

# I giochi

## GIOCHI A TEMA

Titolo: **Pista delle biglie**

Destinatari: tutti

Tempistica: in base al numero di partecipanti e alla lunghezza del percorso, 10-30 min.

Materiali: biglie, materiali di recupero vari per costruire un percorso, colla, cartone, scotch, ecc.

Svolgimento

Fare gareggiare i ragazzi con le biglie.

Titolo: **Corsa con i sacchi**

Destinatari: tutti

Tempistica: 15 min. – 1 ora

Materiali: sacchi di iuta per tutti i ragazzi, eventuali ostacoli, cinesini, coni, gessi, corde per segnalare il percorso

Svolgimento

Fare gare di corse coi sacchi sperimentando anche varianti creative; la caratteristica della gara è che i ragazzi dovranno "saltellare" verso il traguardo all'interno di classici sacchi di iuta.

Titolo: **Tiro alla fune**

Destinatari: tutti

Tempistica: 15-45 min.

Materiali: fune, scalp/bandiera

Svolgimento

Prima di iniziare bisogna disporre il campo delimitando due aree per le squadre che i ragazzi non potranno valicare, la stessa riga sarà quella che decreterà la squadra vincitrice, una volta che il segnale di metà fune oltrepasserà la linea. I ragazzi, divisi in due squadre, dovranno disporsi ai due lati della fune, predisposta con un segnale al centro. Le squadre dovranno tirare la fune dalla loro parte finché il segnale di metà non valicherà la loro parte del campo.

Titolo: **Salto della corda**

Destinatari: tutti

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: corde

Svolgimento

Si possono creare diverse sfide tra singoli e squadre. Saltare la corda per più tempo, saltare in coppia avendo due compagni che tengono la corda, saltare a piedi uniti, alternati, facendo passare due volte consecutivamente la corda prima di toccare terra...

Titolo: **Nascondino/Rialzo**

Destinatari: tutti

Tempistica: 30 min.

Materiali: nessuno

Svolgimento

Il gioco deve svolgersi in un luogo ampio e ricco di potenziali nascondigli; il punto di partenza del gioco è detto "tana". Dalla "tana" prestabilita, un giocatore prescelto conta, coprendosi gli occhi, fino ad arrivare a un numero deciso precedentemente, in modo da dare tempo agli altri giocatori di allontanarsi e trovare un nascondiglio. Si deve contare fino a un numero stabilito da tutti, di solito corrispondente al numero dei giocatori da trovare moltiplicato per 10. Finito di contare, chi ha contato apre gli occhi, grida «Via!» o l'ultimo numero e comincia a cercare gli altri giocatori. Ogni volta che chi ha contato trova un giocatore nascosto deve correre fino alla "tana" e toccarla esclamando ad alta voce «Tana per...» e il nome di chi ha trovato; in questo modo "elimina" quel giocatore, che rimarrà "prigioniero" presso la "tana". Il primo a essere trovato dovrà contare nel turno successivo. Il cercatore del turno continua la sua ricerca degli altri avversari nascosti; se però un giocatore raggiunge la tana prima di essere visto (e quindi trovato da chi ha contato), la tocca e dichiara ad alta voce «Tana!», è libero. Il cercatore di turno dovrà quindi cercare gli avversari, ma anche stare attento e presidiare la "tana". Se l'ultimo giocatore rimasto da trovare riesce a raggiungere e a toccare la "tana", potrà dichiarare «Tana libera a tutti!», liberando così tutti i giocatori catturati precedentemente, mentre il giocatore che era alla ricerca sarà obbligato a contare e a cercare di nuovo gli avversari nel turno successivo.

