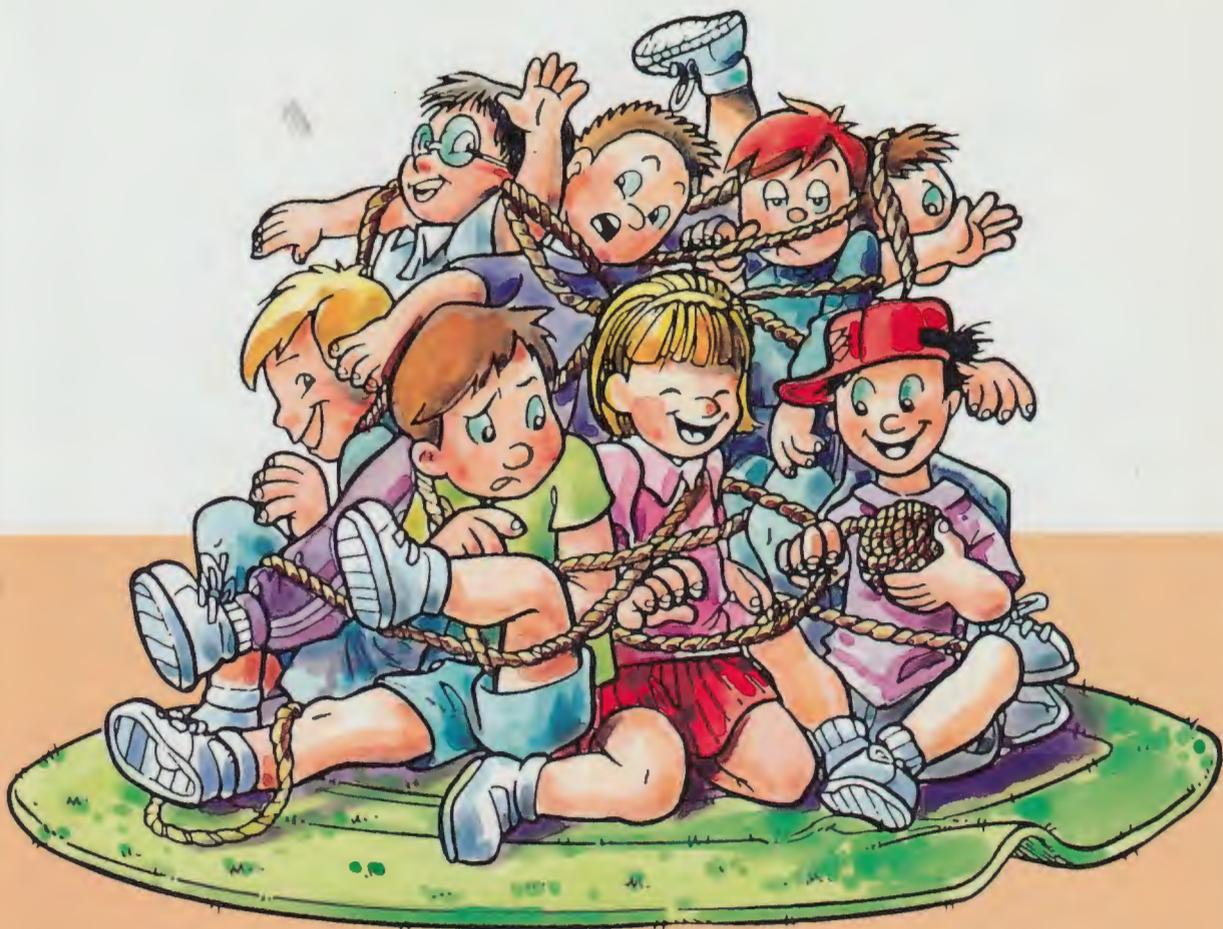


J O S E F G R I E S B E C K

GIOCHI DI GRUPPO



JOSEF GRIESBECK

GIOCHI DI GRUPPO



Titolo originale: *Spiele für Gruppen*
© Don Bosco Verlag, München 1997

Traduzione di Maria Francesca Errico
a cura del Centro Salesiano Pastorale Giovanile - Roma

GIOCCHI
DI
GRUPPO

GUIDA AL LIBRO DEI GIOCHI

Al fine di agevolare l'orientamento dell'animatore nello stabilire quali giochi siano indicati per una determinata fascia di età, ogni gioco è accompagnato da un simbolo di riferimento all'età dei partecipanti, anche se ovviamente tale indicazione rappresenta soltanto un suggerimento.



Giochi per bambini (dagli 8 ai 12 anni)



Giochi per adolescenti (dai 13 ai 18 anni)



Giochi per bambini e adolescenti

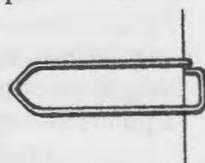


Giochi per adolescenti e adulti



Giochi per tutte le fasce di età

Alla fine di ogni capitolo viene lasciato un po' di spazio dove si possono eventualmente aggiungere altri giochi che l'animatore predilige o che ha scoperto o inventato di persona. Per ritrovare velocemente e facilmente i giochi precedentemente scelti è consigliabile utilizzare dei fermagli.



Anche un'ora dedicata ai giochi deve essere ben studiata e articolata; per questo motivo il presente testo, che offre specificamente giochi per tutti i tipi di gruppi, non abbandona l'animatore neppure per quanto riguarda il «come». Distribuiti per tutto il libro si trovano undici brevi capitoli che costituiscono una «pedagogia del gioco *in nuce*». Tali testi sono elencati in un sommario distinto alla fine dell'indice dell'opera e hanno la funzione di aiutare nella programmazione, preparazione ed esecuzione delle ore di gioco.

Naturalmente il gioco deve innanzitutto divertire e rilassare, ma proprio per questo può servire a stringere dei rapporti, a far riflettere sui modelli comportamentali e a rafforzare la coscienza di far parte di una comunità.

In occasione della dodicesima edizione tedesca, il testo è stato rielaborato e corredato di indicazioni metodico-didattiche. Ad esempio, l'animatore all'inizio di ogni singolo gioco troverà delle indicazioni relative all'occorrente; alcuni giochi sono stati sostituiti e altri inseriti *ex novo*. Il capitolo dei giochi per conoscersi è nuovo. Alla fine del libro si trova un indice nel quale sono elencati in ordine alfabetico tutti i giochi, in modo che l'animatore possa ritrovarli rapidamente e agevolmente. Per motivi pratici è rimasto invariato il termine *l'animatore*: la forma femminile è sempre sottintesa.

GIOCHI PER CONOSCERSI



Io e te

Occorrente: niente.

«Io e te» è uno dei più elementari giochi per conoscersi: può essere presentato semplicemente e senza fornire in precedenza delle spiegazioni. L'animatore comincia: «Io sono Mario e tu sei Susanna» (indicando Susanna). Susanna continua: «Io sono Susanna e tu sei...». Il gioco è tutto qui. Può anche essere esteso, se l'animatore dà l'impulso: «Io sono Mario e abito in Via Roma; questa è Giulia, abita in Via Milano...» e in tal modo dà dei segnali per proseguire. Tutti i partecipanti penseranno ad eventuali altre informazioni sul conto degli altri e a cosa possono aggiungere alla proposizione enunciativa (... e ha 17 anni, ha un fratello, desidera...).

Questo gioco per conoscersi presuppone che alcuni partecipanti si conoscano per nome. Tuttavia può accadere che alcuni partecipanti non vengano nominati. Sarà l'animatore attento in tal caso a prendere l'iniziativa.



Il mio nome è Silvia

Occorrente: un oggetto qualsiasi.

L'animatore inizia; ha in mano ad esempio un fiore e dice: «Mi chiamo Andrea e dico che questo è un fiore». Poi aggiunge: «Ora darò questo fiore ad un'altra persona che sta in circolo. Il mio vicino dirà: Mi chiamo...; io e Andrea diciamo che questo è un fiore».

Il vicino passerà di nuovo il fiore, dirà prima il suo nome e quindi elencherà tutti quelli che hanno detto che questo è un fiore, ecc.

Se il fiore viene passato a sinistra, i giocatori che siedono a destra dell'animatore dovranno ripetere la lunga serie di nomi di persona pronunciati nel corso del gioco. Quindi si inviterà a fare un secondo giro. L'animatore e gli altri partecipanti aiuteranno generosamente i compagni che non sono abili nel memorizzare rapidamente i nomi.

Variante

Si fa circolare una piccola borsa. L'animatore spiega che bisogna fare i bagagli per un viaggio, dice il suo nome, nomina un oggetto, ad esempio uno spazzolino da denti, e passa la borsa. Il giocatore successivo, dopo aver pronunciato il suo nome, nomina un altro oggetto e elenca tutto quello che si trova già nella borsa. E così via.



Il gioco delle personalità

Occorrente: carta, matite, cartelli.

Tutti i partecipanti scrivono su un foglio il nome di una persona viva o morta. L'importante è che ogni partecipante scelga una persona che sia importante per lui o che abbia detto o scritto qualcosa di interessante o di bello. I fogli vengono raccolti e il loro contenuto viene copiato di seguito su un cartellone affisso al muro.

Ora i giocatori devono formare due gruppi della stessa grandezza e il gioco può cominciare. Un gruppo inizia (stabilire tirando a sorte); dopo che i suoi partecipanti si sono consultati tra loro, può chiedere ad esempio ad un partecipante dell'altro gruppo: «Andrea, tu sei Gandhi?». Se la risposta è affermativa, Andrea dovrà cambiare gruppo. Il gruppo 1 può continuare a fare domande e a «guadagnare» delle persone fin quando l'altro gruppo non risponderà con un «no». Quando toccherà al gruppo 2, Andrea giocherà normalmente nel gruppo 1, ma ritornerà nel gruppo 2 non appena il suo gruppo originario indovinerà una persona del gruppo 1. Così il gioco va avanti finché non sono state indovinate tutte le «personalità». Anche se è improbabile, può accadere che un gruppo già al primo giro indovini tutte le persone del gruppo avversario, senza che quest'ultimo arrivi al proprio turno. In tal caso la regola del gioco si modifica facilmente per scoprire anche le «personalità» che non sono state ancora riconosciute.



Il gioco dei dati personali

Occorrente: carta, matite, mollette per la biancheria.

Formare dei piccoli gruppi costituiti da un minimo di due e da un massimo di quattro persone. Il gruppo A sceglie un concorrente del gruppo B, del quale devono essere raccolti dei dati che sono direttamente in rapporto con lui e che possono essere espressi in numeri (ad esempio tre fratelli, 19 anni di età). Allo stesso modo il gruppo B sceglie un elemento del gruppo C, il gruppo C del gruppo D, ecc.

Prima dell'inizio del gioco ogni gruppo deve designare uno dei suoi componenti, il quale dall'inizio del gioco deve tenere schiacciata tra il pollice e l'indice una molletta per la biancheria. Finché resiste, il suo gruppo potrà partecipare attivamente alla raccolta dei dati.

Il gioco è possibile anche tra singole persone: entro un minuto (o tre) si scrive tutto il possibile su una persona (anche senza fissare un tempo limite).

I dati falsi vengono quindi cancellati con l'aiuto dell'interessato.

Chi ha indovinato più dati personali?



Intervista al partner

Occorrente: carta, matite.

Innanzitutto ogni partecipante deve cercarsi un partner. A seconda degli accordi e della situazione, ciò può avvenire su iniziativa personale o tirando a sorte. Le coppie di interlocutori possono recarsi in un angolo, in un'altra stanza o all'aperto, ma prima bisogna rendere chiaro il compito da eseguire: intervistare il partner, dando la priorità alla narrazione libera dell'intervistato. L'intervistatore pone delle domande aggiuntive o stimolanti, oppure chiede qualcosa in particolare, prendendo nota (sotto forma di appunti). Quindi i due si daranno il cambio.

Da tener presente:

- L'animatore dovrebbe fornire delle indicazioni relative all'intervista. Ad esempio la domanda principale può essere formulata così: Dimmi tutto quello che vorresti ottenere nella vita!
- Se i partecipanti si conoscono già da tempo, si possono rivolgere anche domande particolari e più personali.
- Prima di iniziare si può stabilire la durata dell'intervista. In linea di massima non dovrebbe esserci fretta. A seconda della situazione dei partecipanti si può fissare una durata compresa tra i 20 e i 60 minuti.
- Fin dall'inizio dovrebbe essere chiaro cosa si farà con i risultati dell'intervista. Possibilità: ogni intervistatore presenta il suo risultato a tutto il gruppo (il gruppo dei partecipanti non deve essere superiore a 15 persone!); gli altri giocatori devono indovinare in base ai risultati dell'intervista la persona in questione; i risultati dell'intervista non vengono comunicati agli altri...



Io sono la mia automobile

Occorrente: carta, matite.

Qualcuno può raccontare qualcosa di sé, oppure gli altri su di lui. Nel nostro gioco introduciamo un narratore sconosciuto: che cosa racconterebbe di me un oggetto che mi è stato affidato o è stato da me utilizzato? È necessario concedere il tempo per un'accurata preparazione. Senza distrarsi o disturbare ogni partecipante riflette sulla suddetta domanda. A tale scopo ciascuno sceglie un oggetto che possa raccontare molte cose su di lui, ad esempio l'automobile, la cartella, il letto, ecc. È auspicabile che i partecipanti si siano già incontrati altre volte, perché in tal modo la soglia di inibizione a raccontare si abbassa. Se si vuole, si possono prendere appunti, ma spesso non è necessario.

In un circolo più o meno grande inizia quindi una **narrazione** avvincente, ad esempio:

«La mia automobile di recente si è lamentata tanto di me. Mi ha fatto una sola lode, ed è con questa che desidero avviare il mio racconto...».

Variante

Si raccoglie tutto quanto è stato scritto, si mescola e quindi si distribuisce di nuovo ai presenti. Dopo che è stato letto un racconto, tutti devono indovinare a chi si riferisce.



Biglietti da visita anonimi

Occorrente: carta, matite.

I partecipanti, che si conoscono poco tra loro, si sistemano in un posto tranquillo nella stanza o vanno in altre stanze. In un quarto d'ora essi devono scrivere un «biglietto da visita anonimo» su se stessi, vale a dire ogni partecipante deve scrivere quanto più possibile su di sé in brevi frasi, evitando tuttavia di indicare i nomi e le caratteristiche personali particolarmente riconoscibili (come: capelli biondi, occhiali) e utilizzando invece informazioni come:

– Ho quasi sempre fame – porto le lenti a contatto – ho una bellissima cicatrice all'appendice – mi piacerebbe moltissimo andare in America, ecc.

Devono essere scritte almeno cinque, ma preferibilmente tra otto e dodici informazioni.

Variante 1

Tutti i «biglietti da visita anonimi» vengono affissi al muro e si cerca di indovinare liberamente (piccoli gruppi!).

Variante 2

I foglietti vengono piegati, messi in una scatola e mescolati. Quindi ogni giocatore estrae un foglietto e mediante domande alle quali si deve rispondere «sì» o «no» tenta di scoprire a chi appartiene «il biglietto da visita». Ciò vale contemporaneamente per tutti. Chi raggiunge l'obiettivo, ripone il suo foglietto e ne prende un altro. Alcuni foglietti saranno estratti varie volte.



Lo stemma delle personalità

Occorrente: carta, matite, colori.

In passato le famiglie (i casati) influenti avevano uno stemma la cui raffigurazione doveva far riferimento in qualche modo alla loro storia o alla loro importanza.

Nella prima parte di questo acuto gioco per conoscersi i partecipanti si dedicano per un tempo compreso tra 30 e 60 minuti a se stessi, scrivendo tutto ciò che riguarda la propria persona. Le modalità di svolgimento successive del gioco saranno stabilite dagli stessi partecipanti.

Variante

Utilizzare per tutti uno stemma standard presentato in precedenza. I giocatori possono scrivere o disegnare le informazioni personali direttamente nello stemma.

Oppure: creare uno stemma personale inserendovi informazioni importanti.

Possibili argomenti:

- le cose importanti nella mia vita fino ad oggi
- i miei ideali
- mi interessa soprattutto...
- nella vita vorrei riuscire a...
- quello che gli altri possono fare per rendermi felice...
- se fossi morto i miei amici probabilmente direbbero...



Parla di te

Occorrente: carta, matite.

Questo gioco è particolarmente indicato quando i partecipanti si conoscono già un po' tra loro.

A tutti i presenti viene richiesto di scrivere il proprio nome su un foglio predisposto. Tutti i fogli piegati vengono messi al centro o in una scatola. Successivamente ognuno si riprende un foglio. Se a qualcuno capita di estrarre il suo, lo riporrà e ne prenderà un altro.

È importante che nessuno dica o mostri ad altri il nome che ha estratto. Supponiamo che a cominciare sia Alberto. Sul suo foglio c'è scritto «Monica». A questo punto presenta Monica in prima persona senza pronunciare il suo nome e evitando affermazioni troppo chiare o generiche. Ad esempio potrebbe dire: «Mi interessa molto la musica, non mi piace particolarmente stare in primo piano. Mi piace l'abbigliamento comodo e semplice...».

Tutti gli altri cominceranno a dire i nomi solo quando Alberto avrà terminato di presentare Monica (per evitare parzialità e dare alla persona che presenta l'opportunità di terminare).



Nature morte di fiori

Occorrente: carta, matite, fiori.

La premessa di questo gioco è che siano disponibili o si possano avere molti fiori diversi. In sostituzione, i fiori possono anche essere dipinti, ritagliati dai cataloghi di vendita per corrispondenza oppure copiati da libri di scienze naturali.

Ogni partecipante, in un arco di tempo compreso tra 10 e 30 minuti, deve trovare/scegliere un fiore che gli piaccia e che pensa che gli si addica; quindi lo incolla su un foglio sul quale scrive perché la persona e il fiore sono in armonia. Ad esempio: «Come questa camomilla ho dedicato la mia vita ad aiutare gli altri. I petali della camomilla calmano lo stomaco e i nervi; anch'io posso avere un effetto tranquillante e benefico sulle persone. Il giallo, abbinato al bianco, è il mio colore preferito; come questo fiore irradio gaiezza e serena gioia».

Sui fogli non vanno scritti i nomi; per conservare l'anonimato eventualmente si può anche scrivere a stampatello. Tutti i fiori incollati sui fogli vengono messi in mostra. I partecipanti devono avere la possibilità di «studiarli» attentamente, senza fare ancora delle ipotesi. Quando ci si siederà in circolo si potrà iniziare a indovinare e non di rado la sorpresa sarà grande!



Il nome d'arte

Occorrente: carta, matite.

È probabile che i partecipanti si siano già incontrati una volta, ma i nomi non si memorizzano tanto rapidamente. Questo gioco facilita la memorizzazione aggiungendo un piccolo tocco artistico. Per alcuni questo rappresenta il punto di partenza quando sono sollecitati alla rappresentazione grafica. L'animatore può mostrare come ciò possa avvenire semplicemente e senza particolari «doti artistiche».

L'animatore inizia: il suo nome è PAOLO



Variante

Le singole lettere vengono recitate come in una sciarada:

M	A	N	U	E	L
Mano	auto	nido	uva	elica	letto

L'introduzione al gioco

Non cominciare mai un gioco prima che tutti ne conoscano bene lo svolgimento e le regole. Per alcuni giochi è necessaria un'introduzione ben studiata onde evitare ambiguità e interruzioni inutili durante lo svolgimento. Innanzitutto deve essere chiaro che soltanto una persona può spiegare il gioco. Infatti se si parla in due o in tre, si genera solo confusione. In caso di giochi con regole complesse l'animatore deve prepararsi adeguatamente. È importante avere sempre presente quello che i partecipanti ignorano, anche se per l'animatore probabilmente è scontato, ad esempio che tutti devono stare seduti intorno a un tavolo oppure in circolo o che prima di cominciare una persona deve uscire fuori. Queste disposizioni essenziali dovrebbero quindi essere comunicate sempre all'inizio. Inoltre bisogna sempre considerare quali sono gli obiettivi ovvero quali sono i compiti di ogni giocatore. In alcuni giochi è necessario che l'animatore dia un esempio pratico, scrivendo un esempio su un foglio oppure facendo un giro di prova. Non bisogna perdere la calma già durante la spiegazione a causa di tutte le eventuali domande sui dettagli! L'animatore dirà: «Prima vi spiego chiaramente il gioco, poi potrete farmi delle domande!».



Indovina il nome!

Occorrente: carta, matite.

Resterà sempre un mistero la ragione per cui il nome di una persona viene frequentemente collegato alla sua personalità. Anche a voi sarà capitato spesso di fare determinate ipotesi sul nome di uno sconosciuto, che per lo più si rivelano esatte. Provateci adesso!

Il gioco è riservato a partecipanti che non si conoscono ancora.

Gioco 1

Si inizia con un giocatore; tutti i partecipanti che non sanno come si chiama scrivono su un foglio la loro proposta di nome. Quindi si attende con ansia...

Gioco 2

Tutti i giocatori scrivono il proprio nome su un foglio. Quindi si raccolgono i fogli, si mescolano e si ridistribuiscono! A turno ogni partecipante porta il foglio sul quale è scritto il nome sconosciuto alla persona il cui nome crede di avere estratto.

Valutazione

- Quanti nomi sono stati indovinati, quanti no?
- Quali motivi (inconsci) si nascondono probabilmente dietro l'attribuzione di un nome?
- Chi conosce o suppone di conoscere i motivi reconditi dell'attribuzione di un nome?



Il gioco del cruciverba dei nomi

Occorrente: cartellone, matite.

Mettere per terra un cartellone o della carta da riciclare. A seconda dell'età dei partecipanti possono essere tracciate delle linee oppure lo schema basilare di un cruciverba.

Chi vuole, può iniziare. Il nome deve essere scritto orizzontalmente o verticalmente. Un secondo giocatore aggiunge il suo nome in modo da incrociare una lettera del nome già scritto, e così via fin quando è toccato a tutti; quindi i partecipanti scrivono altri dati personali importanti. È preferibile concordare la successione degli argomenti: residenza, strada, cognome, colore preferito, ecc.



Questa è la mia casa

Occorrente: carta, matite.

In questo gioco si parte dal presupposto che vi sia un nesso tra una persona e il modo in cui ad esempio disegna una casa o la sua grafia; ancora meglio si può partire dal presupposto che persone che non si conoscono tra loro riconoscano o almeno intuiscono chi è l'autore di un disegno o a chi appartiene una determinata grafia.

Questo gioco rappresenta un piccolo esperimento, vale a dire che non si conoscono con precisione la conclusione e i risultati. Quindi bisogna semplicemente provare!

A tutti i partecipanti viene richiesto di disegnare una casa a piacere su un foglio da disegno o di quaderno. È necessario sottolineare che non si tratta di creare delle opere d'arte e che nessuno sarà giudicato o valutato con un voto. Si tratta semplicemente di tracciare in poche linee una

casa personalizzata! È opportuno fornire questa indicazione, in quanto c'è sempre chi ha timore dei pastelli.

I quadretti ovvero i disegni vengono di seguito mostrati in giro oppure, se possibile, vengono fotocopiati. Quindi bisogna scoprire di volta in volta chi è l'autore di un determinato disegno.



TENSIONE, GIOCHI, DIVERTIMENTO



Zip-zap

Occorrente: sedie.

Questo gioco combina serenità, concentrazione e la possibilità di fare conoscenza.

Tutti siedono in circolo, una persona va al centro e formula le domande (per lei non c'è un posto libero nel circolo). Ognuno deve sapere il nome del suo vicino di destra e di quello di sinistra. Quando si dice «zip», la persona interrogata deve dire il nome del suo vicino di destra, quando si dice «zap», il nome del suo vicino di sinistra.

La persona che sta al centro si dirige quindi verso uno dei giocatori in circolo, dice ad esempio: «zap» e comincia subito a contare fino a dieci. Se l'interrogato riesce a rispondere correttamente nel tempo stabilito può rimanere seduto; in caso contrario, deve andare al centro. Chi sta al centro, può anche dire: «zip-zap»; in tal caso tutti devono cambiare posto. Chi resta in piedi, deve andare al centro.

L'attrattiva del gioco consiste anche nella possibilità di poter porre le domande in modo molto originale, ad esempio, dopo «zip» la stessa persona dice anche «zap», oppure si ritorna subito alla prima persona dopo averne interpellato un'altra. Chi riuscirà a non commettere errori nella confusione e tra le risate? Dopo un certo tempo, è opportuno modificare il gioco: invece del nome, verrà chiesto l'hobby, il numero di scarpe, il colore preferito, ecc.



Bum invece di tre

Occorrente: niente.

In questo gioco il numero «tre» è proibito. Si conta in circolo. Quando compare il «tre» (3, 13, 23...) chi è di turno deve dire invece «bum». Per rendere più difficile il gioco si possono includere anche tutti i numeri divisibili per tre (6, 9...).

Quindi: 1, 2, bum, 4, 5, bum, 7, 8, bum, ecc. Naturalmente si deve dire «bum» anche con 13, 23 e da 30 fino a 39. Ciò significa che bisogna tenere il conto e fare attenzione!

Ovviamente si possono prendere anche altri numeri. Ad esempio, con il 7 il gioco diventa difficile già dal numero 100; tuttavia si può interrompere a 70, oppure, a partire da questo numero, contare di nuovo all'inverso.



Palloncini nel cestino per le carte

Occorrente: mestoli, palloncini, cestini.

Un cestino per le carte si trova al centro della stanza. Tre giocatori ricevono di volta in volta un mestolo e un palloncino gonfiato - a ogni giocatore di colore diverso. L'obiettivo del gioco è riuscire a far entrare il proprio palloncino nel cestino. È consentito respingere il palloncino degli altri.

Attenzione a non diventare troppo violenti!



Una valigia va in viaggio

Occorrente: vari oggetti, una valigia o una borsa.

L'animatore prende una borsa o un oggetto simbolico e dice: «Metto un fazzoletto nella valigia» e la passa a sinistra. Il vicino di sinistra dice: «Aggiungo del sapone e adesso nella valigia ci sono un fazzoletto e una saponetta». Il giocatore successivo: «Io aggiungo il dentifricio». Chissà se dopo uno o due giri si saprà ancora chi ha messo cosa nella valigia!

Variante 1

Il giocatore di turno dice dapprima il suo nome e poi nomina un oggetto che inizia con la stessa lettera con la quale inizia il suo nome. Ad esempio: «Mi chiamo Luca e porto con me una limetta per le unghie». Barbara continua e dice: «Mi chiamo Barbara e aggiungo un orologio da polso; quindi nella valigia ci sono la limetta per la unghie di Luca e l'orologio da polso di Barbara». E il prossimo dice...

Variante 2

«Andrò a Parigi». Il prossimo dice: «Andrò a Parigi e salirò sulla Torre Eiffel». Il terzo: «Andrò a Parigi, salirò sulla Torre Eiffel e manderò una cartolina a casa», e così via.

Variante 3

«Mi chiamo Francesca e dico che questo è un fiore!» (Francesca passa il «fiore»). Il prossimo: «Mi chiamo Marta e ora Francesca e Marta dicono che questo è un fiore!», ecc. Il gioco funziona anche senza passare un oggetto. Francesca ha nominato l'armadio, Marta il quadro, e così via. Quindi bisogna sempre aggiungere qualcosa a quello che è stato già detto da una persona.



Terra, acqua, aria

Occorrente: una palla o un altro oggetto che ci si possa lanciare a vicenda.

L'animatore comincia. Lancerà una palla ad un giocatore e dirà: «Acqua». Il giocatore nominerà un animale che vive nell'acqua, ad esempio la balena. Quindi potrà rilanciare la palla. Se griderà: «Terra», l'interpellato dovrà nominare un animale che non vive nell'acqua e che non può volare. Quando verrà detto «aria», dovranno essere nominati solo gli animali capaci di volare.

Variante

Vengono nominate le stagioni. L'interpellato nomina un fiore che sboccia nella stagione di volta in volta menzionata.



Inventa la frase!

Occorrente: una palla o un altro oggetto che ci si possa lanciare a vicenda.

L'animatore pronuncia una parola qualsiasi, purché non contenga più di sei lettere. Chi riceve la palla, deve costruire in un tempo stabilito (ad esempio 30 secondi) una frase con parole che cominciano con le lettere in successione della parola indicata. Sono ammesse anche le frasi senza senso!

Esempi: SEDIA: Sugli Elefanti Dell'India Andiamo!

CASA: Certi Amici Sono Affettuosi



Il gioco della famiglia Rossi

Occorrente: cartoncini con i nomi.

L'animatore spiega: «Darò a ciascuno di voi un cartoncino sul quale è scritto un cognome. Nel nostro gioco una famiglia è composta dal papà, dalla mamma, da un figlio, da una figlia e dalla nonna. Così, ad esempio, uno di voi potrà ricevere un cartoncino sul quale è scritto "papà Rossi". Al mio segnale d'inizio ognuno dovrà cercare la sua famiglia, chiamando il cognome scritto sul cartoncino. Quando la famiglia si sarà riunita, tutti i suoi componenti siederanno in circolo.

Vince la famiglia che si siede per prima.

Tutti quelli che ora riceveranno il cartoncino – questa è un'importante regola del gioco – lo passeranno subito senza fermarsi e prenderanno quello di un altro, con la scritta verso il basso. Questo scambio continuerà fin quando l'animatore non dirà: "via!". Allora le famiglie dovranno riunirsi».

Esempi per le scritte:

Rossi: papà Rossi, mamma Rossi ecc.

Famiglie concorrenti: Bossi, Fossi, Dossi, Sossi, Possi, ecc.

Per gruppi composti da bambini sono particolarmente adatti nomi tratti da trasmissioni televisive o da libri per l'infanzia, ad esempio Pollicino, i Simpson, ecc.

Attenzione: Anche se ci saranno della grida assordanti, non bisogna intervenire! È consigliabile nominare dei sorveglianti.



Gli spiriti battono colpi

Occorrente: fazzoletto, bicchiere, cucchiaio.

Si tratta di un gioco veramente «spettrale»!

Uno o due giocatori siedono al centro, quindi vengono loro bendati gli occhi. Un altro giocatore entra nel circolo senza scarpe e batte liberamente con un cucchiaio contro un bicchiere che porta con sé. Il giocatore bendato deve indicare da quale direzione provengono i colpi battuti dagli spiriti. Chi indovina, potrà fare lo spirito che batte i colpi. La premessa per lo svolgimento di questo gioco è che ci sia un assoluto silenzio; particolarmente adatto alla fase conclusiva di una tornata di giochi.

Variante

Dietro il giocatore bendato c'è un «osso» (ad esempio una chiave). Un giocatore del circolo deve cercare di rubare questo «osso» al «cane da guardia» nel silenzio assoluto. Il «cane da guardia» fa «bau» e indica da quale direzione crede che il ladro provenga.



Contatto radio

Occorrente: niente.

I giocatori siedono in circolo e contano. Ciascuno deve memorizzare il proprio numero. L'animatore inizia: solleva tutte e due le mani e «trasmette segnali» con le dita. Contemporaneamente fanno lo stesso gesto i due vicini, quello a sinistra con la mano destra e quello a destra con la mano sinistra, quindi ciascuno con la mano rivolta verso l'animatore. Quest'ultimo dice: «Sono il radiotelegrafista capo numero 1 e trasmetto al radiotelegrafista capo numero (ad esempio) 7». Immediatamente il giocatore con il numero sette riceve il contatto radio, solleva le mani e i suoi vicini naturalmente devono partecipare. Il numero sette ricomincia: «Sono il radiotelegrafista capo numero 7 e trasmetto a...».

Chi dimentica di trasmettere o di partecipare alla trasmissione via radio, o chi trasmette per errore, deve alzarsi; se commette uno sbaglio per la seconda volta deve mettersi in ginocchio, ecc.

Variante 1

Nel caso in cui tutti si conoscano per nome, al posto dei numeri dovranno essere pronunciati dei nomi.

Variante 2

Ogni giocatore si attribuisce un nome di animale. Silvia è un gufo e chiama il «bue». Il giocatore che fa la parte del «bue» risponde con un muggito e chiama il «gallo». Il gallo canta e chiama...

Variante 3

Ciascun giocatore si attribuisce il nome di una pianta coltivata (o di un fiore). Luca comincia: «Le mie colombe volano sul mais». Chi si chiama «mais» deve reagire subito: «Le mie colombe volano (ad esempio) sulle patate».



Tenere il ritmo!

Occorrente: niente.

