

Uno spazio per giocare

in **CORRIERA**... all'**APERTO**... al **CHIUSO**...



1. GIOCHI IN CORRIERA

È tempo perso quel lungo intervallo in corriera che separa dalla mèta o si può renderlo piacevole e trasformarlo in opportunità creative?

Sfruttando l'occasione a prima vista ostile, l'animatore può far vivere anche questo tempo per: socializzare, fare gruppo, discutere, organizzare, giocare, divertirsi.

Tra le tante attività e giochi possibili, ecco alcune proposte per favorire la conoscenza e la comunicazione tra i

“viaggiatori”. La musica può farla da padrone!

a. 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: È 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.

b. 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.

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.



2. GIOCHI ALL'ARIA APERTA

Bisogna sempre inventarne una per tenere vivo e frizzante il clima di gioia, di festa con i ragazzi. La gioia contagia, come il sorriso, come la buona tavola. Il gioco è una buona opportunità per farsi contagiare e per... contagiare. Basta buttarsi nella mischia e lasciarsi travolgere dal gioco. La spiaggia, la piscina, il lago, il prato, il campo da gioco, sono i luoghi ideali per i giochi che vengono proposti per:

divertirsi in allegria, far festa, riscoprire valori autentici come l'amicizia, la fraternità e la solidarietà.

a. LE FRESCHE BOMBE

Materiale	Giocatori	Età
Palloncini pieni d'acqua Due ceste	Una squadra per volta	Ragazzi

Indicazioni: La squadra si dispone lungo tutto il perimetro di una piscina. A fianco del primo giocatore è posta una cesta con tanti palloncini pieni d'acqua, le "fresche bombe", mentre a fianco dell'ultimo è posta una cesta vuota per raccogliere le "fresche bombe" inesplose. Al "via", i giocatori devono, con piccoli e delicati lanci, passarsi un palloncino alla volta fino all'ultima "fresca bomba". Se la "fresca bomba" esplose, ricomincia con un altro palloncino.

Vince la squadra che accumula più "fresche bombe".

b. IL BUCO NELL'ACQUA

Materiale	Giocatori	Età
Un salvagente, un pallone	Tutte le squadre	Ragazzi

Indicazioni: Un salvagente galleggia sull'acqua. I giocatori devono cercare di centrare il salvagente con il pallone. Gli avversari tentano di impedire l'impresa intercettando la palla. Se il pallone cade in mano agli avversari si ribaltano i ruoli.

Vince la squadra che fa più canestri.

c. CAMERIERE SARÀ LEI

Materiale	Giocatori	Tempo
Due tavoli, bicchieri di plastica, un vassoio, due bottiglie d'acqua	Uno per volta	Due minuti

Indicazioni: I due tavoli vengono posti ai due estremi del campo di gioco, al «via», il giocatore svita il tappo della bottiglia, riempie un bicchiere d'acqua, lo pone sul vassoio e lo

trasporta al tavolo opposto, dove ripete l'operazione aggiungendo un altro bicchiere..., e così via fino allo scadere del tempo. Se il vassoio dovesse rovesciarsi, il numero di bicchieri già riempito è azzerato.

Punteggio: Un punto per ogni bicchiere pieno trasportato.

d. LE UOVA SODE

Materiale	Giocatori	Tempo
Palloncini pieni d'acqua, un canestro di vimini, un pentolone.	Uno per volta	Due minuti

- L'animatore del gioco invita i giocatori al suo stand recitando la seguente **filastrocca**:

*La gallina fa le uova,
ventisette a ogni cova.*

*Se ti piace la frittata,
ce ne vuole una covata.*

*Quando invece l'uovo è sodo,
si cammina in questo modo.*

Indicazioni: Al «via», il giocatore prende un palloncino dal canestro, lo mette fra le ginocchia, raggiunge la pentola e lo deposita tenendo le mani dietro la schiena. Poi torna indietro per ripetere l'operazione.

Punteggio: Un punto per ogni «uovo sodo» depositato in pentola «integro».

La proposta è tratta dal libro:

“Spazio” Associazione Volontariato educatori, **Nel “segno” dell'allegria**. Come organizzare e animare giochi per tante occasioni, Paoline



3. GIOCHI IN AMBIENTI CHIUSI

E se piove o fa freddo? Ecco qualche proposta!

Le attività sono accumulate dal fatto di essere adeguate a situazioni dove si è costrette a lavorare in ambienti chiusi e magari non sempre accoglienti, nonostante richiedano ai partecipanti di muoversi.

