

GIOCHIAMO  
INSIEME

## **Il gioco dell'oca**

È un gioco spettacolare, vecchio quanto il mondo. Servono un grande cartellone con un percorso diviso in caselle (da 60 a 90), dei segnalini o contrassegni, un dado e una serie di ostacoli o di imprevisti da superare.

Accanto agli ostacoli tradizionali (tornare indietro o andare avanti di alcune caselle, restare fermi uno o due giri, tirare un'altra volta il dado...) si possono prevedere altre prove a tempo (es: 30 secondi oppure un minuto); ricomporre una cartolina tagliata in tanti pezzi, sciogliere una serie di nodi di una cordicella, riconoscere una serie di rumori registrati, tenere una nota o una vocale, fare un castello di carte da gioco, infilare il filo in un ago, riconoscere bendati un oggetto, ecc.

Si potrebbe poi caratterizzare le varie prove con riferimenti alla vita di famiglia o al gruppo di parenti o degli amici. Ecco alcune possibilità: mimare un episodio accaduto durante una vacanza al mare o in montagna, datare una vecchia foto o riconoscere in essa parenti e amici, cantare la canzone preferita di un componente della famiglia, rispondere a domande specifiche (l'età del nonno, il numero di targa dell'automobile del vicino, il peso del papà, il numero di scarpe dello zio, la ricetta dello strudel della mamma, il numero di telefono dell'amico, ecc.).

Il gioco dell'oca si presta ad essere riadattato per le varie occasioni e dunque con un po' di fantasia lo si può rendere sempre nuovo e coinvolgente.

## **La capussàra**

(o "ciapussara", a seconda dei dialetti)

Un gioco dei nostri nonni, da fare con un gruppo consistente di persone (perché non invitare i bambini dei vicini?).

A tutti i partecipanti viene dato un numero che rappresenta "en capus" o "ciapus". Apre il gioco il conduttore che rappresenta tutta la capussàra, dicendo che alla sua capussara mancano, ad esempio, 5 capussi. Il giocatore che ha il numero 5 risponde:

- Come 5?

E il conduttore:

- Quanti po' se no?

E lo stesso giocatore con il numero 5 risponde, ad esempio "8", e così via.

Se il numero chiamato in gioco non risponde prontamente viene eliminato. Quelli che rimangono devono stare attenti a non chiamare in gioco i numeri eliminati. Vince chi riesce a non farsi eliminare.

## ***Il Giro d'Italia***

E' una gara ciclistica un po' anomala, perché si fa con le "scudelete", cioè con i tappi corona delle bottiglie di vino o di birra in cui vengono inseriti i nomi o le fotografie di famosi ciclisti.

Serve una pista che va costruita in cortile su terra compatta e che può prevedere lunghi rettilinei, serie di strette curve, piccole dune ed eventualmente buche, gallerie, ponti, ecc.

Ogni giocatore deve pizzicare la "scudeleta" con un piccolo colpo delle dita: se rimane in pista, potrà ripartire da lì il turno successivo; in caso contrario il ciclista ha forato e dovrà ritornare al punto di partenza.

I giocatori, che possono gareggiare con più "scudelete" (le varie squadre!), fanno un solo colpo alla volta e naturalmente vince chi, dopo una serie di turni, taglia per primo il traguardo.

Il Giro va organizzato in tappe (2 o 3 alla settimana, con un tracciato sempre diverso) e può prevedere classifiche parziali (sulla base dei tiri di distacco) e maglie particolari (rosa, bianca, verde, ciclamino).

Al termine del Giro (10 o 12 tappe) verrà assegnata la maglia rosa che il vincitore metterà nuovamente in palio qualche mese dopo.

Attenzione: il "Giro" si può fare anche in casa, "inventandosi" una pista adatta.

## ***Canzoni a catena***

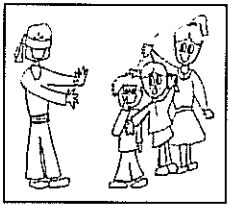
È un gioco cantato che può essere fatto, secondo il numero dei giocatori, sia singolarmente che a squadre.

Un partecipante apre il gioco iniziando a cantare una canzone, che dopo un po' di tempo interrompe su una parola; continua un altro, riprendendo dalla stessa parola, con un'altra canzone... e così via.

E' il gioco ideale da fare in macchina, per passare il tempo durante il viaggio (che per i bambini è sempre lungo e noioso... e magari "litigioso").

## ***Giochi di società***

L'elenco è lungo (Non t'arrabbiare, Monopoli, Scarabeo, ecc.), ma è bene utilizzare ciò che abbiamo in casa o, se proprio si vuole, fare qualche scambio con parenti o vicini.



GIOCHIAMO  
INSIEME

## ***Giochi con le carte***

Oltre ai tradizionali (briscola, scopa, scala quaranta) ne segnaliamo alcuni tra i più semplici: dubito, rubamazzetto, famiglie (o ringrazio).

## ***Giochi all'interno***

*(per 6-10 giocatori, cioè due o tre famiglie, oppure qualche amico)*

la danza delle sedie, la coda del maiale, la scossa, il tiro al bersaglio, il direttore d'orchestra, la caccia all'oggetto, ecc.

## ***Giochi all'aperto***

*(per 6-10 giocatori)*

- a) per i più piccoli: regina reginella, le belle statuine, l'orologio fa tic-tac, nascondino, darsela, asino, ecc.
- b) per tutti: rialzo, uomo nero, guardie e ladri, corsa delle carriole, carroarmati, fazzoletto, corsa nei sacchi o con i piedi legati, ecc.

### ***Qualche libro utile***

- \* *"I giochi dei nostri nonni"*, 100 giochi quasi perduti da fare al chiuso o all'aperto, a cura di Silvia Vernaccini. Autori vari. Edito da "Poster giovani" si può richiedere alla Provincia autonoma di Trento, redazione "Poster giovani".
- \* *"Giocare con mamma e papà"* di Giuliana Battipede, , Edizioni La Spiga, Milano.