Titolo: **Quattro cantoni**

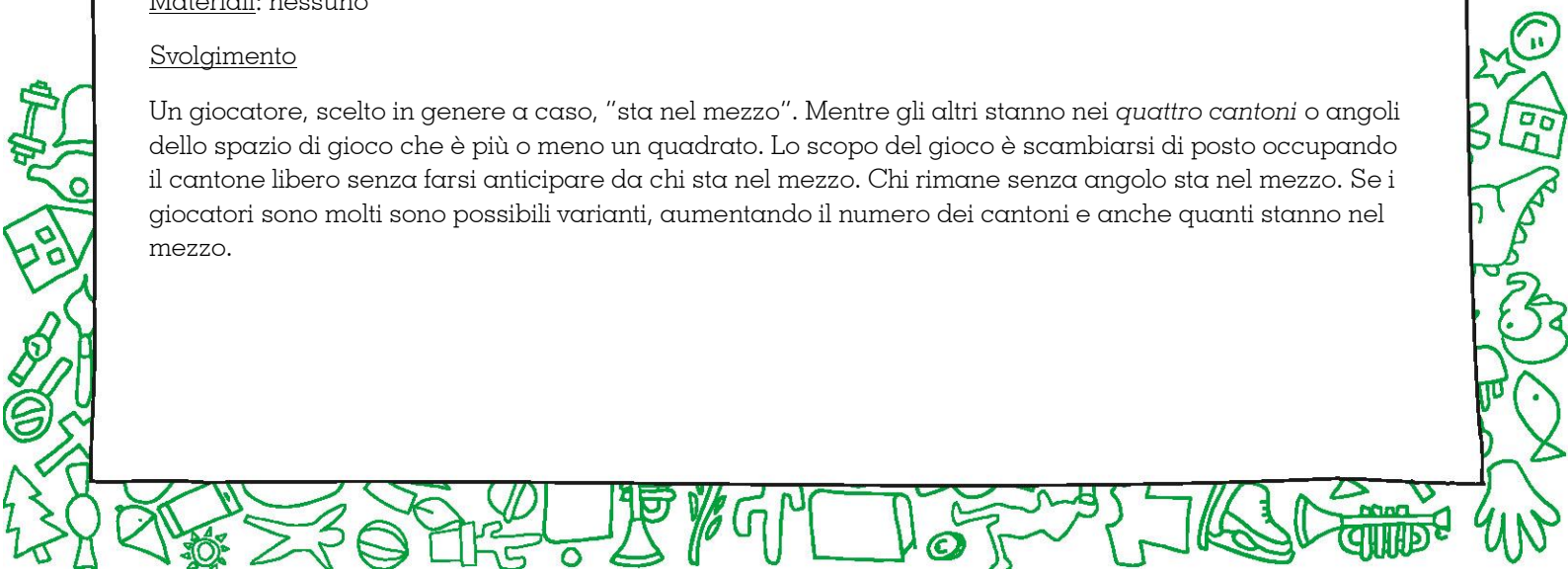
Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: nessuno

Svolgimento

Un giocatore, scelto in genere a caso, "sta nel mezzo". Mentre gli altri stanno nei *quattro cantoni* o angoli dello spazio di gioco che è più o meno un quadrato. Lo scopo del gioco è scambiarsi di posto occupando il cantone libero senza farsi anticipare da chi sta nel mezzo. Chi rimane senza angolo sta nel mezzo. Se i giocatori sono molti sono possibili varianti, aumentando il numero dei cantoni e anche quanti stanno nel mezzo.



Titolo: **Mosca cieca**

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: foulard o bandana

Svolgimento

Un giocatore scelto a sorte viene bendato (e diventa quindi la "mosca cieca") e deve riuscire a toccare gli altri, che possono muoversi liberamente intorno a lui. Nella versione più comune, se la "mosca" tocca un giocatore, quest'ultimo prende il suo posto. Altre varianti prevedono che la "mosca" debba riconoscere il giocatore catturato (senza togliersi la benda) affinché la cattura abbia effetto.

Titolo: **La lippa**

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: un pezzo di legno di forma cilindrica, lungo una decina di centimetri, appuntito alle estremità (sarà la lippa); oltre alla lippa è necessario possedere anche la mazza, che si improvvisa con un manico di scopa lungo una trentina di centimetri, non appuntito alle estremità

Svolgimento

Si gioca in due (giocatore A contro giocatore B) o a coppie (A e B contro B e C).

All'inizio della partita si appoggia la lippa a terra e la si colpisce con la mazza su una delle due estremità appuntite. Se il tiro è eseguito nel modo esatto la lippa si alzerà in aria; una volta sospesa, prima che ritorni a terra, le si darà un altro colpo al volo cercando di mandarla il più lontano possibile. A partita finita i ruoli si invertono.

Titolo: **Campana/mondo**

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione dei giocatori

Materiali: gessetti per disegnare il campo, sassolino

Svolgimento

Il percorso è composto da una decina di caselle rettangolari numerate progressivamente che si susseguono regolarmente in fila indiana salvo un paio di blocchi composti da due caselle affiancate.

L'ultima casella del tracciato è la base, anch'essa di forma rettangolare oppure a semicerchio, nella quale il giocatore deve girarsi per completare il percorso rifacendolo a ritroso.