Importante è avere spirito di adattamento e creatività, fattori che permettono di adeguare i giochi ai ragazzi e allo

spazio a disposizione.

a. LE STELLE MARINE

Disposizione: Tutti i ragazzi tranne due sono in ordine sparso per la stanza.

I due "esclusi" sono i pescatori e si posizionano contro il muro, accanto all'animatore. Svolgimento: Al "via", i ragazzi, tranne i pescatori, cominciano a camminare liberamente nella stanza.

- Allo "stop" dell'animatore, tutti i partecipanti devono buttarsi per terra a pancia in giù e con le braccia e le gambe divaricate, cercando di imitare le stelle marine.

- Quando tutti i ragazzi sono diventati "stelle marine", i pescatori devono andare da ogni ragazzo e cercare di staccarlo da terra e di "ribaltarlo".

- Possono cercare di staccare le stelle marine tirando i ragazzi per le braccia o per le gambe oppure spingendoli dalla parte del tronco.

- Quando i due pescatori sono riusciti a staccare tutte le stelle, si scambiano i ruoli e si cimentano nel ruolo di pescatori altri due ragazzi.

Vince la coppia che riesce a staccare tutte le stelle nel minor tempo possibile.

b. L'APPLAUSO

- Un concorrente deve riuscire a far applaudire un gruppo di persone che ripete ogni suo gesto e parola... Scoprirà il modo?

Disposizione: In cerchio oppure frontalmente rispetto all'area di gioco.

Indicazioni: In questo gioco il ruolo di ogni membro del gruppo risulta decisivo. È necessario capire bene che una volta fatta entrare la "vittima predestinata", tutti (ma proprio tutti) devono ripetere simultaneamente, imitandola come in uno specchio, i gesti e le parole che questa farà e dirà. Lo scherzo consiste nel chiedere alla persona scelta di "far applaudire i presenti". Generalmente questa richiesta è seguita da alcuni momenti di panico e silenzio da parte del malcapitato, che spera di aver frainteso il proprio compito. L'animatore allora insiste spiegandogli che si tratta di fare qualcosa per cui tutti possano applaudire.

La soluzione è semplicissima: siccome tutti ripetono i suoi gesti, egli deve applaudire in modo da essere imitato e superare così la prova. Non tutti lo capiscono immediatamente, e spesso qualcuno si esibisce in balletti, giochi di prestigio più o meno improvvisati o barzellette di vario tipo.

Si calcola quanto tempo impiega ciascuno dei concorrenti a capire come fare applaudire il pubblico. Chi riuscirà a far applaudire il pubblico nel tempo minore avrà vinto.

c. LA STORIA PIÙ PAZZA DEL MONDO

- A volte si dice che la fantasia superi la realtà ma non quando si tratta della storia più pazza del mondo. Provare per credere!

Disposizione: Il concorrente che deve costruire la storia si fa momentaneamente allontanare dal gruppo.

Indicazioni: Alla persona scelta per questo divertente scherzo si fa credere che durante la sua assenza il gruppo ha elaborato una storia fantastica, che deve cercare di ricostruire facendo domande che lo aiutino a scoprirne la trama.

L'animatore spiega anche che le risposte del pubblico possono essere soltanto: **sì** o **no**.

La storia in realtà non esiste affatto e il gruppo è stato precedentemente istruito a fornire risposte di questo tipo:

- a ogni domanda che termina con le vocali "a" ed "e" tutti rispondono: "Sì";
- a ogni domanda che termina con le vocali "i" e "o" tutti rispondono: "No";
- alle domande che terminano con "u", oppure una qualsiasi consonante si risponde: "Forse..."

Le risposte corali e simultanee di tutto il gruppo convinceranno il malcapitato a credere che tutti stiano pensando effettivamente a una stessa strana vicenda.

Ad esempio, alla domanda: "La storia si svolge sulla luna?", tutti rispondono: "Sì".

Ma alla successiva domanda: "Allora, è una storia che riguarda il futuro?"

Tutti rispondono: "No".

"Si tratta di una storia che prende spunto da un famoso film?"

Risposta: "Forse..."

Il risultato del gioco è una grande confusione nella testa dell'improvvisato investigatore, che sarà obbligato a combinare insieme elementi contraddittori nel tentativo di elaborare una storia che diventerà via via più esilarante e improbabile.

Le proposte sono tratta dai libri:

Cenini- N. Simonelli (di Creativ), **Il cielo in una stanza**. Come animare giochi in ambienti chiusi, Paoline

M. Legumi, **Animatore di corriera**. Viaggiare giocando, Paoline



[Vai all'articolo](#)