I giocatori siedono in circolo e contano. Tutti battono contemporaneamente con entrambe le mani sulle (proprie) gambe, quindi battono le mani, fanno schioccare prima le dita della mano destra, quindi quelle della mano sinistra. Quindi ricomincia daccapo questo «ritmo in quattro battute». A questo punto viene il bello. È preferibile che inizi l'animatore. Quando quest'ultimo, come gli altri, fa schioccare le dita della mano destra, dice il suo numero; quando fa schioccare le dita della mano sinistra, chiama un numero qualsiasi del circolo. Senza arrestare questo ritmo, il giocatore che ha il numero chiamato deve dire il suo numero quando fa schioccare le dita della mano destra e di nuovo un altro numero, quando fa schioccare le dita della mano sinistra. Chi non parla o parla senza rispettare il ritmo, deve pagare un pegno e ricominciare il gioco.

Variante 1

Al posto dei numeri vengono utilizzati i nomi.

Variante 2

Man mano si accelera il ritmo o ancora peggio: invece del ritmo in quat-

tro battute viene dato il ritmo in tre battute: battere sulle gambe («uno»), battere le mani («chiamare»), fare schioccare le dita di tutte e due le mani (dire un numero qualsiasi).



La corsa in circolo

Occorrente: un pezzo di gesso, un bastone.

Al centro della stanza viene marcato un punto con il gesso. Un giocatore prende con le mani un bastone lungo circa 1 metro, mette l'estremità del bastone sul punto marcato, poggia la testa sulle mani e gira velocemente intorno al punto marcato per una dozzina di volte, chinandosi in modo tale da descrivere un cerchio con il bastone.

Subito dopo deve dirigersi verso una meta distante circa otto metri, mentre tutti gli altri osservano con curiosità se ci riesce.

L'importanza crescente del gioco

Alcuni ritengono che il gioco sia propedeutico alla realtà (il mondo del lavoro). Ciò implicherebbe che il bambino deve giocare, mentre l'adulto non ne ha più bisogno. D'altro canto un numero sempre maggiore di sociologi osserva che lo sviluppo della personalità umana – anche degli adulti – si compie soltanto quando il lavoro e il gioco si intrecciano e si integrano reciprocamente. Solo l'uomo creativo e con un temperamento giocoso riesce a preservare e a sviluppare la propria personalità nel mondo industrializzato.

«Il gioco rappresenta una forma di apprendimento attivo» (Eibl-Eibesfeldt). Nella nostra società deve apprendere tanto lo studente che il tecnico delle comunicazioni cinquantenne. Nel nostro mondo totalmente occupato dall'apprendimento e dal lavoro, il gioco va assumendo un'importanza crescente, e non soltanto il gioco di guerra per i quadri dirigenti o il gioco delle parti durante la lezione di sociologia.

«Mi ha sempre profondamente colpito il fatto che l'uccello che canta raggiunge in quella situazione biologica e in quello stato d'animo la sua massima espressione artistica, esattamente come l'uomo che in una determinata condizione di equilibrio psichico, distaccandosi, per così dire, dalla serietà della vita, produce in modo puramente giocoso».

Konrad Lorenz



Pigola, uccellino!

Occorrente: niente.

Un giocatore bendato si mette al centro del cerchio di partecipanti. Dopo che tutti hanno cambiato posto, si siede sulle ginocchia di una per-

sona seduta. Quindi può dire fino a tre volte: «Pigola, uccellino!». L'interpellato farà un verso stridulo quanto più possibile alterato per non essere riconosciuto. Se il giocatore bendato riconosce l'uccellino, quest'ultimo gli darà il cambio, in caso contrario deve continuare.



Invio un telegramma

Occorrente: niente.

I giocatori disposti in circolo si tengono stretti per mano in modo che si riesca a vedere dal centro. Un giocatore sta in piedi al centro e deve intercettare il telegramma. Il giocatore A dice: «Invio un telegramma a Giulio». E quindi (facendo una breve pausa): «Telegramma spedito». A può quindi inviare il telegramma a sinistra o a destra, e precisamente con una stretta di mano. Ciascun giocatore continua a passare la stretta di mano cercando quanto più possibile di passare inosservato, fin quando il telegramma non arriva a Giulio. Quest'ultimo allora dice: «Telegramma ricevuto» e invia un altro telegramma. Il giocatore che sta in piedi al centro può intercettare il telegramma quando nota da qualche parte nel circolo l'evidente stretta di mano e allo stesso tempo la segnala. Se l'intercettazione riesce, deve andare al centro il giocatore che ha appena passato il telegramma.



L'onda dell'oceano

Occorrente: sedie.

Tutti siedono in circolo sulle sedie. Una sedia viene lasciata libera. L'animatore fa la parte del capitano, ma vuole che gli sia dato il cambio. Ora arrivano delle onde e per restare in equilibrio il capitano dà degli ordini ai passeggeri. Quando grida «a sinistra», comincia il giocatore che si trova a destra della sedia libera. Questi si siede sulla sedia libera, il suo vicino si siede sulla sedia che frattanto si è liberata, e così via - quanto più veloce possibile, in modo che il capitano non riesca a trovare posto. Soltanto il giocatore di turno deve di volta in volta cambiare sedia, tutti gli altri restano seduti. Quando il capitano grida: «A destra» vengono occupati i posti nell'altra direzione; quando grida: «Tempesta» tutti devono cambiare di posto contemporaneamente. Se il capitano è riuscito a occupare un posto, la persona che è rimasta in piedi va al centro.



Fare l'occhiolino

Occorrente: sedie.

Circa la metà dei giocatori sta seduta su delle sedie in circolo. Gli altri si mettono in piedi distribuendosi a uno a uno dietro ciascuna persona seduta. L'animatore si mette in piedi dietro una sedia libera.

Ora tutte le persone in piedi mettono le mani dietro la schiena. L'animatore, la cui sedia è vuota, «rapisce» un giocatore seduto nel circolo facendogli l'occhiolino. È necessario che tutti possano vedere l'animatore, anche le persone che stanno in piedi dietro le sedie; infatti non appena qualcuno nota che il suo «protetto» viene rapito, può cercare di impedire il rapimento con le mani fino a quel momento tenute dietro la schiena. Se il rapimento fallisce, l'animatore cerca una nuova vittima, se invece riesce, la «persona derubata» cerca di prendersi un altro giocatore facendogli l'occhiolino.

Variante

Quando un giocatore perde il suo «protetto», deve fare l'occhiolino ad un altro, ma deve poi sedersi sulla sedia: la persona alla quale ha fatto l'occhiolino prenderà il suo posto.



Il gioco dei contrari

Occorrente: niente.

I giocatori seduti in circolo fanno ogni volta il contrario di quello che il giocatore al centro mima. Se alza le braccia (mimando), tutti gli altri le abbassano. Il giocatore al centro cambierà velocemente per disorientare gli altri. Rapidamente si avvicinerà al cerchio, si fermerà vicino a un giocatore per tentare subito di nuovo la sorte, finché non troverà qualcuno che non riesce a trovare il contrario e quindi deve andare al centro.



A colpi di giornale

Occorrente: sedie, un giornale.

L'animatore sta al centro del cerchio di partecipanti e cerca un posto. Con un giornale ripiegato può «far cadere» qualcuno, quindi mettere rapidamente il giornale su una sedia situata al centro e occupare il posto della persona colpita. Quest'ultima subito dopo essere stata colpita può alzarsi, prendere il giornale dalla sedia e cercare di colpire l'animatore. Se ci riesce prima che questi si sieda sulla sedia, l'animatore dovrà tornare al centro. In questo caso, però, la persona colpita deve ri-

mettere velocemente il giornale sulla sedia e occupare di nuovo il suo posto iniziale, in quanto l'animatore può colpirlo nuovamente. Il giornale deve sempre rimanere sulla sedia. Se cade, deve essere raccolto dal responsabile, ciò che darà un vantaggio all'avversario.



Povero gatto nero!

Occorrente: niente.

È opportuno stare seduti in circolo. Un giocatore si inginocchia per terra davanti a un altro e dice per tre volte (con un tono quanto più possibile piagnucoloso o buffo): «Miao». Ogni volta l'interpellato risponde: «Povero gatto nero» e accarezza il «gatto» sulla testa. L'interpellato non può ridere, altrimenti dovrà andare al centro.

Variante

Occorrente: fiammiferi.

Due giocatori accendono contemporaneamente un fiammifero e si avvicinano l'un l'altro. Quindi uno dei due sussurra: «Il re di Prussia è morto!». Al che l'altro risponde: «Oh, che tristezza!». Poi i due possono spegnere la luce, se non è ancora spenta. Chi non è riuscito a trattenerne le risate, viene sostituito da un altro giocatore.



Cambiare di posto

Occorrente: sedie e cartoncini.

I giocatori devono sedere su delle sedie disponendosi in circolo. L'animatore sta in piedi al centro, non c'è posto per lui. Forse ne troverà uno se gli altri cambiano posto. Se ad esempio l'animatore dice: «Tutti quelli che oggi sono già andati in automobile», tutti gli interessati devono cambiare posto. Chi resta senza posto, continua.

Variante 1

Tutti i giocatori ricevono un foglio sul quale è scritto un numero. La persona in piedi al centro dice, ad esempio: «Cambiano i numeri 9 e 12». I due giocatori chiamati devono mettersi d'accordo prima dello scambio di posto, e precisamente in modo che la persona in piedi al centro non si accorga di nulla.

Variante 2

Alla persona che sta al centro alla ricerca di un posto vengono bendati

gli occhi. Chiama di nuovo due numeri. Potrà prendere il posto del giocatore che sarà riuscito ad afferrare o a toccare con le braccia.

Variante 3

Nello scambio di posto tutti devono saltellare su una gamba sola, salvo il giocatore che sta in piedi al centro.

Variante 4

Due, quattro o più giocatori ricevono al posto dei numeri il nome di un frutto, ad esempio ciliegie, pere, ecc. La persona alla ricerca di un posto nomina un frutto qualsiasi o svariati frutti allo stesso tempo; i relativi possessori devono cambiare di posto. Se si dice: «Frutti caduti dall'albero»; tutti devono cambiare posto. Avvertenza: per questo gioco occorrono delle sedie stabili. Attenzione ai pavimenti scivolosi!



La vecchietta - il cacciatore - il leone

Occorrente: niente.

Due gruppi stanno l'uno contro l'altro schiena a schiena. Al segnale d'inizio si voltano e a scelta recitano la parte della vecchietta (curva e zoppicante), del cacciatore (con il fucile che spara), o del leone (che mostra le zampe e ruggisce). Vince la vecchietta contro il cacciatore, perché non si spara alle vecchiette, il cacciatore contro il leone e il leone contro la vecchietta, perché se la divora.

Prima di ogni rappresentazione il gruppo deve concordare il ruolo da interpretare. Nel gruppo che ha perso viene eliminata una persona.

Variante

Chi si accorge di avere perso, deve tornare indietro di corsa; l'altro gruppo può acchiapparlo e prenderlo con sé.



Indovina chi è il direttore d'orchestra

Occorrente: niente.

Non c'è bisogno di essere una celebrità per divertirsi con questo gioco. Un giocatore esce dalla stanza. Gli altri stabiliscono di comune accordo chi sarà il direttore d'orchestra, supponiamo ad esempio Marco. Prima di far rientrare il giocatore, Marco già suona il pianoforte e tutti gli altri insieme con lui. In piedi al centro, la persona che è stata chiamata deve scoprire chi è il direttore d'orchestra. Marco cambia spesso strumento: flauto, tamburo, ecc., evitando naturalmente quanto più possi-

bile di farsi notare. L'importante è che i «musicisti» osservino il direttore d'orchestra senza dare nell'occhio per poter effettuare rapidamente il cambio.



Impallina pallini

Occorrente: un pezzo di gesso o un pastello a cera.

Ogni giocatore riceve un numero, a cominciare da uno. Un giocatore inizia dicendo: «Io sono l'impallina pallini numero uno e non ho nessun pallino! Impallina pallini numero otto, quanti pallini hai?». Il giocatore numero otto ripete le stesse parole, solo che naturalmente deve dire il suo numero e dire esattamente il numero degli eventuali pallini; quindi rivolge ad un altro la stessa domanda. Il gioco diventa interessante quando qualcuno s'impapera. A questo giocatore sarà fatto un pallino sulla fronte (con un pastello a cera nero o con il gesso sul pavimento davanti al giocatore). Di ciò si terrà conto nel dire il numero di pallini.



Solo per ridere

Occorrente: niente.

Di sicuro avrete presenti quelle situazioni in cui «senza motivo» o per un'osservazione che un'ora prima avrebbe probabilmente suscitato soltanto una perplessa scrollata di testa, quasi ci si «ammazza» dalle risate. Se siete in questo stato d'animo, fate il seguente gioco:

Ognuno dice nell'orecchio al suo vicino di sinistra un bel regalo; quindi suggerisce al vicino di destra come usare un regalo. Uno dopo l'altro tutti dicono il regalo che hanno ricevuto e cosa vogliono farne.

Esempio: «Ho ricevuto un bello sguardo e devo farlo incorniciare».

Variante 1

Dire al vicino di sinistra il titolo di una canzone. A turno viene rivolta a tutti una domanda, ad esempio: «Dove sei stato ieri sera?» («Nel blu dipinto di blu»).

Variante 2

Un giocatore esce dalla stanza. Gli si può dire di immaginare delle domande molto stupide.

Coloro che sono rimasti nella stanza immaginano soltanto delle risposte che cominciano con «perché», ad esempio: «Perché domani è il compleanno di mia nonna...».

La persona che viene fatta rientrare rivolge a tutti una domanda, ad

esempio: «Perché oggi sei così felice?». Risposta: «Perché domani è...».

Evitate di dire – magari inavvertitamente – qualcosa di spiacevole o offensivo!



Il cerchio intrecciato

Occorrente: niente.

Qui entrano in azione gli esperti dell'arte di districare. I giocatori formano un cerchio. Una persona aspetta in disparte o esce dalla stanza. Il cerchio si intreccia in un groviglio che la persona che aspetta deve districare da sola.

Variante

Tutti stanno in circolo e chiudono gli occhi. Ora andate al centro e cercate di afferrare un'altra mano; quindi aprite gli occhi. Districatevi senza liberare le mani (massimo 14 partecipanti).



La corda e l'anello

Occorrente: corda, anello.

I giocatori siedono in circolo e passano di mano in mano, senza fermarsi, un anello con un filo o una sottile corda. Il giocatore che sta al centro deve intercettare l'anello; in qualsiasi momento egli può chiedere a qualcuno che sta in circolo di togliere una mano (solo una!) dalla corda e di aprirla. Il gioco diventa molto più divertente con trucchi di ogni genere.

Variante 1

L'anello viene passato solo con la mano. Anche se qualcuno lo trattiene, gli altri continuano fingendo di passare l'anello.

Variante 2

Occorrente: una moneta.

Si passa una moneta dietro la schiena. Tutti coloro che stanno in circolo mettono le mani dietro la schiena. Sono consentite le finte. Il giocatore che sta al centro può dire quando vuole ad un altro giocatore: «qui». L'interpellato deve immediatamente mettere avanti le mani e aprirle. Se viene «scoperto», deve andare al centro.



Quale parola nasconde la canzone?

Occorrente: niente.

Questo gioco canoro è molto indicato anche per i cantanti inesperti. Non più di tre giocatori escono dalla stanza. Le persone che sono rimaste nella stanza si suddividono in più gruppi, ciascuno dei quali canta in maniera monotona una sillaba di una parola lunga il più possibile e composta. Le persone che erano fuori devono scoprire la parola.

Esempio: Gruppo 1: so
Gruppo 2: cio
Gruppo 3: cul
Gruppo 4: tu
Gruppo 5: ra
Gruppo 6: le



Lo starnuto dell'elefante

Occorrente: niente.

Sapete come starnutisce un elefante? No!
I vari gruppi gridano il più forte possibile,

il primo: atcì
il secondo: otci
il terzo: etcì
il quarto: itcì
il quinto: utcì

Ogni gruppo dovrà sicuramente ripetere almeno due volte, ma non griderà ancora abbastanza forte...!

Quindi tutti i gruppi «starnutiranno» contemporaneamente.

Questo gioco è adatto a un saluto generale o a una premiazione.



Sono morto

Occorrente: fiammiferi.

È un gioco che richiede una certa concentrazione. Inoltre i giocatori che stanno seduti o in piedi in circolo devono stare quanto più possibile in silenzio.

Tutti i giocatori ricevono un fiammifero. Ad un giocatore viene tolto lo zolfo dal fiammifero: farà la parte dell'«assassino». Il suo compito sarà

di «uccidere» un altro giocatore, strizzando gli occhi. Il «destinatario» dell'occholino dovrà quindi dire: «Sono morto».

Chi tra gli altri giocatori si accorge dell'occholino, può dire: «Io accuso». L'assassino tuttavia può intanto continuare a imperversare strizzando gli occhi ad altri partecipanti, i quali una volta colpiti dovranno dire: «Sono morto». Soltanto quando qualcuno accusa per la seconda volta, il primo accusatore deve rivelare chi è l'assassino. Quindi verrà chiesto anche al secondo accusatore. Se le due dichiarazioni coincidono, si potrà chiedere all'accusato se è l'assassino. Se questi riesce a negarlo, si continua. Ciò significa che l'assassino può essere scoperto soltanto quando due accuse corrispondono. Importante: un «morto» non può accusare!



Animali in armonia

Occorrente: niente.

Tutti i giocatori stanno in circolo. Una persona sta al centro e può indicare un giocatore qualsiasi gridandogli contemporaneamente una delle seguenti parole:

Elefante: la persona interpellata deve imitare un elefante (mettere la mano destra al naso, far penzolare la mano sinistra nel vuoto che si è creato). I vicini a destra e a sinistra devono imitare le orecchie di questo «elefante», descrivendo un cerchio con tutte e due le mani ai lati del giocatore interpellato.

Canguro: La persona interpellata mostra con tutte e due le mani un marsupio. Le persone vicine a sinistra e a destra guardano dentro il marsupio.

Scimmia: La persona interpellata tiene chiusi gli occhi con le mani, il giocatore alla sua sinistra gli tappa le orecchie, quello a destra la bocca.

Palma: La persona interpellata solleva le mani verso l'alto. Anche il giocatore alla sua sinistra e quello alla sua destra alzano le braccia, ma le piegano allontanandole dalla «palma».

Si continua sempre così. Chi sbaglia va al centro.



L'ultima domanda

Occorrente: niente.

Del tutto ingiustamente questo gioco è noto come «manicomio». A parte il fatto che non si dovrebbe scherzare su delle persone ammalate, il tipo di risposte non fa pensare a dei disturbi mentali, quanto piuttosto a delle astuzie.

Tutti siedono in circolo. Un giocatore che era uscito fuori viene fatto rientrare invitandolo a rivolgere una domanda, ma solo una, ad ogni giocatore a turno. Non è ammesso quindi ripetere la domanda. Il suo compito è scoprire perché i giocatori rispondono in un certo modo. Gli si può dire che le risposte sono di volta in volta veritiere e che quanto più varie saranno le sue domande, tanto prima troverà la soluzione.

Egli comincerà ad esempio così: «Mario, perché porti i capelli così lunghi?». Risposta: «Sì, se lo sapessi!». Quindi domanda al prossimo: «Cosa preferisci leggere?». Risposta: «Perché ho sempre freddo alla testa». Avete già indovinato? La seconda persona interrogata dà la risposta che avrebbe dovuto dare la prima, ecc.

Variante 1

Doganiere: Tutti i compagni di gioco sono viaggiatori che vogliono attraversare la frontiera. L'animatore sta al centro e fa la parte di un doganiere. A turno ogni «viaggiatore» chiede al «doganiere» se può portare oltre confine questo e quello. Il «doganiere» risponde sì o no.

Soluzione: Il viaggiatore può portare con sé solo quegli oggetti che ha con sé il giocatore che lo precede.

Variante 2

Bisogna caricare una nave. Ogni giocatore nomina due prodotti che fa caricare sulla nave.

Soluzione: Ad esempio Ivo Lancia potrebbe dire: insalata e lenticchie (di volta in volta nomina delle cose che cominciano con le stesse iniziali del suo nome e cognome, oppure con le ultime lettere).

Naturalmente sono possibili anche altre attività: andare a fare spese, gli hobby, ecc.



Morto, «stramorto», spirito

Occorrente: niente.

Un altro gioco pieno di tensione e concentrazione. I giocatori stanno seduti in circolo. Uno di loro inizia e dice una lettera, ad esempio «C». Il giocatore successivo aggiunge una lettera, e precisamente con l'inten-

zione di formare una parola, ad esempio «A». Il prossimo dice: «S». A questo punto sembra già chiaro che la parola potrebbe essere ad esempio CASA. Il quarto giocatore può però cambiare direzione, ad esempio verso CASTAGNA, con la lettera «T».

Chi pronuncia (o è costretto a pronunciare) l'ultima lettera è «morto», ma può cominciare una nuova parola.

E così di seguito seguendo il giro. Chi «muore» per la seconda volta è «stramorto»; alla terza volta diventa uno «spirito». Uno «spirito» non può più partecipare; quindi deve essere saltato, ma ha il diritto di disturbare gli altri. I giocatori che si intrattengono con uno spirito o che gli rispondono sono penalizzati di un punto oppure diventano più «morti» di un grado. Così lo «spirito» può chiedere ad esempio: «Quale lettera hai detto?» oppure: «Sbagliato!». In questo modo svolgerà un'azione di disturbo! Non sono ammesse le parole straniere, le parole composte e i plurali.

Chi non gradisce più niente diventerà presto sgradevole.

Edmund Johannes Lutz

GIOCHI DI ASTUZIA



Il gioco del cammello

Occorrente: dolciumi.

I giocatori siedono in circolo. Al centro, per terra, ci sono tre o quattro pasticcini o dei würstel. L'animatore sussurra nell'orecchio ad ogni partecipante il nome di un animale; ad alcuni verrà detto lo stesso nome di animale. Quindi l'animatore fa l'appello. Gli animali nominati devono lanciarsi su ciò che è stato messo al centro. Possono essere anche nominati animali che non sono stati precedentemente menzionati. Dopo il primo o il secondo giro l'animatore, con un pretesto, assegna nuovi nomi. In realtà darà a tutti lo stesso nome: cammello. Sarà un vero spettacolo quando tutti si precipiteranno al centro!



Colpisci anche me!

Occorrente: sedie, un giornale.

Su tre sedie messe una accanto all'altra stanno in piedi tre persone. Quella al centro ha un giornale ripiegato e afferma di essere un barbiere, e in effetti tocca con il giornale alternativamente la nuca del vicino di sinistra e di quello di destra e dice: «Prima o poi vi colpirò. Voi potrete subito restituirmi il colpo, potete già tenere la mano dietro la mia nuca. Quando colpirò – ma solo allora! – potrete colpire di rimando, tuttavia soltanto in linea retta». Quando il giocatore che sta al centro colpirà, egli piegherà fulmineamente la testa in avanti e nessuno riuscirà a restituirgli il colpo. Dopo un po' dare il cambio.

Variante 1

Occorrente: sedie, una scopa.

Tre giocatori siedono su delle sedie messe una accanto all'altra. Quello che sta al centro tiene una scopa bloccata tra i piedi in posizione verticale. Di tanto in tanto afferra il manico della scopa. Fulmineamente darà un colpo alle gambe al suo vicino di sinistra o a quello di destra. Questi possono cercare di restituire il colpo, ma solo perpendicolarmente al di sopra delle proprie gambe. Se il giocatore che sta al centro ha già ritirato la mano dopo aver dato il colpo, potrà rallegrarsi perché il giocatore che desidera restituire il colpo colpisce se stesso.

Variante 2

Tutti i giocatori stanno in circolo e tengono le mani davanti a sé in po-

sizione orizzontale. Il giocatore al centro colpisce fulmineamente una mano. La persona colpita può ritrarre immediatamente le mani (la mano) quando si accorge del pericolo.



Il lancio con il paracadute

Occorrente: un'asse.

«A chi piace il paracadutismo?». Dei volontari escono dalla stanza. Uno di loro rientra, gli vengono bendati gli occhi e quindi deve salire su un'asse rinforzata almeno in due punti. I giocatori sollevano in alto l'asse, o almeno così dicono. Con le oscillazioni il «paracadutista» viene tratto in inganno, in quanto i portatori in realtà sollevano l'asse solo di qualche centimetro. Il coraggioso saltatore si prepara al grosso balzo, ma scoprirà stupito di «atterrare» solo qualche centimetro più in basso.



Il test dell'amore

Occorrente: fiammiferi.

Tenere un fiammifero alle estremità tra il pollice e l'indice; il palmo della mano è rivolto verso il viso, l'estremità con lo zolfo verso la parte interna della mano. Con il fiammifero viene esercitata una pressione contro la superficie dell'unghia del dito medio; quest'ultimo viene piegato molto lentamente verso il basso: ne risulta una vibrazione che non viene notata dall'osservatore.

Se si tiene l'estremità del fiammifero con lo zolfo contro la parte inferiore di un altro fiammifero che sporge dallo spigolo del tavolo, le vibrazioni vengono trasmesse a quest'ultimo fiammifero. I presenti vedono questi movimenti e niente altro.

Il mago sente con la mano sinistra il polso di uno dei presenti e afferma di poter constatare in questo modo lo stato di innamoramento di una persona. Naturalmente il test non funziona per tutti!

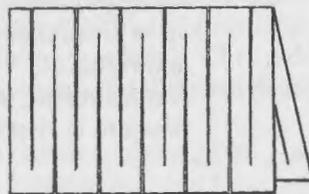


Passare strisciando attraverso una cartolina

Occorrente: una cartolina, un paio di forbici.

Effettivamente si può passare strisciando attraverso una cartolina. A tale scopo si taglia la cartolina come viene mostrato nel disegno.

Prima si piega la cartolina e quindi, alter-



nando, si taglia dal lato della piega e dai due margini, facendo attenzione a non tagliare fino in fondo. Infine il lato della piega viene tagliato fino in fondo, dall'inizio alla fine; la striscia superiore e quella inferiore restano quindi intere. Ne risulta un grosso cerchio attraverso il quale si può passare.



Il coro dei muti

Occorrente: niente.

Vari componenti del coro (o quelli che desiderano farne parte) aspettano fuori la porta. Nella stanza si forma un coro con un maestro. Quindi si fa entrare un cantante che desidera far parte del coro. Durante il canto corale il maestro cambia improvvisamente tecnica: non dirige più con le mani aperte, bensì con l'indice sollevato. Il coro ammutolisce all'istante, ma il nuovo corista, ignaro, continuerà a canterellare tranquillamente. Il cambio della posizione delle mani non deve avvenire durante la pausa.



Il fatto misterioso

Occorrente: niente.

Mentre uno o più giocatori aspettano fuori, vengono illustrate in circolo le regole del gioco. Al giocatore che viene fatto rientrare viene detto che si è parlato di lui e in particolare di un fatto che gli è capitato negli ultimi giorni. Egli dovrà scoprire il «fatto» attraverso delle domande ai presenti, alle quali si potrà rispondere unicamente SÌ o NO.

I giocatori in circolo rispondono NO quando la domanda termina con un sostantivo o aggettivo di genere femminile, SÌ negli altri casi.

Ad esempio: «Ha a che fare con la gelateria?». L'ultimo sostantivo è di genere femminile e quindi la risposta è NO.

«Vi riferite alla storia con Pietro?». L'ultimo sostantivo è di genere maschile, quindi la risposta è SÌ.

Il bello del gioco consiste nel fatto che il giocatore di turno deve districarsi in una vera e propria «foresta» di domande. In tal modo rivelerà anche circostanze che non sono connesse al fatto in questione. Egli stesso si sorprenderà di quello che i suoi compagni verranno a sapere al suo riguardo.

Naturalmente si possono scegliere anche altri criteri dai quali far dipendere la risposta SÌ o NO.



Dimmi: Chi ami?

Occorrente: niente.

Alcune persone sono pregate di uscire fuori. La prima persona che rientra deve inginocchiarsi davanti ad un mago (mettersi addosso uno scialle), il quale troneggia maestoso seduto su una poltrona. Il mago ripete sempre la frase «Chi ami?». Non serve se la persona in ginocchio risponde «Franco» o «Non te» o qualcosa del genere. La risposta giusta è: «Chi ami?». Il mago esorta quindi soltanto a ripetere la domanda.



So quando sei nato

Occorrente: niente.

Prendi il giorno del tuo compleanno, ad esempio	6
moltiplica per 3	18
aggiungi 5	23
moltiplica per 4	92
aggiungi il numero del giorno del tuo compleanno	98
aggiungi il numero del mese in cui sei nato (ad esempio febbraio = 2)	100
Ora fai dire il numero e continua a contare a bassa voce:	
meno 20	80
diviso 13	6 (è il giorno del compleanno)
Resto	2 (è il mese del compleanno)



Il gioco del fischio

Occorrente: fischietto.

Tutti siedono in circolo. L'animatore ha fissato alla sua schiena una corda dalla quale pende un fischietto. In precedenza ha mandato via dalla stanza due-quattro giocatori. A tutti quelli che restano nella stanza viene spiegato il gioco. Un giocatore che sta fuori viene invitato a rientrare. Il meccanismo del gioco è il seguente: «Tutti i giocatori hanno le mani dietro la schiena, uno di loro ha un fischietto che bisogna trovare. Per facilitare la ricerca, ogni tanto qualcuno soffia nel fischietto. Quest'ultimo verrà tuttavia passato sempre dietro la schiena. Chi crede di avere individuato il giocatore che ha il fischietto, ha il diritto di far aprire a quest'ultimo le mani per controllare».

In realtà l'animatore sta sempre vicinissimo con la schiena ad un giocatore che soffierà il fischietto. A tale scopo è necessario che l'anima-

tore stia in piedi nel cerchio, e precisamente sempre vicinissimo al giocatore alla ricerca; dopo il fischio si volta velocemente e finge di cercare anche lui.



Non può essere vero

Occorrente: niente.

Alcuni giocatori aspettano fuori la porta. Quelli rimasti nella stanza concordano quale animale la persona che si farà rientrare dovrà mimare. Supponiamo: una scimmia.

L'animatore va alla porta e dice che chi entra deve mimare nel miglior modo possibile una scimmia, in modo che i presenti possano indovinare di quale animale si tratta. Durante la pantomima i giocatori dicono tutti i nomi possibili, tranne la scimmia. Ad esempio qualcuno dirà, anche al minimo movimento dei fianchi: «canguro» o «leprotto», anche se è inequivocabile l'imitazione dei «gesti da scimmia».



La luna è rotonda

Occorrente: niente.

L'animatore recita disegnando con la mano sinistra nell'aria: «La luna è rotonda, la luna è rotonda, ha due occhi, naso e bocca».

Gli altri dovranno ripetere imitando i gesti, ma l'animatore dovrà sempre dire che non va bene e continuerà a ripetere affermando che l'imitazione è sbagliata.

Solo chi esegue i movimenti con la mano sinistra non sbaglia.

Oppure: bisogna iniziare dicendo: «Quindi».



Divertirsi con la coperta

Occorrente: sedie, coperta.

Alcuni giocatori escono fuori dalla stanza. Vengono disposte due sedie una accanto all'altra in modo che ci sia ancora posto al centro per mettere un'altra. Quindi viene stesa una coperta su tutta la «panca» tenendola ben tesa. A sinistra e a destra si siedono due giocatori.

Si fa entrare uno dei giocatori che stavano fuori e gli viene spiegato che deve superare un esame di ammissione. A tale scopo deve innanzitutto sedersi nel posto libero al centro. Non appena si siede, gli altri due si alzano.

Variante

Il giocatore che viene fatto rientrare viene condotto da un «sovrano» davanti al quale è stesa una coperta. Il sovrano gli ordina di inginocchiarsi davanti a lui e quindi di stendersi. Probabilmente si rifiuterà; a questo punto due servitori tireranno la coperta dietro di lui e così si stenderà.



Alla fine tutti avranno il numero 37

Occorrente: niente.

Ogni giocatore pensa a un numero, ad esempio	14
lo raddoppia	28
aggiunge 74	102
dimezza	51
sottrae il numero al quale ha pensato	37

Sarà facile scoprire il trucco.



Il gioco delle cento lire

Occorrente: una moneta da cento lire.

Un numero di giocatori da 1 a 4 esce dalla stanza. Il primo giocatore che viene fatto rientrare deve inginocchiarsi per terra e confessare le sue «colpe», mentre gli altri partecipanti gli rivolgeranno delle domande, ad esempio:

- Da quanti giorni non ti lavi il collo?
- Quante volte hai mentito ai tuoi compagni?

Intanto l'animatore fa pressione con una moneta da cento lire, per un certo tempo, sulla fronte della persona che sta in ginocchio. La moneta resterà attaccata per un po'. Subito dopo che è stata impressa la moneta, il «penitente» comincerà a muovere la testa per far cadere le cento lire. A seconda del tipo di pelle, la moneta resterà attaccata finché il penitente avrà scrollato la testa fino a un massimo di sei volte e quindi cadrà per terra. Così tutti sapranno da quanti giorni non si lava il collo. Naturalmente il «penitente» non può usare le mani per staccare la moneta.

