura dei 'recipienti naturali': con foglie, o qualcos'altro, devono portare a staffetta la maggior quantità d'acqua da una bacinella capiente alla loro bottiglia.

Vince chi... ha trasportato più acqua.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





CACCIA AL PARTICOLARE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 50

Età: da 10 a 50

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre

Ambientazione:

L'investigatore Watson ha bisogno di noi per risolvere un complicato caso del suo amico Sherlock. Alziamo le antenne e aguzziamo la vista per aiutarlo.

Materiale necessario:

- fotografie del luogo
- biglietti o oggetti da nascondere

Regole:

Scattate delle fotografie a piccoli particolari di un luogo, di un edificio. Datene una ad ogni squadra e mandateli alla caccia. Nei luoghi avrete nascosto un oggetto o un biglietto che i ragazzi dovranno portare all'animatore-Watson.

Vince chi... riconosce per primo il particolare, e trova il biglietto, o l'oggetto, vince.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





CIAK SI GIRA!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 12 a 25

Età: da 10 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Sei stato chiamato a Cinecittà per un ruolo di primo piano in un film muto, ma ci sono tante scene, quale sarà quella del tuo film?

Guarda bene e cerca di capire.

Materiale necessario:

- biglietti con i ruoli

Regole:

Preparare dei biglietti con i ruoli per due scene teatrali. Ben riuscite la scena del funerale e del matrimonio.

Ad ogni giocatore viene dato un biglietto con un ruolo. (per il morto: il morto, persona che piange, donna che sviene, becchino felice, erede che aspetta l'eredità...; per il matrimonio: sposi, fotografo, bimbo con fiori, mamma commossa...) In due di questi biglietti sarà scritto: 'Sei tu che entri in scena!' (meglio se al ruolo del morto e a quello del fotografo). Gli altri giocatori dovranno intuire in quale scena devono piazzarsi.

Il gioco continua fino a quando tutti saranno sistemati in scena.

Attenzione! Non si può parlare!

Vince chi...

Valori educativi: allegria e senso dello humor





STAFFETTA PERDIFIATO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- una pallina da ping pong per squadra

Regole:

Ogni squadra si dispone in due gruppi alle estremità della sala.

Al via il primo giocatore deve raggiungere l'altro gruppo con la pallina da ping pong, senza toccarla con le mani o altre parti del corpo, ma solo soffiando.

Raggiunto il gruppo, parte un altro giocatore e va verso l'altra parte della squadra.

Vince chi... torna per primo al suo gruppo iniziale.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





PALLA CERCHIO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 30

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- un cerchio imbottito di gommapiuma o un cerchio fatto con un pezzo tubo di gomma
- due bastoni
- due sedie

Regole:

Due squadre, in un campo da gioco.

Un giocatore per squadra sale su una sedia e tiene in mano un bastone.

Gli altri giocatori si tirano un cerchio facendo continui passaggi (chi trattiene troppo a lungo il cerchio in mano, deve cedere il cerchio alla squadra avversaria).

Bisogna cercare di infilare il cerchio nel bastone, senza che il giocatore sulla sedia scenda, ma può muovere il bastone per acchiappare il cerchio.

Un punto ad ogni 'canestrò. Se il cerchio viene intercettato contemporaneamente da due giocatori, si fa contesa come nel basket.

Vince chi... arriva al 21, al meglio di tre set

Valori educativi: collaborazione





IL BACIO DEL MARAJA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 30

Età: da 11 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Un ricchissimo Maraja è in cerca di donne per il suo harem: accetta che diventi sua mogli solo chi è in grado di baciarlo...

MA ci sono anche altri Maraja, e anche maraja femmine...

Regole:

Un giocatore in un cerchio, gli altri tutti seduti.

L'animatore distribuisce a tutti un numero (dispari ai ragazzi, pari alle ragazze).

Si chiamano due numeri, uno pari e uno dispari. Se nel mezzo c'è un ragazzo, la ragazza chiamata dovrà correre a baciarlo, mentre il ragazzo chiamato dovrà impedirglielo e a sua volta baciarla.

Se la ragazza bacia quello nel mezzo, allora va al centro il ragazzo, altrimenti rimane lei.

Nel caso che la ragazza sia al centro, allora il ragazzo chiamato dovrà cercare di baciarla e la ragazza chiamata dovrà impedirglielo e baciarlo.

Vince chi...

Valori educativi: divertimento, allegria e mettersi in gioco





PESCIOLINI NELLA RETE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 6 a 10

Età: da 20 a 50

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Siamo nel grande oceano. Attenzione, pesciolini! Ci sono tanti pericoli! I pesci più grossi potrebbero mangiarvi, ma attenzione soprattutto alle reti degli uomini...

Regole:

Metà dei giocatori si dispone in cerchio, tenendosi per mano, e decide di contare ad alta voce fino ad un numero.

Al via gli altri giocatori (i pesciolini) entrano ed escono al cerchio (è bene che le mani dei giocatori che fanno la rete siano un po' sollevate, per evitare delle craniate!) mentre gli altri iniziano a contare. Quando arrivano al numero stabilito, tirano giù le mani, chiudendo i passaggi della rete. I pesciolini che sono rimasti nel cerchio sono presi, e vanno ad allargare il cerchio-rete.

Vince chi...

Valori educativi: allegria





LA VOLPE E IL CACCIATORE NELLA VIGNA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 15 a 30

Età: da 6 a 12

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco:

Ambientazione:

Siamo nella vigna di nonno Berto.

La volpe si è nascosta tra i filari, in attesa che venga notte, per poter andare a mangiare le galline nel pollaio.

Ma il nonno lo sa, e la rincorre per la vigna.

Chi vincerà?

Regole:

Due giocatori: uno fa il cacciatore, e cerca di prendere l'altro (la volpe).

Gli altri giocatori si dispongono a file, con le mani sulle spalle dei vicini, in modo da formare i filari. I due iniziano a rincorrersi nelle file, senza poter passare sotto le braccia dei filari. Dopo un po' l'animatore grida: 'Cambiol'. I giocatori-vigna si girano di 90 gradi, in modo da formare filari perpendicolari ai precedenti e i due dovranno cambiare direzione.

Dopo un po', se i giocatori non concludono nulla, si dà il cambio con qualcun altro per dar loro il tempo di riprendersi e respirare!

Vince chi...

Valori educativi: abilità





LA POZIONE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 30

Età: da 10 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara, scherzo

Categoria scout: di osservazione

Ambientazione:

Siamo nel laboratorio segreto del prof. Piton. Insieme a Harry Potter e ai suoi amici, vogliamo scoprire cosa c'è nell'ultima pozione che ha inventato lo strano professore.

Materiale necessario:

- molti ingredienti commestibili, frullati insieme e messi in una bottiglia scura.

Regole:

I ragazzi dovranno scoprire gli ingredienti della pozione assaggiandola. Per rendere il finale ad effetto, dopo averli aiutati a scoprire tutti gli ingredienti (commestibili, per la carità!) dite che ce n'è ancora uno. Dopo un po' di tentativi, dite che era il vostro calzino!

Vince chi... indovina più ingredienti





CHESSTORIA!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 12

Età: da 10 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: scherzo intelligenza, parole

Regole:

Gioco ideale per i viaggi.

L'animatore inizia una frase (anche solo con il soggetto) e a turno ognuno la continua con un altro pezzo (una parola o poco più).

Uscirà fuori una storia tutta speciale.

Vince chi...

Valori educativi: allegria e spirito di gruppo





STAFFETTA LETTERARIA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 50

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, parole

Regole:

In un punto unico per tutte le squadre sono sistemati tantissimi cartoncini con una lettera. A turno un componente della squadra (uno per volta) parte e corre a prendere una lettera (eventualmente formate un percorso da compiere con vari ostacoli). Dopo un tempo che l'animatore ritiene opportuno si blocca la gara e con le lettere raccolte si formano più parole possibili.

Vince chi... utilizza più lettere si può anche dare un incentivo per la formazione di parole più lunghe, del tipo: le parole di sette o più lettere valgono doppio

Valori educativi: allegria e spirito di gruppo





IL MALVAGIO ZORRO... SCOPRITE CHI È!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 80

Durata media: minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di osservazione

Ambientazione:

Ormai è già da un po' di giorni che al nostro campo, stanno accadendo strane cose e in ogni luogo dove accade il fattaccio, c'è un unico e solo simbolo 'Z'. Questo simbolo può significare solo una cosa che Zorro è tornato, in una veste magliana. Ora tocca a voi smaschere quest'impostore che si nasconde tra voi...

Materiale necessario:

- tutto quello che può assomigliare a una 'Z'.

Regole:

Questo gioco può essere svolto prevalentemente in un campo estivo, poiché per essere svolto si ha bisogno come minimo di 4 giorni e un massimo di non so: fate un po' voi... Prima della partenza al campo nel gruppo si sceglie un ragazzo il quale dovrà impersonare la figura di Zorro. Arrivati al campo si racconta la 'storia introduttiva'. A questo punto incomincia l'azione di Zorro che in vari momenti della giornata lascerà il segno della 'Z' in lungo e in largo per la struttura dove si alloggia. Mentre gli altri diciamo 'spettatori' dovranno cercare di scoprire l'identità segreta di Zorro, e una volta scoperta l'identità, ci sarà un vero e proprio processo a Zorro, che sarà svolto rigorosamente di sera tutti riuniti di fronte al falò.

Vince chi... 1. la squadra che scopre Zorro e riceve un bonus. 2. chi colpevolizza un 'innocente' riceve un malus e si prosegue con il gioco intrapreso. 3. se alla fine del campo non viene scoperto l'identità segreta di Zorro, colui che lo ha impersonato fa guadagnare un bonus alla propria squadra.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





MA NO! SEI TU?!?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 100

Età: da 6 a 99

Durata media: 7 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, scherzo, carta e penna

Categoria scout: di percezione

Materiale necessario:

- fotocopie di foto
- cartellone
- pennarelli colorati (un colore diverso per ogni squadra)

Regole:

Riuscite a riconoscere i vostri animatori, educatori amici?

Prendete delle foto (meglio primi piani) di animatori, educatori, ragazzi, parroci ecc. (importante siano abbastanza conosciuti) fate delle fotocopie (non a colori, costano e sono troppo identificabili).

Mettete queste fotocopie ritoccate (fate i baffi, nasi da pagliaccio... insomma quello che facciamo tutti con le riviste) su un cartellone.

Disponete le squadre al di là di una linea di partenza. Al via parte un elemento per squadra (se volete mettete degli ostacoli) con un pennarello, dovrà arrivare al cartellone e scrivere sotto una foto a chi appartiene, e la sigla della propria squadra, poi ritorna indietro e consegna come una staffetta, il pennarello ad un altro compagno.

Il gioco finisce quando non ci sono più foto da riconoscere.

Vince chi... indovina il maggior numero di foto. Per ogni nome errato sotto alla foto segnate un punto in più alle altre squadre.

Valori educativi: abilità e allegria





SCALA REALE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 50

Età: da 3 a 99

Durata media: 7 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- un mazzo di carte da ramino
- fischiello

Regole:

Come si formano 4 squadre per un campo estivo?

Per formare 4 squadre, chiamare in disparte 4 probabili capisquadra che avrete scelto prima.

Sceglieranno uno dei 4 assi: di quadri, di picche, di cuori e di fiori, il seme scelto sarà il simbolo della squadra.

Successivamente chiamate tutti i ragazzi e consegnate ad ognuno una carta col segno di appartenenza e mandateli lontano.

Al fischio i ragazzi guarderanno la carta (scommetto l'avranno già vista) e dovranno cercare gli altri che compongono la sua squadra e che hanno lo stesso seme.

Una volta ricomposta la squadra devono mettersi uno a fianco all'altro con la carta formando una scala reale.

Vince chi... trova per primo e forma la sua squadra.





MANDRAKE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 3 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre scherzo

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Come i prestigiatori, tirate fuori dal cilindro un coniglio!

Materiale necessario:

- un coniglio di peluche

- cilindri da prestigiatore in cartoncino (in numero maggiore del numero delle squadre)

Regole:

Fate quattro cappelli piegando il cartoncino e mettendo una base come fosse un cilindro da prestigiatore.

Prendete un coniglio di peluche (non penso l'abbiate vero). Sistemate le squadre in fila dietro una linea e di fronte, a qualche metro di distanza, mettete i cappelli (possono essere quanti volete, ma sempre in numero maggiore alle squadre).

Al via un componente per squadra parte, raggiunge il cappello che vuole e guarda dentro, se trova il coniglio vince e lo prende per le orecchie urlando 'Sinsalabim', se non lo trova (l'animatore deve nascondere senza farsi beccare) ha perso e non può controllare in altri cappelli.

In questo modo il bambino più piccolo che corre più piano può con un colpo di fortuna battere il ragazzo che arriva prima ai cappelli.

Vince chi... trova il coniglio.





UN PESCE DI NOME...

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre parole

Categoria scout: di attenzione

Ambientazione:

Conosci l'habitat dei pesci?

Materiale necessario:

- cartellone
- cartoncini
- una minima conoscenza (il vocabolario ha delle schede)dei pesci.

Regole:

L'animatore è vestito da pescatore e consegna alle squadre (uno per ragazzo) un cartoncino con il nome di un pesce... (luccio, scalare, pesce gatto ecc.).

Un cartellone recherà le scritte MARE e FIUME.

Al via uno alla volta mette il proprio cartoncino dove ritiene sia il suo habitat giusto.

Più sono difficili e improbabili e più la gara rimane aperta.

Vince chi... indovina la giusta appartenenza dei pesci d'acqua dolce o di mare.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





I POLIPI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 2 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: a squadre scherzo grande gioco

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Tutti i polipi devono nascondersi dai pescatori!

Materiale necessario:

- bombe d'acqua in quantità.

Regole:

Fate con i palloncini delle bombe d'acqua (meglio se colorata di nero), ma non chiudeteli.

Consegnateli uno per uno ai ragazzi e fate una specie di nascondino.

I pescatori (gli animatori) contano ad occhi chiusi, i ragazzi si nascondono.

Al fischio i pescatori cercheranno di scovare i ragazzi-polipi. Se li trovano come nascondino devono fare tana, i ragazzi però possono impedirlo schizzando l'acqua; se il pescatore viene colpito rimarrà immobilizzato e il ragazzo potrà quindi liberarsi.

Vince chi... si libera.





LA STELLA COMETA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 20

Età: da 6 a 12

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco:

Categoria scout: di squadra

Regole:

Il gruppo è in cerchio senza tenersi per mano.

Un giocatore (detto 'stella cometa') fa il giro intorno al cerchio fin quando salta tra due giocatori e dice 'pluff!'.
Le due persone alla sua destra e alla sua sinistra devono iniziare a correre nella direzione preferita cercando di raggiungere il posto rimasto libero.

Vince chi... arriva prima si inserisce nel cerchio e l'altro concorrente diviene 'stella cometa'.

Valori educativi: spirito di competizione e cooperazione nel gruppo





IL LEPROTTO GELSOMINO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 20

Età: da 8 a 12

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Il leprotto Gelsomino a Pasqua porta le uova a tutti i bambini, ma prima le deve raccogliere!

Il gioco simula la raccolta delle uova.

Materiale necessario:

- palline colorate
- un cesto

Regole:

Ad un partecipante si lega un cestino dietro la schiena e questi sarà il leprotto che deve saltellare in giro per il campo. Gli altri giocatori si dividono in due squadre: i lanciatori di uova (le palline), disposti in ordine sparso all'interno del campo che devono riuscire a centrare il cestino del coniglio, ma devono rimanere fermi sul posto!

I raccoglitori di uova cadute possono muoversi nel campo e consegnare le uova ai lanciatori.

Vince chi... ...il gioco finisce quando tutte le palline si trovano nel cesto del leprotto

Valori educativi: solidarietà all'interno del gruppo





LA FOSSA DEI SERPENTI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 6 a 15

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre

Materiale necessario:

- 2 bende
- 2 contenitori

Regole:

I giocatori sono disposti in cerchio tenendosi per mano e formano la fossa dei serpenti.

Due volontari (i serpenti a sonagli) stanno al centro del cerchio uno distante dall'altro, bendati e ognuno tiene in mano un barattolo pieno di fagioli o lenticchie o qualsiasi altro oggetto che fa rumore. Uno farà il predatore e l'altro la preda.

Il predatore deve rincorrere la preda e può suonare fino a 5 volte, mentre la preda tutte le volte che vuole.

I giocatori in cerchio possono muoversi intorno, restringersi o allargarsi, roteare, stando attenti che nessuno dei due serpenti finisca fuori della fossa.

Vince chi... riesce a catturare la preda.

Quando ciò accade si scelgono altri due serpenti e il gioco ricomincia.

Valori educativi: solidarietà all'interno del gruppo





SI SALVI CHI PUÒ

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 10 a 20

Età: da 6 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- fogli di giornale

Regole:

In una stanza si dispongono tanti fogli di giornali per terra che rappresentano le zattere.

I partecipanti si muovono nella stanza tra i giornali con un sottofondo musicale. Quando la musica viene interrotta tutti devono salvarsi su una zattera.

Ad ogni giro viene tolto un foglio.

Vince chi... riesce a stare con il maggior numero di persone sulla zattera senza cadere in acqua (toccare terra).

Valori educativi: fiducia e collaborazione nel gruppo





LE SEDIE SÌ E NO!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- due sedie.

Regole:

Si fanno due squadre.

Davanti ad esse si pongono due sedie:

su una si incollerà la parola 'si' e sull'altra 'no'.

Ad ogni bambino sarà assegnato un numero (1,2,3...), in modo che si trovino a competere con il numero corrispondente dell'altra squadra.

L'animatrice chiama un numero e poi fa una domanda (Roma è più grande di New York?, Durante l'avvento la veste del sacerdote è verde? ecc...).

Vince chi... si siede prima sulla sedia giusta conquista un punto per la sua squadra.

Valori educativi: capacità di concentrarsi e collaborazione





COSE DI TE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 100

Età: da 4 a 99

Durata media: 16 minuti

Tipo gioco: scherzo intelligenza

Categoria scout: di presenza di spirito

Materiale necessario:

- carta e penna

Regole:

Ci conosciamo veramente? Ma lo sapevi che... ?

Si scegli un ragazzo a cui fare il gioco e si accompagna fuori.

Si raccolgono delle informazioni che gli stessi ragazzi vi daranno.

Devono dire una cosa che li riguarda es:

è vero che so suonare il violino?

è vero che ho partecipato allo Zecchino d'oro?

ecc.ecc.

Alcune informazioni sono vere altre saranno false. Un ragazzo sarà richiamato, a questo punto formulate le domande, lui dovrà rispondere solo vero o falso.

Ovviamente più saranno improbabili, ma vere le domande più sarà difficile per il partecipante azzeccarle, ma scoprirà lati nascosti dei suoi amici.

Vince chi... indovina più risposte esatte.

Valori educativi: conoscenza





IL RISPARMIATORE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 3 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- bottiglie
- confezioni vuote di prodotti alimentari

Regole:

Scopo del gioco è fare la spesa risparmiando.

Raccogliete scatole, bottiglie, flaconi ecc. vuoti, scrivete un prezzo sotto la confezione e sistemateli in fila.

Dividete i ragazzi in squadre e date ad un componente per squadra un sacchetto della spesa.

Al via partirà un ragazzo per squadra, farà un piccolo percorso che voi saggiamente avrete riempito di ostacoli, e prenderà a caso un prodotto, senza guardare sotto il prezzo, e lo metterà nella borsina.

Tornerà indietro e come una staffetta consegnerà il sacchetto ad un altro ragazzo. Ogni ragazzo deve prendere un solo prodotto e tornare indietro.

Quando tutti avranno preso il proprio prodotto si fa la somma della spesa coi prezzi riportati nella confezione.

Vince chi... spenderà di meno.





FUNE INCROCIATA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 4 a 100

Età: da 3 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco

Categoria scout: grande gioco

Materiale necessario:

- due corde
- gesso o calce per il cerchio

Regole:

E' un tiro alla fune più complicato e forse più divertente.

Ci vogliono 4 squadre.

Si disegna un cerchio abbastanza grande e si prendono due corde ugualmente lunghe.

Si dispongono le corde incrociate.

Ad un lato la squadre A è contro la B e dall'altro la C è contro la D.

Al via tirano la corda la prima squadra che entra con un componente all'interno del cerchio ha perso.

Si fanno più manches ruotando.

Vince chi... riesce a far entrare nel cerchio un membro dell'altra squadra.





CITA E LA BANANA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 8 a 15

Durata media: 30/45 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- banane di gommapiuma o di cartoncino
- pennarelli
- forbici

Regole:

I giocatori devono formare delle coppie e disporsi in cerchio, in modo da formare un cerchio esterno ed uno interno appaiati.

I giocatori che formano il cerchio interno tengono le gambe divaricate e formano le tane, quelli nel cerchio esterno sono tutti scimmie (Cita).

Al segnale dell'animatore le scimmie cominciano a correre in senso antiorario fino a quando l'animatore urla 'Cita! La banana'. A quel punto le scimmie completano il giro fermandosi dietro il compagno per precipitarsi sotto le sue gambe e prendere una delle banane poste al centro (in numero pari alle coppie meno una).

La coppia rimasta senza banana dovrà sedersi al proprio posto nel cerchio ed aspettare la fine del gioco.

Le coppie in gara si scambiano di ruolo (le tane diventano scimmie e viceversa).

Vince chi... riuscirà a prendere l'ultima banana.

Valori educativi: solidarietà e cooperazione





ATTENTI A QUEI DUE!!

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 15

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: notturno

Materiale necessario:

- una candela per coppia
- biglietti distintivi(Nellacocci/Illuminata)
- spruzzini
- fiammiferi

Regole:

I partecipanti sono divisi a coppie una è la coccinella (Nellacocci) e l'altra la lucciola (Illuminata).

Tenendosi sottobraccio devono attraversare il bosco infestato di rane e di rospi, così decidono di incamminarsi di notte sicure di non essere viste.

La lucciola tiene in mano una candela accesa. Facendo molta attenzione devono attraversare il bosco e raggiungere la meta (precedentemente concordata).

I Rospi e le Rane sputa veleno (in numero di 4 0 5) muniti di spruzzini ad acqua dovranno spegnere le candele.

Nellacocci e Illuminata dovranno impedire alla fiamma di spegnersi, nel caso non ci riuscissero devono tornare al punto di partenza dove c'è uno gnomo che provvederà a riaccendere la candela previo superamento di una prova (cantare una canzone, risolvere un indovinello ecc..).

Vince chi... la coppia che raggiunge per prima la meta.

Valori educativi: solidarietà, fiducia.





IL FIORE DELLE QUALITÀ

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: carta e penna

Materiale necessario:

- cartoncino
- penna
- forbici
- pennarelli

Regole:

Fase individuale: ogni giocatore disegna un grosso fiore a 4/5 petali con un bocciolo nel mezzo, su un foglio di carta. All'interno di ogni petalo ciascuno scrive una o più qualità che ritiene di aver raggiunto. Nel bocciolo, invece, scrive le qualità che vorrebbe avere. Si può anche scegliere di scrivere le 'cose che sono capace di fare' in sostituzione delle qualità o altro ancora.

Fase di gruppo: si formano dei piccoli gruppi di 4/5 persone che si conoscono bene fra di loro. All'interno di ogni gruppo ciascuno legge agli altri ciò che ha scritto nei petali e nel bocciolo del proprio fiore, poi i fogli vengono fatti girare in cerchio e ciascuno potrà aggiungere qualità nei petali dei fiori dei compagni. Non è permesso scrivere nel bocciolo degli altri. Quando i fiori tornano al punto di partenza ciascuno legge le qualità che hanno aggiunto i compagni. Alla fine si possono condividere collettivamente i risultati.

Vince chi... ha delle qualità da condividere con il prossimo, cioè tutti !!!

Valori educativi: Condivisione, comunicazione, presa di coscienza delle proprie qualità e di quelle altrui.





LO SLALOM MATTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 999

Età: da 6 a 15

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di percezione

Materiale necessario:

- bende per gli sciatori
- oggetti per emettere i suoni di avviso

Regole:

I partecipanti si dividono in due sottogruppi di uguale numero:

il gruppo A rappresenta gli sciatori che vagano nella nebbia e deve raggiungere la valle (una posto precedentemente concordato);

il gruppo B è seduto per terra in ordine sparso (i paletti dello slalom) e guida con suoni concordati gli sciatori attraverso la nebbia.

Tutti i paletti guidano tutti gli sciatori, ma fanno rumore solo quando uno sciatore si è molto avvicinato e sta per toccare un paletto (si può introdurre una penitenza nel caso lo tocchi). I suoni possono essere di vario tipo purché concordati all'inizio del gioco e mai parole pronunciate.