Il giocatore che inizia lancia nella prima casella il proprio sassolino. Questo deve atterrare all'interno della casella senza toccare nessuna linea o uscirne fuori. Il giocatore quindi saltella su un solo piede di casella in casella lungo tutto il percorso, ma senza mai entrare nel riquadro in cui è presente il suo sassolino.

Le caselle possono essere toccate solo con un piede, ma i blocchi di due caselle affiancate consentono di appoggiare contemporaneamente entrambi i piedi (uno in ciascuna casella, sempre che una delle due non sia occupata dal contrassegno). Raggiunta la casella finale, il giocatore può fermarsi per poi voltarsi, effettuando mezzo giro, e rifare il percorso a ritroso. Giunto in corrispondenza della casella che contiene il proprio sassolino, il giocatore lo deve raccogliere senza perdere l'equilibrio e completare il percorso tornando al punto di partenza.

Dopo aver completato con successo il percorso di andata e ritorno, il giocatore lancia la sua pietra nella casella numero due e così via. Vince chi per primo visita con il proprio contrassegno tutte le caselle, completando ogni volta il percorso.

Titolo: **Scalpo**

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: foulard o bandane

Svolgimento

Il gioco consiste nell'infilare il proprio scalpo nella cintura o nei pantaloni e cercare di toglierlo agli avversari senza far prendere il proprio.

Titolo: **Bandiera**

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: foulard o bandana

Svolgimento

Si tracciano una linea retta al centro del campo da gioco e altre due linee equidistanti e parallele alla linea tracciata per delimitare la casa delle due squadre. I giocatori di una squadra si allineano lungo la linea della propria casa, gli uni di fronte agli altri. A ogni giocatore viene assegnato un numero in ordine progressivo partendo da un estremo della fila (il primo giocatore sarà il numero 1, il giocatore di fianco a lui il numero 2 e così via).

Il porta-bandiera sta in piedi, a un estremo della linea di mezzeria, e tiene con la mano la bandiera con il braccio teso in avanti.

Il porta-bandiera può chiamare un numero qualsiasi. Entrambi i giocatori delle due squadre corrispondenti al numero chiamato devono correre verso il porta-bandiera per rubare la bandiera, il che può avvenire in due modi: o afferrando la bandiera prima che lo faccia l'altro e arrivare all'interno della propria casa senza essere toccati dall'avversario, o, se non si riesce ad afferrare la bandiera per primo, toccando l'altro giocatore prima che arrivi nella sua casa. Alla squadra del giocatore che ruba la bandiera spetta il punto.

Una volta assegnato il punto, la bandiera torna al porta-bandiera, che potrà chiamare un altro numero. Vince la squadra che accumula più punti.

Titolo: **Un, due, tre... stella!**

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: nessuno

Svolgimento

Tutti i giocatori, salvo uno (A), si pongono dietro una linea, mentre A si pone di spalle appoggiato a un albero o a un muro a qualche metro di distanza. A scandisce a voce alta e chiara: «Un, due, tre... stella» e quindi si volta verso i giocatori. Questi ultimi possono muoversi fintantoché A è di spalle, ma devono immobilizzarsi quando questi si volta a guardarli. Se un giocatore si muove mentre è osservato deve tornare alla linea di partenza. La cosa si ripete fino a che uno dei giocatori vince raggiungendo o superando la posizione di A.

Titolo: **Strega comanda color**

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: nessuno

Svolgimento

Scopo del gioco è mettersi in salvo prima di essere presi dalla strega. Il gioco inizia quando un bambino che interpreta la strega recita la frase «Strega comanda color...» (ad esempio: «Strega comanda color rosso»). Gli altri bambini dovranno cercare un oggetto del colore indicato e toccarlo, mettendosi in salvo. Scopo della strega è toccare un bambino prima che si metta in salvo. Il bambino catturato dalla strega al turno successivo svolgerà il ruolo di strega.

