



PUNTO.GIOVANI



VOCE DEL VERBO...

GIOCARE

*Giochi e passatempi
d'altri tempi*

*Miniguide all'uso per genitori, insegnanti,
educatori, animatori,
fratelli maggiori.*



QUESTO LIBRO È DI



Il gioco è il lavoro del bambino.
(*Maria Montessori*)



PRESENTAZIONE

Caro Bambino, questo libro è per te.

Forse hai 3, 10 o sessant'anni, non importa perché quelle che troverai tra le sue pagine saranno emozioni che prenderanno vita attraverso i giochi di un tempo passato che con la sua memoria torna a ricordarci ciò che conta davvero. "Voce del verbo giocare" è nato per una coincidenza proprio all'inizio di questo periodo così complicato e sfidante.

Era febbraio 2020, ricordo che stavo scrivendo quella che avrebbe dovuto essere l'introduzione per questo viaggio tra i ricordi. Poi, improvvisamente, il tempo si è come fermato e niente è stato più lo stesso. Il mondo così come lo conoscevamo ora non esiste più.

Ma c'è una cosa che non potrà mai cambiare, il nostro patrimonio culturale. La memoria del tempo passato mantiene viva la nostra storia, le nostre tradizioni ed oggi più che mai ha il compito di ricordarci il giusto valore delle cose.

"Voce del verbo giocare" ha questo scopo.

Mantenere vivo il nostro passato perché ci aiuti a vivere il presente e a guardare al futuro con occhi diversi.

Grazie ai ragazzi che scrivendolo ci hanno aiutato a ricordare.

Grazie ai nonni che hanno raccontato la loro storia.

Grazie a te, bambino che stai leggendo... ora però non importa che sia Rialzo, Bandierina o una Storia Arrotolata.

Vai, sorridi e comincia a GIOCARE!

*Annalisa Colombo
Città di Desenzano del Garda
Assessorato Politiche sociali
Politiche educative*

L'idea di questa pubblicazione, nata dall'inventiva di alcuni ragazzi, ci testimonia quanto il gioco sia prezioso e importante per ogni età, a partire dall'infanzia per proseguire con quella giovanile e arrivare all'età adulta.

Il gioco rappresenta infatti uno strumento fondamentale per l'apprendimento: durante l'infanzia il bambino impara a vivere osservando il genitore, il mondo adulto, la comunità che lo circonda ma anche, e soprattutto, attraverso il gioco. Perché è il gioco che gli permette di sperimentare, di imparare, di esercitare le proprie capacità necessarie alla sopravvivenza. E, a differenza dei cuccioli animali, per il bambino queste capacità non riguardano solo la sopravvivenza fisica, ma soprattutto quella mentale ed affettiva.

L'età avanza, i giochi cambiano, l'effetto resta ugualmente prezioso.

Il gioco infatti si ripercuote a vari livelli della vita dei bambini e dei ragazzi: a livello sociale (il gioco sviluppa la condivisione, aumenta l'empatia e lo spirito di gruppo, aiuta la creazione di opinioni); a livello fisico (aumenta la coordinazione, l'agilità e l'equilibrio; fa diminuire stress, fatica, depressione); a livello emotivo e comportamentale (riduce paura, ansia, irritabilità; produce gioia, migliora l'autostima e la padronanza di sé). E questo vale non solo per bambini e ragazzi.

Anche per noi adulti infatti il gioco resta da custodire gelosamente nel nostro animo, perché ci aiuta a coltivare il piacere dell'immaginazione e della creatività, ci regala momenti di svago, alleggerisce le nostre fatiche quotidiane, rappresenta un antidoto fondamentale contro lo stress e l'affaticamento mentale ed emozionale.

Il gioco rappresenta quindi una ricarica di piacere e leggerezza che dovremmo concederci ad ogni età ma anche una forte spinta alla conoscenza per ogni disciplina. Jean Chateau ci ricorda che il gioco ci prepara ad attività superiori, come l'arte, la scienza, il lavoro... Il gioco infatti conduce a molte attività in ambito artistico (attraverso il disegno, la manipolazione, la danza) e scientifico (i giochi matematici, gli scacchi, di abilità): il gioco contribuisce a sviluppare lo spirito costruttivo, l'immaginazione, la facoltà di sistematizzare.

L'Alto Commissariato per i Diritti Umani delle Nazioni Unite riconosce il gioco come un "diritto" inviolabile ed insindacabile di ogni bambino.

Ma perché produca i suoi effetti, è importante che noi adulti ne comprendiamo l'importanza, che lasciamo ai bambini e ai ragazzi il tempo di giocare, che rispettiamo il gioco libero, non strutturato. Questo per abituarli alla capacità di organizzare il proprio tempo, antidoto contro la paura della noia e del vuoto interiore. Ricordandoci sempre che è nel gioco che contempliamo, progettiamo e costruiamo: è attraverso il gioco che sbocciano e si sviluppano umanità, gioia della scoperta, entusiasmo e creatività. Non sottovalutiamolo!

*Gisella Pricoco
Presidente Elefanti Volanti
Società Cooperativa Sociale Onlus*

Il manuale che vi accingete a consultare è il risultato di un laboratorio svolto con i ragazzi che quotidianamente animano il Punto Giovani di Desenzano.