Vince chi... arriva per primo a valle. Si può anche fare una classifica premiando i primi tre.

Valori educativi: fiducia, cooperazione, attenzione reciproca





CACCIA AL TESORO DEL NAUFRAGO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 3 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco

Categoria scout: di corsa e agilità

Ambientazione:

Un naufrago ha lanciato delle bottigliette con la mappa del tesoro.

Chi le troverà?

Materiale necessario:

- bottigliette vuote di plastica
- carta
- penne
- tesoro (caramelle, cioccolatini ecc.)

Regole:

Dividete i ragazzi in squadre.

Ad ogni squadra consegnate un foglio con su scritto: procurate in un tempo massimo di 30 minuti, 5 oggetti il cui nome inizi con la lettera A, 3 oggetti con la E, 6 oggetti con la B ecc...).

Dopo il tempo stabilito radunate le squadre e assegnate un punteggio per ogni oggetto consegnato.

La squadra con più punti riceverà una bottiglietta di plastica con dentro una mappa molto dettagliata del luogo dove avete nascosto il tesoro, la squadra ché è seconda riceve la stessa mappa, ma meno precisa... l'ultima squadra avrà una mappa molto vaga.

Vince chi... trova per primo il tesoro.





POVERO IL NOSTRO NASO!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 3 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: scherzo

Categoria scout: di percezione

Materiale necessario:

- le scarpe ai piedi

Regole:

Mettersi le scarpe a volte è difficile.

Fate togliere ad ogni ragazzo una scarpa. Prendetele tutte e mettetele insieme facendone una montagnetta (potete legarle anche due a due).

Fate stare tutti dietro una linea di partenza. Ad una certa distanza ci saranno le loro scarpe aggrovigliate, in mezzo tanti ostacoli da superare.

Al via fateli partire. Devono arrivare a trovare la propria scarpa e tornare indietro.

Vince chi... ritorna alla linea di partenza con le proprie scarpe.





IL LABIRINTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 15

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Siamo a Creta, nel labirinto del Minotauro. Aiutiamo Teseo ad uscire da questo luogo pericoloso!

Materiale necessario:

- nastro di nylon bianco e rosso
- sedie e pali per costruire il labirinto
- strumenti musicali o comunque rumorosi
- una benda per gli occhi

Regole:

Costruite un labirinto (anche semplice, in modo che ci sia da girare un po' a destra, a sinistra...) con il nastro, fatto passare attorno a sedie o pali.

Un giocatore della squadra viene bendato e deve percorrere il labirinto con le indicazioni sonore dei compagni.

Andrà a destra quando sentirà, per esempio, il suono di un fischietto. A sinistra quando batteranno le mani. Avanti quando suoneranno dei coperchi di pentole, indietro...

Tutti devono stare in rigoroso silenzio.

Vince chi... esce dal labirinto in minor tempo.

Valori educativi: abilità





CORSA AD OSTACOLI FANTASMA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: scherzo

Materiale necessario:

- ostacoli di qualsiasi tipo
- una benda per gli occhi

Regole:

Fate vedere a un volontario un percorso ad ostacoli, anche parecchio difficile.

Fateglielo provare, poi bendatelo e dategli che deve compiere il percorso seguendo le indicazioni degli altri.

Mentre lo bendate e fate un po' di scena, togliete tutti gli ostacoli.

Sarà divertente fargli fare mille acrobazie su un percorso inesistente!

Bella sorpresa quando aprirà gli occhi e vedrà tutta la fatica inutile che ha fatto!

Ottimo risultato se chi dà i suggerimenti è molto bravo a fingere!

Vince chi...

Valori educativi: allegria





IL BOSCO DEL TESORO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 150 minuti

Tipo gioco: a squadre, grande gioco

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Nella terra dei nani furbacchiotti vi erano infiniti prati, fiumi e... tre boschi incantati.

Il primo è il bosco dispettoso, il secondo è il bosco giocoso e il terzo è il bosco del tesoro... chissà cosa succederà.

Materiale necessario:

- scalpi in quantità
- cartina del luogo del gioco
- costumi per rendere ancora più magica l'ambientazione
- una torcia per ogni partecipante
- tesoro (se estate: un buon ghiacciolo per tutti)
- tanti quadrati di cartoncino di cm. 10x10 con scritto un numero di almeno 3 cifre: un elastico lo lega alla fronte

Regole:

Gioco notturno.

Poco prima di chiamare le squadre (da un minimo di 4 squadre di 5/6 partecipanti) senza farsi vedere da nessuno viene rapito un componente di ogni squadra e portato nel bosco giocoso (area attrezzata quale campo di calcio o simile).

Una volta chiamate le squadre gli stessi componenti si accorgeranno che mancano i loro compagni. Ecco allora arrivare il guardiano del cancello con un messaggio: 'se i tuoi amici vorrai trovare nel bosco dispettoso dovrai andare. Attenzione però lì ci sono i nani furbacchiotti che per ogni indizio ricercato delle prove ti faran superare'.

Gli indizi da consegnare sono: scalpi per il gioco successivo, cartina della





terra dei nani furbacchiotti, il sacco con i numeri per il gioco finale, l'indizio per trovare gli amici scomparsi, l'indizio per trovare il tesoro.

Per avere questi indizi sbizzarrite la vostra fantasia. I nani possono chiedere dei biscotti (e la sera reperire biscotti non è facile), latte, fare un percorso, e tanto altro ancora, ma soprattutto farsi dare tutte le torce (questo è il bello: il gioco illuminato solo da qualche lampione e dalla luna!).

Una volta presi tutti gli indizi insieme ci si sposta al bosco. Qui si gioca allo scalpo. I nani dovranno cercare di prendere gli scalpi dei ragazzi e non far prendere i rapiti (messi in zone sparse del campo). Quando un ragazzo ha perso lo scalpo ritorna dal guardiano del cancello che ne ha tanti altri.

Il gioco finisce quando gli amici sono liberati (vi posso assicurare che si corre tantissimo!).

Una volta liberati con il guardiano del cancello ci si sposta, ormai stanchi e senza torce, nel bosco del tesoro. Qui ogni ragazzo mette i numeri sulla fronte. Ci saranno i nani cattivi nascosti (meglio se in un parco) con le torce sequestrate, da usare al momento giusto, che dovranno cercare di leggere il numero sulla fronte. I ragazzi non possono in alcun modo nascondere il numero con le mani o con cappellini, possono buttarsi a terra con la fronte, mettersi contro una pianta, fronte a fronte con un compagno ecc...

Anche qui, chi viene 'nominato', deve ritornare dal guardiano del cancello per avere un altro numero.

Il gioco finisce quando viene trovato il tesoro (indicato nella cartina, ma non in modo specifico).

Vince chi... trova il tesoro, fa concludere i giochi e fa vincere la squadra ma... il vero tesoro è che tutti si sono divetiti insieme!

Valori educativi: la forza dell'unione e la condivisione





TI PIACE IL TUO VICINO?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 50

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco:

Categoria scout: di presenza di spirito

Materiale necessario:

- tante sedie quanti sono i partecipanti meno una.

Regole:

I partecipanti si dispongono in cerchio seduti sulle sedie, tranne uno che resta in piedi al centro.

Questi si avvicina a uno dei giocatori e gli chiede: 'Ti piace il tuo vicino?'

Se la risposta è SI', tutti devono scambiarsi di posto.

Se la risposta è NO, la persona in piedi dovrà chiedere allo stesso giocatore:

'Allora chi ami?' e lui risponderà: 'Amo tutti quelli che hanno... (per esempio: i capelli biondi, gli occhi azzurri, la maglietta nera, le scarpe rosse...)' e tutti i giocatori con quella caratteristica dovranno cambiarsi di posto.

In ogni caso chi era al centro dovrà cercare di sedersi in uno dei posti lasciati liberi dagli altri.

Vince chi... resta senza sedia per meno volte





LE CARTE BALLERINE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 50

Età: da 10 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: intelligenza

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

- molte carte da gioco (non è necessario che siano dei mazzi completi)

Regole:

Tutti i giocatori si siedono sulle sedie disposte in cerchio e ad ognuno viene data una carta del mazzo.

Il capogioco ha delle altre carte in mano e le mostrerà ai giocatori, dicendo: 'Si spostano tutti quelli che hanno... (per esempio: una regina, un due una carta di picche, il dieci di cuori...)'. Per ogni carta che gira, il capogioco può dire anche due caratteristiche (per esempio es.: le carte di picche e tutti i dieci).

I giocatori che hanno in mano una carta con la caratteristica scelta si devono spostare sulla sedia alla propria destra. Se questa è già occupata si siederanno in braccio alla persona (...o alle persone...) che la occupa.

Se quando viene chiamata la propria carta si ha qualcuno in braccio non ci si può muovere.

E' importante ricordare di essere corretti nel rispettare le regole!!

Vince chi... nel tempo prestabilito riesce a spostarsi più volte

Valori educativi: rispetto delle regole





LE CAMPANE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 20

Età: da 10 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: a squadre

Ambientazione:

Le campane non suonano più nel modo giusto... bisogna riordinarle per comporre la canzone!!

Regole:

Gli animatori stabiliscono come dividersi le parole di una strofa di una canzone, e poi si presentano ai ragazzi mischiati in modo che la canzone sia difficilmente individuabile.

Ogni animatore è una campana: basta toccarlo per fargli 'suonare' la sua parola. La squadra dovrà poi rimettere in ordine le parole della canzone.

Vince chi... ascolta meno volte le campane per riordinare le parole.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





LE CANDELE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 50

Età: da 10 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre, intelligenza

Categoria scout: di presenza di spirito

Ambientazione:

Cosa succede se una dopo l'altra si spengono tutte le candele??

Materiale necessario:

- quiz

Regole:

Ogni ragazzo è una candela, e le due squadre si dispongono in fila indiana una di fronte all'altra.

In mezzo c'è un animatore che tiene in mano un fazzoletto (rappresenta lo stoppino per tenere accesa la candela), mentre un altro fa delle domande. Per prenotare la risposta il primo della fila deve prendere il fazzoletto. Il capofila può ricevere i suggerimenti della squadra.

Se chi risponde indovina, la candela avversaria si spegne ed il ragazzo esce dalla fila, altrimenti, se chi risponde sbaglia, è la sua candela a spegnersi, e quindi lui deve uscire dalla fila.

Vince chi... per primo elimina l'altra, e guadagna tanti punti quante sono le sue candele rimaste accese (cioè i ragazzi rimasti in gioco).

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





L'ARMATURA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di osservazione

Regole:

Un animatore è un'armatura, e deve comunicare alle squadre una frase solo muovendo le labbra, senza pronunciare le parole a voce alta. Le squadre possono dire in ogni momento la frase.

Suggerimento: provare con i proverbi, meglio se in dialetto!

Vince chi... per primo indovina correttamente tutta la frase. Vengono assegnati tanti punti quante sono le frasi indovinate

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





IN SOFFITTA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 30

Età: da 10 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre, intelligenza, carta e penna

Categoria scout: di memoria

Materiale necessario:

- liste di oggetti, nomi, città...

Regole:

A entrambe le squadre vengono consegnate Nelle soffitte delle case ci sono ammassati oggetti di tutti i generi: le squadre devono fare ordine.

Ci sono nomi di oggetti, città, nomi di persona ecc. che devono essere riordinate secondo il criterio stabilito (ordine alfabetico, posizione geografica da Nord a Sud...).

Vince chi... chi guadagna più punti, assegnando un punto per ogni elemento della lista correttamente ordinato.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





RUBAOGGETTI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 6 a 10

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- un cestone (o una grande scatola) per ogni quadra
- tantissimi oggetti di qualunque genere

Regole:

Ogni squadra si dispone in fila indiana e ha davanti a sè (dall'altra parte del campo) un cestone con numerosi oggetti.

Al via i primi giocatori della fila dovranno partire e andare a rubare un oggetto in uno dei cestoni delle squadre avversarie, per poi lasciarlo nel proprio cestone.

Quindi deve tornare e toccare la mano al secondo della fila perché possa partire.

Variante ESTIVA: mettere gli oggetti in catini pieni di acqua!!

Vince chi... - terminato il tempo - ha più oggetti nel proprio cestone

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





I CANGURI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 60

Età: da 6 a 15

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: a squadre

Regole:

Le due squadre si dispongono l'una di fronte all'altra sui due lati corti di un campo rettangolare.

Al primo fischio dell'animatore la squadra A fa un salto in avanti e si ferma.

Al secondo fischio avanza la squadra B, sempre saltando, e via di seguito.

Quando le squadre sono abbastanza vicine, i giocatori della squadra che dovrebbe saltare in avanti possono invece decidere di toccare il giocatore avversario che hanno di fronte, eliminandolo dal gioco.

Questi non si può spostare con i piedi, ma solo cercare di evitare di essere preso abbassandosi.

Chi non è abbastanza vicino da catturare un avversario, ma teme di essere preso al turno successivo dell'avversario, può decidere di fare un salto indietro.

L'importante è che al proprio turno (cioè quando l'animatore fischia per la propria squadra) ogni giocatore faccia **una sola mossa**: salto in avanti, salto indietro, cattura di un avversario.

Vince chi... alla fine del gioco ha più giocatori in campo.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





IL PERCORSO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 10

Età: da 6 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- bicchieri
- striscie di nylon nero per la pista
- 2 bottiglie
- 2 imbuto
- 2 collane di tappi
- 2 bende

Regole:

Giocano due squadre alla volta, ognuna delle quali deve nominare un rappresentante, che verrà bendato e avrà nella mano destra una bottiglia e nella mano sinistra un imbuto, appeso al collo una collana di tappi.

Il giocatore dovrà percorrere un tragitto, che avrà come ostacoli dei bicchieri d'acqua. Con l'aiuto e le indicazioni dei suoi compagni dovrà percorrere il percorso a zig zag, segnato a terra con del nylon nero, e mettere l'acqua dei bicchieri nella

bottiglia possibilmente con l'imbuto sempre rimanendo bendati.

Le squadre dovranno dare le indicazioni in questo modo:

- BOTTIGLIA: per dirigere a DESTRA
- IMBUTO: per dirigere a SINISTRA
- TAPPO: per andare AVANTI
- ACQUA: per indicare che ci si trova davanti ai bicchieri.

Vince chi... avrà percorso più strada, sommato alla quantità di acqua contenuta nella bottiglia.

Valori educativi: collaborazione





CORSA DEI SACCHI BAGNATA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- sacchi
- palloncini colorati
- acqua
- mollette
- filo
- contenitori

Regole:

Si riempiono dei palloncini con dell'acqua e si appendono ad un filo steso tra due pali con delle mollette.

Ogni palloncino avrà un punteggio in base al colore.

Giocano tutte le squadre in gara (i giocatori della squadra a staffetta).

Al via, il primo giocatore indossa il sacco, parte, va verso i palloncini e deve cercare di prenderne 1, senza romperlo, e riportarlo al punto di partenza, dopo di che parte il secondo giocatore e così via.

Vince chi... accumula più punti in base ai palloncini presi ancora integri.

Valori educativi: collaborazione





LA BELLA LAVANDAIA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 10

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- capi di abbigliamento
- un contenitore grande
- un contenitore piccolo
- mollette
- filo per stendere

Regole:

Giocano due squadre alla volta: un giocatore per squadra.

I giocatori avranno a disposizione un grande recipiente pieno d'acqua (vedi piccola piscina gonfiabile) contenente alcuni capi di abbigliamento doppi (2 camicie, 2 giacche, 2 pantaloni, 2 calzini, ecc...).

Al via dovranno prendere dall'acqua un capo alla volta, strizzarlo in un secchio e correre per una decina di metri e appenderlo con delle mollette ad un filo teso tra due pali.

Vince chi... avrà steso i suoi panni, più la quantità di acqua che avrà strizzato nel secchio.

Valori educativi: abilità





PALLA PRIGIONIERA HOBBIT

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: con la palla

Ambientazione:

Tra i piccoli abitanti della terra di mezzo uno degli sport più popolari è la Palla Prigioniera.

Materiale necessario:

- una palla

Regole:

E' una variante della palla prigioniera, il campo diviso in 4 parti:

2 centrali più grandi, dove i giocatori possono rimanere se sono liberi

2 zone ai lati delle altre 2 che faranno da prigione per i giocatori con una palla occorre colpire un avversario libero e facendo in modo che la palla cada per terra: l'avversario è così catturato e va nella zona di prigione.

Essendo gli hobbit piccoli, il gioco dovrà svolgersi senza potersi alzare in piedi, si può stare seduti, in ginocchio, a gattoni... come volete ma **non** in piedi!

Vince chi... riesce a catturare tutti gli avversari.





CATTURATE LO SCAVONE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 5 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di percezione

Ambientazione:

Nelle caverne oscure degli altopiani dell'Himalaya, vive un animale molto strano: non esce mai alla luce del giorno, vaga per le caverne emettendo suoni spaventosi.

Si narra che chi lo cattura diventerà certamente famoso!

Regole:

Si dividono i giocatori in diverse squadre che si schierano intorno al campo. Al centro del campo si trova lo Scavone.

I giocatori di ogni squadra vengono numerati da 1 a quanti sono i giocatori. Quando l'arbitro chiamerà un numero, questo diverrà il cacciatore: deve essere bendato e dovrà lanciarsi così al buio per cercare di catturare lo Scavone.

Lo Scavone si muoverà all'interno del campo di gioco e i cacciatori devono cercare di catturarlo toccandolo, i compagni di squadra possono aiutarlo dando indicazioni di andare avanti, indietro, destra e sinistra.

Una volta catturato, i cacciatori tornano nella loro squadra e l'arbitro chiamerà altri cacciatori.

Vince chi... cattura più volte lo Scavone.

Valori educativi: abilità e prontezza





LA VALLE DEGLI IDOLI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di tecniche scout

Ambientazione:

Viaggiando per antiche costruzioni, mi trovo in una valle con tantissime statue diverse, ognuna rappresentante un idolo diverso.

Materiale necessario:

- quanto si può trovare in giro per casa o in un parco...

Regole:

Al via le 2 squadre avranno 15 minuti di tempo per costruire un loro idolo con quello che trovano.

Vince chi... costruisce l'idolo più bello e fantasioso, unico giudice sarà l'arbitro.





GARA DEI PALLONCINI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco

Ambientazione:

Tutti i ragazzi saranno trasformati in palloncini volanti, poiché avranno legato alla caviglia con un filo un palloncino.

Materiale necessario:

- palloncini
- nastri per legare

Regole:

Al via dell'educatore i ragazzi dovranno cercare di scoppiare i palloncini degli avversari con il piede dove non ha legato il palloncino, tutti contro tutti!

Vince chi... nel tutti contro tutti, rimane con il palloncino legato al piede; oppure i concorrenti, nel caso in cui si gioca a squadre, che restano con il palloncino al piede.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





TIRO AL BERSAGLIO UMANO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 100

Età: da 1 a 99

Durata media: 15/20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- due palline di carta per giocatore
- un rettangolo quadrato di polistirolo per ogni squadra

Regole:

Come in tutti i tornei anche nel nostro non può mancare il tiro al bersaglio... umano!

il bersaglio umano sarà uno dei ragazzi con un rettangolo di polistirolo intorno al viso.

E' necessario che lasci il viso del bersaglio ben scoperto.

Ci saranno tanti bersagli quante sono le squadre ed ogni bersaglio verrà attribuito ad una squadra che non sia la sua.

Le squadre verranno poste in fila indiana davanti al bersaglio loro assegnato a qualche metro di distanza e verranno consegnata ad ogni ragazzo due palline di carta.

Al via dell'educatore i ragazzi dovranno cercare di coprire sul volto i bersagli umani.

Vince chi... la squadra che colpisce più bersagli

Valori educativi: abilità, gruppo e allegria





CANESTRO PAZZO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- due secchi per squadra
- due palloncini d'acqua per giocatore

Regole:

Chi non ha mai sognato di fare il canestro? Occorre porre ogni squadra in fila indiana davanti a due concorrenti di una squadra avversaria, posti a qualche metro di distanza: saranno i nostri canestri pazzi.

I nostri due canestri pazzi avranno in mano un secchio ciascuno.

I concorrenti delle squadre, uno alla volta, dovranno cercare di tirare i palloncini d'acqua che avranno ricevuto dietro la linea che noi avremo disegnato dietro i canestri: i canestri, anche muovendosi, dovranno cercare di far entrare nei loro secchi i palloncini d'acqua.

Vince chi... la squadra i cui canestri sono più pieni.

Valori educativi: abilità, gruppo e allegria





PALLA NUMERATA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 998

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- una palla

- ... un po' di forza!

Regole:

Avete mai giocato a ruba-bandiera?

Ecco, questa ne è una splendida variante!

Le due squadre verranno poste e numerate come in un classico ruba-bandiera una di fronte all'altra.

Si numerano i primi due giocatori di ciascuna squadra con il numero uno, i secondi col due e via diendo).

L'educatore, al centro delle due squadre, invece della bandiera avrà in mano una palla.

Prima di chiamare i due numeri che si contenderanno la palla, l'educatore la farà rimbalzare con tutta la forza che ha (speriamo tanta) a terra e poi chiamerà il numero corrispondente ai giocatori delle due squadre.

I due giocatori dovranno prendere la palla prima che ricada a terra: per aggiudicarsi il punto la devono lanciare ad una dei giocatori della propria squadra che deve prenderla senza farla cadere.

Vince chi... si aggiudica più punti-palla

Valori educativi: collaborazione





TOGLI DA QUI E METTI LÌ

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco

Ambientazione:

In un tempo che non c'è più, due grandiosi eserciti si contendono l'ultima battaglia di una grande guerra a colpi di palle avvelenate...

Materiale necessario:

- un numero illimitato di palline

Regole:

In un grande spazio, diviso in due parti da un filo o da una linea, verranno disposti in ordine sparso i due eserciti.

Ogni esercito avrà a disposizione un numero illimitato di palline avvelenate (semplici palline di carta magari colorata), armi del combattimento.

Al fischio d'attacco i guerrieri, dei ripetitivi eserciti, dovranno lanciare quante più palle avvelenate possibili nel campo nemico.

Al termine del combattimento si conteranno le palline avvelenate che sono nei due campi di battaglia.

Vince chi... dei due eserciti, ha meno palline avvelenate nel proprio campo di battaglia.

Valori educativi: collaborazione





BANDIERA GENOVESE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 7 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre, grande gioco

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- 2 bandiere

- nastro da cantiere

Regole:

Gli animatori dividono un campo in due parti delimitandole con del nastro da cantiere.

Ci sono due squadre nei rispettivi campi e, in fondo ad ogni campo, una bandiera.

I componenti delle due squadre devono riuscire a rubare la bandiera agli avversari e portarla nel proprio campo, ma se vengono toccati rimangono bloccati dove sono stati toccati e per essere liberati devono essere toccati da un compagno di squadra.

Vince chi... riesce a portare nel proprio campo più volte la bandiera.

Valori educativi: collaborazione e astuzia





FAZZOLETTO BANDIERA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 13 a 30

Età: da 5 a 80

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco

Materiale necessario:

- 1 fazzoletto

- nastro da cantiere

Regole:

Gli animatori dividono un campo in due parti e lo delimitano con del nastro da cantiere.

Ad ogni componente delle due squadre verrà assegnato un numero.

Alla metà di un campo diviso in due si mette un animatore con un fazzoletto in mano e chiamerà un numero a caso.

I componenti delle due squadre con quel numero devono correre e afferrare il fazzoletto scappando di ritorno da dove son partiti: chi non lo prende, può correre dietro all'altro e, se viene toccato, questi non si guadagna il punto.

Vince chi... riesce a prendere e portare con se senza essere toccato più volte il fazzoletto.

Valori educativi: velocità e riflessi





STAFFETTA CON BICCHIERI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 50

Età: da 6 a 20

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: a squadre, grande gioco

Materiale necessario:

- un bicchiere per squadra
- un secchio per squadra
- una bottiglia per squadra

Regole:

Gli animatori devono mettere in fila indiana le loro squadre sedute dietro una linea di partenza e porre alla distanza di circa 10 metri dei secchi pieni d'acqua e una bottiglia all'inizio delle file.

I ragazzi delle squadre devono correre, uno alla volta, a riempire il bicchiere nel secchio e vuotarlo all'interno della bottiglia e poi passare il bicchiere a quello dietro.

Vince chi... riesce a riempire la bottiglia per primo

Valori educativi: velocità e furbizia





NODO GIGANTE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 100

Età: da 8 a 60

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre, grande gioco

Materiale necessario:

- nulla

Regole:

Ci sono tante squadre che si dispongono in cerchio stretti stretti.

Al via dell'animatore questi chiudono gli occhi e alzano il braccio destro e cercano di afferrare la mano destra di un compagno senza aprire gli occhi, purché questa non sia del suo vicino.