Si continua così con altre domande. Dopo una domanda «insolente», l'animatore toglie via di nuovo la moneta dopo che questa ha lasciato un'impronta duratura, aiutandosi con le unghie (provare prima). Se per

tutte le domande è stato scelto sempre lo stesso punto per fare pressione, la «vittima» non si accorgerà affatto del trucco. E muoverà la testa a lungo.



Il saluto degli eschimesi

Occorrente: fuliggine o pittura da stendere con le mani.

In maniera attendibile si assicura che lo scopo del gioco è di far ridere un giocatore, per esempio Lucia. L'animatore le dà un pizzico sulla guancia sinistra e dice: «Ti do un pizzico sulla guancia e tu non ridi!». Quindi continua: sulla guancia destra, sul mento, sul naso, ecc. I presenti si metteranno a ridere perché la mano dell'animatore è sporca di fuliggine o imbrattata di colore.



Dai via tutto!

Occorrente: una coperta.

Un volontario si stende per terra e su di lui viene stesa una coperta. Quindi viene esortato a dare via tutto ciò che al momento non gli occorre. Dapprima consegnerà il portamonete, la cintura e simili, in seguito forse anche la camicia. La situazione diventa sempre più difficile. In realtà egli dovrebbe dare via soltanto la cosa di cui effettivamente non ha bisogno: la coperta.



Come si scrive la parola «Egitto»?

Occorrente: niente.

Come si scrive la parola «Egitto», con una o due «g»? Non ci vorrà molto per rispondere, per questo bisogna formulare un esempio dimostrativo più articolato, in modo che l'interpellato possa essere tratto in inganno. Quindi l'animatore formula la frase: «L'Egitto è uno stato asiatico che vanta una tradizione millenaria»; di seguito pone la seguente domanda: «Come si scrive la parola "Egitto", con una o due "g"?».

Ehi! Ma l'Egitto si trova in Africa!



Camminare sulle bottiglie

Occorrente: bottiglie.

Alla distanza di circa 40 cm vengono disposte in fila varie bottiglie. Uno dei giocatori può esercitarsi, e precisamente deve salire su queste bottiglie, senza toccarle con i piedi. Quindi gli vengono bendati gli occhi e deve cercare di fare la stessa cosa con gli occhi bendati. Si può anche mettere in palio una premio per non insospettire il giocatore. Mentre a quest'ultimo vengono bendati gli occhi, gli altri mettono via tutte le bottiglie. Il tentativo di salire sulle bottiglie rappresenterà un'occasione di divertimento.



Come si gioca a questo gioco?

Occorrente: niente.

Tutti si inginocchiano per terra in circolo e toccandosi con i mignoli formano una catena chiusa. Tutt'intorno ognuno chiede all'altro se conosce il gioco (negare e chiedere al vicino). Una volta che è stato chiesto a tutti, si spiegherà che non si conoscono le regole e che pertanto il gioco deve essere sospeso.

Variante

Tutti quelli che stanno in circolo si tolgono la scarpa sinistra e la lanciano al centro formando un mucchio. Dopo che è stato spiegato che non ci sono regole, si comincerà freneticamente a rovistare per ritrovare la propria scarpa.



Accidenti! Ho sbagliato a contare

Occorrente: niente.

«Allora, alla nostra stazione ferroviaria sono saliti sul treno sette adulti e due bambini. Tre adulti erano già sul treno. Alla stazione successiva sono saliti 12 adulti e sono scesi due adulti e un bambino. Alla stazione seguente sono saliti undici adulti e cinque bambini, ma cinque adulti sono scesi, ecc.».

L'animatore intanto conta in silenzio le stazioni. Quindi dopo un po' chiede ai presenti: «Dunque, quante stazioni erano in tutto?». Naturalmente la maggior parte ha pensato a contare i viaggiatori...

Età per il gioco, dimensioni del gruppo, spazio occorrente

Alcuni giochi si rivolgono prevalentemente o esclusivamente ai bambini, altri sono adatti solo a persone già adulte. [Osservare i simboli accanto ad ogni gioco]. Molti giochi si addicono anche ad un gruppo di età mista. È sorprendente come possano giocare bene insieme persone di età compresa tra i 10 e i 30 anni. È spiacevole invece quando alcuni giocano e gli altri vogliono solo stare a guardare. In questo caso l'animatore dirà: «Siete pregati di partecipare!». Se ciò non accadrà, sarà opportuno dividere il gruppo.

La maggior parte dei giochi ha un senso ed è possibile solo con un numero di partecipanti non superiore a 30 persone. In caso di gruppi di partecipanti più numerosi, l'animatore dovrà chiedersi: Riescono tutti a esprimersi adeguatamente in questo gioco?

Riesco ancora ad avere una visione d'insieme in quanto animatore (posizione più elevata, microfono...)?

Ci sono delle persone «attive» nel gruppo dei partecipanti che possano aiutare me e gli altri?

Lo spazio dovrebbe sempre essere sufficientemente grande, ma mai tanto da suscitare una sensazione di smarrimento. I locali lunghi e stretti non sono particolarmente adatti, in quanto la forma ideale per la maggior parte dei giochi è il cerchio. Poco adatti sono anche gli ambienti dove sono prevedibili disturbi frequenti, ad esempio le stanze attigue a una trattoria.



Siamo insolenti

Occorrente: niente.

Tre giocatori vanno nel circolo e dicono: «Siamo insolenti, togliamo tutto, portiamo tutto». Un altro giocatore si unisce. Si riprende il giro. Ad un giocatore seduto in circolo viene tolta (ad esempio) la giacca per farla portare all'ultimo giocatore. Quindi si ripete la frase precedentemente riportata. Di nuovo viene tolto qualcosa a qualcuno e lo si fa portare all'ultimo giocatore, finché quest'ultimo perde la pazienza e protesta: «Io porto tutto!».



Il nodo misterioso

Occorrente: fazzoletto.

Sapete annodare un fazzoletto senza fare uscire le due estremità? L'animatore stende un fazzoletto sul tavolo, precisamente per tutta la lunghezza, quindi incrocia le braccia e in questa posizione solleva il fazzoletto con una mano e poi con l'altra. Aprendo le braccia si formerà automaticamente un nodo.



Sciocchezze scaltre

Occorrente: vari (una scatola, un giornale, una bottiglia, caramelle, noci, sedie, una bottiglia di spumante, una bottiglia di acqua minerale).

- «Posso strapparti un capello, e quando fischierò, il capello tornerà a posto!» (non fischiare mai).
- «Tolgo 10 cm da quest'angolo del tavolo!» (picchiare con il pugno a 10 cm di distanza dal tavolo).
- «Non puoi rompere la scatola con un pugno!» (c'è stato bisogno infatti di due o tre colpi, non di uno solo).
- «Chi vuole stare con me su un giornale e colpirmi?» (mettere il giornale sulla soglia della porta, far mettere l'avversario davanti alla porta e quindi chiuderla!).
- «Restando in questo cerchio riesco a vuotare la bottiglia a tre metri di distanza, senza allontanarmi dal cerchio!» (spostare contemporaneamente il cerchio di corda verso la bottiglia).
- «Sono in grado di leggere il pensiero!» (dare per ordine ad ogni partecipante una caramella, tranne all'ultimo). «Sapevo che ti aspettavi di averne una anche tu!».
- «Posso mettere tre noci sotto un cappello senza sollevarlo!» (mangiare le noci, mettersi il cappello).
- «Non riesci a toglierti le scarpe da solo!» (mentre l'interpellato si toglie le scarpe, me le tolgo anche io).
- «Farò qualcosa che nessun uomo ha mai visto in vita sua!» (schiacciare una noce, nessuno aveva visto sinora il gheriglio).
- Una sedia viene messa al centro. Ad un giocatore viene detto: «Togliti le scarpe e salta su!» (in realtà deve saltare soltanto sulle scarpe).
- «Chi riesce per un minuto a far vibrare lo spigolo del tavolo con queste due dita?» (tenere fermo con l'indice e il medio lo spigolo del tavolo e muovere verso l'alto e il basso). (Con le *mie dita* non ci riuscirà nessuno!!!).
- «Posso bere lo spumante da una bottiglia senza stapparla!» (capovolgere la bottiglia e bere dalla cavità sul fondo della bottiglia).
- «Sono capace di versare una bottiglia di acqua minerale in un cerchio disegnato a terra di soli 50 cm di diametro senza che una sola goccia fuoriesca dal cerchio!» (mettersi all'interno del cerchio e bere tranquillamente una bottiglia di acqua minerale).

Una consolazione per coloro che sono stati ingannati:

«La scoperta più importante nella vita è che anche gli sciocchi talvolta hanno ragione».

Winston Churchill

MAGIA ILLUSORIA



Il taglio della cravatta

Occorrente: due cravatte uguali, tubo di cartone.

Se qualcuno porta la cravatta, tagliategliela di punto in bianco! Quindi mettete le due parti in un tubo di cartone e estraete la cravatta intatta dopo aver recitato la formula magica «abracadabra» e aver fatto ruotare il tubo.

Per la riuscita di questo trucco è necessario disporre di due cravatte uguali, una delle quali sarà indossata da una persona di sesso maschile prima di iniziare il gioco di prestigio, mentre l'altra verrà messa in precedenza nel tubo. È consigliabile fare un segno sul tubo in modo da riconoscere da quale lato inserire la cravatta tagliata e da quale lato estrarre in seguito quella intatta. In ogni caso è opportuno far sparire il tubo dopo l'esibizione onde evitare controlli! (Gettarlo nella parte oscura del palcoscenico).



Togliere la camicia a uno spettatore

Occorrente: niente.

Adesso viene il bello. Di certo si potrà inscenare una lite con una persona che verrà presa per il bavero e alla quale sarà tolta la camicia. Quest'ultima non sarà indossata come di solito, ma solo infilata. Tutti i bottoni saranno aperti. La camicia verrà soltanto messa sulle spalle. I bottoni delle maniche e i tre bottoni superiori saranno chiusi. Sulla camicia verrà indossata una giacca. Tutto deve dare l'impressione che la persona sia vestita di tutto punto. Davanti al pubblico verranno aperti solo i bottoni delle maniche e del colletto. In tal modo il presentatore potrà togliere la camicia dal collo senza difficoltà. La giacca naturalmente deve essere indossata e deve rimanere abbottonata.



Le sedie profumate

Occorrente: sedie.

Si dirà che Lucia con l'olfatto può indovinare quale delle tre sedie che sono state messe al centro è stata «scelta» in sua assenza dal gruppo di partecipanti. Effettivamente Lucia annusa dopo essere rientrata le sedie e indovina quella giusta.

Spiegazione: L'animatore chiama Lucia secondo un certo schema prestabilito. Se dice: «Vieni!» (una parola), è la prima sedia a sinistra. Se dice: «Vieni dentro!», è la sedia centrale, se dice: «Siamo pronti», è la terza.

Variante 1

L'animatore mette le mani sulla gamba sinistra (sedia sinistra), incrocia le braccia (centrale) o le mette sulla gamba destra.

Variante 2

Le sedie vengono collocate alla parete di fronte alla porta. Se l'animatore rivolge la parola alla persona quando quest'ultima si trova ancora sulla soglia, si tratta della prima sedia; se le parla quando si trova al centro della stanza, sarà la seconda; se le rivolge la parola quando è vicina alle sedie, sarà la terza.



L'indovino delle monete

Occorrente: 3 monete uguali, una scatola.

Su un tavolo ci sono tre monete. Il mago esce fuori. Una delle monete viene quindi contrassegnata, ad esempio con un segno di matita. Uno spettatore prende in mano la moneta contrassegnata. Si fa entrare il mago. Questi mette le due monete restanti in una scatola. La terza moneta viene lanciata nella scatola insieme con le altre dalla persona che la tiene ancora in mano. Eppure il mago estrarrà subito, senza guardare nella scatola, la moneta contrassegnata.

(La moneta si è riscaldata nella mano, le altre due sono fredde).



La scrittura segreta I

Occorrente: carta, busta da lettera, soluzione salina o succo di limone.

Si mostra un foglio bianco e lo si mette in una busta. Tutti avranno controllato in precedenza l'interno della busta. Dopo aver svolto un cerimoniale, si estrae il foglio dalla busta, lo si tiene per un po' sul forno caldo o su una candela e si vedrà comparire progressivamente un testo scritto.

Con una soluzione salina o con del succo di limone in precedenza è stato scritto qualcosa sul foglio lasciando asciugare. In tal modo il testo scritto è diventato invisibile. Attraverso il calore il testo scritto riprende il colore e diventa visibile. Il trucco riesce anche piegando la carta. Si consiglia comunque di sperimentare prima!



Il segno misterioso

Occorrente: carta, candela, sapone.

Davanti al pubblico il mago dipinge con un carboncino una croce su un foglio bianco e la mostra a tutti. Allo stesso modo fa vedere le mani per fare effetto; quindi fa bruciare molto lentamente il pezzo di carta con la fiamma di una candela. Ne raccoglie accuratamente la cenere e la sfrega tra le mani. Su una mano adesso è visibile la stessa croce che prima era sul foglio.

Spiegazione: In precedenza il mago ha disegnato con un pezzo di sapone umido una croce sulla sua mano che corrisponde come forma a quella disegnata sulla carta. Nello sfregare la carta carbonizzata la cenere resterà attaccata soltanto dove si trova già il sapone un po' asciugato.

Importante: Provare prima varie volte, cercando soprattutto di individuare il momento migliore da quando viene strofinato il sapone fino a quando la croce diventa visibile sulla mano.



La saggezza dello specchio

Occorrente: specchio.

La scelta non è casuale, perché uno specchio racchiude in sé qualcosa di molto misterioso. Carlo dice: «Adesso esco dalla stanza, quindi qualcuno soffierà sullo specchio. Quando rientrerò, dovrò scoprire chi ha appannato il vetro».

Una volta rientrato, Carlo fa passare a turno ad ogni partecipante la mano sullo specchio. Quindi osserverà attentamente ogni «traccia», asserendo che in questo modo potrà identificare il «responsabile». In realtà in questo modo dà una chance soltanto al suo complice e aiutante. Questi infatti passerà con la mano sullo specchio dopo il «responsabile». Se Carlo memorizza chi ha passato la mano prima, indovinerà il «responsabile».



Energia nelle dita

Occorrente: monete.

Mediante lo sfregamento si produce calore e di conseguenza energia. È logico, tutti lo hanno imparato a scuola. Metto una moneta da duecento o da cinquecento lire verticalmente sul tavolo e la mantengo dalla parte superiore con l'indice sinistro. Con l'indice destro ora sfrego la parte posteriore dell'indice sinistro. Sempre più veloce! Quindi lascio andare la moneta e questa girerà molto velocemente.

Spiegazione: Faccio sfregare delicatamente il pollice destro sotto l'indice sinistro. Durante l'ultimo e decisivo sfregamento faccio girare la moneta con il pollice.



Il portamonete parlante

Occorrente: portamonete con spiccioli.

Sarà certamente facile per voi mettere in evidenza il rapporto particolare con il vostro portamonete. E quando si ha un vincolo così stretto con le cose di cui si ha il possesso, in qualche misura si resta in contatto con loro tramite forze invisibili o qualcosa del genere. Claudia lascia il suo portamonete alle persone disposte in cerchio, ma prima lo apre (per consolidare il vincolo!) e quindi esce dalla stanza. Qualcuno prenderà il portamonete.

Claudia ha una complice tra i partecipanti; così quando andrà lentamente di persona in persona (per osservare le onde irradiate dalle sue monete), la sua complice al momento giusto le darà un segnale precedentemente concordato. Così Claudia saprà chi ha nascosto il portamonete. Come segnale si potrebbe tossire, accavallare le gambe, ecc.

Variante

La complice si siede nella stessa posizione della persona che ha il portamonete e cambierà posizione corrispondentemente. Dopo aver osservato per un po' Claudia dice: «Il portamonete si è messo in contatto con la sua proprietaria!».

In entrambi i casi può anche avvenire che il portamonete venga dato proprio alla complice. Ma anche questo può essere previsto. Ad esempio, in questo caso ci si pizzica l'orecchio o si mette l'indice sul naso.



Il filo invisibile

Occorrente: fiammiferi.

Faccio ardere a metà un fiammifero tenendolo con l'indice sinistro e il pollice. Metto il medio sotto e precisamente in modo da far schiacciare le dita. Guardo fisso il fiammifero, vedo il filo, lo prendo con le dita della mano destra e lo giro lentamente intorno al fiammifero. Si deve dare l'impressione di voler stringere un nodo sotto al fiammifero. Ora tiro il filo stratonandolo, allo stesso tempo schiocco le dita e il fiammifero scatta via.



Magia nera

Occorrente: niente.

Angela esce dalla stanza: è il mago! Gli altri si mettono d'accordo su un oggetto che Angela deve indovinare. Quando sarà richiamata dentro, il suo complice entra in azione e nomina alcuni oggetti. Angela dovrà dire SÌ o NO.

La chiave è rappresentata dal colore «nero»: la persona che interroga nominerà dapprima alcuni oggetti che non sono neri; quindi un oggetto nero. Angela, in base agli accordi precedentemente presi, sa che dopo l'oggetto nero segue quello da indovinare.

Variante 1

L'oggetto concordato è quello che viene nominato dopo un oggetto che inizia con la lettera A.

Variante 2

Angela indovina la città concordata. La soluzione viene data dopo il nome di una città di quattro lettere.



Il numero misterioso

Occorrente: niente.

Antonio è il «mago». In sua assenza gli altri partecipanti scelgono un numero compreso tra 1 e 10. Antonio va nel cerchio e mette sempre le mani sulle tempie del giocatore di turno, mentre lo guarda profondamente negli occhi. Quindi viene il turno del suo complice. Quest'ultimo, dopo una fase di immobilità, comincia a stringere i denti lentamente e energicamente, e precisamente in modo che nessuno si accorga del movimento. Antonio percepisce chiaramente il movimento alle tempie e conta quante volte il suo compagno stringe i denti. In questo modo troverà la soluzione.



Piegare la matita

Occorrente: matita, righello o simili.

Di sicuro tutti si accorgeranno subito dell'illusione ottica, ma ne vale comunque la pena per il divertimento.

Prendere una matita, una bacchetta o un righello tra il pollice e l'indice, e precisamente a un terzo della lunghezza. La presa deve essere molto lenta. Quindi muovere piuttosto velocemente su e giù, e precisamente

non con la mano, ma con tutto il braccio. A causa dell'inerzia degli occhi, l'osservatore percepisce un apparente incurvamento dell'oggetto.



Una moneta scompare

Occorrente: moneta, fazzoletto.

Si prende in mano una moneta e la si mostra a tutti. Successivamente si poggia su di essa un fazzoletto. Uno dopo l'altro ognuno può controllare se sotto il fazzoletto c'è ancora la moneta. Alla fine un complice precedentemente interpellato cerca sotto il fazzoletto e prende la moneta (esercitarsi prima, in modo che dalla posizione della mano non trapaja nulla!).

Quale stupore quando il fazzoletto viene sollevato!



Il gioco a chiave

Occorrente: niente.

Si tratta di un tentativo di telepatia. A tale scopo ho bisogno di un medium «adatto» che adesso mi cercherò (ad esempio con gli occhi chiusi, attraverso il contatto fisico, ecc.). «Sei disposto ad essere il mio medium?»; «Ora esco fuori e voi dovrete cambiare tutti di posto. Dall'esterno affiderò al mio medium un compito, e precisamente quello di dare la mano ad una persona qui nella stanza. Quindi mi dirà di rientrare. Io saprò già chi è la persona» (è possibile ripetere).

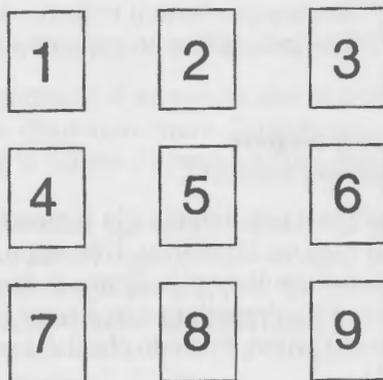
Spiegazione: Ovviamente ho già preso in precedenza alcuni accordi con il «medium»: dare sempre la mano alla persona che prima che io esca fuori sta seduta, ad esempio, alla destra di Sara. Importante: il mio medium dovrebbe sedersi quanto più possibile vicino a Sara.



La lettura del pensiero

Occorrente: carta, matite.

Nove foglietti vengono messi sul pavimento secondo lo schema seguente (ma senza scrivere i numeri):



L'animatore fa uscire il suo complice. I partecipanti che sono rimasti nel circolo scelgono un foglietto che deve essere scoperto dalla persona ignara tramite la «lettura del pensiero». Supponiamo che sia stato scelto il foglietto numero 9.

Si fa rientrare la persona. L'animatore chiede: «È questo il foglio?» (egli mostra ad esempio per il foglio n. 4 l'angolo destro inferiore). La chiave è la seguente: l'animatore indica (possibilmente con un bacchetta) per il foglio 4 il posto che nello schema integrale dei nove fogli occupa il foglio 9. Pertanto deve indicare l'angolo inferiore destro per il numero 4. Il suo partner sa in questo modo che il foglio scelto è il numero 9. L'animatore indicherà degli altri fogli per fuorviare i partecipanti. Il suo partner risponderà di sì solo al numero 9.

Variante

Può verificarsi che qualcuno nel gruppo chieda che la persona chiamata a rientrare debba dire subito il numero scelto senza l'intervento dell'animatore.

Quest'ultimo in tal caso terrà un foglietto in mano al posto «giusto», vale a dire a sinistra, al centro, a destra o in alto, facendo attenzione a tenere il foglietto nella stessa direzione nella quale sono collocati i foglietti. Non appena rientra, il partner sa quale punto deve indicare.

Le persone allegre commettono più sciocchezze di quelle tristi, ma queste ultime ne commettono di più gravi.

E. v. Kleist

GIOCHI DI SCRITTURA



Una parola per due

Occorrente: carta, matite.

Come mostra l'esempio sottostante, la parola centrale deve adattarsi sia alla precedente che alla seguente. Quindi per ogni rigo devono essere formate sempre due parole composte.

Ad esempio: moto - *slitta* - mento

Adesso continuate:

auto	_____	metro
porta	_____	ere
capo	_____	tondo

Escogitate nuovi giochi di parole, o meglio: ogni partecipante propone un nuovo gioco e gli altri di volta in volta cercheranno la soluzione.



L'immagine tratteggiata

Occorrente: carta, matite.

Uno dei partecipanti di un gruppo mette a caso dei puntini su un foglio. Il foglio viene passato al vicino che ha il compito di unire a suo piacimento i puntini in modo da creare un'immagine.



La catena di pensieri

Occorrente: carta, matite.

L'animatore legge a intervalli di dieci secondi una lista di sostantivi che possono essere collegati ad un argomento (ad esempio professioni, mobili, paesi, persone ecc.). Tutti i partecipanti prendono appunti e aggiungono una parola che viene loro spontaneamente in mente.

Di certo è interessante mettere insieme successivamente le correlazioni suscitate in ogni persona, ad esempio, dalla parola «padre» (si spera non soltanto «rimproverare» e «ristorante»).

Variante

Tutti cominciano con la stessa parola di partenza, e quindi a catena ognuno aggiunge di volta in volta la parola che gli viene in mente in relazione a quella già scritta, ad esempio:

stalla - paglia - cereali - mugnaio...
È interessante vedere il punto di arrivo di ciascuno.



Città e paesi

Occorrente: carta, matite.

Un gioco amato e noto che può essere sempre proposto. I giocatori siedono intorno al tavolo e hanno davanti a sé l'occorrente per scrivere. Tutti adesso scrivono sul margine superiore del proprio foglio, suddiviso per tutta la larghezza: città, paesi, fiumi, monti, ecc.

Un giocatore viene incaricato di dire l'alfabeto a bassa voce. Ad un certo punto l'animatore dirà: «Alt», e il giocatore che sta ripetendo l'alfabeto dice a quale lettera era arrivato in quel momento. Ognuno ha solo un minuto per scrivere nelle rispettive colonne tutti i nomi di città, paesi, fiumi, monti, ecc. che gli vengono in mente. Chi ne ha scritti di più?

Variante

Il giocatore che ha scritto una parola in ogni colonna dice: «Alt!» e immediatamente tutti gli altri devono smettere di scrivere.

Successivamente vengono assegnati i punti: fino a 10 per ogni risposta esatta. Se più giocatori hanno scritto la stessa parola, ciascuno riceve 5 punti. Il giocatore che da solo ha trovato una parola da inserire in una determinata colonna riceverà 20 punti.

Ulteriori concetti generici: nomi di persona, fiori, personaggi politici, generi alimentari, celebrità, mobili, animali, ecc.



La parola scomponibile

Occorrente: carta, matite.

Ogni giocatore ha un foglio di carta e una matita. Si pronuncia una parola lunga, ad esempio: affaticamento. Ognuno costruisce il maggior numero possibile di parole utilizzando le lettere disponibili, ad esempio FATICA, MENTO, AFA, FICO, MANTO, ecc. Vince chi ha trovato il numero maggiore di parole.

Svolgimento di un'ora di gioco

Lo svolgimento di un'ora di gioco dipende dai seguenti fattori:

- se i partecipanti non si conoscono ancora, si proporrà un gioco per conoscersi al più tardi dopo un gioco di rilassamento generale;

- se invece non è la prima ora di gioco per il gruppo di partecipanti, è possibile stimolare proposte e impulsi dei giocatori e invitarli a ideare nuovi giochi;
 - se l'ora di gioco è preceduta o seguita da altre attività, a seconda della situazione i giochi dovranno equilibrare, ricollegare, proseguire o persino distrarre.
- Solo raramente è possibile procedere secondo il metodo: ho presentato un gioco, chi ne conosce un altro? In questo modo di solito le ore di gioco trascorrono nel malumore. (Un gruppo dà un certo orientamento al gioco che gli altri non gradiscono; non tutti i partecipanti e gli orientamenti «entrano in azione»; senza una guida i passaggi da un gioco all'altro diventano noiosi).

A meno che non si tratti di stare insieme liberamente, soltanto una persona (o anche tre in gruppo) dovrà organizzare l'ora di gioco. Per iniziare sono indicati dei giochi che comportano molto movimento e divertimento. Ma già dopo alcuni giochi per «rompere il ghiaccio» bisogna cambiare direzione per poi tornare più tardi di nuovo ad un gioco divertente. Salvo alcuni momenti «magici», diventano presto noiosi anche i giochi nei quali tutti ridono alle spalle di uno dei partecipanti. Lo stesso vale quando si propongono a lungo giochi di velocità, intelligenza o fortuna o gare individuali. Almeno una metà dell'ora di gioco deve essere quindi molto varia. Per concludere si può proporre un gioco che sottolinei lo spirito comunitario, ovvero dei giochi che inducano alla tranquillità, ad avvicinarsi agli altri o a concentrarsi.



Il direttore e la segretaria

Occorrente: carta, matite.

Nei quattro angoli della stanza si mettono quattro persone che fanno la parte del direttore. È possibile anche la combinazione direttrice-segretario. Ogni direttore può cercarsi una segretaria. Queste vengono tuttavia scambiate, e precisamente in diagonale. Ogni direttore dopo il segnale d'inizio deve dettare alla sua segretaria – che quindi si trova nell'angolo diagonalmente opposto – una lettera. È facile immaginare che si creerà una notevole confusione. Non è ammessa la stenografia! Vince chi finisce prima senza aver commesso errori (viene stabilito un determinato numero di parole!).

In luogo delle lettere dettate liberamente si possono anche prendere degli annunci matrimoniali «struggenti» dalla stampa scandalistica, facendo attenzione a scegliere dei testi più o meno della stessa lunghezza.



Insalata di lettere

Occorrente: carta, matite.

Questo gioco non solo diverte, ma esercita anche gli occhi e la capacità di combinazione. È opportuno costituire dei sottogruppi. Ogni gruppo

riceve lo stesso numero di strisce di cartone sulle quali sono scritti, ad esempio, i nomi di vari animali, ma le lettere sono state messe completamente alla rinfusa. Se ogni sottogruppo riceve lo stesso tempo di esecuzione si potrà fare una partita.

Chi ha trovato prima tutti i nomi esatti di animali?

Esempio:

a l i a q u = aquila

n a f e l e t e = elefante



Storie pieghevoli

Occorrente: carta, matite.

Il bello del gioco è che attraverso i vari partecipanti emergono storie buffe e divertenti.

Possibilità

– Ogni giocatore ha davanti a sé un foglio di carta. Sul margine sinistro scrive verticalmente i seguenti pronomi interrogativi:

chi?

cosa?

come?

quando?

dove?

Allo stesso tempo ognuno risponde subito alla prima domanda, ad esempio: «Il borseggiatore».

Ora i fogli vengono ripiegati in modo che la prima domanda e la risposta già data non siano più visibili e quindi vengono passati alla persona che sta vicino. Tutti rispondono poi alla seconda domanda: «cosa», ecc. La tensione cresce fino a quando saranno letti i risultati.

– Ognuno disegna una testa sul proprio foglio, lo piega all'interno e lo passa.

Il giocatore successivo disegna il collo – quindi la pancia e la giacca, i pantaloni/la gonna, le gambe e infine le scarpe. È possibile anche partire da una «base», ad esempio dei pattini, il piedistallo di un monumento, un cesto, una sedia, ecc.

– Scrivere delle storie: il primo inizia la storia con un numero di frasi da uno a tre. Ripiegare e passare il foglio, ecc.

Si può concordare il genere di contenuto, ad esempio un giallo o un romanzo d'amore, oppure restare nel vago: la miscela sarà ancora più interessante!

La citazione sul tema:

«Una lezione è quel processo durante il quale gli appunti del docente diventano appunti dello studente, senza che essi abbiano attraversato lo spirito di ambedue».

Mortimer J. Adler



La scrittura segreta II

Occorrente: carta, matite.

Una scrittura segreta ha qualcosa di affascinante in sé! Non solo negli spazi attrezzati per i giochi di avventura o nei luoghi d'appuntamento per coppie di innamorati, dove vengono lasciati bigliettini cifrati, ma anche in un gioco di scrittura in gruppo è divertente trovare e utilizzare un proprio codice.

Ecco alcune possibilità:

- di volta in volta si scrive la lettera dell'alfabeto successiva a quella della parola nascosta. Ad esempio: bvup = auto;
- per ogni lettera si scrive una parola, della quale si considera sempre l'ultima lettera, oppure la terza o...;
- si omettono a piacere una o più lettere al centro della parola: ambstr nn prta pna = ambasciatore non porta pena;
- tutte le parole vengono scritte all'inverso: enoizats = stazione.



Il serpente di parole

Occorrente: carta, matite.

Tutti hanno davanti a sé l'occorrente per scrivere e cominciano contemporaneamente. Bisogna formare il maggior numero possibile di sostantivi entro un tempo determinato: ad esempio la seconda o l'ultima parte della prima parola sarà l'inizio di quella nuova. Non sono ammesse le ripetizioni di parole!

Esempio: tasca - scafo - focaccia - cacciatore - torero - robot - bottega - tegamino...

Si può anche stabilire un argomento, ad esempio fiori o utensili domestici.

Variante 1

La nuova parola deve iniziare con la lettera con la quale la precedente finiva: test - tappo - orca - ariete - emu - uva...

Variante 2

Ho fame - la fame causa debolezza - la debolezza è una spiacevole sensazione, ecc.

Una parola qualsiasi dell'ultima frase viene utilizzata per una nuova frase. Questo gioco è molto più divertente se si svolge oralmente.

Anche il suo silenzio presentava difetti di pronuncia.

Stanislaw J. Lec

ROMPICAPO



Il gioco dell'orso polare

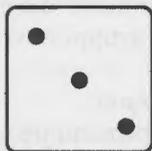
Occorrente: dadi.

I partecipanti possono ricevere soltanto le informazioni indispensabili: in Groenlandia gli orsi polari si nutrono soprattutto di pesci, che essi pescano attraverso i buchi nel ghiaccio. Quindi può esserci un orso polare solo dove c'è un buco nel ghiaccio.

Ora tirate contemporaneamente tre dadi e potrete dire quanti buchi e quanti orsi polari si vedono.