L'idea nasce dalla provocazione emersa durante un circle time estivo, nella penombra del portico antistante i locali di via Mezzocolle.

Qualche mese prima avevamo subito una serie di furti notturni: 2 play-station piuttosto vecchiotte e successivamente un apparecchio TV decisamente datato, col suo bel tubo catodico, utile ormai solo come schermo, appunto per giocare ai videogiochi. Finiva così l'epoca delle lunghe partite di calcio mediate dal joystick, e in modo molto naturale i ragazzi hanno riscoperto le carte da briscola, da scala 40, il Monopoli, il Risiko, ed è ripreso anche il gusto per giochi di parole.

In quel pomeriggio estivo, seduti in cerchio, ripensavamo a come era cambiato il modo di passare il tempo libero al Punto a seguito di queste privazioni del gioco tecnologico. Da buoni "anziani diciottenni", i ragazzi pontificavano sulla noia delle nuove generazioni (da cui loro ovviamente si chiamavano fuori, ormai saggi uomini e donne di mondo!). Il punto focale della questione era il fatto che i bambini di oggi non sanno giocare e divertirsi, mentre "ai loro tempi" si passavano interi pomeriggi di ludica gioia senza tante sovrastrutture, accontentandosi di ciò che i parchi, i cortili e le strade offrivano.

È iniziato così il racconto di quei giochi, discussioni sui nomi dei passatempi, sulle regole. A questo punto a noi educatori è venuta un'idea: sarebbero stati in grado loro "saggi e maturi" di descrivere ai più giovani i giochi che maggiormente li avevano entusiasmati negli anni dell'infanzia fino alle soglie dell'adolescenza?

E che ci vuole? Assolutamente sì!

In realtà durante gli incontri per scegliere i giochi da proporre si sono resi conto che giocare e descrivere verbalmente un gioco è molto più facile rispetto alla stesura scritta. A questo punto la sfida era accettata, ma qualcuno doveva prendersi la briga di organizzare ed assemblare il materiale. Abbiamo incaricato quindi una segretaria di redazione che si è occupata di coordinare il materiale e curare le descrizioni.

L'obiettivo che ci proponiamo con la pubblicazione di questo libro è di raggiungere i bambini attraverso chi si occupa dei loro momenti ludici: genitori, insegnanti, educatori, animatori, fratelli maggiori. Ai bambini proponiamo giochi tradizionali e sperimentati da innumerevoli generazioni, scelti da chi queste attività le svolgeva fino ad ieri (correzione... ci sono giochi descritti nel libro che attuiamo tuttora al Punto Giovani!).

*Emanuele Sciarra e Angela Bodeo
Équipe educativa Punto Giovani
Desenzano del Garda*

Segretaria di Redazione:

Alessia Scullino

Hanno contribuito alla stesura:

Maria Capobianco

Giulia Massolini

Dalila Pellegrino

Mara Pedrazzi

Amanda Contarelli

Aurora Varlese

Alessandro D'avino

Alessandro Usai

INDICE DEI GIOCHI

BANDIERINA	pag. 10
NASCONDINO	pag. 11
PESCATORE	pag. 12
LUPO MANGIA FRUTTA	pag. 13
MURETTO	pag. 14
RIALZO	pag. 15
STREGA COMANDA COLOR	pag. 16
ALBERO E FUNGO	pag. 17
FUNGHETTO	pag. 18
PALLINA PRIGIONIERA	pag. 19
SCHIACCIASETTE	pag. 20
SLALOM CUCCHIAIO	pag. 21
NOMI COSE CITTÀ	pag. 22
STORIA ARROTOLATA	pag. 23
PAROLA IN FRONTE	pag. 24
TELEFONO SENZA FILI	pag. 25
L'IMPICCATO	pag. 26
PAROLIAMO	pag. 27
ASSASSINO	pag. 28
TABÙ	pag. 29
CANTA LA PAROLA	pag. 30
CATENA DI PAROLE	pag. 31

BANDIERINA

L'origine di questo gioco si perde nella notte dei tempi. Il vantaggio è che la bandierina si può giocare in tutte le stagioni, è sufficiente uno spazio di una certa lunghezza (il corridoio di una scuola così come un prato). Le insidie maggiori (per l'arbitro) riguardano sempre la composizione delle squadre. È necessario un equilibrio di potenza ed agilità tra i singoli opposti contendenti, altrimenti iniziano le lamentele. L'altro dato da tenere in considerazione è l'esatta distanza dei contendenti dall'arbitro... laddove la delimitazione è un po' "aleatoria" (spiaggia, prato), si scatenano discussioni "al millimetro".

Il gioco della bandierina prevede l'organizzazione in due squadre di uguale numero di partecipanti. Ogni squadra si allinea in uno spazio del campo da gioco, di fronte ai membri della squadra avversaria equidistanti dall'arbitro del gioco.

Nella bandierina classica ad ogni giocatore si attribuisce un numero e il gioco consiste nel rispondere alla chiamata dell'arbitro che pronuncia un numero, il che provoca la partenza dei due avversari che devono contendersi la bandierina. La bandierina è rappresentata da un fazzoletto, un foulard, una striscia di stoffa che l'arbitro mantiene con due dita e deve essere asportata dal primo dei contendenti che raggiunge l'arbitro.