Lo stesso faranno con la sinistra. Quando l'animatore dirà di aprire gli occhi questi si ritroveranno tutti annodati e dovranno riformare il cerchio snodandosi.

Vince chi... la squadra che riesce a riformare il cerchio per prima.

Valori educativi: Intelligenza e pazienza.





LE MACCHINE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 2 a 20

Età: da 5 a 20

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: grande gioco

Materiale necessario:

- nulla

Regole:

Due giocatori: uno bendato l'altro, dietro, no.

Al via dell'animatore quello dietro deve guidare quello davanti: battere sulla spalla destra se deve girare a destra, su quella sinistra se deve girare a sinistra, sbattere su ambedue le spalle se deve andare dritto e mettere una mano sulla schiena se deve fermarsi.

Vince chi... arriva a destinazione senza sbandare dal percorso segnato.

Valori educativi: fiducia e buona volontà





PALLA A SEDERE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20/30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- oggetti da raccogliere
- un palloncino per ogni coppia

Regole:

I ragazzi divisi in due squadre dovranno formare delle coppie, e ad ogni coppia verrà donato un palloncino.

Gli educatori posizioneranno in un determinato percorso un numero a loro scelta di oggetti, almeno 4/5 per coppia.

Al via dell'educatore le prime due coppie in fila partiranno e, tenendo il palloncino fra i loro sederi, dovranno arrivare alla fine del percorso stabilito raccogliendo il numero di oggetti indicati loro dall'educatore. Attenzione a non far cadere a terra il palloncino!

Vince chi... la squadra che raccoglie tutti gli oggetti nel minor tempo possibile.

Valori educativi: gioco di squadra e collaborazione





STAFFETTA SOTTO LE GAMBE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 998

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, scherzo

Regole:

Le squadre dovranno formare al loro interno coppie di giocatori.

Gli educatori dovranno stabilire un percorso per ogni squadra.

Al via una coppia per volta dovrà raggiungere la fine del percorso passando a vicenda l'uno sotto le gambe dell'altro e viceversa.

Vince chi... la squadra che arriva prima alla fine del percorso

Valori educativi: risate, collaborazione





IL RIGATONE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- un contenitore per squadra
- uno spaghetti crudo per giocatore
- 15 rigatoni crudi per squadra

Regole:

Le squadre vanno poste in fila indiana una di fronte all'altra (il gioco sarà più divertente).

All'inizio della fila ci sarà un contenitore con un certo numero di rigatoni: ad ogni ragazzo verrà consegnato uno spaghetti, e alla fine della fila, ci sarà, poco distante dall'ultimo ragazzo un contenitore vuoto.

Al via il primo ragazzo dovrà infilzare con il suo spaghetti un rigatone dal contenitore e passarlo sempre con l'uso di una mano sola, nello spaghetti del suo compagno, e così via fino a che l'ultimo della fila non tirerà il rigatone nel contenitore vuoto.

Vince chi... svuota e riempie prima i due contenitori

Valori educativi: precisione, abilità e gioco di squadra





GIOCO CACIARONE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara, grande gioco

Materiale necessario:

- tante monete o altri oggetti da scambiare

Regole:

Si gioca tutti contro tutti.

Ad ogni ragazzo verranno date 10 monete (ovviamente a voi la fantasia di cambiarle con qualsiasi altra cosa da scambiare) che gli serviranno come merce di scambio.

Al via i ragazzi potranno giocare contro chi vogliono.

Ogni gara si svolge uno contro uno, i ragazzi possono giocare quante volte vogliono fino allo stop, (gara a tempo), partendo dalla prima gara, in avanti.

La particolarità sta nel fatto che il ragazzo che perde la gara dovrà dare una delle sue monete all'altro ragazzo che ha vinto.

Ecco le 3 gare:

- 1. Gara dei polli:** i ragazzi accovacciati sulle ginocchia, uno di fronte all'altro, si dovranno spingere fino a che uno dei due non cadrà a terra.
- 2. Mano rossa:** il classico gioco degli schiaffi sulla mano: si vince al meglio dei tre.
- 3. Spòstati in là:** i due concorrenti scelgono due linee una di fronte all'altra oltre la quale non devono andare. Dandosi la mano destra e spingendosi uno contro l'altro, devono far oltrepassare la linea di confine all'avversario con la sola forza della mano.

Vince chi... alla fine delle tre gare ha più soldi.

Valori educativi: onestà e abilità





L'ALFABETO PALLONCINO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 10 a 25

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, intelligenza, parole

Materiale necessario:

- palloncini
- pennarelli indelebili
- due bacinelle per squadra

Regole:

Prima di giocare occorre gonfiare tanti palloncini e scriverci sopra tutte le lettere dell'alfabeto abbondando con le vocali.

Le squadre saranno poste in fila indiana dietro le due bacinelle con i palloncini scritti.

Al via, un ragazzo alla volta, dovrà prendere con la bocca un palloncino scritto e portarlo, attraverso un percorso, in una bacinella vuota posta all'arrivo.

Trasportati i palloncini, da una bacinella all'altra, i ragazzi dovranno comporre delle parole con le lettere scritte sui palloncini.

Vince chi... ha formato più parole allo stop dell'educatore

Valori educativi: gioco di squadra





IL SOLITARIO UMANO

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20-30 minuti

Tipo gioco: gara

Materiale necessario:

- una sedia per giocatore
- un mazzo di carte

Regole:

Si è tutti in cerchio seduti su sedie. L'animatore conduce il gioco da fuori. Si dà a ciascun giocatore una carta da gioco (meglio se sono le carte 'UNO' perché hanno 4 colori ben visibili, ma bastano carte che abbiano semi diversi). All'animatore devono restare in mano un po' di carte. L'animatore pesca una carta dal mazzo e annuncia il colore.

Tutti i giocatori che hanno in mano quel colore si devono spostare sulla sedia alla loro destra e si siederanno in braccio alla persona che la occupa.

L'animatore pesca un'altra carta e il gioco prosegue così.

Ovviamente chi ha in braccio qualcuno non si può spostare...

Vince chi... completa per primo il giro e torna a sedersi nel posto da cui era partito.

Valori educativi: correttezza





FRATELLI E SORELLE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 15-20 minuti

Tipo gioco: gara

Regole:

Ci si divide a coppie.

Le coppie si dispongono su una stessa linea voltandosi le spalle al centro dell'area in cui si gioca.

Al via inizieranno a camminare dandosi le spalle (come nei duelli nel west).

Quando l'animatore urlerà 'Fratelli e sorelle!' le coppie dovranno ritrovarsi e sedersi, l'ultima coppia che tocca terra è eliminata.

L'animatore può anche inventarsi una storia all'interno della quale porre le parole 'fratelli e sorelle' per cogliere i giocatori di sorpresa...

Vince chi... , tra le coppie, resta in gioco

Valori educativi: gruppo, prontezza di riflessi





FRATELLI E SORELLE 2

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 15-20 minuti

Tipo gioco: gara

Regole:

I giocatori sono divisi a coppie.

Tutti i 'fratelli' sono da una parte del campo e tutte le 'sorelle' dalla parte opposta.

Ad un certo punto l'animatore urlerà 'fratelli e sorelle per...' e aggiungerà una parte del corpo (ad es: fratelli e sorelle per ginocchio).

Allora ogni fratello e ogni sorella dovranno corrersi incontro, far combaciare la parte del corpo indicata (nell'es: mettersi ginocchio contro ginocchio) e sedersi a terra. Chi si siede per ultimo è eliminato. Attenzione agli scontri pericolosi!!

Vince chi... Vince la coppia che resta alla fine del gioco, quando tutte le altre saranno via via eliminate

Valori educativi: gruppo e abilità





A SCUOLA CHE È TARDI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 14 a 80

Età: da 5 a 20

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Ambientazione:

Sono le 7.30, suona la sveglia. Sta per iniziare una nuova giornata di scuola. E come ogni mattina i genitori hanno il loro da fare per far arrivare l'amato figlioletto puntuale sullo scuolabus!

Materiale necessario:

- 2 paia di pantaloni (di taglia abbondante)
- 2 camicie (di taglia abbondante)
- 2 maglioni (di taglia abbondante)
- 2 berrettini
- 2 zaini identici
- 2 carrettini
- 2 bici dotate di portapersona posteriore

Regole:

Si dispongono due squadre in fila indiana. Ogni squadra sarà composta da 2 ragazzi un po' più grandi (i genitori) e da 5 o più bambini (i 'figli'). Al via dell'animatore, i genitori aiuteranno il primo bambino della fila a vestirsi per la scuola (pantaloni, camicia, maglione, berrettino, zaino). Faranno quindi prendere posto al bimbo all'interno di un carrettino (scuolabus) che un ragazzo (autista) guiderà attraverso un percorso fino a riportare indietro il bambino che sarà aiutato a svestirsi. Si passa così al secondo bambino, ecc. (2 ragazzi forzuti che fungeranno da autobus-umano!)

Vince chi... La squadra che completa per prima il percorso.

Valori educativi: collaborazione





TORRETTA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- palla

Regole:

I giocatori sono divisi in squadre e formano tenendosi per mano un cerchio al centro del quale sta il loro capo squadra. Al via il capo squadra deve cercare di colpire gli altri giocatori delle squadre avversarie.

Se colpisce uno dei giocatori dell'anello esterno viene eliminato solo quel giocatore, se colpisce il capo squadra avversario tutta la squadra viene eliminata, se invece il caposquadra avversario prende il pallone al volo la tutta la squadra che ha lanciato il pallone viene eliminata.

Le squadre possono fuggire senza mai però 'slegarsi'. Chi stacca la presa dal proprio compagno elimina lui stesso e il compagno.

Vince chi... elimina tutte le squadre avversarie

Valori educativi: solidarietà, affiatamento, sacrificio





ANFORE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: grande gioco

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

nessuno

Regole:

A coppie i giocatori si dispongono a cerchio lasciando tra una coppia e l'altra un paio di metri di distanza.

I giocatori della coppia sono a braccetto e tengono il braccio libero inarcato come il manico di un'anfora, appunto.

Dal numero delle coppie se ne estrae una ai quali è dato il compito di iniziare il gioco.

Al via uno scappa e l'altro lo deve inseguire. Quando il **ladro** è stanco di correre si aggancia ad un' **anfora** libera e automaticamente il giocatore del lato opposto si stacca e diventa lui il nuovo ladro da inseguire.

Variante: per rendere il gioco **più dinamico** un animatore o uno del gruppo a suo giudizio può urlare 'cambio' e i ruoli di 'guardia' e 'ladro' si invertono.

Vince chi... ... nessuno: l'importante è correre.

Valori educativi: attenzione





COME CLUEDO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco, intelligenza, carta e penna

Categoria scout: notturno

Ambientazione:

E' stato trovato un corpo senza vita ma non se ne conosce né l'identità, né il luogo né l'arma del delitto. La signora in giallo allora decide di assegnare le ricerche dell'assassino ai giocatori, che divisi in squadre dovranno investigare e scoprire l'identità dell'assassino, il luogo e l'oggetto del delitto.

Materiale necessario:

- cartelloni (uno per squadra e ognuno diviso in tre parti)
- penne
- foglietti
- scalpi

Regole:

Si consegna ad ogni squadra un cartellone, con svariati nomi di possibili assassini, luoghi del delitto e armi del delitto. (tanti nomi quanti sono i foglietti a disposizione dei giocatori più uno). Ad ogni giocatore riceve uno o più foglietti (è importante che le combinazioni nome/arma/luogo siano uniche) con scritto 1 nome, 1 luogo e 1 arma del delitto. Al via i giocatori della stessa squadra confrontano i loro foglietti e depennano dal cartellone i loro indizi perché loro sicuramente non sono stati. Poi ingaggiano delle gare di scalpo con gli altri giocatori delle squadre avversarie. Chi vince il duello a scalpo può portare alla base il foglietto dell'avversario e depennare gli indizi dal proprio cartellone. L'avversario, se ha a disposizione altri foglietti, riprende il gioco sennò sta alla base.

SPIA: ogni squadra ha una spia che, in incognito e con la scusa di esser stanca di giocare, confida ad una squadra in particolare nomi, luoghi ed armi del





proprio cartellone. (due cose importanti: nessuno sappia che ne esiste una e ognuna sia scelta prima ed addestrata).

Vince chi... per primo, con l'abilità dei propri giocatori e con gli aiuti della spia, riuscirà a depennare tutti i nomi, le armi e i luoghi che i vari componenti del gioco avevano e a lasciar fuori il nome dell'assassino, l'arma ed il luogo del delitto

Valori educativi: collaborazione, attenzione





CALCIO BALILLA UMANO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- pallone da spiaggia

Regole:

I giocatori delle 2 squadre si prendono per mano formando catene di diversa lunghezza a secondo del numero dei giocatori e dell'ampiezza del luogo di gioco.

Le diverse catene si dispongono come ne calcio balilla formando la linea dei difensori a cui si contrapporrà quella degli attaccanti, quella di centro campo e i portieri.

I giocatori come nel calcio balilla possono muoversi sempre tutti per mano solo in orizzontale e dovranno calciare il pallone (meglio se quelli da spiaggia) verso i propri compagni in attacco, i quali dovranno far gol.

In porta (abbastanza grandi) è meglio che ci siano sempre da 2 a più portieri anche loro per mano.

Vince chi... fa più gol.

Valori educativi: collaboratività, reazione





IL GIOCO DEI MIMI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 4 a 1000

Età: da 14 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, parole

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Occorre dividersi in due squadre, predendere uno della squadra o un ragazzo giudice esterno che tenga un orologio per segnare il tempo e pensare a tanti titoli di film o di canzoni o di libri che non contengano nomi propri.

Ogni squadra pensa ad un titolo di un libro, film o canzone che non contenga nomi propri.

Quindi per sorteggio comincia una squadra che chiamiamo A.

Un soggetto della squadra B va nella squadra A e ascolta il titolo da quest'ultima scelto per poterlo mimare ai suoi compagni. Ogni articolo si mima con un rotazione delle mani verso destra, ogni preposizione con un giro di mani verso sinistra. Si danno un massimo di due minuti per capire il titolo sottolineando prima di quante parole è composto il titolo e quale di queste si intende mimare per prima se non si vuole seguire l'ordine.

Se entro i due minuti si riesce a indovinare il titolo si conquista un punto. Si cambiano poi i ruoli.

Vince chi... riesce a guadagnare 10 punti.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





IL TRENINO DELL' AMORE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: scherzo, parole

Materiale necessario:

nulla

Regole:

Si canta in un grande cerchio mentre ci sono circa 6 o più persone fuori che non possono guardare ciò che avviene: 'Questo è il trenino dell'amore che fa ciuf e ciunf, ciuf e ciunf, ciuf e ciunf' con una melodia a piacere.

Ci sta un trenino composto da almeno 4 persone.

Si comincia col fare entrare una persona delle 6 o più che stanno fuori. Una volta che le 4 più la persona entrata fanno un piccolo giro della stanza cantando la canzone, si fermano ed il primo comincia a dare un bacio al secondo, il secondo al terzo e così via. Non appena si arriva alla persona entrata, la penultima gli dà un 'forte' schiaffo che ovviamente quello non si aspetta.

E poi si fa entrare qualcun altro a turno procedendo alla stessa maniera.

La cosa buffa è che una delle persone che è fuori, l'ultima ad entrare, conosce il gioco e non appena sarà il turno di ricevere lo schiaffo sarà questa a darlo a chi è prima di lui.

Vince chi... non vince e non perde nessuno.

Valori educativi: allegria e senso dello humor





LUPO O AGNELLO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 999

Età: da 12 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

Si fa un cerchio e si scelgono due ragazzi che si bendano e si fanno uscire per qualche minuto.

Materiale necessario:

Due bende.

Regole:

Al loro rientro si spiega loro che dovranno mettersi a quattro zampe e che al via uno dei due - l'agnello - sarà toccato e dovrà scappare perché l'altro di conseguenza sarà il lupo. I due ragazzi non sanno però che entrambi saranno toccati. Man mano che i due si avvicineranno si griderà di scappare... Si ride moltissimo perché scappano entrambi!

Vince chi... Nessuno... Tutti ci si diverte, però!

Valori educativi: divertimento





SCOPPIA IL PALLONCINO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 12 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara, musicale

Ambientazione:

Un cerchio, i giocatori sono divisi in coppia. Uno dei due (la ragazza) ha legato alla caviglia un palloncino, l'altro (il ragazzo) no.

Materiale necessario:

palloncini, spago, radio o qualcuno che suona e canta

Regole:

Al via della musica si dovrà ballare scoppiando i palloncini delle altre coppie senza alzare il proprio piede che reca il palloncino.

Vince chi... Rimane con il palloncino gonfio!

Valori educativi: per divertirsi





LA MACCHINA INGRANDITRICE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: scherzo

Ambientazione:

C'è un grande telo che copre chi vi sta dietro. Dietro il telo anche determinati oggetti.

Materiale necessario:

telo grande, oggetti piccoli e grandi, secchio d'acqua

Regole:

Si sceglie un ragazzo a caso fra i partecipanti. Si dirà che la macchina che sta dietro il telo è una macchina ingranditrice... Ingrandisce quanto vi si getta dentro. DOpo un po' di scena e di dialettica si invita a gettare dentro un cucchiaino. Dopo un po' di smorfie e di parole strane della macchina, uscirà fuori un cucchiaio. Analogamente si farà con un fazzolettino, uscirà fuori un lenzuolo... e così via, con i soldi... Poi la persona che guida il gioco sputerà (per finta) dentro la macchina. Il ragazzo che vi sta dietro uscirà con un secchio d'acqua e lo tirerà al ragazzo partecipante. Risate assicurate!

Vince chi... Nessuno!





BOMBE DI FARINA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

calze per donna, farina, cartellini colorati, spugne, acqua

Regole:

E' necessario dividersi in squadre (non conta il numero di squadre) da sei o sette componenti. Ogni squadra ha una base dove sono presenti una decina di cartellini dello stesso colore (ogni squadra ha un colore identificativo). I giocatori di ogni squadra vengono divisi in attaccanti e in difensori. I difensori devono difendere la propria base dagli attacchi altrui con l'ARMA. L'ARMA è costituita da un paio di calze da donna riempite all'estremità con della farina. I giocatori devono infilarsi la calza in testa e, facendo ruotare le due palle formatesi con la farina, colpire gli avversari che vogliono entrare nella loro base. Chi viene colpito (lo testimonia la macchia di farina sul corpo) deve tornare alla base e con una spugna imbevuta d'acqua deve pulirsi. Gli attaccanti devono entrare nelle basi avversarie e rubare un cartellino alla volta senza farsi colpire dai difensori.

Vince chi... Vince la squadra che alla fine del tempo stabilito conquistato più cartellini delle altre squadre.

Valori educativi: collaborazione, agilità fisica, astuzia





CENA MEDIOEVALE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 25 a 50

Età: da 9 a 99

Durata media: 180 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: famiglia felice

Ambientazione:

Si è riuniti tutti in una sala in occasione di una cena medioevale...

Materiale necessario:

Materiale per la cena

Regole:

...la cena deve svolgersi su tavole posizionate a ferro di cavallo con un bel po' di spazio all'interno. Durante la cena, in qualsiasi momento, a turno ogni gruppetto di partecipanti presenterà agli altri una scenetta preparata un po' prima, il re o la regina potrà raccontare una storia e il giullare alcune barzellette per far divertire gli invitati... Dimenticavo... a tavola non ci sono le posate né i coltelli!... Divertitevi a servire: spaghetti, pollo, patatine...

Vince chi...

Valori educativi: amicizia, improvvisazione, comunità





DOMINO UMANO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 25 a 40

Età: da 7 a 13

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, intelligenza

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

Cartelloni con disegnato sopra le pedine del gioco del domino.

Regole:

I partecipanti vengono divisi in due squadre. Ad ogni squadra vengono consegnati dei cartelloni con disegnati sopra le figure del gioco del domino, uno per ogni giocatore che dovrà attaccarselo in vita con uno spago. Le regole sono quelle del domino, solo che invece di appoggiare per terra i cartelloni, si stenderà la persona con sopra il suo cartellone.

Vince chi... Vince la squadra che finirà per prima i cartelloni del domino.

Valori educativi: collaborazione e astuzia





IL CAMERIERE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 30 a 50

Età: da 8 a 20

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: in acqua

Materiale necessario:

Acqua, bacinelle, bicchieri di plastica, vassoi (pistole ad acqua).

Regole:

I partecipanti sono divisi in 3 squadre. Una squadra alla volta dovrà fare il ruolo del cameriere. Un cameriere alla volta dovrà percorrere un corridoio con un vassoio con sopra alcuni bicchieri di plastica riempiti d'acqua. Ai lati del corridoio ci sono i giocatori delle squadre avversarie che con le pistole o bicchieri lanciano acqua per disturbare il cameriere. Al termine del corridoio dovrà versare l'acqua contenuta nei bicchieri in una bacinella.

Vince chi... Vince la squadra che avrà riempito con maggior acqua la propria bacinella.

Valori educativi: collaborazione, abilità





LA STAFFETTA DEI PITTORI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 24 a 36

Età: da 7 a 11

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, carta e penna

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

Foglio, colori e matite.

Alcuni temi: le vacanze al mare, le vacanze in montagna, a scuola, in palestra...

Regole:

I partecipanti vengono divisi in square da almeno 6 giocatori. Il gioco è una staffetta. Infatti, a turno devono percorrere un tragitto di corsa e arrivare davanti ad un foglio e disegnare qualcosa attinente al tema detto dall'arbitro prima di iniziare la staffetta.

Vince chi... Viene premiato il disegno più bello e attinente al tema della staffetta.

Valori educativi: collaborazione, creatività





LA BANDA MUSICALE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 5 a 30

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: carta e penna, musicale

Categoria scout: famiglia felice

Ambientazione:

Concerto musicale.

Materiale necessario:

fogli di carta e matite colorate

Regole:

Ogni partecipante disegna uno strumento musicale a suo piacimento su un foglio. Un giocatore farà invece il direttore d'orchestra. Quando tutti hanno finito di disegnare il proprio strumento si potrà dar inizio al concerto. Il direttore a suo piacimento chiamerà o indicherà i componenti dell'orchestra i quali dovranno alzare il foglio e fare il rumore del proprio strumento.

Vince chi...

Valori educativi: creatività





MA CHI SEI?

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco:

Categoria scout: famiglia felice

Ambientazione:

Un modo un po' originale per fare delle squadre.

Materiale necessario:

Tanti bigliettini quanti sono i giocatori. Se si vogliono fare 4 squadre si dovranno fare 4 tipologie di bigliettini. Esempio:

- una gallina zoppa
- un maialino ubriaco
- un canguro cieco
- una mucca innamorata

Regole:

Vengono distribuiti a caso un bigliettino per ogni giocatore. Sul bigliettino c'è scritto cosa deve mimare (si possono fare i versi degli animali). Il giocatore non deve dire a nessuno cosa c'è scritto.

I giocatori devono fare quello che c'è scritto sul bigliettino e trovare gli altri giocatori che fanno la sua stessa cosa.

Vince chi... Al termine del gioco saranno composte le squadre per iniziare un altro gioco.





GIRA LA CARTA!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: famiglia felice

Materiale necessario:

Più mazzi di carte da ramino, almeno una carta per giocatore e una sedia per giocatore.

Regole:

Disporre i giocatori in cerchio su delle sedie.

A ogni giocatore viene data una carta (carte da ramino), gli viene detto di ricordare il seme (cuori, quadri, fiori, picche) e vengono ritirate le carte. Il capogioco mischia le carte e le scorre dicendo ad alta voce il seme della carta, i giocatori associati a quel seme devono spostarsi in senso orario sulle sedie successive, sempre che non ci siano dei giocatori sopra di lui!

Vince chi... completa il giro e torna a sedersi al proprio posto!





LE STORIE GIALLE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: scherzo, parole

Ambientazione:

Ci troviamo in cerchio. Un ragazzo di spiccato intuito e abbastanza logorroico si fa uscire e si spiega in sua assenza il gioco ai restanti.

Materiale necessario:

nulla!

Regole:

Quando si inviterà il ragazzo a rientrare si dirà lui che tutti siamo a conoscenza di una storia gialla, un thriller. Attraverso delle sue domande alle quali può risponderci solo con un sì, un no, un forse, lui dovrà scoprire cosa è successo. In realtà noi la storia non la sappiamo affatto. Sarà lui ad inventarla. Noi risponderemo di sì ad ogni sua domanda che finisce per la vocale 'a' o per la 'e', risponderemo di no per ogni sua domanda che finisce per la vocale 'i' oppure per la 'o', risponderemo forse per ogni sua domanda che finisce per la lettera 'u'.

Vince chi... Nessuno. Si riderà molto e si inviterà più volte a fare domande sempre più specifiche. Alla fine si ringrazierà il ragazzo perché ci ha regalato una storia emozionante.

