

## GIOCHI PER L/C - E/G

1. L'INVASIONE DEGLI UOMINI - MOSCA
2. PELLICCE REGALASI
3. GLI STREGONI
4. I 100 CANTONI
5. IL SALUTO
6. IL TORO NELL'ARENA
7. GLI INGRANAGGI
8. TORI & TOPI
9. FIZZ-BUZZ
10. I BRACCONIERI
11. "OMETTINO VIVE ANCORA!"
12. IL SEGUGIO E IL CACCIATORE
13. IL PIPISTRELLO E IL MOSCERINO
14. LA CORSA DI PALLONI
15. I FRATELLI DI MOWGLI
16. BANDAR E NOCI DI COCCO
17. MATERIA, FORMA, MINISTRO
18. I DISTINTIVI DEL GIGANTE
19. 4 PERSONE E 1 BUSSOLA
20. IL SOMMERSIBILE
21. I PISTOLERI DEL WEST
22. I TRENI
23. SCIALUPPE DI SALVATAGGIO
24. LA RAGNATELA
25. BANDIERE SVIZZERE
26. SPAZZOLA
27. LE AUTOSCONTRO
28. PERUGIA CONTRO ASSISI
29. TIRA LA BANDIERA
30. GIOCO TECNICO DI BASE IN BASE
31. COLPISCI LA CORDA
32. HOCKEY - LUPETTO
33. ERMINIO MACCHIANERA CONTRO ARSENIO LUPIN
34. PALLA AL FAZZOLETTONE
35. CACCIA ALL'ESPLORATORE
36. CORSA DEL MESSAGGIO
37. APPOSTAMENTO AI CERVI
38. CACCIA ALLA BANDIERA
39. IMBOSCATA
40. OSSERVARE E RIFERIRE
41. IL RAGNO E LA MOSCA
42. SARDINE
43. BANDIERA COLOR
44. RUBA BANDIERA
45. I QUATTRO BUCHI
46. HOOT, HOOT, HOOT
47. ROW-ROW
48. CASSETTA POSTALE CHE SCOMPARE
49. SCATOLA DI FIAMMIFERI
50. CICLO NATURALE
51. IL GUARDIANO CIECO
52. CORSA CICLISTICA A ZIG-ZAG
53. CORSA CICLISTICA RALLENTATA
54. CORSA DEL RAGAZZO DEI GIORNALI
55. STAFFETTA A DISEGNI
56. STAFFETTA DELLA BUSSOLA
57. NORD, SUD, OVEST ED EST
58. GIOCO DELLA BUSSOLA OLANDESE
59. NODO CIECO
60. RICORDARE LE TRACCE
61. CONTRABBANDIERI
62. CACCIA ALLA BALENA
63. CORSA DEL MESSAGGERO
64. CORSA DI ESPLORAZIONE
65. SCOUT INCONTRA SCOUT
66. DIBATTITI FORMALI
67. I CAVALIERI ERRANTI
68. I MISSIONARI
69. PALLA SCOUT
70. PALLACANESTRO
71. PRESA AI NUMERI
72. L'INTERRUZIONE DEL TELEGRAFO
73. CACCIA ALLE VOLPI
74. L'ISOLA DEL TESORO
75. CERCARE LA TRACCIA A FIUTO
76. IL FUOCO FATUO
77. MOSTRARE LA LUCE
78. LOTTA ALLO SCALPO
79. L'IMBOSCATA
80. CAVALLI E CAVALIERI
81. COMBATTIMENTO DI GALLI
82. PRENDERE IL CAPPELLO
83. IL RAGAZZO ZULÙ
84. LE SENTINELLE
85. SHERE-KHAN E MOWGLI
86. IL FORTE DI NEVE
87. SPEDIZIONE ARTICA
88. CACCIA ALLA VOLPE
89. LA FORTEZZA

## **GIOCHI DI ATTENZIONE**

90. LA LETTERA TABÙ
91. IL SALTASETTE
92. LA VOCALE FATALE
93. QUALE ARTICOLO?
94. ATTENZIONE AL MINUTO
95. ABILITÀ MANUALE
96. 7 PASSAGGI.
97. MORSE AL TATTO
98. IL DOMINO TOPOGRAFICO
99. SEI COSE
100. PALLA AL SOFFIO
101. IL CERVO
102. LA CAMPANELLA
103. MI OCCORRE....
104. LA CORSA DELLE CANDELE
105. CACCIA AL TESORO
106. FUGGI DALLA RETE ( GIOCO IN ACQUA )
107. PALLACANESTRO IN SCATOLA

## **GIOCHI DI ESPRESSIONE**

108. I SENTIMENTI
109. CHI SARÀ
110. SEI COSE
111. L'OGGETTO MISTERIOSO
112. LE QUATTRO PAROLE

## **GIOCHI DI OSSERVAZIONE**

113. KIM SCACCHIERA
114. KIM DOMINO
115. KIM IN TRANSITO
116. CERCA IL BOTTONE
117. CAMBIA LE POSIZIONI

## **GIOCHI DI MORSE**

118. SFIDA DI MORSE
119. LA PAROLA
120. MORSE AL TATTO
121. ATTENZIONE ALLA LETTERA

## **GIOCHI PER IL BIVACCO**

122. ELEFANTI
123. LA DANZA DELLA PANZA
124. IL DUCA DI BARNABÒ
125. IATTIA
126. SIGNAGNA
127. PACIN
128. COMUNITÀ
129. I PIRATI DEI MARI DEI SARGASSI
130. LAURENZIA
131. SHAKE SHAKE DANCE
132. IL FUNGO
133. PICCOLO PIPISTRELLO MIO
134. C'È UN ALBERO
135. VAMPIRI
136. ARCA DI NOÈ
137. ALLA FIERA DELL'EST MIMATA
138. IL CAPITANO
139. DICHIARAZIONE
140. AEROPLANO
141. IL TRENINO DELL'AMORE
142. LA FOGLIA DANZANTE
143. LE FIGURE
144. IL MAIALINO BIANCO
145. PISTOLERO
146. LA SERIE DEI NUMERI
147. ANFORE
148. IL BANCHETTO MONDIALE
149. CAPIRE È D'OBBLIGO
150. FLIPPER
151. MAGLIONE
152. MAGLIONE AMERICANO
153. LA MULA
154. PALLA BOLLATA
155. LA STELLA
156. IL SULTANO

## **GIOCHI DISTENSIVI**

157. ATTENZIONE ALLA PIUMA
158. ALLA SBARRA
159. PALLA AL SOFFIO
160. STORIE IN COLLABORAZIONE
161. RITRATTI STORICI
162. IL CONFERENZIERS IMPASSIBILE

## **GIOCHI DI PEGASO**

- 163. LA PETTINATA
- 164. RUBASCOUT
- 165. POLO - SCOUT
- 166. CALCETTO BACIATO
- 167. TIRA CHE TI PESTO!
- 168. PALLA - SCALPO
- 169. PALETTO

## **GIOCHI PER SCOUTIADI**

- 170. LOTTA IN EQUILIBRIO:
- 171. CERCA LA MONETA
- 172. AFFERRA LA MELA
- 173. EQUILIBRIO BAGNATO
- 174. PERCORSI A STAFFETTA
- 175. SALITA INSAPONATA
- 176. GARE SPORTIVE
- 177. PUNTI D'APPOGGIO

## **GIOCHI VARI**

- 178. SPARVIERO
- 179. IL RATTO DELLE SABINE:
- 180. 7 FORTEZZE
- 181. TIRO ALLA DOPPIA FUNE:
- 182. STAFFETTA DEGLI ANELLI:
- 183. LA CORSA ALL'ORO
- 184. LE ISOLE FALKLAND
- 185. IL TEMPIO DEL SOLE
- 186. LA RADIO CLANDESTINA
- 187. IL TESORO DECISIVO
- 188. I PARACADUTISTI
- 189. LE MINIERE DI DIAMANTI
- 190. I MITRAGLIERI
- 191. LE POLVERIERE (NOTTURNO)
- 192. POKER
- 193. ATOMI
- 194. SNACK BAR
- 195. TOTOPAPAVEROMANIA
- 196. STAFFETTA DELLE PAROLE
- 197. PASSA IL FILO
- 198. STAFFETTA TURBINE
- 199. PALIO DEI POMPIERI

## **GIOCHI DI SENSIBILIZZAZIONE**

- 200. LA RACCOLTA DEI FIORI
- 201. TRASPORTO DELLE MINE
- 202. STAFFETTA DELLE FRASI
- 203. LA BONIFICA DEL CAMPO MINATO
- 204. BOWLING
- 205. LA MINA PIÙ POTENTE
- 206. METTI IN SALVO I BAMBINI
- 207. LA BONIFICA
- 208. LE JEEP
- 209. DADI E MINE

## **ALTRI GIOCHI**

- 210. TI CONOSCO?
- 211. FROST
- 212. CORSARI
- 213. IL CALCIOLETTA
- 214. CERCHI ANNODATI
- 215. FONTANA DI TREVÌ
- 216. MANO MANO
- 217. PALLA MANO VOLO
- 218. FRATELLI
- 219. GENERALE
- 220. OCONA
- 221. VIRUS
- 222. BULLDOZER
- 223. STAFFETTA PATATA
- 224. PALLA PAOLO
- 225. MINIERA
- 226. PARLA TU CHE IO PARLO DI PIÙ
- 227. SBILANCIAMOCI
- 228. NODO CIECO
- 229. RICORDARE LE TRACCE

## **GIOCHI CON L'ACQUA**

- 230. LANCIO PALLONCINI
- 231. STAFFETTA SDRAIATI
- 232. ACQUA IN BOCCA
- 233. BANDIERINA BAGNATA

## **GIOCHI DI CONOSCENZA**

- 234. BASTONE
- 235. SPARIAMOCI
- 236. CACCIA AL TESORO UMANA
- 237. QUATTRO IN PIEDI
- 238. FILE MUTE
- 239. TRAPPOLA DELLE MANI
- 240. IL GOMITOLO

## **GIOCHI DI MOVIMENTO**

- 241. SACCO PIENO SACCO VUOTO
- 242. PALLA ESCLUSA
- 243. STAFFETTA DELLE QUAGLIE
- 244. IL BANDITORE
- 245. ATTENTI A TUTTI
- 246. LE CATENE
- 247. PESCI E PESCATORI
- 248. CIECHI E ZOPPI
- 249. CAMBIO CASA
- 250. FUORI IL TRE
- 251. CANI E GATTI
- 252. BANDIERINA CON LA SCOPA
- 253. LA VIPERA
- 254. CORSA DELLA COLLA
- 255. IL PONTE DELLE SEDIE
- 256. NASCONDONE
- 257. SENZA SEDIA
- 258. SEDIE MUSICALI
- 259. I LEONI ADDORMENTATI
- 260. CERCHIO SEDUTO
- 261. GOMITOLO DI LANA
- 262. VOLPE E CACCIATORE
- 263. PALLA PER ARIA
- 264. SISTA PARET UT
- 265. LA CACCIA AL SASSOLINO

## **GIOCHI DI SPETTACOLO, DA SERATA, ECC.**

- 266. IL COCCODRILLO DELLA ZIA
- 267. IL GRAN KHAN
- 268. ANIMALI
- 269. FRASE URLATA
- 270. MIMI
- 271. APERTO-CHIUSO
- 272. CODICE
- 273. IL GIRO DEL MONDO
- 274. WILLY
- 275. PERCORSO A OSTACOLI
- 276. SUPERSOFFIO
- 277. BALLO CON GIORNALE
- 278. ARCA DI NOÈ

- 279. MALÌ MALÓ
- 280. GEROGLIFICI
- 281. MERCATO DELLE LETTERE
- 282. CAPPUCETTO ROSSO E FARINA
- 283. LE PRIME PAROLE
- 284. HAGUH
- 285. LANA RIAVVOLTA

## **GIOCHI PER FESTE NUMEROSE**

- 286. GRAFFETTE
- 287. PALLA TELO
- 288. FRATELLI CON SERPENTONE
- 289. PING-PONG
- 290. STORIA CON PERSONAGGI
- 291. PALLONI GRANDI
- 292. CARTOLINE DA LANCIARE
- 293. BARCHETTE O AEROPLANI ENORMI
- 294. AEREI DI CARTA NEL BUCO
- 295. CANOE
- 296. CARTA IGIENICA
- 297. DIVINA COMMEDIA
- 298. CORI ALTERNI
- 299. WHISKY, SODA E CHAGHAGHA
- 300. CATENA UMANA
- 301. PALLONCINI & PAROLE
- 302. GIOCHI CON CORDE
- 303. INSALATA DELLE SCARPE

## **GIOCHI A SQUADRE**

- 304. GENERALE
- 305. ALCE RUSSA
- 306. BANDIERISSIMA
- 307. BANDIERINA E VARIANTI

## **GIOCHI PER VIAGGI IN PULLMAN**

- 308. STAFFETTA
- 309. TARGHIAMO GLI ANIMALI
- 310. GIOCHI A SQUADRE
- 311. AVANZI

# GIOCHI PER L/C - E/G

## 1. *L'invasione degli uomini - mosca*

A causa di un esperimento genetico una serie di uomini hanno subito una metamorfosi trasformandosi in uomini - mosca.

Il gioco parte così: tutti i Rovers e le Scolte del Gruppo (tranne chi deve spiegare il gioco) si mettono in riga, davanti al quadrato, strofinando le mani come sono solite fare le mosche. Questo per un minuto, in silenzio totale. Poi, a un segnale convenuto, tutti gli uomini - mosca "esplodono" nelle varie direzioni, emettendo un ronzio: bzzzzzz... Rimane solo chi deve spiegare il gioco. A causa di un esperimento genetico, c'è stata una invasione di uomini - mosca. Un solo animale può sconfiggerli: sono gli uomini - ragno. Perciò è necessario scegliere, nel gruppo, i migliori uomini - ragno per poter svolgere una missione tanto delicata. A tal fine il Gruppo si divide in due squadre. Gli aspiranti uomini - ragno di ciascuna squadra devono passare un periodo di allenamento, per diventare uomini - ragno a tutti gli effetti, pronti e attivi: Devono imparare a spostarsi lungo i fili di una ragnatela. Per far ciò dovranno compiere un percorso (magari piuttosto impervio) predisposto, lungo o accanto un nastro bianco - rosso. Questo dividendosi in coppie: una persona, bendata, deve camminare; l'altra, a cavalcioni sulla prima, la deve dirigere. Devono imparare ad acchiappare le mosche al volo. A tal fine la squadra si dividerà in due gruppi, a debita distanza, muniti di un certo numero di palle di scotch da pacchi. Devono tirarsi le palle tra i gruppi, prenderle al volo e consegnarle (magari metterle in un recipiente). Le palline che non riusciranno a prendere al volo potranno raccogliere e ritirarle. Alla fine del tempo a disposizione si conterà quante palle sono state prese al volo. A seconda del modo in cui ogni prova è stata passata, si consegnerà alla squadra un certo numero di vite. Quindi ciascuna squadra farà l'altra prova (entrambe devono avere la stessa durata!) Al termine di questa fase "preliminare" avviene la battaglia vera e propria. Ogni squadra si divide in gruppi da cinque persone: gli uomini - ragno. Ogni ragno è formato da un corpo centrale, a cui sono legate per mezzo di un cordino quattro zampe. Inoltre ogni squadra avrà una base, in cui si trovano tutte le vite conquistate. Il campo da gioco (ovvero la distanza tra le basi) dovrebbe essere piuttosto grande; si possono situare le basi anche in posti un po' impervi, come boschi,... In questo modo i ragazzi devono stare attenti ad andare tutti nella stessa direzione, per non ritrovarsi "attorcigliati" attorno ad un albero! Scopo del gioco è quello di conquistare le vite degli avversari, prelevandone una alla volta dalla base avversaria per poi portarne, sempre una per una, nella propria. Se la zampa di un ragno riesce a toccare la testa del corpo centrale di un ragno dell'altra squadra, quest'ultimo è costretto a cedere la vita che sta portando; solo se la possiede con sé. Al termine del gioco si contano le vite.

## 2. *Pellicce regalasi*

Materiale occorrente per quattro sestiglie: parecchi triangoli di cartoncino leggero, a forma di fazzolettone, di circa 30 cm di lato, di 4 colori; 4 rotoli di nastro isolante variamente colorati; 4 forbici; 4 lunghi spezzoni di spago.

Ogni sestiglia ha una base, posta preferibilmente ad una certa distanza dalle altre. Con il materiale che ha (triangoli dello stesso colore, 1 rotolo di nastro isolante, ecc.) deve preparare il maggior numero possibile di fazzolettoni, ovviamente tutti dello stesso colore. I fazzolettoni devono essere quindi arrotolati, legati con lo spago e portati in dono ai Lupetti degli altri Gruppi (le altre sestiglie), che hanno colori differenti. Il regalo non può certo essere rifiutato! I fazzolettoni devono essere equamente distribuiti tra le altre sestiglie: alla fine del tempo, i VVLL conterranno il MINIMO numero di fazzolettoni di ogni colore presenti nelle basi. Ad esempio se i Grigi portano 6 fazzolettoni ai Fulvi ed ai Pezzati, e solo 4 ai Neri, il loro "punteggio" sarà 4.

## 3. *Gli stregoni*

Come tutti i giochi ante - orario, si effettua man mano che i Lupetti arrivano in tana, prima della riunione.

Nominate un certo numero di stregoni (piuttosto basso). Questi devono incantare, al tocco, gli altri Lupetti, che si immobilizzano. Chi è ancora salvo deve rompere l'incantesimo liberando i propri

compagni, sempre al tocco (oppure saltando alla "cavallina"). Ogni pochi minuti fermate il gioco: se gli stregoni non sono ancora riusciti ad immobilizzare tutti quanti hanno perso. Quindi fate entrare i nuovi Lupetti arrivati e cambiate gli stregoni.

#### **4. I 100 cantoni**

Appena un nuovo Lupetto arriva, appoggiate per terra un pezzo di giornale: servirà da base. Ogni Lupetto occupa una base. Al grido "Lupi!"-"Jau!" ognuno deve immediatamente cambiare base. Date solo pochi secondi di tempo: qualcuno si aggirerà sperduto!!! Potete anche dare istruzioni vincolanti che riguardano alcuni Lupetti, ad esempio: "Gino prende il posto di Mario, Mario quello di Luigi, gli altri cambiano". Infine potete "minare" una base: l'ultimo Lupetto sarà costretto ad andarci, e salterà in aria!

#### **5. Il saluto**

I Lupetti sono in cerchio "di parata". Scegliete un Lupetto che inizia a correre, ad esempio in senso orario. Questi deve toccare un altro Lupetto a sua scelta, che inizierà a correre nel senso opposto. Quando i due Lupetti si incrociano, si danno la mano sinistra e fanno il saluto Lupetto; quindi riprendono a correre. Vince il Lupetto che per primo riesce ad occupare il posto appena lasciato vuoto; l'altro dovrà continuare a correre.

#### **6. Il toro nell'arena**

Un lupetto (toro) si trova al centro di una grossa area delimitata (arena). In mano ha un coperchio (scudo) con cui si deve difendere dalle pallonate lanciate dagli altri lupetti, disposti intorno all'arena. Se il toro viene colpito, chi ha tirato prende il suo posto.

#### **7. Gli ingranaggi**

Dividete il Branco in due parti UGUALI. I Lupetti formeranno due cerchi concentrici: sono le ruote dentate di due ingranaggi. Inizialmente i due "ingranaggi" gireranno in senso opposto: ad esempio i Lupetti interni gireranno in senso orario, quelli esterni in senso antiorario. Gli ingranaggi sembrano funzionare! Durante questa prima fase, tutti cantano una canzone nota. Al Lupi - Jau gli ingranaggi si fermeranno ed ogni Lupetto dovrà stringere la sinistra al Lupetto che gli sta di fronte (dell'altro cerchio) e salutare con la destra e a voce (Buona Caccia sono Gino). Se gli ingranaggi funzionano alla perfezione, ogni Lupetto di uno sarà abbinato ad uno dell'altro... ma non sarà così !!!

#### **8. Tori & Topi**

SCHEMA:

-----	(salvezza dei topi)
PPPPPPPPPPPPPPPP	(topi)
RRRRRRRRRRRRRRRR	(tori)
-----	(salvezza dei tori)

Dividete il Branco in tori e topi. I tori (R) e i topi (P) si dispongono su due righe parallele piuttosto ravvicinate, faccia a faccia. Un V.L. racconta una storia: quando nomina uno dei due animali (ad esempio i TORI), i Lupetti chiamati scattano all'inseguimento degli altri (TOPI). I (topi), per essere salvi, devono superare la linea posta dietro di loro; i (tori) devono bloccarli al tocco prima che ciò accada. Chi racconta la storia, dovrà ovviamente tendere trabocchetti...

#### **9. Fizz-Buzz**

Provate i riflessi dei Lupetti! Entrambe le mani avanti. Quando il V.L. esclama "Fizz!", tutti devono rivolgere il dorso di entrambe le mani in alto. Quando invece viene chiamati il "Buzz!", deve andare in alto il palmo delle mani. I Lupetti dovranno però tenere sempre lo sguardo rivolto sulle mani del V.L. che non sempre si muoveranno correttamente... Il V.L. per confondere, può anche muovere le mani indipendentemente l'una dall'altra! (una in su, l'altra in giù). Chi sbaglia la prima volta continua a giocare con una sola mano; al secondo errore, si è eliminati.

## **10. I bracconieri**

Un Lupetto è il bracconiere, un altro il guardiacaccia. Il bracconiere non sa qual è il guardiacaccia. Tutti i Lupetti sono disposti in cerchio (largo), al centro del quale è disposto lo scalpo (lepre). Il bracconiere dovrà:

1. Uscire dal proprio posto, fuori dal cerchio
2. Entrare nel cerchio. I due Lupetti tra cui il bracconiere è entrato alzeranno il braccio per indicare il "buco"
3. Prendere la lepre
4. Uscire dal cerchio, passando per il "buco" dal quale era entrato
5. Tornare al proprio posto

Il guardiacaccia, che è un Lupetto del cerchio ignoto al bracconiere, lo deve cogliere in flagrante: questo significa che il guardiacaccia potrà uscire dal proprio posto solo quando il bracconiere avrà messo le mani sulla lepre. È proprio a questo punto che scatta l'inseguimento: il guardiacaccia deve toccare il bracconiere prima che questi ritorni a posto. In ogni caso il guardiacaccia non può entrare nel cerchio: deve quindi inseguire il bracconiere al di fuori di esso.

## **11. "Omettino vive ancora!"**

Un piccolo "sketch" di Famiglia Felice. da fare in Tana. Un V.L. accende un fiammifero e, guardandolo commosso, esclama: "L'omettino vive ancora!". Quindi, attento a non farlo spegnere lo passa a un altro V.L., che ripete il ritornello, sull'orlo di una crisi di pianto. I Lupetti avranno capito come deve andare avanti! (si spera...) Il secondo V.L. passa il fiammifero al primo Lupetto del cerchio, che esclamerà "Vive ancora l'omettino!", e così di seguito, finché il fiammifero rimane acceso. Quindi si contano le persone che sono riuscite a passarsi l'"Omettino" da vivo, e si vede se un'altra parte del Branco farà di meglio.

## **12. Il segugio e il cacciatore**

Lupetti in cerchio. La lepre scappa, il segugio la deve catturare (toccare). Però mentre la lepre può fare un percorso qualsiasi, entrando ed uscendo dal cerchio, il segugio deve seguire esattamente il percorso della lepre. Al LUPI-JAU il segugio e la lepre si invertono istantaneamente le parti (il nuovo segugio, l'ex - lepre, dovrà seguire solo il percorso della nuova lepre, l'ex - segugio).

## **13. Il pipistrello e il moscerino**

I Lupetti formano un cerchio piuttosto grande. Un Lupetto è un parente di Mang, che caccia di notte: per questo viene bendato. Dovrà acchiappare il moscerino sfruttando il sonar. Il moscerino, altro Lupetto, deve fare continuamente rumore: ad esempio battendo le mani oppure due bastoncini. L'inseguimento deve avvenire sempre all'interno del cerchio.

## **14. La corsa di palloni**

Branco in cerchio. Dividete i Lupetti alternativamente (in due squadre), quindi consegnate due palloncini di diverso colore a due Lupetti diametralmente opposti, appartenenti a squadre diverse. Al LUPI-JAU i Lupetti di ciascuna squadra si passano il pallone in senso orario (saltando quindi i Lupetti dell'altra squadra) finché uno dei due palloni supererà l'altro. Potete dire che i palloni sono auto da corsa...

## **15. I Fratelli di Mowgli**

I Lupetti si mettono in cerchio: rappresentano l'imboccatura della tana. 3 Lupetti impersonano Shere-Khan, 1 Mowgli. Gli Shere-Khan si trovano dentro il cerchio e devono riuscire a catturare Mowgli che si trova fuori. I Lupetti che formano la tana non devono far uscire Shere-Khan: se ci riescono per un certo tempo, hanno vinto.

Variante: Mowgli si può trovare dentro, Shere-Khan fuori.

## **16. Bandar e noci di cocco**

Date un foglio di giornale ed un pezzo di spago ad ogni Lupetto. Spiegate che, ad un certo segnale, tutti quanti dovranno leggere qualsiasi cosa ad altissima voce, ad un altro segnale dovranno smettere. Dopo aver creato in questo modo qualche attimo di confusione, spiegate che solo per una volta chiederete ai Lupetti una cosa orribile: quella di fare finta di essere delle... meglio non pronunciare neanche il nome del Popolo Senza Legge!

Fate appallottolare i fogli di giornale e fissarli a forma di palla con lo spago. Portate i Lupetti sul campo di gioco, diviso in tanti settori quanti sono le sestiglie. Spiegate che dovranno tirarsi le palle (che sono le noci di cocco), rimanendo sempre nel settore della propria sestiglia. Le noci cadute nel proprio settore possono essere recuperate e tirate. Allo scadere del tempo, vince la sestiglia nel cui territorio ci sono meno noci di cocco

## **17. Materia, forma, ministro**

Su tanti cartelloni quante sono le sestiglie disegnate una tabella di 3 righe per 2 colonne. Scrivete sulle caselle della prima colonna MATERIA, FORMA, MINISTRO e lasciate quelle della seconda vuote. Preparate tanti cartoncini grandi quanto ciascuna casella vuota, e scrivete su ciascuno di essi una materia (per esempio, per il Battesimo, ACQUA); una forma (p.es. IO TI BATTEZZO NEL NOME DEL PADRE, DEL FIGLIO E DELLO SPIRITO SANTO) e un ministro (p.es. TUTTI I BATTEZZATI). Preparate anche cartoncini errati (p.es. VINO, TI BATTEZZO NEL NOME DEL SIGNORE, SOLO IL SACERDOTE). Il gioco vero e proprio si può svolgere a staffetta. Ciascun Lupetto deve prendere un cartoncino: se è giusto, lo deve mettere sulla tabella al posto giusto, altrimenti deve scartarlo. Poi torna a posto: vince chi finisce per primo rispondendo correttamente.

## **18. I distintivi del gigante**

Preparate per terra una gigantesca sagoma stilizzata di un maglione. Io ho usato 6 filagne da 4 metri (2 per il bordi esterni del maglione, 2 per ciascuna manica), 1 da 3 metri (per il bordo inferiore del maglione) e 2 filagnotti (per il collo). Preparate anche dei distintivi giganti (tanti quante sono le sestiglie): vanno benissimo delle spugne rettangolari, altrimenti potete usare del cartoncino o qualsiasi altra cosa. Fate "numerare" i Lupetti di ogni sestiglia con delle lettere dell'alfabeto e metteteli in fila. Segnalate quindi: la lettera di chi deve partire; il nome del distintivo Appena terminata la segnalazione i Lupetti chiamati (uno per sestiglia) dovranno partire, correre a prendere i distintivi giganti (posti in un luogo lontano o non facilmente accessibile...), correre alla sagoma e porre il distintivo al posto giusto. Il primo che ci riesce fa vincere un punto alla sestiglia. Questo gioco può sembrare un po' complicato, in realtà è semplicissimo. Provare per credere! \* Poiché l'uniforme di solito si spiega nel primo periodo dell'anno, probabilmente non sarete molto avanti con la segnalazione... io ho adottato un espediente molto semplice: ho consegnato a ciascuna sestiglia una lista con i distintivi codificati, ovviamente con le lettere del semaforico che i Lupetti conoscevano (quelle del primo giro). Per esempio: CEE = Promessa CADE = Gruppo e così via. Non ci sono controindicazioni!

## **19. 4 persone e 1 bussola**

Dividete i Lupetti in gruppetti di 4. Ogni gruppetto formerà un cerchio che, tenendosi per mano, girerà in tondo cantando una canzone. Al LUPI-JAU ogni gruppetto si immobilizza nella posizione in cui si trova: quindi il Lupetto rivolto verso Nord deve stendere un braccio a Nord, indicando la direzione (come se fosse l'ago di una bussola); gli altri 3 lupetti metteranno le dita in modo tale da formare la lettera della propria direzione (ad esempio: chi si trova ad ovest forma due V con le due mani e le sovrappone formando una W, e così via). Spiegate voi i "simboli" ai Lupetti!

## **20. Il sommergibile**

Un Lupetto, bendato, è il sommergibile; un altro è il pilota. Tutti gli altri Lupetti si siedono per terra, sparpagliati: essi rappresentano le mine. Fate perdere l'orientamento al sommergibile girandolo su se stesso e spostandolo, quindi orientatelo verso nord. Indicate quindi al pilota lo scopo della missione, ovvero quello di far raggiungere al sommergibile un certo punto che indicherete poggiando per terra un oggetto. Il pilota potrà dare ordini del tipo: "x passi in direzione...", per esempio: "3 passi ad Est",



utilizzando SOLO i punti cardinali. Ovviamente il sottomarino non deve colpire le mine, altrimenti... BUM!

## **21. I Pistoleri del West**

I Lupetti si mettono in cerchio: rappresentano l'imboccatura della tana. 3 Lupetti impersonano Shere-Khan, 1 Mowgli. Gli Shere-Khan si trovano dentro il cerchio e devono riuscire a catturare Mowgli che si trova fuori. I Lupetti che formano la tana non devono far uscire Shere-Khan: se ci riescono per un certo tempo, hanno vinto.

Variante: Mowgli si può trovare dentro, Shere-Khan fuori.

## **22. I treni**

Ogni sestiglia è un treno e deve visitare alcune stazioni. Innanzitutto fate formare alle sestiglie dei veri e propri trenini, per esempio facendo mettere le mani di ogni Lupetto sulle spalle di quello davanti. Quindi provate... i freni, il fischio, il saluto da i finestrini (destra o sinistra), ecc... ogni cosa ad un segnale convenzionale! Finalmente i treni sono pronti, possono partire. Ciascuno deve compiere un certo itinerario, raggiungendo le stazioni nell'ordine prefissato nell'orario di marcia. Ad ogni stazione (accuratamente preparata con il cartello) li attenderà un Capostazione (un V.L.) con tanto di paletta verde - rossa e, se possibile, cappello. Quindi, dopo aver fatto progressivamente rallentare e fermare il convoglio, farà superare una prova a UNO dei sestiglieri. Ecco un modo per migliorare i singoli Lupetti dove hanno più difficoltà: in ciascuna stazione preparate tanti contenitori quante sono le sestiglie, e indicate chiaramente a quale sestiglia appartiene ogni contenitore (o, meglio, date un nome ai treni e indicate il nome dei treni). Mettete nei contenitori dei foglietti opportunamente preparati. Quindi fate estrarre al caposestiglia un foglietto, spiegando che l'urna contiene i fogli con i nomi dei sestiglieri, per sapere chi dovrà passare la prova e... guarda caso salterà fuori proprio il nome del Lupetto che in quella prova deve fare pratica!!! La buona riuscita del gioco si basa in gran parte sulla vostra fantasia e capacità nel creare l'ambientazione.

## **23. Scialuppe di salvataggio**

Tutto il Branco in cerchio rappresenta una nave. Tutti quanti si girano su un lato cantando "Er barcarolo va contro corrente-e", oppure "E la pioggia e il temporale", e girano in tondo facendo finta di remare. All'improvviso un V.L. grida: "NAUFRAGIO! SCIALUPPE DA (TRE)!" Immediatamente tutti i Lupetti devono correre e mettersi in salvo. Le scialuppe sono rappresentate per esempio da piccoli cerchi di cordino per terra: i gruppi di (3) Lupetti devono stringersi per mano attorno a una di queste scialuppe. Chi non riesce a formare un gruppo da (3) esce; gli altri ricominciano. Per lanciare il gioco si può far intervenire... un marinaio!

## **24. La ragnatela**

Tre Lupetti rappresentano una ragnatela, devono sempre tenersi per mano formando una catena; gli altri sono liberi di muoversi in una certa area. La ragnatela si può muovere. Quando la ragnatela riesce a chiudersi intorno ad uno - o più - Lupetti liberi, questi entrano a far parte della ragnatela, che così si allunga. Quando la ragnatela è ormai costituita da sei Lupetti, si separa in due ragnatele da tre. Vincono gli ultimi Lupetti che rimangono liberi.