Chi riesce ad acquisire la bandierina deve correre verso i compagni di squadra fino al limite della propria area di gioco. Se il detentore della bandierina raggiunge la propria area senza essere toccato dall'avversario acquisisce il punto per la propria squadra. In caso contrario, il punto è attribuito all'avversario che è riuscito a raggiungerlo.

MATERIALE OCCORRENTE

un fazzoletto, foulard o simile

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI SQUADRA

VARIANTI

Bandierina dei calcoli: invece di chiamare il singolo numero, l'arbitro dichiara un calcolo che corrisponde ad uno dei numeri in gioco. Ad esempio per chiamare i numeri 5 l'arbitro può dire 20:4. I giocatori devono effettuare un rapido calcolo e riconoscere il loro numero (5) che deve dirigersi verso il centro del campo da gioco, dove è presente l'arbitro con la bandierina.

Bandierina del sì e del no: l'arbitro deve preparare prima del gioco una serie di domande a risposta affermativa o negativa di vario genere. Una volta chiamati i numeri e posti davanti alla bandierina, l'arbitro esprime la domanda. Ad esempio "La bandiera d'Italia ha 3 colori" il primo a rispondere in modo corretto acquisisce la bandierina e corre verso la sua area. Se la raggiunge incolume, conquista il punto per la propria squadra. In caso contrario il punto è attribuito all'avversario.

Bandierina dei passi di animale: prima di dichiarare il numero, l'arbitro indica con quale passo si deve arrivare alla bandierina. Ad esempio può chiedere il passo di lumaca. Il primo ad arrivare conquista la bandierina, e fa il ritorno in corsa seguito dall'avversario come nel gioco classico.

NASCONDINO

Questo gioco comporta agilità ed astuzia, e genera talvolta discussioni sulla liceità di alcuni nascondigli, ma tutto si risolve, e prima o poi tocca a tutti di essere il cercatore.

C'è chi riesce a nascondersi in anfratti da cui poi fatica ad uscire quando il cercatore è in giro e la tana è scoperta.

La giusta strategia sta nell'occultarsi considerando la distanza dalla tana e l'assenza di ostacoli. A volte c'è il furbacchione che invece di nascondersi si mette alle spalle del cercatore e quando questo ha finito di contare e si scosta dalla tana, il concorrente mette la mano sulla tana... Questo non si fa!!! Non è onesto!!!

Il gioco del nascondino consiste nello scegliere un membro della squadra che ad occhi chiusi e di schiena ai giocatori deve contare fino ad un numero definito dal gruppo (10, 20, 30, ... a seconda dell'ampiezza degli spazi). Gli altri giocatori utilizzano questo tempo per nascondersi alla vista della persona che conta.

Finito di contare, il soggetto parte alla ricerca di chi si è nascosto. Le persone nascoste possono approfittare della distrazione del cercatore ed arrivare alla sua "tana".

Se anche un solo giocatore raggiunge la tana, senza essere visto dal cercatore, quest'ultimo rimane "sotto" anche per la manche successiva. Se invece il cercatore riesce a raggiungere la propria tana, dopo aver scovato uno dei nascosti, è questo a prendere il suo posto come cercatore.

MATERIALE OCCORRENTE

nessun materiale particolare

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI GRUPPO

VARIANTE

Nascondino al contrario:

in questo caso ci sono un gruppo di cercatori che contano e un solo giocatore che si nasconde.

Il gruppo ha un tempo predefinito per trovare la persona nascosta.

Se in questo tempo la persona riesce a celarsi, vince la manche.

In caso contrario, dovrà nascondersi anche nella manche successiva.



PESCATORE

È uno di quei giochi in cui il “tocco magico” trasforma le prede in predatori. Parliamo di tocco magico perché è proprio nella fantasia del bambino l’idea che la magia possa trasformare tutto, ribaltare le situazioni negative e trasformare le persone. Per tutti c’è un riscatto, c’è la possibilità di cambiare le cose.

È un atteggiamento ottimista e fiducioso, che aiuta il bambino a vedere il mondo con gli occhiali rosa.

In un’area di gioco predefinita si schierano da un lato un gruppo di giocatori che rappresentano i pesci e di fronte a loro, ad una distanza stabilita dal gruppo, si posiziona il pescatore.

Al via i pesci corrono verso il pescatore e viceversa.

Ogni volta che il pescatore tocca un pesce, questi diventerà a sua volta un pescatore e aiuterà il primo pescatore a catturare gli altri pesci.

Il gioco finisce quando tutti i pesci diventano pescatori.

MATERIALE OCCORRENTE

nessun materiale particolare

LOCATION

all’aperto o al chiuso

GIOCO DI GRUPPO

LUPO MANGIAFRUTTA

Piace molto specialmente ai bambini più piccoli. In tutto il mondo esistono varianti di questo gioco, alcune sostenute da una vera e propria filastrocca di preparazione ad ogni caccia del lupo.

