

# GIOCHI PER I/C

Pagina 1 di 21

## IL RAGAZZO ZULÙ

Il ragazzo zulù, prima di divenire esploratore o guerriero della tribù, viene dipinto di bianco e invitato nella foresta dove deve imparare a vivere da solo, senza farsi rintracciare dagli altri Zulù, per tutto il tempo che dura la sua pittura sulla pelle. Un lupetto, il ragazzo zulù, porterà un cappello di carta bianca che non potrà mai togliersi durante il gioco. Gli vengono dati due minuti per nascondersi nella "foresta" (la campagna o le strade per un raggio di 500 metri attorno ad un posto centrale ben conosciuto, come potrebbe essere la chiesa, la scuola o un locale caratteristico ...). Quindi il branco (la "tribù") si divide in coppie, che partono alla ricerca del ragazzo zulù. Possono seguire le impronte o chiedere ai passanti e, se lo scoprono, gli danno la caccia per cercare di impadronirsi del cappello. I cacciatori debbono essere sempre in due; il ragazzo zulù non può essere preso da un lupetto isolato. Il fuggitivo non può nascondersi in fabbricati abitati (a meno che Akela non decida il contrario), ma può salire su qualsiasi veicoli, tenendo sempre il cappello in testa. Vince se riesce a non farsi prendere per un'ora.

## LE SENTINELLE

Gioco per due sestiglie, contraddistinte dai colori di un filo di lana (rispettivamente rosso o blu) legato attorno al braccio. Un lupetto "rosso" si piazza in un posto dove possa facilmente essere visto da tutt'intorno. La sentinella dovrà camminare continuamente avanti e indietro su uno spazio di 10 metri, portando sul petto e sul dorso, appesi al collo come i tabelloni di un "uomo-sandwich", due cartelli di almeno 30 cm. di lato, con sopra un disegno. Quando ha fatto dieci volte avanti e indietro, la sentinella cambia cartello. Ne ha una riserva di almeno sei, con disegni diversi, come questi:

+ Z V O @ Ð Ø Å þ ☞

I lupetti della sestiglia "blu" debbono avvicinarsi alla sentinella senza farsi vedere e ricopiare i disegni man mano che appaiono. Su un altro spiazzo ad almeno 200 metri di distanza un lupetto "blu" fa lo stesso lavoro di sentinella, e sono i lupetti "rossi" che debbono avvicinarsi e ricopiare i disegni. Le sentinelle non fanno altro che andare avanti e indietro e cambiare i cartelli, mentre gli altri possono catturare i lupetti della sestiglia avversaria strappando loro il filo colorato dal braccio. Il lupetto che ha perso il filo di lana è morto ed esce dal gioco. Akela decide quanti lupetti andranno ad attaccare gli avversari e quanti andranno a spiare la sentinella nemica. Alla fine del gioco, ogni sestiglia riceve un punto per ogni disegno correttamente riportato da un suo lupetto. I suoi lupetti si impegnano nel loro onore a non confrontare i propri disegni con quelli dei loro compagni di sestiglia.

## SHERE KHAN E MOWGLI

Babbo Lupo, Mamma Lupa e tutti i lupacchiotti formano una catena uno dietro l'altro, con Mowgli (il lupetto più piccolo) come ultimo. Ognuno tiene per la vita colui che lo precede. Ecco che arriva Shere Khan, la tigre (un altro lupetto). Egli cerca di acchiappare Mowgli, ma Babbo Lupo gli si pone continuamente davanti e glielo impedisce e tutta la catena dei lupi si tiene ben salda dietro di lui, cercando di proteggere Mowgli che è in coda. Mowgli ha un fazzoletto che sporge dal suo maglione come una coda, e se Shere Khan riesce ad impadronirsene nel tempo di tre minuti ha vinto, altrimenti vincono i lupi.

## L'INVASIONE DEGLI UOMINI-MOSCA

A causa di un esperimento genetico una serie di uomini hanno subito una metamorfosi trasformandosi in uomini-mosca.