## **25. Bandiere svizzere**

Servono due squadre, chiamiamole A e B. Le due squadre si dispongono allineate, come in figura:

```
-----  
                bA   bB  
BBBBBBBBBB    AAAAAAA  
-----
```

dove bA è la bandiera della squadra A, bB è quella della B, mentre gli A e gli B rappresentano i Lupetti delle due squadre. Attacca una squadra per volta. Per esempio incomincia la A: al primo LUPU-JAU parte un solo Lupetto della A e va a prendere la bandiera bA, cercando di riportarla alla base (dietro gli altri componenti della sua squadra); al secondo LUPU-JAU, a breve distanza dal primo, partono tutti i Lupetti della B e cercano di bloccare, al tocco, quello della A in corsa; il Lupetto

toccato della A rimane fermo dove è stato preso: è il turno della B. Il primo turno della B si svolge in modo identico (il Lupetto della A fermo con la bandiera non partecipa), e si conclude quando il Lupetto con la bandiera bB è catturato da quelli della A. Ha inizio il secondo turno, attacca la A: al primo LUPI-JAU parte un secondo Lupetto della A, che va a liberare il primo (al tocco); i due Lupetti della A in gioco adesso possono liberarsi a vicenda se vengono catturati, e possono passarsi la bandiera; al secondo LUPI-JAU partono tutti i Lupetti della B che devono catturare tutti e due i corridori della A.

Il gioco procede con turni alternati, e con sempre più Lupetti in attacco, finché una squadra non riesce a riportare alla base la bandiera.

## **26. Spazzola**

Numero di giocatori: due Squadriglie

Materiale: un pallone

Terreno: 30 x 40 m

Le due squadre sono un di fronte all'altra, a 30 m di distanza tra loro. Nel mezzo si segna una riga per dividere i campi e su questa si mette il capo gioco, che tiene in mano il pallone ( la spazzola ). A ogni giocatore è dato un numero progressivo. Il capo gioco chiama un numero e i due giocatori con quel numero corrono per prendere la spazzola senza poi farsela rubare. Chi ci riesce guadagna un punto per la propria squadra. Il capo gioco può chiamare più numeri, quando invece chiama SPAZZOLA tutti i giocatori si precipitano sulla spazzola per portarla oltre alla linea di confine.

## **27. Le autoscontro**

Esattamente come "spazzola" (ruba bandiera), solo che i numeri chiamati devono sfidarsi a cicogne: devono darsi la carica saltando su un piede. Perde chi cade.

## **28. Perugia contro Assisi**

Due squadre: Perugia e Assisi. Ogni squadra ha una propria base... caratterizzata da due quadrati concentrici che rappresentano la città interna e le sue mura di cinta. Nel quadrato interno sono contenute le domande sulla vita di S. Francesco, mentre tra i due quadrati si trovano i difensori. Ogni Lupetto ha un certo numero di vite. Per attaccare deve riuscire a penetrare nel quadrato interno senza essere toccato da un difensore, quindi prende una domanda. A questo punto va dai VV.LL. per rispondere alla domanda: se risponde correttamente guadagna una vita, se sbaglia ne perde una. Inoltre, se cercando di entrare nel quadrato viene toccato da un difensore, gli cede una vita. Dopo che un Lupetto ha risposto a una domanda, oppure è stato preso da un difensore, deve tornare alla propria base e dare il cambio ad un difensore. Al termine del gioco vince chi ha totalizzato più vite.

## **29. Tira la bandiera**

Occorre: Due fazzolettoni o qualcosa del genere.

Tempo: Quanto si vuole. Il gioco è di semplice e veloce spiegazione.

Numero di persone: Quanto si vuole. Possibilmente un numero pari (ma uno può fare il direttore di gioco).

Ruoli: Ci sono 2 squadre. Ogni giocatore è numerato. Ci vuole 1 direttore di gioco.

Arbitri: Uno, il direttore di gioco.

Campo di gioco: Di qualsiasi dimensione. Si disegnano due linee, una di fronte all'altra, dove le due squadre dovranno stare.

Spiegazione del gioco: È un gioco molto simile a ruba bandiera. I giocatori delle due squadre vengono numerati ed ordinati (in modo che, ad esempio, il numero 5 della squadra A sia di fronte al numero 5 della squadra B). Il direttore di gioco chiama un numero ed i due giocatori (si faccia attenzione a metterli in modo equilibrato) lasciano la loro posizione e vanno a raccogliere il proprio fazzolettone. Nel frattempo il direttore di gioco può correre e scappare liberamente (senza favoritismi, ovviamente...) ed i due giocatori devono riuscire a colpirlo con una parte del fazzolettone, tenendo l'altra in mano (non possono, cioè, lanciarlo). Vince la squadra che, su un determinato numero di chiamate, ha colpito di più il direttore (il direttore vince un'ora di relax se ha corso molto ed ha giocato con impegno...).

Falli: Si decidono caso per caso. In teoria non dovrebbero esistere, ma non si sa mai...

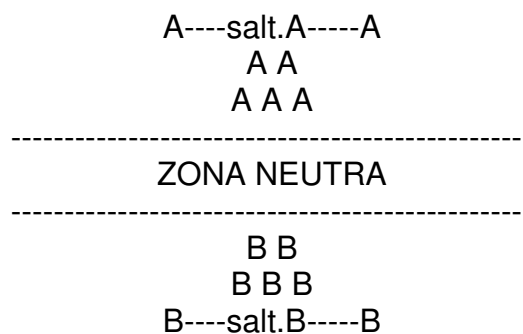
Indicazioni particolari: È un gioco particolare perché elimina completamente il contatto fra i giocatori, mantenendo alta la competizione fra i due. È particolarmente bello se il direttore riesce a condirlo di gag e scherzi.

### **30. Gioco tecnico di base in base**

Due squadre: una attacca, l'altra difende. In un campo piuttosto ampio ci sono quattro – cinque basi, in ognuna delle quali si trova un V.L.; ciascun componente della squadra attaccante deve partire verso la prima base appena è libera. Appena un Lupetto raggiunge una base gli viene richiesta una prova: se è stata passata correttamente, il V.L. gli dà un gettone. Quindi il Lupetto aspetta che la base successiva sia libera e dunque, quando vuole, può partire per raggiungere la base. I difensori, dislocati lungo il campo, sono dotati di parecchi palloncini; il loro scopo è quello di bloccare gli attaccanti quando si spostano da una base a quella successiva. Gli attaccanti vengono bloccati colpendoli con il pallone; se sono colpiti, perdono tutti i gettoni. Ma i difensori non possono tenere per più di 3 secondi i palloni in mano, per cui anche quando stanno attendendo che uno degli attaccanti si sposti da una base all'altra se li devono passare. Le squadre si scambiano i ruoli quando tutti gli attaccanti hanno fatto il giro delle basi oppure quando già 4 attaccanti sono stati bloccati. Vince chi, al termine del gioco, ha più gettoni.

### **31. Colpisci la corda**

Due squadre. Ecco come si presenta il campo di gioco:



In ogni squadra c'è un Lupetto (salt.A/B) che salta con la corda (-----), girata da due Lupetti della stessa squadra. Si trova in fondo al campo. Se sbaglia, allora qualcun altro gli deve dare il cambio; se riesce a fare 50 salti deve comunque avere il cambio. Gli altri Lupetti di ogni squadra devono cercare contemporaneamente di colpire con il pallone il saltatore avversario, che anche in tal caso deve avere il cambio, e di difendere il proprio. Non possono entrare né oltrepassare la zona neutra. Perde la squadra in cui tutti quanti i Lupetti hanno saltato la corda.

### **32. Hockey - Lupetto**

Si gioca con un piccolo palloncino, bisogna colpirlo con la mano aperta (che rappresenta la mazza) senza accompagnarlo. Scopo del gioco è ovviamente quello di segnare nella porta avversaria, che può essere piccola oppure più grande e protetta da un portiere (anche lui può bloccare la palla solo con la mano aperta, pena il rigore).

### **33. Erminio Macchianera contro Arsenio Lupin**

Due squadre: una attacca, l'altra difende. Gli attaccanti sono i ladri (i puntini neri) che si trovano nella prigione (**P**). Fortunatamente hanno un complice (**T**), il tiratore, che si trova fuori e li può aiutare ad evadere tirando la corda (che in realtà è un pallone). I difensori sono i poliziotti (i blu): se intercettano e bloccano al volo il pallone, il tiratore è eliminato. Se un prigioniero invece riesce a bloccare il

pallone, allora è libero: deve tirare il pallone nel campo di gioco, e correre verso la salvezza (**S**) passando per le tre case dei custodi (**C**). Passando per le case se vuole si può fermare a rubare un pezzo di argenteria (cioè un gettone o qualcosa del genere). I poliziotti devono fermare il ladro: per fare ciò devono colpire il ladro **al volo** con il pallone. Ma i poliziotti, quando hanno il pallone in mano, non si possono muovere e possono solo passarselo o tirarlo al ladro. E' importante ricordarsi che le case dei custodi **non sono territorio franco**, e quindi il ladro può essere colpito mentre sta rubando l'argenteria. Le squadre si scambiano i ruoli quando sono finiti i ladri oppure se già 4 ladri sono stati bloccati dai poliziotti. Alla fine vince la squadra che **ha rubato più argenteria**. Per lanciare il gioco si potrebbero far intervenire gli sfidanti... Erminio Macchianera e Arsenio Lupin

### **34. Palla al fazzolettone**

Occorrente: Una palla e due fazzolettoni. Nel campo da gioco ci deve essere qualcosa di simile a due traverse alle quali verranno appesi i fazzolettoni.

Tempo: Si sceglie all'inizio. Diciamo un minimo di 20 min. La spiegazione è veloce.

Numero di persone: Ci vogliono due squadre. Per ognuna devono esserci "almeno" tre persone, ma poi dipende dalle necessità e dal campo. In ogni caso il numero di persone è molto elastico.

Ruoli: Ci sono due squadre, i giocatori hanno tutti lo stesso ruolo.

Arbitri: Uno dovrebbe bastare tranquillamente.

Campo di gioco: L'ideale sarebbe un campo da calcetto perché i due fazzolettoni vanno appesi alle traverse. In mancanza si troverà qualcosa di simile per tenere alti i fazzolettoni. Si può segnare il centro-campo.

Spiegazione del gioco: Scopo del gioco è colpire il fazzolettone nella porta avversaria con il pallone. Il pallone può essere toccato con tutte le parti del corpo, tranne i piedi. Il giocatore in possesso di palla può correre tranquillamente, così come i suoi avversari, mentre i suoi compagni di squadra devono rimanere immobili. Non si può tirare al fazzolettone se la palla non è stata toccata da tre giocatori. Se un giocatore, nel passare la palla, sbaglia mira ed il suo compagno non riesce a recuperarla (rimanendo fermo nel suo posto), il pallone può essere preso dall'altra squadra ed i giocatori che sono fermi devono restare tali (fino a che la palla non viene recuperata da un giocatore della squadra avversaria). Vince la squadra che nel tempo stabilito ha realizzato più punti. All'inizio le squadre sono allineate a fondo campo ed il pallone viene collocato al centro. Al fischio i giocatori dell'una e dell'altra squadra cercheranno di prendere il pallone.

Falli: Esistono i falli di fuori, di piedi e di sfondamento che si battono con le mani. Sulla punizione tutti i giocatori possono muoversi (altrimenti diventa troppo difficile consegnare la palla ad un compagno di squadra. È fallo di fondo campo, sia quando la squadra avversaria tira a fondo, sia quando viene effettuato un tiro senza che tre giocatori della squadra abbiano toccato palla.

Indicazioni particolari: Questo gioco è abbastanza particolare e stimola molto il gioco di squadra (anche se potrebbe sembrare di no), perché uno solo contro tutta la squadra avversaria riuscirà difficilmente a segnare punto, mentre se verrà effettuata una particolare tecnica di avanzamento (stimolo all'analisi della situazione ed alla realizzazione di un progetto), sarà possibile andare a realizzare.

### **35. Caccia all'esploratore**

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Un giocatore è l'esploratore.

Spiegazione del gioco: Si dà all'esploratore il tempo di andare a nascondersi, e quindi tutti gli altri partono per ritrovarlo. Se l'esploratore non viene trovato, o se riesce entro un dato tempo a ritornare al punto di partenza senza essere stato toccato, vince il gioco.

### **36. Corsa del messaggio**

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Un giocatore è il messaggero.

Spiegazione del gioco: Il messaggero viene incaricato di portare da distante un messaggio in un dato luogo, o casa, entro un tempo determinato. Altri giocatori "nemici" sono invece incaricati di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo e si nascondono in diversi punti per intercettare il corriere. Per catturarlo bisogna che due giocatori tocchino il corriere prima che egli raggiunga il luogo ove deve consegnare il suo messaggio.

### **37. Appostamento ai cervi**

Tempo: Viene deciso di volta in volta dall'arbitro.

Numero di persone: Tipicamente una squadriglia.

Arbitri: Il caposquadriglia è l'arbitro (nonché il cervo).

Spiegazione del gioco: Il caposquadriglia fa la parte del cervo, che non deve nascondersi, ma stare in piedi e muoversi, se vuole, di tanto in tanto. Gli scout escono a cercarlo, e ciascuno tenta a suo modo di arrivare fino a lui senza esserne visto. Quando il caposquadriglia vede uno scout, gli grida di alzarsi in piedi e lo esclude dal gioco. Dopo un certo tempo, il caposquadriglia grida "Tempo!", ed allora tutti si alzano nel punto preciso in cui sono arrivati. Vince il più vicino.

Variante: Per esercitare gli scout a camminare leggermente, si può giocare una variante di questo stesso gioco: ma l'arbitro dovrà allora avere gli occhi bendati. In questo caso sarà però preferibile scegliere un luogo dove vi siano ramoscelli secchi e ghiaia: gli scout partono per spiare il "nemico" bendato dalla distanza di 100 metri e devono arrivare a toccarlo prima di essere uditi da lui; e dovranno anche fare piuttosto in fretta, perché dopo un minuto e mezzo il gioco viene chiuso.

### **38. Caccia alla bandiera**

Occorrente: Tre bandiere (o tre lanterne se giocato di notte) per squadra.

Tempo: Viene stabilito all'inizio.

Numero di persone: Da un minimo di 8 in su.

Ruoli: Per ogni squadra ci sono: giocatori di guardia (che devono stare fermi) e giocatori di esplorazione.

Arbitri: Uno per ogni squadra.

Spiegazione del gioco: Ogni squadra costituisce uno o più posti avanzati dove vi saranno i giocatori di guardia tutti assieme o divisi in coppie. I posti avanzati sono incaricati di proteggere tre bandiere (oppure, di notte, tre lanterne appese a 60 cm. da terra), poste a non meno di 200 m. da esso (100 m. se di notte). I posti avanzati devono essere il più possibile nascosti. I giocatori di guardia nei posti avanzati non possono muoversi dal loro posto, ma possono mandare messaggeri isolati ai posti vicini od ai giocatori di esplorazione. I giocatori di esplorazione vengono inviati per scoprire la posizione "nemica". Una volta che questa sarà stata individuata, essi dovranno cercare di aggirarla strisciando e mantenendosi fuori vista, per arrivare ad impadronirsi delle bandiere e portarle alle proprie linee. Un giocatore può portare via solo una bandiera alla volta. Se il giocatore viene visto da un giocatore di guardia a meno di 50 m. da un posto avanzato, viene dichiarato fuori combattimento. Nei pressi delle bandiere dovrà esserci un arbitro.

Il gioco termina ad un'ora stabilita e tutti si riuniscono nel luogo convenuto per consegnare i loro rapporti. Verranno attribuiti i seguenti punti: Per ogni bandiera catturata o consegnata: 5 punti. Per ogni rapporto, o disegno, sulla disposizione dei posti avanzati nemici: 5 punti. Per ogni rapporto sui movimenti delle squadre di esploratori nemici: 2 punti. Vince la squadra che ha ottenuto il maggiore punteggio.

### **39. Imboscata**

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Ci sono due squadre.

Spiegazione del gioco: La prima squadra esce per prima e si va a nascondere in cespugli, ecc. presso i lati della strada. L'altra squadra la segue e chiama fuori i giocatori che riesce a vedere senza lasciare la strada. Si può continuare così finché si vuole, con i due gruppi che alternativamente si nascondono e cercano. Le prime volte si accorderà un certo tempo per nascondersi, ma poi si dovrà saperlo fare molto rapidamente.

Variante: Si può sempre cogliere l'occasione, quando qualcuno esce un momento dal resto del gruppo, per nascondersi il più in fretta possibile, di modo che quando quello che si era allontanato ritorna, il gruppo è scomparso come per magia. Questo è uno scherzo sempre molto divertente.

#### **40. Osservare e riferire**

Occorrente: Una bandiera o un fischietto per segnalare l'inizio e la fine del gioco.

Tempo: Viene stabilito dall'arbitro.

Numero di persone: Qualsiasi.

Arbitri: È necessario un arbitro che è anche soggetto ed oggetto del gioco.

Spiegazione del gioco: L'arbitro si mette in un luogo aperto e manda a circa mezzo chilometro di distanza, in diverse direzioni, tutti i giocatori soli o a coppie. Quando agita la bandiera (o fischia) come segnale di inizio, essi si nascondono tutti e poi cominciano a spiare le sue mosse, strisciando in avanti ed osservando tutto quello che fa. Quando agita nuovamente la bandiera (o fischia), i giocatori si rialzano, ritornano e riferiscono a turno quello che egli ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto, secondo quello che è stato stabilito inizialmente. In questo tempo l'arbitro si è però guardato intorno e, ogni volta che ha veduto un giocatore, lo ha penalizzato di due punti. Inoltre, ha compiuto un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare con cannocchiale, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare avanti o indietro, o in cerchio ecc., allo scopo di fornire ai giocatori materia da annotare e riferire. Si attribuiranno ai giocatori tre punti per ogni gesto riferito esattamente.

Indicazioni particolari: Nell'assegnazione dei punti, si guadagnerà tempo se l'arbitro ha preventivamente preparato una tabella, contenente il nome di ogni giocatore e tante colonne quanti sono stati i suoi atti, oltre naturalmente una colonna supplementare per le penalità ai giocatori che si sono fatti vedere.

#### **41. Il ragno e la mosca**

Tempo: Fissato a priori (ad esempio due ore).

Numero di persone: Fino ad un massimo di 20 persone.

Ruoli: Ci sono due squadre: la squadra del ragno e la squadra della mosca. Ogni squadra ha un capo squadra.

Arbitri: Due, uno per ogni squadra.

Campo di gioco: Come "ragnatela" si sceglie un tratto di campagna, o un settore della città, di circa un chilometro di lato, facendo attenzione che sia ben delimitato.

Spiegazione del gioco: La squadra del ragno sceglie un posto per nascondersi. L'altra squadra, quella della mosca, parte un quarto d'ora più tardi e va a cercare il ragno. I giocatori possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro capo squadra tutto quello che scoprono. Ogni squadra è accompagnata da un arbitro. Se entro il tempo stabilito la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta, i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelli dei ragni che scoprono ed il loro preciso nascondiglio.

#### **42. Sardine**

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Fino ad un massimo di 15 persone.

Ruoli: Un giocatore è la "sardina" che si nasconde per prima.

Campo di gioco: Può essere, all'esterno o all'interno, ma deve essere ben delimitato.

Spiegazione del gioco: Un giocatore si nasconde e tutti gli altri devono andarlo a cercare. Quando un giocatore trova il primo si nasconde con lui e così via. L'ultimo che arriva ha perso (si può dare una "punizione" oppure è il prossimo a nascondersi. Verso la fine del gioco i giocatori cominceranno a sentirsi stretti come sardine in una scatola!

#### **43. Bandiera color**

Occorrente: Un pallone e degli scalpi (o fazzolettoni).

Tempo: Quanto basta per non stancarsi (1 minuto per partecipante).

Numero di persone: Da 10 a 30.

Ruoli: Ci sono due squadre, le quali si pongono in riga una di fronte all'altra (ognuno con il viso rivolto verso il proprio avversario). Ogni partecipante ha un suo scalpo (fettuccia o fazzolettone infilato nei pantaloni dietro la vita). Ad ognuno viene assegnato il nome di un colore.

Arbitri: Uno qualsiasi.

Spiegazione del gioco: A caso (ragionato) l'arbitro chiama un colore, quindi lancia il pallone al centro del campo (o anche dietro purché in maniera intelligente). I due colori devono cercare di prendere il pallone e riportarlo dietro la linea della propria squadra. Chi prende il pallone deve cercare di non farsi scalpare. Viceversa chi non ha il pallone deve scalpare l'avversario. Il punto si conquista: scalpando l'avversario che con il pallone cerca di tornare dalla propria squadra; portando il pallone dietro la propria squadra; se si viene scalpati senza il pallone in mano. È possibile (per chi ha la palla) lasciare andare il pallone per non essere scalpati (nel qual caso l'avversario può raccogliarlo), ma non palleggiare.

Indicazioni particolari: Gioco creato dai lupetti del branco Marano 1 (con qualche piccolo consiglio dei VV.LL). Il gioco è una via di mezzo tra ruba bandiera e palla scout per cui (con accortezza dei capi) può essere giocato anche da più persone contemporaneamente.

#### **44. Ruba bandiera**

Occorrente: Una bandiera o un fazzolettone.

Tempo: Quanto basta per non stancarsi (1 minuto per partecipante).

Numero di persone: Da 10 a 30 persone.

Ruoli: Ci sono due squadre disposte in riga una di fronte all'altra. Ogni giocatore ha un numero ed è di fronte al suo avversario (con lo stesso numero).

Arbitri: Uno qualsiasi.

Spiegazione del gioco: A caso (ragionato) l'arbitro chiama un numero, tenendo la bandiera a penzolini dalla mano. I due numeri devono cercare di prendere la bandiera e riportarla dietro la linea della propria squadra. Chi prende la bandiera deve cercare di non farsi toccare. Viceversa chi non ha la bandiera deve toccare l'avversario. Il punto si conquista: toccando l'avversario che con la bandiera cerca di tornare dalla propria squadra; portando la bandiera dietro la propria squadra.

#### **45. I quattro buchi**

Occorrente: Un pallone qualsiasi non troppo pesante e non troppo piccolo (perché altrimenti, date le caratteristiche del gioco, questo potrebbe essere pericoloso). Può far comodo un cartellone segnapianti ed un fischietto.

Tempo: Viene stabilito all'inizio, a seconda delle necessità. Un minimo potrebbe essere di 20 minuti, ma bisogna contare anche il tempo necessario per spiegare il gioco (che non è molto semplice).

Numero di persone: Abbastanza da poter formare 4 squadre. Contando che ogni squadra deve avere 3 portieri ed un buon numero di giocatori si può considerare ottimale un numero di 32 persone. In ogni caso, a seconda delle dimensioni del campo, il gioco può essere giocato anche da tantissime persone, l'importante è che non siano troppo poche (direi che un minimo può essere di 24 persone).

Ruoli: Ci sono quattro squadre: ogni squadra ha tre portieri ed i restanti sono giocatori normali.

Arbitri: Almeno uno.

Campo di gioco: È necessario un campo abbastanza grande in cui siano facilmente fattibili delle linee. Il campo deve essere diviso in 4 settori da 4 linee oblique di almeno 10 metri circa (vedi disegno). Alla confluenza delle linee oblique c'è il centro campo ed una zona (che si chiama appunto "zona") abbastanza grande, senza linee. In ognuno dei 4 campi (che si chiamano appunto "campi") così definiti deve essere tracciato un quadrato di 4 x 4 metri (che si chiamerà "area"), con un lato attaccato al bordo del campo e con al centro un quadrato di 1/2 metro (che si chiama "buco").

Spiegazione del gioco: Le quattro squadre si dispongono sulla linea di fondo del rispettivo campo. I tre portieri di ogni squadra si mettono dentro alla propria area (come preferiscono, senza però stare sul buco) e per tutto il gioco non potranno mai uscire da questa area (a meno che non si decida di fare il cambio portieri...). Il pallone viene posizionato al centro e, quando si dà il fischio d'inizio, i giocatori vanno al centro e cercano di prendere la palla. Il pallone può essere toccato solo con le mani o con i piedi; viene realizzato un punto quando un giocatore (senza entrare in area) riesce a far entrare la palla in uno dei tre buchi avversari (la palla può rimbalzare sia prima che dopo la realizzazione del punto). Il punto così realizzato viene assegnato alla squadra del giocatore che lo ha

segnato (questo era ovvio...), ma nessuna penalizzazione viene data alla squadra che l'ha subito (in modo che sia indifferente realizzare in un buco o in un altro). Vince la squadra che realizza il maggior numero di punti (buchi) entro il tempo stabilito.

Falli: Esistono tre tipi di falli: Sfondamento: avviene tutte le volte che un giocatore cerca di forzare il blocco degli avversari (che possono essere anche di più squadre contemporaneamente) in quanto non esiste il fallo di catenaccio od ostruzione. La relativa punizione viene battuta dalla squadra in difesa oppure si fa la "palla a quattro" (una specie della palla a due, ma qui ci sono quattro squadre...) se ci si trova nella "zona". Fallo laterale: avviene quando la palla supera una delle quattro linee oblique o una delle quattro linee laterali. La relativa punizione viene battuta dalla squadra in difesa. Fallo di corpo: avviene quando un giocatore (volontariamente od involontariamente) viene colpito dalla palla in una qualsiasi parte del corpo diversa dalle mani e dai piedi. È fallo di corpo anche se il pallone è stato scagliato addosso al giocatore volontariamente da un avversario. La relativa punizione viene battuta dalla squadra che ha toccato per ultima il pallone (che può essere anche la stessa del falloso). La punizione (che non sia il "palla a quattro") viene battuta con le mani da dietro la testa (come le rimesse laterali del calcio).

Indicazioni particolari: Tutti i giocatori sono costretti a fare molta attenzione allo svolgimento del gioco perché è molto facile commettere fallo laterale e, soprattutto, fallo di corpo. Il gioco è innovativo e dovrebbe entusiasmare anche i ragazzi che si lamentano di fare "sempre le stesse cose".

## **46. Hoot, hoot, hoot**

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Qualsiasi, ma pari.

Ruoli: Ci sono due squadre.

Arbitri: È necessario un arbitro.

Campo di gioco: Un terreno di circa 50 metri di lunghezza diviso in due parti uguali (possono andare bene anche altre lunghezze: dipende dal numero di giocatori).

Spiegazione del gioco: Le due squadre si dispongono nella loro metà campo. Una delle due squadre comincia il gioco: un membro della squadra scelta prende il respiro più profondo possibile e si avventura nella metà campo avversaria. Se il giocatore finisce l'aria mentre è nella metà campo avversaria è "fuori" e deve sedersi fuori dal campo per il resto del gioco. Dato che trattenere il respiro è un comportamento silenzioso, sarebbe facile fingere: per evitare questo il giocatore deve continuamente dire: "Hoot, hoot, hoot...", rapidamente e senza fare pause durante l'intero tempo in cui si trova nella metà campo avversaria. La doppia o si pronuncia "u", mentre il suono della lettera "h" consuma molta aria, limitando il tempo disponibile notevolmente. Ogni pausa indica che il giocatore sta respirando: se questo succede egli è "fuori". Dato che si perde meno aria se si parla a bassa voce, tutti gli altri devono rimanere assolutamente in silenzio. Se un giocatore della stessa squadra del giocatore che sta trattenendo il respiro fa rumore per coprire le pause del suo compagno, sia il giocatore che il suo compagno sono "fuori". Scopo del "corridore" (ovvero di colui che corre nel campo avversario trattenendo il respiro) è di toccare il maggior numero possibile di avversari: tutti i giocatori toccati sono "fuori" a meno che il "corridore" non rimanga senza aria prima di ritornare nel suo territorio. È molto difficile che il "corridore" rimanga senza aria per una errata strategia di gioco, quindi l'unico modo per assicurarsi che il "corridore" sia eliminato è evitare che possa tornare nella sua metà campo, catturandolo per il tempo necessario a fargli finire il fiato (va evitato ogni comportamento violento per fermare "corridore"). Catturare il "corridore" non è, naturalmente, senza rischi. Se lui riesce a liberarsi ed a tornare nel suo campo prima di finire l'aria, ogni giocatore da lui toccato nel fallito tentativo di cattura è "fuori". La strategia di squadra è importante perché si tenterà di preservare un certo numero di giocatori più forti e veloci fino alla fine: ma tutti i giocatori devono, prima o poi, essere "corridori". Quando tutti i giocatori hanno fatto il loro turno, si ricomincia, ma non è necessario ripetere la stessa sequenza: così si possono scegliere meglio le strategie ed attaccare un avversario con il giocatore giusto al momento giusto. La squadra che elimina tutti i giocatori avversari (ovvero sono tutti "fuori") ha vinto.

Falli: Bisogna evitare eventuali comportamenti violenti nel tentare di catturare il "corridore". Questi possono essere sanzionati con l'espulsione.



## **47. Row-row**

Occorrente: Un fischiotto.

Tempo: 10-15 minuti.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Due o tre persone sono della squadra di salvataggio e devono correre sempre facendo il suono della sirena e girando la mano sopra la testa simulando il lume. Gli altri sono divisi in due squadre: i "row-row" ed i "beep-beep". I row-row devono correre ripetendo sempre "Row, row, row" e battendo le mani facendo ampi gesti con le braccia. I beep-beep devono correre ripetendo sempre "Beep, beep, beep" e facendo l'aeroplano con le braccia.

Spiegazione del gioco: I membri della squadra di salvataggio devono cercare di toccare i row-row, se questo succede questi ultimi diventano dei beep-beep. I row-row devono cercare di toccare i beep-beep e di evitare i membri della squadra di salvataggio, se un beep-beep viene toccato diventa un row-row. I beep-beep devono scappare dai row-row. Al fischio finale si contano i row-row ed i beep-beep e la squadra più numerosa vince.

## **48. Cassetta postale che scompare**

Occorrente: 1 cassetta postale fatta in modo che possa essere portata sulla schiena. Tante piccole etichette di colori differenti (preferibilmente del colore della squadriglia o della sestiglia). Molte cartoline, ad esempio tagliate da un cartoncino. Un fischiotto.

Tempo: Stabilito all'inizio (circa 2 ore).

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Ci sono diverse squadre, possibilmente le squadriglie o le sestiglie.

Arbitri: C'è un arbitro che porta la cassetta postale e che gira per il terreno di gioco, nascondendosi di tanto in tanto. Ci sono diversi cartolai (uno per ogni 2-3 squadre) che vendono le cartoline: solo i membri delle sue 2-3 squadre possono prendere da lui le cartoline. Ci sono diversi tabaccai (uno per ogni 2-3 squadre) che vendono i francobolli (etichette) del colore della squadra: vale lo stesso discorso fatto per i cartolai. Anche cartolai e tabaccai girano per il terreno di gioco nascondendosi di tanto in tanto.

Spiegazione del gioco: Il gioco si svolge al buio. I giocatori devono trovare il giusto cartolaio da cui ottenere una cartolina alla volta, poi il giusto tabaccaio da cui ottenere un francobollo alla volta ed infine trovare la cassetta postale per imbucare la cartolina. Al fischio finale si contano le cartoline delle varie squadre: chi ne ha imbucate di più vince.

## **49. Scatola di fiammiferi**

Occorrente: Una scatola di fiammiferi per ogni squadra.

Tempo: Stabilito a priori.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Ci sono delle squadre (ad esempio le sestiglie).

Arbitri: Un arbitro che controlla i risultati delle squadre.

Spiegazione del gioco: In un tempo fissato le squadre devono cercare di mettere dentro una scatola di fiammiferi il maggior numero di differenti oggetti possibile. Si può anche dare un premio all'oggetto più strano.

Indicazioni particolari: Il gioco fa sì che i bambini guardino il mondo con una prospettiva diversa perché devono stare attenti a tutte le cose più piccole.

## **50. Ciclo naturale**

Occorrente: Un fischiotto. Scalpi (o fazzolettoni) per metà dei giocatori.

Tempo: Stabilito a priori (ad esempio 2 ore), ma può durare di meno.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Ci sono due squadre: erbivori e carnivori. Gli erbivori hanno lo scalpo (coda) infilato dietro nei pantaloni.

Spiegazione del gioco: I carnivori devono cercare di scalpare (catturare) gli erbivori. Quando un erbivoro viene scalpato diventa carnivoro. Il gioco finisce (con la vittoria dei carnivori) se tutti gli erbivori sono stati scalpati,

oppure al fischio (con la vittoria degli erbivori) se ci sono ancora erbivori liberi.

## **51. Il guardiano cieco**

Occorrente: Un qualsiasi oggetto di piccole dimensioni che fungerà da tesoro.

Tempo: Al massimo 15 minuti.

Numero di persone: Al massimo 30-40 persone.

Ruoli: Un giocatore (a turno) è il guardiano ed un giocatore (sempre a turno) è il ladro.

Arbitri: Uno che controlli se il ladro è stato colpito e decide di volta in volta chi è il ladro.

Spiegazione del gioco: Tutti i giocatori sono seduti in semicerchio, tranne il primo guardiano che è seduto nel lato aperto del semicerchio, egli è bendato ed ha il tesoro davanti (a circa 5 cm.). L'arbitro indica un giocatore che deve essere il ladro, il quale deve avanzare nel più assoluto silenzio (anche degli altri giocatori) nel tentativo di prendere il tesoro. Il guardiano ha due pistole (fatte con i due pugni con l'indice ed il pollice distesi) e può sparare (puntando l'indice della pistola e facendo il rumore dello sparo) quando ritiene di aver sentito il ladro (essendo bendato egli può basarsi solo sul suo udito). L'arbitro verifica se il ladro viene colpito. Se il ladro riesce a prendere il tesoro prima di essere colpito dal guardiano o se il guardiano ha già sparato con entrambe le sue pistole, il ladro diventa il nuovo guardiano e viene bendato, altrimenti, se il guardiano colpisce il ladro, viene riconfermato guardiano.

Variante: Se fatto di notte (o comunque al buio) si può usare una torcia elettrica invece della mano come pistola.

## **52. Corsa ciclistica a zig-zag**

Obiettivi: Sviluppo dei sensi e dell'equilibrio. Occorrente: Un cronometro, oggetti di vario tipo ed almeno una bicicletta.

Tempo: Dipende dal numero di giocatori (circa 1-2 minuti a persona).

Numero di persone: Da 5 a 30. Se fossero di più sarebbe noioso.