Valori educativi: divertimento e riflessione.





IN CONTEMPORANEA!

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara, parole

Categoria scout: famiglia felice

Ambientazione:

Ci si ritrova in cerchio. Si scelgono due persone chiacchierone e fantasiose. Si fanno sedere al centro l'una rivolta verso l'altra.

Materiale necessario:

Nulla, solo un po' di fantasia per chi conduce il gioco.

Qualche suggerimento dei temi che lascio io: la caccia, i brufoli, la mafia, descrizione di uno dei ragazzi presenti, Gesù,...

Regole:

Al via vengono assegnati due differenti argomenti ai due giocatori -tra i più disparati - e questi dovranno cominciare a parlare su quel dato argomento senza fermarsi mai.

A volte quando il gioco non dura molto, chiamo altri due dal cerchio e poi altri due ancora e faccio fare come dei tornei.

Vince chi... Chi si ferma per ultimo.

Risate asicurate.

Valori educativi: Allegria e divertimento sano





TROVA LE SCARPE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara

Ambientazione:

Si è in cerchio. Si scelgono cinque o sei ragazzi, li si invita a mettersi a gattoni e a togliersi le scarpe in mezzo al cerchio. Si invitano anche gli altri a togliere le scarpe.

Materiale necessario:

Scarpe... ma chi non le porta ai piedi?

Regole:

Le scarpe saranno messe alla rinfusa per il cerchio. Occorrerà trovare il proprio paio di scarpe.

Vince chi... Trova per primo il suo paio di scarpe.

Risate e battute su odori assicurate!

Valori educativi: Divertimento e allegria spiritosa





L'IMBUTO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: scherzo

Categoria scout: famiglia felice

Ambientazione:

Siamo in cerchio. Il conduttore del gioco chiama un ragazzo e lo conduce al centro. Lo invita a mettere un imbuto tra la pancia e i pantaloni.

Materiale necessario:

Un imbuto, una monetina, una benda per gli occhi, un bicchiere d'acqua o una brocca.

Regole:

Egli dovrà riuscire a far entrare dentro l'imbuto una monetina che terrà sulla fronte, senza usare le mani, abbassando soltanto la testa. Avrà molti tentativi a disposizione. Poi sarà bendato per farlo. Gli si dà qualche possibilità e poi di nascosto gli si verserà dell'acqua dentro. Risatissime!!!

Vince chi... Nessuno! Tutti si divertono!

Valori educativi: Sano divertimento.





PORTE MOBILI

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: a squadre

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

1 palla

Regole:

- Dividere i ragazzi in 2 squadre;
- scegliere 2 giocatori per squadra, che fungono da porte mobili
- quando una squadra attacca, ha la palla in mano, e con diversi passaggi deve fare goal all'interno della porta avversaria rappresentata da 2 ragazzi che continuano spostarsi mantenendo il più stabile possibile la distanza tra di loro. Il resto della squadra difende la porta intercettando il pallone con le mani, in modo da rendere la cosa più difficile.

Vince chi... Vince la squadra che arriva prima a 15 punti;

Valori educativi: collaborazione





CENTRA IL CERCHIO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 0 a 0

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

2 sedie, 2 cestini, 1 palla

Regole:

Pallacanestro con la differenza che:

- La persona che riceve la palla deve fermarsi mentre tutti gli altri si possono muovere;
 - Il ragazzo che si è fermato può fare 3 passi per avvicinarsi al compagno a cui deve passare la palla ma deve prestare attenzione ai difensori che impediscono il passaggio.
 - E' obbligatorio che tutti i giocatori tocchino palla almeno una volta in ogni azione d'attacco.
 - Un ragazzo per squadra, a turno se lo desiderano, funge da canestro rimanendo in piedi sopra ad una sedia in fondo al campo avversario e tenendo in mano un secchio.
- Questo si può muovere aiutando i compagni a centrare il secchio ma senza scendere dalla sedia.
- Se cade con il pallone dentro al secchio il punto non è valido.

Vince chi... segna il maggior numero di canestri.

Valori educativi: collaborazione





CALCIO SAPONATO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- telo di plastica
- sapone
- secchi
- saponetta

Regole:

Si prende un grosso telone di plastica e si adagia su uno spazio aperto.

Con secchi di acqua e sapone, si bagna completamente il telone.

I ragazzi verranno divisi in squadre

Giocano a calcio 2 squadre per volta, su questo telone, camminando a 4 zampe, ed usando una saponetta come palla.

Vince chi... fa più goals!

Valori educativi: abilità, gruppo e allegria





RUBAPALLA SAPONATO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 15 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

palla, telo di nylon grande, sapone

Regole:

Delimitare il campo a forma di quadrato

Stendere un telo bagnato

Insaponare un pallone

Formare quattro squadre

Le squadre si posizionano ad ognuno dei 4 angoli del campo

Ad ogni componente della squadra si da un numero

Un animatore si mette al centro del campo con una palla in mano e chiama 1 numero alla volta (oppure 2/3/4)

I numeri chiamati devono correre al centro e sottrarre la palla all'animatore.

I ragazzi si possono rubare la palla fino a che non arrivano nel loro angolo.

Gli animatori con delle palline bagnate disturbano la persona che ha preso palla.

Vince chi... vince la squadra che porta più volte la palla nel proprio campo.





BANDIERINA SAPONATA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 998

Età: da 1 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, scherzo

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- un catino d'acqua
- uno o più saponi

Regole:

Le persone formano un cerchio e al centro viene messo un catino pieno di acqua con un sapone (magari di piccole dimensioni) sul fondo.

Si formano le squadre assegnando un numero alle persone del cerchio: il semicerchio destro e il semicerchio sinistro di un egual numero di persone!

Il capogioco pronuncia ad alta voce un numero: i giocatori associati a quel numero devono correre passando all'esterno del cerchio. Tornando alla loro postazione si dirigono al centro per prendere il sapone che sta nel catino, il primo che prende il sapone fa punto per la propria squadra

P.S.: può essere un risvolto scherzoso a metà gara togliere il sapone oppure infilare più saponi.

Vince chi... la squadra che totalizza più punti

Valori educativi: divertimento e agilità





UOMO MANGIA OMBRE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

sole

Regole:

Dividere i ragazzi in 2 squadre.

Ogni squadra deve cercare di acchiappare più avversari possibili toccando la loro ombra con la mano. Chi viene catturato diventa a far parte dell'altra squadra.

E' importante il ruolo dell'arbitro, che deve vigilare con attenzione sul quando una persona è effettivamente preso.

Vince chi... Vince la squadra che allo scadere del tempo avrà più componenti oppure che è riuscita a catturare tutta l'altra squadra.





CONTA-PALLA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 0 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- sassolini (o altro sistema per tenere conto delle vite)
- palla

Regole:

Tutti i ragazzi sono seduti in cerchio. Ogni giocatore riceve 10 sassolini.

Il primo giocatore lancia la palla ad un amico e dice 2 numeri (stabilire in partenza il numero massimo che è possibile dire). Il secondo deve afferrare la palla e dire la somma dei 2 numeri. Se sbaglia deve cedere al primo giocatore uno dei suoi sassolini.

Chi rimane senza sassolini è eliminato però non si alza dal cerchio e può confondere i giocatori rimasti dicendo numeri a caso.

Se un giocatore lancia la palla ad un morto, il primo deve dare 1 sassolino al morto che acquista una vita e può tornare a giocare.

Vince chi... Vince chi al termine del tempo ha più sassolini o chi è riuscito ad uccidere tutti gli altri prima dello scadere del tempo.





IMPARIAMO A VOLARE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 45 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Harry Potter.

Ogni squadra deve costruirsi la propria scopa magica.

Regole:

Scopo: Costruire una scopa per Casa e con essa imparare a volare.

Attraverso 4 giochi a competizione si devono conquistare 4 elementi:

- 1) Paglia (carta crespa gialla)
- 2) Bastone
- 3) Spago (rafia piatta)
- 4) Colla e forbice

1° Gioco Disporre due sedie una di fronte l'altra unite tra loro mediante uno spago. Soffiando all'interno di un imbuto, infilato nello spago, ogni ragazzo deve spingerlo da un capo all'altro della sedia. Una volta che tutti hanno fatto un giro si può consegnare la paglia.

2° Gioco Scalata con gli zoccoletti (trampoli). Salire e scendere da una scaletta o percorrere almeno 5-6 metri con gli zoccoletti, conquistando il bastone.

3° Gioco La squadra unita da un filo di lana, quindi molto fragile deve percorrere un percorso ad ostacoli, guadagnandosi un pezzo di rafia.

4° Gioco Consegnare ai ragazzi una storiella divisa in piccole frasi. Lo scopo è quello di riuscire a ricostruirla attaccando tutti i pezzi conquistando un barattolo di colla e una forbice.

Vince chi... Vince la squadra che per prima costruisce la scopa unendo tutti i pezzi.





RAPIMENTI AD HOGHWARDS

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 10 a 99

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, scherzo

Categoria scout: notturno

Ambientazione:

Come in ogni storia che si rispetti, anche in quella di Harry Potter, c'è un 'cattivò: VOLDEMORT.

In entrambi i racconti di Harry Potter, Voldemort non ha abbastanza energia per manifestarsi in un corpo suo, così si impossessa del corpo di qualcun altro. Stavolta egli decide di impossessarsi del corpo del cuoco per evitare l'istruzione di nuovi maghi che potrebbero sconfiggerlo, come già fece Harry Potter.

Regole:

- Il martedì notte, quando tutti (anche gli animatori) sono a letto, Max (colui che impersonificherà Voldemort) inizia a urlare parole senza senso e a dimenarsi. (Voldemort si è impossessato di lui...)
- Tutti si preoccupano e qualcuno va a chiamare le animatrici e le ragazze.
- Quando tutti sono arrivati nella camera dei ragazzi, tra le urla di Max si riesce ad intuire alcune parole: 'Vi ucciderò tutti!' 'Voldemort è tornato' ...
- Max sviene
- Mentre gli animatori cercano di legare il corpo di Max su una sedia in modo che Voldemort non possa scappare, i ragazzi vedono un foglio sul letto lasciato da Max mentre era ancora se stesso.

Il messaggio dice:

Vi prego aiutatemi, Voldemort è entrato in me...mi sta soffocando... sto perdendo il controllo di me...vuole uccidervi!

Hagrid sa come liberarmi.

AIUTO!

- I ragazzi si dirigono tutti assieme alla casa di Hagrid, lo svegliano e gli raccontano l'accaduto.





Risposta di Hagrid:

'Accidenti, ancora questa storia... ha anche poca fantasia questo Voldemort! Comunque non sottovalutatelo: è molto pericoloso.

Dobbiamo assolutamente liberare Massimo da quel parassita e l'unico modo per farlo è lanciargli addosso una pozione.

Dovete aiutarmi a trovare gli ingredienti.

Dividetevi nelle 4 Case, faremo prima...

È importante che facciate presto, prima che Voldemort si risvegli e riesca a liberarsi.

Gli **ingredienti** che dovrete cercare sono:

Lacrime di Drago (biglie)

Cacca di pipistrelli (polvere di caffè)

Pipi di Unicorno (the)

Vomito di Fuffi (yogurth coi pezzi)

Ogni Casa ne cerchi uno.

Attenzione!!

Vince la Casa che porta per prima ad Hagrid il proprio ingrediente.

I punti vengono assegnati a seconda dell'ordine di arrivo.

La ricerca degli ingredienti è considerata il torneo del mercoledì.

Gli ingredienti sono stati precedentemente nascosti nello spazio attorno alla casa.

I ragazzi riusciranno a trovarli seguendo degli indizi (es: orme, collare di Fuffi, immagini di pipistrelli...)

- Mentre i ragazzi sono alla ricerca degli ingredienti, appare Voldemort il quale rapisce uno dei ragazzi. Dopo il rapimento Voldemort fa trovare un messaggio con su scritto:

'Libererò il vostro amico solo se mi consegnerete tutte le vostre bacchette magiche... anche quelle dei professori.

Ritournerò più tardi, e vedete di non fare brutti scherzi o la pagherete molto cara...!'

- Trovati gli ingredienti (tutte le Case), Silente e Mc Grannith fanno la pozione.

Silente spiega ai ragazzi il piano per sconfiggere Voldemort: 'Quando Voldemort arriverà per fare lo scambio, uno dei vostri insegnanti andrà a





portargli le bacchette e, durante lo scambio, questo dovrà riuscire a buttaragli addosso la pozione che abbiamo preparato.

E' un'azione molto pericolosa ma qualcuno dovrà farla, per liberare Max'.

Se per caso un ragazzo si offre volontario di andare lui al posto dell'animatore, il giorno dopo verranno assegnati dei punti alla casa di questo ragazzo per il coraggio dimostrato.

Vince chi... Quando è tutto pronto, i ragazzi chiamano Voldemort.

Fatto lo scambio l'animatore (o il ragazzo) gli tira addosso la pozione che aveva nascosto sotto la maglia.

Max ricomincia a delirare e a fare atti strani e un po' alla volta si libera di Voldemort

Si sente, però, una voce in lontananza dire:

'Maledetti maghetti... ma ritornerò....e non avrò pietà per nessuno...'

Max sviene.

Valori educativi: collaborazione, coraggio





SALTA IN GROPPA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 15 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara, musicale

Materiale necessario:

- una radio
- una cassetta di musica.

Regole:

Si prepara in una radio una cassetta con alcuni brani di musica. E si formano due cerchi, possibilmente uno fatto da ragazzi ed uno da ragazze.

Quello dei ragazzi sta all'interno di quello delle ragazze ed è costituito da un componente in meno.

Quando l'organizzatore accende la radio le ragazze cominciano a girare a cerchio in senso orario, i ragazzi in senso antiorario. Quando la musica si interrompe ogni ragazza deve saltare in groppa ad un ragazzo.

Ovviamente una resterà fuori perché c'è un ragazzo in meno.

La ragazza sceglierà uno dei ragazzi che uscirà dal cerchio.

Vince chi... La coppia che resta vince.

Valori educativi: Allegria e sana competizione.





PALLA BOTTIGLIA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 99

Età: da 12 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Materiale necessario:

- 5 bottiglie
- materiale per disegnare i cerchi a terra.

Regole:

Si disegnano a terra due cerchi concentrici. All'interno del cerchio più piccolo (diametro 1,5 metri) si dispongono 5 bottiglie. La prima squadra si dispone tra i due cerchi; questa non potrà né entrare nel cerchio più piccolo, né uscire da quello più grande (diametro 6 metri). La seconda squadra, invece, sarà posizionata in qualsiasi parte del campo, all'esterno dei cerchi. Scopo di questa squadra sarà quello di far cadere le bottiglie mentre l'altra squadra dovrà impedirglielo senza poter fermare o trattenere la palla. Ogni bottiglia caduta farà guadagnare un punto; ogni bottiglia caduta all'esterno del cerchio piccolo farà invece ottenere tre punti. Ogni tre minuti le squadre si scambiano per dar vita ad un'altra manche!

Vince chi... ...fa più punti.





ZORRO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 25 a 999

Età: da 14 a 99

Durata media: 9999 minuti

Tipo gioco: gara, grande gioco, intelligenza, parole, carta e penna, musicale

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Zorro è il meraviglioso e misterioso difensore degli oppressi cittadini di una città soggiogata ad un tiranno. Egli si manifesta misteriosamente, senza mai farsi cogliere, compiendo le azioni più varie, strane e inaspettate, allo scopo di aiutare o di rincuorare i cittadini e di incutere timore al tiranno.

Materiale necessario:

- seguire esattamente le regole
- Zorro deve conformarsi strettamente agli ordini delle manifestazioni.

Regole:

E' un gioco appassionante, che dà luogo ad un numero grandissimo di combinazioni: si può giocare in **una giornata**, in **una settimana**, per **più mesi**, e può riempire la durata di **tutto un campo**.

Il procedimento da seguire è questo:

1. Il Capo organizza il gioco **designando segretamente Zorro** tra i giocatori; Zorro si sceglie due aiutanti.
2. Il Capo-gioco convoca tutti i giocatori ed **espone le regole** e la durata del gioco.
3. Zorro è tenuto a **manifestarsi** un certo numero di volte; una parte di queste manifestazioni sono fissate (in modalità, luogo e date) dal capo-gioco; un'altra parte sono lasciate alla immaginazione di Zorro, ma devono aver luogo entro prestabiliti e stretti limiti di tempo, non prima né dopo. (se per una ragione o un'altra Zorro non può manifestarsi nelle maniere stabilite, deve preparare tre nuove manifestazioni per ogni manifestazione mancata e se non realizza due manifestazioni successive previste, è squalificato e perde il gioco.)
4. Ogni giocatore deve **scoprire** Zorro da sè: è permesso ai giocatori





associarsi e comunicarsi le deduzioni.

5. E' possibile scoprire gli **aiutanti** di Zorro: se sono scoperti non possono essere rimpiazzati, e Zorro deve, per ogni aiutante scoperto, compiere due manifestazioni supplementari.

6. **Zorro vince** se, avendo compiuto tutte le manifestazioni dovute, non viene scoperto entro il tempo stabilito:

7. Per **arrestare Zorro**, il giocatore che creda di avere raccolto un numero sufficiente di prove, chiede al capo-gioco la convocazione del tribunale.

8. Il **tribunale** è controllato dal capo-gioco e presieduto da un giocatore. Il giurì è composto da tutti i giocatori. L'accusatore espone le sue prove e accusa colui che crede che sia Zorro. Il capo-gioco si alza e riassume l'accusa. Un giocatore designato dal giurì fa l'ufficio d'avvocato difensore, esamina le prove e contesta la loro realtà ed efficacia. Il giurì delibera e, per voti a maggioranza, dichiara se le prove sono sufficienti o no per accusare Zorro. Se il verdetto è **no**, il gioco continua fino a quando un altro giocatore più fortunato convoca di nuovo il tribunale e ottiene la maggioranza. In questo caso - di risposta negativa - il gioco continua, ma si sopprime per Zorro la metà delle manifestazioni che gli restano da compiere; e così di seguito per eventuale nuovo errore del tribunale ad una nuova convocazione.

Se il verdetto è **si**, il capo-gioco si alza e dichiara se il tribunale ha giudicato bene e secondo verità: in questo caso - di risposta positiva - Zorro è scoperto e il gioco termina con la sua sconfitta.

9. Zorro e i suoi aiutanti **non hanno mai il diritto di convocare il tribunale**; ma se uno degli aiutanti è accusato per Zorro, e l'accusa ottiene la maggioranza, questo aiutante viene considerato come preso: il capo-gioco avverte che costui è un aiuto di Zorro, ed egli viene eliminato; ma il giuoco continua con le sanzioni previste all'art. 5.

10. Gli aiutanti non hanno mai il diritto di rimpiazzare Zorro in una manifestazione, né di servirsi del suo segno.

11. Zorro deve segnare tutte le sue manifestazioni con questo segno: **Z**. La pura e semplice apposizione del segno non costituisce, da sola, una manifestazione.

12. I giocatori possono conoscere al principio del gioco il numero totale delle manifestazioni, l'ora di esse, e la data esatta del fine gioco.

13. Zorro deve **rispettare esattamente** le condizioni stabilite per le manifestazioni; queste non possono essere modificate che in caso di impossibilità, o di forza maggiore, col permesso del capo-gioco che avviserà i giocatori dell'eventuale conseguente spostamento di ora.





14. La lista dettagliata delle manifestazioni deve essere preparata innanzi, assieme a una seconda lista complementare per soddisfare passibili sanzioni. Queste due liste sono firmate dal capo-gioco e da Zorro, e poi vengono nascoste in luogo segreto.

Vince chi... Questo gioco favorisce un grandissimo numero di combinazioni, e suscita molto interesse nei giocatori: ma per arrivare a ciò deve essere perfettamente organizzato.

Il capo-gioco ha il lavoro importante di organizzazione, di messa a punto, di controllo, e soprattutto di immaginazione.

Valori educativi: Fantasia, capacità organizzativa, rispetto delle regole





BUONA LA LIQUIRIZIA!!!

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- 2 sedie
- 2 bacinelle
- 2 testimoni
- liquirizie.

Regole:

Si dividono i ragazzi in due squadre e si fanno mettere in fila indiana. A circa 6-7 metri si pone su una sedia una bacinella con tante rondelle di liquirizie aperte tranne una che verrà posta incartata.

I ragazzi al via dovranno correre portando un testimone in mano e mettere la testa nella bacinella cercando di pescare una liquirizia, le liquirizie scartate valgono 1 punto quelle incartate invece ne valgono 2.

Vince chi... fa più punti, in 5 minuti.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





MEGLIO CON LA MAGLIA!

Gioco da giocare... all'aperto
N. giocatori: da 1 a 999
Età: da 1 a 99
Durata media: 5 minuti
Tipo gioco: gara a squadre
Categoria scout: di corsa e agilità

Materiale necessario:

- 2 secchi
- 2 maglioni.

Regole:

Si dividono i ragazzi in due squadre ognuna delle quali avrà un secchio pieno di acqua nella quale è immersa una maglia.

Al via un ragazzo di ogni squadra indosserà la maglia e altri 2 suoi compagni lo faranno sedere sulle loro mani incrociate, ed in questa posizione dovranno correre fino ad un punto prefissato.

Ogni volta che i ragazzi arriveranno a questo punto prenderanno un punto.

Vince chi... fa più punti nel tempo stabilito.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





SAFARI NOTTURNO

Gioco da giocare... al chiuso

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- cartoncini con punteggi
- 1 torcia elettrica per squadra

Regole:

Gli animatori si nascondono, dove possono, all'interno di un luogo chiuso (più grande è, e meglio è).

Ognuno avrà in mano dei cartoncini con scritti punteggi decrescenti di 10 da 100 in giù.

Si spengono tutte le luci della casa ed i ragazzi, divisi in squadre, muniti di una sola torcia per squadra dovranno girare insieme per trovare gli animatori nascosti.

Ogni animatore darà alla squadra che lo trova per primo il cartoncino con il punteggio più alto e via, via scendono alle altre squadre.

Vince chi... avrà il punteggio maggiore sommando i punteggi dei cartoncini.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





I BISONTI

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di corsa e agilità

Regole:

I ragazzi si mettono dietro una riga tutti insieme.

Davanti a loro, a 4-5 metri di distanza, staranno gli animatori che saranno 'i bisonti'.

Al via, i ragazzi dovranno raggiungere la parte opposta senza, però, farsi prendere dai bisonti: se questo accade diventano bisonti a loro volta.

Vince chi... rimane solo ad attraversare il percorso.

Valori educativi: abilità, gruppo





LA RUOTA DELLA FORTUNA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 11 a 99

Durata media: 40 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

Riprende dal famoso gioco di mike bongiorno, solo che è molto più elaborato e avvincente. Inoltre, non c'è bisogno di vallette.

L'unica controindicazione è di non giocare in uno spiazzo inclinato, altrimenti, l'elemento chiave del gioco, potrebbe finirsene a valle...

Materiale necessario:

- cerchione di bicicletta
- nastro da cantiere
- picchettini di legno
- martello per piantarli
- domande di cultura generale

Regole:

Creare più squadre da almeno 5 persone; Disegnare sul prato dei quadrati sparsi e di dimensioni diverse mediante picchetti e nastro da cantiere; Assegnare ad ogni quadrato un punteggio in base alla dimensione (a quadrati più piccoli, punteggio più alto) Creare una linea di lancio distante almeno 5 metri dal primo quadrato; Procurarsi un cerchione di bicicletta (con copertone o senza); Il giocatore 1 della prima squadra lancia il cerchione cercando di centrare il quadrato. Se centra il quadrato, allora il capo-gioco pone una domanda di cultura generale per confermare il punteggio; se manca il quadrato, allora passa la mano alla seconda squadra, e così via.

Vince chi... alla fine dei lanci, ha il punteggio più alto.

Valori educativi: Cultura e manualità.





IL QUADRATO MAGICO

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 10 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: di squadra

Materiale necessario:

- una corda abbastanza lunga.

Regole:

Si prende una corda abbastanza lunga e se ne legano i due capi e si dispone la corda per terra disegnando un quadrato, i ragazzi giocano in 3 per squadra.

Ad ogni vertice del quadrato si pongono i 3 ragazzi per squadra e prendono la corda in mano, al via cominciano a tirare la corda tutti insieme in avanti così che la corda risulterà tirata contemporaneamente dai 3 vertici.

Vince chi... arriva per prima ad un punto prefissato posto 1 metro e mezzo da ogni vertice del quadrato.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





PALLA VOLANTE

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99

Durata media: 15 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Categoria scout: con la palla

Materiale necessario:

- due lenzuoli
- un filo
- una palla

Regole:

E' necessario un campo di pallavolo (basta anche un filo teso posto ad una certa altezza.