Titolo: **Guardie e ladri**

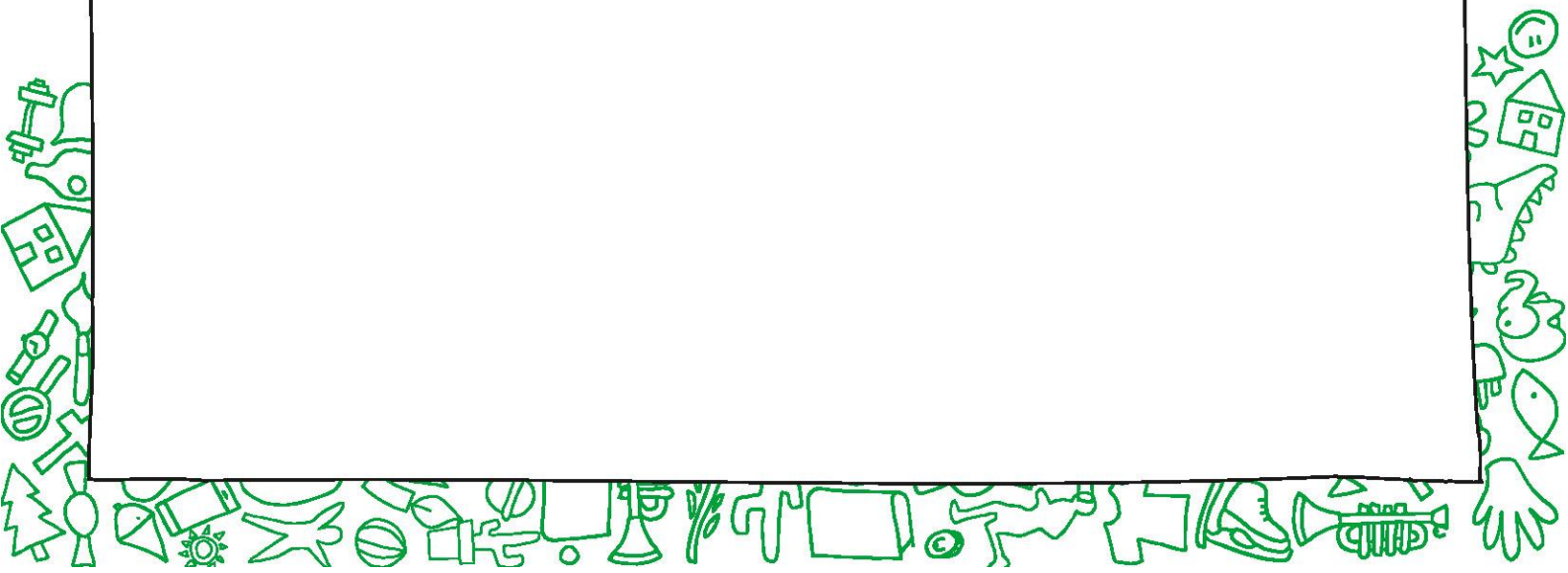
Destinatari: 6-10 anni

Tempistica: 30 min.

Materiali: segno distintivo per le guardie

Svolgimento

Due squadre divise in numero diseguale (circa tre ladri per ogni guardia) si sfidano. Le guardie (con un segno distintivo) rincorrono i ladri, cercando di imprigionarli toccandoli. Se un ladro viene toccato da una guardia, egli deve rimanere fermo nel punto dove è stato preso finché non viene liberato da un compagno di squadra. Per essere liberato, il ladro deve essere toccato da un compagno ancora libero di muoversi. Alla fine del tempo stabilito, se le guardie hanno catturato tutti i ladri, allora hanno vinto. In caso contrario vincono i ladri.





# GRANDE GIOCO

Titolo: Sai giocare a campana?

Tempistica: 1 ora e 30 min. o più a seconda delle varianti

Destinatari: gioco per tutti in cui si sfideranno quattro squadre, divisi per fasce: 6-10 anni e 11-13 anni.

Materiali: preparare lo schema della campana come in figura; lo si può realizzare con dei gessetti sull'asfalto oppure con dei cartelloni sul prato. Occorrente: gessetti/cartelloni, quattro contrassegni per le quattro squadre (quattro dischetti colorati), foglietti con il punteggio della casella del punto di domanda, materiale per quattro cantoni (cinesini o sedie), palla, fune, scalpi dello stesso colore (tranne quattro d'oro).