Arbitri: Uno con il cronometro che misura i tempi.

Campo di gioco: Si dispongono tutti gli oggetti in modo da fare un percorso che i giocatori dovranno percorrere con la bicicletta.

Spiegazione del gioco: A turno i giocatori devono fare il percorso. Viene contato loro il tempo a cui vengono applicate delle penalità se i giocatori toccano terra con un piede o toccano un oggetto con un piede o con la bicicletta.

Falli: Ci sono le penalità suddette.

## **53. Corsa ciclistica rallentata**

Obiettivi: Sviluppo dei sensi e dell'equilibrio.

Occorrente: Alcune biciclette (almeno due). Un gessetto.

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Dipende dal numero di biciclette disponibili: più biciclette ci sono e più giocatori possono esserci perché si compete contemporaneamente. Avendo meno biciclette (ad esempio due) rispetto ai giocatori bisogna fare un torneo e quindi bisogna stare attenti a che non ci siano troppi tempi morti.

Arbitri: Almeno un arbitro che controlli che i concorrenti non infrangano le regole e che controlli chi arriva ultimo.

Campo di gioco: Si disegnano con il gessetto (ad esempio su una strada) delle piste larghe circa 10 cm. Ogni pista avrà un concorrente, quindi le piste devono essere tante quante le biciclette. Alla fine delle piste c'è un traguardo.

Spiegazione del gioco: Al via i concorrenti pedalano in direzione del traguardo. Vince chi arriva per ultimo. Ogni concorrente che mette un piede a terra o che esce dalla pista è eliminato. Se nessuno riesce ad arrivare al traguardo si guarda chi ha fatto più strada.

Falli: È vietato mettere un piede a terra o uscire dalla pista.

Variante: Se si ha solo una bicicletta si può fare la gara a tempo.

## **54. Corsa del ragazzo dei giornali**

Obiettivi: Sviluppo dei sensi, dell'equilibrio e della mira.

Occorrente: Una decina di bidoni o secchi, una decina di giornali, una bicicletta ed un gesso.

Tempo: Dipende dal numero di giocatori (circa 3 minuti a giocatore).

Numero di persone: Da 5 a 30. Se fossero di più sarebbe noioso.

Arbitri: Uno che controlla il comportamento dei giocatori.

Campo di gioco: Si dispongono i bidoni distanziati tra di loro (circa 1 metro). Poi si disegna una riga con il gessetto ad una certa distanza dai bidoni (almeno 5 metri).

Spiegazione del gioco: A turno i giocatori devono andare in bicicletta rimanendo sempre dalla parte opposta della riga rispetto ai bidoni cercando di tirare un giornale (che possono avere in una sacca o in una borsa) in ogni bidone. Ogni giornale che entra e rimane dentro il bidone assegna 2 punti. 1 solo punto se il giornale colpisce il bidone, ma non rimane dentro.

Falli: Vengono tolti 5 punti ogni volta che un giocatore mette un piede a terra o supera la riga di gesso.

## **55. Staffetta a disegni**

Occorrente: Dei fogli di carta (ad esempio carta da pacchi o carta di giornale), pennarelli colorati, scotch ed un cronometro.

Tempo: Dipende dal numero di giocatori in ogni squadra.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: I giocatori sono divisi in squadre equilibrate (possibilmente dello stesso numero, se ciò non fosse possibile alcuni giocatori dovranno avere più turni di staffetta).

Arbitri: È sufficiente un arbitro che controlli il corretto svolgimento del gioco e che alla fine giudichi i vincitori.

Campo di gioco: I giocatori sono in fila per squadra. Di fronte a loro, attaccati al muro con lo scotch, ci sono i fogli di carta. Nel mezzo ci sono i colori (su una sedia o per terra).

Spiegazione del gioco: Ogni squadra deve fare un disegno (il tema del disegno può essere scelto in base alle esigenze ed agli obiettivi specifici). Al "via" il primo giocatore di ogni squadra parte, prende un colore e disegna una parte del disegno (può essere decisa dalla squadra o stabilita a priori per tutti), poi lascia il colore e torna indietro. Il secondo giocatore può partire solo quando il primo lo tocca. Tutti i giocatori devono avere il loro turno di disegnare (non vale far disegnare tutto al più bravo). Alla fine viene dato un punteggio in base al tempo impiegato ed al disegno realizzato.

Variante: Una simpatica variante, che ha però valenze abbastanza diverse, è quella di non dare un tema specifico. Ora non ha più importanza il tempo finale della staffetta, ma ogni giocatore ha un tempo stabilito (ad esempio 30 secondi) per correre, prendere il colore, disegnare, lasciare il colore e tornare. La squadra non si deve mettere d'accordo sul disegno da realizzare e la cosa interessante è valutare alla fine se c'è stata collaborazione all'interno della squadra oppure no. Questa variante è adatta a giocatori più grandi.

## **56. Staffetta della bussola**

Obiettivi: Imparare a conoscere i punti cardinali.

Occorrente: Un gessetto ed una buona quantità di matite o bastoncini.

Tempo: Dipende dal numero di giocatori in ogni squadra.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: I giocatori sono divisi in squadre (possibilmente di ugual numero di giocatori, se ciò non fosse possibile alcuni giocatori dovranno avere più turni di staffetta).

Arbitri: Uno per ogni squadra che controlli la corretta posizione delle matite nella bussola.

Campo di gioco: Davanti ad ogni squadra (che sta in riga) è disegnata una bussola con tutte le direzioni segnate con una stanghetta, ma solo il Nord ha la lettera "N" indicata.

Spiegazione del gioco: Ad ogni turno di staffetta un arbitro chiama una direzione ed il primo giocatore della squadra deve mettere la matita nella direzione corretta della bussola. Se indovina si mette a sedere dalla parte opposta della squadra, dietro alla bussola, altrimenti deve tornare dietro alla propria squadra. Nel frattempo gli altri giocatori devono stare in silenzio e non suggerire. Vince la prima squadra che riesce a mettere tutti i suoi giocatori a sedere dietro alla bussola.

## **57. Nord, sud, ovest ed est**

Obiettivi: Imparare i punti cardinali.

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Da 5 a 20. Con più persone diventa caotico.

Arbitri: Un direttore di gara che chiama la direzione e controlla che i giocatori non sbagliano.

Campo di gioco: La stanza viene suddivisa in questo modo: una parete è il Nord, le altre sono Sud, Ovest ed Est. Gli angoli sono quindi Nord-Est, Sud-Ovest ecc...

Spiegazione del gioco: Il direttore di gara chiama una direzione e tutti i giocatori devono andare con la faccia davanti al muro o all'angolo di quella direzione. Tutte le volte che un giocatore sbaglia o ci mette troppo tempo ad andare nella direzione giusta, il direttore di gara lo mette fuori gioco e lo fa sedere nel punto in cui si trova. Il gioco finisce quando un solo giocatore rimane in gioco.

Indicazioni particolari: Quando i giocatori sono abbastanza sicuri e non commettono più errori perché hanno imparato come sono associate le direzioni si può assegnare un nuovo nord.

## **58. Gioco della bussola olandese**

Obiettivi: Aiuta ad imparare i punti cardinali, ma può essere anche usato come semplice gioco da fuoco di bivacco.

Occorrente: Un bastone da passeggio o qualcosa del genere.

Tempo: Qualsiasi.

Numero di persone: 15 giocatori, più un direttore di gioco.

Arbitri: Ci vuole un direttore di gioco che chiami le direzioni.

Spiegazione del gioco: I giocatori si dispongono in cerchio, lasciando un posto libero. Il posto libero è il Nord e tutti gli altri giocatori assumono un nome di conseguenza. Il direttore di gioco sta al centro del cerchio, ha il bastone in mano, chiama una direzione (ad esempio Est-Sud-Est) e poi lascia cadere il bastone. Il giocatore chiamato deve prendere il bastone prima che cada a terra. Se ci riesce torna al suo posto ed il direttore chiama un altro giocatore. Se non ci riesce si mette nel posto vuoto (il Nord) ed il nuovo Nord è il posto che ha lasciato vuoto, tutti i giocatori cambiano nome di conseguenza, poi il direttore chiama un nuovo giocatore.

Variante: Per rendere più movimentato ancora il gioco si può fare che se il giocatore sbaglia è il direttore a mettersi nel posto vuoto, il Nord diventa il nuovo posto vuoto ed il giocatore che ha sbagliato diventa il nuovo direttore.

## **59. Nodo cieco**

Obiettivi: Sviluppare il senso del tatto ed imparare i principali nodi.

Occorrente: Una corda ogni giocatore più una.

Tempo: Il gioco dura pochi minuti.

Numero di persone: Non più di 20, altrimenti diventa caotico.

Arbitri: Uno.

Spiegazione del gioco: Tutti i giocatori vengono bendati. L'arbitro fa toccare loro un nodo per pochi secondi (ad esempio 10), poi, al "via", tutti i giocatori devono cercare di rifare il nodo correttamente. Vince chi ce la fa.

Variante: Si può fare un torneo ad eliminazione, sottoponendo sempre nuovi nodi (magari con sempre meno tempo) ai giocatori che hanno indovinato quelli precedenti, finché non ne rimane che uno.

## **60. Ricordare le tracce**

Obiettivi: Sviluppare la memoria e lo spirito di osservazione.

Tempo: Una decina di minuti.

Numero di persone: Da 10 a 20.

Ruoli: I giocatori sono divisi in due squadre (anche non dello stesso numero di persone).

Spiegazione del gioco: Ogni squadra ha 5 minuti per esaminare la suola delle scarpe dell'altra squadra. Poi viene fatta un'impronta (ad esempio su un pezzo di terra fangosa oppure sulla sabbia)

da un solo giocatore di ogni squadra. Ogni squadra deve indovinare di chi è l'impronta dell'altra squadra.

## **61. Contrabbandieri**

Occorrente: Barche per i contrabbandieri, un mattone o una pietra per ogni contrabbandiere.

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Qualsiasi

Ruoli: Ci sono due squadre: i contrabbandieri e le guardie di finanza.

Campo di gioco: È necessario un tratto di costa abbastanza lungo. I contrabbandieri sono in mare (o nel lago), mentre le guardie sono distribuite lungo la costa. Sulla riva, in un punto sconosciuto alle guardie è posta la "caverna dei contrabbandieri", una base dove questi devono portare la loro merce (il mattone o la pietra).

Spiegazione del gioco: La squadra dei contrabbandieri, provenienti dal mare (o dal lago), cercano di sbarcare e nascondere le loro merci (il mattone o la pietra che ognuno di loro ha) nella "caverna dei contrabbandieri" e fatto ciò tornarsene via con la loro barca. L'altra squadra, quella delle guardie di finanza, è distribuita per sorvegliare la costa con giocatori isolati. Quando una delle guardie vede i contrabbandieri sbarcare, dà l'allarme e raduna gli altri per attaccare, ma l'attacco non sarà valido se non ci saranno almeno tante guardie quanti sono i contrabbandieri. Le guardie di finanza rimangono a bivaccare alle loro stazioni fino a che gli uomini di scorta non abbiano dato l'allarme.

## **62. Caccia alla balena**

Occorrente: Due barche, una per squadra, con remi ed arpione. Una balena costituita da un grosso tronco o legno con testa e coda rozzamente sagomate. È utile una barca per l'arbitro.

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Tipicamente due squadriglie.

Ruoli: Ogni squadriglia è una squadra e occupa una barca. Il caposquadriglia è il capitano, il vice è il rematore di prua o il fiocinatore, il resto della squadriglia sta alla voga. Ciascuna delle barche appartiene a porti diversi che distano fra di loro un miglio.

Arbitri: È posto a mezza via tra le due barche con la balena. La lascia libera circa a metà strada tra i due porti e poi segnala l'inizio della caccia alle due squadre.

Campo di gioco: Un tratto di costa lungo circa un miglio.

Spiegazione del gioco: Al segnale dell'arbitro le due barche fanno forza di remi, a gara per vedere quale arriverà per prima alla balena. Il fiociniere che per primo arriva a tiro della balena lancia il suo arpione e la barca vira prontamente per tornare al proprio porto. La seconda barca si dà all'inseguimento e, quando sorpassa la prima, arpiona anch'essa la balena, vira e cerca di trascinare la balena verso il proprio posto. In tal modo le due barche effettuano una specie di tiro alla fune ed alla fine l'imbarcazione migliore rimorchia la balena e possibilmente anche la barca avversaria nel proprio porto.

## **63. Corsa del messaggero**

Occorrente: Una fascia colorata, lunga almeno 60 Cm, ad esempio una sciarpa.

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Un giocatore è il messaggero, tutti gli altri sono i "nemici" che assediano la città.

Arbitri: Uno che controlla che nessun "nemico" entri nella città o superi le linee di difesa della città, cioè un raggio di circa 300 metri attorno al posto assediato.

Campo di gioco: Si sceglie un posto come città assediata che può essere un vero villaggio, una fattoria o casa, o anche una persona situata in un punto determinato (l'arbitro). Se il gioco si svolge in città può essere una casa della città. Attorno al luogo assediato deve essere tracciato il limite delle linee di difesa degli assediati, cioè un raggio di circa 300 metri: questo limite deve essere chiaramente e preventivamente deciso. Un altro posto conosciuto da tutti deve essere il luogo di partenza, che si trova ad un paio di chilometri di distanza dalla città assediata (se il gioco si svolge in città il luogo di partenza può essere un'altra casa della città).

Spiegazione del gioco:

Il messaggero è incaricato di portare un messaggio alla città assediata. I "nemici" cercano di impedirglielo. Il messaggio è raffigurato dalla fascia colorata che il messaggero deve portare appuntata sulla spalla, se questi riesce ad entrare in città con la fascia, ha vinto, altrimenti, se la fascia gli viene tolta, hanno vinto i "nemici". I "nemici" sanno che il messaggero partirà da un certo luogo ad una data ora: essi possono ideare qualsiasi astuzia per catturare il messaggero, ma non potranno essere presenti al momento e nel luogo di partenza di questo. Il messaggero potrà adottare qualsiasi travestimento riterrà opportuno purché tenga sempre la sciarpa appuntata sulla spalla.

Falli: Chiunque venga trovato oltre i limiti delle linee di difesa degli assediati verrà dall'arbitro dichiarato ucciso dai difensori.

## **64. Corsa di esplorazione**

Occorrente: Ogni concorrente deve avere una bussola, un foglio ed una penna. Tre persone (o tre gruppi di persone) devono essere travestiti in qualche modo ed avere oggetti di vario tipo (per esempio bastoni, fagotti, carte, ecc.).

Tempo: Tra 10 e 20 minuti, dipende da come viene stabilito il percorso. La preparazione invece è abbastanza lunga.

Numero di persone: Non troppo elevato, al massimo una ventina.

Ruoli: Ci sono tre persone (o gruppi di persone) nei punti da raggiungere, tutti gli altri sono concorrenti.

Arbitri: Un arbitro deve dare il via e poi raccogliere i rapporti alla fine per dare i punteggi. Anche le persone che sono nei punti da raggiungere sono arbitri, ma hanno una responsabilità molto minore.

Campo di gioco: L'arbitro dispone tre persone (o tre gruppi) ognuno dei quali differenziati quanto più possibile nell'abbigliamento dagli altri e recante oggetti diversi (per esempio bastoni, fagotti, carte, ecc.) a distanze comprese fra i 300 ed i 1000 metri dal punto di partenza. Se vi sono altre persone nei paraggi, si può dire a questi gruppi di mettere un ginocchio a terra, o di prendere un'altra qualunque posizione che li distingua dai passanti. L'arbitro dispone poi un percorso circolare passante per tre punti, lungo circa 400 metri e comprendente se possibile qualche salto in lungo, che i competitori dovranno percorrere il più rapidamente possibile.

Spiegazione del gioco: Al via i concorrenti partono e corrono al punto numero 1: qui gli viene data la direzione con la bussola del gruppo che devono individuare. Avvistatolo, ogni concorrente deve scrivere un rapporto, indicando: Quante persone vi sono nel gruppo. Come sono vestite o come sono distinguibili. La loro posizione rispetto ai punti di riferimento vicini ad essi. La valutazione della distanza del gruppo dal punto in cui egli lo osserva. Quindi il concorrente corre al punto successivo e ripete la prova per un altro gruppo e così di seguito. Alla fine corre col suo rapporto al traguardo. Punteggio complessivo: 5 punti per ogni descrizione esatta e completa di un gruppo, cioè 15 punti per tutta la corsa. Detrarre un punto per ogni dieci secondi di ritardo rispetto al primo ragazzo che ha portato il suo rapporto al traguardo e poi punti o mezzi punti per i vari errori, od omissioni, nei rapporti.

Variante: Un'altra possibilità è quella di far correre i concorrenti uno alla volta, cronometrando quanto tempo ci mettono ed evitando così che chi arriva secondo segua ciò che fa il primo.

## **65. Scout incontra scout**

Occorrente: Due guidoni (o altro simile) ed un fischiotto.

Tempo: Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone: Singoli giocatori, coppie o gruppi di giocatori oppure squadriglie.

Ruoli: Ci sono due squadre. Ogni squadra ha un capo squadra (ad esempio il capo squadriglia) che tiene

un guidone (o altro segno identificativo) che servirà a proclamare la vittoria.

Arbitri: Uno o più, possibilmente in una posizione in cui possa vedere bene tutta la parte centrale del campo di gioco.

Campo di gioco: Un tratto di campagna lungo circa 3 chilometri.

Spiegazione del gioco: Le squadre vengono collocate agli estremi del campo di gioco (quindi a circa 3 chilometri di distanza l'una dall'altra). Si dà quindi l'ordine di muoversi incontro, sia lungo una strada, sia dando ad ogni squadra un punto di riferimento verso il quale dirigersi, come potrebbe essere una ripida collina oppure un grosso albero che sia direttamente alle spalle dell'altra squadra,

in modo da rendere certo l'incontro. La squadra che per prima vede l'altra ha vinto. Quando questo avviene il capo squadra alza il guidone perché l'arbitro possa fischiare la fine del gioco. Non è necessario che tutta la squadra resti unita, ma vince quella che per prima alza il suo guidone; perciò è bene che gli scout si tengano in contatto con il capo squadra con segnali, con la voce, oppure mediante messaggeri. I giocatori possono impiegare tutte le astuzie che vogliono, come arrampicarsi sugli alberi, nascondersi sui veicoli, ecc... Non possono però travestirsi a meno che ciò non sia stato espressamente convenuto. Questo gioco può anche svolgersi di notte.

Variante: Una semplice variante può essere quella di dotare ogni capo squadra di un fischietto in modo che

sia lui stesso a dare il segnale di fine gioco invece che alzare il guidone.

## **66. Dibattiti formali**

Obiettivi: Prendere contatto e familiarità con i sistemi democratici di portare avanti una discussione e di prendere una decisione.

Tempo: Dipende dal numero di partecipanti. Circa 1 minuto e mezzo a testa.

Numero di persone: Non troppo numerose.

Ruoli: Due giocatori sono un favorevole ed uno contrario ad un determinato argomento oggetto di discussione.

Arbitri: Un arbitro assegna preventivamente l'argomento ai due giocatori (l'uno favorevole e l'altro contrario) e poi gestisce l'andamento della discussione, dando la parola ai vari giocatori e contando i voti.

Spiegazione del gioco: Un buon esercizio per una serata invernale in sede è quello di tenere un dibattito su qualsiasi argomento di attualità. L'arbitro fungerà da Presidente della discussione. Pregherà qualcuno di prepararsi preventivamente ad introdurre l'argomento, sostenendo una determinata tesi; un secondo oratore si preparerà a sostenere un diverso punto di vista. Dopo averli ascoltati entrambi, l'arbitro chiederà agli altri presenti di esporre uno dopo l'altro il proprio punto di vista. Infine farà il conto dei voti favorevoli, o contrari, alla mozione presentata dal primo oratore.

Indicazioni particolari: Da principio i ragazzi saranno piuttosto restii a parlare, a meno che l'argomento scelto dall'arbitro li interessi talmente da costringerli ad uscire dal loro riserbo. Dopo uno o due di questi dibattiti i ragazzi prenderanno maggiormente confidenza e saranno in grado di esprimersi correntemente. Ciò inoltre li rende familiari con il procedimento adottato nelle pubbliche discussioni: come appoggiare una mozione, proporre un emendamento, rispettare le decisioni del Presidente, votare, accordare voti di plauso alla Presidenza ecc...

Variante: Una simpatica variante per vivacizzare il gioco può essere quella di assegnare ad ogni partecipante un ruolo ben preciso (l'insegnante di matematica, il segretario di partito, il prete...) con caratteristiche particolari e di carattere segrete agli altri partecipanti. In questo modo si ottiene un gioco di ruolo con il quale però più difficilmente i ragazzi imparano a dire la propria opinione e vincono la timidezza.

Un'altra variante può essere quella di far sostenere ad un giocatore o ad una squadra una determinata tesi, mentre gli altri devono poi votare se sono stati convinti o meno: in questo modo il gioco può essere usato come prova in un gioco più complesso.

## **67. I cavalieri erranti**

Obiettivi: Questo gioco serve principalmente per sviluppare lo spirito cavalleresco.

Tempo: Qualsiasi. Stabilito a priori.

Numero di persone: Qualsiasi.

Ruoli: Gli esploratori o le guide sono cavalieri erranti e vanno in giro soli, o a coppie, o con tutta la squadriglia.

Spiegazione del gioco: I Cavalieri vanno in giro: se sono in città dovranno trovare persone bisognose di aiuto e poi tornare e riferire, sul loro onore, ciò che hanno fatto; se sono in campagna chiederanno invece a qualche fattoria, o casa di campagna, di fare qualche lavoretto gratis.

Variante: Con lo stesso scopo si può organizzare una specie di gara sotto forma di corsa, chiamata "Corsa della Buona Azione".

## **68. I missionari**

Obiettivi: Questo gioco serve per sviluppare le capacità tecniche di pronto intervento e lo spirito di servizio.

Numero di persone: Non troppi altrimenti non tutti avranno un loro compito.

Ruoli: Ogni giocatore a turno è il missionario od il pioniere. Alcuni altri giocatori, a turno, devono essere i Pazienti

Spiegazione del gioco: Il missionario od il pioniere ha pochi e semplici rimedi a propria disposizione. Uno dopo l'altro, gli vengono portati tre pazienti, ciascuno con una malattia o una ferita diversa ed egli deve curarli, visitandoli e descrivendo come dovrebbe essere trattato il loro caso.

## **69. Palla Scout**

Terreno: 15x30 o 20x40 ben delimitato erboso in preferenza. Sulla linea di fondo è segnata una "porta" di 3 m. di larghezza. Partecipanti: due squadre da 8 a 12 giocatori ciascuna, ben differenziate. Scopo: far penetrare il pallone nella porta avversaria. Il pallone può essere indifferentemente portato o lanciato. Regole: l'inizio del gioco può avvenire a "valanga" (come nel rugby lupetto) o con battuta al centro, a sorte tra le due squadre. I giocatori hanno un fazzoletto (o uno scalpo) passato alla cintura, sulla schiena. I passaggi avvengono con la mano. Ci si può spostare con la palla in mano (variante sul terreno duro: si possono fare solo tre passi e si può palleggiare tipo pallacanestro). Solo il portiere non ha scalpo ed è inviolabile. Ogni giocatore scalpato mentre è in possesso del pallone cede la palla a chi l'ha scalpato ed esce dal gioco fino a che: A. non viene marcato un punto da una delle due squadre, B. alla fine del tempo. Gli scalpi debbono poter essere tolti facilmente. Chi ha scalpato un avversario non in possesso del pallone deve aiutarlo a rimettersi lo scalpo. L'arbitro può pregare gli scalpatori troppo sconsiderati di lasciare il campo (come se fossero scalpati essi stessi). Non si può colpire il pallone col piede o brutalizzare gli avversari (punizione; palla alla squadra avversaria). Il giocatore che batte il fallo, che rimette dal fallo laterale o che rimette dopo aver scalpato un avversario non può essere scalpato, né portarsi via il pallone. Dopo ogni punto, la rimessa in gioco avviene come all'inizio. Vince: la squadra che alla fine del gioco (due tempi di 15' l'uno, con cambio di campo all'intervallo) ha fatto più punti.

## **70. Pallacanestro**

Viene usato per questo gioco un pallone che non deve essere mai calciato, ma solo lanciato o palleggiato con le mani. Può essere trattenuto con le mani, ma non stretto al corpo, e il giocatore che lo detiene non può far di più di due passi. È proibito trattenere l'avversario, spingerlo o caricarlo, fargli lo sgambetto, toglierli la palla dalle mani, ecc. Per le infrazioni si procede assegnando all'altra squadra un tiro libero dal segnale di 4 metri dal canestro. Quest'ultimo si trova a circa 3 metri dal suolo su un palo, albero o muro, in modo che la palla possa esservi lanciata dentro. Dinanzi al canestro è marcata una linea di 4 metri verso il centro, al termine della quale vi è un cerchio centrale di 3 metri (l'intero campo dovrebbe quindi misurare almeno 10 metri). In caso di tiro libero, il giocatore che tira si tiene dentro il cerchio centrale e nessuno può rimanere entro tale cerchio. I calci d'angolo e altre regole sono come nel calcio, ma nelle normali sedi di reparto, con muri laterali, non è necessario avere i falli laterali. In genere si gioca con quattro o cinque giocatori per squadra, che possono essere divisi in attaccanti e difensori. Se vi è molto spazio il numero dei giocatori può essere aumentato. Il capo reparto fa da arbitro, e spetta a lui gettare in aria la palla all'inizio di ciascun tempo, oltre che dopo ciascun punto.

## **71. Presa ai numeri**

Scopo: Aumentare l'acutezza nella vista e esercitarsi ad avanzare senza essere visto. Ogni scout ha un numero di tre cifre spillato sulla fronte del suo cappellone. Il numero, dipinto di nero, deve essere decifrabile a 100 metri (le cifre devono essere almeno 8 cm). Il reparto è diviso nel modo seguente. Due o tre squadriglie si dispongono a 300 metri dal campo e ricevono l'ordine di avanzare sul campo senza farsi vedere. Siccome la difesa è più facile che l'attacco, una sola squadriglia rimane nel campo per difenderlo. I difensori si nascondono e osservano i movimenti degli attaccanti, aspettando che essi arrivino a tiro (ossia che i numeri siano leggibili). Più gli attaccanti si avvicinano, più stanno attenti, p.es. a non guardare, sporgendosi, al di sopra di un arbusto abbastanza a lungo per



permettere ai nemici di leggere il numero (del resto un bravo scout guarda dal fianco e non dall'alto di un cespuglio o di una roccia). Nessuno può togliersi il cappellone o usare le mani per nascondere il numero. I difensori gridano i numeri che riescono a leggere e l'arbitro della difesa li annota. Lo stesso fanno gli attaccanti, e i numeri vengono annotati dall'arbitro dell'attacco. Quando solo 50 metri separano i due campi, gli arbitri gridano i nomi dei colpiti, i quali vanno fuori gioco. Quando il capo degli assalitori ritiene che sia impossibile avanzare oltre senza essere visti, dà l'ordine "carica!" e gli attaccanti si precipitano nello spazio scoperto che li separa dal campo, mentre i difensori chiamano i loro numeri con la rapidità con cui riescono a leggerli. Vincono gli attaccanti se riescono a raggiungere il campo con più uomini di quanti ne siano rimasti tra i difensori. Altrimenti il campo è salvo.

## **72. *L'interruzione del telegrafo***

Un esercito invasore cerca di distruggere la linea telegrafica che i difensori si sforzano di difendere. Scegliere una strada con una linea telegrafica, con buoni luoghi di appostamento da ambo i lati. I difensori avranno due squadriglie per una degli assalitori, e la lunghezza della linea da proteggere sarà tale che ogni palo telegrafico sarà difeso da uno scout. I difensori non dovranno necessariamente tenersi sulla strada, ma anzi possono mandare esploratori per scoprire dove il nemico si trova in forza ed è probabile che attacchi. Gli attaccanti devono legare tre fazzoletti intorno a un palo (o sei se vi sono due squadriglie che attaccano) perché la linea sia interrotta. I difensori mettono gli attaccanti fuori combattimento toccandoli, ma se i difensori presenti sono meno numerosi degli attaccanti devono ritirarsi fino all'arrivo dei rinforzi. Perciò i difensori hanno interesse a restare in contatto lungo la linea ed essere pronti a inviare rinforzi in qualunque posto il nemico minacci un attacco.

## **73. *Caccia alle Volpi***

Scopo: Nascondersi, strisciamento, tracce. Viene scelta una zona di campagna, se possibile il fianco di una collina, di circa 8 km di lato (molto meno se il gioco dura solo qualche ora) i limiti del terreno devono essere chiaramente compresi da tutti prima dell'inizio. Quattro ragazzi partono: sono le "volpi". Possono andare insieme o (meglio) separatamente dove piace loro, possono nascondersi ogni qualvolta lo ritengono opportuno, ma come regola devono muoversi da un punto all'altro. Ogni volpe ha a bandoliera una striscia di stoffa rossa. I cacciatori partono un'ora dopo le volpi e, generalmente, in coppia: anch'essi portano a bandoliera una striscia colorata (es: gialla o blu). Loro scopo è di stanare una volpe, e quindi di cercare di prenderla (presa al tocco). Fissare un tempo limite, oltre il quale le volpi non catturate hanno vinto.

## **74. *L'Isola del Tesoro***

Si sa che un tesoro è nascosto su una certa isola (o pezzo di costa delimitato) e colui che l'ha nascosto ha lasciato una carta con qualche indizio per trovarlo (punti cardinali, segni della marea ...). La costa è nascosta da qualche parte vicino al punto di sbarco. Le squadriglie vengono una a una a cercarla. Devono rimanere a una certa distanza, sbarcare, trovare la carta, e infine trovare il tesoro. Debbono fare attenzione a non lasciare impronte vicino al tesoro, perché altrimenti faciliterebbero il compito alla squadriglia successiva. Vince la squadriglia che ritorna al punto di partenza - dopo aver scoperto il tesoro - nel tempo più breve. Variante: può essere giocato sulla riva di un fiume, e le squadriglie dovranno attraversare il fiume in barca per scoprire il tesoro.

## **75. *Cercare la Traccia a Fiuto***

Di notte è importante per uno scout sapersi seguire una traccia servendosi del proprio odorato. Una squadriglia nemica si è accampata in un certo punto e, ritenendosi al sicuro ha acceso un fuoco e prepara il pasto. La sentinella però segnala indizi e rumori sospetti, perciò la squadriglia spegne subito il fuoco, ma non può arrestare il fumo. La notte deve essere calma ma scura, il terreno abbastanza scoperto. Il fumo può essere causato da carta o paglia umida. Gli altri scout devono raggiungere il campo della squadriglia (che si tiene in assoluto silenzio) servendosi del proprio odorato. Assieme, riaccenderanno il fuoco e proseguiranno assieme la serata.

## **76. Il Fuoco Fatuo**

Due scout partono in una data direzione muniti di una lanterna cieca accesa. Dopo due minuti il resto della squadriglia o del reparto parte alla loro ricerca. Il portatore della lanterna deve mostrare la luce, brevemente almeno ogni minuto, nascondendola per il resto del tempo. I due scout si alternano nel portare la lanterna e si aiutano a vicenda. colui che è senza lanterna può anche mescolarsi agli inseguitori. Naturalmente essi dovranno convenire tra i loro certi richiami o segnali. Ambedue possono essere catturati.

## **77. Mostrare la Luce**

Scopo: Allenare l'udito e vista, stima della distanza di notte. Uno scout si allontana nel buio della campagna e quando sente il fischio del capo squadriglia, mostra la luce della torcia in direzione del fischio per cinque secondi. Poi rimane sul posto spegnendo la luce e gli altri scout devono indicare al capo reparto in che direzione e a quale distanza egli si trova. Successivamente fanno gara nel raggiungerlo. Il primo che lo raggiunge riceve la torcia e si allontana a sua volta, proseguendo il gioco. Il capo reparto prende nota delle varie stime, e anche se gli è difficile valutare la distanza esatta, dovrebbe almeno poter dire qual è lo scout che ha dato le valutazioni più esatte.

## **78. Lotta allo Scalpo**

Un buon sistema di presa individuale per grandi giochi è il seguente: ogni scout porta il suo fazzolettone infilato (non annodato) nella cintura, e scopo di ogni campo è quello di catturare più scalpi possibili. Strisciare dietro a uno scout nemico e afferrare il suo scalpo prima che vi scopa richiede molta abilità e qualità di scout. E può capitare a uno scout di scoprire di non avere più lo scalpo proprio mentre sta per catturare quello del nemico, ciò che rende ancora più divertente il gioco!

## **79. L'imboscata**

Il reparto si divide in due gruppo, uno dei quali esce per primo, e si va a nascondere in cespugli ecc. presso i lati della strada. L'altro gruppo lo segue, e chiama fuori quegli scout che riesce a vedere senza lasciare la strada. Si può continuare così finché si vuole, con i due gruppi che alternativamente si nascondono e cercano. Le prime volte, si accorderà un certo tempo per nascondersi, ma poi si dovrà saperlo fare molto rapidamente. Si può sempre cogliere l'occasione, quando qualcuno esce un momento dal resto del gruppo, per nascondersi il più in fretta possibile, di modo che quando quello che si era allontanato ritorna, il gruppo è scomparso come per magia.

Questo è uno scherzo sempre molto divertente.

## **80. Cavalli e Cavalieri**

Gli scout sono disposti a coppie in cerchio. Il ragazzo che si tiene dalla parte interna del cerchio rappresenta il cavallo. Al comando "a cavallo!", i cavalieri montano a cavallo. Ricevono allora vari comandi. Per esempio: "Due giri a sinistra, passa sotto, via!", e in tal caso i cavalieri devono smontare da cavallo, girare due volte attorno al cavallo da sinistra passargli sotto le gambe e rimontare in sella. L'ultima coppia pronta esce dal gioco. Non dimenticare di cambiare ogni tanto cavallo e cavaliere per dare a tutti la possibilità di correre.