È un'occasione per sfoggiare le proprie conoscenze rispetto ai frutti, ma è fatto divieto ai giocatori di cambiare il frutto in corsa. Per questo motivo il lupo deve ben memorizzare a quale frutto è abbinato ogni bambino. Se i frutti sono più agili del lupo succede che il povero lupo arrivi alla fine del gioco completamente sfinito, ma talvolta è nella generosità dei bambini il lasciarsi catturare perché il "lupo" è l'amico del cuore, il fratello, oppure per sfoggiare le proprie abilità di cacciatore, perché è bello sfidare l'altro a rincorrerti, ma lo è altrettanto dimostrare di essere degli abili predatori.

Uno dei giocatori è il lupo, gli altri partecipanti dichiarano all'arbitro del gioco quale frutto vogliono rappresentare.

Possono esserci anche più bambini con lo stesso frutto.

L'arbitro chiede al lupo: "Lupo, che frutto vuoi?" il lupo dichiara il frutto che desidera e il giocatore-frutto comincia a correre in uno spazio predefinito finché non viene catturato diventando a sua volta il lupo della manche successiva.

MATERIALE OCCORRENTE

non occorre nessun materiale

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI GRUPPO



MURETTO

È un classico gioco da strada, un'abile sfida di precisione. Può essere accompagnato da innocenti scommesse, che animano la sfida tra i singoli, e siccome talvolta si scommette sul coraggio, il gioco può avere un seguito fatto di penitenze da assolvere, altre sfide di coraggio, o affermazioni imbarazzanti.

Più raramente si scommettono oggetti (caramelle, figurine).

È uno di quei giochi in cui di solito i bambini si organizzano autonomamente ma è importante che un adulto vigili da lontano... la scommessa o la sfida potrebbero prendere la mano. Quando questo gioco si svolgeva in strada o nei cortili, c'era sempre l'occhio vigile di un adulto che magari faceva altro (la nonna che filava, lo zio che ammonticchiava il fieno...), ma poteva intervenire in caso di necessità.

Il primo giocatore, con un calcio, lancia la palla verso il muro.

Il giocatore successivo deve lanciare la palla nello stesso punto dell'avversario precedente, altrimenti viene eliminato.

Vince l'ultimo giocatore rimasto in gara.

MATERIALE OCCORRENTE

una palla

LOCATION

*all'aperto o al chiuso
in presenza di un muro*

GIOCO INDIVIDUALE

RIALZO

Questo gioco si svolge spesso negli androni nei palazzi, o dovunque ci siano a disposizione delle scale. Molte volte l'abbiamo visto fare sulle scalinate delle chiese.

È un gioco che toglie il fiato, e mentre i bambini corrono sembra quasi che spicchino il volo.

I più audaci utilizzano una strategia provocatoria: aspettano che il giocatore che rincorre si avvicini quanto più possibile e all'ultimo secondo... zac! Salgono sul rialzo.

Un giocatore rincorre gli altri, che per non essere catturati ed ottenere l'immunità temporanea, devono salire su un rialzo dove possono stare per 5 secondi.

Se il giocatore riesce a prendere tutti gli avversari eliminandoli, ha vinto la manche.

MATERIALE OCCORRENTE

nessun materiale particolare

LOCATION

all'aperto o al chiuso
in presenza di scale

GIOCO DI GRUPPO



STREGA COMANDA COLOR

Questo gioco stimola lo spirito d'osservazione dei giocatori che devono avere un occhio preciso sull'ambiente che li circonda per reperirne le tonalità.

Se la strega ha una approfondita conoscenza dei colori può davvero scatenare dubbi e smarrimento tra i giocatori: invece dei colori base potrebbe chiedere turchese, rubino... tonalità poco note, specialmente tra i più piccoli.

Così il gioco assume anche una connotazione conoscitiva.

Un giocatore rappresenta la strega che dichiara un colore con la formula "strega comanda color...".

È immune dalla cattura il giocatore che indossa il colore dichiarato, o riesce a raggiungere un oggetto nelle vicinanze che abbia quel colore, o in alternativa si agganca a chi indossa in colore scelto dalla strega.

La strega continua ad essere tale finché non cattura un giocatore che non sia riuscito a raggiungere il colore designato.

Questo giocatore diventa a sua volta strega.

MATERIALE OCCORRENTE

nessun materiale occorrente

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI GRUPPO

ALBERO E FUNGO

Bisogna essere precisi in questo gioco e identificare nell'immediato i propri compagni di squadra.

È un gioco in cui è fondamentale riconoscersi in un'appartenenza che può variare alla manche successiva. Quindi all'inizio del gioco tutto è più facile, ma poi si complica.

Qualcuno potrebbe bluffare, altri non ricordare il comando, altri ancora non riconoscere il compagno di squadra, generando una buffa confusione che somiglia in modo sorprendente alla vita reale.

Ci si divide in due squadre che al via dell'arbitro cominciano a rincorrersi.

I membri della squadra "A", se catturati devono mettersi a braccia e gambe aperte e i loro soci per liberarli devono passare attraverso l'arco delle loro gambe.

I membri della squadra "B", se catturati devono piegarsi "a funghetto" ossia chinati con la schiena curva abbracciando le ginocchia e i loro compagni devono passarvi sopra.

Vince la squadra che è tutta liberata.