Soluzione: Solo dove c'è un buco (= punto centrale) possono esserci gli orsi polari. Se ad esempio un dado dà tre, c'è un buco (al centro!) e due orsi. Il numero quattro indica quattro orsi alle estremità, ma non c'è un buco; quindi non viene contato. Il risultato dei tre dadi viene sommato e comunicato agli altri partecipanti che devono dare una spiegazione del gioco.

uno = un buco, nessun orso
due = nessun buco, nessun orso
tre = un buco, due orsi
quattro = nessun buco, nessun orso
cinque = un buco, quattro orsi
sei = nessun buco, nessun orso



= un buco, due orsi



Le forbici «incrociate»

Occorrente: forbici.

I giocatori siedono in circolo senza tavoli. L'animatore passa al suo vicino un paio di forbici (o due mestoli) e dice: «Passo le forbici con le lame incrociate», anche se le forbici sono chiuse. Anche il giocatore successivo deve passare le forbici e dire se passa le forbici chiuse o con le lame incrociate. L'animatore dirà ogni volta se l'affermazione è esatta.

Soluzione: Chi ha accavallato le gambe o ha soltanto incrociato le caviglie, deve dire «incrociate», altrimenti dovrà dire «chiuse». Chi è riuscito a indovinare la soluzione, risponderà correttamente.



Fare il contrario

Occorrente: niente.

Io dico «occhio» e indico il ginocchio. Prima ho detto un nome. La persona nominata deve fare quindi il contrario: indicare l'occhio e dire «ginocchio». Ora questa persona può nominare qualcuno e dire, ad esempio, «anello», mentre indica le dita del piede.

Variante

È possibile dare al gioco un tocco di critica sociale.

Dico ad esempio «rapinatore di banca» e il giocatore da me interpellato deve dire quale può essere il contrario oppure qualcosa che sia in contrasto; in questo caso, ad esempio: aprire la porta al cliente di una banca.

Oppure: comprare il gelato - risparmiare;
fare a pugni - accarezzare...



Il gioco delle sciarade

Occorrente: niente.

Si formano dei gruppi. Ciascuno di essi elaborerà una sciarada che gli altri gruppi dovranno indovinare.

Esempio:

Lo formano tre carte dello stesso seme

tris

Un tipo di tessuto

tela

Sporge dal viso

mento

Il tutto ha a che fare con una reazione al dolore
e con il pianto

= triste lamento.

Il gruppo che ha indovinato presenta la sciarada successiva:

Se è a doppio taglio si ritorce contro

lama

Lo stesso che dire sabbia

rena

Il tutto ha a che fare con un frutto simile alla ciliegia = l'amarena.

Vince il gruppo che ha risolto il maggior numero di sciarade.



Illuminare le stelle

Occorrente: carta, matite, monete.

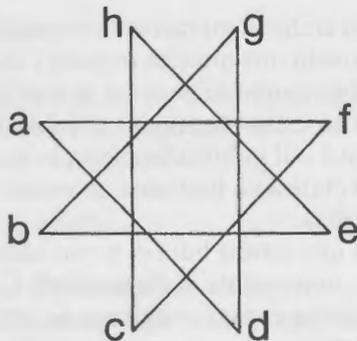
Disegnate innanzitutto una stella seguendo il modello sottostante! Per far luccicare «a dovere» la stella, devono essere messe delle monete su

ogni punta, ma in modo che si possa spostare una moneta da una punta all'altra. Ad esempio: mettere la moneta su **c**, spingere verso **f** e lasciarla lì. Quindi fare lo stesso con un'altra moneta fin quando ci sarà una moneta su ogni punta, se possibile. L'ultima moneta deve essere soltanto appoggiata.

Soluzione: il primo spostamento può essere eseguito a piacere. Il secondo deve terminare dove si sarebbe arrivati con il primo se fosse stata raggiunta un'altra punta con la prima moneta.

Esempio:

da **c a f**
 da **d a a**
 da **g a d**
 da **b a g**
 da **e a b**
 da **h a e**
 da **h a c**
 mettere su **h**



Il gioco del computer

Occorrente: carta, matite.

Tutti lo sanno già: un computer immagazzina dati e, grazie alle sue capacità di combinazione, può dare le relative informazioni su richiamo. Per un po' giochiamo tenendo presenti queste premesse.

Vengono preparati svariati cartoncini o foglietti; di volta in volta su due di essi comparirà lo stesso simbolo. Quindi essi vengono disposti coperti su tutta la superficie di gioco. Mescolare bene prima. A turno ogni giocatore scopre due carte. Potrà tenerle quando mostrano entrambe gli stessi simboli. Vince chi alla fine ha il maggior numero di carte.

Questo gioco è particolarmente adatto per inventare delle regole nuove e particolari. Ad esempio, invece di due, tre carte devono presentare gli stessi simboli e i giocatori di conseguenza devono scoprire molte carte; oppure si gioca – come viene mostrato parzialmente di seguito – non solo con simboli o disegni, ma anche con combinazioni correlate e complesse, ad esempio:

slitte - pupazzo di neve		2 tulipani
montagna - stella alpina	oppure	2 case
isola - attrezzatura da pesca		2 palle



Test. Sei una persona intelligente?

Occorrente: niente.

Certamente non sarà difficile per voi ideare un piccolo test! Cercate alcune domande del tipo di quelle di seguito riportate e preparate, divisi per gruppi, un piccolo test con punti e tabelle di valutazione. Tuttavia, prima di sottoporre gli altri gruppi al test, rivolgetevi a vicenda le domande all'interno del vostro gruppo per verificare il loro grado di difficoltà.

1. Un archeologo racconta che nel corso di scavi effettuati in Egitto ha trovato una moneta recante l'iscrizione «70 avanti Cristo».
2. Cosa hanno in comune la mattina e la notte?
3. Cosa è che sta appeso alla parete senza chiodi né viti?
4. Qual è il gobbo che taglia le gambe a tutti i dritti?
5. In cima a un bastone una mandorla danza; così piccina riempie una stanza.
6. In una stanza buia ci sono: carta, torcia, lampada a spirito, candela, una scatola di fiammiferi. Cosa accendete prima?
7. Cinque ragazzi vogliono organizzare con i loro cavalli una corsa. Stabilite che vincerà il cavallo che giungerà ultimo al traguardo. Cosa fate?
8. Affermando: «il tavolo traballa» l'ospite di un albergo mette sotto il piede di un tavolino a tre gambe una banconota da centomila lire ripiegata. Che cosa c'è di sbagliato?
9. Che cosa diventa più piccolo, se vi si introduce qualcosa, e più grande, se si toglie qualcosa?
10. Dove si trebbia la paglia?
11. Una ninfea cresce ogni giorno del doppio e impiega 10 giorni a riempire lo stagno. Quando sarà coperto a metà lo stagno?
12. «Sto leggendo un libro interessante. Con un foglietto ho indicato dove ho finito di leggere ieri sera, vale a dire tra la pagina 95 e 96». Che cosa c'è che non va?
13. Chi dice la verità?
La Signora Bianchi vuole andare a T. Giunge ad un bivio dove non ci sono segnali d'indicazione. Qui ci sono tre ragazzi. La Signora Bianchi viene a sapere che uno di loro mente e che gli altri due dicono la verità. Deve scoprire con solo due domande quale ragazzo mente e quale dice la verità in modo da conoscere la strada giusta.
14. In un cesto ci sono 8 palline, una delle quali è più pesante delle altre sette. Controllando il peso (pesare) deve essere trovata la pallina più pesante, ma solo con due pesate.

15. Un latifondista fa testamento. Vorrebbe dare un quarto della sua proprietà terriera ad un parente povero e i restanti tre quarti ai suoi quattro figli. Dividete senza fare calcoli matematici!

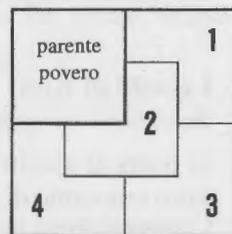
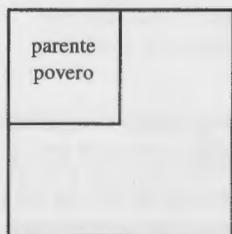
Soluzioni

1. A quell'epoca nessuno sapeva della nascita di Cristo, quindi non si poteva imprimere questa indicazione temporale sulle monete.
2. La doppia «t»
3. La ragnatela
4. La falce
5. La fiamma della candela
6. Un fiammifero
7. Si scambiano i cavalli, e ognuno cerca di raggiungere quanto prima possibile il traguardo con il cavallo dell'altro.
8. Un tavolo a tre gambe non può traballare.
9. Un buco
10. Non si può trebbiare la paglia
11. Il nono giorno
12. Tra queste pagine non si può mettere un foglio.
13. La signora chiede informazioni al primo ragazzo. Qualsiasi cosa questi risponda, la signora chiede al secondo: «Il primo ha detto la verità?». Se la risposta è sì, il bugiardo sarà il terzo. Se la risposta è no, il bugiardo sarà uno dei primi due. In questo caso il terzo ragazzo le dirà la strada giusta.
14. Si prendono sei palline e si pesano, mettendo quindi tre palline nel piatto sinistro della bilancia e tre nel piatto destro. In caso di equilibrio vengono escluse tutte le palline e quindi bisognerà pesare di nuovo soltanto le altre due. Se un piatto della bilancia con tre palline mostra un peso maggiore, ne vengono pesate di nuovo due. Se una di esse è più pesante, sarà la pallina cercata. In caso di equilibrio, sarà invece la terza.

15.

Soluzione A

Soluzione B



La regola del gioco come copertura

«Era solo un gioco!». Sono queste le parole preferite da alcuni ragazzi dodicenni dopo aver legato un loro compagno ad un palo ed avergli fatto molto male.

Le persone che desiderano fare o ottenere qualcosa spesso usano la forma del gioco per raggiungere il loro scopo. Così nelle ore di gioco si esternano aggressioni e si fanno «dichiarazioni d'amore» che altrimenti non sarebbero possibili.

«Nel mondo degli adulti è necessario staccarsi dalla realtà quotidiana, per far sì che la caratteristica del "come se" sia preservata, non sia disturbata e non sia fraintesa» (Heinz Heckhausen).

L'animatore non riuscirà mai a considerare e a osservare abbastanza il seguente dato di fatto: nel gioco ciascuno porta con sé il proprio ruolo, ma trova il suo ruolo nuovo, in quanto nel gioco, con le sue regole, si può mettere di nuovo alla prova. Ci sono anche dei giochi triviali. Così, ad esempio, nel gioco «la prima notte di nozze» con il pretesto della regola del gioco si spargono tra le persone delle fantasie volgari sul rapporto sessuale. Durante questo tipo di giochi è opportuno uscire dalla stanza, specificando tuttavia il motivo per cui non si vuole partecipare a queste manifestazioni di cattivo gusto.



Sempre quindici

Occorrente: tre dadi.

Per questo gioco occorrono tre dadi che vengono lanciati contemporaneamente. Con giochetti matematici bisogna cercare di ottenere (sottraendo, addizionando, moltiplicando e dividendo) il numero 15 come risultato finale del tiro dei tre dadi.

$$\text{Esempi: } 5, 5, 2 = (5 \times 2) + 5 = 15$$

$$5, 6, 2 = (5 \times 6) : 2 = 15$$

$$3, 2, 3 = (3 + 2) \times 3 = 15$$

$$3, 5, 1 = (3 \times 5) \times 1 = 15$$

Ovviamente il gioco non riesce sempre!



I giochi di Kim

Occorrente: vari oggetti, una figura, una coperta, carta, matite, un registratore, monete.

Si tratta di giochi di osservazione e di concentrazione che si rifanno al libro omonimo di R. Kipling, nel quale il protagonista che dà il titolo all'opera doveva indicare quanti tipi di pietre preziose si trovavano su un vassoio che gli era stato mostrato solo per un minuto. In base a questo esempio si possono organizzare vari giochi di Kim.

- Leggere da un catalogo i nomi di venti oggetti, quindi far prendere appunti al gruppo.
- Cambiare gli oggetti nella stanza, mentre gli altri aspettano fuori.
- Far osservare un'immagine per un minuto, poi coprire. Che cosa si vedeva?
- Far tastare 15 oggetti che si trovano sotto una coperta.
- Fare 15 movimenti diversi uno dopo l'altro (ad esempio cerchio, pugno, ecc.), quindi far prendere nota.
- Pronunciare delle parole o dei numeri.
- Gli occhi sono bendati. Indovinare con l'olfatto di cosa si tratta (ad esempio scarpa, limone, legno, ecc.).
- Si osserva una persona per un minuto e quindi la si manda fuori. Quando rientrerà, sarà diversa. Che cosa è cambiato?
- Far ascoltare dieci rumori diversi da un nastro registrato.
- Far cadere dietro una tenda vari oggetti. Di quali oggetti si tratta?
- Far calcolare il tempo (da un colpo di gong all'altro).
- Far tastare delle monete con gli occhi bendati. Di quali monete si tratta? Altra possibilità: far sommare.
- Bendare gli occhi ad un giocatore e tastarlo, ad esempio sull'avambraccio. Il giocatore dovrà indicare con il dito esattamente lo stesso posto.
- Una persona esce dalla stanza. Alcuni giocatori cambiano posto. Quali?
- Davanti ad un giocatore con gli occhi bendati passa un certo numero di persone. Quante?
- Una persona esce dalla stanza, dieci oggetti vengono disposti in modo particolare (mettere sulla sedia, appoggiare alla finestra, ecc.). Un giocatore osserva attentamente. Gli oggetti vengono di nuovo messi al centro. L'osservatore esce dalla stanza e riferisce la posizione originaria degli oggetti alla persona che aspetta fuori. Quest'ultima tenta di rimettere tutto nell'ordine precedente.
- Un giocatore «bendato» che sta al centro deve scoprire chi ha sussurrato una frase o una citazione. (Prima far girare alcune volte su stesso il giocatore).



Sono sparite mille lire!

Occorrente: niente.

Un uomo acquista da un fioraio tre fasci di rose, pagandoli 10.000 lire ciascuno. Dopo che l'uomo ha lasciato il negozio, il fioraio fa notare alla commessa che il prezzo delle rose era stato ribassato, in quanto era-

no in negozio già da alcuni giorni. Quindi prega la commessa di rincorrere l'uomo e di restituirgli 5.000 lire. La commessa è infuriata, ma poi le viene l'idea di tenere per sé 2.000 delle 5.000 lire. Così restituisce all'uomo che ha raggiunto affannosamente 3.000 lire e torna al negozio di fiori. L'uomo ha pagato inizialmente 10.000 lire per ciascun mazzo di rose. Poiché ora gli sono state ridate 3.000 lire, il prezzo di ciascun mazzo ammonta a 9.000 lire. Quindi 3.000 lire moltiplicate per 9.000 fanno 27.000, più le 2.000 lire che la commessa si è tenuta per sé, fanno 29.000 lire. Accidenti, mancano ancora 1.000 lire!

Soluzione: Ovviamente non si possono sommare le 27.000 lire che il cliente ha sborsato e le 2.000 lire che la commessa ha trattenuto per sé. L'addizione corretta è piuttosto: 25.000 lire (rimaste nella cassa) + 3.000 lire (restituite al cliente) + 2.000 lire (sottratte dalla commessa) = 30.000 (importo originario).



Quante ruote?

Occorrente: niente.

Un uomo va in motocicletta da Roma a Latina. Lungo la strada incontra 4 automobili, 3 motociclette, 2 auto della polizia e 2 autotreni. Quante ruote girano in direzione di Latina?
(Solo due!).



La differenza

Occorrente: niente.

Tutti conoscono la differenza tra 0,3 e 0,7. Ma la differenza tra 0,9 e 0,10?
Non è 0,1 bensì 0,8. Infatti 0,10 è uguale a 0,1!



La capra, il lupo e la rapa

Occorrente: niente.

Un pastore vuole passare dall'altra sponda di un fiume con una capra, perché pensa che dall'altra parte ci siano dei pascoli migliori, ma ha con sé anche un lupo e un cesto pieno di rape per sfamarsi. La piccola zattera di legno che ha costruito con i rami è però così piccola che non può trasportare tutto insieme in una sola volta dall'altra parte del fiume. Allora pensa:

- se porto prima il lupo, la capra nel frattempo mangerà le rape;
- se trasporto prima la capra e poi il lupo, il lupo mangerà la capra mentre io porto le rape.

Come deve fare?

Il pastore porterà prima la capra sull'altra sponda. Nella seconda traversata porterà il cesto con le rape, ma riporterà indietro la capra. Quindi porterà il lupo, e solo alla fine la capra.

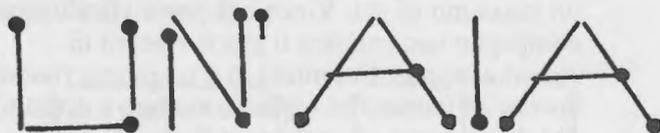
(Dalla cronaca di un monastero dell'VIII secolo)



Giochi con i fiammiferi

Occorrente per tutti i giochi: fiammiferi.

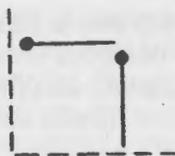
1. Ecco 13 fiammiferi. Bisogna costruire un'aia, utilizzando ogni fiammifero in maniera appropriata.



2. Come si può ottenere 8 partendo da 3 fiammiferi, e aggiungendone soltanto due?



3. Costruire un quadrato con due fiammiferi. Non si possono né piegare né spezzare i fiammiferi.



(Se si include l'angolo di un tavolo, sarà necessario costruire solo due lati del quadrato).

4. Sul tavolo ci sono 30 fiammiferi. Il mio compagno può togliere a turno insieme con me un numero di fiammiferi a piacere fino ad un massimo di sei. Vince chi porta via l'ultima parte. Se il mio compagno non conosce il gioco vincerò io.

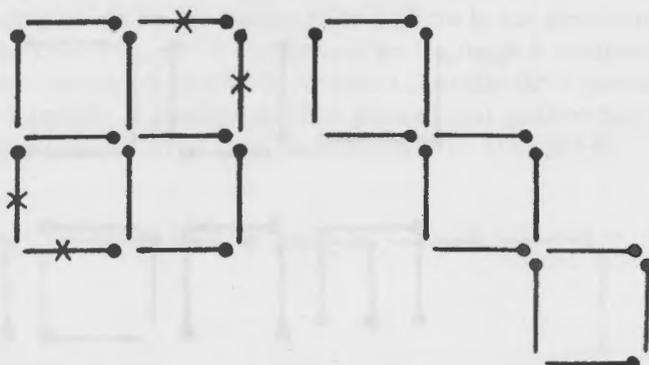
Primo esempio: Comincio io e tolgo due fiammiferi. Ora ci sono ancora 28 fiammiferi e questo numero è divisibile per sette. Quindi tolgo sempre un numero di fiammiferi tale che sommato al numero del compagno dà come risultato sette. Se ad esempio questi ne prende 3, io ne prendo 4. In questo modo farò io l'ultima presa.

Secondo esempio: Inizia il mio compagno. Devo fare in modo di togliere ai miei primi turni due fiammiferi in più oltre alla differenza di sette.

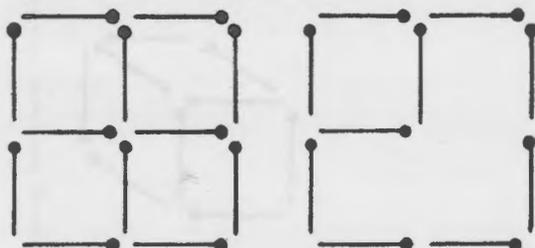
5. Come si può raggiungere la lunghezza di 1 metro con 18 fiammiferi?



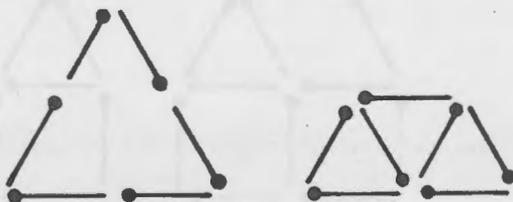
6. Da quattro quadrati bisogna ricavarne tre, utilizzando tutti i fiammiferi usati in precedenza.



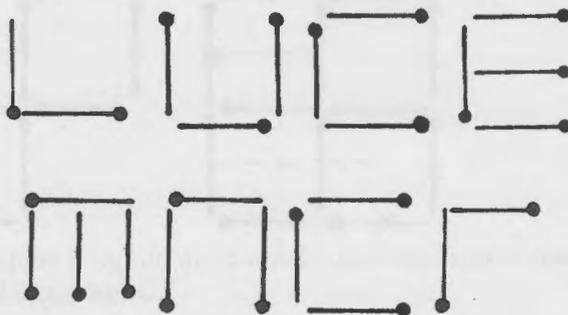
7. Partendo da quattro quadrati se ne devono costruire due togliendo soltanto due fiammiferi.



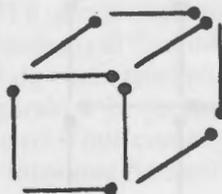
8. Partendo da un triangolo equilatero formato con sei fiammiferi devono essere costruiti tre triangoli equilateri spostando due fiammiferi e aggiungendone uno.



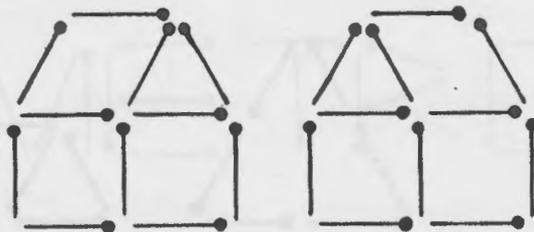
9. Disponendo diversamente quattro fiammiferi si avrà di nuovo la parola LUCE.



10. Formare tre quadrati con 9 fiammiferi.

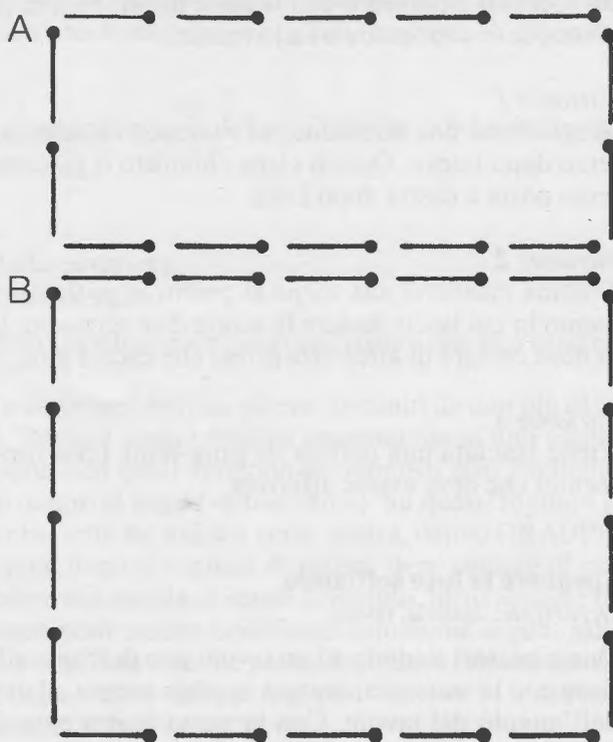


11. Spostando un solo fiammifero l'osservatore vedrà il frontone a sinistra.



12. $14 + 4 = 28$?

Disporre 14 fiammiferi come viene mostrato di seguito (disegno A). In questo recinto è rinchiuso un gregge di pecore. Il pastore viene pregato da un suo amico di accogliere le sue pecore per una notte perché deve partire urgentemente. Il gregge è composto dallo stesso numero di pecore del primo. Lo spazio deve quindi essere raddoppiato. Il pastore dispone però di soli quattro pali per lo steccato (fiammiferi). Come farà? Soluzione: Disegno B.



Prima di scuotere la testa sarebbe opportuno accertarsi di averne una.

Hans Kasper

GARE



Far ruotare il piatto

Occorrente: piatto, scopa, pallina da ping-pong.

Cristina fa ruotare al centro della stanza un piatto di plastica messo in posizione verticale e fa un nome all'inizio della rotazione. Il nominato deve cercare di afferrare il piatto rotante con una mano prima che questo tocchi il pavimento con la parte piana. Se non riesce ad afferrare il piatto, deve continuare a farlo ruotare.

Variante 1

Si stabilisce una direzione, ad esempio «a destra». Cristina dice: «Il terzo dopo Luca». Quindi viene chiamato il giocatore che sta seduto al terzo posto a destra dopo Luca.

Variante 2

Cristina mantiene una scopa al centro in posizione verticale. Nel momento in cui lascia andare la scopa dice un nome. La persona chiamata deve cercare di afferrarla prima che cada a terra.

Variante 3

Viene lanciata una pallina da ping-pong (con forza e quasi verticalmente) che deve essere afferrata.



Spegnere la luce soffiando

Occorrente: candela, tavolo.

Due giocatori siedono ad un tavolo uno di fronte all'altro. Uno dei due tiene con la mano sinistra una candela accesa ad una distanza di 30 cm dall'angolo del tavolo. Con la mano destra batte 20 volte sul tavolo (contare!) e subito dopo ogni colpo protegge la sua fiamma per evitare che si spenga. Il giocatore che sta seduto di fronte dopo ogni colpo può soffiare una sola volta con forza e tentare di spegnere la candela. Con la bocca, però, deve sempre tenersi all'altezza della candela (eventualmente inginocchiarsi per terra); inoltre non può avvicinarsi alla candela oltre la linea verticale dell'angolo del tavolo. Contare quante volte la fiamma si spegne.



Mangiare il cioccolato

Occorrente: tavoletta di cioccolato, coltello, forchetta, guanti, dadi, eventualmente berretto e sciarpa.

Sul tavolo davanti al cerchio di partecipanti (da 4 a 8) ci sono: una tavoletta di cioccolato, un coltello, una forchetta e dei guanti.

In cerchio, a turno, ognuno fa un tiro con i dadi. Chi fa «sei», potrà mangiare il cioccolato con il coltello, la forchetta e i guanti. Potrà però continuare a mangiarlo fin quando un altro giocatore non farà «sei». Quindi: togliersi i guanti, darli al prossimo giocatore, ecc. Il caso farà sì che spesso capiterà che alcuni riescano solo a mettere i guanti, mentre altri riescono a mangiare metà della tavoletta di cioccolato!

Variante

Il gioco si complica se si devono indossare in aggiunta un berretto e una sciarpa.



Il salto della cavallina

Occorrente: carta, matite.

Il salto della cavallina è un gioco bellissimo che può essere modificato a piacere.

I singoli sottogruppi devono essere costituiti da non più di tre o quattro giocatori. Davanti a ogni gruppo vengono messi uno accanto all'altro nove foglietti, sui quali vengono sovrapposti altri foglietti, e precisamente dal quarto al nono (vedi schema). Su questi foglietti ci sono delle lettere che, lette da sinistra verso destra, danno ORAUPE.

Ogni gruppo, dopo il segnale di inizio, deve cercare di costruire con queste lettere una parola di senso compiuto, utilizzandole tutte. Le lettere possono però essere modificate solo come segue: saltarne una o spostarne avanti una – se c'è posto. La lettera iniziale deve stare all'estrema sinistra, vale a dire sul foglietto vuoto n. 1, le altre lettere si affiancheranno.

Non abbiate timore di cambiare le regole del gioco!



Soluzione: EUROPA

«Giochi indecorosi»

Poiché non c'era posto nella birreria, ci sedemmo in mezzo alla strada dove si teneva una festa popolare con un «boccale da asporto» e una porzione di formaggio emmental. Molti si fermarono, si rallegrarono con noi, e alcuni vollero persino sedersi accanto a noi, ma alcuni ci rimproverarono dicendo: «Non è decoroso stare seduti in mezzo alla strada». Alcuni metri più in là i frequentatori della birreria salivano intanto sui tavoli per dondolarsi e cantare a squarciagola. Questo è decoroso – l'uomo ha bisogno della sua razione di divertimento! Nella nostra società le norme prescrivono in genere in modo molto preciso cosa è «decoroso» nell'ambito del gioco!

D'altro canto vediamo come possono essere felici gli uomini quando vengono coinvolti nell'organizzazione libera del gioco. Quando ad esempio un padre costruisce insieme con i propri figli un pupazzo di neve oppure ad un matrimonio balla con tutti i bambini, molti si fermano a guardare. Il loro viso irradia gioia, forse perché ricordano con nostalgia il loro perduto senso del gioco.

Da ciò scaturisce l'esortazione per tutti, adulti e bambini, più o meno dotati nel gioco, più o meno opportunamente, a valorizzare la libertà del gioco.

Cominciate da oggi o dalla prossima vacanza. Quando tutti i bambini si saranno radunati intorno a voi sulla spiaggia, non sarete soltanto voi ad essere felici. Anche i genitori si alzeranno dalle sedie a sdraio e nell'imbarazzato cominceranno a giocare.

«La felicità è essere consapevoli che quest'attimo non si dimenticherà mai».

Max Frisch



Tagliare la farina

Occorrente: farina, bastoncino, coltello.

Si dispone a fontana una «montagna di farina» alta circa 15 cm. Al centro della montagna si mette un bastoncino. A turno ogni giocatore taglia un pezzo della montagna di farina. Chi farà cadere il bastoncino?



Cosa c'è dietro la schiena?

Occorrente: carta, forbici, spille da balia.

Due giocatori stanno uno di fronte all'altro. Dietro le loro spalle viene affisso un simbolo di carta (ad esempio un cuore) o un foglietto con su scritta una parola. Al «via» i due devono cercare di indovinare la parola o il simbolo appuntato sulla schiena dell'altro.



Soffiare sull'ovatta

Occorrente: batuffolo di ovatta, pallina da ping-pong, «ventagli».

Quattro giocatori siedono intorno a un tavolo e distendono gli avambracci sullo spigolo del tavolo, in modo che tutta la superficie sia delimitata. Al centro c'è un batuffolo di ovatta (o una pallina da ping-pong). Al «via!» tutti soffiano. Chi viene colpito dal batuffolo di ovatta paga un pegno. Le braccia non devono essere spostate dalla loro posizione.

Variante

I giocatori siedono su delle sedie disposte in circolo. Ognuno dispone di un ventaglio (cartone, racchetta da ping-pong). Al «via!» ognuno cerca di passare l'ovatta ad un altro senza alzarsi. Il numero di partecipanti e il diametro del cerchio devono corrispondere.



Gare in circolo

Occorrente: vari oggetti.

- Una matita è appoggiata trasversalmente su altre due. Con entrambe le mani il giocatore A prende le due matite sottostanti e passa quella sovrastante al giocatore B, il quale prende a sua volta la matita messa trasversalmente con due matite e la passa ad un altro giocatore, ecc.
- Senza usare le mani si infila di naso in naso l'involucro di una scatola di fiammiferi.
- Una moneta vaga dal dorso di una mano ad un altro o da un dito indice ad un altro.
- Passare una pallina da ping-pong con dei cucchiari senza toccarla con le mani; oppure farla saltare da una racchetta all'altra.
- Un righello che sta in posizione orizzontale sul dito indice viene spostato sull'altro dito indice.
- Una cannuccia (spiedino o simili) stretta tra il naso e il labbro superiore deve essere passata ad un compagno.
- Un'arancia stretta tra il mento e il collo viene passata al vicino senza usare le mani.
- Far rotolare una pallina da ping-pong dalla racchetta sull'imboccatura di una bottiglia e quindi, ribaltando la bottiglia, passarla al giocatore vicino sulla racchetta.
- Tutti i giocatori hanno in bocca una cannuccia e un anello va di cannuccia in cannuccia.
- Si stende un elastico della grandezza adeguata sulla testa in modo che stia diritto sulla punta del naso. Chi lo porta per primo fino al collo? Non è consentito usare le mani!

- Dopo il segnale di inizio ogni concorrente con gli occhi bendati deve unire dieci clip. Chi sarà il primo?
- Più giocatori avvolgono un filo alla cui estremità pende una bottiglia, eventualmente passando attraverso degli ostacoli. Chi finisce prima?
- Portare le bottiglie vuote da una stanza all'altra senza usare le mani (ad esempio spingendole con i piedi).
- Spostare soffiando una pallina da ping-pong da un portauovo in un altro vicino.
- Sedersi su una bottiglia e stendere le gambe.
- Porgere un giornale con i piedi.
- Con una cannuccia aspirare un pezzo di carta velina e passarlo.



Lanci mirati

Occorrente: vari oggetti.