## **81. Combattimento di Galli**

I due combattenti si tengono accovacciati, il bastone posato sotto i ginocchi e le mani giunte attorno alle gambe, come nella figura. Scopo di ciascuno è di far perdere l'equilibrio all'avversario rovesciandolo per terra a forza di saltellare.

## **82. Prendere il Cappello**

Gioco per due squadriglie. Un cappellone è posto per terra. Uno scout per ciascuna squadriglia avanza e si china sopra il cappellone ponendo la mano destra sulla spalla sinistra dell'avversario, mentre la mano sinistra resta libera. Scopo del gioco è prendere il cappellone con la sinistra e tornare al proprio campo prima che l'avversario possa dare un colpo sulla schiena con la mano destra. Il vinto

è preso prigioniero dall'avversario. Si continua finché una squadriglia riesce a far prigioniera almeno la metà della squadriglia avversaria.

### **83. Il ragazzo Zulù**

Il ragazzo zulù, prima di divenire esploratore o guerriero della tribù, viene dipinto di bianco e invitato nella foresta dove deve imparare a vivere da solo, senza farsi rintracciare dagli altri Zulù, per tutto il tempo che dura la sua pittura sulla pelle. Un lupetto, il ragazzo zulù, porterà un cappello di carta bianca che non potrà mai togliersi durante il gioco. Gli vengono dati due minuti per nascondersi nella "foresta" (la campagna o le strade per un raggio di 500 metri attorno ad un posto centrale ben conosciuto, come potrebbe essere la chiesa, la scuola o un locale caratteristico ...). Quindi il branco (la "tribù") si divide in coppie, che partono alla ricerca del ragazzo zulù. Possono seguire le impronte o chiedere ai passanti e, se lo scoprono, gli danno la caccia per cercare di impadronirsi del cappello. I cacciatori debbono essere sempre in due; il ragazzo zulù non può essere preso da un lupetto isolato. Il fuggitivo non può nascondersi in fabbricati abitati (a meno che Akela non decida il contrario), ma può salire su qualsiasi veicoli, tenendo sempre il cappello in testa. Vince se riesce a non farsi prendere per un'ora.

### **84. Le Sentinelle**

Gioco per due sestiglie, contraddistinte dai colori di un filo di lana (rispettivamente rosso o blu) legato attorno al braccio. Un lupetto "rosso" si piazza in un posto dove possa facilmente essere visto da tutt'intorno. La sentinella dovrà camminare continuamente avanti e indietro su uno spazio di 10 metri, portando sul petto e sul dorso, appesi al collo come i tabelloni di un "uomo - sandwich", due cartelli di almeno 30 cm. di lato, con sopra un disegno. Quando ha fatto dieci volte avanti e indietro, la sentinella cambia cartello. Ne ha una riserva di almeno sei, con disegni diversi, come questi:

+ Z V O @ Ð Ø Å þ

I lupetti della sestiglia "blu" debbono avvicinarsi alla sentinella senza farsi vedere e ricopiare i disegni man mano che appaiono. Su un altro spiazzo ad almeno 200 metri di distanza un lupetto "blu" fa lo stesso lavoro di sentinella, e sono i lupetti "rossi" che debbono avvicinarsi e ricopiare i disegni. Le sentinelle non fanno altro che andare avanti e indietro e cambiare i cartelli, mentre gli altri possono catturare i lupetti della sestiglia avversaria strappando loro il filo colorato dal braccio. Il lupetto che ha perso il filo di lana è morto ed esce dal gioco. Akela decide quanti lupetti andranno ad attaccare gli avversari e quanti andranno a spiare la sentinella nemica. Alla fine del gioco, ogni sestiglia riceve un punto per ogni disegno correttamente riportato da un suo lupetto. I suoi lupetti si impegnano nel loro onore a non confrontare i propri disegni con quelli dei loro compagni di sestiglia.

### **85. Shere-Khan e Mowgli**

Babbo Lupo, Mamma Lupa e tutti i lupacchiotti formano una catena uno dietro l'altro, con Mowgli (il lupetto più piccolo) come ultimo. Ognuno tiene per la vita colui che lo precede. Ecco che arriva Shere-Khan, la tigre (un altro lupetto). Egli cerca di acchiappare Mowgli, ma Babbo Lupo gli si pone continuamente davanti e glielo impedisce e tutta la catena dei lupi si tiene ben salda dietro di lui, cercando di proteggere Mowgli che è in coda. Mowgli ha un fazzoletto che sporge dal suo maglione come una coda, e se Shere-Khan riesce ad impadronirsene nel tempo di tre minuti ha vinto, altrimenti vincono i lupi.

### **86. Il Forte di Neve**

Il forte di neve verrà costruito da una squadriglia secondo le sue idee di fortificazioni, con feritoie per guardare fuori. Quando il forte è ultimato, potrà essere attaccato da squadriglie nemiche, a colpi di palle di neve. Ogni scout colpito da una palla di neve è contato come morto. Gli attaccanti, di regola, dovrebbero essere il doppio dei difensori.

### **87. Spedizione Artica**

Ogni squadriglia costruisce una slitta con finimenti per due dei suoi scout che devono tirare. Due scout vanno avanti uno o due chilometri gli altri seguono tirando la slitta, trovando la strada per mezzo delle tracce o dei segnali che gli scout di testa hanno tracciato sulla neve. Ogni altro segno

osservato lungo la strada dovrà essere esaminato, annotato ed interpretato. Sulla slitta saranno caricati i viveri, il materiale da cucina, e via dicendo. Si possono costruire capanne di neve: devono essere abbastanza strette, tenendo conto della lunghezza dei rami che si avranno a disposizione per formare il tetto, che potrà essere fatto con frasche e coperto di neve.

### **88. Caccia alla Volpe**

Da giocare quando c'è molta neve non calpestata. Due scout ("le volpi") partono dal mezzo di un terreno scoperto, e cinque minuti dopo gli altri li inseguono. Le due volpi non possono attraversare tracce umane. Se si avvicinano ad un sentiero con altre orme, debbono allontanarsene: ma possono camminare su muretti o usare qualche altro trucco per far perdere le proprie tracce (come camminare uno sulle orme dell'altro, poi fare un salto col bastone e prendere un'altra direzione). Ambedue debbono essere catturati dagli inseguitori perché questi possano vincere (presa al tocco o a vista). Vincono le volpi se evitano la cattura per un'ora.

### **89. La fortezza**

Il gruppo si dispone formando un cerchio dove le persone sono unite passandosi le braccia sulle spalle a costruire una barriera invalicabile. Un'altra persona volontariamente sceglie di rimanere fuori e a un certo punto dovrà tentare l'assalto alla fortezza che cercherà di rendersi inespugnabile. Lo sforzo prodotto dall'escluso non deve comunque superare la soglia del danno fisico; né viceversa. Le strategie ammesse sono quelle volte ad intervenire sui punti deboli oppure a cercare degli alleati che consentano di fare entrare dopo averli convinti oppure altre strategie possono essere decise assieme preventivamente. A turno chi vuole può a sua volta assumere il ruolo dell'escluso che cerca di essere accettato dal gruppo.

## **GIOCHI DI ATTENZIONE**

### **90. La lettera tabù**

Numero di giocatori: una o due Squadriglie

Materiale: oggetti diversi (matite, monete, penne, ecc)

I giocatori sono in cerchio. Il capo gioco mette al centro del cerchio tanti piccoli oggetti quanti sono i giocatori meno uno. Il capo gioco inizia una storia. I giocatori vengono avvertiti che quando egli dirà una parola che inizia con una certa lettera, ad esempio "B", tutti i giocatori dovranno cercare di impadronirsi di uno degli oggetti posti al centro. Chi rimane a mani vuote perde un punto. La storia riprende dopo che tutti gli oggetti sono stati rimessi al centro.

### **91. Il saltasette**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

I giocatori sono seduti in cerchio e contano velocemente, uno alla volta. Il primo dice "Uno", il suo vicino: "Due", il seguente: "Tre" e così via, ma il numero "Sette" e tutti i numeri che contengono un sette saranno sostituiti con "Hop". Quindi 17 sarà "Dieci Hop", 27: "Venti Hop", ecc. Ogni giocatore che sbaglia viene eliminato. Ogni volta che c'è un errore si riparte da uno. Il gioco può essere reso più difficile introducendo anche i multipli di 7. In questo caso 14 si dice "Hop Hop", 21: "Hop Hop Hop", 28: "Hop Hop Hop Hop", ecc.

### **92. La Vocale Fatale**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

I giocatori sono seduti. Il capo gioco stabilisce una vocale che non deve essere pronunciata, ad esempio la "a". Poi il capo gioco pone una serie di domande ad un giocatore e questi deve rispondere senza esitare, evitando di adoperare parole che contengano la vocale incriminata. Quando il giocatore sbaglia, il capo gioco passa ad un altro giocatore. Il giocatore che "resiste" per più domande senza sbagliare, ha vinto.

### **93. Quale articolo?**

Numero di giocatori: una o due Squadriglie

Il capo gioco assegna ad ogni giocatore un articolo della Legge Scout (o due, a seconda del numero dei giocatori), poi racconta una storia (preparata in precedenza) nella quale diverse frasi si riferiscono ad un punto della Legge Scout. Chi riconosce l'articolo che gli è stato assegnato, deve subito dirne il numero e guadagna un punto. Se sta zitto, o se interviene a sproposito, ne perde due.

### **94. Attenzione al minuto**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Materiale: fazzoletti, un orologio

I giocatori sono seduti in cerchio con gli occhi bendati ed in silenzio. Al segnale dell'arbitro, ognuno conta mentalmente un minuto. Quando pensa che sia trascorso, alza la mano. Chi si avvicina di più vince.

### **95. Abilità manuale**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Materiale: spago, carta, cartoncino, filo di ferro, bastoncini, pezzi di legno, ecc.

Il capo gioco prepara alcuni pacchetti (uno per ciascun giocatore oppure uno per ciascuna Squadriglia) contenenti: spago, carta, cartoncino, filo di ferro, bastoncini, pezzi di legno, ecc. Ciascuno, entro un certo tempo, deve fabbricare un oggetto con il materiale a disposizione.

### **96. 7 passaggi.**

Materiale: 2 squadre, 1 palla.

I membri di ogni squadra devono passarsi tra loro il pallone 7 volte senza che questo cada per terra (nel qual caso la numerazione riparte da 0) o venga intercettato dagli avversari (che, se prendono palla, se la tengono; se la toccano soltanto fanno azzerare il conto dei passaggi). Non vale fare più di 3 passi con la palla in mano e tenere la palla in mano per più di 5 secondi; se A passa la palla a B, inoltre, B non può ripassarla ad A. Tutte le infrazioni fanno perdere palla alla squadra che compie fallo.

### **97. Morse al tatto**

Numero di giocatori: Una Squadriglia

Materiale: tavolo, oggetti diversi, bende

Il capo gioco dispone su un tavolo degli oggetti lunghi (matite, forchette) e degli oggetti rotondi (scatole, monete). Egli forma così delle lettere in morse e quindi delle parole, utilizzando quindi degli oggetti lunghi per le linee e quelli tondi per i punti. Ogni giocatore con gli occhi bendati, deve riconoscere la lettera al tocco e decifrare, così, il messaggio.

### **98. Il domino topografico**

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: cartoncini rettangolari

Su ciascun cartoncino viene riportato il disegno di un simbolo topografico e la descrizione di un altro. Il gioco si svolge come per il gioco del domino: si mescolano i cartoncini e ogni giocatore ne riceve un certo numero. Il primo giocatore posa sul tavolo il primo cartoncino, il successivo deve metterne uno con la descrizione corrispondente al simbolo, o viceversa. Vince chi per primo termina i propri cartoncini. Chi esita più di cinque secondi, passa la mano e perde un punto.

### **99. Sei cose**

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: 6 oggetti molto diversi l'uno dall'altro

Vengono formate delle coppie, ogni coppia rappresenta una squadra, in cui c'è un capo gruppo. I sei oggetti sono ben visibili da tutti. Il capo gioco comunica che è successo qualcosa e questi sei oggetti hanno una stretta relazione con quanto è accaduto. Ogni squadra ha dieci minuti di tempo per

ricostruire una scena in cui rientrino i sei oggetti. A turno, ogni squadra, rappresenterà la scena che ha ideato.

### **100. Palla al soffio**

Numero di giocatori: da 5 a 10.

materiale: un tavolo, una pallina da ping-pong

I giocatori sono divisi in 2 gruppi, ciascuno dei quali si dispone su uno dei due lati del tavolo. Una pallina da ping-pong viene messa al centro del tavolo. Al via, ogni giocatore deve soffiare e deve cercare di far sì che la pallina cada in terra dal lato dell'avversario. È necessaria una buona padronanza di sé, perché per soffiare con tutte le proprie forze è indispensabile mantenersi seri, senza ridere.

### **101. Il cervo**

Numero di giocatori: da 6 a 12

Materiale: una corda lunga 4-5 m e un albero

Terreno 10x10 m con un palo o un albero al centro

Un giocatore viene designato come cervo; un capo della corda viene legato all'albero e l'altro capo con un bolina, alla vita del "cervo".

Gli altri giocatori devono cercare di toccare l'albero, mentre il cervo, correndo attorno all'albero, cerca di impedirlo. Chi viene toccato dal cervo va fuori gioco. Vince il giocatore che riesce a toccare l'albero, oppure vince il cervo che riesce ad eliminare tutti gli avversari

### **102. La campanella**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Materiale: un fazzoletto a testa, una campanella, una cordicella

Terreno: pianeggiante, senza ostacoli e silenzioso.

Viene delimitata una zona di gioco sufficientemente ampia. I giocatori hanno gli occhi bendati, uno solo è senza benda ed ha una campanella attaccata al collo. Egli deve sfuggire ai giocatori bendati senza uscire dalla zona delimitata, se un giocatore bendato tocca quello con la campanella viene fatto scambio di ruoli.

### **103. Mi occorre....**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Occorrente: delle bandierine da segnalazione

Il capo gioco segnala con le bandierine, in Morse o in semaforico, oppure con il fischiotto, i nomi di oggetti che i giocatori devono trovare e portargli. Per ogni oggetto il primo arrivato guadagna un punto

### **104. La corsa delle candele**

Tema: è un gioco utile per permettere di familiarizzare con il buio.

Durata: 15-20 minuti.

Terreno: senza ostacoli.

Numero di giocatori: una squadriglia.

Materiale: candele, accendino

ogni giocatore riceve una candela accesa e deve raggiungere un punto determinato, senza che la fiamma si spenga. ogni volta che la candela si spegne, il giocatore deve tornare dal capo gioco per riaccenderla e poi può ripartire. I giocatori possono spegnersi anche la fiamma a vicenda.

### **105. Caccia al tesoro**

Numero di giocatori: più Squadriglie

La forma classica di questo gioco consiste nell'indicare una lista di oggetti che bisogna portare al capo gioco il più rapidamente possibile. Può essere reso più interessante scegliendo un tema specifico: ad esempio, la televisione vuole organizzare e riprendere un film sulla corrida spagnola,

una volta trovati gli oggetti la squadriglia che arriva per prima dovrà rappresentare il film usando tutti gli oggetti; per ogni oggetto non utilizzato verrà tolto 1 punto.

### **106. Fuggi dalla rete ( gioco in acqua )**

Acqua all'altezza del petto

Numero di giocatori: due Squadriglie

Una squadriglia è in cerchio piuttosto ampio e fa la rete; i componenti dell'altra sono i pesci e stanno dentro il cerchio. Al segnale, i pesci devono cercare di fuggire dalla rete in qualsiasi modo: passando sotto le gambe, tra le braccia etc. Scaduto il tempo le sq. si invertono i ruoli.

### **107. Pallacanestro in scatola**

Cinque barattoli vuoti ai quali è stato tolto il fondo, vengono fissati verticalmente su un pannello disposto ad un'altezza di 1.80-2 m. Il giocatore deve riuscire a mandare una pallina da tennis in ciascuno dei cinque barattoli. Ha a disposizione tre lanci per ciascun barattolo

## **GIOCHI DI ESPRESSIONE**

### **108. I Sentimenti**

Numero di giocatori: due o più Squadriglie

I giocatori sono seduti in cerchio. Il capo gioco consegna un fazzoletto ad uno di loro per bendarsi li occhi. Poi gli chiede di mimare un sentimento, con i gesti e senza dire nemmeno una parola. I sentimenti che indicherà potranno essere, ad esempio: la disperazione, la gioia, l'ira, l'allegria, il dolore, lo stupore, la fame, ecc. Gli spettatori giudicheranno i risultati.

### **109. Chi sarà**

Numero di giocatori: due o più Squadriglie

Materiale: fazzoletti, un orologio

Il capo gioco fissa un tema generale, ad esempio, "gli animali", poi chiama una Squadriglia. Ciascuno squadrigliere sceglie allora un animale del quale dice sottovoce il nome al capo gioco. Poi, a turno, gli squadriglieri mimano l'andatura ed i gesti caratteristici di ciascun "animale" scelto. Gli spettatori devono riconoscerli unicamente dalla mimica. Gli "animali" non devono emettere alcun suono o rumore.

### **110. Sei cose**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie.

Materiale: sei oggetti molto diversi uno dall'altro (fischietto, padella, trombetta, fazzoletto, ecc).

I sei oggetti sono ben visibili da tutti. Il capo gioco comunica che e' successo qualcosa e che quei sei oggetti hanno una stretta relazione con quanto e' accaduto. Ogni Squadriglia ha dieci minuti di tempo per ricostruire una scena nella quale entrino i sei oggetti. A turno, ogni Squadriglia rappresenterà la scena che ha ideato.

### **111. L'oggetto misterioso**

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Materiale: un bastone o un oggetto con un manico lungo (scopa, rastrello, mestolo, ecc).

Gli scout sono seduti in cerchio, il capo gioco consegna l'oggetto ad uno di essi, questi lo prende, va al centro del cerchio e, senza parlare, mima un'azione, utilizzando l'oggetto come accessorio. Ad esempio potrà utilizzarlo come un violino, fingendo di suonarlo, oppure come una mazza da golf, mimando il tiro, oppure come un microfono, un clarinetto, un aspirapolvere, ecc, ecc. Gli altri Scout devono indovinare di cosa si tratta. A questo punto, lo Scout al centro consegna l'oggetto ad uno di quelli in cerchio, il quale a sua volta dovrà mimare un'altra possibile utilizzazione dell'oggetto. Se

esita, o se ripete un oggetto già mimato, esce dal gioco e si mette all'esterno del cerchio, come spettatore. Vince chi rimane per ultimo.

### **112. Le quattro parole**

Numero di giocatori: più Squadriglie

Materiale: un bastone o un oggetto con un manico lungo (scopa, rastrello, mestolo, ecc).

Il capo gioco propone quattro parole che ricordano cose molto differenti, ad esempio: bicicletta, violino, geranio, libro. Ogni Squadriglia deve ideare una rappresentazione drammatica nella quale entrino le quattro parole e deve rappresentarla.

## **GIOCHI DI OSSERVAZIONE**

### **113. Kim scacchiera**

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: tabellone, oggetti diversi, carta e penna per ciascun giocatore

Il capo gioco disegna una ventina di caselle sul tabellone, poi assegna un numero a ciascuna di esse e vi posa gli oggetti. Alcune caselle possono essere vuote. I giocatori vengono condotti, uno alla volta, bendati, davanti al tabellone. Viene tolta la benda per un minuto e poi il giocatore viene di nuovo bendato. A questo punto l'ordine degli oggetti nelle caselle viene modificato. Si possono anche togliere uno o due oggetti. Il giocatore viene riportato davanti al tabellone e deve cercare di rimettere gli oggetti come erano prima. Per ogni casella esatta: 1 punto. Per ogni oggetto messo fuori posto o per ogni oggetto che era stato tolto, ma non era stato segnalato, viene tolto 1 punto.

### **114. Kim domino**

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: 10 pezzi del gioco del Domino, fazzoletti, carta e penna per ciascun giocatore

I giocatori sono in cerchio bendati. Il capo gioco fa passare, uno alla volta, 10 pezzi del Domino. Ogni giocatore non potrà tenere in mano un pezzo per più di 20 secondi, poi lo passerà nelle mani del vicino. Al tatto, ogni giocatore dovrà avvertire le cavità rotonde. Al termine, ogni giocatore dovrà presentare su un foglio la somma delle fossette passate.

### **115. Kim in transito**

Numero di giocatori: più Squadriglie

Materiale: due scatole, 20-30 oggetti vari

Gli oggetti sono nella prima scatola. Il capo gioco prende uno ad uno gli oggetti, li mostra bene ai giocatori e li mette nella seconda scatola. I giocatori osservano, senza parlare e senza scrivere nulla. Al termine, ciascuno per suo conto, fa un elenco degli oggetti che ha visto passare nelle mani del capo. 1 punto per ogni oggetto indicato correttamente. 2 punti in meno per ogni oggetto scritto ma che non esisteva nella scatola.

### **116. Cerca il bottone**

Numero di giocatori: una o due Squadriglie

Materiale: piccoli oggetti (o bottoni)

Il capo gioco mette un bottone (o un altro piccolo oggetto) in un punto qualsiasi della stanza, in maniera che sia sufficientemente visibile a tutti. Poi fa entrare i giocatori e ciascuno cerca dov'è il bottone. Quando lo ha visto si mette seduto, senza dire nulla. L'ultimo perde un punto..

### **117. Cambia le posizioni**

Numero di giocatori: più Squadriglie



Materiale: niente

Le Squadriglie sono in cerchio. Il capo gioco da' qualche secondo di tempo ad una di esse per osservare la posizione dei giocatori, poi esce dalla stanza. Quattro o cinque giocatori, al massimo, si scambiano di posto. La Squadriglia rientra e deve, dopo un minuto di osservazione, dire quali cambiamenti sono stati fatti. Un punto per ogni cambiamento esatto e due punti in meno per ogni cambiamento errato.

## GIOCHI DI MORSE

### **118. Sfida di morse**

Numero di giocatori: una o due Squadriglie

Materiale: palla, due fischiotti

Due giocatori sono seduti uno di fronte all'altro. Uno di essi lancia una palla all'altro e dice una lettera. L'altro deve rispondere segnalando in morse quella lettera con il fischiotto. 2 punti per una buona risposta. 1 punto se c'è stata esitazione.

### **119. La parola**

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: foglietti o cartoncini con le lettere in Morse

Ogni giocatore ha in mano una serie di foglietti, su ciascuno dei quali e' scritta una lettera dell'alfabeto Morse. Il capo gioco dice una parola. Immediatamente i giocatori devono formarla mettendo uno di seguito all'altro i foglietti con le lettere corrispondenti. Il primo giocatore che compone correttamente la parola ha vinto.

### **120. Morse al tatto**

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: tavolo, oggetti diversi, fazzoletti

Il capo gioco dispone su un tavolo degli oggetti lunghi (matite, libri, forchette, ecc) e degli oggetti rotondi (scatole, monete, ecc). Egli forma così delle lettere in Morse e quindi delle parole, utilizzando gli oggetti lunghi per le linee e quelli tondi per i punti. Ogni giocatore, con gli occhi bendati, deve riconoscere le lettere al tatto e decifrare, così, il messaggio.

### **121. Attenzione alla lettera**

Numero di giocatori: da due a quattro squadriglie

Materiale: fischiotto

I giocatori sono in semicerchio, di fronte al capo gioco. Il capo gioco segnala una lettera. Prima che siano trascorsi 20 secondi, tutti i giocatori il cui nome contiene quella lettera devono alzare il Braccio. Ogni giocatore che non alza il braccio in tempo, o che lo alza a torto perde un punto.

## GIOCHI PER IL BIVACCO

### **122. Elefanti**

Ci si pone in cerchio prendendosi per mano, poi ogni volta che si aggiunge un elefante, una persona (a giro) scavalca con una gamba il suo braccio in modo da avere un braccio in avanti e uno che passa sotto le gambe e prende per mano il successivo [n°] elefanti si dondolavano, sopra un filo di ragnatela, e ritenendo la cosa interessante, andarono a chiamare un altro elefante.

### **123. La danza della panza**

(Canzone da mimare)

QUESTA È LA DANZA  
CHE FA CALAR LA PANZA  
FAI COME I PESCI  
CHE ABBOCCANO ALLA LENZA  
NON TI PREOCCUPARE  
MOSTRA I TUOI PROSCIUTTI  
TANTO LO VEDI  
CHE COSÌ FAN TUTTI

### **124. Il duca di Barnabò**

(Canzone da mimare)

IL DUCA DI BARNABÒ  
AVEVA UNA COMPAGNIA  
CHE ANDAVA SU E GIÙ  
OPPURE A MEZZAVIA.  
A VOLTE ERA SU  
A VOLTE ERA GIÙ  
QUANDO ERA A MEZZAVIA  
NON ERA NÉ SU NÉ GIÙ.

IL DUCA DI BARNABÒ  
AVEVA UN REGGIMENTO  
CHE ANDAVA SU E GIÙ  
OPPURE SOPRA IL MENTO  
A VOLTE ERA SU,  
A VOLTE ERA GIÙ  
QUAND'ERA SOPRA IL MENTO  
NON ERA NÉ SU NÉ GIÙ

IL DUCA DI BARNABÒ  
AVEVA UN BATTAGLIONE  
CHE ANDAVA SU E GIÙ  
OPPURE SUL GROPPONE  
A VOLTE ERA SU,  
A VOLTE ERA GIÙ  
QUAND'ERA SUL GROPPONE  
NON ERA NÉ SU NÉ GIÙ

Come mimare: "su" in piedi, "giù" in ginocchio, "mezzavia" a metà fra in piedi e in ginocchio. "Groppone" sdraiati sulla schiena, "sopra il mento" sdraiati a terra con il mento appoggiato a terra.

### **125. Iattia**

In piedi: Bisogna mettere il proprio piede destro a destra del piede sinistro di chi ci sta vicino. Le braccia devono essere sulle spalle dei nostri vicini. Quando inizia la canzone bisogna dondolarsi a destra e a sinistra. Non appena si arriva a "ao..." ci si dondola avanti e indietro.

Seduti: Ci si dispone in cerchio girati su di un lato in modo tale che i piedi con chi ci sta vicino in modo "tacco-punta". A questo punto ci si siede sulle gambe di chi abbiamo dietro e, seduti tutti, si parte con la canzone ondeggiandosi avanti e indietro. Arrivati all'"Ao, Ao" ci si dondola verso l'interno e l'esterno.

IATTIIA, IATTIIA, IATTIIA, IAO, IATTIIA, IATTIIA, IATTIIA, IAO, AO, AO.

### **126. Signagna**

SIGNAGNA, FUII, FUII, SIGNAGNA, FUII; FUII

Durante questo pezzo ci si pone con la mano destra sopra quella sinistra del compagno palmo a palmo, battendo le mani. La seconda volta si ripete il gesto girati su un lato.

OH ALE, SIGNAGNA GNAE', SIGNAGNA GNAO', SIGNAGNA GNAE'

la prima volta si battono le mani sulle ginocchia, poi si fa lo stesso girando in tondo.

### **127. Pacin**

Posti in cerchio, su un lato, si mettono le mani su chi si ha davanti. Ogni volta che si dice "pacin" si fa un passo con un piede. La seconda volta che si ripete la canzone, le mani si mettono sui fianchi, poi sulle ginocchia e, infine, sulle caviglie.

ARRIVA MAMMA RANA

PACIN

ARRIVA PAPÀ RANA

PACIN

ARRIVANO I GIRINI

PACIN, PACIN, PACIN,

PARAPACIN, PACIN, PACIN

## **128. Comunità**

SONO IO, SONO IO, SONO IO A FAR COMUNITÀ (3 volte)

TRA LA LA

NAVIGA VERSO L'OCEANO, RITORNA VERSO IL MARE, VAI DALLE TUE PARTI A FAR COMUNITÀ (2 volte).

SEI TU, SIAMO NOI, E' L'AMORE, E' LUI...

ed infine si elencano tutti i personaggi

Come mimare: "Sono io" ci si indica, "A far" girare i pugni chiusi attorno ad un immaginario asse parallelo al corpo, "Comunità" con le mani mimare un tetto, "Naviga" Muovere i pugni chiusi attorno ad un immaginario asse parallelo al corpo, "ritorna" girare i pugni in senso inverso. "Tu" si indica l'altro, "Noi" si indicano più persone, "Lui" indicare in alto.

## **129. I pirati dei mari dei Sargassi**

(Canzone da mimare)

I PIRATI SUL MAR DEI SARGASSI,

SOPRA UNA ZATTERA FATTA SI ASSI

STANNO REMANDO DICONO LORO

ALLA RICERCA DI UN GRANDE TESORO

UN È ALTO, UNO È BASSO, UNO È ZOPPO

E IL QUARTO HA UNA BENDA SULL'OCCHIO

STANNO REMANDO DICONO LORO

ALLA RICERCA DI UN GRANDE TESORO

"Sul mar..." con le mani disegnare nell'aria la superficie del mare, "Sopra una zattera" con le mani disegnare nell'aria una linea retta orizzontale, "fatta di assi" muovere le mani dall'alto in basso (come se stessi tagliando qualcosa), "Vanno remando" muovere le mani come se stessi remando, "Dicono loro" muovere in modo circolare la mano destra a fianco della testa, "alla ricerca..." disegnare un rettangolo nell'aria, "Un è alto" mettersi in piedi, "Uno è basso" abbassarsi, "Uno è zoppo" alzare la gamba destra e toccarla con la mano, "Uno ha una benda..." coprirsi l'occhio con la mano.

## **130. Laurenzia**

Ogni volta che si nomina "Laurenzia" o un giorno della settimana bisogna piegarsi in ginocchio

LAURENZIA, CARA LAURENZIA, AMOR QUANTE VOLTE POTRÒ VEDERTI ANCOR?

IL LUNEDÌ, LAURENZIA AMOR

LAURENZIA, CARA LAURENZIA, AMOR QUANTE VOLTE POTRÒ VEDERTI ANCOR?

IL LUNEDÌ, IL MARTEDÌ, LAURENZIA AMOR

[...]

IL LUNEDÌ, IL MARTEDÌ, IL MERCOLEDÌ, IL GIOVEDÌ, IL VENERDÌ, IL SABATO, LA DOMENICA, LAURENZIA AMOR

## **131. Shake Shake dance**

Pierino: "HEY, EXPLORER, VUOI BALLARE LA SHAKE SHAKE DANCE CON ME?"

tutti: "SI"

Pierino: "E ALLORA..."

(Insieme) A DESTRA SHAKE SHAKE,

A SINISTRA SHAKE SHAKE

IN ALTO SHAKE SHAKE

IN BASSO SHAKE SHAKE

Pierino: "HEY, EXPLORER, VUOI BALLARE LA SHAKE SHAKE DANCE CON..."

La persona indicata riparte da capo con la danzetta. Chi è in mezzo deve indicare i gesti della danzetta che dovranno ripetere tutti gli altri esploratori.

### **132. Il fungo**

Innanzitutto è necessario assumere una posizione "funghinea" con le gambe leggermente piegate e le mani sulla testa in modo che le braccia formino il 'cappello' del fungo. Durante la canzone le braccia si fanno scivolare verso il bacino mentre si dimenano a tempo le anche.

SONO UN FUNGO UACCIUALI

VELENOSO UACCIUALI

MOLTO VELE UACCIUALI

MOLTO NOSO UACCIUALI

MI HAI... (uno alla volta, a giro, si dice qualcosa (es. guardato, annusato, colto, centrifugato...)). Durante il giro si ripete la canzone e, prima di aggiungere il proprio gesto, bisogna ripetere in sequenza quelle dette dagli altri]

Alla fine: MI HAI MANGIATO? ...MA NON MI HAI DIGERITO!!!

La dancetta funziona 'botta e risposta ovvero ogni volta che dico e mimo un'azione, gli altri ripetono di volta in volta il gesto.

### **133. Piccolo pipistrello mio**

(Questa canzone deve essere mimata.)

PICCOLO PIPISTRELLO MIO

CHE HAI FATTO STANOTTE,

CHE OCCHIAIA HAI ADDOSSO

PICCOLO PIPISTRELLO MIO

VIENI E PARLIAMONE UN PO'... BOBON BOBON BON

SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA

A VOLO RADENTE NEL CIELO FETENTE

SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA, SVULAZZA,

SVULAZZA, SVULAZZA, TZA.

PICCOLO PIPISTRELLO MIO

ALL'OBITORIO SEI ANDATO

E VITTORIO HAI SUCCHIATO

PICCOLO PIPISTRELLO MIO

VITTORIO SE L'È PRESA CON TE... BOBON BOBON BON

SVULAZZA, SVULAZZA...

PICCOLO PIPISTRELLO MIO

UN TRAM È PASSATO

E TI HA SPIACCICATO

PICCOLO PIPISTRELLO MIO

VITTORIO GUIDAVA QUEL TRAM... BOBON BOBON BON

SVULAZZA, SVULAZZA...

E ADESSO TI ATTACCHI

E PIÙ NON SVOLAZZI A VOLO RADENTE NEL CIELO FETENTE,

ADESSO TI ATTACCHI E PIÙ NON SVOLAZZI,

SVOLAZZI,SVOLAZZI,AZZ.