I ragazzi vengono divisi in due squadre di 5 partecipanti, ognuna delle quali terrà tra le mani un lenzuolo steso.

Lo **scopo del gioco** è quello di lanciare la palla da una parte all'altra del filo non usando le mani, ma il lenzuolo: sia per tirare che per prendere la palla!

Vince chi... fa più punti.

Valori educativi: abilità e gioco di squadra





IL TESORO DELLA GOLENA

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 16 a 999

Età: da 13 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, grande gioco, intelligenza

Ambientazione:

La storia si rifà un po' alla mitologia greca, con quei labirinti tanto magici quanto intrigati. Visto che si può disporre di cotanta ricchezza di laterizi, il labirinto new age è un bosco, possibilmente di quelli di pioppi, con gli alberi piantati in modo regolare. L'importante è che le piante siano tantissime..

Materiale necessario:

- un bosco
- domande fantasiose
- un Tesoro

Regole:

1. Si dividono i giocatori in 4 squadre di almeno 4 giocatori l'una.
2. Si immagina un bosco quadrato (una bandiera a fianco di 4 angoli del bosco)
3. Ogni squadra parte da uno dei 4 angoli del bosco
4. Un animatore pone la prima domanda alla prima squadra: a seconda della risposta (giusta o sbagliata) la squadra viene mandata ad un dato albero (ad ogni domanda deve rispondere un ragazzo diverso)
5. Lo scopo è trovare l'albero magico il cui custode (un animatore) fornirà ai primi arrivati le coordinate necessarie per arrivare al premio finale (in genere una Bibbia nascosta in un qualche cespuglio)
6. I primi ad arrivare all'albero magico saranno coloro che avranno risposto in modo esatto al maggior numero di domande: chi sbaglia si vedrà allungare, ad ogni errore, il percorso verso la destinazione.

Vince chi... arriva per primo a raccogliere il premio

Valori educativi: cooperazione, cultura





IL PESCATORE

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 8 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 5 minuti

Tipo gioco: gara a squadre

Ambientazione:

un campo di gioco rettangolare (il fiume).

Regole:

Il pescatore si mette al centro del campo a gambe e braccia aperte, si può muovere solo lungo la linea centrale corta del campo.

Al via del capogioco, tutti i pesci devono attraversare il fiume da un capo all'altro senza farsi toccare dal pescatore.

Chi è pescato diventa il secondo pescatore, prende per mano il primo e insieme cercano di pescare i pesci rimasti.

Si continua così fino a che tutti sono diventati pescatori meno uno.

Vince chi... , tra i pesci, riesce a restare libero per ultimo.

Valori educativi: collaborazione, agilità





A ME NON PIACCIONO...

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: scherzo

Materiale necessario:

- una sedia per partecipante, meno uno.

Regole:

Tutti i giocatori sono disposti seduti in **cerchio**.

Un ragazzo si trova al centro e comincerà il gioco dicendo:

A me non piacciono tutti quelli che...(es.: hanno le scarpe bianche!).

A questo punto tutti i ragazzi con quella particolarità dovranno alzarsi e scambiarsi di posto il più velocemente possibile, mentre quello al centro dovrà tentare di raggiungere e occupare un posto libero.

Chi è rimasto senza sedia, si metterà al centro e il gioco ricomincerà.

Vince chi... nessuno! Si può andare avanti all'infinito!

Valori educativi: allegria e spirito di gruppo





MESSAGGIO SEGRETO

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 6 a 999

Età: da 4 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara a squadre, parole

Categoria scout: di attenzione

Materiale necessario:

niente

Regole:

Si tratta del ben conosciuto gioco del 'telefono senza fili, al quale si aggiunge una **variante** per rendere la sfida piú divertente e per far impegnare tutti quanti (si sa infatti che in questo gioco c'è sempre quello che nel passare il messaggio sbaglia di proposito...).

La partecipazione è molto piú attiva e ci si diverte di piú!

L'animatore lancia la sfida al gruppo: **egli sussurra una parola o una frase all'orecchio del primo della fila** che passerà il messaggio al compagno.

A sua volta manda il messaggio fino all'ultimo della fila che dovrà dire a voce alta quello che ha capito.

Se la frase è esatta riceve un punto il gruppo, se è sbagliata o incompleta il punto va all'animatore.

Vince chi... per primo totalizza 3 punti

Valori educativi: spirito di gruppo





TESTA NELLA SABBIA

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 14 a 999

Età: da 6 a 99

Durata media: 20 minuti

Tipo gioco: gara

Categoria scout: di percezione

Materiale necessario:

- sedie
- tavoli o banchi

Regole:

Questo è un gioco rilassante da fare quando i ragazzi sono stanchi o nervosetti. Quando hanno capito le regole del gioco, possono anche gestirselo da soli e l'animatore può così 'riposare' un po'.

Tre ragazzi stanno in piedi e dicono **Testa nella sabbia:**

a quel comando gli altri ragazzi che sono seduti devono chiudere bene gli occhi (meglio se riversi su un tavolo con la testa appoggiata alle braccia).

Quando tutti sono in assoluto silenzio i tre ragazzi lentamente si muovono tra le sedie e ognuno di loro tocca leggermente la spalla di uno dei ragazzi, decidendo a gesti per non farsi sentire chi tocca chi. Quando hanno finito si posizionano davanti al gruppo e dicono insieme: **Testa fuori dalla sabbia.** Il gruppo allora può alzare la testa e i ragazzi che sono stati toccati alzano la mano.

Essi devono indovinare da chi sono stati toccati.

Uno alla volta dicono la loro idea, solo alla fine i tre dicono se qualcuno ha indovinato.

Chi **indovina** prende il posto della persona che lo ha toccato.

Chi **non è stato individuato** può continuare a dire Testa nella sabbia.

L'animatore controlla che nessuno bari sbirciando.

Vince chi... non è stato individuato per 5 volte.

Valori educativi: conoscenza e spirito di gruppo





Parte Quarta

Le Appendici

- Appendice A. **BADEN-POWELL: GIOCHI SCOUT**
- Appendice B. **QUIZ E TEST PRONTI ALL'USO**
- Appendice C. **GIOCHI DI LOGICA**
- Appendice D. **APPUNTI DI PRIMO SOCCORSO**





Appendice A.

BADEN-POWELL: GIOCHI SCOUT

Il gioco (play) prende forma e si incarna nei giochi (games). Va detto subito che questi ultimi non esauriscono le attività scout: "nello scautismo abbiamo introdotto altre attività, in particolare il nuoto e l'arrampicata. Altrove, B. P. menziona varie altre attività: le costruzioni al campo, la pionieristica, le costruzioni di ponti e le attività manuali in genere, le tecniche della cucina all'aperto e della vita nel bosco, lo studio della natura; e ammonisce i ragazzi che nello scautismo, oltre alla parte "gioco", v'è una parte lavoro".

E anche ovvio che le nozioni astratte, e in particolare quelle morali e spirituali, non debbono e non possono essere sottoposte, sempre e ad ogni costo, in forma di gioco".

Inoltre tra i giochi B. P. comprende, talora, alcune forme di attività di espressione quali i processi fittizi, i dibattiti, le recite, o attività quali gli esercizi di equilibrio (cui egli teneva molto, vedendo nell'equilibrio fisico il riflesso di quello morale) o il seguire una pista, od infine semplici esercizi fisici.

Inoltre va detto che il periodo del gioco è limitato alle età Lupetto/Coccinella ed Esploratore/Guida. Quando la realtà della vita irrompe nell'esistenza dei giovani, B.-P., senza rinunciare per la branca più anziana all'allegria e al cameratismo, non suggerisce ai Rovers o alle Scolte alcuna forma di gioco.

In questi limiti e con queste precisazioni passiamo a vedere le caratteristiche del gioco (in senso stretto) nello scautismo di B.-P.

Per quanto siamo venuti dicendo, ogni gioco ha la sua potenzialità educativa, cioè può contribuire a tirar fuori la personalità del ragazzo. Ma mentre, quasi sempre, il gioco può contare sull'interesse del ragazzo, è invece necessario, affinché tale potenzialità si esprima, che esso risponda a certe caratteristiche. Nello scautismo di B. P. esse possono essere sintetizzate così:

1. Il gioco ha "uno scopo, fisico o morale" che l'educa tore coscientemente persegue: non è quindi mera ricreazione (nel morale rientra l'intellettuale: B. P. presenta anche in questo libro vari giochi didattici, destinati cioè a far imparare nozioni). "Quando i giochi sono usati con precisi scopi equivalgono,





ai fini dell'educazione dei bambini, ad ore passate sui banchi della scuola". I giochi vanno quindi considerati e raggruppati "in funzione dei benefici morali e fisici che possono portare ai ragazzi".

2. Date le sue finalità educative, il gioco scout è spesso costruito in modo da non premiare solo il risultato materiale, ma altresì lo stile e la qualità del gioco. Così è in tutti i casi in cui chi ha finito prima può incorrere in penalità e perdere, a vantaggio di chi ha finito meglio.

3. "E' importante organizzare giochi e gare in modo che tutti i ragazzi, in quanto possibile, vi prendano parte". ciò non toglie, ovviamente, che la struttura di certi giochi possa richiedere che solo due o pochi ragazzi agiscano in un determinato momento: ma il principio è che "tutti possono essere attori, e nessuno spettatore permanente".

4. Il gioco non deve emarginare i meno dotati, ma al contrario dar loro l'occasione di esercitarsi di più. Donde la regola - paradossale, ma logicamente connessa ai due punti precedenti - che B. P. ripete spesso: "nelle gare in cui per il numero dei partecipanti è necessario fare diverse batterie, le finali dovrebbero svolgersi tra i perdenti e non, come di solito avviene, tra i vincitori; lo scopo di chi gioca dovrebbe perciò essere di evitare di essere il meno bravo [...]; questa forma di gara dà la possibilità ai meno bravi di esercitarsi più degli altri".

5. Anche se non rranca di suggeire giochi individuali ed emulativi, B. P. li considera "non interamente educativi, per quanto eccitanti e interessanti essi siano per i ragazzi". Egli mette l'accento su quelli in cui "il ragazzo non gioca per proprio onore e gloria, ma per aiutare la sua squadra". In sostanza, competitività, sì, ma tra squadre, non tra persone. Sui giochi di squadra B. P. torna così spesso che non è esagerato definirli una delle attività chiave del suo metodo:

a) essi vanno proposti già in età Lupetto/Coccinella (B. P. consiglia il baseball, il calcio, la pallacanestro, l'hockey), ma divengono poi la regola nell'età successiva: " giochi devono essere organizzati soprattutto sotto forma di incontri di squadra, in modo che ogni squadra sia formata da una Pattuglia";

b) i giochi di squadra, in particolare quelli di tipo sportivo, sviluppano qualità come il coraggio lealtà, disciplina, padronanza di sé, astuzia, forza d'animo, leadership, altruismo e spirito di collaborazione, senso di fair play e di giustizia; sono essi che consentono al ragazzo di essere giocatore anziché spettatore di "fare la sua parte nel gioco" per il bene comune; nella squadra dei ragazzi è prefigurata la comunità nazionale, quindi il gioco di squadra è educazione del buon cittadino;





c) perciò, mentre la regola generale vuole che il Capo cambi di frequente le attività che propone, i giochi di squadra di tipo sportivo devono essere giocati regolarmente;

d) infine i giochi di squadra consentono di associare al gioco i ragazzi delle classi sociali Più modeste, anche se non inseriti formalmente nello scoutismo, i quali hanno pochissime occasioni di gioco.

6. Un elemento comune a moltissimi giochi (non però a quelli sportivi di squadra) è il tema: nella branca Lupetti, la storia della giungla forma il tema dell'intero gioco del lupettismo (oltreché di singoli giochi ed attività); all'età Esploratori/Guide il tema è di solito una ambientazione realistica, in cui B. P. trasfonde spesso una esperienza della sua vita di militare, cacciatore, esploratore.

7. Lo scoutismo non disdegna giochi fisicamente duri: "Non approvo la moderna tendenza di porre la 'sicurezza innanzitutto', al di sopra di qualunque cosa. Una certa misura di rischio è necessaria alla vita, ed una certa misura di allenamento nell'affrontare i rischi è pure necessaria per prolungare questa vita. Uno Scout dev'essere preparato ad affrontare difficoltà e pericoli nella vita. E' per questo che noi non vogliamo presentargli attività troppo 'mollì'. Nel caso di giochi duri essenziale in essi sarà un arbitraggio fermo, che escluda ogni brutalità.

8. Come per tutto lo scoutismo, anche e soprattutto per i giochi non si possono dare modelli ben precisi, la "pappa scodellata", ma solo alcuni suggerimenti generali, che il Capo dovrà, con creatività e fantasia, adattare alle circostanze locali, cioè ai ragazzi e al terreno su cui opera.

9. infine, il gioco scout deve anche essere "entusiasmante, e divertente. Come la famiglia del Branco non è una famiglia qualsiasi, ma una famiglia felice, così un gioco, se diviene noioso o tetro o ripetitivo, non è più scout: l'ideale è quando "il Reparto risuona di allegre risate, vince gare e i suoi scouts si entusiasmano a sempre nuove avventure». Lo scoutismo non è veramente tale se non dà in primo luogo ciò che i ragazzi gli chiedono: l'allegria, la gioia di vivere, l'apprezzamento dei lati belli della vita.





C'è modo e modo di giocare, ma c'è uno stile inconfondibile che è tipico dello scoutismo:

- a) il gioco scout fa affidamento nella lealtà del giocatore, sul suo onore"; per es. chi è preso si dichiara tale e si autoesclude dal gioco; anche per questo tra i giochi che B. P. predilige sono i grandi giochi all'aperto, in quanto l'arbitro non può essere dappertutto e "la lealtà è elemento essenziale";
- b) durante il gioco i giocatori dovranno osservare strettamente le regole perché sono regole e perché così essi sono leali verso l'altra parte" , e obbedire "sempre di buona voglia ed immediatamente" agli ordini del capitano della squadra.
- c) "alla fine del gioco è norma di correttezza che il vincitore simpatizzi con il vinto e che questi sia il primo ad applaudire il vincitore e a congratularsi con lui; bisogna insistere su questo comportamento finché diventi un'abitudine".
- d) il gioco scout non ammette, alla fine, recriminazioni o malumori: "i ragazzi dovrebbero farsi un punto d'onore di non reclamare mai per errori nell'arbitraggio o per le tattiche usate dai loro avversari quando la loro squadra viene sconfitta; qualunque possa essere la loro delusione, non devono mostrare altro che ammirazione cordiale per il campo avversario".
- e) se un ragazzo si fa male giocando, deve dar prova di spirito spartano e di stoicismo: "dolori mortali sul campo e allontanamenti in lacrime non devono essere tollerati" e "ogni esagerata espressione di dolore da parte di chi abbia preso un calcio negli stinchi o subito altri incidenti durante il gioco dovrà essere rintuzzata con l'ironia" `; questa regola vale anche per le ragazze che anch'esse debbono imparare, tramite i giochi di squadra, "a prendere colpi duri senza batter ciglio".

Ma vi è di più: tutto lo scoutismo deve essere permeato dallo spirito di serenità, di gioia e di semplicità del gioco. Sia come movimento che come metodo educativo, esso chiede di essere preso sul serio: ma non dobbiamo renderlo troppo serio, appesantendolo con bardature burocratiche, legalistiche, moralistiche o d'altro tipo. Occorre lasciare che esso resti un "Grande Gioco".

La definizione non è di B. P. ma dello scoutismo francese: il concetto, però, B. P. : non si stancò mai di ripeterlo, ed esso non può essere illustrato meglio che con le sue stesse parole:

"Lo scoutismo è un bel gioco, se ci diamo dentro e lo prendiamo nel modo giusto, con vero entusiasmo".

"Lo scoutismo non è una scienza astrusa o difficile; se lo vediamo nella sua





giusta luce, è piuttosto un gioco, pieno di allegria. Allo stesso tempo ha un valore educativo...".

"Lo scautismo è un gioco per i ragazzi, diretto dai ragazzi, in cui fratelli maggiori possono dare ai loro fratelli più giovani un ambiente sereno.. " .

"Lo scautismo è un allegro gioco all'aperto, dove 'uominiragazzi' e ragazzi possono avventurarsi insieme, come fratelli maggiori con fratelli minori, acquistando salute e felicità, abilità manuale e capacità di servire il prossimo".

Infine, il gioco diviene per B. P. un modo in cui guardare all'esistenza, quasi una Weltanschauung. "Non prendere le cose troppo sul serio", consiglia al giovane alla ricerca della felicità, "ma trai il miglior partito da ciò che hai, e considera la vita come un gioco, ed il mondo come un campo da gioco".

Ma subito dopo, per chiarire il suo pensiero, cita una frase di Shackleton: "La vita è il più grande di tutti i giochi, ma c'è il pericolo di trattarla come un gioco da nulla".

L'essenziale è cercare di vedere l'aspetto "gioco" anche ciò si deve fare: "i migliori lavoratori, come anche coloro che sono più felici nella vita, considerano il loro lavoro come una specie di gioco: più esso è impegnativo, più c'è da divertirsi". E cita una frase del romanziere Wells: I cosiddetti grandi uomini sono in realtà, nel fondo del cuore, dei ragazzi; lo sono nel modo in cui si appassionano al loro lavoro. Lavorano perché amano il lavoro, quindi in realtà per essi il lavoro è un gioco. Non solo il ragazzo è padre dell'uomo, ma è l'uomo, e non scompare mai

completamente". E una di Ralph Parlette: "Giocare è la passione di fare le cose, lavorare è doverle fare". E ancora: "il nostro lavoro diviene leggero se lo consideriamo come un gioco, in cui noi siamo i giocatori di una squadra,, che giochiamo ciascuno al suo posto, e tutti insieme per il bene della squadra; e quando ne afferriamo lo spirito, scopriamo subito che non è soltanto un gioco, ma un grande gioco". Una lezione che B. P. stesso ha seguito con cura nella sua vita. Trovando una difficoltà, sorriderle e affrontarla concretamente . Trovando un cattivo carattere, giocare il gioco consiste nello scoprire il 5% (almeno) di buono che c'è in lui, e svilupparlo fino all'80% o al 90%". Trovando un avversario, affiancarlo e "giocare al polo con lui, orientandolo poco a poco nella direzione voluta.

Le pagine semplici e gustose in cui egli racconta la sua vita non devono farci pensare che essa sia stata un letto di rose, esente da difficoltà, incomprensioni, insuccessi. Ma B. P. reagì ogni volta incollandosi alla vita,





come il buon cavaliere (che egli era) si incolla al cavallo, seguendolo nei suoi scatti bruschi, procedendo non di forza ma di agilità, con pazienza e buon umore. Ed è questo atteggiamento che lo ha salvato da ogni scoraggiamento permettendogli di compiere l'opera sua di educatore, e di mantenere sempre del resto, con saldezza di principi, un'altissima ispirazione ideale; si rilegga, per corripendere il suo senso della vita come dovere, responsabilità e servizio, l'esame di coscienza da lui proposto al giovane per la vigilia prima dell'ingresso al Clan.

Non è dunque, certo, quello di prender la vita come un gioco, un invito alla vuota spensieratezza o alla leggerezza, ma da un lato un richiamo ai propri stessi limiti (non prendere le cose troppo sul serio comincia da se stessi), dall'altro un incitamento all'ottimismo, alla gioia, alla capacità di godere la vita come dono di Dio.

Baden-Powell & Gilwell

di Mario Sica, da Baden-Powell "Giochi Scout". Edizioni Scout Nuova Fiordaliso





Appendice B.

QUIZ E TEST PRONTI ALL'USO

SÌ E NO - GEOGRAFIA:

2 sedie, 2 cartelli ('SI' e 'NO') un elenco di domande (almeno 50)

Si dispongono 2 sedie ai capi estremi di una stanza (meglio se molto grande) dove si gioca; su una viene apposto il cartello 'SI' sull'altra il cartello 'NO'. Le due squadre vengono poste al centro una di fronte all'altra. L'animatore legge da un elenco una domanda (la cui risposta deve essere per forza 'SI' o 'NO', ad esempio: 'I nani di biancaneve erano 7?') terminata la domanda un giocatore per ogni squadra deve correre a sedersi nella sedia corrispondente alla risposta giusta. Vengono alternati i giocatori delle 2 squadre. Vince la squadra che risponde correttamente al maggior numero di domande.

1. Giardino di Boboli - Roma? NO (Firenze)
2. Torre degli Asinelli - Bologna? SI
3. Mole Antonelliana - Milano? NO (Torino)
4. Torre Eiffel - Lione? NO (Parigi)
5. Big Ben - Londra? SI
6. Statua della Libertà - Los Angeles? NO (New York)
7. Piazza S. Marco - Venezia SI
8. Valle dei templi - Atene ? NO (Agrigento)
9. Partenone - Olimpia? NO (Atene)
10. Pantheon - Napoli? NO (Roma)
11. Maschio Angioino - Napoli? SI
12. Mausoleo di Teodorico - Ravenna? SI
13. Uffizi - Roma? NO (Firenze)
14. Ponte dei Sospiri - Verona? NO (Venezia)
15. Ponte di Rialto - Venezia? SI
16. Ponte vecchio - Venezia? NO (Firenze)
17. Nuraghi - Sicilia? NO (Sardegna)
18. Trulli - Puglia? SI
19. Ara Coeli - Roma? SI
20. La Lanterna - Bari? NO (Genova)
21. Casa Bianca - New York? NO (Washington)
22. La Sirenetta - Helsinki? NO (Copenaghen)
23. Porta di Brandeburgo - Monaco di Baviera? NO (Berlino)
24. Duomo di S. Ciriaco - Sassari? NO (Ancona)
25. San Giovanni in Laterano - Perugia? NO (Roma)
26. Trinità dei Monti - Roma? SI
27. Piazza Navona - Milano? NO (Roma)
28. Louvre - Londra? NO (Parigi)
29. Rocca Costanza - Pesaro ? SI
30. Piazza del Palio - Gubbio? NO (Siena)
31. Sant' Antonio - Assisi? NO (Padova)
32. Castello Sforzesco - Torino? NO (Milano)
33. Casa di Giulietta - Verona? SI
34. Il Colosso - Atene? NO (Rodi)





35. I giardini pensili - Babilonia SI
36. Villa Borghese - Mantova? NO (Roma)
37. Sant' Apollinare - Ravenna SI
38. Cappella Sistina - Firenze? NO (Roma)
39. La Fenice - Napoli? NO (Venezia)
40. La Sagrada Familia - San Paolo? NO (Barcellona)
41. Palazzo Thé - Mantova? SI
42. Il museo del Prado - Madrid? SI
43. Il museo d' Orsay - Amsterdam? NO (Parigi)
44. Il museo de l' Ermitage - Mosca? NO (San Pietroburgo)
45. Notre Dame - Parigi? SI
46. National Gallery - Londra? SI
47. Gugenheim Museum - San Francisco? NO (New York)
48. Città Proibita - Tokio? NO (Pechino)
49. Palazzo di Vetro - Ginevra? NO (New York)
50. Parlamento Europeo - Aja? NO (Strasburgo)

PASSAPAROLA

1. Sigillare con il piombo (INCORDONARE)
 2. Strato mediano interno del frutto (MESOCARPO)
 3. Diarrea (SQUACQUERA)
 4. Introdurre il filo nella macchina per tessere (INCORSARE)
 5. Cappotto da pioggia (ZAMBERLUCCO)
 6. Antico modo di scrivere (BUSTROFEDICO)
 7. Reliquiario (STAUROTECA)
 8. Velo da donna (CAMORRA)
 9. Colletto della camicia da uomo (SOLINO)
 10. Sistema di proiezione (CINERAMA)
 11. Dottrina sul magnetismo animale (MESMERISMO)
 12. Rimprovero (ZAFFATA)
-
1. Malformazione congenita (SINDATTILIA)
 2. Girovagare (ZAZZEARE)
 3. Donna sudicia (CAMOZZA)
 4. Piccolo porcile (STABBIOLO)
 5. Trapianto di piantine (RIPICCHETTATURA)
 6. Proiettore di fotografie panoramiche (FOTORAMA)
 7. Affanno nel respirare (RANGOLA)
 8. Esame delle impronte digitali (DATTILOSCOPIA)
 9. Piccola farfalla diurna (ZIGENA)
 10. Galleria di busti scultorei (PROMOTECA)
 11. Cinghia (SOGA)
 12. Culla sospesa (NAGA)
-
1. Mancata costituzione di parte in un processo (CONTUMACIA)
 2. Nome che si riferisce alla riforma fatta da Zarathustra (MAZDEISMO)
 3. Maschio dell' ape (PECCHIONE)





