

IL BUON CIOCCOLATO

Ci si mette tutti in cerchio seduti. Al centro del cerchio ci sono due sedie, una di fronte all'altra. Su una c'è un piattino con una barra di cioccolato, una forchetta ed un coltello. Sull'altra c'è un grembiolino di quelli che si usano x rigovernare. Un animatore ha in mano un dado. Al via, parte da un giocatore e gli passa il dado. Questi lo tira. Possono succedere due cose: se il giocatore NON fa 6 (sei), egli rimane al suo posto e il dado passa al giocatore alla sua destra, che a sua volta lancerà il dado. Se invece il giocatore fa 6, allora dovrà correre verso le due sedie, girarci intorno (2 volte), infilarsi il grembiolino, prendere coltello e forchetta, tagliare un quadratino di cioccolata, prenderlo quindi con le mani e mangiarlo. Una volta mangiato (e quindi ingoiato), il giocatore potrà tagliare un secondo quadrato, e così via. Intanto il dado continua a girare nel cerchio, e non appena un altro giocatore farà 6, prenderà il posto del giocatore che si sta sbafando la cioccolata (facendo il percorso che è stato prima indicato). Il gioco finisce quando finisce la cioccolata.

L'ANELLO

Si prende una corda sufficientemente lunga, che possa arrivare a tutti i giocatori in cerchio. In essa si fa passare un anello. Un giocatore, al centro del cerchio, dovrà scoprire chi ha l'anello (che i giocatori in cerchio si passeranno senza farsene accorgere). Se il giocatore al centro trova l'anello (e chi lo ha), viene sostituito proprio da quest'ultimo.

LE SCARPE

E' un gioco semplice da spiegare (ma non da realizzare). Si prendono 2 o 3 giocatori e si mandano fuori. Tutti i giocatori in cerchio si levano le scarpe e le mettono in un mucchio, in mezzo. Ad ogni giocatore in cerchio viene poi consegnato un buono (ad esempio un foglietto con sopra scritto: "Buono scarpa"). Appena entrati, i giocatori che erano fuori dovranno rimettere le scarpe giuste al giocatore giusto. Quando uno di essi indovina, allora il proprietario delle scarpe gli dà il buono. Vince il giocatore che avrà conquistato più buoni.

P:S lavarsi prima i piedi e alla luce

SUPERSEDIA (tīaia tīaia)

Gioco che non viene (quasi) mai. Ci si mette tutti in cerchio, formando una grande unica fila (cioè rivolti verso il compagno di sinistra), tutti appiccicati l'uno all'altro, in modo da toccare con la propria pancia la schiena del compagno di sinistra e con la propria schiena la pancia del compagno di destra. Al via dell'animatore, lentamente, si comincia a "sedersi" sulle ginocchia del compagno che si ha dietro: sembra impossibile, ma se tutti lo fanno piano piano, allo stesso modo, alla fine ognuno sarà seduto sul compagno dietro ed avrà a sua volta sulle proprie ginocchia il compagno che sta davanti. Se si riesce in questo (e sarebbe già tanto) si potrebbe provare a "camminare": a tempo, sotto gli ordini dell'animatore si muove in avanti la gamba destra, poi quella sinistra, e così via, ma dubitiamo sulla riuscita dell'esperimento, a meno di essere pochi, della stessa stazza, e con una buona agilità.

LA GARA DELLA FAMIGLIA

Si formano 2 squadre di 8 persone fra cui si nomina:

1 Babbo,
1 mamma,
un figliolo,
una figliola,
una nonna,
un nonno,
una zia,

Giovanni (l'amico di famiglia)

Si prendono 16 sedie e si piazzano su due file, in modo che le due famiglie si mettano l'una di fronte all'altra. L'animatore si prepara a raccontare una storia. Ogni volta che nominerà un membro della famiglia, questi (uno per squadra) dovrà alzarsi, fare il giro delle sedie e rimettersi al suo posto. Un punto alla squadra del personaggio che fa prima. Se invece l'animatore dice "famiglia", allora tutti dovranno alzarsi e fare il giro delle sedie: in questo caso perde la squadra del giocatore che si siede per ultimo. Attenzione, è possibile anche dire "figli", "nonni", o altro, indicando in questo modo più di un personaggio. Vince la squadra che farà più punti

Esempio di storiella

Una mattina, il **babbo** si svegliò di soprassalto e disse: ma che ore sono? Subito la **mamma** preoccupata guardò la sveglia e si accorse che ancora una volta si era fermata alle tre di notte. Ma che ore erano allora? Il **babbo** si alzò e prese l'orologio che i suoi **figli** gli avevano regalato per il suo compleanno. "Sono le 8.00!", esclamò. Allora la **mamma** urlando per tutta la casa svegliò tutta la **famiglia** "Presto è tardissimo! **Bambini** dovete andare a scuola!". Il **nonno**, al sentire questi urli prese un mezzo collasso, credendo di essere sempre in guerra, ma subito dopo si rese conto che non era vero. Mentre tutta la **famiglia** era in tal macello, ecco suonare la porta. "O chi sarà mai?" si domandò la **nonna**. "Sono io, **Giovanni!**".