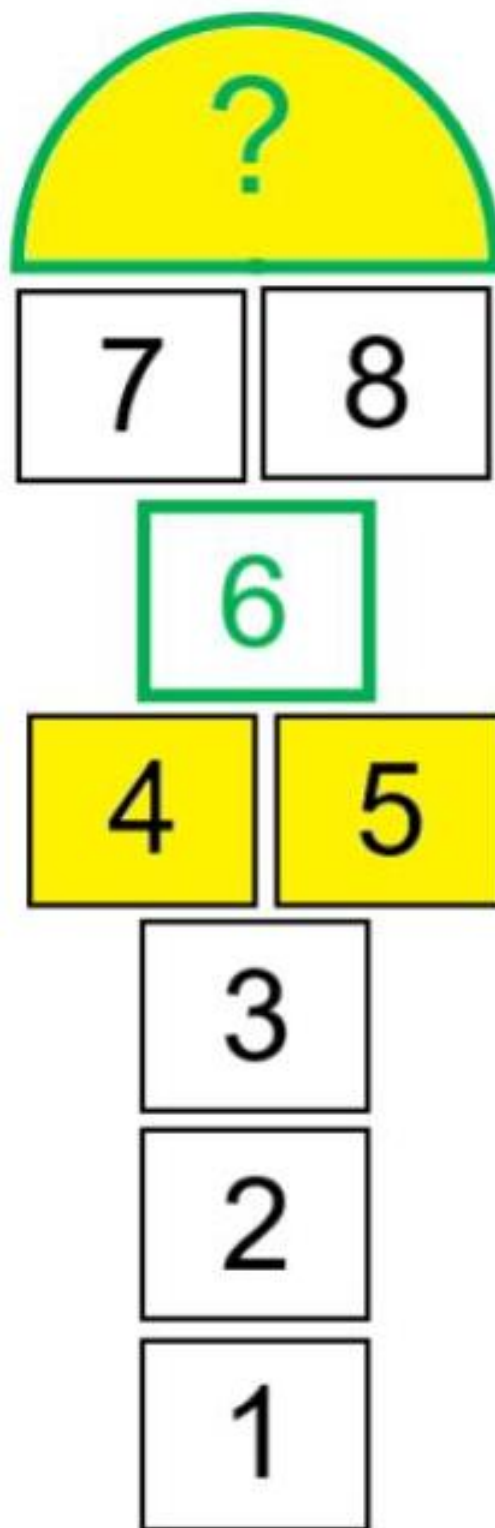
## Svolgimento

Per prima cosa si dividono i ragazzi nelle quattro squadre e si spiega loro, se non lo conoscono, il gioco della campana, un classico tra i "giochi di un tempo". Si riportano qui di seguito le regole classiche.

Il giocatore che inizia lancia nella prima casella il proprio contrassegno, che deve atterrare all'interno dello scomparto senza toccare nessuna linea o rimbaltarne fuori.

Le caselle possono essere toccate solo con un piede, ma i blocchi di due caselle affiancate consentono di appoggiare contemporaneamente entrambi i piedi, permettendo eventualmente di recuperare l'equilibrio. Raggiunte le due caselle finali (7 e 8) il giocatore può fermarsi per poi voltarsi, effettuando mezzo giro, e rifare il percorso a ritroso, sempre rispettando la regola del singolo appoggio o del doppio appoggio dei piedi a seconda che si tratti di una casella singola o di due caselle affiancate. Giunto in corrispondenza del riquadro che contiene il proprio contrassegno, il giocatore lo deve raccogliere senza perdere l'equilibrio e completare il percorso tornando al punto di partenza. Se nel percorrere il tracciato il giocatore pesta una linea, non visita la casella dovuta o perde l'equilibrio, il turno passa al giocatore successivo. Quando sarà nuovamente il suo turno, il primo partecipante riprenderà il gioco dal punto in cui si era interrotto. Dopo aver completato con successo il percorso di andata e ritorno, il giocatore lancia la sua pietra nella casella numero 2 e così via. Vince chi per primo visita con il proprio contrassegno tutte le caselle, completando ogni volta il percorso.

Ogni squadra sceglie il primo partecipante che dovrà effettuare il percorso. Partirà dunque il ragazzo della prima squadra che lancerà il contrassegno nella casella numero 1. Se questo sbaglierà in qualche modo il percorso o non farà fermare il contrassegno nella casella passerà il turno al primo ragazzo della seconda squadra e così via. Se invece sarà in grado di effettuare il percorso correttamente passerà il contrassegno al secondo partecipante della sua squadra che tirerà il contrassegno nella casella numero



2 e così via. Ogni squadra cercherà di completare tutto il percorso andando dalla casella 1 alla casella con il punto di domanda. Quest'ultima casella però verrà considerata solo quando una squadra sarà riuscita a completare il percorso fino alla casella 8. A questo punto il ragazzo dovrà tirare il contrassegno nella casella con il punto di domanda, fare il percorso correttamente, recuperare il contrassegno e tornare indietro.