Oppure si può decidere di giocare a tempo e, al termine dei minuti concessi per la manche, si contano i "liberi" da una parte e dall'altra, e vince la squadra che ha più soggetti liberi.

MATERIALE OCCORRENTE

non occorre nessun materiale

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI SQUADRA



FUNGHETTO

Il gioco prende il nome dal fatto che accucciandosi i giocatori assumono la classica forma dei funghi.

I più furbetti o quelli che si stancano presto tenderanno a stare accucciati per molta parte del tempo.

È necessario quindi che l'accucciarsi abbia un tempo definito di permanenza, e in questo sta l'immunità.

Ovviamente l'avversario non può stazionare accanto all'immune aspettando che scada il tempo!

Ci si divide in due squadre, il giocatore che sta per essere preso deve accucciarsi per diventare "immune", in caso contrario viene eliminato.

La squadra che ha tutti i giocatori liberi, vince.

MATERIALE OCCORRENTE

non occorre nessun materiale

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI SQUADRA

VARIANTE

Per tempo:

al termine dei minuti concessi per la manche, si contano i "liberi" da una parte e dall'altra, e vince la squadra che ha più soggetti liberi.

PALLINA PRIGIONIERA

Questo gioco richiede dei materiali specifici, ma in assenza di cerchi, essi possono essere disegnati col gesso, così come la base.

La spiegazione di questo gioco ha avuto una lunga gestazione.

È probabilmente quello che i ragazzi hanno impiegato più tempo a descrivere a parole.

Ci hanno portato dei disegni piuttosto approssimativi (e con buona pace per le proporzioni!) cercando di coinvolgerci in questo gioco che probabilmente ha indotto ricordi di lunghe giornate estive di divertimento.

Su uno spazio abbastanza ampio si delimitano due settori.

L'ideale sarebbe un campo da basket in cui il cerchio centrale rappresenta la base.

Un giocatore della squadra A lancia la pallina e comincia a percorrere il perimetro di gioco.

Il giocatore B parte dalla sua base per raccogliere la palla e depositarla nella base centrale. Immediatamente B corre per tornare alla sua base e A lo insegue.

Possono verificarsi le seguenti situazioni:

- A cattura B nel campo da gioco e B è eliminato;
- A cattura B che nel frattempo è entrato in uno dei cerchi disposti lungo il percorso e rappresentano lo spazio di immunità. Il gioco passa quindi alla squadra B;
- Se il lancio della pallina da parte di A esce dal perimetro di gioco, A è eliminato e il gioco passa a B.

Vince la squadra che riesce ad eliminare tutti gli avversari oppure, in un tempo dato, la squadra che ha un maggior numero di giocatori rimasti in gioco.

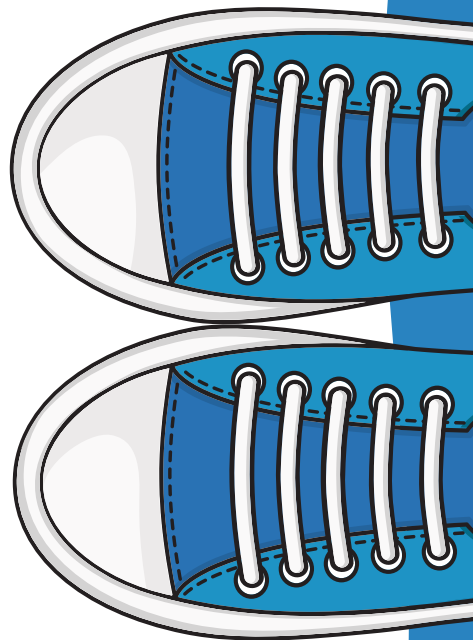
MATERIALE OCCORRENTE

una pallina da tennis
eventualmente un gesso
cerchi tipo hula hoop

LOCATION

all'aperto o al chiuso,
ideale il campo da basket

GIOCO DI SQUADRA



SCHIACCIA SETTE

Lo schiaccia sette piace anche ai più grandicelli. Richiede concentrazione, e si consiglia l'uso di un pallone leggero per evitare "incidenti di percorso".

Questo gioco coinvolge in prima persona anche animatori ed educatori, senza ruoli e gerarchie. La cosa importante è memorizzare i numeri, prendere la palla e rilanciarla.

I giocatori si dispongono in cerchio e devono passarsi la palla l'un l'altro in modo casuale, usando il tocco della pallavolo.

Il primo a palleggiare dichiara il numero 1 ad alta voce.

Gli altri giocatori devono prestare attenzione ai passaggi successivi, e il settimo ad ottenere la palla deve effettuare una schiacciata ANZICHÈ effettuare un palleggio verso un altro dei giocatori.

In caso contrario è eliminato dal gioco.

Si prosegue fino a quando rimane un solo giocatore, o una coppia di giocatori.

MATERIALE OCCORRENTE

una palla leggera, tipo "super tele"

LOCATION

all'aperto

GIOCO DI GRUPPO

VARIANTE

A seconda del numero di giocatori, o della velocità che si vuole dare al gioco, si può decidere anche di schiacciare a 5, a 9, etc.

SLALOM CUCCHIAIO

È una classica staffetta, la cui difficoltà sta nel mantenere la velocità e l'equilibrio.