Gesti da mimare: "Piccolo" con le dita far segno di piccolo, "Pipistrello" intrecciare le mani e mimare il volo di un pipistrello, "mio" mettere le mani sul petto. "Che hai fatto" fare il gesto con le mani unendo i polpastrelli della mano destra, lasciando le dita erette, "Che occhiaia" indicare con un dito le occhiaia, "Vieni e parliamone..." fare per sedersi. "Svulazza" muovere a mo' di ali le braccia girati di lato, "Svulazza" stesso movimento ma girati sul lato opposto, "a volo radente" abbassarsi e con le mani mimare il volo in ascesa: partendo dalle mani radenti terra, alzarle formando un arco (se visti di lato), "nel cielo fetente" chiudersi il naso. "all'obitorio" disegnare un rettangolo nell'aria con le dita, "Vittorio

hai succhiato" con le dita mimare i denti da vampiro. "Vittorio se l'è..." fare col dito un gesto di rimprovero, "Un tram.." mimare la guida di un volante, "e ti ha spiacciato..." battere le mani in avanti, tenendo distese le braccia.

### **134. C'è un albero**

(Questa canzone deve essere mimata.)

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO

E SOPRA L'ALBERO SAPETE COSA C'ERA?

C'ERANO I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2volte)

E SOPRA I RAMI SAPETE COSA C'ERA?

C'ERANO LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2volte)

E SOPRA LE FOGLIE SAPETE COSA C'ERA? C'ERA UN NIDO, UN NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2volte)

E DENTRO IL NIDO SAPETE COSA C'ERA? C'ERA UN UCCELLINO, UN UCCELLINO DENTRO IL NIDO, UN NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2volte)

E DENTRO L'UCCELLINO SAPETE COSA C'ERA? C'ERA UN CUORE, UN CUORE D'UCCELLINO, UN UCCELLINO DENTRO IL NIDO, UN NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2volte)

E DENTRO IL CUORE SAPETE COSA C'ERA? C'ERA IL MONDO, IL MONDO DENTRO IL CUORE, UN CUORE D'UCCELLINO, UN UCCELLINO DENTRO IL NIDO, UN NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2volte)

E DENTRO IL MONDO SAPETE COSA C'ERA? C'ERA UN PRATO, UN PRATO DENTRO IL MONDO, IL MONDO DENTRO IL CUORE, UN CUORE D'UCCELLINO, UN UCCELLINO DENTRO IL NIDO, UN NIDO FRA LE FOGLIE, LE FOGLIE SOPRA I RAMI, I RAMI SOPRA L'ALBERO. C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2VOLTE) E DENTRO IL PRATO SAPETE COSA C'ERA?

C'È UN ALBERO PIANTATO IN MEZZO AL PRATO (2volte)

Come mimare: "C'è un albero..." battere il piede destro per terra, leggermente in avanti, mentre si indica il suolo. "Albero..." in piedi con le braccia sui fianchi. "Rami" alzare le braccia. "Foglie" Mani in alto con dita aperte. "Nido" mani giunte a formare un 'nido'. "Uccellino" con una mano si simula il nodo, con l'altra l'uccellino dentro al nido. "Cuore" mani giunte all'altezza del cuore. "Mondo" con le dita disegnare nell'aria una circonferenza. "Prato" con le mani disegnare nell'aria una linea retta orizzontale.

### **135. Vampiri**

Luci spente. Una persona fa il vampiro. Ci si muove al buio nella stanza. Quando il vampiro morde sul collo un'altra persona, questa lancia un urlo e diventa un vampiro. Quando un vampiro morde un'altro vampiro, quest'ultimo ritorna ad essere una persona normale. Riaccese le luci si contano i vampiri e le persone normali.

### **136. Arca di Noè**

(Canzone da mimare.)

(RIT.)

CI SON DUE COCCODRILLI

ED UN ORANGO TANGO,

DUE PICCOLI SERPENTI,  
UN'AQUILA REALE,  
UN GATTO, UN TOPO,  
UN ELEFANTE  
NON MANCA PIÙ NESSUNO:  
SOLO NON SI VEDONO I DUE LIOCORN  
UN DÌ NOÈ NELLA FORESTA ANDÒ  
E TUTTI GLI ANIMALI VOLLE INTORNO A SÈ  
E IL SIGNORE ARRABBIATO UN DILUVIO MANDERÀ  
VOI NON AVETE COLPA IO VI SALVERÒ.

RIT.  
MENTRE SALIVANO GLI ANIMALI  
NOÈ VIDE NEL CIELO UN GROSSO NUVOLON  
E GOCCIA DOPO GOCCIA A PIOVER INCOMINCIÒ  
ALLOR GRIDÒ: "NON POSSO PIÙ ASPETTAR"

RIT.  
MENTRE CONTINUAVA A SALIRE IL MARE  
E L'ARCA ERA LONTANA CON TUTTI GLI ANIMALI  
NOÈ NON PENSÒ PIÙ A CHI DIMENTICÒ  
DA ALLORA NESSUNO VIDE I DUE LIOCORN

RIT.  
[IN UNA SPIAGGIA VICINO A RICCIONE  
CON GLI OCCHIALI A SPECCHIO SOTTO L'OMBRELLONE  
CI SON DUE TIPI STANI CHE MANGIANO POP CORN  
VOI NON CI CREDERETE SONO I DUE LIOCORN]

Come mimare: "Coccodrilli" battere le mani mimando con le braccia la bocca del rettile, "Orango Tango" con le braccia si mima l'orango tango, "Due piccoli serpenti" si muovono le braccia a mo' di serpente, "Aquila Reale" si sbattono le braccia come ali, "Un gatto" mettere le dita in testa a mo' di orecchie feline, "un topo" unire le dita sul naso simulando il naso del topo, "Un elefante" mettere il braccio vicino al naso per mimare la proboscide, "Non manca..." muovere il dito facendo segno di "no", "I due liocorni" chinarsi e rialzarsi muovendo le dita in modo che, se visti di lato, formino due semicerchi.

### **137. Alla Fiera dell'Est mimata**

Si individuano due o più persone per ogni personaggio della canzone "Alla Fiera dell'Est". Quando un personaggio viene nominato all'interno della canzone, questi devono scambiarsi di posto. Personaggi: topolino gatto cane bastone fuoco acqua bue macellaio angelo della morte Signore

### **138. Il Capitano**

Si fa stendere a terra una persona sotto un poncho in modo che abbia la testa in corrispondenza con il cappuccio. Gli si dice che è il capitano di un sommergibile (il cappuccio è il periscopio) che intrepido e incurante del mozzo va incontro alla battaglia. Il suo ruolo è di rispondere: "Chi se ne frega!" a qualunque cosa gli dica il suo equipaggio. Il mozzo descrive l'avvicinarsi della battaglia: "Capitano, le navi nemiche sono in vista...". La risposta è sempre la stessa: "Chi se ne frega", finché il mozzo dice: "Capitano, imbarchiamo acqua" e versa un po' d'acqua all'interno del cappuccio.

### **139. Dichiarazione**

Più persone vengono portate in un'altra stanza mentre ad uno stesso numero di persone (le donne) viene affidata una di queste persone. Tornando uno alla volta, gli uomini devono fare una dichiarazione d'amore ad una delle dame schierate. In base all'assegnazione delle coppie avvenuta in precedenza, se l'uomo ha indovinato la coppia, riceverà un bacio, altrimenti uno schiaffo. Qualora qualche copia si fosse già ricomposta, anche l'uomo che vedrà la propria dama importunata, risponderà con un calcio.

## **140. Aeroplano**

Una persona viene fatta salire su di una panca (due persone l'aiuteranno a restare in equilibrio) ed inizia il suo volo con una cronaca di ciò che avviene, accompagnata da un movimento in alto e in basso della panca. Si provvederà, poi, a bendare la persona e a riprendere il volo. In un momento in cui si crede molto in alto (in realtà la panca sarà molto in basso) gli si chiederà di saltare...

## **141. Il trenino dell'amore**

Si fa entrare una alla volta le vittime ponendole alla fine del trenino. Si fa il trenino cantando: "IL TRENINO DELL'AMORE CIUF, IL TRENINO DELL'AMORE, CIUF, IL TRENINO DELL'AMORE CIUF, CIUF, CIUF". Il primo della fila bacerà il secondo, il secondo il terzo... e così fino al penultimo che d'improvviso si gira e anziché dare un bacio, tira uno schiaffo all'ultimo.

## **142. La foglia danzante**

Si prenderà una foglia e si dirà che si è in grado di farla ballare. A questo punto si dice che, però, è necessario convincerla a farlo. Proprio per questo si farà passare di mano in mano la foglia e ognuno le dovrà dire con convinzione: "Foglia, balla!". Non bisognerà ridere!!! Quando la foglia tornerà nelle mani di chi l'ha fatta partire, si porrà la foglia sul palmo della mano e in coro le si dirà nuovamente: "Foglia, balla" e poi, prendendola con l'altra mano la si farà danzare canticchiando: "La, la, la...".

## **143. Le figure**

Posti in cerchio una persona sta in mezzo al cerchio. Si scelgono alcune posizioni (non troppe: tre o quattro bastano). Ad esempio si decide che se si indica una persona dicendole: "CASA", questa dovrà mettere le mani a mo' di tetto, quello a destra dovrà fare la caselle delle lettere e quello a sinistra un albero... Durante il gioco chi starà in mezzo dovrà indicare una persona dicendole la figura da assumere. Se questa sbaglia o sbaglia chi gli sta a sinistra o destra, chi ha sbagliato si deve abbassare ed esce dal gioco. Ovviamente se la persona alla mia destra è abbassata (e quindi eliminata), qualora io venga indicato, sarà la prima persona ancora in gioco alla mia destra e alla mia sinistra a dover mimare le forme.

## **144. Il maialino bianco**

Uno: "SCUSA [NOME DUE], CONOSCI LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO?"

Due: "NO, [NOME UNO], NON CONOSCO LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO"

Uno: "[GRUGNITO]"

Due: "SCUSA[NOME TRE], CONOSCI LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO?"

Tre: "NO, [NOME DUE] NON CONOSCO LA STORIA DEL MAIALINO BIANCO"

Due: "[GRUGNITO]"

[...]

Si deve fare tutto il giro senza ridere. Se si ride si parte da capo.

## **145. Pistolero**

Ci si mette in cerchio. Una persona in mezzo al cerchio spara ad una persona. Questa deve abbassarsi e chi gli sta a destra e a sinistra devono spararsi a loro volta. Il primo che spara vince e l'altro deve abbassarsi eliminato. Ovviamente chi viene colpito da chi sta in mezzo al cerchio, non è eliminato. Si è eliminati anche in caso di errore (es. se non mi abbasso se mi spara chi è in mezzo al cerchio, oppure se sparo senza che la persona alla mia destra o alla mia sinistra sia stata indicata da chi è in mezzo al cerchio).

## **146. La serie dei numeri**

A giro si dicono in ordine dei numeri sostituendo con "passo" un certo numero scelto, i suoi multipli e tutti i numeri che lo contengono.

Ad esempio se scelgo "3": 1, 2, "PASSO", 4, 5, "PASSO", 7, 8 "PASSO", 10, 11, "PASSO", "PASSO", 14...

Come vedete, oltre a 3, 6, 9, 12... devo saltare anche 13, 23... perché contengono il "3" e così anche 30, 31, 32....

### **147. Anfore**

Si tratta di un altro gioco molto semplice: i lupetti a coppie si prendono sottobraccio (sono le anfore) mentre due di essi si rincorrono a vicenda. Quando uno dei due sta per essere preso se ci riesce può attaccarsi a un lato di una anfora mentre l'altro prende il suo posto e incomincia a correre. Se chi è inseguito viene raggiunto e toccato i ruoli si invertono. Non è previsto che anche l'inseguitore possa ottenere un ricambio se non prendendo l'inseguito e attaccandosi a un'anfora. Volendo i capi possono chiamare uno scambio tra inseguito e inseguitore di tanto in tanto.

### **148. Il banchetto mondiale**

Questa attività - gioco è particolarmente indicata per affrontare le tematiche legate ai problemi dei paesi poveri ma badate che deve essere sempre fatta almeno con 20-25 ragazzi. Dividendo i ragazzi nei 5 continenti bisogna avere l'accortezza che mentre le squadre Africa e America Latina sono sovraffollate le squadre di Europa e America del nord devono per forza essere formate da non più di un terzo del gruppo globale (l'Australia la possiamo tralasciare). A questo punto comincia il gioco: ad ogni squadra bisogna dare un incarico da portare a compimento entro un tempo prefissato e bisogna assicurare che la squadra che farà del proprio meglio potrà usufruire di un pasto migliore. Gli incarichi assegnati devono essere attinenti con il continente assegnato (ad esempio si potrebbe scegliere di far disegnare 300 bustine di the all'Africa mentre all'Europa si potrebbe chiedere di preparare due thermos di the) e bisogna fare sì che quando i primi manufatti vengono realizzati debbano essere giudicati dall'ONU (notoriamente i Capi-Clan) che sarà ovviamente intransigente con le nazioni del Sud del mondo. Finita la prima parte del gioco fate disporre ogni continente attorno ad un tavolo e annunciate l'arrivo del premio per ogni squadra: all'Europa e all'America verranno portati una tavoletta di cioccolato per componente (l'importante è la sovrabbondanza di cibo) mentre a ciascun tavolo degli altri continenti portate un piatto con dei fiocchi di avena (non è importante tanto il cosa portate quanto le disparità delle retribuzioni). Dopo il logico risentimento per la fine del gioco potete inserire una riflessione sul fatto che quanto è accaduto in questa attività è la vita quotidiana di intere popolazioni, dall'una e dall'altra parte.

### **149. Capire è d'obbligo**

Si tratta di un gioco che può lasciare interdetti anche i capi e i rover con più esperienza. Anche in questo gioco l'aspetto educativo è molto più che rilevante, è fondamentale! Vengono formate due squadre di ugual numero che vengono portate in stanze possibilmente attigue (badate comunque che nessuno possa sentire quello che accade dall'altra parte). A ciascuna squadra vengono spiegate regole diverse. Alla squadra A si dice di non poter parlare se non con tre gesti standardizzati che significano SI, NO, RIPETI (non è importante quali basta che siano uguali per tutti) mentre un quarto gesto (una strizzatina d'occhio) serve per intavolare la discussione (con i tre gesti); scopo di queste "discussioni" è riuscire a ottenere delle scale di tre carte successive di medesimo scambiandole con quelle degli altri. Infatti a ciascuno verranno consegnati 10 tagliandini con dei numeri di diversi colori; quando si è riusciti ad attirare l'attenzione di qualcuno inizia la discussione: si inizia dicendo le prime due lettere del colore del tagliandino che si vuole scambiare (per un sette rosso si dirà RO per un verde si dirà VE ecc...), se l'altro risponde col gesto del NO e non si vuole scambiare altri tagliandini (si può ritentare con un FU ad esempio) la conversazione finisce lì. Anche l'altro con il medesimo metodo deve dire il colore del tagliandino che vuole scambiare. E' ora la volta del numero, per farlo bisogna ripetere X volte le proprie iniziali inframmezzate da delle A (io per il sette Rosso avrei detto MACA MACA MACA MACA MACA MACA MACA) ed è vietato contare con le dita mentre l'altro ripete il numero. A questo punto se entrambi fanno segno di "sì" si scambiano i tagliandini. Chi fa la famosa scala va dalla banca per farsi dare altri tre tagliandini e segnare il punteggio. Le regole "sociali" del gruppo B sono molto più semplici: scopo di questo gruppo è tessere relazioni di amicizia tra i componenti del gruppo con una particolarità: le donne sono il patrimonio degli uomini ed esse non possono che stare zitte e comunicare a gesti mentre parlano con gli uomini con cui non possono assolutamente intavolare una discussione mentre tra di loro possono farlo tranquillamente. Quando



due iniziano a parlarsi devono iniziare a farsi complimenti e cercare per quanto è possibile di intavolare una discussione conoscitiva dell'altro (se i Rover non si conoscono tutti viene particolarmente bene). Fondamentale è darsi pacche sulle spalle ma è espressamente vietato darsi la mano. Alla fine della discussione si intavola un simpatico gioco a carte (il famoso peschiamo una carta e vediamo chi ha quella più bassa) dove chi perde deve lasciare la propria carta all'altro mentre per suggellare l'amicizia ciascuno porge all'altro un foglietto dove questi può apporre le proprie iniziali se tutto è stato fatto secondo le regole mentre segna un numero se la conversazione non è stata soddisfacente (ad esempio ci si è dati la mano). Si fa giocare ogni gruppo da solo per una decina di minuti in modo che tutti prendano confidenza col metodo. Alla fine alcuni di ogni squadra andranno nell'altra stanza dove dovranno cercare di raggiungere il proprio obiettivo nonostante non conoscano le regole dell'altro gruppo, se uno "straniero" viola una regola della stanza dove è ospite viene immediatamente cacciato da dove è venuto senza una parola. Dopo che tutti avranno fatto un giro dall'altra parte (e vi accorgete che la differenza di regole tra i due gruppi sarà marcatissima creando notevoli incomprensioni) ci si riunirà per squadra ricostruendo le regole dell'altro gruppo, raccogliendo impressioni, difficoltà e frustrazioni. In ultimo tutto il Clan si ritroverà insieme per scambiarsi le esperienze del gioco e le impressioni suscitate. Anche in questo caso sottolineare i significati culturale che un gioco del genere implica è molto importante: non si può lasciare cadere tutto nel nulla.

### **150. Flipper**

E' un gioco che ai nostri lupetti piace moltissimo: ci si mette in piedi in cerchio a gambe aperte uno di fianco all'altro senza lasciare dei buchi. Si pone al centro una palla e usando il "bagher" da pallavolo bisogna riuscire a centrare sotto le gambe dell'avversario; per venire eliminato a un lupetto deve venir fatto gol per due volte. Quando la palla entra la prima volta tra le gambe di qualcuno questi continua a giocare al contrario girandosi verso l'esterno del cerchio e cercando di parare al contrario guardandosi sotto le gambe.

### **151. Maglione**

Questo gioco rappresenta un pilastro per generazioni di Scout. Si formano due squadre di uguale numero e le si dispone separate da una linea in un unico campo, scopo del gioco è recuperare prima della squadra avversaria il maglione che preventivamente sarà stato messo nel campo avversario. Ma (anche nelle migliori fiabe c'è sempre un ma) appena varcata la linea di metà campo chiunque può venir preso e rimanere immobilizzato fino a che un valoroso della propria squadra non riesce a liberarlo toccandolo. Per rendere le cose un po' eque si può stabilire che devono essere tenuti almeno 3 metri da ogni avversario immobilizzato nel proprio campo. [è vietato il lancio del maglione ma solo il suo passaggio a mano]

### **152. Maglione americano**

Questa variante del precedente gioco è molto più "casinista" della precedente: le squadre questa volta si dispongono dietro una unica linea in fila indiana e separate da qualche metro l'una dall'altra. I maglioni in questo caso vengono disposti dalla parte opposta del campo l'uno di fronte alla propria squadra. Al fischio parte uno della squadra A che cerca di raggiungere il maglione e tutta la squadra B che fa del suo meglio per fermarlo. Quando viene immobilizzato (vedere gioco precedente) entrambe le squadre (tranne chi è stato immobilizzato) tornano al posto di partenza e si ricomincia con le squadre scambiate di ruolo. Ad ogni turno aumenteranno i giocatori immobilizzati ma ricordiamo che mentre una squadra è in attacco può liberare quelli precedentemente immobilizzati e questi tutti insieme possono concorrere a riportare dietro la linea di partenza il maglione. Vince chi riporta per primo il maglione alla sua linea.

### **153. La Mula**

E' un gioco che punta molto sulla resistenza e la prestanza fisica ma i capi devono stare molto attenti che nessuno si faccia male: dopo essersi divisi in due squadre di ugual numero la squadra A deve cominciare a disporsi in forma di mula. Questo significa che il primo componente dovrà porsi conto un palo o un albero con le spalle rivolte ad esso mentre uno alla volta i suoi compagni si disporranno

abbracciati l'uno alla vita dell'altro in fila indiana in modo da formare con le proprie schiene il dorso di una mula (badate che le teste stiano in basso e che le orecchie stiano per quanto è possibile coperte per evitare di tagliarsi). La squadra B a questo punto deve cominciare a cavalcare la mula: uno alla volta i componenti prendono la rincorsa e letteralmente saltano in groppa alla mula; quando tutta la squadra B è in posizione la squadra A comincia a calciare e a far cadere i componenti della squadra B. La prima squadra che ha qualcuno per terra ha perso la manche (ovviamente se qualcuno è caduto prima la sua squadra ha già perso la manche). Si può giocare ad *libitum* ma dubito che troverete degli esploratori disposti a stare due volte di seguito nel ruolo di Mula.

### **154. Palla Bollata**

Esistono decine se non centinaia di varianti a questo celebre gioco: si formano due squadre che si dispongono nelle due metà del campo. Utilizzando una palla i componenti di una squadra devono cercare di colpire al volo gli altri per farli prigionieri mentre questi possono evitare di soccombere prendendo al volo la palla lanciata dagli avversari (in questo caso chi ha lanciato la palla viene fatto prigioniero). Chi viene fatto prigioniero deve andare nella parte opposta del campo dietro i propri avversari. Si può dare allora la possibilità di essere liberati prendendo al volo la palla dei compagni oppure colpendo da dietro gli avversari e facendoli prigionieri. Vince la squadra che riesce ad eliminare tutti gli avversari.

### **155. La Stella**

Questo gioco è la versione "artistica" della Mula: la squadra A questa volta si dispone in cerchio tenendosi spalla contro spalla e abbracciandosi badando di rimanere ben solidi. Con le stesse regole della Mula bisogna saltare sulle spalle di un avversario, scavalcare anche gli altri e, abbracciando la vita dell'avversario che si ha di fronte, fare una capriola rimanendo abbracciati alla vita dell'altro. Uno dopo l'altro i componenti della squadra B formeranno una stella e la squadra A cercherà di farli cadere in ogni modo.

### **156. Il Sultano**

Bisogna essere in numero circa uguale tra ragazzi e ragazze. Il sultano si dispone al centro mentre i ragazzi da una parte e le ragazze dall'altra si dispongono l'uno di fronte all'altra alla distanza di circa 2 metri seduti in modo da formare una specie di lungo corridoio. Il sultano deve chiamare due numeri uno pari e uno dispari abbinati rispettivamente ad un ragazzo e ad una ragazza. Una delle ragazze (viceversa se si tratta di una sultana) con il numero preventivamente assegnato; questa deve correre precipitosamente verso il sultano cercando di baciarlo prima che il ragazzo a lei abbinato la baci per prima. Se il sultano non viene baciato questi può chiamare un altro numero quando i precedenti pretendenti sono tornati a posto, se invece la ragazza è più veloce allora spetta a lei il diritto di prendere il posto del sultano e si ricomincia.

## **GIOCHI DISTENSIVI**

### **157. Attenzione alla piuma**

Numero di giocatori: da 6 a 8

Materiale: un tavolo ed una piuma molto leggera.

Il capo gioco mette una piccola piuma molto leggera al centro del tavolo. I giocatori sono seduti in cerchio intorno al tavolo. Soffiando sulla piuma, ogni giocatore si sforza di farla toccare un avversario. Non ci si deve alzare o mettere le mani sul tavolo. E' utile avere qualche piuma di ricambio.

### **158. Alla sbarra**

Numero di giocatori: da 6 a 10

Materiale: una sedia.

Un giocatore si siede e chiude gli occhi. Gli altri giocatori si mettono davanti a lui, come meglio credono. Al segnale il giocatore sulla sedia apre gli occhi e deve fissare i suoi compagni, i quali fanno smorfie e mimiche, ridono, ecc e cercano in tutti i modi di farlo ridere, ma senza toccarlo. Il capo gioco conta lentamente fino a 25, se il giocatore riesce a rimanere impassibile per tutto il tempo ha vinto ed un altro prende il suo posto. Se invece il giocatore ride, o sorride, o anche distoglie lo sguardo, viene eliminato ed ha diritto ad un punteggio pari al numero al quale e' arrivato a contare il capo gioco.

### **159. Palla al soffio**

Numero di giocatori: da 6 a 10

Materiale: un tavolo, una pallina da ping-pong.

I giocatori sono divisi in due gruppi, ciascuno dei quali si dispone su uno dei due lati lunghi di un tavolo. Una pallina da ping-pong viene messa al centro del tavolo. Al "via", ogni giocatore deve soffiare e deve cercare di far sì che la pallina cada in terra dal lato degli avversari. E' necessaria una buona padronanza di se, perché per soffiare con tutte le proprie forze e' indispensabile mantenersi seri, senza ridere.

### **160. Storie in collaborazione**

Numero di giocatori: da 6 a 8

Materiale: una striscia di carta ed una matita per ogni giocatore.

I giocatori sono seduti intorno ad un tavolo, ciascuno ha una striscia di carta larga circa 10 cm e lunga circa 30 cm. Ogni giocatore pensa ad una storia e scrive la prima frase, poi piega il foglio in modo che si veda solo l'ultima riga scritta. Quindi lo passa al vicino, di destra, il quale legge l'ultima riga e prosegue la storia, secondo la sua fantasia, scrivendo anche lui alcune righe. Poi piega il foglio e lo consegna al suo vicino di destra. Il gioco prosegue fino al termine del foglio. I vari fogli vengono consegnati, allora, al capo gioco il quale procede alla lettura delle varie storie così ottenute. I risultati saranno piuttosto divertenti.

### **161. Ritratti storici**

Numero di giocatori: da 6 a 20

Materiale: niente

Un giocatore esce dalla stanza. Gli altri scelgono un personaggio storico che il giocatore uscito dovrà indovinare, interrogando gli altri giocatori. Essi possono rispondere solo "Sì" o "No". Quando il giocatore pensa di aver individuato il personaggio, ne dice il nome. Se e' esatto guadagna 3 punti, in caso contrario prosegue con le domande. Al secondo tentativo guadagna due punti ed al terzo uno. Se nemmeno la terza volta riesce ad indovinare, perde tre punti ed un altro giocatore esce dalla stanza per indovinare un altro personaggio.

### **162. Il conferenziere impassibile**

Numero di giocatori: da 8 a 32

Materiale: niente

Un giocatore viene designato per tenere una conferenza su un argomento indicato dal capo gioco, oppure su uno a sua scelta. Gli si da' un minuto di tempo per prepararsi, poi il capo gioco annuncia la conferenza. Il giocatore inizia allora a parlare in mezzo al più profondo silenzio. Dopo 10 secondi i giocatori potranno parlare, interromperlo, prenderlo in giro, ridere, ecc, in modo da far ridere anche il "conferenziere". I giocatori non possono impedire materialmente al conferenziere di parlare, ne' possono toccarlo. Se il conferenziere si interrompe più del tempo necessario per riprendere fiato, o se ride, o sorride, ha perso ed e' sostituito da un altro giocatore. Se dopo due minuti la conferenza dura ancora e il conferenziere non ha perso ne' la calma, ne' la serietà, ne' il filo del discorso, ha vinto.

# GIOCHI DI PEGASO

## **163. La pettinata**

I giocatori si dispongono su due file, l'una di fronte all'altra, scopo del gioco è raggiungere indenne la linea della fila avversaria. si può infatti essere eliminati semplicemente con il tocco da parte di un avversario. Vince la squadra che riesce a raggiungere la linea opposta con più giocatori.

## **164. Rubascout**

I giocatori si dispongono su due file, l'una di fronte all'altra, ed i giocatori vengono numerati ( come a ruba bandiera ). Il conduttore del gioco chiama un numero, i due giocatori corrispondenti si precipitano al centro e cercano di trascinare il proprio avversario verso la propria linea. Conquista il punto il giocatore che trascina ( con quasi ogni mezzo ) il proprio avversario al di là della propria linea. Vince la squadra con più punti. Al grido di RUBASCOUT tutti giocatori contro tutti gli altri!

## **165. Polo - Scout**

I giocatori si dividono in due squadre. In ogni squadra si formano delle coppie: un "cavallo" ed un "cavaliere" ( il cavaliere sale sulle spalle del cavallo ). Si delimita un campo rettangolare, ai cui due estremi verranno collocati due canestri ( secchi, bidoni, cerchi di pietre etc. ). Scopo del gioco è ovviamente fare canestro. La palla può essere tenuta per soli tre secondi dal cavaliere, scaduti i secondi può o passarla ad un altro cavaliere o passarla al proprio cavallo, il quale a sua volta non può tenere la palla per più di tre secondi. Ogni infrazione di tempo sarà punita con il passaggio della palla all'altra squadra. Vince la squadra che totalizza il punteggio maggiore nel tempo stabilito.

## **166. Calcetto baciato**

Il gioco ha sostanzialmente le regole del calcetto normale, si dividono i ragazzi in due squadre, si gioca con i piedi e scopo del gioco è segnare nella porta avversaria. Le varianti sono che per prendere il pallone all'avversario è consentito prenderlo e spostarlo di peso, senza incappare nella sanzione della punizione ( rimangono le punizioni per i falli di mano e per i falli gravi come sgambetti, calci etc. ). C'è poi una possibilità in più rispetto al calcetto normale: se un giocatore riesce a baciare sulla guancia un suo avversario quest'ultimo sarà espulso per un minuto dal gioco.

## **167. Tira che ti pesto!**

Il gioco si svolge come un semplice tiro alla fune, con una "piccola variante": viene posta una bottiglia di plastica ( vuota ) a un paio di metri dagli ultimi delle due file di tiratori, se l'ultimo riesce ad arrivare alla bottiglia può prenderla e farla passare di mano in mano fino al primo della propria fila, il quale se ne può servire come "arma di disturbo" ( tipo randello ). A discrezione del conduttore del gioco si può permettere al possessore della bottiglia di staccarsi dalla fila per andare a disturbare la squadra avversaria.

## **168. Palla - scalpo**

Si dividono i ragazzi in due squadre; ai lati estremi del campo si piazzano due contenitori di uguale misura ( ottimo due secchi, due bidoni, due cassette abbastanza capaci ). Intorno ai due contenitori si delimita una zona franca abbastanza ampia ( un quadrato di circa 2 metri di lato ). Scopo del gioco è fare canestro tirando la palla nel contenitore della squadra avversaria. La palla può essere, anzi deve essere passata tra i componenti della squadra.

Ogni giocatore con la palla in mano non può fare più di tre passi. Ogni giocatore ha legato alla vita uno scalpo ( un fazzolettone ): se viene scalpato mentre ha la palla il possesso di quest'ultima passa alla squadra avversaria. La palla può essere altresì intercettata in qualsiasi modo mentre viene passata da un giocatore ad un altro. Non può essere assolutamente essere strappata via dalle mani di un avversario ( pena una punizione contro ). Ogni comportamento violento o scorretto dà luogo a

una punizione contro. All'interno della zona franca non può entrare nessun giocatore, sia di una squadra che dell'altra.

### **169. Paletto**

Si gioca divisi in due squadre. Per i primi 10 minuti la prima squadra attacca e la seconda difende, nei successivi dieci minuti le squadre si scambiano i ruoli ( chi attaccava difende, chi difendeva attacca ). Il campo è formato da due cerchi concentrici. Il primo ha un raggio di circa un metro, il secondo di 4/5 metri ( dipende dallo spazio che avete a disposizione ).

Al centro del cerchio più piccolo ( e comunque anche dell'altro cerchio ) è piantato un paletto alto almeno 1 metro e mezzo ( va bene un bastone qualsiasi ). La squadra che attacca si dispone interamente al di fuori del cerchio più grande. La squadra che difende si alterna a coppie all'interno della zona compresa tra il cerchio più grande e il cerchio più piccolo ( dandosi il cambio in modo che tutti i componenti della squadra giochino ). Scopo del gioco è colpire con una palla il paletto al centro tirandola con le mani ( colpire con un tiro diretto, non vale se di rimbalzo ). I difensori possono opporsi

cercando di parare la palla in qualsiasi modo. Ogni volta che la palla colpisce il paletto la squadra guadagna 5 punti. Ogni qualvolta un difensore riesce a bloccare al volo un tiro di un attaccante ( bloccare non respingere ) la squadra dei difensori guadagna 2 punti. Gli attaccanti non possono oltrepassare la linea del cerchio grande ( penalità di un punto nel caso in cui sconfinassero ) ed allo stesso modo i difensori non possono oltrepassare né il cerchio grande né il cerchio piccolo ( sempre una penalità di un punto ). Vince ovviamente la squadra che, al termine dei due tempi nei quali le squadre si alternano alla difesa e all'attacco, totalizza più punti.

## **GIOCHI PER SCOUTIADI**

### **170. Lotta in equilibrio:**

E' una sfida a due: Si riempiono due sacche ( ad esempio due sacche per le tende ) con stracci, in modo da imbottirle. I due sfidanti stanno su di una asse appoggiata su due sedie e colpendosi a vicenda devono cercare di buttare giù dall'asse l'avversario. Sono vietati i colpi al di sopra del busto.

### **171. Cerca la moneta**

Si scava una buca nel terreno 2 metri per due e la si copre con un telo impermeabile, facendo aderire il telo alle pareti della buca e fissando il telo stesso in superficie con dei sassi sui bordi. Si riempie la "piscina" improvvisata con acqua e sapone in modo che faccia abbondante schiuma. Si butta nell'acqua una monetina: vince chi ritrova per primo la moneta: si può giocare in due ( uno contro l'altro ) oppure singolarmente a tempo.

### **172. Afferra la mela**

Legata al tronco di un albero ( abbastanza in alto ) c'è una mela ( o un qualsiasi altro oggetto ). Si legano a due rami due grosse corde, come se fossero delle liane e si ricopre il tronco dell'albero con gommapiuma ( qualcosa di morbido ). Uno della PTG sale sulla corda mentre il resto della PTG lo spinge facendo dondolare la liana con lui appeso: scopo del gioco è acchiappare la mela, vince chi la acchiappa per primo ( l'imbottitura serve ad attutire le botte inevitabili sul tronco dell'albero ).