Lo scopo del gioco è fare più punti, che vengono assegnati ogni volta che si vince un gioco o si raggiunge con il contrassegno una casella con il colore verde e si completa correttamente il percorso. Quando infatti una squadra completerà il percorso di una casella colorata di giallo si farà un "gioco di un tempo" e chi vincerà guadagnerà il numero di quella casella. Quando una squadra completerà il percorso di una casella colorata di verde solo quella squadra guadagnerà il numero di quella casella, poiché è arrivata a quel traguardo prima delle altre.

La casella del punto di domanda nasconde sia un gioco (casella gialla) sia un traguardo (casella verde) e il punteggio sarà a sorpresa e sarà nascosto sotto un foglietto appoggiato sulla casella (punteggio gioco = 8; punteggio traguardo = 9). Quando una squadra avrà completato il percorso della casella del punto di domanda si effettuerà il gioco e successivamente si riveleranno i punteggi e quindi il vincitore.

Alla casella numero 4 si giocherà al gioco dei quattro cantoni adattato ai giorni nostri. In un campo giocherà la prima squadra contro la seconda, mentre nell'altro campo la terza contro la quarta. I quattro cantoni diventano quattro basi all'interno delle quali si posiziona la prima squadra, mentre la seconda squadra si sparpaglierà nel campo con una palla. Lo scopo della seconda squadra è prendere con la palla più persone possibili dell'altra squadra quando sono fuori da un cantone oppure quando sono in un cantone chiuso. Al via l'arbitro urlerà «Chiude il cantone A» e allora tutti quelli dentro quel cantone dovranno scappare in un altro cantone per non farsi prendere, mentre la squadra fuori si passerà la palla per prendere più persone possibili. Quando un giocatore è preso non viene eliminato. La squadra esterna non può prendere la stessa persona di seguito. L'arbitro poi chiuderà un altro cantone e/o aprirà un altro cantone. Si continua per dieci minuti circa, dopodiché si cambierà: la squadra che era fuori entra nei cantoni. Al termine dei successivi dieci minuti nei due campi le squadre che hanno preso più persone guadagnano 4 punti a testa.

Alla casella numero 5 si farà un torneo di tiro alla fune. Per far giocare tutti si sceglierà il numero corretto di giocatori, mettendo come regola che a ogni manche in ogni team un certo numero di persone dovrà cambiare. Si può fare un torneo maschile e femminile, così guadagnano 5 punti le squadre vincitrici dei due tornei.

Alla casella con il punto di domanda si giocherà a scalpo, adattato ai giorni nostri. In un campo giocherà la prima squadra contro la seconda, mentre nell'altro campo la terza contro la quarta, cambiando abbinamenti rispetto al gioco dei quattro cantoni. Ogni giocatore ha uno scalpo e deve cercare di rubarlo agli avversari. Una volta rubato se lo metterà nei pantaloni assieme al proprio e dovrà stare attento perché qualcuno potrà rubargli due scalpi contemporaneamente. Chi non ha più scalpi non può rubare scalpi e deve tornare alla base per prenderne un altro. In ogni squadra ci sarà un giocatore che avrà lo scalpo d'oro, di colore diverso dagli altri, che varrà 20 punti in più degli altri. Come nel caso degli altri scalpi, quando un giocatore ruba lo scalpo d'oro deve aggiungerlo accanto al proprio scalpo e non farselo rubare. Alla fine della partita si contano gli scalpi e quindi i punti che possiede ogni squadra. Nei due campi le squadre che possiedono più punti guadagnano il punteggio misterioso scritto dietro il foglietto nella casella con il punto di domanda. Si possono mettere altri scalpi di altri colori e con altri punteggi.

*Nota:* si può far riflettere sui giochi fatti insieme. Abbiamo giocato ad alcuni "giochi di un tempo" che continuano a entusiasmare ancora oggi (ad esempio il tiro alla fune) con pochissimo materiale. Una volta riuscivano a divertirsi con poco o addirittura niente. Alcuni giochi li abbiamo modificati, pur partendo da un "gioco di un tempo" (ad esempio i quattro cantoni): è importante fare memoria per poter partire da questi giochi di una volta e adattarsi al contesto in cui viviamo oggi.

*Varianti:* si possono mettere più caselle gialle (giochi) e più caselle verdi (traguardo) e un punteggio diverso per la casella del punto di domanda.