- Dalla distanza di tre metri lanciare degli anelli sui piedi di un tavolo capovolto.
- Lanciare dei giavellotti fatti da sé attraverso un cerchione fissato ad un'altezza di m 2,5.
- Due giocatori si mettono uno di fronte all'altro alla distanza di cinque metri: uno mantiene un cerchione sulla testa, mentre l'altro tenta di far passare una palla attraverso il cerchione.
- Lanciare delle palle per farle entrare in un canestro oscillante (distanza di cinque metri, canestro fissato al soffitto con una corda, un giocatore muove il canestro).
- Una coppia o un gruppo di giocatori si lancia un bastone di legno. Afferrare con una sola mano! Sono previste delle penalità quando il bastone cade a terra. In caso di più giocatori, fare attenzione a che le distanze siano uguali!
- In circolo passare una pallina da ping-pong lanciandola e afferrandola con dei secchielli da yogurt. Valgono le stesse regole del gioco precedente.
- Lanciare in aria un cappello e colpirlo con palle di gomma.
- Sputare dei noccioli di ciliegia il più lontano possibile.
- Dalla distanza di quattro metri lanciare un cappello su dei dolciumi (cioccolatini, caramelle). Tutto ciò che viene coperto dal cappello appartiene alla persona che lo ha lanciato.
- Lanciare uno stivale, possibilmente all'aperto. Chi lo lancia più lontano o raggiunge prima un obiettivo?

- Con gli occhi bendati lanciare delle palle in un vaso distante quattro metri.
- Tiro al bersaglio (possibilmente all'aperto): tracciare vari grandi cerchi, come per un bersaglio, mettere dei numeri nei cerchi e dopo ogni lancio contare con dei dischetti di legno i punti ottenuti.
In una stanza: disporre una serie di lattine in circolo e quindi lanciare delle palle.
- Far passare dei sottobicchieri attraverso una fessura (ad esempio 100 x 30 cm a tre metri di distanza).
- Colpire con delle palline una piramide di lattine dalla distanza di tre metri.
- Dall'alto di una spalliera far cadere 20 piselli in una bottiglia stappata.
- Soffiare la parte interna di una scatola di fiammiferi vuota semiaperta spingendola verso un obiettivo o in un contenitore.
- Colpire dei palloncini dalla distanza di tre metri con degli spiedini (attenzione!).



Collezionare tesori

Occorrente: vari oggetti, fazzoletti, sedia.

Al centro della stanza ci sono molti piccoli oggetti (chiavi, monete, monili, ecc.). A una certa distanza due giocatori stanno seduti su una sedia con gli occhi bendati. Quando viene dato il segnale, essi possono di volta in volta prendersi uno dei «tesori» (sempre e soltanto uno) e metterlo al sicuro dietro la sedia. Il furto reciproco è consentito (ma non è necessario dirlo!).

Chi porterà più tesori a casa?



Gare di corsa per due o più partecipanti

Occorrente: vari oggetti.

- Saltellare in avanti in un sacco. Quest'ultimo può anche essere legato alle braccia.
- Due corridori prendono un terzo giocatore al centro che deve correre insieme agli altri due nella direzione opposta al traguardo. Fare attenzione!
- Ogni corridore mantiene un bastone lungo 50 cm tra gli indici, un palloncino gonfiato tra le gambe e un sottobicchiere sulla testa. Fare attenzione a non perdere nulla!
- Ogni corridore tiene in equilibrio un mattone sulla testa senza aiutarsi con le mani.

- A due corridori che stanno uno accanto all'altro vengono legati insieme i piedi o le braccia vicini.
- Portare la carriola: un giocatore striscia carponi con le mani per terra, mentre un altro gli tiene in alto i piedi.
- Ogni corridore prende un piede in mano e corre su una sola gamba.
- Il passo del babbeo: si fa girare un piede dietro l'altro e quindi lo si mette quanto più possibile avanti.
- La corsa su tre lattine (o sottobicchieri di cartone): il corridore sta di volta in volta su due delle tre lattine, mentre mette sempre avanti la terza che si libera.
- Camminare in avanti con un sottobicchiere sulla fronte (o sulla guancia). Alternative: una moneta sul naso o sul mento. Aggiungere a quanto detto dei movimenti saltellanti.
- Il passo agganciato: due giocatori stanno schiena a schiena e si prendono a braccetto. Uno dei due deve correre all'indietro.
- Un giocatore «cieco» (con gli occhi bendati) viene guidato attraverso gli ostacoli gridandogli delle indicazioni (a sinistra, a sinistra, avanti, avanti, un po' a destra, alza il piede, ecc.). Cronometrare o far cominciare più coppie di giocatori contemporaneamente.
- Spingere in avanti o attraverso degli ostacoli una pallina da ping-pong, servendosi soltanto dell'aria prodotta soffiando. Oppure: 1° giocatore da A a B, 2° giocatore da B a A.
- Dei cerchi di legno (o di corda) vengono messi o lanciati avanti da un giocatore; quindi questi salta nel cerchio, lancia quello successivo avanti ecc. Non è ammesso toccare il pavimento esternamente al cerchio (penalità).
- Legare una corda in modo che anche il giocatore più corpulento riesca a passare attraverso di essa. Il gioco è concepito come staffetta per più gruppi. Ogni giocatore s'infiltra attraverso la corda da sopra a sotto e quindi la passa agli altri.



Abilità con le dita e nei movimenti

Occorrente: vari oggetti.

Un giocatore inizierà e gli altri cercheranno prontamente di imitarlo:

- Stringere le mani a formare dei pugni, quindi tenere alto il pollice destro e l'indice sinistro. Cambiare rapidamente.
- Poggiare l'indice e il mignolo di entrambe le mani sull'angolo del tavolo. Le altre dita penzolano. Quindi poggiare contemporaneamente il medio e l'anulare di entrambe le mani. Cambiare velocemente.

- Con una mano battere sulla (propria) testa, con l'altra descrivere dei cerchi sulla pancia.
- Stando seduti descrivere dei cerchi a destra con il piede destro, con il braccio sinistro descrivere dei cerchi a sinistra. Invertire.
- Girare i pollici in direzione opposta. Fare lo stesso con le mani.
- Pedalare con le gambe e contemporaneamente spingere verso l'alto con le braccia.
- Senza aiuti esterni stringere dei fiammiferi tra le dita di volta in volta corrispondenti (l'indice con l'indice, ecc.).
- Rovesciare un barattolo di conserva su una pallina da ping-pong che si trova per terra. Ruotando sollevare la pallina.
- Far girare il sottobicchiere: prendere in ciascuna delle mani un sottobicchiere rotondo e mantenerne un terzo trasversalmente tra i due. Far roteare continuamente quello centrale con gli altri due.
- Ribaltare il sottobicchiere: mettere i sottobicchieri sullo spigolo del tavolo, in modo che più di un terzo della superficie sporga dal tavolo. Tenere la mano con il palmo verso il basso sotto il sottobicchiere e con la punta delle dita fulmineamente far saltare in alto il sottobicchiere in modo da fargli compiere un mezzo giro: afferrarlo prima che ricada.
Successivamente prendere sempre più sottobicchieri. Supponiamo che il limite record sia 55.
- La mano sinistra afferra il naso, quella destra il lobo dell'orecchio sinistro. Ora viceversa: la mano destra il naso, la mano sinistra il lobo destro. Cambiare rapidamente.
- Fare un nodo con una corda senza utilizzare il pollice e l'indice.

Radicato negli strati originari della cultura c'è il bisogno di spingersi l'un l'altro, tramite una sfida o una scommessa, all'esecuzione di una prova di abilità difficile, se non apparentemente impossibile.

J. Huizinga, «Homo Ludens»

Suggerimenti per la costituzione di sottogruppi

Nei gruppi di gioco avviene non di rado che sia necessario formare dei sottogruppi per delle gare o delle squadre. Ecco alcuni suggerimenti a tale scopo:

- strappare varie pagine di giornale nella quantità corrispondente al numero di persone che deve costituire un gruppo. Far estrarre i singoli pezzi. Staranno nello stesso gruppo quelli che con i loro pezzi ricostruiscono una pagina;
- suddividere in base ai colori preferiti; quindi dare indicazioni più precise. Ad esempio: Chi preferisce passare dal rosso all'ocra, se ne va nel giallo;
- adatto per i giochi a coppie: per ogni due persone prendere una corda lunga circa due metri. Unire tutte le corde e torcere un po' al centro. Ogni giocatore prende un'estremità della corda e tirando scoprirà chi sarà il suo compagno;
- suddividere in base alle stagioni o ai segni zodiacali. Quindi si può modificare la dimensione dei gruppi. Ad esempio: chi è nato alla fine dell'estate passa nel gruppo...;
- far prendere varie caramelle. Tutti coloro che hanno preso le stesse caramelle appartengono allo stesso gruppo. Alternative: palloncini, fiori, barchette di carta, bigliettini colorati, ecc.

GIOCHI ALL'APERTO

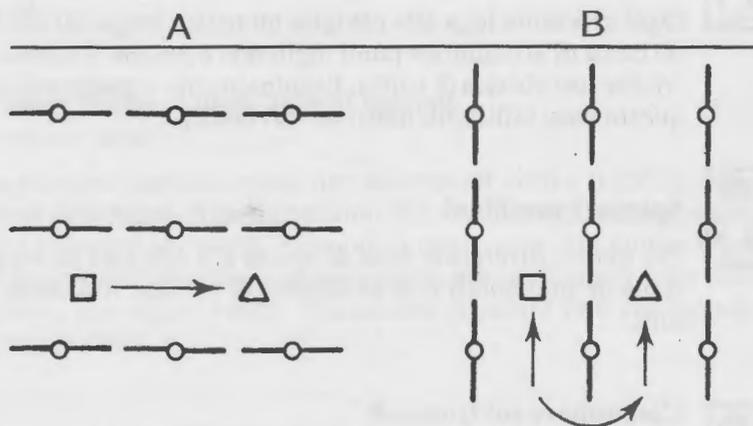


Il labirinto

Occorrente: niente.

I giocatori stanno uno dietro l'altro in più file. La distanza tra l'uno dall'altro deve essere tale che le braccia distese non urtino da nessun lato (disegno A).

Attraverso i corridoi un giocatore (il gatto) rincorre un altro (il topo). Quest'ultimo può fischiare in qualsiasi momento (o battere le mani). Allora tutti i giocatori devono fare un quarto di giro all'istante (vedi B), in modo che i corridoi formati con le braccia siano perpendicolari alla direzione precedente. Il gatto e il topo non possono passare sotto le braccia.



La freccia e l'arco

Occorrente: coltello, corda, sacco di tela, imbottitura.

È divertente lanciare frecce intagliate da sé. Come bersaglio si può utilizzare un sacco di tela imbottito di paglia nel quale s'incagliano le frecce. Tutto l'occorrente si può acquistare nei negozi di articoli sportivi.



La giostra

Occorrente: niente.

Due giocatori stanno uno di fronte all'altro. Ognuno dei due stringe le mani dietro la nuca dell'altro. Una seconda coppia – che sta sull'altra ad angolo retto – fa la stessa cosa, ma sulle braccia della prima coppia. Quando quest'ultima si girerà, la seconda volerà come in una giostra.



Il combattimento di galli

Occorrente: niente.

Due giocatori si siedono sulle spalle di altri due e si lasciano bloccare i piedi dai «portatori». Quindi inizia il combattimento. I gruppi avversari devono cercare di far cadere il giocatore seduto sulle spalle del compagno. (Si consiglia di fare questo gioco solo su un prato o nell'acqua!).



Il taglio della coda

Occorrente: nastro di stoffa, carta.

Ogni giocatore lega alla caviglia un nastro lungo 50 cm (coda). Ognuno cerca di accumulare punti togliendo a pestate il nastro all'avversario (riceve una striscia di carta). Eventualmente organizzare due squadre. In questo caso utilizzare nastri di vari colori.



Spingere cerchioni

Per questa divertente gara di spinta c'è bisogno di vecchi cerchioni, ruote di automobili o di biciclette, di vecchie macchine di legno o simili.



Camminare sui trampoli

Occorrente: aste di legno, martello, chiodi.

I trampoli sono costituiti da due stecche lunghe due metri (due aste solide). All'altezza di circa 40 cm vengono inchiodate delle aste trasversali corte sulle quali poggiare i piedi. Mantenere con le mani i trampoli alle estremità superiori, in modo da camminare in modo buffo.

Varianti:

- fare una gara in due
- superare degli ostacoli
- camminare all'indietro
- portare un pallone verso un traguardo



Il lancio sul sedere

Occorrente: palle.

Un giocatore si china e tiene gli occhi chiusi (eventualmente bendati). Tutti gli altri lanciano una palla sul suo sedere. Quando il giocatore indovinerà il lanciatore, quest'ultimo gli darà il cambio.

Variante

Tutti hanno delle palline morbide e uno dopo l'altro le lanciano contro «il bersaglio» da una certa distanza. Il lanciatore più bravo diventerà la nuova vittima.



Fare prigionieri

Occorrente: niente.

Un giocatore fa la parte del cacciatore. Il suo compito è fare prigionieri gli altri giocatori colpendoli. I giocatori colpiti restano «di pietra». Gli altri inseguiti possono invece liberare di nuovo i prigionieri colpendoli. Il cacciatore dovrà quindi colpire altri giocatori e proteggere i colpiti.



La corsa dei carri degli antichi romani

Occorrente: niente.

Due giocatori stanno in piedi uno accanto all'altro e si abbracciano con i palmi delle mani. Altri due stanno dietro e mettono le mani sulle spalle dei giocatori antistanti, chinandosi lievemente. Un quinto giocatore sale sulle spalle dei giocatori retrostanti, afferra il dorso delle mani dei giocatori che stanno avanti. Questo tiro di cavalli farà una gara di corsa con un altro.



Mantenere in equilibrio

Occorrente: bastone.

Ognuno cerca di portare dieci metri più in là, oppure ad un traguardo, un bastone lungo due metri poggiato sul dito indice, senza aiutarsi. Quando il bastone cade a terra, bisogna cominciare da capo. Cronometrare.



La cattura delle ombre

Occorrente: niente.

Quando il sole splende, tutti gli uomini portano con sé la loro ombra, ma il cacciatore può fare prigioniero il giocatore di cui calpesta l'ombra.



Camminare alla cieca

Occorrente: bastone, barattolo di latta, forbici, corda, palloncini.

Si bendano gli occhi ai giocatori, i quali si dispongono in fila uno dietro l'altro. Ad una distanza di 15 metri si traccia un cerchio con un diametro di tre metri che i giocatori possono vedere prima di essere bendati; quindi dovranno cercare di raggiungere il cerchio con gli occhi bendati.

Variante 1

I giocatori camminano uno dietro l'altro. Ognuno dice prima del segnale d'inizio quanti passi farà. Tutti contano insieme e il battistrada dovrà fermarsi una volta raggiunto il numero di passi previsto.

Variante 2

Il giocatore con gli occhi bendati deve cercare di colpire con un bastone un barattolo di latta collocato ad una distanza di 15 metri. Può tentare solo tre volte.

Variante 3

Il giocatore bendato deve tagliare con un paio di forbici una cordicella che, gravata da una pietra, pende da un ramo.

Variante 4

Il giocatore deve punzecchiare con una freccia di legno il maggior numero possibile di palloncini fissati ad un asse. Contare i tentativi di foratura oppure fissare un determinato numero di frecciate.

Vincitori e vinti

I giovani cercano ciò che è interessante, sconosciuto, pericoloso e seducente. Si rallegrano del successo e della vittoria. Perché molti adulti prediligono quasi esclusivamente giochi d'azzardo o di fortuna, evitando il rischio e lasciando che sia il «destino» a svolgere un ruolo fondamentale? Misurare le proprie forze con quel-

le di altri compagni eviterebbe loro di «invecchiare». Bisogna sempre vincere non tanto per scavalcare gli altri, quanto per mettersi nuovamente alla prova. Per chi partecipa ad un gioco si pongono tre domande:

- È possibile frenare le proprie grida di gioia come la rabbia e le lacrime?
- Si deve necessariamente ideare un gioco in modo tale che ci siano dei partecipanti profondamente delusi?
- Non è necessario che in un'ora di gioco ci siano dei momenti in cui le capacità e i risultati diventino tangibili per il gruppo e per ogni singolo giocatore?

Di solito il premio in palio non è tanto importante; per questo spesso sono più indicati dei premi simbolici (diplomi, applausi...). L'animatore dovrà fare attenzione a far sì che ogni giocatore possa vincere almeno una volta. Alcuni vinceranno nei «giochi d'intelligenza», altri nelle prove in cui è determinante la rapidità. In particolare, nei «giochi d'intelligenza», si dovrebbe mettere in conto «la rabbia anonima»: «l'animatore conosce sempre la soluzione – non siamo delle cavie!».



Il gioco della torcia tascabile

Occorrente: torcia tascabile.

Un gruppo ha cinque minuti di vantaggio, un altro lo segue. Il primo gruppo deve dare ogni tre minuti dei segnali luminosi visibili, e precisamente ogni membro del gruppo singolarmente. Riuscirà il secondo gruppo a catturare tutti i membri del primo gruppo in un'ora? Questo gioco è adatto di notte in un campeggio. Delimitare un'area precisa.



Palla avvelenata

Occorrente: palla.

Marco lancia la palla in alto e dice un nome. La persona nominata deve afferrare la palla, gli altri possono scappare via quanto più lontano possibile. Supponiamo che sia stato chiamato Paolo. Questi, non appena ha preso la palla, grida: «Alt» e tutti devono fermarsi. Ora Paolo può colpire qualcuno con la palla. A seconda delle regole stabilite, tutti gli altri devono stare fermi, possono piegarsi o scappare via. Se Paolo colpisce qualcuno, la persona colpita riceve un punto di penalità, in caso contrario sarà penalizzato Paolo. In ogni caso la palla verrà gettata di nuovo in aria dalla persona alla quale è stata lanciata.



Saltare il cerchio

Occorrente: pali o una fune.

I giocatori formano un cerchio. Quindi cominciano a girarsi a destra e a sinistra tirando sempre di più. Se il cerchio si rompe, escono fuori i due giocatori che si trovavano nel punto dove si è spezzata la catena.

Variante 1

Al centro del cerchio c'è un palo conficcato nel terreno. Il cerchio si gira di nuovo. Si cerca di spingere gli altri verso il palo. Chi tocca il palo viene eliminato così come i giocatori che si trovavano nel punto dove si è spezzata la catena.

Variante 2

I giocatori afferrano con una mano una fune legata in modo da formare un cerchio. Alla stessa distanza dietro ciascun giocatore c'è un palo. Dopo il segnale di inizio ogni giocatore deve cercare di buttar giù con l'altra mano il proprio palo.



Uno contro l'altro

Occorrente: niente.

Si delimita un campo di gioco non molto esteso, all'interno del quale stanno tutti i giocatori. Dopo il segnale d'inizio ciascuno cerca di far uscire un altro dal campo. Chi tocca con il piede o con la mano la parte esterna del campo viene eliminato.

Sono richieste non soltanto la forza, ma anche l'astuzia e l'agilità.



Il gioco del binocolo

Occorrente: niente.

Due o più giocatori stanno gli uni di fronte agli altri ad una distanza di 300 metri, distanza dalla quale si riesce ancora a vedere cosa fa un'altra persona. Certo sarebbe meglio avere il binocolo, ma cerchiamo per il momento di sostituirlo con i nostri occhi.

Una squadra inizia e fa un movimento, ad esempio descrivere dei cerchi con un braccio, saltellare su una gamba, battere le mani sotto il ginocchio, scuotere la testa, ecc. L'altra squadra deve imitare il movimento, purché abbia visto bene. Successivamente darsi il cambio.



Le fiaccole che nuotano

Occorrente: fiaccole.

Anche senza alcuna regola è divertente nuotare di notte con le fiaccole colorate. Ma con questo tipo di attività si può stimolare anche la creatività. Di certo verranno in mente molte idee su quello che si può fare in acqua con le fiaccole, ad esempio la staffetta della luce: una fiaccola viene accesa da un'altra in acqua; oppure spegnere la fiaccola: due gruppi devono spegnersi le fiaccole a vicenda. Ricordare di stabilire prima le regole del gioco!



Un cappello, un bastone, un ombrello

Occorrente: niente.

Un gioco di strada divertente per gli spavaldi!

Un certo numero di persone (da tre a dieci) si mettono una dietro l'altra a breve distanza, ciascuna con le mani sulle spalle della persona che la precede. Tutti iniziano contemporaneamente a marciare, e precisamente con il piede destro, proferendo il seguente testo (l'intonazione è di volta in volta sul piede destro = colonna destra):

<i>sinistra:</i>	<i>destra:</i>
	uno
e	due
e	tre
e	quattro
e	cinque
e	sei
e	sette
e	otto
un	cappello (indicare la testa con la mano destra)
un	bastone (con la mano destra accennare movimenti con il bastone)
un	om (con la mano destra fare movimenti come se si avesse un ombrello)
bre	lo
e	avanti (rimanere fermi e battere avanti con il piede destro)
e	indietro (battere indietro)
e	di lato (battere di lato)
	a posto (riallineare il piede destro)
e	uno (ricominciare da capo con il piede destro)

Se non ci si trova su una strada trafficata, si può camminare anche uno accanto all'altro. Per gli stessi marciatori e in particolare per chi sta all'esterno e per gli osservatori il tutto ha un effetto davvero sbalorditivo se il gruppo esegue i movimenti «senza parole».

Chi desidera nascondere il proprio volto, vada nudo per strada.

Stanislav J. Lec



Provocazioni nel parco

Occorrente: per il gioco n. 3: caramelle.

Le seguenti proposte di gioco rappresentano certamente una provocazione nei confronti dell'ambiente circostante. I protagonisti cercheranno di esprimere quello che provano nei confronti del mondo e cosa chiedono alla società. Oltre all'incoraggiamento a fare è necessario anche un avvertimento: non iniziare nessun gioco e nessuna provocazione senza un colloquio precedente (qual è il nostro obiettivo?) e senza una valutazione finale (quali esperienze abbiamo fatto?). Stabilire di volta in volta cosa si può intraprendere senza imbattersi in insormontabili difficoltà (genitori, codice della strada, ecc.). Ai giocatori è richiesto di avere coraggio, e in alcuni casi bisogna mettere in conto l'irritazione.

Proposte di gioco

Tracciare svariati cerchi del diametro di tre metri, all'interno dei quali siede una persona. Si può stabilire a piacere: quanto tempo rimaniamo fermi nel cerchio? Che cosa portiamo con noi? (Cibo, coperte, giochi...?).

Tutti si mettono a guardare con curiosità qualcosa di irrilevante, nel cielo o nel fiume. Molti passanti diventeranno curiosi!

Distribuire a tutti delle caramelle o dei fiori raccolti da sé. (Come reagiscono le persone: contrariate, con gioia, con stupore...?).

Chiedere a dei passanti se conoscono una certa strada; oppure dov'è la stazione ferroviaria (in un posto dove non c'è) o se sarebbero disposti ad acquistare delle scarpe da voi...

Mimare un'azione, ad esempio cambiare un pneumatico, anche se non c'è un'automobile.

Fare la guardia d'onore davanti ad un monumento. (Quando qualcuno s'informerà, si potrà rispondere: «Oggi è il suo onomastico!»).

Anche se fa caldo, indossare abiti pesanti. (Significato simbolico: «Da voi c'è un'atmosfera fredda!»).

Un giocatore finge di essere gravemente ferito. Gli amici lo portano.

Tutti siedono in circolo. Mettere le scarpe al centro e fissare.

Il gioco anti-ressa: davanti alla salita dell'autobus formare un lunga coda con un metro di distanza tra le persone.

Con delle maschere antigas fatte da sé andare nei luoghi dove è risaputo che ci sono molti gas di scarico delle automobili (o nelle aree intorno alle fabbriche, o nella stanza fumosa dove si tiene una festa).

Costruire un monumento con dei rifiuti. Chiedere ai passanti se sono favorevoli a preservare questo monumento.

Aiutare un addetto del parco a raccogliere i rifiuti; oppure seguire la gente che passeggia e quando qualcuno getta qualcosa, raccoglierla e restituirgliela. («Scusi, ha perso qualcosa»).

Bendare gli occhi a qualcuno e condurlo per il parco, anche chiamandolo soltanto.

Porre alla gente che passeggia delle domande ironiche con uno sfondo di critica sociale.



Tesoro, vieni!

Occorrente: niente.

Non deve essere necessariamente buio, ma di notte questo gioco è certamente più divertente. In alternativa si può fingere che sia notte facendo in modo che il maggior numero possibile di partecipanti chiuda gli occhi. Al «via» si sceglie un «tesoro». È anche possibile, quando già tutti hanno chiuso gli occhi, che l'animatore sussurri questa parola ad

un qualsiasi partecipante che quindi farà la parte del «tesoro». Quest'ultimo potrà aprire gli occhi. Tutti si aggirano tastando e cercando. Quando si incontra qualcuno, si chiederà immediatamente: «Sei tu il mio tesoro?». L'interpellato risponderà: «Non sono il tuo tesoro!». Quando un giocatore incontra il suo vero «tesoro», questi risponderà: «Tesoro!». Quando la persona alla ricerca avrà trovato il suo «tesoro», potrà aprire gli occhi e diventerà un «tesoro». I due si prenderanno per mano e andranno in giro come tutti gli altri. Si prosegue così. Chi incontra un «tesoro» può aprire gli occhi e unirsi alla fila di «tesori».

Variante

Chi diventa un «tesoro», apre gli occhi e resta accanto al primo «tesoro». In questo modo i «tesori» costituiranno presto un gruppo, del quale progressivamente verranno a far parte tutti gli altri.



Palla battimani

Occorrente: palla.

Mentre tutti stanno in un grande circolo, un giocatore sta al centro con una palla che lancia a qualcuno. Il ricevitore deve battere subito le mani prima di afferrare la palla. Se se ne dimentica, non potrà prendere la palla; se batte le mani in anticipo, dovrà (potrà) andare al centro.



La lotteria dell'arca

Occorrente: niente.

Un giorno d'estate, mentre eravamo in viaggio di luogo in luogo con la nostra «arca dei giochi», ci venne la curiosità di sapere esattamente quanti bambini occorre per cingere la nostra arca. Ma non ci si limitò alla «misurazione dell'arca». Così un giorno prendemmo in considerazione la chiesa locale. Alla fine di una giornata di giochi imparammo ai circa 120 bambini presenti il seguente ordine:

«Domani mattina portate un foglio sul quale devono essere scritti il vostro nome e un numero. E proprio di questo numero si tratta! Nessuno di noi conosce ancora questo numero. Vogliamo indovinarlo e di certo anche voi! Precisamente cerchiamo il numero di bambini necessario a cingere la chiesa. Fate partecipare anche i vostri genitori al calcolo e forse qualcuno riuscirà nella notte a trascinare tanti bambini per verificare con esattezza!».

Naturalmente nessuno si è cimentato in quest'ultima impresa. Ma l'indomani tutti erano indaffarati a consegnare i «biglietti della lotteria».

Quindi si andò a suon di tamburi alla chiesa e tutti i «collaboratori dell'arca» si davano da fare per preparare, verificare e contare. Infine si trovò il numero che si cercava: 94! Ai due partecipanti che avevano indovinato il parroco offrì un gelato.

Non deve trattarsi necessariamente di una chiesa!

Guardatevi intorno. Troverete di certo qualcosa di adatto: gruppi di alberi, un castello, una piscina, un parco giochi per bambini, un campo...

Varianti ad una dimensione: un ponte, una strada, un palazzo...



Il rally dei tronchi

Occorrente: fazzoletti.

Si contrassegna un albero (con un fazzoletto); un giocatore deve sorvegliare quest'albero e inoltre deve tenere gli occhi chiusi per 30 secondi. Gli altri possono nascondersi dietro altri alberi. L'obiettivo è raggiungere l'albero contrassegnato con il fazzoletto senza essere scoperto dal sorvegliante (andare quatti quatti di albero in albero o essere semplicemente molto veloci). Se il sorvegliante dice il nome di uno di quelli che si avvicinano di soppiatto, quest'ultimo sarà squalificato. Chi riesce a raggiungere l'albero contrassegnato dà il cambio al giocatore che sorveglia l'albero.

Si può fare questo gioco nei boschi già «invecchiati»; fare attenzione a non fare del male agli alberelli giovani (stare lontani dalle aree di rimboschimento).

Osa errare e sognare;
spesso c'è un profondo significato nei giochi infantili.

Friedrich Schiller

GIOCHI DA FESTA



Il gioco della corda

Occorrente: corde.

Questo gioco necessita di una certa preparazione che, a seconda delle possibilità, può aver luogo prima dell'arrivo degli ospiti oppure durante una pausa, ad esempio nella stanza accanto. Ma anche ai giocatori fa piacere partecipare di persona alla preparazione.

Si dispongono varie corde della lunghezza di 3-10 metri in tutta la stanza o attraverso varie stanze. Le singole corde si intersecano e passano sotto i tavoli, altri mobili, ecc. Ad ognuna delle estremità delle corde si mette una persona che dopo il segnale di inizio deve avvolgere la corda e in tal modo inevitabilmente urterà un compagno. Così si potrà fare conoscenza con molte altre persone «coinvolte nella situazione».

Attenzione: tirando la corda si possono danneggiare degli oggetti. Le persone che avvolgono la corda devono seguirla direttamente oppure possono accorciare il percorso della corda lanciando un gomito di spago già avvolto?



Il gioco dei fiammiferi

Occorrente: bottiglia, fiammiferi.

Ogni giocatore riceve 30 fiammiferi. Al centro viene messa una bottiglia. A turno ognuno poggia un fiammifero sulla bottiglia. Chi fa cadere anche uno solo dei fiammiferi deve prendersi tutti i fiammiferi già poggiati al centro ovvero sulla bottiglia. Vince chi si libera per primo dei suoi fiammiferi.



Spegnere la candela

Occorrente: un tappo, una corda, una candela, una patata, una scatola di fiammiferi.

Con un tappo spegnere una candela che sta per terra. Il tappo è appeso ad una corda fissata alle spalle (alla cinta) di un giocatore. Quando quest'ultimo è in posizione eretta il tappo deve oscillare alla distanza di circa 15 cm al di sopra della fiamma.

Variante

Alla corda sta appesa una patata con la quale bisogna spingere una scatola di fiammiferi che sta per terra verso un determinato traguardo.



Il pezzo più lungo

Occorrente: coltello, mele, patate, oppure un giornale.

Chi sa togliere la buccia più lunga di una patata o di una mela oppure strappare il pezzo più lungo di un giornale?



Il grande gioco del filetto

Occorrente: sedie, cartoncini rossi e verdi, matite.

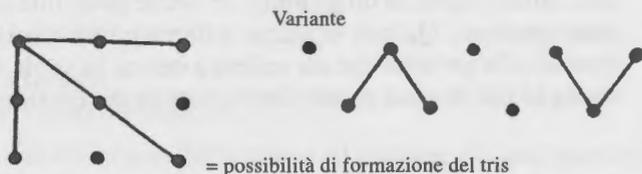
Si adatta il noto gioco da scacchiera ad una festa, e precisamente per sei partecipanti e vari spettatori.

Si dispongono tre file di tre sedie ciascuna come in una sala cinematografica. Tre giocatori si mettono in piedi dietro le file di sedie e costituiscono un gruppo, altri tre si mettono davanti.

Ogni giocatore del primo gruppo riceve un cartoncino verde con i numeri 1, 2, 3, l'altro gruppo un cartoncino rosso con i numeri da 1 a 3.

Un gruppo inizia. Bisogna cercare di far sedere i tre giocatori del gruppo o uno dietro l'altro o uno accanto all'altro o diagonalmente, in modo da formare un tris, ma ci si può sedere soltanto per ordine, vale a dire: verde 1, rosso 1, verde 2, rosso 2, verde 3, rosso 3. Quindi si riparte da verde 1, ecc. A seconda degli accordi i giocatori del proprio gruppo possono consultarsi prima che uno di loro si sieda su una sedia.

Un altro tipo di gioco è il seguente: dopo che si è formato un tris si segna il numero, e precisamente così come lo si può leggere stando davanti. È importante anche se l'1 o il 3 siede a sinistra all'esterno. Quale gruppo arriva prima a 1000?



Variante

Possibilità di formazione del tris.



Il grande spettacolo

Occorrente: niente.

Sarà certamente un grande spettacolo, perché tutti sono invitati a partecipare. L'animatore inizia: «Tra poco entrerà in scena un grande cantante e noi tutti dobbiamo fare i necessari preparativi. Innanzitutto abbiamo bisogno di un sipario. Chi vuole fare la parte del sipario?».

Di certo si troverà qualcuno che mettendosi di lato mimerà il gesto di girare una manovella emettendo dei suoni striduli. Questa persona farà subito una breve prova.

Si continua: «Sarà una rappresentazione all'aperto, Signore e Signori, per questo abbiamo bisogno di un bosco. Chi vuole fare la parte dell'albero?» (varie persone che si muovono avanti e indietro nel vento fanno le prove). «Adesso arriva il vento che già abbiamo avuto modo di sentire tra gli alberi». (I giocatori che fanno il vento si mettono di lato e soffiano con tutte le loro forze - prova). «Ora c'è bisogno della luna». (Un giocatore viene lentamente dal lato e sale su una sedia - prova).