### **173. Equilibrio bagnato**

Si sistema un'asse di legno abbastanza lunga ( 2 metri ) e stretta tra due punti rialzati ( con dei mattoni, delle sedie o altro ). Ogni membro della PTG dovrà ( uno alla volta ) attraversare l'asse; per ogni persona che riuscirà ad attraversare l'asse la PTG guadagnerà due punti. Se il giocatore cade dall'asse non può risalire ( e quindi la PTG non guadagna i due punti ). A circa 3 metri dall'asse si tratterà una linea in terra, al di là della quale il resto dei partecipanti alle scoutiadi avrà a disposizione numerosi palloncini ripieni d'acqua ( si consiglia di effettuare questo gioco in una giornata calda e lontano dai pasti ) con i quali potranno colpire il malcapitato che cercherà di

attraversare l'asse. Per ogni palloncino andato a segno viene tolto un punto alla pattuglia che sta effettuando la prova. Ovviamente scopo del palloncino è comunque far perdere l'equilibrio al giocatore ed impedirgli così di far guadagnare i due punti alla propria PTG.

### **174. Percorsi a staffetta**

Questi sono un classico delle Scoutiadi. Si tratta di allestire un percorso tipo Hébert, un percorso ciclico ( si parte da un punto per arrivare di nuovo a quel punto ). Per quanto riguarda le prove non c'è limite alla fantasia: è comunque bene non metterne più di tre all'interno di un percorso altrimenti diventa troppo lungo. Alcuni esempi: ponte tibetano, passaggio alla marinara, passaggio di un fosso con la carrucola, salto dentro le camere d'aria sospese ( quelle grandi dei trattori ), arrampicata sopra una torretta e discesa etc. Tra una prova e l'altra si lascia un buono spazio in modo che comunque all'interno del percorso c'è spazio anche per una bella corsetta. Si può scegliere di far effettuare il percorso ai campioni designati dalla PTG oppure ( noi lo preferiamo ) a tutta la PTG e si prenderà come riferimento il tempo medio ( la somma dei tempi individuali di tutta la PTG diviso i componenti della PTG stessa ). Per soddisfare un po' di individualismo si può prevedere un premio a parte per chi effettuerà il tempo record fra tutti i partecipanti. Noi utilizziamo il sistema della staffetta e ci serviamo di un cronometro che registra i tempi parziali senza interrompere il tempo totale. Altrimenti si può far correre ogni partecipante della PTG individualmente e poi si sommano i tempi.

### **175. Salita insaponata**

Si stende un telo impermeabile su di un pendio naturale, un pendio non roccioso, possibilmente erboso. Il telo deve essere molto grande, largo almeno 2-3 metri e lungo 4-5 metri. Si cosparge il telo di acqua saponata e si fissa in cima alla salita una bandiera. A turno ( o con il solito sistema della designazione del campione ) le PTG devono cercare di prendere la bandiera, vince chi ci riesce nel minor tempo.

### **176. Gare sportive**

Essendo Scoutiadi si possono utilizzare anche le più banali gare sportive: salto in lungo, lancio del peso o del giavellotto etc. Magari si possono ambientare queste gare all'interno del tema del campo ( esempio. in un campo ambientato nel mondo degli orchi il lancio del peso può diventare il lancio della testa d'orco... )

### **177. Punti d'appoggio**

È una prova presa in prestito dai libri del grande Hébert. I punti di appoggio sono i punti del nostro corpo che possono poggiare sul terreno, e considereremo validi solamente questi: i piedi, le mani e la testa ( una persona può quindi poggiare al massimo su 5 punti, stando a "quattro zampe" e poggiando la testa sul terreno ). Se due persone si toccano diventano un corpo unico, quindi sommeranno i loro punti d'appoggio. Il gioco si svolge di PTG e consiste nel mettere l'intera PTG su un determinato numero di punti d'appoggio ( indicato dall'arbitro ) nel minor tempo possibile. E' un gioco molto divertente perché si formano le "figure" più incredibili, e nel quale serve forza e intelligenza. Ad esempio una PTG di 5 persone su 1 punto d'appoggio (praticamente devono salire tutti sopra ad uno di loro, il quale li deve reggere su una gamba sola... praticamente impossibile...)

## **GIOCHI VARI**

### **178. Sparviero**

Luogo: qualsiasi

Giocatori: da 10 a 60

Materiale: nessuno

Si delimita un campo rettangolare grande in proporzione al numero dei giocatori. Tutti i giocatori si schierano all'esterno del lato più corto del campo: li attende al varco il feroce sparviero. Tutti devono

ad un segnale dell'arbitro lanciarsi di corsa cercando di raggiungere il lato opposto del campo, senza farsi catturare ( con il semplice tocco ) dallo sparpiero. Quelli toccati dagli artigli dello sparpiero si tengono per mano e lo aiutano nella caccia, formando una catena, che non deve essere rotta in nessun modo ( questi non possono catturare, ma possono essere usati dallo sparpiero come una rete per imprigionare nuove prede ). L'ultimo catturato vince l'onore di essere lo sparpiero nella manche successiva.

### **179. Il ratto delle sabine:**

Luogo: qualsiasi, meglio all'aperto

Giocatori: da 20 a 60

Materiale: nessuno

Si delimita un campo rettangolare e lo si divide in due parti mediante una riga in mezzo. Si dividono inoltre i giocatori in due squadre di pari forze. Ogni squadra si dispone lungo il lato corto del campo ( una di fronte all'altra ). Al segnale dell'arbitro i due schieramenti si lanciano l'uno verso l'altro e ogni giocatore cercherà di trascinare con ogni mezzo un avversario all'interno della propria parte di campo. E' ammesso il gioco di squadra ( quindi due contro uno ) ed è possibile liberare i propri prigionieri trascinandoli nuovamente all'interno della propria parte di campo. Quando l'arbitro fischierà nuovamente si conteranno i prigionieri: vince la squadra che fa più prigionieri.

### **180. 7 fortezze**

Scopo del gioco: In sette fortezze vi è un messaggio spezzato in 7 parti, una per fortezza. Ogni squadriglia deve ricostruire il messaggio, che indica il luogo del tesoro. Appena un esploratore raggiunge il tesoro, finisce il gioco.

Preparazione: In un qualsiasi terreno di circa un chilometro quadrato vi sono, più o meno, 7 fortezze (Cerchi di due metri di diametro, segnati da cordino e con una bandierina al centro. Sotto la bandierina vi è il cartello con la parte del messaggio, e il deposito di scalpi) la base di partenza è un cerchio di 50 metri di raggio al centro del terreno. Il messaggio è diviso in pezzi di tre parole ognuno, i pezzi non sono numerati ma ogni pezzo ripete l'ultima parola di quello precedente e termina con la prima di quella seguente (in modo che si può ricostruire anche se manca qualche pezzo) i cartelli con i pezzi del messaggio sono posti nella fortezza e non possono essere asportati ma solo copiati e le copie poste nel taschino della camicia. Gli scalpi, 20 verdi, 20 gialli e 20 rossi, sono disposti in 6 fortezze (10 per ogni fortezza, in due i verdi, in due i gialli, e in due i rossi, e uno resta senza scalpi). Alla base centrale di partenza c'è un foglio per far firmare i presi, che così rientrano in gioco.

Metodi di presa: Chi è senza scalpo può entrare nelle fortezze e portare messaggi, ma non può prendere nessuno e viene preso a tocco da chi ha lo scalpo. Gli scalpi hanno diverso valore: il rosso vale più di tutti, il giallo più del verde. Tra avversari che hanno lo scalpo di uguale valore si combatte a scalpo, ma chi ha lo scalpo di valore superiore prende a tocco chi ha lo scalpo di valore inferiore. Si può fare a scalpo collettivo e chi prende l'avversario anche a tocco ha diritto di togliergli lo scalpo chi è preso a scalpo o a tocco è fuori dal gioco: deve cedere tutti i pezzi di messaggio che ha nel taschino e lo scalpo che ha indosso (ma non gli scalpi di riserva) e deve andare subito alla base centrale per firmare e rientrare in gioco, e nel frattempo non può fare o dire nulla. Rientrato in gioco, può riscrivere i pezzi di messaggio che ricorda a memoria, e utilizzare per se uno scalpo di riserva. Chi tocca una fortezza (è inviolabile finché la tocca) può copiare il pezzo di messaggio e prendere uno scalpo. Ogni scout non può, durante tutto il gioco, prendere più di due scalpi nella stessa fortezza. Gli scalpi, presi nelle altre fortezze o dai nemici durante un combattimento, si possono tenere in tasca come riserva, oppure darli ai compagni senza scalpo o con scalpo di valore inferiore. La base centrale è zona neutra.

Svolgimento del gioco: Alla partenza le squadriglie si trovano nella base centrale (ognuna ha la carta topografica). Da 200 m si trasmettono le indicazioni necessarie per trovare 2 fortezze, e in una busta quelle per trovarne altre 2 (quella senza scalpi, le due verdi e una gialla). Gli esploratori si dividono cercando di raggiungere le fortezze, dove copiare le parti del messaggio. Devono anche cercare, attaccando gli avversari di impedire loro di raggiungere le fortezze (chi ha trovato per primo quella gialla facilmente la potrà difendere). Dopo un'ora dall'inizio del gioco vengono attaccati alla base centrale due cartelli con le indicazioni delle altre tre fortezze. Le squadriglie mandano a prendere le indicazioni e anche qui potrebbe essere utile difendere una fortezza rossa fino alla fine, in modo da

impedire agli avversari la lettura del messaggio. Il primo che entra in una fortezza segna sul cartello il nome della Sq.: le altre segnano il loro sotto, nell'ordine di arrivo. Il gioco termina quando un esploratore tocca il tesoro.

Punteggio:

10 punti a chi per primo tocca il tesoro

5 punti per ogni fortezza tenuta da una Sq. senza che vi entrino avversari fino alla fine del gioco

2 punti per ogni fortezza raggiunta per primi non vi sono punti negativi per le firme dei presi.

### **181. Tiro alla doppia fune:**

Luogo: all'aperto

Giocatori: da 10 a 60

Materiale: due grosse funi lunghe almeno una decina di metri

Si stendono le due funi a terra, a una distanza di almeno tre metri l'una dall'altra. I giocatori sono divisi in due squadre e si fronteggiano ai lati della prima fune. Al suono del fischietto inizia il tiro alla fune classico. quando l'arbitro fischia due volte le squadre devono repentinamente cambiare fune e ricominciare il tiro. Vince la squadra che riesce a vincere per prima uno dei due tiri alla fune.

### **182. Staffetta degli anelli:**

Luogo: all'aperto

Giocatori: da 10 a 30

Materiale: un anello di 10 cm di diametro e un bastoncino lungo 20 cm

L'anello lo si può costruire facilmente con un pezzo di tubo di plastica ( quelli da giardinaggio ) chiuso con del nastro isolante. Si formano due o più squadre. Ciascun giocatore è munito del proprio bastoncino ( anche un ramo va benissimo ). I giocatori si dispongono in fila indiana, mentre il primo, munito anche dell'anello, si dispone a un paio di metri dalla fila, rivolto verso i propri compagni. Al via lo lancerà cercando di infilarlo dentro al bastoncino del secondo giocatore ( che può collaborare ), Una volta riuscito correrà in fondo alla fila, mentre il secondo giocatore correrà con l'anello alla postazione di tiro, cercando a sua volta di infilare il bastoncino del terzo giocatore e così via fino alla fine dei giocatori. Vince la squadra che per prima finisce la staffetta se le squadre sono composte da un ugual numero di giocatori oppure la squadra ce in un tempo stabilito effettua il maggior numero di centri.

### **183. La corsa all'oro**

Trama: Il servizio postale della California ha avuto una importante missione: trasportare quattro grosse pepite d'oro dalla miniera di Fort Hope. Un gruppo di banditi tenterà di impossessarsi dell'oro per portarlo al loro covo.

Terreno: di qualsiasi tipo lungo 1,5 km e largo 500 m.

Preparazione: L'oro 4 pezzi di legno segnati in giallo, pesanti circa 5 kg l'una, saranno poste due alla miniera, e le altre due, una in ognuno dei 2 fortini A e B (costruiti a metà percorso), distanti circa 100 m uno dall'altro. Nella prima parte del gioco ( 45 min.) i rangers devono prima costruire i due forti, costruire due traini (due barelle) per il trasporto, inviare un gruppo alla miniera e gli altri due gruppi ai fortini (se credono). I banditi devono costruire Fort Hope, e riunirsi al Posto Capi, donde partono al via della seconda parte ognuno con uno zaino.

Svolgimento: All'ora stabilita partono dalla miniera i rangers con il traino dell'oro ,per passare in A e B per prendere le altre 2 pepite e portare il tutto a Fort Hope. Contemporaneamente partono i banditi, sia per catturare il traino, sia per pendere i due fortini e così prendere l'oro al loro covo (ignoto ai rangers).

Punti:

10 punti per ogni pepita arrivata a destinazione (covo o forte)

6 punti per ogni forte

1 punto per ogni nemico preso

Preso: I banditi sono presi a tocco; i rangers sono presi a numero (sulla schiena).Chi è preso va a firmare al posto capi.



Squadre: due di ugual numero

Durata: un'ora e tre quarti

Note: Può essere diretto da un solo capo, è necessario che le pepite siano pesanti; richiede da parte degli scout un'ottima capacità organizzativa e abilità nel posizionare fortino e basi; richiede anche lealtà, tenacia, e applicazione della pionieristica.

## **184. Le isole FALKLAND**

Trama e preparazione:

La Pebble Island è chiaramente una posizione strategica per dominare la Keppel Sound lungo le sponde nord della West Falkland. Tre reggimenti di fanteria argentina vengono dislocati nelle montagne dell'isola, appena ne viene compresa l'importanza strategica. La difficoltà consiste nel predisporre i rifornimenti, che devono essere ben nascosti, essendo accertato lo sbarco di due compagnie di commandos britannici, che vagano per l'isola.

Ma anche i commandos hanno il problema di occultare i rifornimenti. Ognuno dei tre reggimenti e delle due compagnie deve essere ben pronto a captare i messaggi del proprio Quartier Generale, che dispone i movimenti da compiere e gli obiettivi da raggiungere : questi saranno comunicati con successivi messaggi identificabili con una parola d'ordine. Realizzato il rifornimento, i reggimenti argentini dovranno prevenire le opere di sabotaggio delle compagnie inglesi. Il piano completo di sabotaggio è in un nascondiglio; il nascondiglio è indicato in un messaggio che è già in mano ai capitani dei commandos inglesi ma che è indecifrabile senza la chiave che verrà affidata ai paracadutisti inglesi, che, una volta lanciati sull'isola, dovranno segretamente raggiungere i commandos. Se messaggio e chiave sono riuniti dagli inglesi, questi, trovato il piano nel nascondiglio, si concentrano secondo gli ordini per disporre gli attacchi di sorpresa. Se il messaggio e chiave cadono in mano argentina, e quindi il piano, gli inglesi effettueranno una ritirata strategica in attesa di un nuovo piano. I commandos poi si divideranno per compiere i sabotaggi stabiliti.

Gli argentini dovranno impedirli, per quanto è possibile. All'ora Z, prima del tramonto, i commandos saranno reimbarcati.

ORARIO:

8 :00 i comandanti predispongono i rifornimenti

9 :30 inizia l'avvicinamento

10 :30 sbarco e ricerca dei rifornimenti

12 :00 ricongiungimento con i comandanti e pranzo

13 :45 appostamenti

14 :00 lancio paracadutisti

15 :45 inizio sabotaggi

17 :00 ripiegamento

1° Fase

I comandanti partono alle 8. Ognuno ha assegnata una fonte ( o un luogo dove sono posizionate delle taniche d'acqua) ; entro un raggio di 400 metri devono nascondere 3 pacchi di viveri per il pranzo della sq. Poi devono fare uno schizzo per indicare i punti dei nascondigli ( che devono essere almeno a 100 metri l'uno dall'altro) dei 3 pacchi, e allo schizzo possono aggiungere un messaggio di non più di 10 parole. Possono lasciare sul luogo dei segni di pista (anche segreti), e messaggi (cifrati). Dopo due ore portano i messaggi al C.R., senza vedere la sq., il quale li consegnerà alle squadriglie. Le sq. partono con le pentole verso le loro fonti, alla ricerca del pranzo. Il comandante di un reggimento argentino resta nel luogo della fonte senza poter parlare finché la sua sq. non avrà trovato il pranzo ; gli altri comandanti vanno ognuno nel territorio di un'altra squadriglia per tentare di rubargli una parte dei viveri. Ma se il comandante è toccato da uno degli squadriglieri avversari, egli è preso, diventa prigioniero, e lavora (volentieri) per aiutare i padroni a preparare il pranzo Senza avvelenarli) ricevendo in premio un modico rancio. I comandanti che alle ore 12 non sono presi tornano alla propria sq. con l'eventuale bottino per mangiare ; e se la sq. non ha ancora trovato il pranzo indicano i nascondigli dei viveri. Il comandante che disturba gli avversari non può distruggere o manomettere eventuali segnali e messaggi Durante il pranzo vengono effettuati dal Quartier Generale delle trasmissioni ad ogni squadriglia per disporre la sq. stessa agli spostamenti necessari e agli obiettivi da raggiungere nella seconda fase. I messaggi saranno logicamente preceduti da una parola d'ordine per la sq.

## 2° Fase

Alle ore 14, dopo il rifornimento, gli inglesi cercheranno di sabotare il campo Argentino. Il piano completo dei sabotaggi è in un nascondiglio che è indicato in un messaggio che hanno già i capitani inglesi. Ma il messaggio è indecifrabile senza la chiave che viene affidata a 2 paracadutisti inglesi che quindi, una volta sbarcati sull'isola, dovranno segretamente ricongiungersi ai commandos. All'inizio del gioco i paracadutisti sono nei punti (ignoti a tutti) dove sono caduti, le spie inglesi nel loro covo, gli Argentini pattugliano la zona. Gli Argentini prendono a tocco sia i paracadutisti, sia gli Inglesi; chi è preso deve consegnare tutto quello che ha (messaggio o chiave); poi torna libero. Gli inglesi possono fare quante copie vogliono del messaggio e distribuirle anche ad ogni soldato. Se messaggio e chiave sono riuniti dagli Inglesi, questi, trovato il piano nel nascondiglio, si concentreranno secondo gli ordini per coordinare gli attacchi agli Argentini, se messaggio e chiave cadono in mano Argentina, gli Inglesi si ritireranno in attesa di un nuovo piano d'attacco. I comandanti si divideranno quindi per compiere i sabotaggi stabiliti. Le coppie o i terzetti di sabotatori devono compiere delle missioni nel territorio controllato dagli argentini che li possono prendere a tocco. Chi è preso va a firmare al proprio Q.G. e torna libero. La missione è compiuta quando la costruzione (telo teso con due cordini ad un metro da terra) rimane alzata per 5" senza che sia intervenuto alcun avversario. A missione compiuta i sabotatori tornano a prendere istruzioni alla base per la successiva.

La fine del gioco sarà fischiata alle ore 17 :00

**PUNTEGGI :**

15 punti a chi trova il piano dei sabotaggi

8 punti ogni pacco di viveri catturato al nemico

5 punti ogni pacco di viveri trovato prima del ritorno del Csq. - ogni sabotaggio compiuto - ogni sabotaggio impedito

3 punti ogni segnale di ordine ricevuto correttamente

Il gioco richiede un terreno molto ampio, boschivo e pianeggiante.

5 squadriglie - un giorno di bel tempo

## **185. Il tempio del sole**

Preparazione: Si è divisi in tre squadre: AMERICANI, MESSICANI, BANDITI.

Materiale: Bussola, taccuino e matita, cordicelle, scalpo speciale, pranzo al sacco.

Tempi: Il primo tempo e dalle 11,30 alle 13,00 (1 ora e 30 minuti). Il secondo tempo e dalle 14,15 alle 16,45 (2ore e 30minuti).

Tema del gioco: Un gruppo di studiosi americani è segretamente incaricato dall'Accademia Archeologica di Boston di scoprire le vestigia del misterioso "TEMPIO DEL SOLE" che dicono le leggende dovrebbe trovarsi in Messico. Il governo messicano, venuto a conoscenza della spedizione, ne organizza rapidamente un'altra per prevenire possibilmente la sensazionale scoperta della tramontata civiltà Azteca. Per le due spedizioni oltre alla difficoltà della ricerca si presenta un'altra difficoltà: quella dei banditi. Sembra infatti che le rovine del tempio siano il covo della banda di "indios" pronti a tutto per conservare il segreto del loro nascondiglio, dove gli americani ed i messicani devono fare il rilievo topografico della zona, studiando le vie d'accesso, disegnando o fotografando gli elementi architettonici ed i particolari più interessanti dell'edificio in rovina; dovranno inoltre, sia dall'esterno sia all'interno del tempio, osservarne lo stile stabilirne l'ubicazione rispetto alle costruzioni circostanti ed orientarlo. Questo lavoro sempre a carico degli archeologi va fatto tuttavia con molta cautela per non essere sorpresi sia dagli archeologi avversari che dai banditi, annidati nel tempio. Il Csq. è depositario tutti gli appunti presi dagli archeologi della sua spedizione e provvederà a nasconderli in un luogo a lui solo noto.

Compiti del gruppo dei banditi:

1) Ricerca del tesoro degli "aztechi" nascosto fra le rovine del tempio ;

2) La cattura degli archeologi. Per catturarli, banditi li sfideranno allo "scalpo", senonché non potranno trattenerli in prigionia che se gli archeologi non avranno saputo rispondere a tre quesiti posti loro dal capo banda. Se dunque l'archeologo catturato avrà saputo pagare il "riscatto", viene liberato e torna in gioco; se no è obbligato a distruggere gli appunti che avesse eventualmente con i se, e poi sarà legato nell'interno del tempio. Ha tuttavia, l'archeologo catturato, la speranza di tornare in gioco; o per scambio di prigionieri, perché evidentemente anche i banditi possono venire catturati dagli

archeologi, o per evasione. Per qualsiasi contestazione i Csq. fischieranno la lettera F in Morse, e accorrerà il giudice di gara.

Punteggio:

4 indiv.	Ogni prigioniero scalpato
2 indiv.	Ogni prigioniero liberato non con scambio
-5 indiv.	Ogni grido di prigioniero
-30 sq.	Scale, albero , locale danneggiato
3 indiv.	Appunto, disegno, foto presi definitivamente al prigioniero
-10 sq.	Prigioniero trattato male
25-30 sq.	Relazione archeologi
20 sq.	Pantere Ritrovamento del tesoro

Prese:

Ogni archeologo può sfidare allo scalpo uno della spedizione avversaria purché quest'ultimo non sia già impegnato in un altro "scalpo" ; quindi lo scalpo è individuale. E' ammesso lo "scalpo" a sorpresa. Chi è vinto allo scalpo è obbligato a consegnare gli appunti che porta con se , sempre che si tratti di una lotta fra due archeologi" avversari.

Regole del gioco: A. Gli archeologi di una sq. potranno far prigionieri sia gli archeologi avversari sia i banditi. I primi consegneranno gli appunti, i disegni ecc. verranno legati. I secondi verranno soltanto legati. Per la liberazione vale quanto s'è detto nella prima lettera.

B. Appena fatto un prigioniero, gli si tolga lo scalpo: questo gli impedirà di fuggire. Una volta legato, se bandito, gli si rimetterà a posto lo scalpo; se archeologo, verrà sottoposto all'interrogatorio. Sarà quindi liberato, restituendogli lo scalpo, o trattenuto con distruzione degli appunti ecc.

C. La macchina fotografica non può essere confiscata; tuttavia il fotografo, se fatto prigioniero è tenuto a mostrare al vincitore il numero della pellicola impressionata, che viene pertanto, con le precedenti , considerata distrutta.

D. Tutti i prigionieri sono teoricamente imbavagliati: non potranno quindi ne gridare ne chiamare, per nessun motivo.

E. Durante una lotta a scalpo che avvenisse nel raggio di dieci metri dal luogo dove è legato un prigioniero, quest'ultimo non può venire liberato da una quarta persona.

F. Anche per lo scambio dei prigionieri verrà chiamato con la lettera in Morse il giudice di gara.

## **186. La radio clandestina**

Trama: Un gruppo di spie (una sq. numerosa) riesce ad entrare nel giardino dell'ambasciata ( il terreno di gioco) e riesce ad installare una radio clandestina (una corda di 15 metri tesa a 1 metro di altezza con due bandierine agli estremi) ma gli agenti dell'ambasciata se ne accorgono e tentano di distruggerla.

Gioco: All'inizio la squadra degli agenti si schiera nel terreno di gioco, al fischio d'inizio le spie, portando con sé la radio, entrano nel terreno di gioco e montano la radio. Finché la radio non è perfettamente installata le prese sono a scalpo collettivo. Non appena la radio viene installata, le spie trasmettono per 2 volte 10 fischi lunghi e si appostano per difenderla, gli agenti indossando il numero vanno alla ricerca della radio. Da questo momento gli agenti saranno presi a numero e prenderanno a tocco le spie.

Scopo: delle spie è difendere più a lungo possibile la radio, mentre quello degli agenti è distruggerla. La radio è distrutta quando sulla corda vengono annodati 10 cordini, con nodi differenti per ciascuna sq. che compone la squadra degli agenti. Si può essere presi anche mentre si fa il nodo. Tutti i presi vanno a firmare al centro del gioco. Il gioco è diviso in due fasi da 45 minuti ciascuna. Nella seconda fase si invertono le squadre. La fine delle fasi è segnalata da fischi brevi. Se, alla fine della fase, la radio non è stata ancora installata, hanno vinto gli agenti. Altrimenti si contano i punti.

Punti:

50 punti radio in piedi alla fine del gioco

5 punti per ogni nodo fatto sulla corda

1 punto per ogni preso

## **187. Il tesoro decisivo**

Da anni si combatteva la più dura e cruenta guerra che si fosse mai vista prima di allora in tutto il Sud - America. Gli imperi che si trovavano in guerra erano costituiti da due antichissimi popoli: i Maya e gli Inca. Entrambi per poter vincere la guerra ed avere il loro dominio su tutta l'America Centro - Meridionale avevano bisogno delle enormi ricchezze che giacevano nascoste in un luogo oscuro a tutti. Due messaggi cifrati e due chiavi per decifrarli erano le uniche indicazioni per poter raggiungere il tesoro; il messaggio utile ai Maya era però saldamente custodito nella roccaforte centrale degli Inca e viceversa per quello utile agli Inca. Le chiavi per decifrare i due messaggi erano state entrambe trafugate: quella dei Maya era in mano ai feroci Conquistadores spagnoli, quella degli Inca ad una tribù di meticci indiani. In questa situazione senza via d'uscita si prese da tutte e due le parti la decisione di allearsi con chi aveva la possibilità di far loro decifrare il messaggio una volta conquistato. I capi spagnoli e indiani decidono quindi di inviare delle truppe alle basi dei loro alleati, ma temendo di trovare la base già in mano ai nemici, nascondono nel mezzo della foresta equatoriale gli uomini con la chiave del messaggio per poi ritornarli a prendere se tutto fosse tranquillo. Inizia a questo punto lo scontro che deciderà di chi sarà il tesoro. Gli Inca saranno le tre sestiglie di un Branco, i Maya le tre dell'altro. Gli Spagnoli saranno le Pantere e gli Aironi. Gli Indiani saranno i Caprioli e i Castori I portatori della chiave saranno i lupetti che sono appena passati scout. I lupetti partono dalle loro basi per combattere tra di loro cercando di entrare nella base avversaria, e prendere i pezzetti di messaggio che ivi si troveranno. Li dovranno poi portare alla loro base per comporli. Gli scout intanto partiranno dalle basi alla ricerca dei propri ex - lupetti con la chiave del messaggio. Combatteranno logicamente tra di loro se si incontrano e faranno prigionieri gli ex - lupetti avversari, portandoseli appresso fin quando non avranno ritrovato tutti i loro ex - lupetti: allora li dovranno rilasciare con tutto il pezzo di chiave in loro possesso indicandogli però la strada per raggiungere la propria base. Gli scout potranno scambiarsi i prigionieri ex - lupetti in qualunque momento del gioco. Gli ex - lupetti verranno accompagnati in alcune zone del bosco e all'inizio del gioco dovranno cercare di riunirsi ai propri compagni scout: si potranno aiutare in questo con dei fischi convenzionali stabiliti prima. Avranno a disposizione tre palle di carta ognuno, che potranno sparare solo una volta durante tutto il gioco: se colpiscono un loro compagno, questo deve andare a firmare come se fosse stato preso da un avversario. Il combattimento tra scout è a scalpo individuale (cioè a sfida) Il combattimento tra lupetti è a scalpo collettivo. I lupetti possono prendere a tocco gli scout che non possono prendere i lupetti. Gli scout possono prendere a tocco gli ex - lupetti. Gli ex - lupetti possono prendere con le palle gli scout. Non c'è combattimento tra ex - lupetti; non possono combattere tra di loro neanche lupetti ed ex - lupetti. Le basi saranno cerchi di 3 metri di raggio (disposte vicine tra loro); intorno alle basi vi sarà un altro cerchio di 6 m di raggio: tra il primo ed il secondo cerchio i lupetti difensori possono prendere a tocco gli attaccanti sia scout che lupetti. Il messaggio sarà diviso in circa 15-20 pezzi che saranno depositi nel centro della base: ognuno che entra, avrà diritto di prendere un solo pezzo di messaggio e portarlo senza essere preso fino alla propria base. Nell'interno della base nessuno può essere preso. Chi è preso va a firmare in una zona neutra di circa 10 metri di raggio. Il gioco ha termine non appena una delle due parti in guerra avrà trovato il tesoro o all'incirca dopo 2 ore mezzo dall'inizio.

## **188. I paracadutisti**

Trama: In un'isola delle Filippine, due paracadutisti americani, sono riusciti a sotterrare importanti armi strategiche sottratte ai giapponesi padroni dell'isola, ed hanno compilato un messaggio cifrato che sono riusciti ad inviare in America via radio. Al momento della trasmissione della chiave la radio però si è rotta, e il governo americano ha deciso di inviare delle truppe da sbarco per salvare i paracadutisti e recuperare le armi. Il messaggio però è stato intercettato dai Giapponesi che hanno mandato anche loro delle truppe a riprendere le armi e a catturare i paracadutisti

Gioco: Il riparto viene diviso in due squadre di pari forza; poco prima dell'inizio del gioco i due paracadutisti, scelti tra gli americani vengono portati bendati in un punto del bosco più o meno al centro del campo di gioco, mentre le due squadre vengono portate ai lati opposti del terreno. Al fischio (o segnale) di inizio i paracadutisti vengono sbendati e le due squadre partono alla loro ricerca. I giapponesi conoscono la direzione di provenienza del messaggio radio, mentre gli americani non sanno niente. Tutti conoscono il testo del messaggio mentre i paracadutisti hanno la chiave. La battaglia è a scalpo collettivo, e chi viene preso va a firmare al posto capi, poi rientra in

gioco. Un paracadutista una volta catturato dai giapponesi deve rivelare la chiave e così la deve consegnare chiunque l'abbia ricevuta, quando viene preso. Una volta decifrato il messaggio, la squadra tenterà di raggiungere il nascondiglio delle armi e di portarle alla propria base. Chi è preso col pacco delle armi deve cederlo. Se dopo 1 ora e ½, dall'inizio del gioco, nessuna delle due squadre è riuscita a portare le armi al proprio nascondiglio, si danno i punti in questo modo:

Punteggio:

1 punto per ogni preso

10 punti per il messaggio decifrato

50 punti per chi si trova in possesso del pacco delle armi.

N.B. il terreno di gioco deve essere molto vasto. E' bene scegliere per fare i paracadutisti due ragazzi abbastanza grandi: due V. C.. sq. E' evidente che una volta ricongiunti alla loro squadra, i paracadutisti giocano come gli altri. Se invece vengono catturati dai Giapponesi a firmare e rientrano in gioco con gli altri Americani. La chiave, dopo essere stata utilizzata, può essere distrutta.

### **189. Le miniere di diamanti**

Trama: Tre compagnie cercatrici di diamanti operano in Sudafrica, ognuna sfruttando la propria miniera. Non contente dei risultati cercano di sfruttare abusivamente i giacimenti altrui.

Svolgimento: Ogni squadra rappresenta una compagnia, ed ha una miniera (base 2 m di lato fatta di carta crespata) dentro la quale ci sono 8 diamanti (cartoncini dello stesso colore della carta crespata e con un cordino a mo' di collana) Una volta che un giocatore ha preso il diamante ci scrive sopra il suo nome, se lo mette al collo, e corre a depositarlo in banca (un capo).

Prese: Il combattimento avviene a scalpo individuale e a sfida. Chi porta il diamante viene preso a tocco da tutti gli altri e non può prendere nessuno; quando viene preso deve consegnare il diamante e correre alla base centrale. Chi viene scalpato va a firmare alla base centrale. Chi intercetta un diamante non proveniente dalla propria miniera può portarlo alla banca, se il diamante è della sua miniera ve lo riporta: chi sta portando il diamante proprio non può essere preso.

Punteggi:

30 Per ogni diamante portato in banca

15 Per ogni diamante intercettato

15 Per ogni diamante nelle miniere alla fine del gioco

3 Per ogni scalpato

Durata: 1 ora e ½ circa

### **190. I mitraglieri**

I mitraglieri devono difendere un fortino, quadrato di due metri di lato, delimitato da un cordino. Gli assalitori devono arrivare a toccare il cordino: quando 3 assalitori sono riusciti ad arrivare allora il fortino è espugnato. A turno due Sq. difendono il forte e una lo assale. Terreno cespuglioso. La battaglia è a scalpo collettivo; ma inoltre i difensori hanno due mitragliatrici: queste sono composte ognuna di tre bastoni (un paletto con bandierina e due picchetti alti) legati tra loro con cordini lunghi m. 1,50. Quando la mitragliatrice è in posizione (picchetti e bastone piantati e un uomo dentro) potrà prendere gli avversari a tocco o a vista. Mentre la mitragliatrice è smontata l'uomo che sta dentro prende a scalpo come gli altri. Le mitragliatrici non si possono piantare a meno di cento metri dal fortino; le mitragliatrici si possono spostare durante il gioco. La mitragliatrice è distrutta se gli avversari (armati ognuno di una palla di carta) riescono a colpire il mitragliere, o a far cadere la palla nella mitragliatrice. I presi firmano al posto capi. Il gioco dura 30 minuti.