4. Danza in ritmo ternario (GAGLIARDA)
5. Portico aperto o vestibolo chiuso, antistante alla basilica cristiana (NARTECE)
6. Erba frequente nei boschi e nei coltivati di tutta la penisola (CATAPUZIA)
7. Unità di misura (NEPER)
8. Soldati greci di fanteria (OPLITI)
9. Nel mondo romano, le donne che, pagate, prendevano parte al corteo funebre per cantare le lodi del defunto (PREFICA)
10. Lunga giacca maschile di colore scuro (REDINGOTE)
11. Antica moneta da un soldo (PALANCA)
12. Termine spregiativo con cui gli aristocratici francesi chiamavano i rivoluzionari (SANCULOTTO)

DOMANDE

MITI E LEGGENDE

1. Chi fu condannato da Zeus a reggere il mondo sulle spalle? Atlante
2. Quali sono gli esseri con le gambe di cavallo e il busto di uomo? I Centuri
3. Chi aveva la facoltà di trasformare in oro tutto ciò che toccava? Re Mida
4. Chi accecò il Ciclope? Ulisse
5. Chi salvò Teseo con un filo? Arianna
6. Quale fu la causa della guerra di Troia? Il Rapimento di Elena
7. Chi viveva dentro al labirinto del palazzo di Minosse? Il Minotauro
8. Chi morì perché si scelse la cera delle ali con cui aveva preso il volo? Icaro
9. Dove si trovava la corte di Re Artù? Camelot

GEOGRAFIA

1. In quale città si trova il Ponte dei Sospiri? Venezia
2. Quali sono le più famose grotte delle Marche? Frasassi
3. Che lago vedi a Sirmione? Lago di Garda
4. Quale continente ha più nazioni? Africa

STORIA

1. Dove fu incoronato Napoleone? A Notre Dame, a Parigi
2. Dove morì Lord Nelson? A bordo della sua nave ammiraglia a Trafalgar
3. Chi erano gli alleati dell'Italia nella Prima Guerra Mondiale? Inghilterra, Francia, Usa.
4. Come si chiamava la spada di Orlando, paadino di Carlo Magno? Durlindana
5. Quando è stato incoronato Imperatore Carlo Magno? Natale 800
6. In che anno è avvenuto lo sbarco in Normandia? 1944
7. Quando si svolse il Congresso di Vienna? Tra Settembre 1814 e Giugno 1815
8. Chi era il Re Sole? Luigi XIV

SPORT

1. In quale paese ha avuto luogo la coppa del mondo di calcio nel 1982? Spagna
2. In quale paese hanno avuto luogo le olimpiadi nel 1996? Atlanta
3. Chi ha vinto i Mondiali di Calcio nel 1998? Francia





4. Quale squadra ha vinto più Coppe Italia di calcio? Juventus
5. Montreal ha ospitato le Olimpiadi? Sì, 1976
6. Chi è stato l'arbitro più "simpatico" del Mondiale 2002? Byron Moreno
7. Che sport praticava Silvio Martinello? Ciclismo
8. Chi fu il grande antagonista di Fausto Coppi? Gino Bartali

GALATEO/CUCINA

1. Da che parte del piatto va il bicchiere da vino? Destra
2. Quali sono gli ingredienti principali del cannolo siciliano? Ricotta e canditi
3. Che pesce è il baccalà? Storione
4. Di che regione è il Lambrusco? Emilia Romagna
5. Quale graminacea si usa per fare la birra? Malto
6. Il vino di Valdobbiadene. Prosecco

SCIENZE E TECNOLOGIA

1. Particelle a carica positiva. POSITRONI
2. Cosa significa la radice greca geo? TERRA
3. Scopritore della Relatività. ALBERT EINSTEIN
4. Cosa Significa DVD? DIGITAL VESATILE DISK
5. Quanti Bit fanno un Byte? 8
6. Che codice utilizza il digitale? BINARIO
7. Cos'è il Java? UN LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE
8. Qual è il foglio di calcolo di Microsoft? EXCEL
9. Qual è il logo di Linux? UN PINGUINO
10. Cosa sono Libero, Tiscali, Tin.it? PROVIDER

MUSICA

1. Chi è l'autore di "Generale"? Francesco De Gregori
2. Chi canta "voglio una vita spericolata"? Vasco Rossi
3. Chi sedeva con altri tre amici al bar? Gino Paoli
4. Chi non è una signora? Loredana Berté
5. Chi ricorda gli anni d'oro del grande Real Madrid? Gli 883
6. Chi canta la storia di Supergiovane? Elio e le Storie Tese
7. Dice che la chiamavano Bocca di Rosa... De André
8. Cantano "Io Vagabondo" perché ... Sono i Nomadi
9. Canta le vicende di Don Chisciotte ... Francesco Guccini
10. Considera le ragazze belle e stronze... Marco Masini
11. Lo trovi al bar da Mario ... Ligabue
12. Cantano il suono del silenzio ... Simon & Garfunkel
13. Musicano i film di Bud Spencer e Terence Hill. Oliver Onions
14. Cantano "Don't Cry" Guns n' Roses
15. Colonna Sonora dell'Esorcista. Tubular Bells di Mike Oldfield
16. Colonna Sonora della Compagnia dell'Anello. May it be di Enya
17. Vanno per i colli bolognesi. Lunapop

SPETTACOLO

1. Cosa è nato muto e ha parlato a 45 anni? CINEMA
2. Chi ha vinto il Festival di Sanremo nel 2000? AVION TRAVEL





3. Chi è l'attore protagonista del film 'Caro diario' NANNI MORETTI
4. Chi interpreta la parte di Legolas nel Signore degli Anelli? ORLANDO BLOOM
5. Chi è il regista della saga di Indiana Jones? STEVEN SPIELBERG
6. Chi è il creatore di Guerre Stellari? GEORGE LUCAS
7. In quale film Mel Gibson "incontra" gli Alieni? THE SIGNS
8. Chi è il protagonista di Mission Impossible? TOM CRUISE
9. In quale film Nicholas Cage e John Travolta scambiano le faccie? FACE OFF
10. Chi è il protagonista di Forrest Gump? TOM HANKS
11. Chi è l'attore principale di Matrix? KEANU REEVES

LETTERATURA

1. Chi ha scritto 'Viaggio al centro della terra' JULES VERNE
2. Chi ha scritto 'Cent'anni di solitudine' GABRIEL GARCIA MARQUEZ
3. Chi ha scritto 'I viaggi di Gulliver' JONATHAN SWIFT
4. Chi ha scritto 'L'Alchimista' PAULO COELO
5. Chi ha scritto 'Il Decamerone' BOCCACCIO
6. Chi ha scritto 'Lo Hobbit' J.R.R. Tolkien
7. Chi ha scritto 'Pamela' SAMUEL RICHARDSON
8. Chi ha scritto 'Il Conte di Montecristo' ALEXANDRE DUMAS
9. Chi ha scritto 'De Vulgari Eloquentia' DANTE
10. Chi ha scritto 'Mastro Don Gesualdo' GIOVANNI VERGA
11. Chi ha scritto 'Jack Frusciante è uscito dal gruppo' ENRICO BRIZZI
12. Chi ha scritto '10 piccoli Indiani' AGHATA CHRISTIE
13. Chi ha scritto 'L'isola del giorno prima' UMBERTO ECO
14. Chi ha scritto 'Frankenstein' MARY SHELLEY

VARI

1. Quanto dura il parto di una foca? 30 SECONDI* - 45 MINUTI
2. Dove è nato Napoleone? NIZZA - AJACCIO*
3. Qual è la lingua più parlata in Svizzera? FRANCESE - TEDESCO*
4. Quanti Oscar ha vinto Via col vento? 9* - 11
5. Quale calciatore ha disputato, in 12 anni, 2 finali di coppa del mondo? PELE* - BARESI
6. Dov'è la tomba di Gesù? NAZARETH - GERUSALEMME*
7. Com'era il Visconte di Calvino? DIMMEZZATO* - RAMPANTE
8. Chi ha dipinto nella Cappella Sistina il Giudizio Universale? MICHELANGELO* - RAFFAELLO
9. Quante vite hanno i gatti? 7* - 9
10. Qual è l'unico sport che proviene totalmente dagli Stati Uniti? BASKET* - BASEBALL
11. A chi era caro l'ermo colle? LEOPARDI* - PASCOLI
12. Di che nazionalità era il pittore Mirò? FRANCIA* - SPAGNA





TEST

LOGICA

1. **Il dualismo è:**
 - a) Compresenza di due verità
 - b) Compresenza di due oggetti
 - c) Compresenza di due persone
 - d) Compresenza di due fenomeni
 - e) Compresenza di due principi contrapposti

2. **L'aporia è:**

<ol style="list-style-type: none">a) Mancanza di forma logicab) Problema insolubilec) Mancanza di induzione logica	<ol style="list-style-type: none">d) Mancanza di coerenza logicae) Mancanza di pori
--	--

3. **L'assioma è:**

<ol style="list-style-type: none">a) Un metodo logicob) Un metodo deduttivoc) Un metodo abduittivo	<ol style="list-style-type: none">d) Una verità autoevidentee) Un metodo simbolico
--	---

4. **Il concetto è:**

<ol style="list-style-type: none">a) Un oggetto razionaleb) Un'antinomiac) Un paradosso	<ol style="list-style-type: none">d) Un dilemmae) Un'alternativa
---	---

5. **L' analogia è:**

<ol style="list-style-type: none">a) Assenza di immagineb) Assenza di somiglianzac) Uguaglianza di rapporti logici	<ol style="list-style-type: none">d) Assenza di spiegazionie) Assenza di proporzioni
--	---

TEST DI CULTURA GENERALE

6. **Quale filosofo beve la cicuta ?**

<ol style="list-style-type: none">a) Socrateb) Democritoc) Platone	<ol style="list-style-type: none">d) Eraclitoe) Hegel
--	--

7. **Che cos'è la corte dei conti ?**
 - a) Un organo di amministrazione attiva statale
 - b) Un organo consuntivo
 - c) Un organo di controllo dello stato
 - d) Una commissione parlamentare di controllo
 - e) Una commissione tenuta da nobili

8. **Chi è l'autore del decameron ?**

<ol style="list-style-type: none">a) Danteb) Petrarca	<ol style="list-style-type: none">c) Boccacciod) Della casa
--	--





- e) D'annunzio
- 9. Chi scolpi la piet  che si trova in san pietro ?**
- a) Bernini
b) Tintoretto
c) Raffaello
- d) Michelangelo
e) Benvenuto Cellini
- 10. La Divina Commedia   un'opera:**
- a) Storica
b) Allegorica
c) Epica
- d) Religiosa
e) Metaforica
- 11. Che cosa sono i monsoni ?**
- a) Popolo mongoli
b) Laghi dell'asia
c) Venti
- d) Mari interni del nord
e) Vegetazione dell'africa
- 12. Qual   il numero minimo necessario di elettori per richiedere il referendum abrogativo ?**
- a) 300.000
b) 2.000.000
c) 1.000.000
- d) 500.000
e) 250.000
- 13. Dove mori Dante ?**
- a) Firenze
b) Siena
c) Pisa
- d) Ravenna
e) Padova
- 14. Qual   il nome del "bravo" di don rodrigo ?**
- a) Il nibbio
b) Il griso
c) Egidio
- d) Tonio
e) Gervasio
- 15. Dove si trova piazza del campo ?**
- A) A Roma
B) A Firenze
C) A Perugia
- D) A Siena
E) A Bologna
- 16. Chi designa il presidente del consiglio ?**
- a) Il Presidente della Repubblica
b) Il Parlamento
c) I cittadini
- d) I Ministri
e) La Corte dei Conti
- 17. Da quante sillabe   costituito l'endecasillabo ?**
- a) Dodici
b) Undici
c) Dieci
- d) Sedici
e) Otto
- 18. Di quale stato   capitale kabul ?**
- a) Pakistan
b) Iraq
c) Iran
- d) Afghanistan
e) Iemen





19. Gli ecosistemi sono caratterizzati da:

- a) immutabilità
- b) continue e precise relazioni tra i suoi elementi interni
- c) dalla chiusura all'esterno
- d) dalla stabilità delle relazioni
- e) dalla somma di esseri viventi al suo interno

20. Quali, tra queste città, non è considerata "area metropolitana" ?

- a) Bari
- b) Perugia
- c) Bologna
- d) Milano
- e) Firenze

CULTURA STORICO LETTERARIA

21. Cosa erano le "compagnie di ventura"?

- a) Milizie costituite da soldati mercenari
- b) Milizie poste a difesa permanente delle Signorie
- c) Milizie cittadine formate da soldati non professionisti
- d) Milizie di cavalieri armati a difesa dei Comuni
- e) Milizie di condottieri che difendevano la Terra Santa

22. Chi era Pisistrato?

- a) Un aristocratico persiano
- b) Un tiranno ateniese
- c) Uno storico greco
- d) Un tiranno di Siracusa
- e) Uno dei re di Roma

23. Chi era Pirro?

- a) Un re dell'Epiro accorso in aiuto dei Tarantini nella guerra contro i Romani
- b) Un re dell'Epiro accorso in aiuto dei Romani nella guerra contro Cartagine
- c) Un imperatore macedone sbarcato in Italia con 30.000 uomini e una ventina di elefanti
- d) Un condottiero siriano
- e) Un abile diplomatico dell'Epiro

24. Quali dei seguenti regni non era "barbarico"?

- a) Il regno dei Vandali
- b) Il regno dei Visigoti
- c) Il regno degli Svevi
- d) Il regno dei Franchi
- e) Il regno degli Etruschi

25. Il Congresso di Vienna ebbe luogo nell'anno:

- a) 1814
- b) 1914
- c) 1830
- d) 1817
- e) 1888

26. Il motivo che scatenò la prima guerra mondiale fu:

- a) Il contrasto italo-austriaco riguardante il Trentino e la Venezia Giulia
- b) L'uccisione dell'arciduca Francesco Ferdinando
- c) L'affondamento del "Lusitania"
- d) La dichiarazione di guerra dell'Austria alla Serbia





- e) Il contrasto franco-tedesco riguardante l'Alsazia e la Lorena
- 27. Cosa si intende per "soluzione finale"?**
- a) Lo sterminio in massa del popolo ebreo da parte dei nazisti
 - b) Lo sterminio degli ebrei nel campo di concentramento di Auschwitz
 - c) Il contenuto principale del Mein Kampf di Hitler
 - d) Lo sterminio della comunità ebraica della Polonia
 - e) L'organizzazione di squadre speciali (Einsatzgruppen) incaricate di sterminare gli ebrei
- 28. Dove fu catturato Mussolini?**
- a) Presso Dongo, sul lago di Como
 - b) A piazzale Loreto, a Milano
 - c) A Livorno
 - d) Sul Gran Sasso
 - e) Non fu catturato poiché era già morto quando fu ritrovato
- 29. Cosa è l'OLP?**
- a) L'organizzazione fondata nel 1964 dall'arabo Ahmed ed-Shuqeiri che alterna iniziative politiche e atti terroristici per la riconquista dei territori occupati dagli Israeliani
 - b) L'organizzazione dei paesi esportatori di petrolio fondata da Hussein nel 1990 per contrastare gli Stati Uniti
 - c) Una lega tra siriani e palestinesi fondata nel 1964 con a capo Arafat
 - d) L'organizzazione mondiale delle nazioni unite
 - e) La sigla dell'esercito militare israeliano
- 30. Quando è stata approvata la Costituzione della Repubblica Italiana?**
- a) 22 dicembre 1947
 - b) 1 gennaio 1948
 - c) 1 gennaio 1944
 - d) 25 aprile 1945
 - e) 4 marzo 1943
- 31. Il termine musulmano significa:**
- a) appartenente all'Islam (dall'arabo muslin)
 - b) conforme alla Volontà divina
 - c) sottomesso a Dio
 - d) prescelto da Dio
 - e) predestinato alla Jihad islamica
- 32. Cosa è il "dolce stil novo"?**
- a) una scuola poetica del Trecento
 - b) un cenacolo filosofico
 - c) una scuola poetica provenzale
 - d) una scuola poetica siciliana
 - e) una scuola di poesia rustico-giocosa del Trecento
- 33. Come Dante immagina l'Inferno?**
- a) Come una voragine sotterranea che ha la sua base sotto Gerusalemme e il suo vertice al centro della Terra
 - b) Come una montagna altissima che sorge su un'isola dell'emisfero australe
 - c) Come una specie di immenso anfiteatro
 - d) Come un imbuto con sette gironi paralleli corrispondenti ai sette peccati capitali
 - e) Non riesce a renderne l'immagine e quindi non lo sappiamo





34. "Federigo degli Alberighi" è il nome di un personaggio nato dalla fantasia di:
- | | | | |
|----|--------------------|----|--------------------|
| a) | Guido Cavalcanti | d) | Rustico di Filippo |
| b) | Giovanni Boccaccio | f) | Brunetto Latini |
| c) | Francesco Petrarca | | |
35. L' "Orlando innamorato" è il titolo di un'opera di:
- | | | | |
|----|----------------------|----|-----------------------|
| a) | Ludovico Ariosto | d) | Leon Battista Alberti |
| b) | Matteo Maria Boiardo | e) | Franco Sacchetti |
| c) | Luigi Pulci | | |
36. Quale, tra quelli presentati qui di seguito, è il titolo di una lirica di A. Manzoni:
- | | | | |
|----|---------------|----|-------------------|
| a) | La Pentecoste | d) | Novembre |
| b) | La Ginestra | e) | Davanti San Guido |
| c) | Carmina | | |
37. Che cos'è lo Zibaldone?
- a) Un'ampia serie di appunti scritti dal Leopardi e non destinati da lui alla pubblicazione
 - b) Una serie di pensieri scritti da Carducci e pubblicati postumi
 - c) Un romanzo epistolare scritto dal Foscolo
 - d) Un poema in ottave tradotto dal Leopardi e aggiunto postumo alla Batracomiomachia
 - e) Un'opera in prosa del Leopardi pubblicata postuma nel 1845 da Antonio Ranieri
38. Quale delle seguenti coppie è costituita da opere del verismo verghiano?:
- | | | | |
|----|-----------------------------------|----|---------------------------|
| a) | Vita dei campi, Novelle rusticane | d) | Elegie romane, Odi navali |
| b) | La vita solitaria, Le ricordanze | f) | Ballata dolorosa, Miramar |
| c) | Carmagnola, Adelchi | | |
39. Veglia, Dannazione, Fratelli, I fiumi, San Martino del Carso, L'isola, sono titoli di liriche di:
- | | | | |
|----|--------------------|----|---------------------|
| a) | E. Montale | d) | Salvatore Quasimodo |
| b) | Giuseppe Ungaretti | e) | Mario Luzi |
| c) | Umberto Saba | | |
40. Quale di questi libri non è stato scritto da Italo Calvino?:
- | | | | |
|----|---------------------------|----|-------------------------------|
| a) | Sotto il sole giaguaro | d) | Palomar |
| b) | Perché leggere i classici | e) | Il giardino dei Finzi-Contini |
| c) | Le città invisibili | | |

CULTURA SCIENTIFICO-MATEMATICA

41. Il secondo principio della dinamica afferma che:
- a) La risultante delle forze applicate ad un corpo è uguale al prodotto della massa del corpo per l'accelerazione che esso acquista.
 - b) La risultante delle forze applicate ad un corpo è uguale al rapporto tra la massa del corpo e l'accelerazione che esso acquista.
 - c) La massa del corpo è inversamente proporzionale alla risultante delle forze applicate ad un corpo.
 - d) La forza e il quadrato dell'accelerazione sono direttamente proporzionali.
 - e) Un corpo in moto, se non viene ostacolato, continua a muoversi con velocità costante.





42. I pianeti del sistema solare sono:

- a) Sette
- b) Otto
- c) Nove
- d) Cinque
- e) Due

43. La latitudine è:

- a) La distanza angolare di un punto da un determinato meridiano.
- b) La distanza angolare di un punto dall'equatore.
- c) La distanza angolare di un punto dal polo nord.
- d) La distanza angolare di un punto dall'asse terrestre.
- e) La deformazione di un lato.

44. La longitudine è:

- a) La distanza angolare di un punto dall'equatore.
- b) La deformazione di un lato.
- c) La distanza angolare di un punto dal polo nord.
- d) L'inclinazione dell'asse terrestre.
- e) La distanza angolare di un punto da un determinato meridiano.

45. Si dice che una roccia è eterogenea se:

- a) È costituita da un solo minerale.
- b) È costituita da tre minerali.
- c) È costituita da più specie di minerali.
- d) È costituita esclusivamente da sostanze non cristalline.
- e) In essa è presente il carbonato di calcio.

46. La prima delle tappe dell'evoluzione della vita finora documentate è:

- a) Era mesozoica
- b) Era cenozoica
- c) Era paleozoica
- d) Era archeozoica
- e) Era neozoica.

47. Una molecola di cloruro di sodio, comunemente chiamato sale, è costituita da:

- a) Un atomo di cloro e uno di sodio.
- b) Un atomo di ossigeno, uno di cloro e uno di sodio.
- c) Due atomi di idrogeno e uno di cloro.
- d) Due atomi di idrogeno, uno di ossigeno e uno di sodio.
- e) Un atomo di sodio e due di cloro.

48. "un corpo immerso dentro un liquido riceve da questo una spinta verso l'alto uguale al peso del liquido che sposta". Questo è l'enunciato del principio di:

- a) Newton
- b) Keplero
- c) Faraday
- d) Archimede
- e) Galileo

49. La formula $s = (\frac{1}{2})a t^2$ rappresenta:

- a) La legge del moto rettilineo uniforme.
- b) La legge del moto parabolico.
- c) La legge del moto circolare.
- d) La legge del moto uniformemente accelerato.
- e) La legge del moto armonico.





50. Un legame chimico in cui gli atomi interessati mettono in comune i propri elettroni periferici si dice:

- a) Legame ionico
- b) Legame covalente
- c) Legame idrogeno
- d) Legame polare
- e) Legame protonico

51. Due rette si dicono sghembe se :

- a) Giacciono sullo stesso piano, ma non si intersecano.
- b) Giacciono su due piani distinti
- c) Si incontrano in un sol punto.
- d) Sono perpendicolari.
- e) Si intersecano e formano un angolo di 45°.

52. L'asse di un segmento è:

- a) Il luogo geometrico dei punti del piano equidistanti da un punto fissato, detto centro.
- b) Il luogo geometrico dei punti del piano equidistanti dagli estremi del segmento.
- c) È una retta parallela al segmento.
- d) L'insieme dei punti che costituiscono il segmento.
- e) La direzione del segmento.

53. Il prodotto tra le potenze a^7 e a^3 dà :

- a) a^{21}
- b) a^{10}
- c) a^4
- d) $a^{7/3}$
- e) $(2a^7)^3$

54. La disequazione $3x > 0$ ha per soluzione:

- a) $x > 1/3$.
- b) $x > -3$.
- c) $x > -1/3$.
- d) $x > 0$.
- e) $x < 0$.

55. In un triangolo la congiungente i punti medi di due lati consecutivi:

- a) è parallela al terzo lato.
- b) non è mai parallela al terzo lato.
- c) è congruente al terzo lato.
- d) è congruente ad almeno uno dei tre lati.
- e) Non è unica.

56. Un quadrilatero convesso è un parallelogramma se:

- a) Le diagonali si tagliano scambievolmente a metà.
- b) Le diagonali sono tra loro perpendicolari.
- c) Ha i lati opposti congruenti ma non paralleli.
- d) Ha gli angoli opposti complementari.
- e) Ha due lati non congruenti e paralleli.

57. In una distribuzione di frequenze si chiama "mediana":

- a) Il valore che in una successione di dati, ordinati in modo crescente, occupa il posto centrale.
- b) Il dato più frequente.
- c) Il dato meno frequente.
- d) Il valore che si ottiene sommando tutti i dati e dividendo il risultato per la somma delle frequenze.
- e) La somma delle frequenze.





58. Il centro di un fascio proprio di rette è:
- a) Un punto che non appartiene ad alcuna retta.
 - b) Il punto comune a tutte le rette.
 - c) Un punto improprio.
 - d) La direzione di una delle due rette base.
 - e) Il punto per cui passa almeno una retta del fascio.

59. Per due punti distinti del piano:
- a) Passano infinite rette.
 - b) Passa una ed una sola retta.
 - c) Passano solo due rette.
 - d) Passa una ed una sola circonferenza.
 - e) Passano due rette perpendicolari.