Giovanni era l'amico di tutti. E come sempre trovava il momento meno adatto per andare a disturbare. "Salve a tutti! Ma cos'è tutto questo trambusto?". "La sveglia stamattina non ha suonato!" esclamò il **figlio**. "Tutta colpa di tua **madre!**" Quante volte glielo avrà detto di comprare le pile nuove?" aggiunse il **babbo**. Intanto il **nonno** si era appena ripreso dal collasso quando, passando accanto al telefono, questo squillò, rimettendo KO il **nonno**. La **figlia** corse per rispondere, sperando che fosse il suo fidanzato, ma era la **zia** la quale,

Gli amici del gufluccio

gufluccio@tin.it

preoccupata del fatto che la **nonna** non l'avesse ancora chiamata, pensava che fosse successo qualcosa alla **famiglia**. "No, tutto a posto **zia!** Stiamo tutti bene!" "A parte il **nonno!**" esclamò **Giovanni** accorso per dare una mano al **nonno**. Intanto il **babbo** era pronto per recarsi al lavoro, mentre la **mamma** aveva appena finito di preparare i **bambini**, quando... titi-titi-titi.. "è la sveglia!" esclamò la **zia** al telefono. "Ma non era scarica?" rispose la **nonna**. Titi-titi-titi ma... non capisco. Il **babbo** si svegliò e finalmente si accorse di aver sognato. "Ma che ore sono?" chiese la **mamma**. E così tutta la **famiglia** si svegliò, prima che il **babbo** potesse rendersi conto che erano le tre di notte "Forse ieri sera ha commesso un piccolo errore nel rimetterla!" disse la **mamma**. "Meglio così" riprese il **babbo**. E piano piano tutta la **famiglia** si rimise a dormire.

LO SCULTORE

Gioco simpatico. Si scelgono 2 gruppi di 3 giocatori ciascuno. Per ogni gruppo viene nominato uno "scultore". Le 6 persone vengono mandate fuori dalla stanza. L'animatore sceglierà quindi altri due giocatori, con i quali realizzerà una struttura (li intreccerà in modo un pò incasinato, tramite ordini vocali). Fatta la struttura, chiamerà i due "scultori" usciti e dirà loro che dovranno, con i loro uomini, realizzare la stessa scultura. I due "scultori" osserveranno per qualche istante, quindi verranno rimandati fuori. La scultura verrà "sciolta". A quel punto entrerà il primo gruppo, il cui scultore, tramite ordini vocali, dovrà cercare di realizzare la scultura di prima (con i suoi due "uomini"). Quindi poi sarà la volta del secondo gruppo. Alla fine tutto il cerchio, mediante applausi, decreterà il gruppo che si è avvicinato di più alla scultura.

LO GNU

Ci si mette tutti in cerchio seduti. Un giocatore al centro, munito di "clava" realizzata con un giornale arrotolato deve riuscire a "rubare" il posto ai compagni. Come può far questo? All'inizio egli chiamerà uno dei giocatori in cerchio. Il chiamato si alzerà in piedi, chiamerà un altro giocatore del cerchio e si risiederà. Così, il secondo giocatore chiamato dovrà alzarsi, chiamare un terzo giocatore e risedersi. E così via. Intanto il giocatore al centro cercherà di colpire con la "clava" i giocatori chiamati, prima che essi riescano ad alzarsi per chiamare un altro giocatore. Quindi se un giocatore chiamerà Gino, e il giocatore con la clava riuscirà a colpire sulla testa Gino prima che quest'ultimo riesca ad alzarsi e chiamare un altro compagno, prenderà il posto di Gino, mentre Gino dovrà andare in mezzo col giornale, per cercare a sua volta di rubare il posto ad un altro.

LA PAROLA NASCOSTA

Si manda fuori un "volontario", mentre il gruppo stabilisce una parola segreta. Il volontario farà delle domande ai vari componenti del gruppo. Ciascuna risposta dovrà contenere la parola scelta. Il volontario dovrà scoprire qual'è la parola segreta.

Facci cambiare capo