### **191. Le polveriere (notturno)**

Ai limiti di una radura molto vasta (100 m. di raggio) sono poste le polveriere che sono indicate da moccoletti accesi. Alla base di ognuna c'è un piccolo fuoco artificiale. I difensori (1/3 dei giocatori) devono impedire che siano accesi i fuochi; prendono a vista gli attaccanti, ma questi non possono essere presi nel raggio di 2 metri da una polveriera. Gli attaccanti prendono a tocco i difensori. Con poca luna e senza lampade. Chi è preso firma dai capi e torna in gioco.

N.B. Dopo 1 ora gli attaccanti hanno tanti punti quante polveriere hanno fatto saltare in aria, gli altri tanti quante polveriere sono rimaste.

Le polveriere devono essere circa 4 più dei difensori.

## **192. Poker**

Le due squadre si mettono in fila indiana. Al via un giocatore per volta parte e corre dalla parte opposta del campo dove deve prendere una carta (le carte sono tutte coperte), presa la carta torna indietro e parte il secondo giocatore, fino a che una delle due squadre ha fatto poker. Vince chi per primo fa per due volte *POKER*.

## **193. Atomi**

N. di giocatori: 10 o più

Età: da 5 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Come saprete, non tutte le molecole sono uguali: a seconda delle condizioni ambientali, i diversi elementi si combinano tra loro per sopravvivere nel modo migliore... I giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle "molecole" contenenti tanti "atomi" (persone) quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le "molecole" con un numero sbagliato di atomi. Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8). Per veri "massacri", provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)! Vince chi... rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

## **194. Snack Bar**

Ci sono due squadre, una attacca e una difende a turno. Quella che attacca deve prendere un fazzoletto che si trova dalla parte opposta del campo e che l'altra squadra deve difendere distribuendo agli attaccanti un bicchiere pieno di birra (foglietto con disegnata la birra, in tutto devono essere circa 100 foglietti). Se un attaccante riceve un foglietto torna indietro, posa la birra (in fondo al campo) e riparte. Se ad un attaccante non viene consegnato il foglietto lui è libero di prendere il fazzoletto e di terminare così il gioco. Inoltre il lavoro dei difensori è complicato dal fatto che in mezzo ai 100 foglietti con la birra ce ne sono altri 900 bianchi (che non servono a niente). Vince chi riesce a consegnare più birre.

## **195. Totopapaveromania**

Materiale: - per ogni squadra, una lista di oggetti da recuperare - materiale eventualmente necessario per la raccolta degli oggetti (es. penna per le firme, contenitore per liquidi, ...) - cronometro e tabella segnapiunti per il Giudice

Durata: 9 min. Descrizione: Al "via" del Giudice, a ciascun caposquadra viene consegnata una busta contenente un elenco di oggetti che devono essere recuperati. Accanto a ciascun oggetto è indicato un punteggio, che tiene conto della difficoltà di reperire l'oggetto; questo parametro varia tra 1 e 5 (es. recuperare 5 sassi <> 1 punto, recuperare un paio di scarpe rosse di numero 42 o superiore <> 5 punti, ...). Il caposquadra assegnerà a gruppetti di bambini il compito di recuperare i vari oggetti (indicativamente, il punteggio può indicare l'età di bambini più adatta per il recupero di quell'oggetto: es. recuperare 5 sassi <> 1 punto <> sono più adatti i bambini di 1<sup>el</sup>, recuperare un paio di scarpe rosse di numero 42 o superiore <> 5 punti <> sono più adatti i bambini di 5<sup>el</sup>, ...). La strategia adoperata può comunque essere scelta a piacere. I bambini, a gruppetti, tenteranno di recuperare gli oggetti e di portarli al Giudice, il quale man mano terrà nota degli oggetti ricevuti. Allo scadere di 7 minuti di gioco, il Giudice fischia la fine del gioco e termina la consegna degli oggetti. E' importante (dovrà precisarlo anche il caposquadra ai partecipanti) che allo scadere del tempo tutti i bambini siano vicini al punto di gioco così da udire il fischio, altrimenti si rischia di impiegare troppo tempo nell'attesa che tutti i gruppetti ritornino. Punteggio: 1-5 punti per ogni oggetto recuperato (a seconda di come specificato nel foglio) 0 punti per ogni oggetto non recuperato -2 punti per ogni dotazione iniziale smarrita (penna non riconsegnata, ...) In caso di parità nel totale dei punti, la posizione in

classifica verrà determinata dal maggior numero di oggetti raccolti. Qualora la squadra raggiunga il punteggio pieno (ritrovamento e consegna di tutti gli oggetti) l'ordine di classifica verrà determinato in base al tempo impiegato per consegnare tutti gli oggetti.

### **196. Staffetta delle parole**

Materiale: - un cartellone (bianco) grande per ciascuna squadra - due pennarelli a punta grossa e dai colori ben visibili - materiale per delimitare linea di partenza e percorso (gesso, nastro, ...) - cronometro e tabella segnapunti per il Giudice.

Durata: 9 min.

Descrizione: I bambini si dispongono in fila indiana per squadra (formazione di staffetta); al termine del percorso si trova un cartellone bianco. Al primo della fila, che si colloca dietro la linea di partenza della staffetta, viene consegnato un pennarello (che fungerà da testimone). Al "via" del Giudice, il bambino a capo della fila deve percorrere, con il pennarello in mano, il percorso, il più velocemente possibile. Raggiunto il cartellone, deve scrivere una parola e ritornare di corsa verso la propria squadra; quindi, passerà il pennarello al bambino che si trova ora a capo della fila, e si collocherà in fondo alla fila. Il bambino che ora ha in mano il pennarello parte a sua volta verso il cartellone, e si procede in questo modo fino al fischio finale del gioco (dopo 7 minuti di gara). Regole: - Le parole scritte dai bambini sul cartellone devono essere sensate e formare una frase di senso compiuto. - Possono essere in qualunque momento aggiunti o tolti i segni di punteggiatura (virgole, punti, ...) dal cartellone. - Le parole possono essere aggiunte anche non alla fine della frase - E' consigliabile un minimo di "coordinamento strategico" da parte del caposquadra, soprattutto quando saranno i bambini piccoli a dover aggiungere una parola alla frase. Punteggio: Parole presenti in frasi non di senso compiuto o incomplete 1/2 punto ciascuna Parole presenti in frasi di senso compiuto; si assegnano 1 punto : parola di 1-2-3-4-5-6 lettere 2 punti : parola di 7-8-9 lettere 3 punti : parola di 10 o più lettere In caso di parità nel totale dei punti, la posizione in classifica verrà determinata dal maggior numero di parole complessivamente scritte. Note Il gioco ha una spiegazione piuttosto complessa; è consigliabile chiarire bene ai bambini le regole prima di cominciarlo, o si rischia di doverlo interrompere per dare ulteriori chiarimenti.

### **197. Passa il filo**

Materiale: - cronometro e tabella segnapunti per il Giudice - spago sufficientemente lungo per ogni squadra - un piccolo oggetto da fissare a un'estremità dello spago per ogni squadra (forchetta, piccola mela, pallina da tennis...)

Durata: 9 min.

Descrizione: Le due squadre si dispongono in fila indiana, in formazione di staffetta; la fila è ordinata secondo un criterio comune (esempio: per età, dai più grandi ai più piccoli, per altezza decrescente, ...). A ciascuna delle due squadre viene consegnato uno spago, ad un'estremità del quale è legato un piccolo oggetto (forchetta, piccola mela, pallina da tennis...). Al "via" del Giudice, il primo della fila fa passare l'estremo dello spago con il piccolo oggetto in una delle sue maniche, e lo estrae dall'altra. A questo punto, passa il piccolo oggetto al prossimo della fila, che a sua volta lo infila in una delle sue maniche per poi estrarlo dall'altra, fino a quando (procedendo in questo modo) il piccolo oggetto viene estratto dalla manica dell'ultimo giocatore della fila. Nel momento in cui il piccolo oggetto verrà riconsegnato al primo della fila, verrà conteggiato dal Giudice il tempo impiegato. Nel caso in cui, dopo 7 minuti di gioco, non si sia conclusa la staffetta, il giudice conterà le persone completamente "legate". Punteggio: La classifica si basa su un tempo "normalizzato" della staffetta: infatti, poiché diverse squadre possono avere un diverso numero di componenti, si definirà un tempo medio che tenga conto di eventuali disparità numeriche. Se N è il numero di componenti della squadra e T il tempo totale impiegato, viene definito il tempo normalizzato  $T_n$  come:  $T_n = T / (N-3)$ , dove il fattore N-3 tiene conto delle maggiori difficoltà delle squadre più numerose (per cui gli ultimi "passaggi di testimone" sono più difficoltosi). Naturalmente, a tempo normalizzato più basso corrisponde una posizione in classifica migliore, e viceversa.

Note E' importante che non si diano eccessivi strattoni allo spago durante la staffetta, per evitare che si possano far male le persone già "legate". Proprio per questo motivo, è preferibile che i bambini più piccoli si trovino in fondo alla fila, in questo modo ci saranno meno possibilità che subiscano spinte o strattoni.

## **198. Staffetta turbine**

Materiale: - materiale per delimitare linea di partenza e percorso (gesso, nastro, birilli, ...) - cronometro e tabella segnapunti per il Giudice

Durata: 9 min.

Descrizione: I bambini si dispongono in fila indiana per squadra (formazione di staffetta), a partire dai più grandi (davanti) fino ai più piccoli (in fondo). Al primo della fila, che si colloca dietro la linea di partenza della staffetta, viene legato (al braccio, ad esempio) un lungo pezzo di spago, e gli viene consegnato l'altro capo (libero). Al "via" del Giudice, il bambino a capo della fila deve percorrere, con lo spago in mano, il percorso, il più velocemente possibile. Il percorso è costituito da alcuni ostacoli (da aggirare o saltare) e da una parte di slalom (intorno a birilli o altri ostacoli adatti). Raggiunta la fine del percorso, il bambino deve girare intorno a una "boa" per poi tornare di corsa verso i suoi compagni senza ripetere il percorso. Raggiunta la sua squadra e oltrepassata la linea di partenza, deve prendere per mano il prossimo compagno della fila, e i due devono ripartire - per mano insieme - e rifare il percorso. Si procede in questo modo fino all'esaurimento di tutti i membri della squadra, fino al momento, cioè, in cui tutta la squadra insieme eseguirà il percorso. Nel momento in cui l'ultimo taglierà la linea di partenza, verrà conteggiato dal Giudice il tempo impiegato.

Punteggio: La classifica si basa su un tempo "normalizzato" della staffetta: infatti, poiché diverse squadre possono avere un diverso numero di componenti, si definirà un tempo medio che tenga conto di eventuali disparità numeriche. Se N è il numero di componenti della squadra e T il tempo totale impiegato, viene definito il tempo normalizzato  $T_n$  come:  $T_n = T / (N-4)$ , dove il fattore N-4 tiene conto delle maggiori difficoltà delle squadre più numerose (i cui ultimi percorsi sono più perigliosi). Naturalmente, a tempo normalizzato più basso corrisponde una posizione in classifica migliore, e viceversa.

Note: E' molto importante che i bambini più piccoli si trovino in fondo alla fila: in questo modo non rischieranno di stancarsi eccessivamente compiendo il percorso troppe volte.

## **199. Palio dei pompieri**

Materiale: - materiale per delimitare il campo di gioco (gesso, nastro, ...) - due bacinelle (o altri recipienti) colmi d'acqua ogni squadra - una bottiglia di plastica vuota per ciascuna squadra - bicchieri di plastica per ogni squadra - cronometro e tabella segnapunti per i Giudici

Durata: 15 min.

Descrizione: Ogni squadra si divide in due parti e si dispone in fila indiana dietro due linee di partenza poste una di fronte all'altra, fino ad ottenere la collocazione complessiva delle squadre come in figura 7.1 (le squadre sono contrassegnate dai numeri da 1 a 10, e in figura sono riportate solo le prime 5 per esigenze di spazio). La divisione verrà fatta possibilmente in modo da ottenere due "semisquadre" equilibrate (rispetto alle età dei componenti) e la fila verrà ordinata secondo un criterio comune a tutte le squadre (esempio: per età, dai più piccoli ai più grandi). Ai primi bambini di ciascuna squadra viene consegnato un bicchiere di plastica. Al "via" dei Giudici i bambini con in mano il bicchiere di plastica devono (figura 7.2) riempire il bicchiere nella bacinella con l'acqua (C) che si trova accanto a loro, quindi raggiungere il proprio contenitore vuoto e, con l'acqua rimasta nel bicchiere alla fine del percorso dovrà riempire il contenitore. Infine, tornerà di corsa verso la propria squadra, passerà il bicchiere (come testimone) al primo della fila e si metterà in coda. Il bambino che ha ora in mano il bicchiere parte verso la bacinella d'acqua, e si procede in questo modo fino al fischio finale dei Giudici (dopo 12 minuti di gioco). In caso di rottura del bicchiere si può procedere alla sua sostituzione ritornando alla linea di partenza e ricominciando da capo il percorso. Nel caso in cui non venisse compiuto correttamente il percorso, il Giudice assegnerà alla squadra una penalità di 1/3 di bicchiere (che verrà tolto all'acqua trasportata dalla squadra al termine del gioco).

Punteggio: Viene misurata l'acqua trasportata alla fine del percorso, nel contenitore inizialmente vuoto, al netto delle penalità.

Note: Per ragioni di spazio limitato, le semisquadre devono utilizzare lo stesso contenitore in cui versare l'acqua trasportata; inoltre, i partecipanti sono molto numerosi. Per queste ragioni è necessaria una supervisione attenta dei capisquadra e un numero di Giudici piuttosto elevato, in modo da controllare il corretto svolgimento del gioco.



## GIOCHI DI SENSIBILIZZAZIONE

### **200. La raccolta dei fiori**

Gioco forse a staffetta? In fondo al campo ci sono dei cartoncini (a testa in giù). Su ciascuno ci può essere: una mina (30 x cento) o un fiore (70 x cento). I fiori possono essere di 5 colori diversi. Al via un giocatore alla volta corre a prendere un cartoncino: se è una mina salterà in aria (deve farlo davvero) e dovrà attendere che un compagno "croce rossa" lo vada a riprendere per mano e lo riporti alla base, in modo che un altro giocatore possa poi continuare il gioco. Se invece verrà raccolto un fiore, lo porterà alla base e lo metterà insieme agli altri raccolti. Attenzione: ogni fiore raccolto vale un punto, ma 5 fiori diversi raccolti valgono 5 punti di più. Si continua fino ad esaurimento fiori. Vince chi fa più punti

### **201. Trasporto delle mine**

Gioco a staffetta: ciascun giocatore deve correre a prendere una mina (pallina da ping-pong) da un contenitore usando un cucchiaino di plastica. Se durante il trasporto la mina cade, l'esplosione disorienta il trasportatore, che dovrà tornare al contenitore delle mine e ripetere il trasporto. Il gioco finisce ad esaurimento mine e vince chi ne becca di più.

### **202. Staffetta delle frasi**

Gioco a staffetta: uno per volta si corre a prendere un foglietto su cui è scritta una parola di una frase riguardante le mine (e la giornata antimine). Ogni foglietto però sta sotto ad una mina (bottiglia di plastica vuota). E' importante togliere la frase senza far cadere la mina (quest'ultima non si può assolutamente toccare). Se cade la bottiglia si torna a mani vuote. Vince chi per primo completa la sua frase (attenzione: ogni squadra ha una frase diversa).

### **203. La bonifica del campo minato**

Gioco (manco a dirlo) a staffetta: ogni squadra ha davanti a se una fila di bottiglie (mine). Ad ogni squadra sono poi stati consegnati dei fiori di cartoncino (con un foro nel mezzo). Scopo di ciascun giocatore è quello di correre a slalom intorno alle bottiglie, fermarsi all'ultima, girarci intorno 10 volte (l'operazione di disattivazione) ed infilare il fiore nel collo della bottiglia. Dopodiché torna indietro, prende un altro fiore e si consegna al giocatore che parte dopo. Vince chi per primo completa la bonifica

### **204. Bowling**

Gioco a... staffetta! In fondo al campo ogni squadra trova una serie di bottiglie disposte tipo bowling. Ogni giocatore della squadra dovrà correre e lanciare un pallone contro le mine così disposte. Attenzione: è importante che al momento che verranno buttate giù le bottiglie, tutti i giocatori della squadra si buttino giù (perché l'esplosione sarà terrificante!): se questo non avviene il lancio non viene considerato valido. Vince chi per primo fa esplodere tutte le mine.

### **205. La mina più potente**

Questo NON è un gioco a staffetta (per davvero!): si consegna un po' di pasta di sale ad ogni squadra ed alcuni petardi (quelli piccolini, che non fanno male a nessuno). Ognuna deve (in circa 5 minuti) realizzare una mina, tenendo conto che la valutazione dei lavori avverrà in base alla forma delle opere (quella che somiglia di più a una mina prende più punti) e alla sua potenza (i giudici daranno fuoco alle micce e quella che esploderà "di più" prenderà più punti). E' ovvio chi vince.

### **206. Metti in salvo i bambini**

Gioco a staffetta: ogni giocatore deve correre in fondo al campo dove lo aspetta un foglietto con disegnato un bambino: lo prende e torna indietro. Nel mentre, un filo (imbevuto di petrolio) brucia fino a raggiungere un palloncino (che esploderà). Vince chi prende più bambini. Attenzione: ogni squadra

ha un palloncino, per cui non succederà che tutte le squadre avranno lo stesso tempo (ma questa è la fortuna che occorre in ogni gioco). P.S.: sarà meglio fare qualche prova per vedere come brucia il petrolio sui fili e con quali fili, (perché noi s'è fatto un casino...). In particolare sappiate che: un palloncino a contatto col petrolio scoppia (scoppia come scoppia sempre un palloncino (Ppa!), non che col petrolio diventa una bomba), quindi quando preparate non toccate il palloncino con le mani unte di petrolio. Come filo vi conviene usare lo spago più "poroso" cioè che assorba bene il petrolio, e non quello più denso tipo da macellaio, perché non assorbe nulla.

### **207. La bonifica**

Gioco di molto movimento. Si divide il campo in 4 parti dove piazieremo le 4 squadre. In ogni campo spargeremo delle mine (palline di carta avvolte nello scotch). Al via ogni squadra cercherà di togliere le mine dal proprio campo e di buttarle negli altri campi. Attenzione alle seguenti regole (molto importanti per evitare contestazioni): 1) chi prende più di due mine in mano insieme esplose ed esce dal gioco. 2) A 10 secondi dalla fine del gioco (circa 3 minuti) ci sarà il conto alla rovescia. Allo ZERO esatto, CHIUNQUE lancerà una o più palline, farà PERDERE la propria squadra. Vince chi ha meno palline in campo

### **208. Le Jeep**

In questo gioco partecipano anche gli animatori che faranno i lanciatori di mine. Ogni squadra ha una jeep fatta con i cartoni dentro cui possono stare due giocatori. I giocatori sono in fila, al solito, a staffetta. Al via due giocatori "entrano" nella jeep ed attraversano un percorso fatto con le bottiglie. Arrivati in fondo, un giocatore esce dalla jeep, mentre l'altro torna indietro con la jeep e raccoglie il giocatore successivo. Si va avanti finché non finiscono i giocatori. Durante i tragitti, gli animatori lanceranno pallonate alle jeep. Queste esplosioni non distruggeranno la jeep, però le farà sbandare, per cui i giocatori, quando "sentiranno" la pallonata, dovranno far fare un giro su se stessa alla jeep. Vince chi porta x primo tutti i giocatori a casa. P.S.: se le squadre non sono composte da stesso numero di giocatori, allora qualche giocatore farà il giro due volte.

### **209. Dadi e mine**

In questo gioco occorrono almeno 25 dadi con 4 facce con i 4 colori delle squadre, 1 faccia con disegnata una mina, 1 faccia con la scritta UFO. Il gioco è a staffetta. I dadi sono sparsi in una zona circa 5x5 metri a distanza di almeno 10 metri dai giocatori tutti che presentano la faccia con la mina. Al via un giocatore x ogni squadra parte, prende un dado e lo rilancia x aria: se viene un colore o la mina, torna indietro, mentre se viene la faccia UFO allora può posizionare il dado con la faccia del colore della sua squadra verso l'alto, dopodiché torna indietro. Tornato indietro, fa partire il giocatore successivo. I giocatori continuano ad uscire, uno per squadra, finché nel campo c'è almeno un dado che mostra la faccia con la mina. Al momento che nessun dado presenta come faccia superiore quella della mina, il gioco si ferma e si contano i dadi che presentano la faccia di colore rosso, verde, blu o giallo (cioè i colori delle squadre). La classifica è così stabilita in base al colore più presente.

## **ALTRI GIOCHI**

### **210. Ti conosco?**

N. di giocatori: da 6 a 20

Età: da 6 a 99 anni

Durata media: 90 minuti

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

Tipo: a squadre; d'intelligenza; di parole; con carta e penna;

Materiale necessario: carta . penna

*Il gioco serve per vedere se ci si conosce realmente all'interno di un gruppo*

Si dividono i ragazzi in due squadre , nello stesso numero di persone. Ad ognuno viene dato un foglio sul quale devono rispondere a domande che voi in precedenza avrete prestampato , es: 1) il tuo film preferito 2) il cibo che non sopporti 3) se dovessi scegliere un'altra città vivresti 4) la tua canzone preferita 5) un personaggio che ammiri. ecc. ecc. in tutto una decina di domande ( non più se non ne uscite) alle quali ognuno deve rispondere personalmente . Quando tutti avranno risposto consegneranno i fogli firmandoli ( i capigioco dovranno dividerli per squadra) Disponete i ragazzi seduti uno di fronte all'altro e leggete al componente della squadra A il profilo di un componente della squadra B senza ovviamente dire chi l'ha scritto. Il ragazzo della squadra A dirà a chi si riferiscono quelle risposte e il capogioco apporrà il nome sotto la firma. Stessa cosa per il ragazzo della squadra B che deve indovinare chi e' quello della A , ecc finché non si leggono tutti i fogli dei ragazzi. Vince chi... indovina più profili giusti e dimostra di conoscere meglio l'altra squadra

## **211. Frost**

N. di giocatori: da 1 a 999

Età: da 3 a 99 anni

Durata media: 0 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: un pallone e un discreto spazio

*siamo al Polo gli orsi polari vi lanciano "palle di neve" per congelarvi e mangiarvi*

conoscete lo sparpiero? questa e' una variante .Tre animatori fanno gli orsi bianchi e avranno un pallone leggero ( che vuol rappresentare una palla di neve congelante" ) al via i ragazzi devono attraversare il percorso e arrivare dall'altra parte , gli orsi polari invece possono tirare, passarsi la palla e colpire i ragazzi che cercano di raggiungere l'altro lato, rincorrendoli e tornando indietro almeno fino a un limite prestabilito chi viene colpito rimarrà "congelato " e deve rimanere immobile . Se qualche ragazzo intercetta la palla , prendendola al volo , può nell'altra manche liberare un compagno congelando tirandogli a sua volta la palla e liberarlo. più manche da una parte all'altra finché ne rimarrà uno solo !!!! ( meglio tre quattro soli)

Vince chi... chi rimane in gioco senza farsi beccare dal congelante

## **212. Corsari**

N. di giocatori: da 6 a 1000

Età: da 4 a 80 anni

Durata media: 0 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: monete finte ( di cioccolato , o cartoncini o tappi ) due palloni , due scatole

*i ragazzi sono pirati e devono portare in salvo un tesoro*

si dividono i ragazzi in tre squadre due squadre si dispongono in fila indiana ,una a fianco all'altra come per una staffetta, l'altra squadra si dispone ai lati del percorso ,divisi di fronte con due palloni .Ogni squadra ha in dotazione un tot uguale di monete lo scopo e' quello di arrivare dall'altra parte del percorso e di deporre le monete nella propria scatola, mentre l'altra ( i corsari disposti ai lati ) dovranno impedirlo tirandogli pallonate. partono contemporaneamente uno per ogni squadra e possono decidere se portarsi con se una moneta , una parte o nessuna , se vengono beccati dalla pallonata devono restituire le monete al capogioco, se evitano la pallonata ,arrivano dall'altra parte e una volta deposta la moneta , parte un altro componente della squadra. si fanno tre manche nelle quali ogni squadra fa i corsari , alla fine vince chi ha più monete . ( si possono creare nel percorso elementi di disturbo per rallentare la corsa tipo panche da saltare ecc, e gli educatori si possono "sacrificare" a bagnare con pistole ad acqua i concorrenti)

Vince chi... porta in salvo più monete

## **213. Il calcioletto**

N. di giocatori: da 8 a 30

Età: da 4 a 99 anni

Durata media: 30 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: pallone , panca o birilli e paletti per la porta

due squadre una disposta davanti all'altra , di numero pari ,come per il fazzoletto .una panca ( o due paletti)che delimitino una porta da calcio non tanto grande, disposta a fianco di ogni squadra. una palla al centro Il capogioco dice un numero , il ragazzo con quel numero scatta in avanti in contemporanea con il ragazzo dell'altra squadra con lo stesso numero, dovrà calciare il pallone posto al centro e dribblando cercare di far gol nella porta ( che deve essere sguarnita ) dell'altra squadra una variante e' quella di chiamare due numeri alla volta così possono costruire un po' di gioco , oppure se si hanno tanti ragazzi dividerli in 4 squadre .posti in quadrato con altrettante porte

Vince chi... subisce meno gol

## **214. Cerchi annodati**

N. di giocatori: da 20 a 999

Età: da 6 a 99 anni

Durata media: 10 minuti

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

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: pazienza e adattamento a situazioni un po' difficili...

*Ogni nodo s'ha da sciogliere....*

Si formano dei gruppi da 10-15 persone. Ogni gruppo si dispone in cerchio; ciascun componente tiene le mani protese in avanti e, con gli occhi chiusi, avanza verso il centro del cerchio, fino ad incontrare le altre mani. Ogni mano deve stringere un'altra mano casualmente. Quando non ci sono più mani libere in tutti i gruppi si dà inizio al gioco. Ogni squadra dovrà cercare di sciogliere i nodi del proprio cerchio senza liberare nessuna mano.

Vince chi... vince chi scioglie per prima tutti i nodi (non è detto che ci si riesca sempre.....)

## **215. Fontana di Trevi**

N. di giocatori: da 1 a 100

Età: da 6 a 99 anni

Durata media: 30 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: una piscina gonfiabile, acqua, bagnoschiama, vari oggetti (non appuntiti!) *nella fontana devi cercare l'oggetto prezioso e portarlo alla tua squadra, prima che l'avversario ti batta sul tempo.*

Si dispongono due squadre come nel gioco "bandierina". Si chiama un numero, come a bandierina, ma al posto della bandierina bisogna pescare un oggetto immerso in una piscina piena d'acqua e di bagnoschiama. Si nascondono tanti oggetti quanti sono i giocatori disposti su una fila. Il primo giocatore che pesca l'oggetto scappa nella sua squadra, cercando di non farsi catturare.

Vince chi... Chi cattura più oggetti

## **216. Mano mano**

N. di giocatori: da 8 a 999

Età: da 9 a 99 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... al chiuso

Tipo: gara;

Materiale necessario: Un tavolo, tante sedie intorno quante i partecipanti

Ci si siede tutti intorno ad un tavolo. Ognuno posa le due mani sul tavolo, mettendo la propria mano destra al di là del braccio sinistro del vicino di sinistra. In pratica, deve esserci sul tavolo un grande cerchio di mani, ma in modo che siano alternate: ad esempio la mia sinistra, la destra del mio vicino di sinistra, la sinistra del mio vicino di destra, la mia destra (è più facile farlo che spiegarlo). Il conduttore parte battendo una mano sul tavolo e dicendo la direzione, ad esempio verso destra. Chi ha la mano dopo la sua fa lo stesso, la batte sul tavolo, e così avanti. Se uno invece di battere la mano una volta, la batte due volte, il giro viene invertito, cioè deve ribattere quello che aveva appena battuto. Se uno invece di battere la mano batte il pugno, si salta una mano: non deve battere quella dopo, ma quella dopo ancora. In tutto questo, quando uno sbaglia (ad esempio perché batte la mano quando non deve o non la batte quando deve) toglie la mano che ha fatto l'errore; chi perde una mano la mette sotto il tavolo, in modo da non creare confusione. Più si va avanti, più il cerchio di mani si dirada, in quanto le mani eliminate spariscono. Vince chi... Le ultime tre persone rimaste con almeno una mano sul tavolo.

## **217. Palla mano volo**

N. di giocatori: da 10 a 999

Età: da 9 a 99 anni

Durata media: 20 minuti

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

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: Un campo da gioco, due porte, se il campo è grande tracciare due aree intorno alla porta

E' una variante di palla mano. Le regole sono le stesse. L'unica differenza è che per segnare un giocatore della mia squadra deve lanciarmi la palla e io devo indirizzarla in porta colpendola al volo.

Vince chi... La squadra che fa più gol

## **218. Fratelli**

N. di giocatori: da 10 a 999

Età: da 6 a 15 anni

Durata media: 10 minuti

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

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: niente

*Il gioco intende aiutare i ragazzi a socializzare tra loro, sentendosi appunto "fratelli"*

Le varie squadre formano dei trenini (tenendo le mani sulle spalle del compagno davanti). Il primo giocatore di ogni trenino ha il numero uno, il secondo il numero due e così di seguito. Al via dell'arbitro ogni trenino si mette a camminare nel terreno di gioco; ad un fischio dell'arbitro tutti i numero 1 devono radunarsi insieme ed accovacciarsi, similmente devono fare gli altri numeri. Restano eliminati i componenti del numero che arrivano per ultimi. Ci si rimette in posizione di trenino con un vagone in meno e si riparte.

Vince chi... Vincono i rappresentanti del numero che non vengono eliminati. Sono coloro che hanno interpretato meglio il ruolo di "fratelli".

## **219. Generale**

N. di giocatori: da 40 a 999

Età: da 10 a 99 anni

Durata media: 120 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara; grande gioco; d'intelligenza;

Materiale necessario: Cartoncini e pennarelli. Due oggetti per i tesori

*Fin dall'antichità il generale e' sempre stato il guerriero più valoroso del suo esercito. In combattimento era imbattibile, ma doveva guardarsi dalle spie nemiche!*

Si gioca a due squadre, in un campo da gioco il più possibile ampio e vario. Ad ogni squadra vengono consegnati dei cartoncini identificativi, uno per giocatore. I cartoncini sono di diversi tipi:

"Generale", "Spia", tutti i numeri da 1 fino all'esaurimento dei componenti della squadra. A gioco iniziato ogni concorrente deve cercare di arrivare al tesoro dell'avversario, posto in un luogo difficilmente raggiungibile. Quando due giocatori avversari si incontrano avviene il "duello": i due estraggono i loro cartoncini per decidere chi dovrà uscire dal gioco. Il confronto dei cartoncini si svolge nel seguente modo: "Generale" vince contro tutti i cartoncini, ma perde contro "Spia". "Spia" perde contro tutti i cartoncini, ma vince contro "Generale". Quando due numeri si affrontano vince il numero più basso. In caso di cartoncini uguali nulla di fatto. Il giocatore che perde esce dal gioco. NOTA: il gioco diventa lungo e interessante quanto più l'ambiente è favorevole: è necessaria anche una certa dose di strategia da parte dei partecipanti.

Vince chi... Si impossessa del tesoro dell'avversario

## **220. Ocona**

N. di giocatori: da 30 a 999

Età: da 6 a 99 anni

Durata media: 60 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara; d'intelligenza;

Materiale necessario: biglietti con domande dado

*I nostri eroi dovranno correre per arrivare alla vittoria!*

In un campo da gioco più ampio e "variegato" possibile gli arbitri nasconderanno un certo numero (tipicamente 90) di biglietti numerati. Ogni biglietto contiene una domanda o una prova da sostenere. All'inizio del gioco ogni squadra lancia un grosso dado e va in cerca del biglietto con il numero corrispondente al risultato del dado. Quando una squadra trova il biglietto cerca di risolvere il quesito: una volta trovata la soluzione la comunica alla giuria e può lanciare nuovamente il dado. La squadra avanzerà di tanti numeri quanto sarà il risultato del lancio. Per rendere più vario il gioco alcuni biglietti possono essere del tipo "torna al 34" oppure "lancia ancora il dado". L'ultimo biglietto (che dovrà essere nascosto molto bene) può contenere una domanda più difficile. Se una squadra supera con un lancio del dado il numero dell'ultimo biglietto torna indietro di tante caselle quanto è stato l'eccesso.

Vince chi... arriva all'ultimo biglietto e risolve il quesito per primo.

## **221. Virus**

N. di giocatori: da 30 a 999

Età: da 6 a 99 anni

Durata media: 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara; grande gioco;

Materiale necessario: niente

*Come due gocce d'acqua si fondono quando entrano in contatto, così i nostri virus cercano di diventare sempre più grandi prendendo "materia" dalle cellule vicine.*

Le squadre formano ognuna un cerchio tenendosi per mano. Al fischio dell'arbitro ogni cerchio, rimanendo unito, cerca di inglobare giocatori appartenenti agli altri cerchi. Per inglobare una persona bisogna che due componenti della squadra alzino le loro braccia unite (senza staccare le mani!) riuscendo a far passare sotto le braccia il componente della squadra avversaria, che a questo punto si sgancia dal suo cerchio e si "fonde" con il cerchio avversario. Ovviamente i giocatori devono stare attenti a non farsi inglobare dai cerchi avversari, cercando insieme di minacciare gli altri.