Di certo ci saranno ancora delle persone sedute! «Adesso, per finire, abbiamo bisogno della pioggia. Tutti coloro che sono seduti sono pregati di tamburellare con le dita! Perché tutto vada bene, è necessaria una prova generale: il sipario si apre, lentamente la luna sale, il vento soffia e la pioggia scende giù, mentre gli alberi si dondolano in questa notte di pioggia. L'artista entra in scena».

L'animatore sale su una sedia e annuncia:

«Signore e Signori! Con questo tempaccio sfortunatamente il cantante si è preso un raffreddore. Purtroppo la serata è sospesa!».



La storia del giornale

Occorrente: fiammiferi, giornale.

Nell'arco di tre minuti o nel tempo che un ospite impiega per far bruciare un fiammifero, un altro degli invitati sottolinea delle parole qualsiasi sulla pagina di un giornale. È anche possibile coinvolgere più persone presenti. Quindi si inizia a narrare una storia. Il giornale viene passato alla persona che sta seduta a destra, la quale deve raccontare una storia in cui devono essere intrecciate in successione tutte le parole.



Invitati «al muro»!

Occorrente: dolciumi.

In questo gioco – o per meglio dire tentativo di gioco, destinato a rimanere tale – se possibile dovrebbero partecipare tutti contemporaneamente.

Tutti gli invitati si mettono con le spalle al muro. Quindi davanti ad ognuno di loro viene messo un dolce. Dopo il segnale di inizio ognuno potrà prenderlo, ma a due condizioni: i calcagni devono toccare il muro e le ginocchia devono restare tese. Dopo i vani sforzi ad ogni invitato sarà comunque dato ciò che non è riuscito a prendere da sé!



Il gioco della fantasia

Occorrente: carta, matite.

Gli invitati vengono a sapere dei desideri più nascosti delle persone presenti, anche se per gioco e per divertimento.

Preparare in precedenza delle domande spiritose e intelligenti e disporre l'occorrente per scrivere!

Prima vengono lette le domande; quindi gli invitati hanno due minuti di tempo per scrivere per ogni domanda qualcosa di estremamente originale.

Esempi

- Che cosa faresti se il tuo letto fosse appeso ad un pallone aerostatico?
- ... se fossi l'imperatore della Groenlandia?
- ... se fosse obbligatorio portare la barba?
- ... se non fossi mai nato?

Naturalmente la lettura delle risposte sarà divertente. Si può anche aggiungere un indovinello. A tal fine si raccolgono i foglietti e vengono estratte le espressioni più belle: dopo averle lette bisognerà indovinarne di volta in volta l'autore.



Trovare e tacere

Occorrente: un oggetto qualsiasi.

Tutti gli invitati escono dalla stanza. Il padrone di casa nasconde un oggetto precedentemente concordato, ad esempio un anello. A questo punto comincia la grande ricerca. Chi trova l'oggetto – questo va detto chiaramente prima – non deve reagire in alcun modo e si siede tranquillo al suo posto. È divertente osservare gli altri che continuano a cercare!



Quando si spezzerà il filo?

Occorrente: filo, recipiente, vari oggetti.

Dal soffitto della stanza pende un filo, al quale sta appeso un contenitore non troppo pesante, nel quale ognuno dei presenti a turno mette un oggetto concordato (piselli, monete – di varia grandezza a scelta – sassolini, ecc.). Chi fa spezzare il filo viene eliminato.

Variante

Occorrente: scatole di latta basse.

Delle scatole di aringhe vuote galleggiano sull'acqua (piscina per bambini). A turno ognuno lancia un sassolino contro le scatole. Chi farà affondare la «nave»?

Altri suggerimenti

Occorrente: barattoli o scatole, sottobicchieri, fiammiferi.

- Mettere uno sull'altro dei barattoli o delle scatole fin quando la torre non cadrà.
- Costruire una casa con dei sottobicchieri quadrangolari.
- Disporre dei fiammiferi a strati quadrati.



Indovinare con delle domande

Occorrente: niente.

Un ospite della festa esce dalla stanza. I presenti scelgono un oggetto, ad esempio lo specchio. La persona che si fa rientrare può porre delle domande per scoprire l'oggetto concordato e i presenti risponderanno SÌ o NO.

Si possono anche contare tutti insieme i NO per verificare chi indovina prima.

Variante 1

Si sceglie un grande personaggio. La persona rientrata deve indovinarlo. Inizierà, ad esempio, così: «È un uomo politico?»...

Per rendere il gioco ancora più divertente si può scegliere anche la persona che fa le domande.

Variante 2

Indovinare il piatto preferito. Possono giocare insieme due persone.

Variante 3

«Penso ad una persona: probabilmente un giorno avrà molti figli, farà il commerciante al minuto...»; delineare varie probabili immagini future di questa persona!

In verità: una domanda non è mai indiscreta,
sono sempre e soltanto le risposte che possono esserlo!

Rainer Barzel



Il gioco della hit parade

Occorrente: impianto stereo, dischi o compact disc, carta, matite.

Quale padrone di casa o disc-jockey non si chiede costantemente se ha scelto la musica giusta? A questo scopo può essere di aiuto una hit parade. Ci sono vari modi per formarla: ogni ospite porta il suo disco preferito; quindi si ascolta prima la lista ufficiale di canzoni di successo; si preparano delle liste con dei puntini sospensivi; i numeri più votati saranno ascoltati prima...



Divertirsi con le abbreviazioni

Occorrente: niente.

In questo gioco ci si diverte con delle cose che hanno un carattere molto ufficiale. La «materia prima del gioco» è costituita da abbreviazioni delle quali spesso si ignora il significato.

L'animatore ne proporrà quindi un certo numero, mettendo in palio dei premi per le migliori proposte.

Esempi:

CPC: Casa Per Cani

SPQR: Scuola Per Qualunquisti Rivoluzionari

RAI: Ristoranti Arabi d'Italia

Capri espiatori e lealtà

Ho avuto modo di osservare come in un gruppo sono stati proposti per più di un'ora soltanto dei giochi in cui uno dei partecipanti doveva essere attirato in un tranello. Chiunque usciva dalla stanza sapeva con certezza che – con uno stragemma a lui sconosciuto – gli sarebbe stata versata dell'acqua addosso o che gli avrebbero imbrattato la faccia di fuliggine e così via. Nonostante ciò, tutti volevano andare fuori.

La tensione e il rilassamento suscitano il divertimento.

Si potrebbe anche dire: ognuno si offre volentieri come capro espiatorio per divertire se stesso e i suoi amici.

Ma cosa accade quando un gruppo arriva a cercare dei capri espiatori? Quando le persone vengono spinte in un ruolo che non fa che accrescere le loro inibizioni e i loro complessi? Per non pochi soggetti rappresenta già un peso enorme il dover stare al centro di un circolo di giocatori, in particolar modo quando questi ultimi non si conoscono ancora bene tra loro. In tale ambito assumono un particolare rilievo l'occhio vigile e la funzione equilibratrice e distensiva dell'animatore.

I giocatori che barano hanno spesso considerevoli difficoltà di contatto e comprensione con i compagni. Essi non riescono a realizzare l'obiettivo del gioco osservando semplicemente le regole stabilite. L'attività ludica nel suo complesso è compromessa quando è necessario istituire dei «sorveglianti». Quando un gruppo di gioco non riesce ad avere un comportamento leale, l'animatore spesso non può fare altro che intervenire esercitando una moderata pressione. Ma la collaborazione e la fiducia tra i giocatori non devono venire meno.



Contare in circolo

Occorrente: niente.

Il libro della Genesi (6,18) descrive come Dio parlò a Noè: «Andrai sull'arca, tu, con i tuoi figli, tua moglie e le mogli dei tuoi figli». Quindi piove a lungo. Non si sa in che modo gli abitanti dell'arca riuscirono a sopravvivere a quel periodo.

Ma forse lo sapete voi: con una cerchia di amici, un gruppo o una classe scolastica recatevi in una baita o in una colonia. Oppure restate per un po' di tempo in un campeggio.

È naturale – almeno la maggior parte delle volte – che tutti collaborino quando si tratta di compiti collettivi.

Una volta ci siamo divertiti giocando a chi doveva fare cosa, e precisamente così:

in un gruppo di gioco (da 5 a 30 partecipanti) si stabilisce un numero qualsiasi. Se non ci sono difficoltà, si può scegliere anche un numero a tre cifre. Un giocatore inizia a contare e si prosegue in circolo. Alla persona alla quale capita il numero prestabilito tocca fare quello che è stato precedentemente concordato.

Attenzione: le persone dotate in matematica scopriranno velocemente a chi toccherà il numero. Così è possibile che all'inizio saranno detti dei numeri per evitare che capiti ad una certa persona... Per questo motivo è bene applicare al gioco una regola aggiuntiva: ogni giocatore può dire anche «passo» (invece che il numero successivo). Solo all'ultimo giro ciò non è consentito. Nel caso in cui ci siano ancora delle persone che si divertono a barare durante il gioco, l'animatore lascerà correre, oppure escogiterà un'altra «regola preventiva del gioco».



La mia vita immaginata

Occorrente: niente

Il bello di questo gioco è costituito dal fatto che una breve storia, i cui dettagli ogni singolo partecipante immagina, sarà in seguito oggetto di un'interessante interpretazione psicologica.

A sinistra viene scritto il testo che l'animatore inventerà.

Quello che sta scritto a destra verrà detto soltanto quando la storia sarà terminata.

«Immaginiamo che ognuno di noi vada in un bosco. In che modo? Come sarà il percorso?»

Percorso: il percorso della vita. (Desidero percorrere una strada tranquilla e romantica o piuttosto una strada asfaltata con i pericoli e la possibilità di proseguire in autostop?).

Dopo un po' incontriamo un edificio. Come sarà?

La casa rappresenta le relazioni, il matrimonio e la famiglia.

Guardiamo all'interno da fuori. Attraverso la finestra vediamo un tavolo nella stanza. Cosa ci sarà sul tavolo? Osserviamo cosa c'è dietro la casa. Scopriamo dell'acqua. Come sarà l'acqua?

Simbolo del compagno della nostra vita. (Ci sono fiori, un oggetto molto prezioso o qualcosa da mangiare?).
L'acqua rappresenta l'eros/la sessualità. (Tranquilla, a cascata, una fontana scrosciante?).

Proseguiamo. Dopo un po' arriviamo ad un massiccio steccato di legno. Come ci comportiamo?

Lo steccato simboleggia la fine della vita/la morte (lo scavalchiamo o torniamo indietro?).

Lanciamo un'occhiata a quello che c'è oltre lo steccato. Cosa ci sarà da vedere?

Cosa ci sarà dopo la morte? (Vediamo una boscaglia, un prato fiorito o ci è indifferente perché desideriamo comunque tornare indietro?).



Il gioco dello zoo

Occorrente: niente

Chi è presente e desidera partecipare al gioco – da 8 a 20 giocatori – riceve o si cerca un nome di animale che conserverà per tutto il tempo.

Un giocatore comincia dicendo: «Sono stato allo zoo, ho visto molti animali, mancava solo la zebra». Quest'affermazione presuppone che nel gruppo ci sia una zebra. Tocca quindi a chi ha scelto di essere la zebra, il quale dice: «La zebra c'era, era la giraffa (o un altro animale) che mancava».

Chi vince il gioco senza commettere errori?

Variante:

Un giocatore fa la parte del proprietario della cassaforte.

Proprietario della cassaforte: «Ho perso il denaro. Lo ha trovato Francesco».

Francesco (deve reagire immediatamente): «Io cosa?».

Proprietario della cassaforte: «Sì, tu!».

Francesco: «Io no!».

Proprietario della cassaforte: «E allora chi?».

Francesco: «Mara».

Mara: «Io cosa?».

E così via...

Note:

- Se i nomi dei giocatori non sono noti, si possono attribuire anche dei numeri.
- Per rendere il gioco più difficile: a tutti viene dato del tu, solo al custode del tesoro (se qualcuno lo nomina) viene dato del lei.
- Chi commette un errore (dice «tu» invece che «lei», fa una pausa troppo lunga, dice una cosa sbagliata) deve...



La frase a catena

Occorrente: niente.

Si tratta di un vecchio, simpatico gioco per un numero di giocatori da 3 a 10.

È il gioco degli artisti della parola!

1° persona: io

2° persona: io sono

3° persona: io sono già

4° persona: io sono già stato

5° persona: io sono già stato una

- 6° persona: io sono già stato una volta
 7° persona: io sono già stato una volta a
 8° persona: io sono già stato una volta a Roma
 9° persona: io sono già stato una volta a Roma, perché... ecc.

Se tutti sono riusciti a turno a ripetere aggiungendo una parola senza commettere errori, si ripete subito il giro daccapo. Chi non riesce a ripetere la frase senza commettere errori, viene eliminato.

Variante

Un giocatore inizia con un'intera frase e chiama un'altra persona, la quale deve iniziare la seconda frase nel seguente modo: «Questo è successo perché...».

Esempio:

1° giocatore: Una volta sono caduto dalla scala. (Luisa!).

Luisa: Questo è successo perché volevo prendere una mela dall'albero. (Marco!).

Marco: Questo è successo perché ero digiuno da due giorni. (Paolo!)...



La posta della festa

Occorrente: codici di avviamento postale.

Per cominciare si chiede agli ospiti di portare da casa dei codici di avviamento postale; in alternativa, saranno sufficienti anche le copie che riuscirete a procurarvi dalla cerchia di amici.

È molto divertente costruire delle frasi consultando i codici di avviamento postale (è consentito aggiungere gli articoli!).

Esempi:

Il faraone ama la schiava	64010 Faraone 53010 Ama 80030 Schiava
Paola rende le noci	87027 Paola 87036 Rende 70035 Noci

È utile ricordare che si può barare un po'. O per meglio dire: invitate i vostri ospiti a non cercare ostinatamente le parole perfettamente appropriate. Dite che è possibile costruire una frase anche solo con due parole, in quanto non è semplice costruire delle frasi lunghe con i nomi di località.



La mia vita dipinta

Occorrente: carta, matite.

Quando si è felici, liberi e ci si sente a proprio agio ad una festa, si è disposti anche ad aprirsi un po'. Una volta entrati nell'atmosfera giusta, ci si lascia coinvolgere per divertimento (s'intende!) in oroscopi e predizioni.

Il seguente gioco non ha nulla a che fare con l'oroscopo, né con la cartomanzia o cose del genere. Va anche sottolineato che non si deve attribuire un significato eccessivo al risultato. Ma può anche darsi che ci sia qualcosa di vero...

Ogni ospite riceve carta e matita. Bisogna dipingere un quadro a grandi linee – la perfezione non ha alcuna importanza. Nel quadro devono essere inseriti: un ruscello, il sole, una casa, un serpente, il paesaggio. Stabilire in base allo svolgimento se dopo aver terminato l'opera dovrà esserci una valutazione collettiva o se invece questa si svolgerà in piccoli gruppi. L'animatore illustrerà soltanto i vari significati:

Casa: il mio Io, il rapporto con la patria. (Piccola o grande, lontana, già adorna, ecc.? Dalla casa parte un sentiero? Dove porta?).

Paesaggio: il mio ambiente e i miei simili. (Grandi? Sono in rapporto con me?).

Sole: mio padre. (Il sole emette dei raggi? Chi colpiscono? Sta alto in cielo o sta tramontando? È lontano dalla casa?).

Ruscello: mia madre. (In che rapporto sta con gli altri? C'è un ponte?).

Serpente: eros/sessualità. (Dimensioni? Dove si trova? Presso il ruscello o su un albero, dal quale circonda la casa?).



La patata bollente

Occorrente: un oggetto qualsiasi, un cestino.

Vi ricordate l'ultima volta che avete pelato una patata bollente? Se la si infilza con la forchetta, la patata profumata si rompe, ma se la si prende in mano, comincia un gesticolare convulso.

Sembra quindi che afferrare le patate bollenti sia una cosa complessa; si preferirebbe non afferrarle affatto o tenerle soltanto per poco tempo. È esattamente quello che cercheremo di fare in questo gioco.

I giocatori, in numero da 6 a 20, siedono in circolo. Si fa passare in gi-

ro un piccolo oggetto. Ognuno lo prenderà saldamente in mano, ma cercherà di liberarsene il più presto possibile passandolo ad un altro. Sia ben chiaro: chi lo prende senza accortezza o lo passa facendolo cadere a terra, dovrà riparare il danno.

- Un giocatore con gli occhi bendati ad un certo punto grida: «Stop!». Chi si trova con l'oggetto in mano, «deve»... (stabilire prima il pegno da pagare).
- Passare di mano in mano un cestino. Quando un giocatore bendato griderà: «Alt!», il possessore del momento estrarrà un biglietto dal cestino sul quale c'è scritto un pegno.
- Un giocatore bendato dice l'alfabeto a bassa voce. Quando lo vorrà, l'animatore griderà: «Alt!». Chi ha l'oggetto in quel momento, deve dire tre nomi di città (o qualcosa del genere...) che iniziano con la stessa lettera alla quale si è fermato il giocatore bendato.

Là dove c'è più gioia, c'è anche più verità.
L'uomo non è fatto per il divertimento,
ma per la gioia.

Paul Claudel

CONTATTI E COMUNICAZIONE



Luce e buio

Occorrente: niente.

I giocatori stanno per terra sparsi nella stanza. In dieci fasi devono alzarsi in piedi, vale a dire che con l'ultimo movimento devono stare perfettamente eretti. Quando viene spenta la luce, possono cambiare un po' la loro posizione, cioè «alzarsi un po' di più». Non appena la luce viene accesa, tutti restano bloccati nella loro posizione. Si continua in questo modo fino a dieci.

Quindi si può ancora continuare: quando c'è luce, tutti devono... essere arrabbiati, fare gli occhi strabici, essere al settimo cielo, annoiarsi, aspettare l'autobus, camminare su una fune, avere paura, essere grati, in imbarazzo, in pericolo...



Cosa corrisponde di più alla tua personalità?

Occorrente: figure, fotografie, ecc.

Il presupposto del gioco è trovare una buona idea, ad esempio un albero di Natale o una valigia da viaggio.

Ognuno pensa quale oggetto, quale simbolo appenderebbe ad un albero di Natale (collettivo) o metterebbe in una valigia da viaggio (collettiva); ad esempio una pietra, un fiore, una scatola di conserva vuota. Questi oggetti devono essere effettivamente reperiti e appesi all'albero di Natale oppure i loro nomi possono essere scritti su dei cartoncini. In seguito tutti dovranno spiegare il motivo della loro scelta.

Variante

Scegliere una figura e quindi spiegare il motivo della scelta.



La catena di giochi

Occorrente: foglietti con l'indicazione dei vari compiti.

In questo gioco è particolarmente importante osservare le azioni degli altri e interessarsene. La regola del gioco è semplice. Si deve presentare insieme ad altre persone una situazione.

Ad esempio: «Qualcuno si fa fotografare».

Ogni giocatore deve svolgere un determinato compito descritto su un

foglietto, senza ricevere ulteriori informazioni. Pertanto nessuno conosce i compiti degli altri e neanche l'obiettivo del gioco. Quindi la maggior parte dei giocatori deve prima cercare di sapere di cosa si tratta o «chi sono le persone chiave». Alcuni forse hanno già capito, ma possono passare all'azione soltanto quando le altre persone hanno svolto il loro compito.

Il tutto deve avvenire senza parlare! Sarebbe interessante inserire una discussione sullo svolgimento dopo il gioco, formulando ad esempio le seguenti domande:

- Come è stata superata l'incertezza?
- In che misura ci si è interessati agli altri?
- Come ci si è comportati nei confronti di un compagno che ha giocato senza alcuna regola o che non ha eseguito il suo compito?

Esempio:

(Ogni giocatore riceve uno dei seguenti compiti):

- Accompagna una persona che vorrebbe farsi fotografare.
- Fotografa una persona.
- Sei il tecnico delle luci in una ripresa fotografica.
- Una persona viene fotografata. Trova lo sfondo adatto!
- Desideri farti fotografare!
- Sei un parrucchiere. Fai l'acconciatura ad una determinata persona!
- Sei un levriero e vorresti farti fotografare con una persona.
- Una persona viene fotografata, mentre tu assisti.



Cosa porto con me?

Occorrente: niente.

Un giocatore esce dalla stanza. Quindi viene fatto il nome di un'altra persona del gruppo, per la quale devono essere elencate dieci cose che secondo la cerchia dei partecipanti questa persona porterebbe con sé in viaggio: abiti, oggetti, tratti caratteriali, modi di esprimersi tipici di questa persona...

Variante

Il gruppo sceglie cinque oggetti che questa persona porterebbe con sé su un'isola. (La permanenza sull'isola dura un anno e non si possono portare altre persone).



Riesci a capirmi?

Occorrente: foglio preparato con disegno.

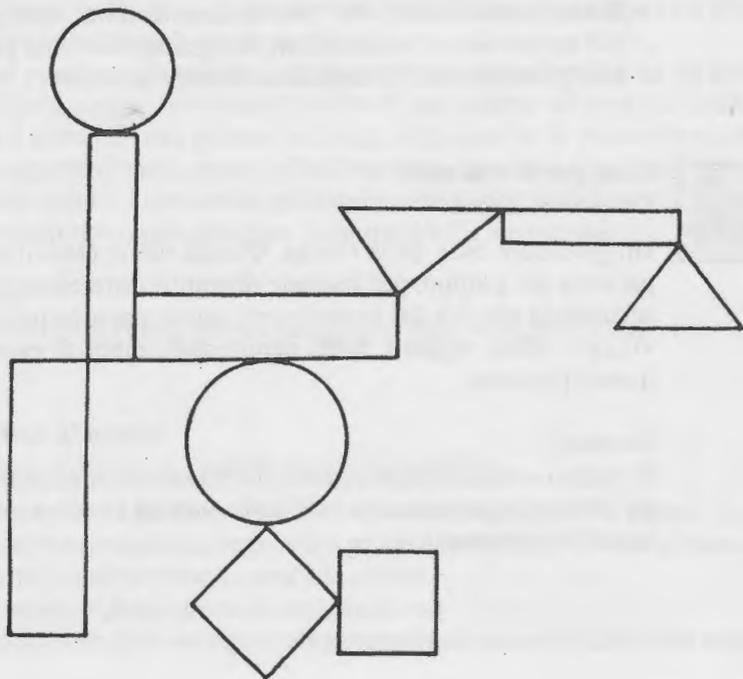
Quando le persone parlano tra loro è molto importante esprimersi in modo che l'interlocutore comprenda quello che l'altro intende dire. Ciò è necessario anche quando si spiega un gioco, per riuscire a farne capire a tutti lo svolgimento e le regole nel miglior modo possibile. Il seguente gioco (o per meglio dire: esercizio) educa all'arte di esprimersi e di comprendere.

Un giocatore riceve un foglietto sul quale è disegnato qualcosa. Senza che gli altri possano vedere, egli spiega questo disegno, mentre gli altri cercano di rappresentare graficamente quello che hanno capito senza fare domande.

Quindi si passa alla valutazione dei risultati: la disposizione è esatta? E le proporzioni? Se si prendono dieci figure geometriche disposte una accanto all'altra, sarà più semplice calcolare le percentuali.

Questi esercizi si possono ripetere spesso con altri disegni. È possibile anche fare dei confronti, consentendo le domande e raggiungendo in tal modo una percentuale di riuscita più alta.

Esempio di disegno:





La pittura «dorsale»

Occorrente: matite, carta, spille da balia.

Formare gruppi di due persone. In ogni coppia viene attaccato alla schiena di una persona (con delle spille da balia) un foglio da disegno, sul quale il compagno fa un disegno quanto più semplice possibile. Una volta che il disegno è stato terminato, la persona che porta il disegno sulla schiena deve cercare di riprodurlo su un altro foglio, e precisamente deve approntare la sua riproduzione solo in base alle «sensazioni di pittura». L'ideale è usare matite con la punta di feltro, in quanto queste fanno sentire più facilmente la pressione sulla schiena del compagno.



Forze magiche

Occorrente: niente.

Mettiamolo subito in chiaro: dietro questo gioco non si nasconde nulla di straordinario, bensì soltanto una normale tensione dei muscoli e l'attivazione di forze fisiche, anche se in scala ridotta. I presupposti sono sempre la seria volontà di riuscire e la totale concentrazione.

Esempi di esercizi

- Tutti stanno con la faccia rivolta verso la parete alla distanza di 20 cm. Stringere un pugno e fare pressione con tutte le forze per almeno un minuto contro la parete. Trascorso il minuto fare subito un mezzo giro in modo che questo braccio «attivo» sia rivolto verso il centro della stanza. Automaticamente tutto il braccio si solleva da sé, senza alcuno sforzo muscolare.
- Luce soffusa, silenzio assoluto. Una persona sta seduta su una sedia. Altre quattro mettono la loro mano destra l'una sull'altra sulla testa della persona seduta. Chiudono gli occhi e un altro giocatore conta fino a 60. Tutti i giocatori coinvolti devono respirare a lungo e profondamente concentrandosi sulla persona seduta. Dopo il numero 60 le quattro persone poggiano il dito indice sotto il sedile e sollevano la sedia insieme con la persona seduta senza alcuno sforzo. In caso di fallimento, fare altri tentativi. Se necessario, provvedere perché ci sia una maggiore calma, concentrazione, luce soffusa, ecc.
- Simile al precedente. La persona sottoposta al test sta per terra e si irrigidisce completamente. Sei persone (tre a sinistra e tre a destra) le si inginocchiano davanti. Dopo il numero 60 mettono le estremità delle dita (o anche soltanto l'indice) sotto i talloni, al centro del cor-

po e sulla testa della persona che sta per terra. Nel sollevare tutti trattengono il respiro. Il peso potrà essere sollevato senza sforzo. Attenzione nel riabbassare!

- Un giocatore esce dalla stanza. Quindi si stabilisce cosa dovrà fare questa persona quando rientrerà. Supponiamo che deve aprire la finestra. Ora tutti concentrano le loro forze su quest'azione: andrà alla finestra e la aprirà! Si fa rientrare la persona e nel silenzio assoluto i presenti lasciano agire le loro «forze soprannaturali».

Per questo esercizio è necessario ripetere. Eventualmente introdurre anche una tabella di valutazione: qual è stata la percentuale di riuscita, vale a dire quante volte è stata compiuta l'azione desiderata, ad esempio su dieci tentativi?



L'indovinello dei rumori

Occorrente: niente.

Ognuno dei due gruppi ha il compito di rappresentare con i rumori una situazione o una storiella. Nessuno dei due gruppi deve dire agli altri cosa rappresenterà. Dopo un breve tempo di preparazione, ogni gruppo fa la sua rappresentazione. Sono ammessi tutti i rumori, tranne parlare: quindi fischiare, cantare, stridere, ridere, gridare, ecc. Gli altri devono indovinare di cosa si tratta.



Il gioco dello scultore

Occorrente: niente.

Nel caso di un numero consistente di partecipanti, formare dei sottogruppi di tre fino a sei persone. Di volta in volta una persona fa la parte dello «scultore», che raggruppa i modelli secondo la sua fantasia. L'animatore specifica a tutti il soggetto che i singoli partecipanti devono rappresentare: ad esempio: prigionieri, il vincitore del Giro d'Italia, calciatori, una fontana a zampilli.

Una regola importante è che non si può parlare.

Dopo che l'opera sarà stata ultimata, toccherà ad un altro scultore.

Variante 1

«Formo gli altri a mia immagine: come sarà?» (Mostrare le proprie possibilità con l'atteggiamento e la posizione!).

Variante 2: Romeo e Giulietta

Di volta in volta lo stesso numero di ragazze e ragazzi esce dalla stan-

za. Una coppia fa la parte di Romeo e Giulietta e i due possono assumere la posizione che desiderano. Un altro ragazzo del gruppo dei partecipanti può modificare questa «statua» a sua discrezione. Quando ha terminato la sua opera di «scultore», prenderà il posto di Romeo. Quindi si fa entrare una ragazza che a sua volta può cambiare la statua a sua discrezione, ma che alla fine dovrà assumere il ruolo di Giulietta. Si fa entrare un ragazzo, e così via.

Attenzione!

Questo gioco non deve essere eseguito senza la successiva discussione. È particolarmente indicato per i gruppi che si confrontano con il tema della partecipazione. Se possibile, gli «scultori» devono anche motivare le loro modifiche.

Giocare è un'attività che non si riesce affatto a prendere abbastanza sul serio.

J. Y. Cousteau



Cieco per la stanza

Occorrente: fazzoletti.

Due gruppi si fronteggiano a occhi bendati. Dopo il segnale di inizio tutti cercano di raggiungere la parete opposta senza urtare contro altre persone. Per evitare gli scontri è consentito fare dei rumori.

Variante 1

A tutte e quattro le pareti ci sono dei giocatori che cercano di raggiungere la parete opposta.

Variante 2

I giocatori stanno ad una sola parete. Tutti devono raggiungere la parete opposta, mentre nella stanza ci sono in giro altri giocatori con gli occhi bendati.

Variante 3

Come sopra, ma i giocatori sparsi nella stanza non hanno gli occhi bendati e, diversamente dagli altri, possono fare dei rumori.



Non dire SÌ e NO

Occorrente: niente.

I giocatori stanno sparsi al centro della stanza. Al segnale di inizio a due a due cominciano una conversazione. Chi dice SÌ o NO perde il suo compagno e deve cercarsene, come quest'ultimo, un altro libero.

Basterà poco tempo per esercitarsi a porre le domande in modo tale da far dire al più presto possibile all'interlocutore un SÌ o un NO «proibito».

L'animatore deve segnalare a tempo debito la fine, quando si accorge che la maggior parte dei giocatori ha già dialogato.

Variante

Non si possono pronunciare le parole: SÌ, NO, NERO, BIANCO. In questo modo si può facilmente far cadere in trappola l'altro. Ad esempio: «Ma hai detto NERO!»; il compagno probabilmente replicherà «NO».



Il nostro monumento

Occorrente: pacchetti di sigarette vuoti, scatole di fiammiferi, barattoli di latta, libri, cataloghi, ecc.

Procurare più esemplari di uno stesso oggetto o un po' di tutto quello di cui si dispone.

I partecipanti siedono in circolo. Al centro si trovano degli oggetti. A turno ognuno può alzarsi e cambiare la posizione di un oggetto con il motto: costruiamo il nostro monumento. All'inizio tutti probabilmente disporranno gli oggetti uno sull'altro o uno verso l'altro. In seguito è possibile che un giocatore rimuova un oggetto «non adatto».

La regola del gioco è che ognuno può cambiare la posizione di un solo oggetto: quindi rimuovere o aggiungere e ritornare al proprio posto.



Ti riconosco

Occorrente: fazzoletti, mestolo.

Si tratta di riconoscere a occhi bendati un'altra persona del gruppo.

Variante 1

Ad un giocatore vengono bendati gli occhi. Va (tastando) verso un altro giocatore e dice: «Grugnisci!» oppure: «Mormora qualcosa!». In precedenza i giocatori possono cambiare posto.

Variante 2

Il giocatore «cieco» ha in mano un mestolo con il quale può tastare una persona per riconoscerla.

Altre varianti

- Riconoscere gli altri dalle mani (palco con sipario).
- Riconoscere gli altri dagli occhi (tagliare delle fessure in una scatola da imballaggio di utensili domestici).



Cosa si nasconde dietro?

Occorrente: carta, matite.

Ogni giocatore dispone di carta e matita. Ognuno cerca di scrivere una risposta tipica alle domande dell'animatore. Le domande devono essere formulate in modo tale che in seguito attraverso le singole risposte sarà facile risalire all'autore.

L'animatore raccoglie i foglietti anonimi e legge di seguito ad alta voce tutte le risposte. Bisogna scoprire la provenienza di ogni singola risposta.

Esempi di domande

Se tu fossi un politico, che cosa cercheresti di cambiare innanzitutto?

Dove preferisci essere?

A cosa pensi molto spesso?



L'immagine riflessa

Occorrente: niente.

Due giocatori stanno seduti uno di fronte all'altro. Uno dei due comincia e l'altro lo imita. Anche tutti gli altri possono giocare contemporaneamente. Tuttavia è interessante anche osservare due persone che giocano. In seguito ci si può dare il cambio: sarà l'altro ora ad avere il comando. Alla fine si può passare alla fase in cui nessuno dirige. Avere in mano oggetti come un righello, un libro, un fiore, ecc. contribuisce ad animare il gioco.



Chi è?

Occorrente: niente.