Il gioco parte così: tutti i Rovers e le Scolte del Gruppo (tranne chi deve spiegare il gioco) si mettono in riga, davanti al quadrato, strofinando le mani come sono solite fare le mosche. Questo per un minuto, in silenzio totale. Poi, a un segnale convenuto, tutti gli uomini-mosca "esplodono" nelle varie direzioni, emettendo un ronzio: bzzzzzz...

Rimane solo chi deve spiegare il gioco. A causa di un esperimento genetico, c'è stata una invasione di uomini-mosca. Un solo animale può sconfiggerli: sono gli uomini-ragno. Perciò è necessario scegliere, nel gruppo, i migliori uomini-ragno per poter svolgere una missione tanto delicata.

A tal fine il Gruppo si divide in due squadre. Gli aspiranti uomini-ragno di ciascuna squadra devono passare un periodo di allenamento, per diventare uomini-ragno a tutti gli effetti, pronti e attivi:

Devono imparare a spostarsi lungo i fili di una ragnatela. Per far ciò dovranno compiere un percorso (magari piuttosto impervio) predisposto, lungo o accanto un nastro bianco-rosso. Questo dividendosi in coppie: una persona, bendata, deve camminare; l'altra, a cavalcioni sulla prima, la deve dirigere.

Devono imparare ad acchiappare le mosche al volo. A tal fine la squadra si dividerà in due gruppi, a debita distanza, muniti di un certo numero di pallette di scotch da pacchi. Devono tirarsi le pallette tra i gruppi, prenderle al volo e consegnarle (magari metterle in un recipiente). Le palline che non riusciranno a prendere al volo potranno raccogliercle

# GIOCHI PER L/C

Pagina 2 di 21

e ritirarle. Alla fine del tempo a disposizione si conterà quante pallette sono state prese al volo. A seconda del modo in cui ogni prova è stata passata, si consegnerà alla squadra un certo numero di vite. Quindi ciascuna squadra farà l'altra prova (entrambe devono avere la stessa durata!)

Al termine di questa fase "preliminare" avviene la battaglia vera e propria. Ogni squadra si divide in gruppi da cinque persone: gli uomini-ragno. Ogni ragno è formato da un corpo centrale, a cui sono legate per mezzo di un cordino quattro zampe. Inoltre ogni squadra avrà una base, in cui si trovano tutte le vite conquistate. Il campo da gioco (ovvero la distanza tra le basi) dovrebbe essere piuttosto grande; si possono situare le basi anche in posti un po' impervi, come boschi,... In questo modo i ragazzi devono stare attenti ad andare tutti nella stessa direzione, per non ritrovarsi "attorcigliati" attorno ad un albero!

Scopo del gioco è quello di conquistare le vite degli avversari, prelevandone una alla volta dalla base avversaria per poi portarne, sempre una per una, nella propria. Se la zampa di un ragno riesce a toccare la testa del corpo centrale di un ragno dell'altra squadra, quest'ultimo è costretto a cedere la vita che sta portando; solo se la possiede con sé.

Al termine del gioco si contano le vite.

## **PELLICCE REGALASI**

\*GRANDE GIOCO (durata: 30 min. circa)

\*SULLA FRATERNITÀ SCOUT

Materiale occorrente per quattro sestiglie: parecchi triangoli di cartoncino leggero, a forma di fazzolettone, di circa 30 cm di lato, di 4 colori; 4 rotoli di nastro isolante variamente colorati; 4 forbici; 4 lunghi spezzoni di spago

Ogni sestiglia ha una base, posta preferibilmente ad una certa distanza dalle altre. Con il materiale che ha (triangoli dello stesso colore, 1 rotolo di nastro isolante, ecc.) deve preparare il maggior numero possibile di fazzolettoni, ovviamente tutti dello stesso colore. I fazzolettoni devono essere quindi arrotolati, legati con lo spago e portati in dono ai Lupetti degli altri Gruppi (le altre sestiglie), che hanno colori differenti. Il regalo non può certo essere rifiutato! I fazzolettoni devono essere equamente distribuiti tra le altre sestiglie: alla fine del tempo, i VVLL conteranno il MINIMO numero di fazzolettoni di ogni colore presenti nelle basi. Ad esempio se i Grigi portano 6 fazzolettoni ai Fulvi ed ai Pezzati, e solo 4 ai Neri, il loro "punteggio" sarà 4.

