



GIOCHI IN CORRIERA

Alphabeta

Materiale	Tempo	Età
Una copia del foglio di lavoro	30-45 minuti al massimo	Dai 15 anni in poi

Obiettivo: Conoscere più notizie varie tra i partecipanti.

Indicazioni: L'animatore distribuisce un foglio di lavoro per coppia, cioè una lista in bianco, ordinata secondo le lettere dell'alfabeto incolonnate in modo da lasciar spazio per scrivere. Ogni coppia dovrà trovare attinenze con i personaggi presenti in pullman secondo le lettere dell'alfabeto. Le attinenze potranno essere il nome, l'occupazione, il colore del vestito, un gusto, un tic, una particolarità; tutto ciò che può riguardare una persona. Lo sforzo della coppia, che conosca qualcun altro in pullman oppure no, è quello di riempire tutte le righe a disposizione.

Facciamo un esempio.

- ◆ A - *Andrea Rossi* (il mio compagno di corriera).
- ◆ B - *Batman* (l'eroe preferito da Giorgia).
- ◆ C - *Caduta rovinosa* di Pino al museo (preghiamo applauso!).
- ◆ D - *Dante* (il poeta " preferito" da Teresa).
- ◆ E - *Estate scorsa* (galeotta fu quella gita per Francesca e Pino!).
- ◆ F - *Felpa fantastica* del tipo (che non conosciamo) in prima fila!
- ◆ G - *Gran* bel ragazzo quel biondino che ride sempre!

Alla fine del lavoro ogni coppia viene invitata a leggere la propria lista.

Note: E importante commentare, precisare, fare nomi e dare valore a tutto ciò che viene menzionato: in questo modo si ha la percezione, dopo un'ora che si sta viaggiando insieme, di conoscersi un po' di più.



GIOCHI IN CORRIERA

Corrierhoke

Materiale	Tempo	Età
nessuno	30-45 minuti al massimo	Dai 12 anni in poi

Obiettivo: Divertirsi cantando le canzoni e sintonizzarsi fra piccoli gruppi. Scop

Indicazioni: L'animatore cerca di comporre quartetti o gruppetti in modo da dividere tutta la comitiva in 7-8 squadre. Ogni squadra dovrà prepararsi una lista di 30 canzoni circa da canticchiare, tipo quelle "sotto la doccia". Al "via" e in sequenza ogni squadra dovrà cantare una canzone per circa 10 secondi finché l'animatore, in maniera casuale, farà partire un altro gruppetto che canterà la propria canzone per altri 10 secondi. La gara ha così inizio: in maniera rapida e casuale si passerà da un gruppo all'altro. L'importante è non ricantare la stessa canzone, pena la squalifica. Un gruppo è squalificato anche se:

- non attacca immediatamente con la canzone (l'animatore conta con le dita fino al tre...);
- se sbaglia il testo della canzone (o, perlomeno, nel gruppetto si cantano parole diverse);
- se stona clamorosamente.

Vince la squadra che resiste e ricorda il maggior numero di canzoni.

Variante - Questa è proprio difficile, ma simpatica. Le regole sono le stesse, solamente che ogni gruppo dovrà cantare una canzone "collegata", con la precedente, una specie di domino. Il collegamento potrà essere per:

- autore (stesso autore, diversa canzone);
- argomento (per esempio una canzone sulla pace e un'altra simile);
- parola (una stessa parola in comune);
- possibili altre affinità in base alla fantasia dei vari gruppi e alla loro cultura musicale (per esempio lo stesso chitarrista in due canzoni diverse, la stessa casa discografica, la stessa edizione di Sanremo eccetera).

Il gioco prosegue nelle modalità sopra descritte. Nel caso in cui una squadra abbia dei dubbi sulla canzone appena eseguita di un gruppo avversario, potrà gridare: "Time ". In questo caso, il gruppo imputato dovrà spiegare il nesso con la canzone precedente. Se l'animatore giudicherà valida la spiegazione, il gioco proseguirà, altrimenti la squadra sarà eliminata.

Note: L'animatore deve scandire i tempi per evitare troppa dispersione e non deve essere particolarmente esigente. Il gioco non è facile, soprattutto la variante; il tutto, però, può essere molto divertente e interessante.

La proposta è tratta dal libro:
M. Legumi, **Animatore di corriera**. Viaggiare giocando, Paoline 2005