Serve un portamento da modella per riuscire ad arrivare alla fine del percorso.

A volte ai partecipanti viene da ridere, ma si sa, è la mossa più deleteria, perché ridendo si rompe il perfetto equilibrio necessario alla performance.

Si appronta un percorso a slalom e i componenti delle due squadre formate si allineano in forma indiana.

Partono i primi due concorrenti tenendo in bocca il manico del cucchiaino nella cui cavità viene posta la pallina da tennis.

I due giocatori devono completare il percorso mantenendo la pallina nel cucchiaino. Chi perde la pallina viene eliminato.

Vince la squadra che alla fine del giro ha più giocatori salvi.

MATERIALE OCCORRENTE

due cucchiaini
due palline da ping pong
coni o altri attrezzi per creare un percorso a slalom

LOCATION

all'aperto

GIOCO DI SQUADRA

VARIANTE

Anziché la pallina, nell'incavo del cucchiaino si può sistemare un altro oggetto di forma sferica contenibile nel cucchiaino.



NOMI, COSE, CITTÀ

Questo gioco entusiasma a tutte le età. Le categorie possono essere scelte dai membri del gruppo tra le più disparate, a seconda dell'età e della preparazione culturale dei partecipanti. Negli ultimi anni l'avvento di internet e dei cellulari di nuova generazione ha reso ancor più importante la limitazione temporale, per evitare che qualcuno bari andando a cercare le definizioni in rete, ma è anche lo strumento che consente di appianare le anose discussioni ogni qualvolta che un giocatore dichiara parole inventate attribuendole ad una certa categoria.

Ogni giocatore traccia su un foglio, posto in orizzontale, una serie di colonne. Ad ogni colonna si attribuisce una categoria (nomi, cose, città, animali, frutta, verdura, celebrità, ecc.. a seconda della fantasia dei giocatori). Si consiglia un massimo di sei categorie, mentre l'ultima colonna si utilizza per i punteggi parziali. Su un foglio a parte di maggior spessore tipo un cartoncino, si scrivono le lettere dell'alfabeto circondate da un cerchio. A turno, col foglio capovolto, si sceglie la lettera che verrà poi usata nel gioco. A questo punto i giocatori riempiono le caselle con le categorie indicate secondo la lettera scelta.

Il primo a terminare il gioco dà il tempo per terminare agli altri giocatori, definito in secondi da contarsi con un cronometro, una clessidra o anche a voce. Scaduto il tempo, ogni giocatore dichiara il termine scelto per la categoria. Se un solo giocatore ha usato quel termine, vengono attribuiti 10 punti. Se più giocatori hanno scelto lo stesso termine, vengono assegnati 5 punti. Se il termine scelto non è corretto per la categoria non si attribuisce il punteggio. Si sommano i punti della categoria e si collocano nella colonna del parziale. Alla fine del gioco vince chi ha prodotto il maggiore punteggio.

MATERIALE OCCORRENTE

fogli
penne
cronometro/clessidra

LOCATION

gioco da tavolo

GIOCO INDIVIDUALE

STORIA ARROTOLATA

Si tratta di un passatempo divertente per mettere alla prova la propria fantasia e raccontarsi storie inverosimili.

È un gioco adatto a tutte le età, stimola le abilità letterarie e non genera competizione, se non il desiderio di sorprendere gli altri e produrre azioni comiche e divertenti. Completato il giro, al momento della lettura, ognuno riconosce il suo pezzo e di solito apprezza l'armonizzazione insita nel creare insieme.

Lo scopo di questo gioco è realizzare storie bizzarre con il contributo di tutti i partecipanti.

Si distribuiscono i fogli ai giocatori e l'arbitro inizia a porre delle domande in successione.

Dopo la prima domanda a cui il giocatore dà risposta, egli arrotola il margine del foglio per occultare quanto a scritto e passa il foglio al vicino di destra.

Si procede in questo modo con diverse domande fino alla fine del gioco.

Le domande possono riguardare un singolo o più soggetti e sono:

- Chi è?
- Dov'è?
- Con chi è?
- Cosa sta facendo?
- Perché?
- Come va a finire?

Non è un gioco a punteggio ma semplicemente un modo per costruire storie.

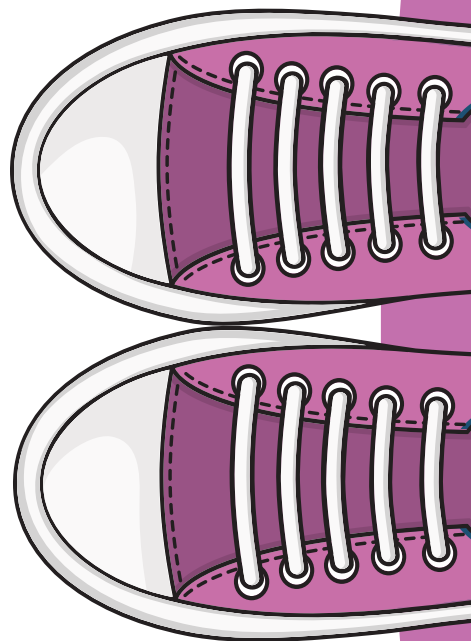
MATERIALE OCCORRENTE

fogli e penne

LOCATION

gioco da tavolo

GIOCO DI GRUPPO



PAROLA IN FRONTE

In questo gioco vince chi ha l'abilità di porre le domande giuste, oppure chi riesce a scegliere parole che la squadra avversaria faticchi a spiegare.