## **GLI STREGONI**

\*ANTE-ORARIO

Come tutti i giochi ante-orario, si effettua man mano che i Lupetti arrivano in tana, prima della riunione. Nominate un certo numero di stregoni (piuttosto basso). Questi devono incantare, al tocco, gli altri Lupetti, che si immobilizzano. Chi è ancora salvo deve rompere l'incantesimo liberando i propri compagni, sempre al tocco (oppure saltando alla "cavallina"). Ogni pochi minuti fermate il gioco: se gli stregoni non sono ancora riusciti ad immobilizzare tutti quanti hanno perso. Quindi fate entrare i nuovi Lupetti arrivati e cambiate gli stregoni.

## **I 100 CANTONI**

\*ANTE-ORARIO

Appena un nuovo Lupetto arriva, appoggiate per terra un pezzo di giornale: servirà da base. Ogni Lupetto occupa una base. Al Lupi-Jau ognuno deve immediatamente cambiare base. Date solo pochi secondi di tempo: qualcuno si aggirerà sperduto!!! Potete anche dare istruzioni vincolanti che riguardano alcuni Lupetti, ad esempio: "Gino prende il posto di Mario, Mario quello di Luigi, gli altri cambiano". Infine potete "minare" una base: l'ultimo Lupetto sarà costretto ad andarci, e salterà in aria!

## **IL SALUTO**

\*ANTE-ORARIO

\*DI APPLICAZIONE (sul saluto)

I Lupetti sono in cerchio "di parata". Scegliete un Lupetto che inizia a correre, ad esempio in senso orario. Questi deve toccare un altro Lupetto a sua scelta, che inizierà a correre nel senso opposto.

# GIOCHI PER L/C

Pagina 3 di 21

Quando i due Lupetti si incrociano, si danno la mano sinistra e fanno il saluto Lupetto; quindi riprendono a correre. Vince il Lupetto che per primo riesce ad occupare il posto appena lasciato vuoto; l'altro dovrà continuare a correre.

## **IL TORO NELL'ARENA**

Un lupetto (toro) si trova al centro di una grossa area delimitata (arena). In mano ha un coperchio (scudo) con cui si deve difendere dalle pallonate lanciate dagli altri lupetti, disposti intorno all'arena.

Se il toro viene colpito, chi ha tirato prende il suo posto.

## **TORI & TOPI**

\*DI BRANCO

\*DI MOVIMENTO

SCHEMA:

----- (salvezza dei topi)

PPPPPPPPPPPPPPPP (topi)

RRRRRRRRRRRRRRRR (tori)

----- (salvezza dei tori)

Dividete il Branco in tori e topi. I tori (R) e i topi (P) si dispongono su due righe parallele piuttosto ravvicinate, faccia a faccia.

Un VV.LL. racconta una storia: quando nomina uno dei due animali (ad esempio i TORI), i Lupetti chiamati scattano all'inseguimento degli altri (TOPI). I (topi), per essere salvi, devono superare la linea posta dietro di loro; i (tori) devono bloccarli al tocco prima che ciò accada.

Chi racconta la storia, dovrà ovviamente tendere trabocchetti...

## **GLI INGRANAGGI**

\*DI APPLICAZIONE (sul saluto)

Dividete il Branco in due parti UGUALI.

I Lupetti formeranno due cerchi concentrici: sono le ruote dentate di due ingranaggi.

Inizialmente i due "ingranaggi" gireranno in senso opposto: ad esempio i Lupetti interni gireranno in senso orario, quelli esterni in senso antiorario. Gli ingranaggi sembrano funzionare! Durante questa prima fase, tutti cantano una canzone nota.