Tutti i partecipanti siedono in circolo con la schiena rivolta verso l'interno. Una persona gira esternamente intorno al cerchio scrutando tutti. Quindi inizia a descrivere un partecipante senza fissarlo con lo sguardo, menzionando dapprima le caratteristiche non evidenti, e alla fine quelle evidenti. I partecipanti non devono voltarsi durante il gioco, ma guardare dritto davanti a sé. Inoltre non devono essere pronunciati dei nomi senza fondati indizi.



Descrizione di una persona

Occorrente: niente.

Tutti devono disporre di carta e matita. Dopo che una persona è uscita dalla stanza, tutti descrivono l'aspetto dell'assente: altezza, abbigliamento, forma e colore degli occhi, forma del viso, ecc.

L'animatore deve essere dotato di una grande sensibilità

Ciascuno di noi ha già esperito l'esito negativo di un gioco che alcune settimane prima era stato un successo in un altro gruppo.

Ciò non dipende dalla composizione del gruppo o dalle modalità di presentazione. L'atmosfera e molti altri presupposti esterni giocano un ruolo importante per quanto concerne il successo di un gioco. E questo non si può prevedere! L'animatore deve essere quindi dotato della sensibilità necessaria. Ciò significa in particolare:

- abbandonare un gioco che non si addice alla situazione;
- accettare la partecipazione creativa dei giocatori fintantoché non vengono trascurati altri giocatori;
- modificare il programma durante un'ora di gioco al fine di adattarlo alla situazione (ad esempio a soggetti timidi o aggressivi).

Per l'animatore è importante controllare la disponibilità e la gioia di giocare. Quando qualcuno del gruppo dice: «Uffa, basta con questo gioco!» è quasi sempre troppo tardi.

L'animatore deve intervenire anche quando alcuni vogliono un gioco e gli altri ne preferiscono un altro; quando alcuni desiderano mostrare le loro capacità, ecc.

L'animatore deve pensare anche a quale gioco può partecipare come tutti gli altri e in quale deve invece limitarsi a osservare lo svolgimento dall'esterno.



La storia illustrata

Occorrente: illustrazioni, fotografie.

Ci sono molte illustrazioni a disposizione. Ogni gruppo composto da 3-5 persone ne sceglie una e ci scrive su una breve storia. Bastano anche alcune frasi. Quindi leggere le storie ad alta voce.



Disegnare il proprio autoritratto

Occorrente: carta, matite.

Tutti hanno a disposizione un quarto d'ora per disegnare il proprio autoritratto. Si possono utilizzare dei simboli. È possibile anche inserire affermazioni e simboli relativi alla persona nel profilo della testa.

La formazione di piccoli gruppi riveste un'importanza particolare. Dopo aver terminato l'opera, si uniranno due o più persone per motivare e comunicare la propria creazione.

È anche possibile che in questo modo due persone si caratterizzino a vicenda.

Questo gioco di comunicazione non dovrebbe assolutamente essere proposto in gruppi nei quali c'è ancora molta distanza. È necessario anche prestare attenzione soprattutto quando qualcuno parla del proprio autoritratto. Il gruppo può certamente porre delle domande, ma non compiere dei tentativi di interpretazione.



Il gioco delle marionette

Occorrente: niente.

Un giocatore si stende per terra. Il suo compagno tira quindi dei fili (invisibili) come un burattinaio. La «marionetta» reagirà in modo corrispondente.



Sto seduto nel verde

Occorrente: niente.

Tutti siedono in circolo. All'inizio qualcuno fa la parte del capo e mette accanto a sé una sedia che deve restare libera. L'animatore fa un nome e dice ad esempio: «Voglio bene a Maria». Maria lascia la sua sedia e si siede sulla sedia libera accanto all'animatore.

In questo modo si è liberato un posto. Il più veloce dei due giocatori, rispettivamente a destra e a sinistra, si siede sulla sedia che si è liberata e dice: «Sto seduto...».

La persona che sta seduta accanto prosegue la frase, dicendo: «Nel verde!». Quindi subentra un'altra persona che dice: «E voglio bene a...». La frase divisa in tre parti è quindi la seguente: «Sto seduto nel verde e voglio bene a XY». Chi viene nominato, siede sulla sedia che si è liberata per ultima e si ricomincia daccapo.



Gli animali delle fiabe

Occorrente: niente.

Si tratta di un gioco destinato non soltanto ai bambini. Di seguito vengono pronunciati dei nomi di animali. Chi riesce a dire per primo in quale fiaba compare un certo animale?

Capretto:	Il lupo e i sette capretti
Lupo:	Cappuccetto rosso Il lupo e i sette capretti
Asino:	I musicanti di Brema Pelle d'asino
Gatto:	Il gatto con gli stivali
Ranocchio:	Il re dei ranocchi
Topi:	Cenerentola
Api:	La regina delle api
Anatra:	Il brutto anatroccolo Hansel e Gretel
Volpe:	La volpe e l'uva
Coniglio:	Alice nel paese delle meraviglie
Grillo:	Pinocchio



Il mondo della natura

Occorrente: niente.

Tutti camminano rilassati per la stanza e devono decidere qual è il loro animale preferito.

«Avete deciso tutti?».

Ora devono unirsi tutti coloro che hanno scelto lo stesso animale. Raccontatevi a vicenda le vostre esperienze a proposito!

Varianti

- Scegliete un animale che vive nell'acqua.
- Scegliete un animale che sa volare.

- Scegliete un animale che vive in Africa.
- Scegliete un animale con la pelliccia.
- Scegliete un animale domestico.
- Scegliete un animale che è più piccolo dell'uomo...
- Ora scegliete il vostro fiore preferito...
- Ora scegliete il vostro albero preferito...
- Ora scegliete un elemento della natura (sole, vento, montagna).
- E così via.



Farsi trasportare dall'onda

Occorrente: niente.

I partecipanti si stendono per terra in modo da formare una fila simile ad una chiusura lampo: testa a testa, una persona stesa con i piedi a sinistra, una con i piedi a destra. Tutti portano le mani in alto e tengono i palmi delle mani in posizione orizzontale, in modo da formare un «letto» o il «percorso» di un'onda.

Uno dei partecipanti si stende in posizione rigida all'indietro su questa «onda di persone». Con le mani delle persone stese a terra deve essere trasportato da un'estremità all'altra. Due giocatori aiuteranno a «salire e a scendere». Uno dopo l'altro, tutti hanno la possibilità di farsi «trasportare» dall'onda. Le persone del gruppo che hanno difficoltà di relazione dovrebbero essere particolarmente spinte a fare questo esercizio.

Alternativa: le coppie stanno le une di fronte alle altre e formano un lungo corridoio. Tenere le mani saldamente unite a quelle del dirimpettaio. In questo modo qualcuno potrà essere trasportato all'altra estremità.



La fiera dei contatti

Occorrente: niente.

Tutti i giocatori devono distribuirsi per la stanza e camminare disordinatamente. Quindi l'animatore darà delle indicazioni:

- Guardate il pavimento, continuate a camminare cercando!
- Ora fate attenzione a non urtare nessuno mentre camminate!
- Continuate a camminare, guardando tutti gli altri, ma in modo sobrio e deciso; non parlate!
- Adesso ad ogni incontro guardatevi negli occhi; ma non parlate!
- Ora sorridete amichevolmente ad ogni persona che incontrate!
- Adesso date la mano ad ognuno in silenzio!

- Ora dite il vostro nome ad ogni persona che incontrate!
- Cercate quindi di unirvi ad una persona che incontrate!
- Passeggiate per la stanza insieme con la prima persona che incontrate!

Non bisognerebbe arrabbiarsi per le cose
che si possono cambiare,
ma neanche per le cose
che non si possono cambiare!

GIOCHI ABBINATI AL BALLO

Il ballo richiede libertà, quindi è fuori luogo pensare di approfittarne! Nel ballo ci si avvicina al compagno. Il ballo coinvolge lo spazio e le altre persone in modo giocoso. Nell'ambito dei balli collettivi sono molto amati i giochi abbinati al ballo, in particolare in gruppi e comunità. Il ballo e il gioco si sovrappongono diventando un tutt'uno.



I più bei giochi abbinati al ballo

Di seguito vengono illustrati i più bei giochi abbinati al ballo. Di volta in volta sta ai protagonisti continuare, variare e modificare.

1.

Occorrente: simboli di carta.

Il ballerino A riceve un cuore di carta tagliato a metà, mentre la ballerina A riceve l'altra metà. Allo stesso modo tutti ricevono simboli o proverbi a metà, rispettivamente una metà i ballerini e l'altra le ballerine. A questo punto la ricerca può iniziare. Chi si è ritrovato, balla al ritmo della musica.

Possibili simboli: fiori, stelle, alberi, animali, ecc.

Oppure: Ballerino: «Il primo amore...»; ballerina: «Non si scorda mai», ecc.

2.

Occorrente: foglietto con le istruzioni.

Simile al precedente. Un ballerino e una ballerina ricevono rispettivamente un foglietto con la scritta «trombettiere». Tutti gli altri ricevono altre professioni o delle azioni da compiere. Dopo il segnale d'inizio tutti agiscono in modo tipicamente rispondente alla loro «professione». Il tutto naturalmente a gesti, nel totale silenzio, in quanto tutti si dovranno ritrovare esclusivamente in base agli stessi movimenti.

Variante

Occorrente: foglietto con le istruzioni.

Animali che fanno un verso particolare. Dopo il segnale d'inizio le cop-

pie si ricongiungono facendo il verso dell'animale che fingono di essere: ad esempio pecora, gallo, anatra, asino, ecc. (eventualmente spegnere anche la luce).

3.

Occorrente: niente.

Quando la musica si interrompe, tutti devono accovacciarsi. Chi si inginocchia per ultimo viene eliminato.

Oppure: Dopo che alcune coppie sono state eliminate, queste ultime faranno musica cantando ritmicamente!

4.

Occorrente: niente.

La musica si interrompe e il «maestro di ballo» dice un numero. Le coppie devono unirsi ad altre coppie, in modo da formare il numero dato: $6 = 3$ coppie, $3 = 1$ coppia e una persona di un'altra coppia. Chi resta fuori viene eliminato.

5.

Occorrente: cartoncini numerati.

Tutti i ballerini ricevono un numero da 1 a ? a seconda del numero dei maschi. Lo stesso vale per le ballerine. I ballerini (maschi e femmine) con lo stesso numero danzano insieme. Prima del brano musicale successivo, tutte le ballerine (o i ballerini) mettono i foglietti in un cestino e estraggono nuovi numeri.

Variante

Al posto dei numeri utilizzare cartoline, fiori o foglie secche.

6.

Occorrente: cestino con caramelle.

Il ballo del cestino. Tre sedie vengono collocate una accanto all'altra. Una ballerina siede al centro, accanto a lei due ballerini. La ballerina riceve un cestino nel quale si trovano delle caramelle. La musica comincia, la ballerina dà il cestino ad uno dei due ballerini (il quale in cambio può prendere una caramella) e balla con l'altro. Chi riceve il cestino si

mette al centro, e rapidamente si siedono accanto a lui a sinistra e a destra due ballerine. Si continua in questo modo fin quando tutti balleranno. È importante che i posti a destra e a sinistra vengano occupati velocemente.

7.

Occorrente: cesto.

Tutte le donne mettono qualcosa che hanno estratto dalla borsa in un cesto o in una scatola. Ora gli uomini possono prendere qualcosa, un oggetto per ciascuno. La ricerca e il ballo possono iniziare. È possibile ripetere rimettendo a posto gli oggetti e estraendone degli altri.

Variante

Tutti gli uomini mettono la loro scarpa sinistra al centro della pista da ballo, mentre le donne naturalmente distolgono con discrezione lo sguardo!

8.

Occorrente: niente.

Il valzer della palla di neve. Una coppia inizia a ballare. Dopo circa 20 secondi viene interrotta la musica. La dama cambia cavaliere, il cavaliere cambia dama. Ora ballano due coppie al ritmo della musica. Dopo altri 20 secondi si ripete: due dame si scelgono rispettivamente un nuovo cavaliere, ecc., fin quando tutti si troveranno sulla pista da ballo.

9.

Occorrente: palloncini, arance, ecc.

Ogni coppia di ballerini prende tra le tempie un'arancia o un palloncino gonfiato e balla. Non è ammesso sistemare l'oggetto con le mani durante il ballo. Chi non ha più niente da offrire «tra le tempie» viene eliminato. (Eventualmente si può accettare se un'arancia si trova «nelle orbite»). Deve esserci un numero sufficiente di «sorveglianti» con il compito di controllare che si balla al ritmo della musica.

10.

Occorrente: palloncini e spilli oppure candele.

Gli uomini tengono un palloncino gonfiato nella mano sinistra, le don-

ne uno spillo. Gli uomini difendono il loro palloncino, le donne cercano di bucare il palloncino di altre coppie. Chi non ha più il palloncino, viene eliminato. Le coppie divise formano un cerchio intorno a quelli che continuano a ballare. Spesso il gioco diventa più importante del ballo. Toccherà all'animatore cercare di stimolare il ballo nonostante il gioco!

Variante

Le donne mantengono delle candeline accese, gli uomini cercano di spegnerle soffiando. Attenzione alla cera che gocciola, mettere una protezione dal vento!

11.

Occorrente: bottiglie.

Le coppie danzano attraversando un percorso disseminato di bottiglie. Chi rovescia una bottiglia viene eliminato!

12.

Occorrente: giornali.

Ogni coppia di ballerini riceve un grande foglio di giornale ripiegato in modo che sia molto piccolo. Quando la musica si interrompe, i fogli devono essere spiegati e messi per terra. La coppia che sale per ultima sul giornale viene eliminata. Sono necessari vari «sorveglianti». I giornali devono essere ripiegati sempre nella grandezza concordata!

13.

Occorrente: niente.

Ballano insieme quelli che sono nati nello stesso mese (o che hanno lo stesso colore di capelli, ecc.).

In questo gioco di ballo bisogna privilegiare il divertimento e non essere troppo severi sul rispetto delle regole. Gli innamorati barano particolarmente volentieri in questo gioco.

14.

Occorrente: sedie.

Viaggio a Gerusalemme. Vengono disposte a coppie, con gli schienali

l'uno contro l'altro, tante sedie quante sono le coppie presenti. Mentre inizia a suonare la musica, viene tolta una sedia. Le coppie ballano intorno alle sedie. Quando la musica si interrompe, ogni coppia deve conquistarsi una sedia e sedersi. Chi resta in piedi viene eliminato. Ripete! Si toglie di nuovo una sedia, ecc.

15.

Occorrente: niente.

Ad un determinato segnale (squillo di tromba, fischio, ecc.) o quando la musica si interrompe per un attimo, tutti cercano un nuovo partner.

16.

Occorrente: carta, matite.

Gli uomini (o le donne) scrivono su un foglietto delle indicazioni concordate di carattere generale, ad esempio professione, taglia o simili; raccogliere, mescolare e dare di volta in volta all'altro sesso. La ricerca e quindi il ballo possono iniziare.

È opportuno tenere presente che alcuni utilizzano giochi di questo genere per fare delle affermazioni sconvenienti o persino offensive.

17.

Occorrente: scopa o simili.

Durante la danza un ballerino va da solo tra le persone che danzano con un manico di scopa in mano. Non appena lo fa cadere (facendo in modo che tutti possano sentire), tutti cambiano compagno. Chi non trova un compagno, prende il manico di scopa e si ricomincia daccapo.

18.

Occorrente: cappello.

Si passa un cappello di coppia in coppia oppure viene messo sulla testa di una delle persone che danzano. La coppia che ha il cappello quando viene interrotta la musica viene esclusa.

19.

Occorrente: lampioncino.

Il ballo del lampioncino. Particolarmente adatto quando più ragazze o ragazzi non hanno un cavaliere o una dama; indicato anche per concludere una festa danzante. Così, ad esempio, i cinque ragazzi senza dama ricevono dei lampioncini accesi. Si spegne la luce elettrica. I ragazzi possono mettere il lampioncino in mano a un ballerino e continuare a ballare con la dama di quest'ultimo. Chi ha ricevuto il lampioncino può ora cercarsi a sua volta una dama, porgendo la luce al suo cavaliere.

20.

Occorrente: niente.

Interrompere battendo le mani. Chi non ha trovato un compagno, si avvicina ad una coppia di ballerini, batte le mani e «rapisce» la dama o il cavaliere. Il «rapito» a sua volta batte le mani avvicinandosi ad un'altra coppia e così via.



Altri giochi abbinati al ballo

- Tre-sei ballerini(e) si coprono con un grande lenzuolo (unire due lenzuoli) e danzano tutti insieme.
- Movimenti di danza ritmici con oggetti come palle, ombrelli, fazzoletti colorati, portafiori, candele accese, bandiere fatte da sé. Esibizioni con passi di danza collettivi inventati *ex novo*.
- Alcuni fanno «musica» cantando, fischiando, battendo le mani e così via, mentre gli altri ballano.
- Il ballo dei nani: con lanterne o torce tascabili e cappucci.
- Il ballo delle marionette: ballare muovendosi come marionette.
- Il ballo delle cuoche: gioco danzante con grandi ramaioli, grembiuli, movimenti che imitano il gesto di mescolare, ecc.
- Il ballo delle sedie: muoversi a diversi ritmi di danza stando in piedi o seduti su una sedia; continuare a girare intorno alla sedia incrociandosi allo stesso tempo con gli altri che girano intorno alle sedie.
- Il ballo dell'inno di lode: muovere lentamente verso l'alto le mani giunte, allungare le mani in alto, indicare o muoversi verso il centro; in circolo fare movimenti ritmici laterali (ad esempio 2 volte a sinistra e 2 volte a destra).



Il ballo della costruzione della casetta

Occorrente: niente.

Costruiamo una casa ballando. Ognuno lavorerà per conto suo, purché con movimenti pieni di slancio. Qui di seguito vi sono a destra delle indicazioni che si possono dare durante la prova, in modo che ci si possa ricordare più facilmente la successione. A sinistra ci sono i movimenti proposti.

È un ballo divertente e fantasioso, in particolare per i bambini.

Tutti stanno seduti su una sedia.

Battere i piedi due volte per terra. Una rondine vorrebbe costruirsi una casetta. Getta le fondamenta nel terreno.

Battere con le mani sulle gambe. Spiana il terreno.

Battere 2 volte le mani. Poiché bisogna far presto, batte le ali per incitare.

Tenere le mani avanti in posizione orizzontale e incrociare 2 volte: prima sopra, poi sotto. Dispone a strati pietra su pietra.

Con le mani sulla gamba sinistra battere 2 volte. Questo è il tetto.

Come sopra, ma a destra. L'altro lato del tetto.

Solleverare la mano sinistra piegata ad angolo, con la mano destra toccare il gomito. Un'antenna.

Come sopra, ma dal lato opposto. Il parafulmine.

Stendere le braccia lateralmente in posizione orizzontale. Le mani sono rivolte verso il basso. Intorno alla casa viene costruito uno steccato.

Come sopra, ma in avanti. Viene costruita una porta del giardino.

Alzarsi, girarsi, guardare a sinistra. La rondine si guarda la casa...

Come sopra, ma dal lato opposto... anche dall'altro lato.

Solleverare la mano destra in avanti in posizione orizzontale, la sinistra all'indietro. Va dal suo vicino e gli racconta le sue prodezze.

Come sopra, ma al contrario.

Battere con la mano destra sulla
spalla sinistra.

Come sopra, ma al contrario.

Sedersi e ricominciare daccapo.

Cercare una musica che si adatti. Si può giocare anche senza musica. Il
ritmo collettivo viene da sé.

Il vicino la loda.

Si loda anche da sé.

«Al termine della nona (ora canonica del pomeriggio) si svolgono le danze nel
chostro, oppure, se piove, al centro della navata, accompagnate da qualche can-
to. E quando la danza termina, si dà da bere nella sala del capitolo...
Nei modi e con la cadenza della sequenza pasquale "Victimae paschali laudes", il
vescovo e i chierici incedono nel coro della chiesa vescovile ben schierati e si lan-
ciano nella danza».

Da un rituale del XVI secolo

IL PICCOLO TEATRO



Ripeti la scena!

Occorrente: niente.

Un gioco tranquillo con il quale si trasmette qualcosa agli altri a gesti. Tre-cinque persone escono fuori. Un giocatore rappresenta davanti al gruppo una situazione, ad esempio: «Dal dentista», in modo quanto più possibile originale, tipico e anche esagerato, utilizzando esclusivamente dei gesti. Un giocatore del gruppo rappresenta la stessa scena alla prima persona che viene invitata a rientrare. Quest'ultima deve osservare attentamente perché dovrà recitare in seguito la stessa scena davanti al secondo giocatore, quest'ultimo a sua volta davanti al terzo, ecc. Spesso stupisce cosa resta alla fine dell'azione iniziale!



Rappresentazioni estemporanee

Occorrente: 5 oggetti della stessa grandezza.

In questo tipo di giochi la spontaneità è in primo piano. L'eventuale tempo di preparazione deve essere quanto più breve possibile. Di norma le scene vengono rappresentate senza parole (pantomima). A seconda della situazione una scena viene rappresentata da tre-cinque persone.

Esempi

- Luoghi, ad esempio: grande magazzino, stazione ferroviaria, stadio di calcio.
- Situazioni, ad esempio: scena di un film sentimentale, premiazione, caccia di frodo, rapina in banca, distribuzione delle pagelle.
- Professioni, ad esempio: falegname, assistente del dentista, giardiniere.
- Associazioni, ad esempio: coro, circolo degli anziani, associazione di tiro a segno.
- Tipi di sport, ad esempio: ping-pong, scherma, alpinismo.
- Proverbi, ad esempio: mostrare i denti a qualcuno, mettere nel sacco, tirare per i capelli.
- Mesi.
- Titoli di libri, titoli di canzoni, ecc.
- Ogni gruppo riceve rispettivamente cinque oggetti (della stessa grandezza) che devono essere inseriti nella scenetta. La situazione da rap-

presentare può essere stabilita prima, ad esempio: «lite in un'osteria».

- Sciarada (indovinello a sillabe presentato attraverso un gioco di rappresentazione):

un gruppo recita delle scenette una dopo l'altra. Gli spettatori devono utilizzare le singole parti di parola che vengono rappresentate attraverso ogni singola scena per formare un'unica parola (o frase). Dopo aver rappresentato le parti singole, a seconda dei casi, si può inscenare anche l'insieme.

Esempio: porta-pacchi; auto-salone; capo-lavoro.

Variante

Occorrente: niente.

Ad ogni sottogruppo viene distribuita una parola che di volta in volta, dopo un breve tempo di preparazione, deve essere rappresentata. Le iniziali di tutte le parole danno a loro volta nel loro insieme una parola. Eventualmente si può modificare anche la successione delle parole e delle scenette.

Esempio: M Mano / E Elefante / L Lago / A Ago = M e l a

- Ogni gruppo immagina di stare seduto davanti ad un televisore. In primo luogo si può concordare nel sottogruppo su quale programma ci si è «sintonizzati». Durante la rappresentazione tutti i giocatori si comportano in modo che gli altri possano riconoscere di quale tipo di trasmissione si tratta, ad esempio un giallo, una partita di calcio, uno show.

Pantomime sugli acquisti

Occorrente: niente.

Ogni giocatore o due insieme immaginano una situazione di shopping e fanno le relative prove. Più che COSA interessa agli spettatori indovinare COME si acquista.

Esempi: acquisto di un'automobile, una diva del cinema acquista una cappotto di visone, acquisto di un profumo con relative prove per sentire l'odore; acquisto di vini con assaggi, acquisto di un biglietto della lotteria.

L'interlocutore muto

Occorrente: foglietto con le istruzioni.

Ad un giocatore viene affidato il compito di occuparsi di uno straniero al quale dovrà dire molte cose senza tuttavia parlare. Le domande sono

specificate in successione su un foglietto. Solo il giocatore può leggerle. Un'altra persona fa la parte dello straniero, il quale può replicare, mentre tutti gli spettatori devono indovinare.

Esempi: Gradisce un gelato? Ha anche una valigia con sé? Desidera salire sulla torre panoramica? È sposato?

Variante

I giocatori si dividono in gruppi. Alcuni sono muti, altri sordi. I giocatori sordi pongono delle domande che i muti ascoltano, ma che possono spiegare solo a gesti.

Da soli in due

Occorrente: niente.

Per questo gioco sarebbero necessarie due persone, ma in realtà uno fa per due. Così il giocatore dopo un po' deve cambiare non soltanto la propria voce, ma anche il luogo d'azione, gli accessori tipici come il grembiule, gli occhiali, e inoltre la sua posizione.

Esempio: studente e affittacamere.

Uno studente vorrebbe farsi dare il secchio dell'acqua dalla sua affittacamere. L'affittacamere lo coinvolge sempre più in una conversazione e non lascia dire allo studente cosa desidera. Infine lo invita a prendere un caffè, fin quando lo studente esplode: «Ma no, no, io volevo solo il secchio dell'acqua, la mia stanza va a fuoco!».



Chi è al telefono?

Occorrente: niente.

Due persone fingono di «parlare al telefono». Tutte le coppie di interlocutori devono avere la possibilità di prepararsi al gioco ad una certa distanza dalle altre. Quindi si può cominciare. Iniziano i primi due, i quali parlano al telefono fingendo di essere rispettivamente dei personaggi famosi. A meno che non si tradiscano dicendo il nome, non è sempre facile per gli altri indovinare.

Variante

Ciascuno dei due giocatori pensa ad un personaggio. Quindi, attraverso delle domande alle quali si può rispondere SÌ o NO, ciascuno dei due deve scoprire il personaggio nascosto.

Oppure: l'animatore dice al giocatore A cosa rappresenta il giocatore B e viceversa. Ognuno sa cosa rappresenta il compagno, ma non sa cosa

deve rappresentare personalmente: dovrà indovinarlo attraverso le domande.



Situazioni spinose

Occorrente: eventualmente scenografie.

Non di rado nella vita ci si trova davanti a delle situazioni spinose. In questo gioco esageriamo un po'. Può partecipare a queste scenette chi ha coraggio ed è creativo.

Prima di iniziare si prepara la scenografia provvisoria. Nella prima proposta di gioco saranno ad esempio sufficienti alcuni fiori disposti su un tavolo, dietro il quale c'è la fioraia e un cartello con la scritta «Fioraio».

Esempi:

- Cambiare i fiori, perché...
- A San Silvestro cercare di restituire l'albero di Natale usato al venditore.
- Nel negozio di uova lamentarsi perché le uova 20 minuti dopo l'ebollizione non erano ancora cotte.
- Andare ad acquistare l'ultima miscela di caffè («alla televisione hanno trasmesso lo spot pubblicitario di un caffè i cui chicchi possono essere filtrati senza essere prima macinati»).
- «Restituire» la sposa (lo sposo) ad un'agenzia matrimoniale.
- Stare davanti alla cassa di un grande magazzino e non avere abbastanza soldi per pagare!

Inventare, sperimentare, discutere i giochi

Per l'animatore o per un gruppo è già coraggioso e lodevole modificare le regole di un gioco a propria discrezione. Ciò è ad esempio particolarmente importante nei giochi in cui vale il principio: «mors tua - vita mea». Durante la preparazione (ma anche nel corso) di una tornata di giochi ci si domanderà spesso se una determinata regola non possa essere modificata. Tuttavia è opportuno pensare bene al nuovo svolgimento del gioco, onde evitare delle difficoltà pratiche.

Chi desidera inventare nuovi giochi dovrebbe essere informato sulle forme e i principi del gioco. Jürgen W. Kleindiek consiglia tra l'altro:

«Bisognerebbe chiedersi: quali giochi conosco? A quali mi piace giocare? Perché mi piacciono? Che cosa mi diverte?». Così si prende un'idea di base da un libro di giochi come questo, ad esempio: ognuno deve scambiarsi di posto con un altro; oppure: di volta in volta cinque persone fanno una gara con altre cinque; giochi di

fortuna (dadi, roulette) oppure giochi di abilità (ad esempio: far rotolare delle palline su un piano obliquo con delle buche). Non si deve dimenticare di dare regole del gioco precise e di fare ripetute prove!

Non soltanto per i giochi della sezione «Contatti e comunicazione» è opportuna e necessaria la relativa discussione. Molti altri giochi a carattere competitivo o creativo possono essere sottoposti ad un'analisi prima o durante l'ora di gioco. In tale contesto sarà utile porre domande del tipo:

- Perché il gioco non diverte o diverte tanto?
- Perché si ha paura di un ruolo in un gioco? Oppure perché molti vogliono assumere questo ruolo?
- Quali regole potrebbero essere trascurate in questo gioco?



Pot-pourri teatrale

Occorrente: niente.

Pot-pourri significa miscuglio o miscellanea. Così si può rappresentare una sola frase in molti modi.

Ad esempio:

«Ho perso il bottone del colletto!» (1° giocatore).

«Sì, Altezza, Vi aiuto a cercarlo!» (2° giocatore).

Questa scena si può rappresentare in molteplici modi: come dramma, opera, operetta, giallo, commedia, tragedia, farsa campagnola, western, in modo surreale (ad esempio il bottone del colletto viene messo davanti alla porta di casa come antifurto, si cerca al suo posto una clip).

Oppure: rappresentare il tutto senza parole, come ubriachi, uomini politici, ecc.



Il teatro silenzioso

Occorrente: carta, matite.

Ad ogni giocatore viene distribuito un foglietto. Chi riceve un foglietto senza scritte farà la parte dello spettatore (che costituirà insieme agli altri un blocco, griderà «bravo»...). Su molti altri foglietti è scritto un ruolo da interpretare. Tutti i ruoli sono in rapporto con un tema di base. Dopo il segnale d'inizio, ogni giocatore reciterà la sua parte insieme con gli altri.

Esempio del circo: domatore, leone, addestratore di cani (3 cani, un addestratore), pagliaccio, direttore del circo, annunciatore, ecc.

Prima di iniziare si potrebbe anche dare l'indicazione che ognuno deve svolgere la parte di altri e alcuni probabilmente dovranno recitare insieme. Nel nostro esempio il direttore del circo ha un ruolo importante.

Egli dovrebbe «mandare avanti tutta la baracca», stabilendo anche la successione dei numeri dello spettacolo. Eventualmente scegliere e informare per tempo questa persona!



La serata alla televisione

Occorrente: niente.

Naturalmente non si intende dire che si sta seduti tutta la serata davanti ad un televisore. Al contrario: due, quattro o più giocatori presentano qualcosa alla televisione. All'inizio saranno date delle indicazioni su come e cosa si può rappresentare.

Esempio: notiziario, sfilata di moda, pubblicità, commedia popolare, indovinare le professioni, ecc.

Attenzione!

- Una serata del genere non può essere improvvisata. I giocatori dovrebbero avere già provato lo spettacolo da rappresentare.
- È necessario dare il tempo sufficiente per la preparazione e per la rappresentazione. Ancor meglio sarebbe se un animatore che conosce lo spettacolo da rappresentare andasse di gruppo in gruppo migliorando le prove fino a quando gli attori non sono pronti per recitare.
- I giocatori dovrebbero conoscersi bene tra loro.



Rappresentare il contrario

Occorrente: niente.

Un gruppo composto da due fino a cinque giocatori rappresenta qualcosa a scelta, ad esempio la fame, l'amore, la tempesta, ecc.

Dopo la rappresentazione un altro gruppo rappresenta il contrario, ad esempio la sazietà, l'odio, la bonaccia.



Il gioco delle ombre

Occorrente: tele, riflettori, eventualmente costumi.

È vero: alcuni all'inizio si sentono inibiti in questo tipo di gioco di rappresentazione – finché non si «accende la miccia». L'ideale è montare uno «schermo ombra» e mostrare liberamente alcuni tentativi, o ancora meglio: provare e costruire per gioco dietro lo schermo. Tutto ciò stimola la creatività.

È facile approntare un «schermo ombra»: si stende una tela (o più tele

cucite insieme) da una parete all'altra o da un albero all'altro. Ad una distanza di quattro metri dietro lo schermo viene collocato un riflettore che lo illumina. Tra il riflettore e lo schermo gli attori recitano, collocandosi quanto più vicino possibile allo schermo.

Suggerimenti per il gioco:

- Fare semplici movimenti con le mani che rappresentano il volo di uccelli, rapaci, ecc.
- Più persone provano a rappresentare varie figure con le mani.
- Due giocatori fanno il pugilato; uno dei due sta – gli spettatori non possono accorgersene – mezzo metro più vicino al riflettore, in modo che anche un colpo violento non possa colpire l'avversario.
- Lotta con il bastone: due giocatori, ciascuno dei quali afferra un bastone alle due estremità. Non per combattere, ma solo per gioco, i due urtano i loro bastoni di volta in volta al centro, cambiando sempre posizione.
- Scenette come situazioni di favole, barzellette inscenate, imitazione di animali, personaggi noti, ecc. In tal caso è necessario un certo tempo per la preparazione.
- Rappresentare qualcosa di particolare: il professore che parla, la processione che passa, la cerimonia giapponese del tè, l'atto di truccarsi, un balletto...