60. Il Massimo Comune Divisore tra i numeri 15,12,27 è:
- a) 1
 - b) 5
 - c) 12
 - d) 540
 - e) 3

COMPRESIONE DEL LINGUAGGIO ICONICO-GRAFICO

61. Quale di questi artisti appartiene al periodo del "rinascimento"?
- a) Caravaggio
 - b) Canova
 - c) Piero della Francesca
 - d) Giovanni Fattori
 - e) Bernini
62. Quale di queste opere è stata realizzata da "michelangelo"?
- a) La Primavera
 - b) La Gioconda
 - c) La Pietà Rondanini
 - d) L'ultima Cena
 - e) La Fornarina
63. La caratteristica del "Cubismo" è:
- a) la luce
 - b) il movimento
 - c) la scomposizione
 - d) la prospettiva
 - e) il chiaroscuro
64. Quali dei seguenti artisti è famoso per i "tagli":
- a) Pollock
 - b) Picasso
 - c) Fontana
 - d) Raffaello
 - e) Burri
65. Nell'arte bizantina predomina:
- a) la pittura ad affresco
 - b) la pittura ad olio
 - c) il mosaico
 - d) l'encausto
 - e) il volume





66. Donatello nella sua scultura usa:
- | | | | |
|----|---------------|----|--------------|
| a) | il bugnat | d) | non finito |
| b) | l'altorilievo | e) | il graffiato |
| c) | lo stacciato | | |
67. A quale corrente artistica appartiene andy warhol?
- | | | | |
|----|----------------|----|------------|
| a) | Impressionismo | d) | Metafisica |
| b) | Surrealismo | e) | Cubismo |
| c) | Pop- Art | | |
68. Da quali di questi artisti deriva il termine impressionismo?
- | | | | |
|----|----------|----|---------|
| a) | Degas | d) | Matisse |
| b) | Monet | e) | Renoir |
| c) | Van Gogh | | |
69. Le cattedrali pugliesi sono di stile:
- | | | | |
|----|----------|----|--------|
| a) | Rococò | d) | Romano |
| b) | Gotico | e) | Greco |
| c) | Romanico | | |
70. Chi ha progettato il colonnato della basilica di s. Pietro a roma?
- | | | | |
|----|--------------|----|--------------|
| a) | Michelangelo | d) | Canova |
| b) | Borromini | e) | Brunelleschi |
| c) | Bernini | | |
71. Quale artista applicò la prospettiva aerea?
- | | | | |
|----|------------|----|------------|
| a) | Tiziano | d) | De Chirico |
| b) | Leonardo | e) | Chagall |
| c) | Tintoretto | | |
72. Il Surrealismo nasce con il Manifesto di:
- | | | | |
|----|-----------|----|--------------|
| a) | Marinetti | d) | Andrè Breton |
| b) | Chagall | e) | Zola |
| c) | Matisse | | |
73. L'arte romanica è caratterizzata dal predominio di:
- | | | | |
|----|----------------|----|------------|
| a) | vuoti su pieni | d) | leggerezza |
| b) | pieni su vuoti | e) | slancio |
| c) | verticalismo | | |
74. Quale di questi artisti ha realizzato il gruppo marmoreo "Amore e Psiche"?
- | | | | |
|----|--------------|----|--------|
| a) | Donatello | d) | Canova |
| b) | Michelangelo | e) | Manzù |
| c) | Bernini | | |
75. La Cappella degli Scrovegni è stata affrescata da:
- | | | | |
|----|----------|----|------------|
| a) | Giotto | d) | Cimabue |
| b) | Leonardo | e) | Botticelli |
| c) | Mantenga | | |





76. Il Palazzo di Cnosso si trova :

- a) Atene
- b) Creta
- c) Micene
- d) Istanbul
- e) Corinto

77. Il sarcofago degli Sposi appartiene all'arte:

- a) romana
- b) greca
- c) rinascimentale
- d) etrusca
- e) egizia

78. "L'Ultima Cena" di Leonardo da Vinci si trova a :

- a) Roma- Vaticano
- b) Parigi- Louvre
- c) Firenze- Uffizi
- d) Milano- S.M. delle Grazie
- e) Ravenna -S.Vitale

79. Gli artisti Boccioni, Balla, Depero aderirono al movimento:

- a) Impressionista
- b) Espressionista
- c) Cubista
- d) Futurista
- e) Surrealista

80. Il movimento futurista nasce con il Manifesto di:

- a) Marinetti
- b) Breton
- c) Satre
- d) Prèvert
- e) Lorca

RISPOSTE ESATTE:

1)	2)	3)	4)	5)	6)	7)	8)	9)	10)	11)	12)	13)	14)	15)	16)	17)	18)	19)	20)
E	B	D	A	C	A	C	C	D	B	C	D	D	B	D	A	B	D	B	B

21)	22)	23)	24)	25)	26)	27)	28)	29)	30)	31)	32)	33)	34)	35)	36)	37)	38)	39)	40)
A	B	A	E	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	B	E

41)	42)	43)	44)	45)	46)	47)	48)	49)	50)	51)	52)	53)	54)	55)	56)	57)	58)	59)	60)
A	C	B	E	C	D	A	D	D	B	B	B	B	D	A	A	A	B	B	E

61)	62)	63)	64)	65)	66)	67)	68)	69)	70)	71)	72)	73)	74)	75)	76)	77)	78)	79)	80)
C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	D	B	D	A	B	D	D	D	A





PROVERBI

- ? A caval donato non si guarda in bocca
? Acqua cheta rompe i ponti
? Al bisogno si conosce l'amico
? Al buio tutti i gatti son bigi
? Al cuore non si comanda
? A mali estremi estremi rimedi
? Ambasciator non porta pena
? Botte buona fa buon vino
? Campa, cavallo mio, che l'erba cresce
? Can che abbaia non morde
? Chi ben comincia è a metà dell'opera
? Che cento ne fa, una ne aspetti
? Chi di spada ferisce, di spada ferisce
? Chi dorme non piglia pesci
? Chi fa da sé fa per tre
? Chi la fa l'aspetti
? Chi mal semina, mal raccoglie
? Chi non risica non rosica
? Chi più ne ha, più ne metta
? Chi semina vento, raccoglie tempesta
? Chi tardi arriva, mal alloggia
? Chi troppo vuole, nulla stringe
? Chi va piano, va sano e va lontano
? Chi va con il zoppo, impara a zoppicare
? Cielo a pecorelle, acqua a catinelle
? Dio li fa e poi li accoppia
? Fatta la legge, trovato l'inganno
? Finché c'è vita c'è speranza
? Gallina vecchia fa buon brodo
? Il diavolo fa le pentole ma non i coperchi
? Il lupo perde il pelo ma non il vizio
? Il mondo è fatto a scale, c'è chi scende e chi le sale
? Il silenzio è d'oro, e la parola è d'argento
? Il pesce grosso mangia il piccolo
? Impara l'arte e mettila da parte
? I panni sporchi si lavano in famiglia
? L'abito non fa il monaco
? La superbia va a cavallo e torna a piedi
? Le bugie hanno le gambe corte
? Lontano dagli occhi, lontano dal cuore
? L'ozio è il padre dei vizi
? L'unione fa la forza
? Mal comune, mezzo gaudio
? Meglio un uovo oggi che una gallina domani
? Mogli e buoi dei paesi tuoi
? Natale con i tuoi, Pasqua con chi vuoi
? Non cade foglia che Dio non voglia
? Non c'è due senza tre
? Non c'è peggior sordo di chi non vuol sentire
? Non c'è rosa senza spine
? Non dir quattro se non ce l'hai nel sacco
? Non si può avere la botte piena e la moglie ubriaca
? Non tutte le ciambelle vengono con il buco
? Non tutto il male viene per nuocere
? Occhio non vede, cuore non duole
? mangi questa minestra, o salti dalla finestra
? Quando il gatto non c'è i topi ballano
? Ride ben chi ride ultimo
? Rosso di sera, bel tempo di sera; rosso di mattina, mal tempo s'avvicina
? Sbagliando s'impara
? Se son rose fioriranno, se son spine pungeranno
? Tale padre, tale figlio
? Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino
? Tentar non nuoce
? Tra i due litiganti il terzo gode
? Tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare
? Tra moglie e marito non mettere il dito
? Tutte le strade portano a Roma
? Tutti i nodi vengono al pettine
? Tutto è bene quel che finisce bene
? Una rondine non fa primavera
? Una volta per uno non fa male a nessuno
? Uomo avisato, mezzo salvato
? Vivi e lascia vivere





FILM

- ? Balla coi lupi
- ? Ritorno al futuro
- ? Tutti gli uomini del presidente
- ? La sirenetta
- ? L'ultimo imperatore
- ? C'era una volta in America
- ? Qualcuno volò sul nido del cuculo
- ? Una poltrona per due
- ? Dove osano le aquile
- ? Laguna blu
- ? Per un pugno di dollari
- ? 7 chili in 7 giorni
- ? L'attimo fuggente
- ? Mia moglie è una strega
- ? 2001 odissea nello spazio
- ? Il testimone
- ? Sospetto
- ? L'albero degli zoccoli
- ? Un dollaro bucato
- ? Caccia a ottobre rosso
- ? La carica dei 101
- ? Tre scapoli e un bebè
- ? Tre uomini e una culla
- ? Ufficiale e gentiluomo
- ? 10 piccoli indiani
- ? Via col vento
- ? Cuore selvaggio
- ? Mamma ho perso l'aereo
- ? La febbre del Sabato sera
- ? La stangata
- ? Figli di un Dio minore

CANZONI

- ? Abbronzatissima
- ? Albachiara
- ? Amico fragile
- ? Attenti al lupo
- ? Azzurro
- ? Bandiera gialla
- ? Buonanotte fiorellino
- ? C'era un ragazzo
- ? Che sarà
- ? Ci vorrebbe un amico
- ? Come mai
- ? Cuore matto
- ? Dieci ragazze
- ? Dio è morto
- ? Donne
- ? Generale
- ? Hanno ucciso l'uomo ragno
- ? Il cielo d'Irlanda
- ? Il gatto e la volpe
- ? Io vagabondo
- ? La bamba
- ? La canzone del sole
- ? La mia banda suona il rock
- ? La regola dell'amico
- ? Liberi liberi
- ? Margherita
- ? Mi ritorni in mente
- ? Non è tempo per noi
- ? Nord sud ovest est
- ? Pescatore
- ? Questo piccolo grande amore
- ? Rimmel
- ? Rose rosse
- ? Samarconda
- ? Se bastasse una canzone
- ? Si può dare di più
- ? Sognando California
- ? Sotto questo sole
- ? Stessa spiaggia, stesso mare
- ? Strada facendo
- ? Tanta voglia di lei
- ? Teorema

A cura di: Massimo Baù, Leader TGS

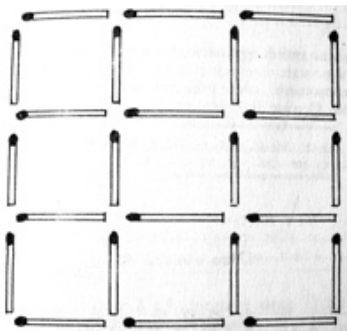




Appendice C.

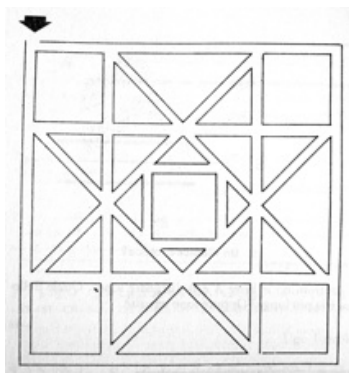
GIOCHI DI LOGICA

1. Solo due quadrati



Si dispongano 24 fiammiferi o stuzzicadenti su un tavolo nel modo indicato dalla figura sopra. Quindi, si rimuovano otto fiammiferi in modo da restare con due soli quadrati. Il rompicapo n 1 on prevede lo spostamento dei fiammiferi, che possono essere solo rimossi. Sono possibili almeno due soluzioni.

2. L'itinerario del postino



Il direttore di un ufficio postale che doveva servire un nuovo quartiere residenziale decise di cercare il percorso più funzionale possibile per il recapito della posta. Alla fine, trovò un itinerario che non solo permetteva al postino di visitare ogni casa senza mai tornare sui suoi passi, ma che pure non gli faceva mai incrociare il tragitto già fatto. Sareste In grado di farlo anche voi?





3. le dieci monete

Procuratevi 10 monete e disponete sul tavolo in modo da ottenere 5 linee di 4 monete ciascuna. Occorre stimolare la fantasia.



4. La suddivisione



Gli affari vi stanno andando a gonfie vele, e così avete deciso di prendere in affitto un intero piano di un nuovo fabbricato per uffici. Ora, però, sorge il problema di suddividerlo in modo da ricavare quattro uffici delle stesse dimensioni per i quattro vice capi, al fine di non suscitare le gelosie, più un ufficio per voi. Poiché voi siete il gran capo, volete il vostro ufficio più ampio di un terzo degli altri uffici.

Per suddividere in tal modo il piano, disponete di 13 pareti divisorie, ciascuna delle quali è lunga come uno dei cerini sopra riprodotti, ovviamente in scala. Risolto il primo problema, provateci ora con 12 pareti divisorie. Ricordatevi che le pareti sono rigide e devono rimanere intere. Se può servire, sappiate che uno degli uffici è per il reparto fotografico!

5. Tre domande a bruciapelo



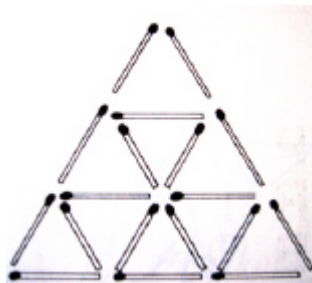
1. Sapreste scrivere cinque cifre dispari la cui somma sia 14?
2. Una famiglia è composta dal padre, dalla madre, da due figli maschi, e da una femmina. I genitori vorrebbero un'altra decina di figli maschi, a patto che ogni maschio abbia una sorella. Quante bimbe devono mettere al mondo?
3. Qual è la differenza tra sei dozzine di dozzine e mezza dozzina di dozzine?



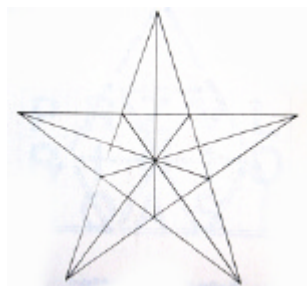


6. Dai triangoli ai quadrilateri

Si dispongano su un tavolo 18 fiammiferi o stuzzicadenti nello stesso modo illustrato nella figura. Spostando sei fiammiferi, si devono ottenere sei nuove figure composte da quattro lati. Geometricamente parlando, le si può definire quadrilateri regolari. Vi sono due soluzioni.



7. Una stella diversa



Di stelle se ne conoscono di tanti tipi: da quelle che si vedono quando fa male un callo alla buona stella che ogni tanto si deve ringraziare, dalle stelle dei naviganti a quelle degli amanti, dalle stelle degli astrologi a quelle che illuminano le notti di chi dorme all'aperto. Eppure, la stella della figura è diversa da tutte le altre. Una stella di triangoli, e se si guarda bene, di triangoli ce ne sono tanti. Sapreste dire quanti sono?

8. Otto triangoli equilateri

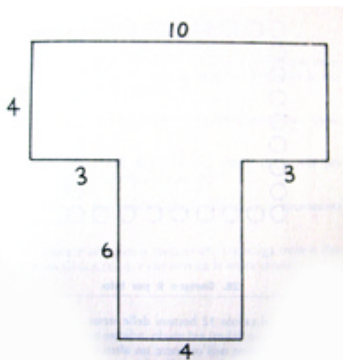


Le linee della figura hanno la stessa lunghezza. Sta a voi, ora, aggiungere altre quattro linee lunghe come le prime due in modo da ottenere otto triangoli equilateri, cioè con tutti e tre i lati uguali.





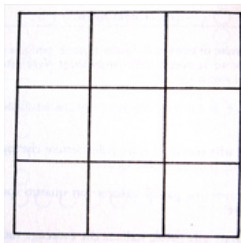
9. La scomposizione della «T»



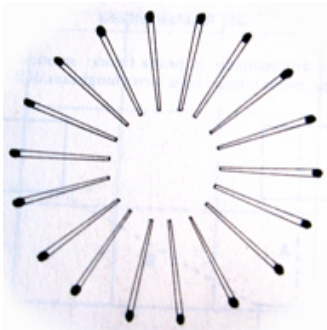
Si disegni una T identica a quella della figura. La si può ricalcare dall'illustrazione, oppure la si può riprodurre su un foglio di carta in accordo con le dimensioni indicate. Il problema consiste nello scomporre la T in quattro parti, in modo che ciascuna sia identica per forma e per dimensioni alle altre.

10. Sempre 45

Nel quadrato magico riprodotto nell'illustrazione vanno inseriti nove numeri, uno per ogni casa, in modo che la somma dei tre numeri che si trovano sulla stessa fila sia 45. I numeri da inserire sono: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27. Sommando i tre numeri di, una qualsiasi delle tre colonne verticali o delle tre traverse orizzontali o delle due diagonali principali si deve ottenere sempre 45. Vi sono più soluzioni possibili.



11. Solo quelli con la capocchia rivolta verso l'interno



Si dispongano su un tavolo diciotto fiammiferi, tutti con la capocchia rivolta verso l'esterno. Poi, si capovolgano alcuni fiammiferi, di modo che la loro capocchia sia rivolta verso l'interno. Il gioco consiste nell'invertire i fiammiferi giusti per rendere possibile la sequenza indicata qui di seguito: partendo da un fiammifero qualunque, si contino otto fiammiferi e, giunti al nono, lo si

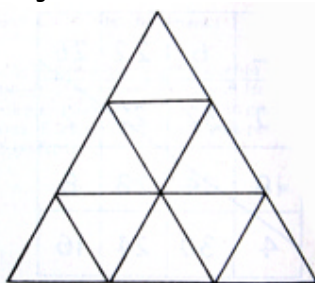
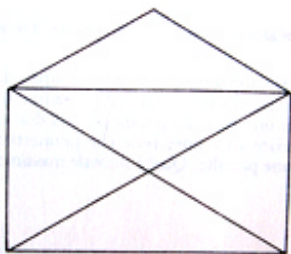




tolga dalla tavola. Quindi, si ripeta il procedimento, togliendo dalla tavola il nono fiammifero a partire dal fiammifero successivo a quello appena rimosso, e così via. Alla fine, si deve restare con soli nove fiammiferi, tutti con la capocchia rivolta verso l'interno. 1 fiammiferi rimossi devono, invece, avere tutti la capocchia rivolta verso l'esterno.

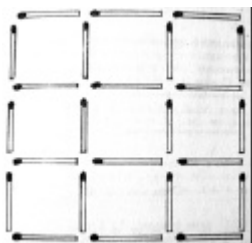
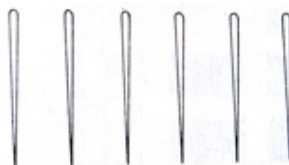
12. Senza mai togliere la penna

Entrambe le figure riprodotte sopra possono essere disegnate senza mai togliere la penna dal foglio e senza tracciare di nuovo una linea già tracciata. Cercate anche di evitare d'incrociare le linee già tracciate.



13. Da 6 a 5

Disponete sei stuzzicadenti o fiammiferi o cannuccie per bibite su un tavolo, in modo da ottenere 5 triangoli. Non vale piegarli o spezzarli, a meno che la frustrazione non vi spinga a distruggerli.



14. Sempre più difficile

Ancora un problemino coi fiammiferi. Si dispongano sul tavolo 214 fiammiferi o stuzzicadenti. come





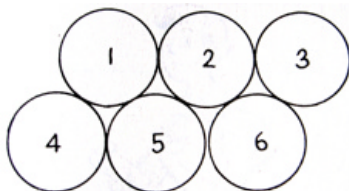
nella figura. Quindi si spostino 8 fiammiferi in modo da ottenere tre soli quadrati. Non si può togliere nessun fiammifero. Ci sono almeno due soluzioni.

15. Le due file

Non è difficile fare tre file di tre monete ciascuna con sei monete. Ma come si possono fare due file di 4 monete ciascuna sempre con 6 monete? Ci sono due soluzioni possibili.



16. L'anello



Si tratta di un gioco che si può sottoporre agli amici. Dopo aver disposto sei monete sul tavolo nel modo indicato dalla figura, si deve passare dalle due file di monete ad un anello di sei monete con tre spostamenti. Si può spostare una sola moneta alla volta,

senza muovere le altre. Le monete devono essere spostate in modo da trovarsi in contatto con altre due monete.

17. Sette file di quattro



Le dodici monete della figura devono essere ordinate in sette file di quattro monete ciascuna.



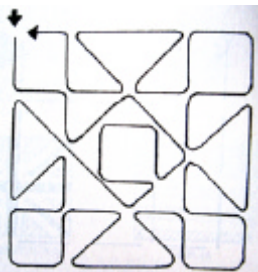


SOLUZIONI

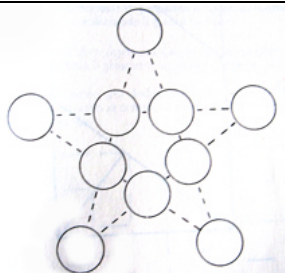
1.



2.



3.



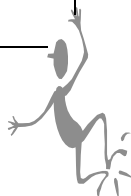
4. Nella soluzione con dodici pareti divisorie, l'ufficio fotografico sarà quello al centro, in modo da evitare la luce per le camere oscure.



5.

1) Questa è l'operazione $11+1+1+1=14$

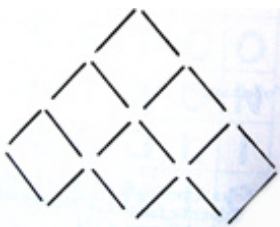
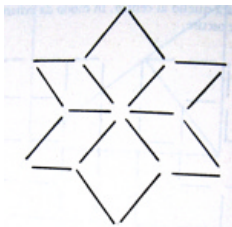
2) nessuna. L'unica femmina fa da sorella a tutti i maschi.





3) Sei dozzine di dozzine fanno 864, Mezza dozzina di dozzine, invece, è 72. La differenza è 792.

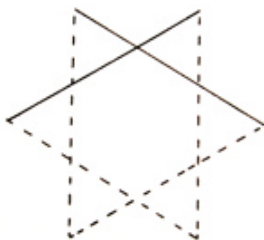
6.



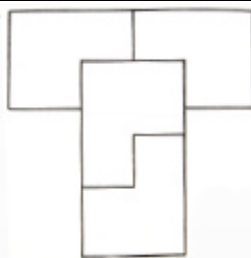
7.

Se li aveste contati con attenzione, dovrete aver trovato 110 triangoli.

8.



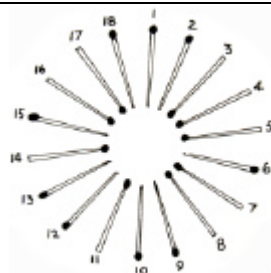
9.



10.

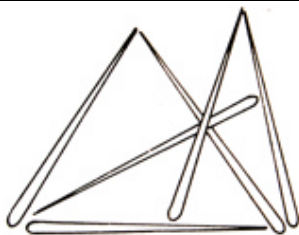
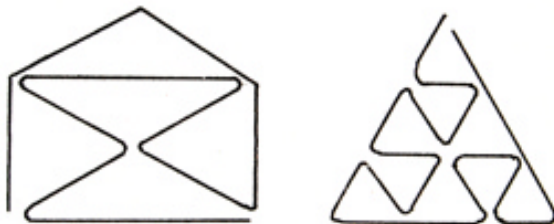
18	21	6
3	15	27
24	9	12

11.

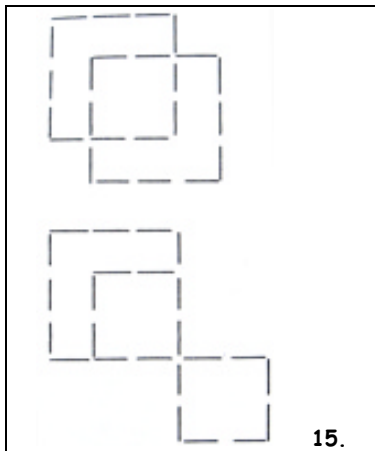




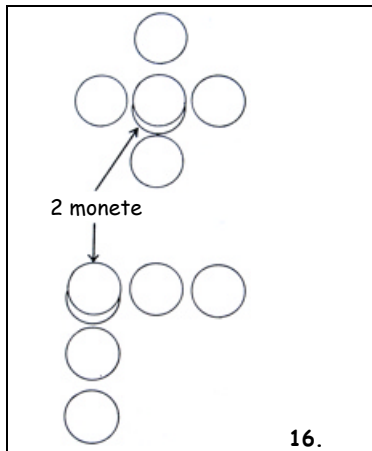
12. Il disegno della busta può essere tracciato in 50 modi diversi senza mai togliere la penna dal foglio e senza passare su una linea già tracciata. In alcuni modi, però, s'incrociano, le linee già tracciate.



13.



15.