Al Lupi-Jau gli ingranaggi si fermeranno ed ogni Lupetto dovrà stringere la sinistra al Lupetto che gli sta di fronte (dell'altro cerchio) e salutare con la destra e a voce (Buona Caccia sono Gino). Se gli ingranaggi funzionano alla perfezione, ogni Lupetto di uno sarà abbinato ad uno dell'altro... ma non sarà così!!!

## **FIZZ-BUZZ**

Provate i riflessi dei Lupetti! Entrambe le mani avanti. Quando il V.L. esclama "Fizz!", tutti devono rivolgere il dorso di entrambe le mani in alto. Quando invece viene chiamato il "Buzz!", deve andare in alto il palmo delle mani.

I Lupetti dovranno però tenere sempre lo sguardo rivolto sulle mani del V.L. che non sempre si muoveranno correttamente... Il V.L. per confondere, può anche muovere le mani indipendentemente l'una dall'altra! (una in su, l'altra in giù).

Chi sbaglia la prima volta continua a giocare con una sola mano; al secondo errore, si è eliminati.

## **I BRACCONIERI**

Un Lupetto è il bracconiere, un altro il guardiacaccia. Il bracconiere non sa qual è il guardiacaccia.

Tutti i Lupetti sono disposti in cerchio (largo), al centro del quale è disposto lo scalpo (lepre). Il bracconiere dovrà:

1. Uscire dal proprio posto, fuori dal cerchio
2. Entrare nel cerchio. I due Lupetti tra cui il bracconiere è entrato alzeranno il braccio per indicare il "buco"

# GIOCHI PER L/C

Pagina 4 di 21

3. Prendere la lepre
4. Uscire dal cerchio, passando per il "buco" dal quale era entrato
5. Tornare al proprio posto

Il guardiacaccia, che è un Lupetto del cerchio ignoto al bracconiere, lo deve cogliere in flagrante: questo significa che il guardiacaccia potrà uscire dal proprio posto solo quando il bracconiere avrà messo le mani sulla lepre. È proprio a questo punto che scatta l'inseguimento: il guardiacaccia deve toccare il bracconiere prima che questi ritorni a posto.

In ogni caso il guardiacaccia non può entrare nel cerchio: deve quindi inseguire il bracconiere al di fuori di esso.

## "OMETTINO VIVE ANCORA!"

\*DA FARE IN TANA

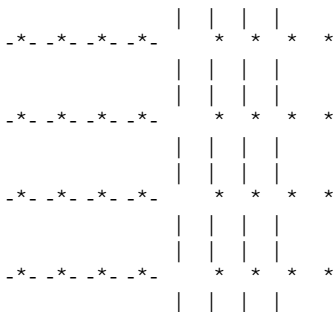
Un piccolo "scatch" di Famiglia Felice. da fare in Tana. Un V.L. accende un fiammifero e, guardandolo commosso, esclama: "L'omettino vive ancora!". Quindi, attento a non farlo spegnere lo passa a un altro V.L., che ripete il ritornello, sull'orlo di una crisi di pianto. I Lupetti avranno capito come deve andare avanti! (si spera...) Il secondo V.L. passa il fiammifero al primo Lupetto del cerchio, che esclamerà "Vive ancora l'omettino!", e così di seguito, finché il fiammifero rimane acceso. Quindi si contano le persone che sono riuscite a passarsi l'"Omettino" da vivo, e si vede se un'altra parte del Branco farà di meglio.

## IL SEGUGIO E IL CACCIATORE

Lupetti in cerchio. La lepre scappa, il segugio la deve catturare (toccare). Però mentre la lepre può fare un percorso qualsiasi, entrando ed uscendo dal cerchio, il segugio deve seguire esattamente il percorso della lepre.

Al LUPI-JAU il segugio e la lepre si invertono istantaneamente le parti (il nuovo segugio, l'ex-lepre, dovrà seguire solo il percorso della nuova lepre, l'ex-segugio).

## GRIGLIA!



SCHEMA 1                      SCHEMA 2  
(Lupetti visti dall'alto)

I Lupetti (\*) sono disposti come nello SCHEMA 1, con le braccia (-) aperte e tese (come se prendessero le distanze). Si formeranno così alcuni corridoi paralleli, orizzontali nello schema.