Attenzione!

I giocatori devono sempre disporsi in modo tale che risalti il profilo. Se si sta con le spalle al riflettore non si otterranno quasi mai buoni risultati. I costumi non devono essere perfetti. Sono sufficienti degli elementi evocativi, ad esempio un cappello originale, un cappotto lungo, un vecchio ombrello, ecc.



Le gag dell'attore

(non solo per iniziare)

Occorrente: niente

- «Signore e signori, ecco a Voi la prima entrata in scena. Vi prego di fare assoluto silenzio!». Quindi l'attore batte una volta il piede per terra. «Questo era il primo atto. Ora ci sarà una pausa».
- Incontro di pugilato al rallentatore: due giocatori disputano un incontro di boxe al rallentatore. È necessaria una buona preparazione.
- Rappresentare l'impossibile, come ad esempio una scena – sempre per

restare nel campo della boxe – nella quale non cade a terra il pugile che incassa il montante al mento, bensì il pugile che ha inferto il colpo.

- Un «annunciatore» vuole iniziare, ma viene interrotto ogni volta da una persona (che arriva troppo tardi, disturba nel cercare posto, starnutisce, esce di nuovo dalla sala, ecc.). Quindi l'«annunciatore», prende finalmente la parola e dice: «La serata purtroppo è sospesa perché l'artista è ammalato».

Varianti con il sipario

1. Mettersi con un fazzoletto spiegato davanti al pubblico. Arrotolare lentamente il fazzoletto da destra a sinistra dicendo: «Si apre il sipario!».
2. Mimare l'apertura di una porta scorrevole sul palcoscenico dove si trova il gruppo di attori.
3. Mimare il gesto di tirare da sopra a sotto una corda (= sollevare e abbassare il sipario).
4. Come sopra, ma girando una manovella.
5. Far cadere una giacca o una coperta piegata e mantenuta con le mani sollevate.

– Far aprire la serata da un'annunciatrice televisiva. A tale scopo creare l'adeguata «cornice televisiva».

– L'annunciatore conversa con la figura di un animale che tiene nella mano destra, cambiando di volta in volta la voce e prestando attenzione alle situazioni spiritose o difficili tra gli spettatori.

– Il commiato con il fazzoletto: «Signore e Signori, ora faremo qualcosa di estremamente misterioso. A questo scopo ognuno dovrebbe prendere in mano il suo fazzoletto. Vi aiuterò con dei fazzolettini di carta, se non disponete di quelli di stoffa – ma sì...! Mettete il fazzoletto sull'indice sinistro sollevato! Ora fate piano! Con la mano destra sollevare il fazzoletto dall'indice sinistro...».

In questo momento il giradischi suona una canzone d'addio (oppure sarà l'animatore a cantarla). Tutti agitano il fazzoletto per salutare.

– Squilla il telefono. L'annunciatore si avvicina all'apparecchio. Quindi dice al pubblico: «C'è un certo... (dice il proprio nome) qui?». Dopo un secondo di riflessione tutti rideranno e batteranno le mani, mentre l'annunciatore uscirà di scena.

Stranamente l'uomo è più comico quando si comporta in modo estremamente tragico, solenne o devoto.

Gerd Heinz-Mohr

GIOCHI DI CREATIVITÀ



Artisti della domenica

Occorrente: carta, matite.

I partecipanti vengono divisi in gruppi e di volta in volta vengono riuniti intorno ad un tavolo. Un componente di ciascun gruppo andrà dall'animatore. Questo dice a tutti una frase a bassa voce nell'orecchio, ad esempio: «viaggio per mare». Tutti ritornano al proprio gruppo e cercano di spiegare la frase con un disegno. Il disegnatore non può parlare, né può scrivere le parole. Solo i membri del gruppo possono parlare, cercando di trovare le parole giuste. Chi le trovate, le comunica all'animatore; se ha indovinato, gli viene detta una nuova parola che dovrà quindi a sua volta spiegare con un disegno al suo gruppo. L'importante è che il disegnatore scuotendo la testa e annuendo possa dire se si è indovinato. Vince il gruppo che ha rappresentato per primo tutte le parole.

Prima dell'inizio si può stabilire se i gruppi si possono scambiare tra loro degli «agenti segreti».

Altre parole:

viaggio di nozze, cascata, lettera di addio, bivacco, crauti, purè di patate; favole come la Bella addormentata nel bosco, Cenerentola...;

modi di dire e proverbi: soldi a palate...

Variante

I singoli gruppi devono cercare, in aggiunta, di formare una parola con tutte le iniziali delle parole indovinate. La successione delle parole suggerite naturalmente deve essere scelta in modo tale che le lettere della parola da indovinare siano mescolate.

<i>Esempio:</i> successione sbagliata	successione giusta
– zattera	– focolare F
– focolare	– imperatore I
– rapina	– rapina R
– imperatore	– estate E
– ninfa	– ninfa N
– elettricità	– zattera Z
– estate	– elettricità E

Vince il gruppo che per primo indovina la parola «Firenze».



La birra e il fuoco

Occorrente: fiammiferi.

A turno toccherà a tutti una volta. Marco dice a Elena: «birra e fuoco». Ora Elena accende un fiammifero e può fare delle affermazioni che si riferiscono alla birra e al fuoco finché il fiammifero brucia, ad esempio: possono essere pericolosi, si possono acquistare, devono stare fuori dalla portata dei bambini, hanno a che fare con l'arsura, ecc. Elena restituisce i fiammiferi e dà contemporaneamente una nuova indicazione, ad esempio: «rotondo e alto», e così si ricomincia daccapo. Se si contano le risposte tutti insieme, alla fine il vincitore sarà premiato.



Il nastro creativo

Occorrente: nastro.

È divertente fare dei giochi utilizzando dei nastri; ad esempio si possono far sentire per fare dei quiz. Ecco alcuni suggerimenti per provare:

- Cambio della velocità: voce normale, fischiare, versi di animali, riso convulso, mormorare, sussurrare.
- Cambiare qualcosa di un messaggio pubblicitario radiofonico, ad esempio omettendo, aggiungendo o modificando la velocità.
- Far ascoltare lentamente una notizia sensazionale o una canzone che ha un ritmo veloce.
- Far ascoltare velocemente un lento canto sacro.
- Registrare rumori quotidiani come il rumore di automobili, dell'aspirapolvere, il ticchettio della macchina da scrivere, il rumore dello spazzolino da denti, gli starnuti, un allarme, il battito cardiaco, ecc., e eventualmente cambiare la velocità.
- Registrare rumori inconsueti e far indovinare: distendere lentamente della carta appallottolata, sfregare l'orlo di un bicchiere (dopo un po' si produrrà un lieve ronzio), ecc.
- Riavvolgere il nastro. A chi appartiene questa voce? Quale canzone è questa? Quale parola viene detta? Come diventa la frase reversibile: «i treni inerti» riavvolgendo il nastro?



Spese «creative»

Occorrente: niente.

Ogni componente del gruppo dispone di mille lire da spendere. (Non si può spendere più di mille lire!). Il gruppo può prendere accordi ancora più dettagliati per far diventare il tutto veramente creativo: acquistare la

cosa più grande, la maggiore quantità, la cosa più utile, la cosa più bella, la cosa più preziosa...



Quiz creativi

Occorrente: carta, matite.

Diciamolo sinceramente: nei quiz è sempre avvantaggiato chi si è potuto preparare in precedenza e ha potuto scegliersi delle domande attinenti a materie che sono il suo «forte»!

Perché non fare il contrario, in modo che ognuno possa fare domande a qualcun altro e ognuno possa rispondere alla domanda di qualcun altro? D'altronde la persona creativa e spiritosa si riconosce non dalle risposte, bensì dalle sue domande e dalla relativa impostazione!

Ecco alcuni esempi:

- Ogni giocatore crea in 20 minuti un semplice cruciverba sillabico e lo scrive su un cartellone alla parete; ognuno dovrà risolvere il cruciverba creato da un altro.
- Allo stesso modo un rebus: mettere in fila delle semplici immagini, indicando con delle lettere aggiuntive o con dei numeri quali lettere della parola devono essere omesse. Se necessario, dare prima un esempio esplicativo!
- Ciascuno cerca una parola straniera che in qualche modo è entrata nell'uso comune. Tutti «indovinano», vale a dire traducono la parola (ad esempio: play station, marketing, trendy, hit, pot-pourri, passe-partout).
- Ciascuno pone una domanda, ad esempio: da dove viene la parola «apicoltore»? (Da cultore = allevatore e da api).
- Ognuno presenta un quadro che dovrebbe essere noto (annunciare prima).
- Ciascuno, a turno, fa un disegno su un cartellone. Già mentre viene fatto il disegno si può dire che cosa rappresenterà. Alternativa: ricostruire progressivamente un disegno tagliuzzato, oppure scrivere le lettere (di un proverbio) per ordine.
- Ognuno cerca una parola che sia sufficientemente utile e divertente per la successiva interpretazione, ad esempio saltimbocca; picconatore...
- Trovare il comune denominatore: ognuno cerca tre parole dalle quali sia possibile dedurne un'altra.

Esempi:

spumante, fuochi d'artificio, auguri: notte di capodanno

toro, flamenco, re:
velo, fedeltà, oro:

Spagna
nozze

Annotazione

L'animatore deve lasciare libertà all'umorismo creativo. Se ad esempio si collabora ad un giornalino scolastico, si potrà tranquillamente scrivere su una pagina: «Per questa pagina non ci è venuto niente in mente». Anche le deformazioni di parole o frasi possono essere creative, senza ripetere necessariamente ciò che già altri hanno fatto. È preferibile cercare nuove idee.

Un frate cappuccino che aveva l'incarico di recitare la preghiera prima del pranzo, un giorno in cui c'era una visita importante recitò: «Dacci tutti i giorni il pane di oggi...».



La pittura creativa

Occorrente: fogli di carta, colori.

Quando si parla di pittura molti pensano immediatamente alla parola «capolavoro» o «scuola». Ma chi ha detto che dipingere significa creare subito un capolavoro? Dipingere liberamente e per gioco diverte tutti, anche chi ha un brutto voto in disegno.

- Una o più persone dipingono un quadro. Vengono dati (eventualmente anche per tutti gli altri sottogruppi) linee e simboli che devono essere inseriti nell'opera, ad esempio cerchi, triangoli, piani obliqui, linee ondulate, cerchi olimpici, cappello a cilindro, ecc.
- Un cartone da disegno viene piegato al centro. Su una delle due metà si stende il colore con le dita, oppure si mette dell'inchiostro di china – a proprio piacimento – o semplicemente delle macchie di colore. Quindi si richiude l'altra metà su quella dipinta o macchiata facendo leggermente pressione. Vi stupirete di quanti bei «dipinti» si avranno in questo modo.
- Far fare dei movimenti circolari ad un foglio da disegno disposto orizzontalmente (ad esempio fissare ad un giradischi in movimento). Dall'altezza di 50 cm o più si può far gocciolare a scelta della china, della cera liquefatta, ecc. La scelta dei colori e la disposizione delle gocce è affidata alla fantasia individuale. Variante: tenere i pastelli sul foglio rotante.
- Far cadere una goccia di inchiostro o di china su un foglio di carta. Piegare il foglio in modo che la goccia si divida a metà. Ora creare un piccolo capolavoro soffiando a proprio piacimento con una cannucchia per separare la goccia.



Dipingere profili

Occorrente: fogli, matite, forbici, adesivo, colori.

Fissare ad una parete un cartone da disegno o per cartelloni, oppure della carta da parati. A seconda della grandezza del cartone viene montato un proiettore alla distanza di due-quattro metri, in modo che il riflettore illumini precisamente. Se una persona si colloca tra il proiettore e il cartone da disegno guardando lateralmente, la sua ombra ovvero il suo profilo si proietterà sul cartone. Con la matita vengono fissati i contorni sulla carta da disegno. È importante che la persona della quale si ritrae il profilo rimanga seduta perfettamente immobile. I bambini si distraggono molto facilmente, per cui qualcuno dovrebbe essere pronto a intervenire per tener ferma la testa!

Dopo che è stato «fissato» il profilo inizia il completamento della sagoma. Dapprima i contorni del profilo vengono ripassati con delle matite con la punta di feltro o con un tiralinee. Quindi ci sono le seguenti possibilità:

- a) tagliare il profilo e colorarlo a piacere (il nero è il colore più efficace);
- b) la superficie esterna viene colorata di nero, il profilo resta bianco;
- c) la superficie esterna resta bianca, il profilo viene colorato;
- d) la superficie esterna viene punteggiata e riempita di trattini obliqui oppure su di essa viene incollato del nastro adesivo colorato. A scelta, la superficie interna potrà essere colorata di nero o di altri colori, oppure restare bianca;
- e) dapprima il profilo viene fissato su carta di giornali da riciclare. Quindi vengono ritagliati i contorni. In seguito il negativo del profilo, oppure il positivo, viene poggiato su un foglio da disegno bianco o colorato e l'altra parte viene coperta di colore a spruzzo.

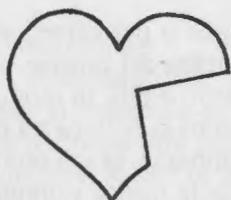


Indovinelli grafici spiritosi

Occorrente: fogli di carta, matite.

Si tratta di fare delle osservazioni più o meno spiritose su delle vignette stampate o su dei disegni simbolici. Il vero esperto, comunque, farà da sé i suoi disegni, oppure scambierà le sue creazioni con altri esperti e farà delle osservazioni su tutte le idee disegnate.

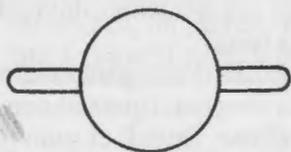
Esempi:



Offri riparo dalla pioggia ad un cuore solitario!

«Ma non volevi regalarmi tutto il tuo cuore!?»

Il primo attacco è superato! Ecc.



Racchetta da ping-pong
per innamorati

Il sole allo spiedo

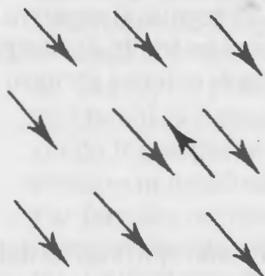
Un texano che va in bicicletta
(prospettiva a volo d'uccello)



Una bottiglia cerca un'altra bottiglia

Una bilancia per bottiglie

Attaccamento alla bottiglia



La polizia non sorveglia abbastanza i sensi unici!

L'avamposto comunica: al fronte niente
di nuovo!

Traditore!



Il dado con le lettere

Occorrente: dadi con le lettere dell'alfabeto.

In alcuni negozi ci sono dei dadi che al posto dei numeri hanno le lettere dell'alfabeto. L'ideale è costruirseli da sé con cartone o polistirolo. Sulle facce dei dadi vengono incollate le seguenti lettere:

1° dado: A, B, C, D, E, M

2° dado: I, G, H, L, U, V

3° dado: A, I, E, Z, L, N

4° dado: O, M, S, U, R, T

5° dado: P, R, N, O, Q, F

6° dado: T, U, V, S, I, Jolly (disegnare soltanto un punto che può sostituire qualsiasi lettera).

I dadi sistemati in una scatola vengono rovesciati per terra. Con le lettere che si trovano sulla faccia superiore si dovrà formare una parola con il maggior numero possibile di lettere, in quanto ogni lettera vale un punto.



Targhe automobilistiche a incastro

Occorrente: cartoncini con numeri di targa.

Su alcuni cartoncini vengono scritti dei numeri di targa con i quali bisogna cercare di costruire delle frasi. Chi riesce a formare la frase più lunga con le targhe a disposizione?

Oppure: Chi ha costruito per primo delle parole di senso compiuto con le targhe a disposizione?



Strappare il giornale

Occorrente: giornale.

A due-quattro giocatori viene distribuita la pagina intera di un quotidiano. Entro tre minuti (o anche senza fissare un tempo) si dovrà ritagliare una figura strappando i pezzi di carta, senza servirsi di forbici e matita. Ad esempio: locomotiva, barca a vela, leone...



Il commissario

Occorrente: niente.

Personaggi: reo, correo, vittima di un delitto, testimoni, commissario (questo gruppo può essere ampliato a seconda dei casi, ad esempio figlio/figlia della vittima...).

Prima di iniziare il gioco vengono spiegate le regole a tutti gli interessati. Quindi si fa uscire per un po' il commissario dalla stanza. Nel frattempo gli altri si mettono d'accordo sui rispettivi ruoli e immaginano un delitto sul quale il commissario deve far luce. A questo punto si fa rientrare il commissario al quale si presenta il «delitto» (ad esempio rapimento, omissione di soccorso).

Comincia quindi l'interrogatorio, durante il quale l'interrogato può rifiutarsi tre volte di rispondere. In questo modo può raggiungere due obiettivi: sviare il commissario oppure indurre ad un sospetto. Le domande devono essere poste in modo che si possa rispondere SÌ o NO. Gli interrogati devono dare sempre informazioni veritiere rispetto al caso immaginato. Il commissario deve scoprire il colpevole, ma non può chiedere direttamente ad un giocatore se il colpevole sia lui. Ciò richiede molta abilità nel formulare le domande e una certa capacità di correlazione, ma allo stesso tempo crea tensione! Si può limitare il tempo per le domande e mettere in palio un premio per la «soluzione del caso».



Divertirsi con gli effetti di luce

Occorrente: lampadine tascabili, coperta o candeled.

Si raccolgono le idee del gruppo e si cerca di realizzare le migliori. Suggestimenti:

- Vari giocatori siedono vicini uno dietro l'altro. Da dietro li illumina una forte torcia tascabile (oppure un riflettore o un lampione stradale all'aperto). I giocatori si muovono con le braccia e contemporaneamente vedono davanti l'ombra (ad esempio disegnare dei cerchi uno dopo l'altro oscillando le braccia, fare dei movimenti irregolari verso l'alto e verso il basso).
- Le candeled nella tenda: le persone che si trovano all'interno di una tenda provano delle pose fotografiche che a coloro che osservano dall'esterno danno l'effetto di fantastiche creazioni di ombre.
- Alcuni giocatori vanno con una torcia tascabile sotto una grande coperta (eventualmente cucire insieme varie coperte) e fanno un ballo fantasioso.
- All'aperto: alla distanza di 50 metri vari giocatori camminano addossati o uno seduto sulle spalle dell'altro come se si trattasse di un drago. Provare la migliore posizione possibile per le torce tascabili.



Questo mi ricorda...

Occorrente: niente.

Seduti in circolo un giocatore dice, ad esempio: «Automobile». Il prossimo continua dicendo: «L'automobile mi ricorda le gite». Quindi il prossimo: «Le gite mi ricordano il mare». E così via.

Di volta in volta il giocatore precedente, a seconda degli accordi, può ad esempio contare fino a cinque o pronunciare una parola lunghissima.



Giochi con oggetti da riciclare

Disporre di oggetti interessanti stimola il gioco creativo.

- Fogli: (più spessi, più sottili, argentati e trasparenti): utilizzare come tettoia per una baita, una vela, uno scivolo, una piscina fatta da sé.
- Pneumatici d'auto: utilizzare come altalena con una fune fissata ad un albero o ad una impalcatura, come elemento per costruire ostacoli, come colonne per costruire una stanza, per farli rotolare nelle gare.
- Vecchi abiti: da utilizzare per travestirsi nel gioco delle sfilate di moda o come costumi di carnevale.
- Scatole: da utilizzare come cassa di risonanza per gruppi musicali (tamburo), come elemento costruttivo, per accatastare (chi sa costruire la torre più alta?), oppure: scrivere una lettera su ogni scatola e fare giochi di costruzione di parole, oppure: unire con fili per formare dei robot.
- Rifiuti domestici: costruire delle immagini fantasiose con scatole di conserva, varie scatole da imballaggio, turaccioli, bicchieri da yogurt, ecc.
- Giornali: fare giochi con i giornali, ritagliare strappando (forme fantastiche o animali), costruire delle figure con i ritagli, creare decorazioni per il carnevale, travestirsi per una sfilata.
- Tubi di cartone: costruire forme fantastiche, utilizzare per molti giochi all'aperto o unire insieme per formare un materassino o per costruire scaffali.



L'avviso di ricerca

Occorrente: forbici, colla, riviste illustrate, cartone.

Sono a disposizione: forbici, colla, varie vecchie riviste illustrate e periodici e per ogni sottogruppo un cartone.

I singoli cartoni sono arrotolati. Prima di iniziare ciascun sottogruppo ne sceglierà uno. Sul cartone scelto c'è già scritto un nome, in riferimento al quale si devono cercare nelle riviste e nei periodici illustrazioni e testi adatti, ma anche divertenti (titoli a caratteri cubitali), che verranno quindi ritagliati e incollati sul cartone. In questo modo si avrà un avviso di ricerca della persona di volta in volta descritta. Si tratterà naturalmente di persone note, come ad esempio l'insegnante, l'animatore...

Si può far seguire una valutazione.

Ricetta casalinga per ottimisti

Esperimenti aerotecnici hanno dimostrato che il bombo, per la forma e il peso del suo corpo in rapporto alla superficie alare complessiva, non può volare. Ma il bombo ignora questi esperimenti scientifici e continua a volare, probabilmente per errore.

INDICE ALFABETICO DEI GIOCHI

A colpi di giornale	23	Fare il contrario	56
Abilità con le dita e nei movimenti	74	Fare l'occholino	23
Accidenti! Ho sbagliato a contare	39	Fare prigionieri	79
Alla fine tutti avranno il numero 37	37	Farsi trasportare dall'onda	111
Altri giochi abbinati al ballo	118	Forze magiche	103
Animali in armonia	29	Gare di corsa per due o più partecipanti	73
Artisti della domenica	129	Gare in circolo	71
Biglietti da visita anonimi	10	Giochi con i fiammiferi	63
Bum invece di tre	16	Giochi con oggetti da riciclare	137
Cambiare di posto	24	Gli animali delle fiabe	110
Camminare alla cieca	80	Gli spiriti battono colpi	19
Camminare sui trampoli	78	I giochi di Kim	60
Camminare sulle bottiglie	39	I più bei giochi abbinati al ballo	113
Chi è al telefono?	123	Il ballo della costruzione della casetta	119
Chi è?	108	Il cerchio intrecciato	27
Cieco per la stanza	105	Il combattimento di galli	78
Città e paesi	50	Il commissario	135
Collezionare tesori	73	Il coro dei muti	34
Colpisci anche me!	32	Il dado con le lettere	134
Come si gioca a questo gioco?	39	Il direttore e la segretaria	51
Come si scrive la parola «Egitto»?	38	Il fatto misterioso	34
Contare in circolo	94	Il filo invisibile	45
Contatto radio	19	Il gioco a chiave	47
Cosa c'è dietro la schiena?	70	Il gioco dei contrari	23
Cosa corrisponde di più alla tua personalità?	100	Il gioco dei dati personali	8
Cosa porto con me?	101	Il gioco dei fiammiferi	88
Cosa si nasconde dietro?	107	Il gioco del binocolo	82
Dai via tutto!	38	Il gioco del cammello	32
Descrizione di una persona	108	Il gioco del computer	57
Dimmi: Chi ami?	35	Il gioco del cruciverba dei nomi	14
Dipingere profili	133	Il gioco del fischio	35
Disegnare il proprio autoritratto	109	Il gioco dell'orso polare	55
Divertirsi con gli effetti di luce	136	Il gioco della corda	88
Divertirsi con la coperta	36	Il gioco della famiglia Rossi	18
Divertirsi con le abbreviazioni	93	Il gioco della fantasia	91
Energia nelle dita	44	Il gioco della hit parade	93
Far ruotare il piatto	68	Il gioco della torcia tascabile	81

Il gioco delle cento lire	37	Io sono la mia automobile	9
Il gioco delle marionette	109	L'avviso di ricerca	137
Il gioco delle ombre	126	L'immagine riflessa	107
Il gioco delle personalità	8	L'immagine tratteggiata	49
Il gioco delle sciarade	56	L'indovinello dei rumori	104
Il gioco dello scultore	104	L'indovino delle monete	43
Il gioco dello zoo	96	L'onda dell'oceano	22
Il grande gioco del filetto	89	L'ultima domanda	30
Il grande spettacolo	90	La birra e il fuoco	130
Il labirinto	77	La capra, il lupo e la rapa	62
Il lancio con il paracadute	33	La catena di giochi	100
Il lancio sul sedere	79	La catena di pensieri	49
Il mio nome è Silvia	7	La cattura delle ombre	80
Il mondo della natura	110	La corda e l'anello	27
Il nastro creativo	130	La corsa dei carri degli antichi romani	79
Il nodo misterioso	40	La corsa in circolo	21
Il nome d'arte	12	La differenza	62
Il nostro monumento	106	La fiera dei contatti	111
Il numero misterioso	46	La frase a catena	96
Il pezzo più lungo	89	La freccia e l'arco	77
Il portamonete parlante	45	La giostra	78
Il rally dei tronchi	87	La lettura del pensiero	47
Il salto della cavallina	69	La lotteria dell'arca	86
Il saluto degli eschimesi	38	La luna è rotonda	36
Il segno misterioso	44	La mia vita dipinta	98
Il serpente di parole	53	La mia vita immaginata	95
Il taglio della coda	78	La parola scomponibile	50
Il taglio della cravatta	42	La patata bollente	98
Il teatro silenzioso	125	La pittura «dorsale»	103
Il test dell'amore	33	La pittura creativa	132
Illuminare le stelle	56	La posta della festa	97
Impallina pallini	26	La saggezza dello specchio	44
Indovina chi è il direttore d'orchestra	25	La scrittura segreta I	43
Indovina il nome!	13	La scrittura segreta II	53
Indovinare con delle domande	92	La serata alla televisione	126
Indovinelli grafici spiritosi	133	La storia del giornale	90
Insalata di lettere	51	La storia illustrata	109
Intervista al partner	9	La vecchietta - il cacciatore - il leone	25
Inventa la frase!	18	Lanci mirati	72
Invio un telegramma	22	Le fiaccole che nuotano	83
Invitati «al muro»!	91	Le forbici «incrociate»	55
Io e te	7		

Le gag dell'attore	127	Saltare il cerchio	82
Le sedie profumate	42	Sciocchezze scaltre	41
Lo starnuto dell'elefante	28	Sempre quindici	60
Lo stemma delle personalità	11	Siamo insolenti	40
Luce e buio	100	Situazioni spinose	124
Magia nera	46	So quando sei nato	35
Mangiare il cioccolato	69	Soffiare sull'ovatta	71
Mantenere in equilibrio	79	Solo per ridere	26
Morto, «stramorto», spirito	30	Sono morto	28
Nature morte di fiori	12	Sono sparite mille lire!	61
Non dire SÌ o NO	106	Spegnere la candela	88
Non può essere vero	36	Spegnere la luce soffiando	68
Palla avvelenata	81	Spese «creative»	130
Palla battimani	86	Spingere cerchioni	78
Palloncini nel cestino per le carte	17	Sto seduto nel verde	109
Parla di te	11	Storie pieghevoli	52
Passare strisciando attraverso una cartolina	33	Strappare il giornale	135
Piegare la matita	46	Tagliare la farina	70
Pigola, uccellino!	21	Targhe automobilistiche a incastro	135
Pot-pourri teatrale	125	Tenere il ritmo!	20
Povero gatto nero!	24	Terra, acqua, aria	18
Provocazioni nel parco	84	Tesoro, vieni!	85
Quale parola nasconde la canzone?	28	Test. Sei una persona intelligente?	58
Quando si spezzerà il filo?	92	Ti riconosco	106
Quante ruote?	62	Togliere la camicia ad uno spettatore	42
Questa è la mia casa	14	Trovare e tacere	91
Questo mi ricorda...	136	Un cappello, un bastone, un ombrello	83
Quiz creativi	131	Una moneta scompare	47
Rappresentare il contrario	126	Una parola per due	49
Rappresentazioni estemporanee	121	Una valigia va in viaggio	17
Riesci a capirmi?	102	Uno contro l'altro	82
Ripeti la scena!	121	Zip-zap	16

INDICE

<i>Guida al libro dei giochi</i>	<i>pag.</i>	5
Giochi per conoscersi	»	7
Tensione, giochi, divertimento	»	16
Giochi di astuzia	»	32
Magia illusoria	»	42
Giochi di scrittura	»	49
Rompicapo	»	55
Gare	»	68
Giochi all'aperto	»	77
Giochi da festa	»	88
Contatti e comunicazione	»	100
Giochi abbinati al ballo	»	113
Il piccolo teatro	»	121
Giochi di creatività	»	129

Cenni di pedagogia del gioco

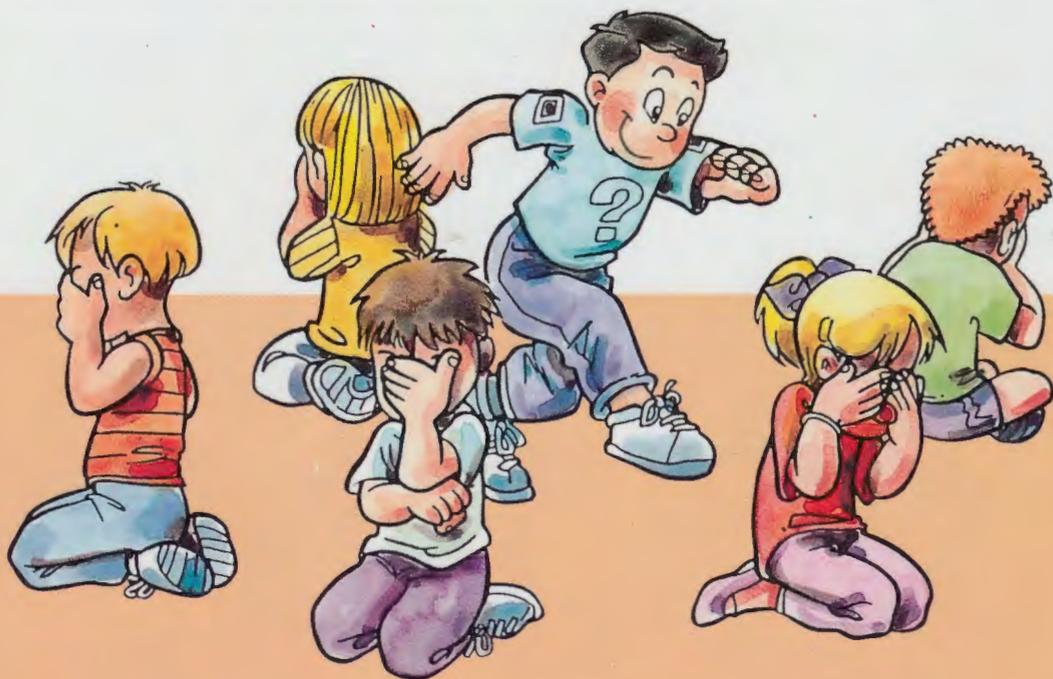
L'introduzione al gioco	»	13
L'importanza crescente del gioco	»	21
Età per il gioco, dimensioni del gruppo, spazio occorrente	»	40
Svolgimento di un'ora di gioco	»	50
La regola del gioco come copertura	»	60
«Giochi indecorosi»	»	70
Suggerimenti per la costituzione di sottogruppi	»	76
Vincitori e vinti	»	80
Capri espiatori e lealtà	»	94
L'animatore deve essere dotato di una grande sensibilità	»	108
Inventare, sperimentare, discutere i giochi	»	124
<i>Indice alfabetico dei giochi</i>	»	139

Questo è un libro che ha avuto un grande successo in Germania, con più di venti edizioni, continuamente migliorate.

Offre una scelta abbondante di giochi divertenti e formativi per tutti i tipi di gruppi e tutte le età, ma non abbandona l'animatore neppure per quanto riguarda il «come». Distribuiti per tutto il libro si trovano undici brevi capitoli che costituiscono una «pedagogia del gioco». Tali testi sono elencati in un sommario distinto alla fine dell'indice dell'opera e hanno la funzione di aiutare nella programmazione, preparazione ed esecuzione delle ore di gioco.

Naturalmente il gioco deve innanzitutto divertire e rilassare, ma proprio per questo può servire a stringere dei rapporti, a far riflettere sui modelli comportamentali e a rafforzare la coscienza di far parte di una comunità.

Al fine di agevolare l'orientamento dell'animatore nello stabilire quali giochi siano indicati per una determinata fascia di età, ogni gioco è accompagnato da un simbolo di riferimento all'età dei partecipanti, anche se ovviamente tale indicazione è soltanto un suggerimento.



ISBN 88-01-01526-7



9 788801 015263

L 15.000 / € 7,75