Ci sono parole che comportano una notevole difficoltà di spiegazione, quindi chi ha la parola in fronte deve poter contare su compagni di squadra intuitivi e fantasiosi.

Lo scopo di questo gioco è indovinare la parola che c'è scritta sul post-it attaccato sulla propria fronte.

I componenti del gioco devono scegliere un personaggio o un oggetto da scrivere sul post-it, senza farlo vedere alla persona che deve indovinarlo per tempo.

Quest'ultimo deve indovinare quello che c'è scritto facendo delle domande ai suoi compagni di squadra e loro devono rispondere "sì" o "no".

Se non riesce ad indovinarlo entro la scadenza del tempo, la sua squadra non prende punti.

Vince la squadra che fa più punti.

MATERIALE OCCORRENTE

post-it o un foglio piccolo normale

LOCATION

gioco da tavolo

GIOCO DI GRUPPO

TELEFONO SENZA FILI

Gioco molto apprezzato specialmente dagli adulti, poiché si svolge in silenzio, almeno finché l'ultimo della fila non debba esprimere la frase ad alta voce, il che scatena ilarità, e a volte anche imbarazzo e discussioni.

È un gioco utile a comprendere come la comunicazione venga mediata dall'ascolto, e come si possa modificare ed alterare.

Si può prevedere anche una sfida tra due squadre, in cui un arbitro suggerisca la stessa frase ad entrambe le squadre, e alla fine del giro l'ultimo della fila scriva la frase su un foglio, per capire quale delle due squadre abbia definito la comunicazione più efficace.

Lo scopo di questo gioco è sussurrarsi all'orecchio, a catena, una frase.

Alla fine della fila di persone, l'ultimo deve dire ad alta voce la frase che gli è stata riferita.

MATERIALE OCCORRENTE

nessuno

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI GRUPPO



L'IMPICCATO

Può sembrare macabra la scelta di una impiccagione, ma questa è da sempre la struttura del gioco e in questi termini non spaventa nessuno.

Più le parole sono difficili, più è facile che l'altra squadra subisca impiccagioni.

Si può anche decidere che le parole debbano appartenere ad una certa categoria.

Una squadra sceglie una parola e la dice all'arbitro.

Quest'ultimo scrive la lettera iniziale e quella finale della parola, e all'interno al posto delle altre lettere componenti la parola, si mettono dei trattini.

Sopra la parola è disegnato un capestro che andrà completato con una effigie umana.

I componenti della squadra avversaria scelgono una lettera: se la lettera è presente nella parola l'arbitro la sostituisce ai trattini, altrimenti, se vengono pronunciate lettere non presenti nella parola, l'arbitro completa ad ogni errore la parte del corpo di un omينو, partendo dagli arti inferiori, a cui segue il busto e gli arti superiori.

Ultima in ordine è la testa.

Al termine del disegno, se la parola non è stata completata, apparirà il disegno di un omينو impiccato, e a quel punto si finiscono le possibilità di indovinare la parola.

Vince chi indovina più parole.

MATERIALE OCCORRENTE

*fogli di carta
pennarelli*

LOCATION

gioco da tavolo

GIOCO DI SQUADRA

PAROLIAMO

L'ispirazione è un gioco televisivo degli anni Settanta, e permette ai giocatori di mettere alla prova le proprie abilità compositive.

Si può anche pensare ad un laboratorio in cui i ragazzi possano costruire i cartellini da usare nel gioco, abbellendo le lettere ad esempio, o colorandole.

Le tessere sono riutilizzabili, quindi è un po' come costruirsi un gioco da sé.

Questo gioco richiede una preparazione, ma una volta prodotte le tessere, esse possono essere utilizzate anche successivamente.

Si realizzano con del cartoncino delle tessere della grandezza di una carta da gioco, scegliendo possibilmente 2 colori diversi per vocali e consonanti, una serie di lettere dell'alfabeto ripetute.

Un buon kit comprende 5 di ogni consonante e 10 di ogni vocale.

A seconda della scelta di giocare per gruppi o per singoli, a turno i giocatori chiedono un totale di 10 lettere, definendo anche il numero di vocali e di consonanti.

Con le lettere scelte, tutti i partecipanti devono formare la parola più lunga che riescono a ricavare entro un tempo stabilito (3-5 minuti).

Al termine del tempo ognuno dichiara la parola composta e il punteggio viene attribuito in 1 punto per lettera utilizzata se essa è effettivamente una parola della lingua italiana.

Vince chi al termine del gioco ha accumulato più punti.

MATERIALE OCCORRENTE

tessere/foglietti con lettere dell'alfabeto, se italiano le 21, se inglese le 26

LOCATION

gioco da tavolo

GIOCO DI GRUPPO/SINGOLO

VARIANTE

Per argomento:

si tratta di definire un dato argomento per cui venga attribuito un doppio punteggio (es. categoria animali).