Vince chi... ha la squadra con il maggior numero di elementi

## **222. Bulldozer**

N. di giocatori: da 1 a 999

Età: da 11 a 99 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Materiale necessario: Tanti arbitri che controllino il buon andamento del gioco. Attenzione: il gioco può richiedere una certa forza muscolare; lo sconsiglio per i bambini delle elementari.

*"Ne rimarrà soltanto uno..." Highlander*

Tutti i ragazzi vengono fatti allineare sul fondo del campo. In mezzo staranno invece uno o più ragazzi che dovranno fare i "bulldozer". Al via dell'arbitro tutti i giocatori devono correre verso l'altro lato del campo senza farsi prendere dai bulldozer, i quali dovranno cercare di catturare e sollevare i fuggitivi. Se un giocatore viene sollevato (cioè se i suoi piedi anche per una frazione di secondo non toccano più terra) diventa anche lui un bulldozer.

Vince chi... rimane per ultimo!

## **223. Staffetta patata**

N. di giocatori: da 10 a 999

Età: da 15 a 99 anni

Durata media: 10 minuti

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

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: Cucchiaini, patate

*Tutti i giocatori si trasformano in contadini che sonno alle prese con le patate*

Le due squadre si dispongono in fila indiana: ad ogni giocatore si consegna un cucchiaino. Davanti al primo giocatore si pone una patata, che egli dovrà spingere con il cucchiaino, senza l'aiuto delle mani, fino al punto prefissato dagli animatori, per poi tornare indietro e dare il cambio al compagno.

Vince chi... La squadra che per prima riesce a "piantare" tutte le patate.

## **224. Palla Paolo**

N. di giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99 anni

Durata media: 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: Tanti palloni.

Su ogni lato corto del campo rettangolare viene tirato un nastro di stoffa ad un'altezza di circa 60 cm. I componenti delle due squadre devono cercare di tirare più palloni possibili sotto la striscia opposta alla propria parte di campo. Quando l'arbitro fischia la fine del tempo si contano quanti palloni sono finiti sotto le due rispettive strisce. [Si possono aggiungere difficoltà decidendo che determinati palloni valgono doppio o che devono essere lanciati solo con le mani...]

Vince chi... riesce a far passare più palloni sotto la striscia.

## **225. Miniera**

N. di giocatori: da 1 a 100

Età: da 1 a 60 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara;

Materiale necessario: Tanti bigliettini con la scritta Oro, Argento e Bronzo. Delle fasce colorate. Dei cartoni per fare le casseforti.

*Come si lavora in una miniera? Con fatica, agilità e ... furbizia. Sì, perché dietro l'angolo ci sono i briganti pronti a rubare quel poco che hai appena estratto!!!*

Ai quattro angoli del campo si radunano le quattro squadre. Ogni caposquadra distribuisce ad ogni giocatore un bigliettino sul quale c'è la scritta ORO o ARGENTO o BRONZO. Al centro del campo si radunano due (o più) componenti per squadra (contrassegnati con una fascia ben visibile) ai quali NON verrà dato alcun biglietto; questi saranno i BRIGANTI. Al via dell'arbitro ogni giocatore deve

cercare di portare il proprio biglietto nella cassaforte della propria squadra (che sarà messa in un punto del campo opposto all'angolo di partenza) senza farsi toccare dai briganti. Se un giocatore viene toccato dovrà dare il proprio biglietto al brigante. Ogni giocatore senza biglietto tornerà dal caposquadra che gli consegnerà un nuovo biglietto. Quando un caposquadra finisce i biglietti il gioco si interrompe. I briganti riporranno il "bottino" nella cassaforte della propria squadra. Si procederà poi alla conta. Ogni biglietto ORO vale 3 punti. Un argento vale 2 punti. Un bronzo vale 1 punto. Si possono fare più manche. [GIOCO COLLAUDATO! PROVATELO]  
Vince chi... alla fine del gioco totalizza più punti.

## **226. Parla tu che io parlo di più**

N. di giocatori: da 4 a 999

Età: da 12 a 99 anni

Durata media: 15 minuti

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

Tipo: a squadre; d'intelligenza;

Materiale necessario: nessuno

I ragazzi di due squadre diverse, uno davanti all'altro, dovranno cominciare a parlare (discorsi di senso compiuto) , evitando di interrompersi per più di tre secondi. Si possono fare discorsi di qualunque tipo o limitare la "libertà" proponendo dei temi e degli ambiti. L'importante è che tutte le frasi abbiano un senso, non siano parole a casaccio, e che la stessa cosa non venga ripetuta due volte.

Vince chi... Vince chi dei due ragazzi riesce a parlare senza fermarsi e seguendo le regole del gioco, più dell'avversario, escono cose molto simpatiche, provare per credere!!(Un ragazzo una volta, chiamato a fare questo gioco, ha cominciato a proporre l'intera telecronaca di un incontro di calcio, ovviamente ha vinto, anche se abbiamo dovuto "spegnerlo" prima!)

## **227. Sbilanciamoci**

N. di giocatori: da 5 a 999

Età: da 5 a 99 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... al chiuso

Tipo: a squadre;

Materiale necessario: Bilance di quelle classiche pesapersone.

L'animatore darà un peso, ad esempio 180 Kg. I ragazzi dovranno scegliere chi e quanti di loro, sommando il loro peso, possono avvicinarsi il più possibile a 180 Kg. Le squadre sceglieranno tutte insieme, poi i ragazzi verranno pesati.

Vince chi... La squadra che si avvicina di più al peso indicato.

## **228. Nodo cieco**

Obiettivi: Sviluppare il senso del tatto ed imparare i principali nodi.

Occorrente: Una corda ogni giocatore più una.

Tempo: Il gioco dura pochi minuti.

Numero di persone: Non più di 20, altrimenti diventa caotico.

Arbitri: Uno.

Spiegazione del gioco: Tutti i giocatori vengono bendati. L'arbitro fa toccare loro un nodo per pochi secondi (ad esempio 10), poi, al "via", tutti i giocatori devono cercare di rifare il nodo correttamente.

Vince chi ce la fa.

Variante: Si può fare un torneo ad eliminazione, sottoponendo sempre nuovi nodi (magari con sempre meno tempo) ai giocatori che hanno indovinato quelli precedenti, finché non ne rimane che uno.

## **229. Ricordare le tracce**

Obiettivi: Sviluppare la memoria e lo spirito di osservazione.

Tempo: Una decina di minuti.



Numero di persone: Da 10 a 20.

Ruoli: I giocatori sono divisi in due squadre (anche non dello stesso numero di persone).

Spiegazione del gioco: Ogni squadra ha 5 minuti per esaminare la suola delle scarpe dell'altra squadra. Poi viene fatta un'impronta (ad esempio su un pezzo di terra fangosa oppure sulla sabbia) da un solo giocatore di ogni squadra. Ogni squadra deve indovinare di chi è l'impronta dell'altra squadra.

## GIOCHI CON L'ACQUA

### ***230. Lancio palloncini***

Divisi in due righe, una di fronte all'altra, ci si lancia uno alla volta un palloncino pieno di acqua e man mano che uno fa il lancio, fa un passo indietro. Perde chi lo fa scoppiare.

### ***231. Staffetta sdraiati***

Staffetta passandosi un bicchiere pieno di acqua; si è però sdraiati uno dietro all'altro, in modo che sia facile rovesciarsi l'acqua addosso. Alla fine bisogna come al solito riempire una bottiglia, avendo all'inizio un secchio da cui attingere.

### ***232. Acqua in bocca***

Staffetta fatta con all'inizio della fila una tanica di acqua o un rubinetto; ogni giocatore deve riempirsi la bocca d'acqua e andare a vuotarla nella bottiglia (o altro) da riempire, dopo aver naturalmente fatto un percorso (anche ad ostacoli), sempre tenendo "l'acqua in bocca".

### ***233. Bandierina bagnata***

Come una normale bandierina, ma due animatori stanno con due secchi pieni d'acqua vicino alla bandiera. Se i due contendenti stanno fermi troppo senza fare nulla, dopo un certo tempo (più o meno 5 secondi), vengono bagnati con i secchi.

## GIOCHI DI CONOSCENZA

### ***234. Bastone***

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

### ***235. Spariamoci***

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

### **236. Caccia al tesoro umana**

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

### **237. Quattro in piedi**

Tutti i partecipanti sono seduti; ognuno può alzarsi quando vuole purché stia al massimo cinque secondi in piedi; poi si deve risedere e si rialza quando vuole. L'obiettivo del gruppo è che ci siano sempre in piedi contemporaneamente quattro persone.

### **238. File mute**

Si è sparsi nella stanza (o dove si è...); l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le file rimanendo completamente in silenzio (va bene anche per ragionare sulla comunicazione non verbale).

### **239. Trappola delle mani**

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

### **240. Il gomitolo**

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

## **GIOCHI DI MOVIMENTO**

### **241. Sacco pieno sacco vuoto**

L'animatore (con i ragazzi di fronte o in cerchio), da molto velocemente degli ordini. Quando dice "sacco pieno", i ragazzi devono rimanere in piedi, "sacco vuoto" devono accucciarsi velocemente, e "sacco a metà", devono mettersi a metà. L'animatore darà gli ordini velocemente, facendoli anche lui ma ingannando i ragazzi facendo le cose sbagliate. Chi sbaglia è eliminato

### **242. Palla esclusa**

Come palla- cerchio, però una persona sta dentro il cerchio cercando di fare gol con le mani. Sa riesce nell'impresa, va al posto di chi ha preso la palla sotto le gambe. Così non ci sono mai eliminati; in mezzo possono stare anche più persone contemporaneamente, magari di più squadre, che cercano di far gol agli avversari.

### **243. Staffetta delle quaglie**

A coppie, ci si mette di spalle e ci si dà le mani facendole passare sotto le gambe. In questo modo si fa una staffetta normale.

### **244. Il banditore**

Il banditore grida un numero ai giocatori disposti in riga davanti a lui; se il numero è pari, tutti devono correre verso destra, se è dispari, verso sinistra. Mentre corrono, grida un altro numero; se è maggiore corrono nella direzione opposta, se è minore di quello iniziale, proseguono verso la stessa direzione. Al grido "Aggiudicato" si corre fino al traguardo.

### **245. Attenti a tutti**

Due cerchi concentrici, di ugual numero, in modo che ci siano delle coppie di giocatori esterni ed interni. Il giocatore A corre dietro a B, il quale, può mettersi davanti a un ragazzo all'interno del cerchio (C). C diventa quello che sta all'esterno, A quello all'interno, mentre quello che era prima all'esterno, scappa al posto di B. Si possono invertire i ruoli.

### **246. Le catene**

Si formano dei gruppi (almeno 4-5 gruppi di 7-8 ragazzi), i cui componenti, mano nelle mano, cerchino di rubarsi i membri a vicenda (li si rubano mettendo le braccia attorno al collo di un avversario). Chi viene "abbracciato", va con l'altra squadra. L'obiettivo è inglobare più avversari possibili.

### **247. Pesci e pescatori**

I pescatori (inizialmente 4-5 persone) formano un cerchio, restando un po' lontani l'uno dall'altro, e si mettono d'accordo su quando chiudere la rete (cioè darsi la mano di colpo), pescando così tutti i pesci, che sono gli altri ragazzi, che passano da una parte all'altra del mare, correndo in mezzo al cerchio. I pescatori contano ad alta voce insieme, fino al numero concordato (in quel momento chiuderanno il cerchio, e i pesci pescati, diventeranno anche loro pescatori).

### **248. Ciechi e zoppi**

Da una parte ci sono i ciechi (bendati) e dall'altra gli zoppi. I ciechi devono andare dagli zoppi, prenderli in spalle e farsi guidare fino al punto di partenza.

### **249. Cambio casa**

Ci si mette in gruppetti di tre (due fanno il tetto con le braccia, il terzo, l'inquilino, si accovaccia sotto). C'è sempre una persona in più, e ai vari ordini si cambia o tetto, o inquilino, o tutta la casa (cioè si formano gli abbinamenti). Uno rimane alla fine fuori e fa la penitenza.

### **250. Fuori il tre**

In cerchio, seduti, ognuno ha un numero (a ripetizione, da 1 a 5). Quando si chiama un numero, questi devono uscire e rincorrersi in senso antiorario all'esterno del cerchio, compiendo un giro intero e cercando di prendersi ed eliminarsi (cioè di toccare quello davanti).

### **251. Cani e gatti**

Ci si mette tutti a coppie (a braccetto) tranne due che sono il cane (che insegue) ed il gatto (che scappa). Quando il gatto è stanco si può mettere a braccetto con qualcuno; l'altra estremità della coppia diventa così il gatto che deve scappare. Ogni tanto si possono invertire i ruoli.

### **252. Bandierina con la scopa**

Come bandierina, però si usa la scopa per dribblarsi la palla e fare gol nello spazio lasciato libero dal giocatore avversario.

### **253. La vipera**

I giocatori sono seduti in cerchio. Devono respingersi la palla (vipera) solo con le mani. Quelli toccati in qualsiasi altra parte del corpo, sono eliminati e si girano.

### **254. Corsa della colla**

Si gioca come a darsela, ma quando un giocatore viene toccato, deve continuare a correre tenendo una mano nel punto in cui è stato toccato.

### **255. Il ponte delle sedie**

Ci si mette in piedi ognuno su una sedia (le sedie sono una in parte all'altra, disposte su due file, le squadre); al via ogni squadra deve avanzare con le sedie. I giocatori devono collaborare tra di loro per andare avanti.

### **256. Nascondone**

Come nascondino, solo che è l'esatto contrario. Una persona si nasconde e tutti gli altri la cercano. Quando qualcuno la trova, vi si nasconde insieme e fa silenzio, senza dirlo agli altri ricercatori.

### **257. Senza sedia**

Si corre tutti verso le sedie, che sono una di meno rispetto ai partecipanti. Chi non si siede è eliminato (così via fino al vincitore). Si può anche fare la stessa cosa ma con pochissime sedie, e chi non trova posto, si siede sulle cosce dell'altro.

### **258. Sedie musicali**

Si forma un cerchio di sedie, e i giocatori ballano intorno (camminando all'esterno del cerchio). Quando finisce la musica, bisogna sedersi sulle sedie, che sono una di meno dei giocatori. Chi è in piedi viene eliminato, e si ricomincia togliendo una sedia...

### **259. I leoni addormentati**

Stanno tutti sdraiati per terra fingendo di dormire. Il cacciatore però gira tra di loro cercando di farli ridere. Chi ride, diventa cacciatore e aiuta l'altro. Vince l'ultimo che scoppia a ridere.

### **260. Cerchio seduto**

Ci si mette in cerchio guardando ognuno quello davanti e ci si siede sulle cosce di quello dietro. Poi si cammina, magari cantando un bel ban.

### **261. Gomitolo di lana**

Ci sono due gruppi: il primo si sdraia e incrocia le gambe in modo che formi un grosso nodo e groviglio. Il secondo gruppo dovrà lavorare per sciogliere il nodo, staccando i componenti uno ad uno. Poi si invertono i ruoli e si vede il tempo

### **262. Volpe e cacciatore**

Si gioca in 11 o 18 o 27 o 38 ecc. Se i giocatori sono 18, tutti (meno 2), formano un quadrato con file di 4 giocatori. I due giocatori in più faranno la volpe e il cacciatore (che naturalmente si rincorrono e devono prendersi, invertendosi così i ruoli). Gli altri si danno la mano, formano linee parallele in una sola direzione. La volpe e il cacciatore partono da due file diverse. Al via della volpe, il cacciatore la insegue cercando di prenderla. Ma se la volpe (o l'animatore) grida "voltafaccia", tutti i giocatori di file parallele dovranno voltarsi (in una direzione qualsiasi) di 90 gradi, dando la mano ai nuovi compagni di destra e sinistra. Così si taglia la strada al cacciatore. Ogni tanto volpe e cacciatore possono cambiare.

### **263. Palla per aria**

Un giocatore ha la palla in mano e tutti gli altri gli stanno intorno. Al via il giocatore chiama un compagno, lanciando intanto la palla per aria. Il compagno chiamato deve cercare di prendere la palla il più velocemente possibile, mentre tutti gli altri scappano lontano. Quando prende la palla, l'animatore grida "stop", e tutti si immobilizzano dove si trovano. Chi ha preso la palla può ora fare 3 passi verso il compagno più vicino e deve cercare di colpirlo senza che lui si muova. Se lo colpisce la

penalità va a chi è colpito, altrimenti va a lui. Se chi deve essere colpito si muove, la penalità va comunque a lui. Si ricomincia con in mezzo (a lanciare la palla) quello che doveva colpire.

### **264. Sista paret ut**

Ci si mette a coppie mano nella mano, mentre uno fa il cacciatore. Le coppie si mettono una in fila dietro l'altra, mentre il cacciatore sta 3 metri davanti alla prima coppia, con le spalle rivolte verso le coppie. Quando grida "l'ultima coppia avanti" (cioè "sista paret ut"; è un gioco svedese), l'ultima coppia della fila si stacca e corre (uno per lato) verso il cacciatore per congiungere le mani davanti a lui. Il cacciatore non può girarsi mai ma deve prendere uno dei due (dunque solo quando lo hanno appena passato). Chi viene preso fa il cacciatore

### **265. La caccia al sassolino**

Ci si mette in riga con le mani dietro la schiena, ma aperte con il palmo verso l'alto (in modo da non vederle). L'animatore va su e giù camminando dietro la riga, facendo finta di mettere un sassolino nelle mani di tutti. Quando lo mette davvero, chi lo ha ricevuto deve scattare e correre verso un punto prestabilito in precedenza (che sarà di fronte alla riga). Gli altri lo devono prendere. Se chi scappa ci riesce senza farsi prendere diventa il nuovo capogioco. È un gioco greco.

## **GIOCHI DI SPETTACOLO, DA SERATA, ECC.**

### **266. Il coccodrillo della zia**

Il primo giocatore dice al secondo (che poi passerà parola al terzo, e così via) la frase "Il coccodrillo di mia zia Cleonice ha un forte raffreddore. Cosa posso fare?", facendosi rispondere "L'ospedale per i coccodrilli raffreddati si trova al numero 2461 di via Mombello"; il tutto deve essere fatto tenendo la lingua tra il labbro inferiore e i denti della mascella inferiore.

### **267. Il gran khan**

I giocatori devono eseguire i comandi del capogioco, ma solo se preceduti dalla frase "il Gran Khan dice che/di..."; ad esempio "il Gran Khan dice di alzare il braccio destro"; se l'animatore dice invece solo "alzare il braccio destro", chi lo fa è eliminato. C'è anche la variante con "piripicchio" invece di dire "il Gran Khan dice di..."

### **268. Animali**

In cerchio, chi sta in mezzo indica una persona che deve fare un animale o un personaggio (che viene detto), facendo certi gesti insieme alle persone che ha in parte (elefante: chi è in mezzo fa la proboscide con le braccia; gli altri fanno le grandi orecchie - palma: in mezzo fa la palma, a destra fa il vento che muove le fronde, e a sinistra fa le noci di cocco, rinchiudendosi su se stesso...). Chi sbaglia va in mezzo al cerchio. I personaggi e gli animali si possono inventare.

### **269. Frase urlata**

Un membro di una squadra deve urlare una frase (o una parola) al resto del gruppo, ma l'altra squadra si mette in mezzo tra i due, urlando il più possibile per non far sentire la frase urlata. Vince chi impiega meno tempo a capire la frase.

### **270. Mimi**

Un componente per squadra, mima delle parole o frasi al suo gruppo, che deve indovinare.

### **271. Aperto-chiuso**

seduti in cerchio, si fa passare un libro e ognuno dichiara "ricevo A/C e passo A/C". A sta per aperto (se ha le gambe normali, aperte) e C sta per chiuso (se ha le gambe accavallate o incrociate). Questa cosa non la si spiega, ma si dice solo chi indovina; così tutti prima o poi dovrebbero arrivare a

capire cosa significa ricevo aperto/chiuso, passo aperto/chiuso (non è il libro, ma la posizione delle gambe).

### **272. Codice**

gioco della guardia che alla porta della società segreta, chiede il codice. Al primo la guardia dice il numero 12; l'altro risponde 6 e lo fa entrare. Al secondo dice 10; lui risponde 5 ed entra. Così anche con gli altri 2: con 8 la risposta è 4 e con 6 la risposta è 3. Poi arriva un altro; la guardia dice 4, ma alla risposta 2 la guardia gli spara. Cosa doveva dire e perché? Dopo che tutti si sono scervellati, capiranno che dovevano contare il numero delle lettere della parola (dieci ha 5 lettere e così via; a quattro dovevano dire 7).

### **273. Il giro del mondo**

In cerchio, ognuno dice il nome di una città del mondo; per essere giusta deve avere l'iniziale che con le altre città formi la frase "il giro del mondo" (esempio: Isernia, Lubeca, Gerusalemme...). Si continua fino a quando tutti hanno capito il segreto per dire la città giusta.

### **274. Willy**

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

### **275. Percorso a ostacoli**

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

### **276. Supersoffio**

Ad una persona bendata gli si fa soffiare per spegnere una candela, che viene allontanata sempre di più. Quando la candela è lontanissima e deve soffiare tantissimo, gli si mette davanti una ciotola con dentro della farina, piegandola in modo che se la soffi addosso.

### **277. Ballo con giornale**

Si balla a coppie sopra una pagina di giornale; allo stop della musica, si piega il giornale a metà, e così fino a quando rimane la coppia vincitrice.

### **278. Arca di Noè**

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

### **279. Mali maló**

Gioco a coppie (una coppia alla volta); si pescano due biglietti alla volta (sui quali ci sono delle parti del corpo) e bisogna toccarsi tra queste parti del corpo (se per esempio si pescano mano e orecchio, uno mette la mano sull'orecchio dell'altro). Vince la coppia che pesca più biglietti senza cadere o cedere (visto che i biglietti e le posizioni si sommano, non si sostituiscono).

### **280. Geroglifici**

Come nel gioco in scatola Pictionary, uno deve fare un disegno per fare indovinare agli altri una parola (a squadre o tutti insieme).

### **281. Mercato delle lettere**

Vengono distribuiti tra le squadre dei cartoncini con le lettere (ad ogni gruppo di lettere corrisponde un certo numero di punti, a seconda che siano lettere più o meno utilizzate di solito). Ogni squadra ha un tot di tempo per formare una parola (sensata) con il maggior numero di punti possibili. Tra le squadre si possono fare compravendite di lettere per avere quelle che mancano.

### **282. Cappuccetto rosso e farina**

Una persona racconta la storia di Cappuccetto Rosso, senza però mai nominare la parola Bosco. Altre tre persone, sedute di fronte al "narratore", si mettono ad ascoltare con la bocca piena di farina, (il narratore lo sa, anche se gli altri credono che non lo sappia e che sia lui la vera vittima) che dopo pochi minuti, con la saliva, diventa quasi colla. I tre poveretti, avevano il compito di buttare la farina addosso al narratore appena avesse nominato la parola "bosco".

### **283. Le prime parole**

A turno, tre volontari escono e quando rientrano tutti sono completamente zitti e seri; le prime parole che il volontario dirà saranno quelle pronunciate quando è nato, le seconde quelle dette al primo appuntamento d'amore e le terze quelle della prima notte di matrimonio.

### **284. Haguh**

I giocatori sono su due file a circa 2-3 metri di distanza una dall'altra. Ad un segnale partono 2 giocatori dai lati opposti delle due file e camminano molto lentamente e con facce molto serie lungo il corridoio per inserirsi di nuovo all'altro capo della fila. Gli altri giocatori accompagnano i due gridando "haguh" (è un gioco degli USA) e cercando di far ridere il giocatore avversario in tutti i modi. Il primo che ride ha perso.

### **285. Lana riavvolta**

In una stanza (o anche all'aperto) si srotolano due gomitoli di lana colorata (lunghi uguali ma di due colori diversi), facendoli passare per tutto quello che c'è (tavoli, sedie lampadari, armadi, oppure alberi, panchine, ecc.). I due concorrenti li devono riavvolgere nel minor tempo possibile.

## **GIOCHI PER FESTE NUMEROSE**

### **286. Graffette**

Centinaia di graffette gettate in mezzo alla gente, che divisa in due o più squadre deve attaccarle. Vince chi forma la catena più lunga.

### **287. Palla telo**

Un gruppo si mette intorno ad un telo (grandezza di un lenzuolo matrimoniale), e con sopra una palla (grandezza normale ma leggera), deve farla saltare dall'altra parte dal campo, dove c'è un altro gruppo con un altro telone. Si possono fare parecchie varianti (vince chi la fa volare più in alto, si fa una specie di partita a pallavolo, anche in un campo vero con la rete, ecc.).

### **288. Fratelli con serpentone**

Ogni gruppo si divide in due parti, che faranno un biscione rimanendo sotto una striscia di stoffa colorata (ogni gruppo ha due biscioni dello stesso colore). Durante la musica, i biscioni devono viaggiare e ballare, ma quando la musica si fermerà, ci si dovrà mettere uno di fronte (o in parte)

all'altro, naturalmente quello del colore uguale. Vince la squadra i cui due biscioni dello stesso colore si accoppiano per primi. Si ripete più volte.

### **289. Ping-Pong**

Due squadre si dispongono in file parallele. Ogni giocatore ha una pallina da ping-pong. Al via, devono lanciale in alto, cercando di farle arrivare allo stesso livello. Intanto, si fotografa, per accertarsi che siano effettivamente alte uguali.

### **290. Storia con personaggi**

Ogni gruppetto ha un personaggio o un oggetto assegnato, e quando questo viene nominato nella storia raccontata, bisogna fare un verso o rumore corrispondente. Per esempio c'è un gruppo che deve fare insieme il verso del cane, un altro quello della pecora ecc. L'animatore racconta la storia, e quando nomina il cane, tutti quelli del rispettivo gruppo, devono fare il verso del cane ad alta voce (e magari dei gesti). Si può fare poi se si dice qualcosa come "fattoria", si fa il verso tutti contemporaneamente.

### **291. Palloni grandi**

Ci si lancia a vicenda tra le squadre o in mezzo alla folla a caso, più palloni gonfiabili di quelli enormi (dal diametro più o meno di un metro o più).

### **292. Cartoline da lanciare**

Ognuno ha una cartolina o qualcosa del genere (anche aeroplanini di carta), magari sulla quale ha scritto un messaggio a tema con la festa. Al via bisogna lanciale nei campi avversari. Vince chi ne ha di meno nel proprio campo alla fine del gioco; se c'era il messaggio, ognuno ne prende una.

### **293. Barchette o aeroplani enormi**

Si costruiscono barchette di carta enormi, le si decora e poi si fa una gara tra le squadre per vedere chi l'ha fatta più bella. Si può fare magari anche la foto di gruppo, tenendo a bordo i più piccoli (la stessa cosa può essere fatta con aeroplani).

### **294. Aerei di carta nel buco**

Si fa un buco grande in un cartone o foglio di polistirolo (meglio se i buchi sono uno per squadra), e poi si lanciano degli aerei di carte (formato A4) nei buchi, vedendo chi ne centra di più.

### **295. Canoe**

Ci si mette, in base a cosa viene detto, a formare canoe di 4, 5 o altri numeri di componenti. Per fare una canoa bisogna sedersi per terra in fila uno dietro l'altro, e remare con le braccia (a tempo di musica). Ogni volta si cambiano componenti per formare la canoa.

### **296. Carta igienica**

Ad ogni gruppetto di persone (circa 4), si danno forbici e un rotolo di carta igienica. Devono dividere il rotolo in due (cioè due rotoli più stretti), srotolandolo e poi rifacendone due diversi. Naturalmente vince chi fa più in fretta.

### **297. Divina commedia**

Ogni gruppo ha un tot di tempo per trovare un titolo di libro, o comunque una frase di senso compiuto, con varie caratteristiche (maggior numero di lettere diverse tra loro; maggior numero di G; senza R; solo vocali A e O ecc.)

### **298. Cori alterni**

Ogni gruppo canta una canzone alternandosi con l'altro, senza pausa, e per pochi secondi; l'animatore darà continuamente il cambio di squadra in squadra, e dovranno fare una canzone nuova



cantando tutti insieme. Chi ne fa una già fatta o non sa con cosa iniziare (o impiega troppo tempo), è eliminato.

### **299. Whisky, soda e chachacha**

Si balla a coppie; quando si interrompe la musica, si esegue l'ordine dato dall'animatore: whisky (ci si abbassa), soda (ci si prende in braccio) e chachacha (cambio della coppia). Chi è più lento, viene eliminato. Si possono fare anche più ordini contemporaneamente.

### **300. Catena umana**

Ognuno si sdraia appoggiando la testa sulla pancia del compagno in modo perpendicolare; vince la squadra che fa la catena più lunga (oppure che con i corpi scrive qualcosa, o fa un disegno o altro ancora).

### **301. Palloncini & parole**

Con dei palloncini (con scritte sopra le lettere dell'alfabeto), o i pezzi di spugna a incastro messi in dei grandi mucchi. Bisogna comporre delle parole mettendoli vicini; vince chi compone la parola nel minor tempo.

### **302. Giochi con corde**

Con una corda lunghissima, si possono fare tanti giochi a gruppi: salto un gruppo alla volta, abbassarsi mentre la corda corre alta circa 1½ metro, oppure saltare (sempre un gruppo alla volta, in fila indiana), mentre la corda (in questo caso molto corta, circa 40 cm.) arriva rasoterra.

### **303. Insalata delle scarpe**

Ognuno si toglie le scarpe e le mette in un mucchio in mezzo. Poi si va a prenderne a caso due a testa (spaiate). Ognuno le calza ai piedi e va alla ricerca di chi ha le scarpe dello stesso paio che ha ai piedi. Si cerca di formare poi un cerchio (o più cerchi), mettendosi vicino a chi ha la scarpa dello stesso paio (se ho il sandalo blu al piede sinistro, alla mia sinistra devo avere chi ha il sandalo blu al piede destro...).

## **GIOCHI A SQUADRE**

### **304. Generale**

Si gioca in grandi spazi all'aperto, liberi da ostacoli (grandi prati, radure ecc.). Scopo delle due squadre è andare a prendere la bandiera del gruppo avversario per portarla al campo dei morti. Il campo non è diviso in due ma è libero. Ogni giocatore riceve un biglietto di carta con scritto il proprio "grado" e ruolo, che dovrà rivelare all'avversario (e solo a lui, oltre che ai compagni) solo se toccato (o se lui tocca l'altro). Il ruolo più importante è generale (4 stelle), perché uccide tutti gli altri. Seguono poi gli altri numeri (da 1 a 20 o quanti sono i giocatori rimasti), con potere proporzionale al numero (cioè il numero 3 uccide il 7, il 12 uccide il 18 ecc.). Tutti i numeri sono uccisi dal generale. C'è poi una spia, che è uccisa da tutti i numeri ma è l'unica che uccide il generale. Chi viene ucciso non può assolutamente parlare con nessuno dicendo che ruolo aveva chi l'ha ucciso; se due giocatori dello stesso ruolo si toccano, vanno a toccare ognuno la propria bandiera.

### **305. Alce russa**

Gioco adatto ad ambienti con molti ostacoli (va benissimo una cascina o un boschetto). Due squadre si mettono in campi lontani tra di loro, dove non possano vedersi l'un l'altro. Nascondono una bandiera a gruppo (deve uscire di poco ma deve essere nascosta benissimo, bisogna cercarla proprio), di diverso colore. L'obiettivo del gioco è andare nel campo avversario, trovare la bandiera e portarla nel proprio campo. Ma i giocatori hanno un cartellino a testa di legno (formato circa 12 x 5 cm), legato con un elastico sulla fronte, sul quale ci sono scritti una lettera e 3 numeri. Ognuno deve leggere ad alta voce il codice degli avversari, riuscendo così ad eliminarli. Ci si può riparare in tutti i

modi (per terra, con le piante e tutto ciò che si trova), ma non con le proprie braccia e mani, non girando il cartellino o sporcandolo e non appoggiandosi ad un proprio compagno (ad un avversario sì). Chi sbaglia 3 volte di seguito a leggere il codice di una stessa persona è eliminato. I morti vanno al campo dei morti (a metà campo circa), e ogni 10-15 minuti tornano in vita (con nuovi cartellini).

### **306. *Bandierissima***

Si gioca in un campo da calcio (o simile, però ben delimitato), diviso a metà. In fondo ad ogni metà (in cui gioca una squadra naturalmente), si segna un piccolo semicerchio (diametro di circa 4 m. che sarà della squadra avversaria), dentro il quale va la bandiera. Bisogna andare nel campo avversario, entrare nel semicerchio e prendere la bandiera riportandola nel proprio campo. Se si va nel campo avversario però e si viene toccati, bisogna rimanere fermi in quel punto fino a quando un compagno di gioco ci libera (toccandoci). Nel semicerchio nel campo della squadra A, possono entrare liberamente solo i giocatori della squadra B (come se fosse zona loro) e non quelli A. Si possono fare le catene umane per liberarsi.

### **307. *Bandierina e varianti***

Bandierina non ha bisogno di spiegazioni, ma si possono fare alcune varianti che rendono il gioco più simpatico e adatto anche per i più grandicelli. Per esempio si può fare con i passi: quando si chiama un numero si dice anche il passo che deve fare invece

## **GIOCHI PER VIAGGI IN PULLMAN**

### **308. *Staffetta***

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

### **309. *Targhiamo gli animali***

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

### **310. *Giochi a squadre***

Divisi in squadre, si fanno mimi, cori alterni, quiz e indovinelli e altro simile.

### **311. *Avanzi***

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