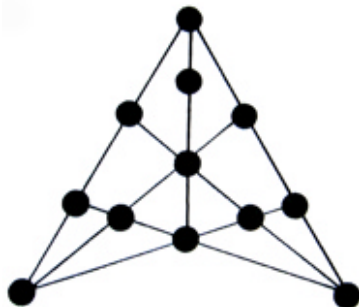
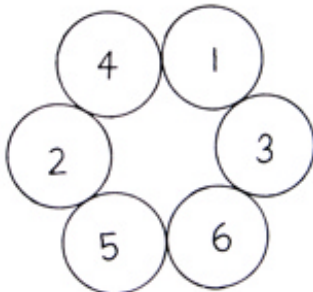
16.





17.

Si sposti la moneta 1, mettendola in contatto con le monete 2 e 3. Poi si sposti la moneta 2, mettendola in contatto col margine superiore delle monete 4 e 5. Infine, si sposti la moneta 4, facendole toccare 2 e 1.



18.

Da: Joseph e Lenore Scott, Prova la tua intelligenza giocando, BUR, 1998





Appendice D.

APPUNTI DI PRIMO INTERVENTO

INTRODUZIONE

A chiunque può capitare di dover prestare soccorso a persone infortunate, ferite o soggette ad attacchi acuti come ad esempio le crisi cardiache. Ed è proprio perché ognuno di noi possa far fronte a queste situazioni di emergenza che è stato redatto questo opuscolo. Esso presenta le regole principali e gli interventi semplici ma corretti del primo soccorso e delle cure di emergenza. In ogni caso questo breve testo non deve essere considerato una sostituzione ai corsi di Pronto Soccorso, ma bensì un utile approccio su cosa fare e soprattutto cosa non fare.

Un soccorso immediato non richiede quasi mai del materiale specifico, ed il primo soccorritore può assistere il paziente direttamente sul luogo dell'accaduto finché non arrivano i soccorsi professionali.

POSIZIONE LATERALE DI SICUREZZA

La persona incosciente è a rischio di soffocamento e va sempre posta in posizione laterale di sicurezza, tranne nel caso si sospetti una lesione di colonna vertebrale (e tale lesione è sempre da sospettare in caso di trauma). La posizione laterale di sicurezza non è altro che l'adagiamento del paziente su un fianco, con la gamba superiore flessa (ginocchio piegato in avanti verso terra) ed il braccio a contatto con il terreno steso verso l'esterno. La posizione di questi 2 arti permette alla persona di mantenere la posizione anche se lasciata sola. La testa va iperestesa (cioè piegata all'indietro) e leggermente ruotata verso il terreno. Questa posizione del capo permette ad eventuali liquidi biologici (sangue, vomito) di fuoriuscire spontaneamente per gravità senza ostruire le vie respiratorie, e fa in modo che la lingua (che come





tutti i muscoli di una persona incosciente di rilassa) non cada all'indietro chiudendo le vie aeree.

Difficoltà Respiratorie e Arresto Respiratorio

Una persona con gravi difficoltà respiratorie o in arresto respiratorio si riconosce facilmente:

- **A vista:** dalla colorazione cianotica (bluastra) delle labbra, dei lobi, o del volto in generale e dall'assenza o irregolarità del movimento toracico e addominale (troppo frequente e superficiale o profondo ma troppo rallentato). Inoltre la scarsa o assente ossigenazione cerebrale prolungata causa lo svenimento della persona che sarà quindi in stato di incoscienza.
- **Al tatto/udito:** accostando il proprio volto a quello del paziente, con un orecchio rivolto verso il suo naso/bocca si può sentire l'aria che fuoriesce sulla propria pelle, il rumore respiratorio ed contemporaneamente vedere il movimento del torace. Questo è in assoluto il metodo migliore di valutazione. La valutazione va fatta per almeno 5 secondi.

Prima di verificare questo, occorre però essersi già accertati che le vie aeree del malorato siano libere e sgombre da solidi (cibo od oggetti accidentalmente introdotti) o liquidi (sangue, vomito, etc.). Per togliere i solidi si possono introdurre 2 dita (indice e medio) piegate ad uncino nel cavo orale, avendo cura di non spingere ciò che ostruisce ancora più in profondità. Per eliminare i liquidi, l'unico modo è porre il paziente in posizione laterale di sicurezza, da evitare però nelle persone con sospetti traumi.

Dopo aver in questo modo verificato lo stato di arresto respiratorio o di grave insufficienza respiratoria (che va trattata come l'arresto poiché non è sufficiente per l'ossigenazione del paziente) è essenziale iniziare immediatamente la respirazione artificiale.

Il paziente va posto supino possibilmente su di un piano rigido (essenziale nel caso si debba iniziare anche il massaggio cardiaco).

Nello spostamento del paziente traumatizzato (da evitare per il personale non qualificato se non è strettamente necessario) preservare sempre l'allineamento testa-collo-schiena per evitare ulteriori danni permanenti alla





colonna vertebrale.

Posizionarsi a lato del capo del malorato ed iperestenderlo all'indietro ponendo una mano sulla fronte e spingendo verso il basso. Le dita indice e medio dell'altra mano aiutano il movimento premendo leggermente sulla parte ossea della mandibola (punta del mento); se la manovra è eseguita correttamente la testa del paziente va moderatamente all'indietro ed il mento si solleva. Questo permette di evitare che la lingua, che nei pazienti incoscienti cade all'indietro, non ostruisca le vie aeree rendendo inefficace la respirazione artificiale. Tale manovra non fa effettuata nel paziente con sospetto trauma di colonna vertebrale. Per garantire la pervietà delle vie aeree vi sono in questo caso altre manovre di sola pertinenza di personale qualificato.

Una volta iperestesa la testa, la mano sulla fronte mantiene la propria posizione con le dita pollice ed indice che pinzano le narici del paziente chiudendole; questo perché l'aria di seguito insufflata entri nei polmoni e non esca subito dal naso.

Il soccorritore ora fa una normale inspirazione ed accosta la propria bocca a quella del malorato (magari interponendo un fazzoletto od una garzina per motivi di autoprotezione/igenici) soffiando l'aria nella stessa in modo dolce e progressivo: soffiare con troppa forza può causare l'entrata di aria nello stomaco e non nei polmoni. Per verificare la correttezza della manovra, durante la stessa guardare se il torace del paziente si espande. In caso negativo ispezionare di nuovo il cavo orale e ripetere la manovra di iperestensione.

Una volta terminata l'insufflazione, allontanarsi dal viso del paziente (per evitare di inspirare l'aria da lui emessa) e ripetere di nuovo il ciclo di respirazione. Ne va fatto uno circa ogni 3 secondi, una ventina quindi al minuto. Nei bambini, a causa delle minori dimensioni del viso, è possibile circondare con la propria bocca contemporaneamente bocca e naso del paziente, insufflando aria in entrambi.

Tra le cause dell'arresto o la grave insufficienza respiratoria vi sono:

- ostruzione accidentale delle vie aeree da solidi o liquidi (ancora più grave nella persona incosciente che non ha lo stimolo naturale della tosse)
- sempre nella persona incosciente caduta all'indietro della lingua (che si rilassa come tutti gli altri muscoli) con ostruzione delle vie aeree superiori
- strozzamento, strangolamento, asfissia (annegamento, seppellimento da valanga, carenza d'aria in cantine e silos)
- inalazione accidentale di gas tossici (es. monossido di carbonio)





- assunzione di sostanze stupefacenti o farmaci che agiscono sul centro di regolazione cerebrale del respiro (eroina, farmaci tranquillanti)
- gravi traumi con collasso del polmone (pneumotorace) o riempimento della cavità toracica di sangue (emotorace)
- schiacciamento del torace in crolli, incidenti
- crisi respiratorie acute come quelle asmatiche

Emorragie

Provvedimenti in caso di forte emorragia esterna:

- adagiare il paziente in posizione supina (la perdita massiva di sangue causa una diminuzione di pressione sanguigna con conseguente possibilità di svenimento del paziente)
- comprimere la ferita con garze, fazzoletti, materiale pulito (se non vi sono fratture ossee nella stessa zona); spesso la sola compressione arresta o diminuisce notevolmente l'emorragia
- se la ferita è all'estremità di un'arto lo si può sollevare verso l'alto

Non applicare mai lacci emostatici, soprattutto con materiale improvvisato poi difficilmente rimuovibile, se non in caso di estremo bisogno come ultimo rimedio quando tutti gli altri non hanno avuto successo. In tal caso segnare l'ora di applicazione: l'uso del laccio emostatico può causare gravi lesioni all'arto del paziente e causare anche la morte.

Le emorragie interne, dovute spesso a traumi, non sono visibili e quindi localizzabili. La loro presenza può provocare il cosiddetto "stato di choc", ossia una diminuzione di pressione sanguigna con diminuito approvvigionamento di sangue agli organi vitali.

Il malorato è in grave pericolo di vita e va subito ospedalizzato. Tale stato è riconoscibile da pallore, sudorazione fredda, a volte alterato stato di coscienza (paziente prima agitato, in seguito con la progressione del malore diventa apatico), polso rapido e debole, respirazione veloce. Adagiare in questo caso il paziente in posizione orizzontale ed alzare le gambe per favorire la presenza di sangue al tronco ed al capo.





Ferite

Le piccole ferite vanno lasciate sanguinare per qualche secondo in quanto si contribuisce a pulire le stesse dalla sporcizia e dai microrganismi. Per la successiva disinfezione non ricorrete a pomate né a polveri, bensì a disinfettanti che si trovano in farmacia. L'acqua Ossigenata va benissimo. Non usare mai il cotone idrofilo direttamente sulla ferita.

Per le ferite di maggiore entità, fermare l'emorragia con materiale pulito. Evitare di usare disinfettanti direttamente sulla stessa, ma eventualmente pulirne i bordi con movimenti che vanno dal bordo della ferita verso l'esterno. Recarsi al Pronto soccorso più vicino per valutare la possibilità di suturare.

Per tutte le ferite, soprattutto causate da materiale non pulito, valutare la possibilità con un medico di un richiamo antitetanico.

Ustioni Termiche e Chimiche

Valutazione

Le ustioni sono classificate in vari gradi a seconda della gravità del danno presente ai tessuti:

- primo grado: arrossamento della cute a volte molto doloroso ma generalmente non grave (es. scottatura solare).

Sono interessati solo gli strati più superficiali della pelle.

- secondo grado: oltre ad un arrossamento si formano sacche di liquido sieroso (flittene). Sono interessati strati più profondi della pelle senza però danni permanenti (a patto di cure appropriate)

- terzo grado: il tessuto appare secco e nerastro a causa della sua distruzione. Sono un intervento di chirurgia plastica può riparare il danno causato.

- vi sono altri gradi, di competenza però prettamente medica.

La gravità di un ustione non è data solo dal grado, ma anche dalla sua estensione sul corpo del paziente. Vi è una regola per calcolare la percentuale di coinvolgimento che risulta però di sola competenza del personale qualificato.

E' comunque da sottolineare che può essere senz'altro più grave (fino al pericolo di morte) una ustione di primo grado generalizzata (grave scottatura solare) di una ustione di terzo grado localizzata.





Per questo è sempre bene non sottovalutare mai una ustione e sentire comunque un parere medico. Il paziente ustionato può anche avere una grave crisi respiratoria dovuta all'inhalazione di fumi o sostanze tossiche liberate dall'incendio.

Provvedimenti immediati

Tutte le ustioni vanno raffreddate immediatamente con abbondante acqua corrente ed in seguito vanno coperte con materiale pulito.

Per ustioni alle dita, separare le stesse con garze bagnate. Per ustioni agli occhi, coprire entrambi (anche se solo uno coinvolto) con garze bagnate. Non cercare mai di staccare vestiti o oggetti bruciati adesi alla pelle del paziente, ma lavare il tutto abbondantemente con acqua corrente e coprire con materiale pulito.

Le ustioni possono essere anche causate da sostanze chimiche, ed in questo caso si parla appunto di ustioni chimiche.

La prassi da seguire è la stessa delle ustioni termiche, tranne in quei casi in cui le sostanze chimiche possono far reazione con l'acqua (es. calce in polvere). In questi casi bisogna prima rimuovere la sostanza con le dovute cautele (per evitare di diventare noi stessi pazienti). Nei luoghi dove sono presenti sostanze potenzialmente pericolose, vi sono di norma anche presidi e procedure da utilizzare in caso di infortunio.

Congelamento

Contro il congelamento locale (dita, piedi, naso, orecchie) ancor oggi possibile nell'alpinismo, porre la parte a contatto con parti del colpo calde, frizionare e tenerle il più possibile in movimento. Se il congelamento è profondo (insensibilità della parte, impossibilità di movimento, cute fredda, bianca, dura in superficie, occorre portare il paziente in luogo caldo prima possibile. Non frizionare per non danneggiare i tessuti congelati, riscaldare al più presto le zone colpite immergendole in acqua tiepida (circa 37°). E' normale che il tessuto scaldato provochi dolori anche forti. Consultare un medico quanto prima.

In caso di assideramento generale del corpo con perdita di conoscenza (alpinismo, valanga, attività subacquee) chiamare subito il soccorso sanitario (118 dove attivato). Nel frattempo proteggere contro l'ulteriore





raffreddamento con coperte ed indumenti caldi.

Avvelenamento

L'ingestione o l'inalazione di sostanze come farmaci, prodotti chimici, gas di vario tipo, cibi avariati o velenosi (funghi) può avere conseguenze gravi se non letali. Non esistono rimedi immediati sicuri e sempre validi da adottare in caso di avvelenamento, poiché manovre benefiche con alcune sostanze possono essere altamente lesive con altre.

Mai quindi far ingerire acqua, latte, carbone attivo, provocare il vomito o qualsiasi altra cosa ritenuta a torto adeguata.

Chiamare immediatamente il Soccorso Sanitario; dove attivato sarà eventualmente il medico responsabile del centro anti veleni a consigliarvi l'attuazione di qualsiasi manovra. Il soccorritore deve solo calmare la persona infortunata (se cosciente) e monitorare i parametri vitali (respiro, battito). A livello indicativo segue un elenco di sostanze ritenute non pericolose; è d'obbligo però il consulto di un medico soprattutto per quantità ingerite elevate:

- pillola anticoncezionale
- antibiotico
- mercurio dei termometri
- vitamine (tranne A e D)
- granuli disidratanti
- carbone attivo
- enzimi digestivi
- antiacidi e assorbenti
- fermenti lattici
- glicerina
- olio di vaselina

Punture d'Insetti

Controllare subito se il pungiglione è rimasto nella ferita e nel caso cercare di estrarlo con la massima cautela (prestando attenzione a non spremere l'eventuale sacchetto del veleno nel caso di punture d'api).

Raffreddare la zona con ghiaccio o acqua fredda e tenerla possibilmente in alto. E' possibile il verificarsi di una forte reazione allergica al veleno che si





manifesta con gonfiore e tumefazione della parte colpita, dolore e la possibilità di difficoltà respiratorie.

In questo caso è essenziale consultare un medico o chiamare il Soccorso Sanitario.

Colpo di Calore

Valutazione

Il colpo di calore consiste in un pericoloso accumulo di calore nel corpo dovuto a particolari condizioni ambientali o fisiche per cui la persona coinvolta non riesce più ad eliminare il calore accumulato in eccesso, con conseguente aumento eccessivo della temperatura corporea. Esso è frequente in montagna, nelle marce e negli sport, in seguito ad alta temperatura, ad abbigliamento inadatto, ad insufficiente apporto di acqua o alla frequentazione di ambienti che "mandano in tilt" i meccanismi di sudorazione e termoregolazione del corpo (es. ambienti con aria condizionata).

Il paziente si presenta con il volto dapprima arrossato, con mal di testa, vertigini e stordimento. La cute è secca e calda e non vi è la sudorazione (quindi il raffreddamento è insufficiente).

Provvedimenti immediati

Riporre il paziente all'ombra ed alleggerirlo del vestiario con il capo leggermente alzato rispetto al resto del corpo.

Raffreddare tutto il corpo con ogni mezzo (immersione, spruzzatura di acqua, borsa del ghiaccio sotto le ascelle e a livello inguinale) Provvedere ad una buona ventilazione.

Se il paziente è cosciente far bere liquidi.

Chiamare il Soccorso Sanitario.

Lesioni Dovute a pratiche Sportive

Le più comuni lesioni negli sport sono quelle relative agli apparati del movimento (scheletrico e muscolare) con contusioni, distorsioni, lesioni a tendini, muscoli ed articolazioni fino alle fratture e alle lussazioni.





Provvedimenti Immediati

Evitare ogni ulteriore movimento. Raffreddare subito la zona con acqua fredda o borsa del ghiaccio e se possibile tenerla alta per diminuire il gonfiore.

La differenza tra semplici contusioni (trattabili con semplici pomate specifiche e con riposo) e lesioni più serie è spesso difficilmente apprezzabile a prima vista per cui in caso di incertezza consultare il medico (controllo con raggi X).

Molte ferite sportive possono essere evitate con un buon allenamento e soprattutto riscaldando i muscoli prima delle gare.

Usare un abbigliamento adeguato.

Fratture e Lussazioni delle Ossa

In caso di evidente o presunta frattura di un arto il ferito dovrà essere trasportato da un mezzo specializzato.

Stabilizzare l'arto colpito evitando ulteriori movimenti ed allertare il Soccorso Sanitario.

Non eseguire manovre per riallineare un arto deformato o non in asse, si potrebbero creare gravi lesioni.

In caso di fratture esposte, in cui la parte ossea fuoriesce all'esterno con evidenti lesioni e sanguinamento, coprire la ferita con materiale pulito tamponando l'eventuale emorragia.

In caso di fratture al cranio, alla spina dorsale, al bacino allertare con estrema urgenza il Soccorso Sanitario.

Nel frattempo evitare di muovere il paziente e tenere sotto controllo polso e respiro.

In caso di lussazione (frequente all'articolazione della spalla), procedere come per le fratture.

Il paziente frequentemente posizionerà spontaneamente l'arto in posizione di minore dolore (e maggiore stabilità).

Non cercare di rimettere a posto l'articolazione (pericolo di schiacciamento di nervi e di vasi sanguigni).

Scosse Elettriche

Le norme di sicurezza e la buona qualità dei materiali e degli apparecchi hanno ridotto di molto la frequenza degli infortuni dovuti a corrente elettrica.





Entrando in contatto con l'alta tensione (oltre 1.000 Volt) i colpiti vengono di solito scagliati lontano, spesso con ustioni gravissime e diffuse.

Con la bassa tensione (meno di 1.000 Volt) il pericolo maggiore è costituito da danni al cuore. I suoi battiti sono infatti "controllati elettricamente" dal nostro organismo, e una scossa elettrica può provocare arresto cardiaco.

Provvedimenti immediati

- . Provvedere subito a staccare la corrente (interruttore generale, estrazione della spina o del fusibile).
- . In caso non sia possibile, allontanare l'infortunato dalla fonte di corrente elettrica con materiali isolanti (es. manico di scopa).
- . Se la tensione è elevata (es. impianti industriali) ricordarsi che la scossa può avvenire anche senza contatto diretto con la fonte ma anche a parecchi metri di distanza (arco fotovoltaico), per cui non avvicinarsi al paziente se è vicina anche la fonte fino a che l'impianto sia spento.
- . In tutti i casi allertare il Soccorso Sanitario
- . Verificare i parametri vitali dell'infortunato (polso e respiro) e lo stato generale (ustioni, fratture, lesioni varie) e prendere i provvedimenti del caso.

Attacchi Epilettici

Valutazione

L'attacco epilettico è dovuto ad una specie di "sconvolgimento elettrico" a livello cerebrale dovuto a varie cause come:

- . tumori cerebrali
- . traumi cranici da incidente con lesioni cerebrali
- . malattie vascolari (ictus)
- . lesioni prenatali o durante il parto

Esso si presenta in forme diverse non sempre facilmente riconoscibili, anche se spesso il decorso è lo stesso: all'improvviso il paziente perde conoscenza, cade a terra in preda ad una contrazione muscolare diffusa (l'arresto respiratorio momentaneo può dare al malorato un aspetto cianotico, bluastro). Questo si risolve in pochi secondi e viene seguito dal ripetersi ritmico di forti contrazioni muscolari (convulsioni). Durante questa fase il paziente può procurarsi lesioni involontarie, specie alla lingua che può essere addirittura





amputata.

Dopo quest'ultima fase il malorato può rimanere in uno stato di incoscienza da pochi minuti ad ore; al risveglio può essere in uno stato soporoso (sembra rimanere sveglio con difficoltà), essere esausto, disorientato o non ricordarsi nulla.

A volte esso è già a conoscenza del suo male e la crisi epilettica può essere dovuta alla sospensione ingiustificata della terapia farmacologica (pastiglie che gli epilettici devono assumere regolarmente per evitare le crisi).

In età infantile e scolare possono avvenire particolari crisi epilettiche denominate "piccolo male" in cui il piccolo paziente è in uno stato di assenza, sembra sognare ad occhi aperti e non ha contatti con l'ambiente che lo circonda. In questi casi è doveroso un parere di un medico neurologo.

Provvedimenti immediati

Per prima cosa, i soccorritori debbono proteggere il paziente spostando possibilmente lontano gli oggetti contro i quali l'epilettico potrebbe urtare e ferirsi durante la fase convulsiva della crisi.

Anche l'inserimento di un oggetto solido fra i denti del paziente potrebbe essere utile per impedirgli di mordersi la lingua, ma di solito ne manca il tempo.

Quando il malorato, terminate le contazioni, rimane in stato di incoscienza porlo immediatamente in posizione laterale di sicurezza e chiamare il Soccorso Sanitario.

Realizzato da: SOS Milano

Associazione Volontaria di Pubblica Assistenza

URL: <http://members.xoom.com/sosmilano/>

E.Mail: sosmilano@xoommail.com





Da trentacinque anni organizziamo soggiorni studio in Inghilterra, della durata di circa 3-4 settimane, rivolti a gruppi di ragazzi e ragazze che desiderano apprendere a migliorare la conoscenza della lingua inglese, sia a scuola al mattino che nella vita quotidiana di una famiglia accuratamente scelta, sperimentando lo stile e le usanze britanniche.

Il corso di lingua Inglese, tenuto da insegnanti madrelingua abilitati all'insegnamento agli stranieri prevede 3 ore di lezione al giorno per 5 giorni alla settimana. Il soggiorno prevede inoltre visite guidate in luoghi di rilevanza storica culturale, gite, attività di carattere sportivo e ricreativo e serate di animazione da trascorrere insieme al gruppo, come da programma.

Frequentare i nostri corsi non significa soltanto apprendere una lingua ma anche investire nella crescita e nella formazione della persona. La finalità dei nostri corsi è infatti duplice da un lato offrire una buona occasione per l'apprendimento della lingua, dall'altro coinvolgere lo studente in una esperienza cristiana di vita di gruppo secondo lo stile salesiano.

Ogni gruppo di studenti composto da circa 25 ragazzi e ragazze, è infatti seguito 3-4 accompagnatori e un sacerdote che insieme animeranno la vita di gruppo giorno dopo giorno per tutto il periodo di permanenza in Inghilterra.

Il TGS Eurogroup è una associazione senza scopo di lucro promossa dall'Ispettorato Salesiano "San Marco" Italia Nord Est. Per le loro finalità le attività proposte dall'associazione si riconoscono nel Movimento Giovanile Salesiano e nei suoi valori: l'esperienza trova massima espressione nei momenti di incontro, di festa, di formazione umana e cristiana.

Ricordo infine che il TGS Eurogroup organizza ogni anno la "Su e Zo per i Ponti di Venezia" marcia non competitiva rivolta in particolare a scolaresche, gruppi e famiglie: un'occasione importante da vivere assieme in amicizia e solidarietà.

Mogliano Veneto, novembre 2003

Igino Zanandrea
Presidente TGS Eurogroup





Indice

Introduzione	3
Parte Prima: L'Animatore / Leader fra i Ragazzi	5
Capitolo 1. L'importanza del gioco	7
Capitolo 2. Stare in mezzo ai ragazzi	17
Capitolo 3. Il sistema preventivo di Don Bosco nell'animazione	25
Parte Seconda : L'animazione: Esempi Pratici	31
Capitolo 4. I grandi giochi	33
Capitolo 5. Gli story games	47
Capitolo 6. Classificazione dei Giochi	76
Capitolo 7. Last Minute Games	82
Capitolo 8. I Bans	105
Parte Terza : Lo Scrigno dei Giochi di Qumran2.net	113
Parte Quarta: Appendici	453
Appendice A. Baden-Powell: Giochi Scout	455
Appendice B. Quiz e Test pronti all'uso	461
Appendice C. Giochi di logica	478
Appendice D. Appunti di primo soccorso	488
Il TGS Eurogroup	499
Indice	501

Last Update 16/05/04