Per lingua:

si può decidere di comporre parole in diverse lingue ad esempio inglese, francese o spagnolo.



ASSASSINO

Bisogna essere impassibili in questo gioco, fatto di strategie occulte e occhiate incendiarie.

Comporta uno spiccato spirito di osservazione e l'abilità di mantenere una mimica facciale inalterata al fine di non far comprendere agli altri giocatori le proprie emozioni.

I giocatori pescano 1 carta ciascuno.

Il giocatore che pesca la carta del Re è l'assassino, e schiacciando l'occhio "uccide" la persona da lui scelta, ossia il cittadino, senza però farsi vedere dagli altri giocatori. Il giocatore che ha la carta della Donna è l'angelo, e può far resuscitare il cittadino morto.

Il gioco non finisce finché il poliziotto non scopre chi è l'assassino.

Carte dall'1 al 9 = cittadini

Re = assassino

Donna = Angelo (fa resuscitare i morti)

10 = poliziotto

MATERIALE OCCORRENTE

carte da poker

LOCATION

gioco da tavolo

GIOCO DI GRUPPO

TABÚ

È il gioco delle parole che non si possono pronunciare, stimolando i giocatori a trovare i sinonimi.

Più il linguaggio dei giocatori è ricco, più l'articolazione del gioco sarà complessa.

L'arbitro prepara bigliettini chiusi su cui scrive nomi di oggetti, ma anche verbi e aggettivi, e pone i biglietti all'interno di un contenitore (scatola, cestino...)

Una squadra estrae un biglietto e il caposquadra deve far pronunciare agli altri componenti un concetto, senza però dire la parola pescata.

Se la squadra, il gruppo o il compagno di coppia non riesce ad indovinare la parola entro lo scadere del tempo, la squadra perde. Vince la squadra che indovina più parole e fa più punti.

MATERIALE OCCORRENTE

fogli di carta

penne

1 contenitore es. scatola

o cestino

LOCATION

gioco da tavolo

GIOCO DI COPPIA/SQUADRA

TANTI CONTRO I



CANTA LA PAROLA

Gioco piacevole, da serate in spiaggia intorno al fucoco, ma anche per cacciare i fantasmi dell'inverno.

I più esperti possono decidere anche di fare lo stesso gioco in lingue diverse, com ad esempio l'inglese, considerato che molta parte delle canzoni che si ascoltano è in quella lingua.

Le squadre formate, si sfidano a turni scegliendo una parola, e i componenti della squadra avversaria devono trovare, entro 5 minuti, una canzone che contenga quella parola e cantarne la strofa.

Ad ogni canzone indovinata la squadra prende 1 punto.

Vince la squadra che ottiene più punti.

MATERIALE OCCORRENTE

nessuno

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI SQUADRA

CATENA DI PAROLE

Questo gioco richiede prontezza di riflessi ed arguzia, ed è un passatempo tipico dei giochi in automobile, o in pullman durante le gite.

Si può trascorrere un sacco di tempo con un gioco di questo tipo.

Una squadra pronuncia una parola, quella avversaria subito dopo deve pronunciare una parola le cui prime due lettere siano le stesse con le quali è finita la parola precedente. (es. CANE-NEVE)

Vince la squadra che resiste e trova più parole nuove possibili, proseguendo la catena, senza ripeterne una già detta.

MATERIALE OCCORRENTE

nessuno

LOCATION

all'aperto o al chiuso

GIOCO DI SQUADRA

VARIANTI

Per argomento:

ad una parola si risponde con un'altra che abbia una correlazione.

Esempio: sole-caldo-estate-ecc.

Vince chi resiste senza pronunciare una parola già detta e rimane nella correlazione.

Per categoria:

le parole devono essere correlate ma appartenenti ad una categoria (es. fiori, animali).



PUNTO GIOVANI

per i ragazzi e le ragazze di Desenzano del Garda

Il Punto Giovani è un servizio educativo dedicato ai ragazzi e alle ragazze di Desenzano del Garda, di età compresa tra i 14 e i 25 anni, con lo scopo di creare momenti di aggregazione, socializzazione e occasioni di condivisione sociale e culturale.

Il servizio, partendo dagli stimoli degli educatori, in accordo con l'Amministrazione Comunale e con l'Assessorato alle Politiche Sociali e Politiche Educative, prevede una progettazione che diventa ogni giorno sempre più partecipata e coinvolgente rispetto alle varie attività di gioco, ascolto, condivisione di idee, discussione e confronto, ideazione e progettazione del tempo libero, compreso il supporto didattico e il sostegno allo studio.

Il Punto Giovani consente di creare una continuità con gli obiettivi del Centro di Aggregazione Giovanile ed un "ponte" con il progetto di Educativa di Strada, grazie alla collaborazione con la cooperativa Elefanti Volanti Srl Onlus.

Il Punto Giovani è situato in via Mezzocolle, 20 a Desenzano del Garda ed è aperto dal lunedì al venerdì dalle ore 14.30 alle ore 19.00. Negli orari di apertura è sempre garantita la presenza degli educatori.

**Punto Giovani
Comune di Desenzano del Garda (BS)
Ufficio Servizi Sociali
Tel. 030 9120737**



Città di Desenzano
del Garda