Al LUPI-JAU tutti i Lupetti si devono ruotare di 90° verso destra, disponendosi come in SCHEMA 2. In questo caso i corridoi sono verticali.

Al nuovo LUPI-JAU i Lupetti ruoteranno di 90° verso sinistra, riformando così lo SCHEMA 1, e così via. Ciò premesso, ed abbondantemente provato, si passa al gioco vero e proprio: è un inseguimento tra due Lupetti. È obbligatorio, ovviamente, seguire i corridoi: non si può passare al di sotto delle braccia aperte!

Durante l'inseguimento, al LUPI-JAU lanciato dal V.L. i corridoi come per magia cambieranno conformazione. Così un i due Lupetti, prima lontanissimi, si troveranno di colpo vicini, o viceversa!

Si può anche istituire un altro segnale (ad es. BIM-BUM-CRACK) al quale chi inseguiva fugge, chi fuggiva insegue.

## IL PIPISTRELLO E IL MOSCERINO

I Lupetti formano un cerchio piuttosto grande. Un Lupetto è un parente di Mang, che caccia di notte: per questo viene bendato. Dovrà acchiappare il moscerino sfruttando il sonar.

Il moscerino, altro Lupetto, deve fare continuamente rumore: ad esempio battendo le mani oppure due bastoncini.

L'inseguimento deve avvenire sempre all'interno del cerchio.

# GIOCHI PER L/C

Pagina 5 di 21

## **LA CORSA DI PALLONI**

\*DI BRANCO

Branco in cerchio. Dividete i Lupetti alternativamente (in due squadre), quindi consegnate due palloncini di diverso colore a due Lupetti diametralmente opposti, appartenenti a squadre diverse. Al LUPI-JAU i Lupetti di ciascuna squadra si passano il pallone in senso orario (saltando quindi i Lupetti dell'altra squadra) finché uno dei due palloni supererà l'altro.

Potete dire che i palloni sono auto da corsa...

## **I FRATELLI DI MOWGLI**

\*APPLICAZIONE (sulla Giungla)

I Lupetti si mettono in cerchio: rappresentano l'imboccatura della tana. 3 Lupetti impersonano Shere-Kahn, 1 Mowgli. Gli Shere-Kahn si trovano dentro il cerchio e devono riuscire a catturare Mowgli che si trova fuori. I Lupetti che formano la tana non devono far uscire Shere-Kahn: se ci riescono per un certo tempo, hanno vinto.

Variante: Mowgli si può trovare dentro, Shere-Kahn fuori.

## **BANDAR E NOCI DI COCCO**

\*APPLICAZIONE (sulla Giungla)

Date un foglio di giornale ed un pezzo di spago ad ogni Lupetto. Spegate che, ad un certo segnale, tutti quanti dovranno leggere qualsiasi cosa ad altissima voce, ad un altro segnale dovranno smettere.

Dopo aver creato in questo modo qualche attimo di confusione, spiegate che solo per una volta chiederete ai Lupetti una cosa orribile: quella di fare finta di essere delle... meglio non pronunciare neanche il nome del Popolo Senza Legge!

Fate appallottolare i fogli di giornale e fissarli a forma di palla con lo spago.

Portate i Lupetti sul campo di gioco, diviso in tanti settori quanti sono le sestiglie. Spiegate che dovranno tirarsi le palle (che sono le noci di cocco), rimanendo sempre nel settore della propria sestiglia. Le noci cadute nel proprio settore possono essere recuperate e tirate.

Allo scadere del tempo, vince la sestiglia nel cui territorio ci sono meno noci di cocco

## **MATERIA, FORMA, MINISTRO**

\*APPLICAZIONE (Baloo, su un Sacramento)

Su tanti cartelloni quante sono le sestiglie disegnate una tabella di 3 righe per 2 colonne. Scrivete sulle caselle della prima colonna MATERIA, FORMA, MINISTRO e lasciate quelle della seconda vuote. Preparate tanti cartoncini grandi quanto ciascuna casella vuota, e scrivete su ciascuno di essi una materia (per esempio, per il Battesimo, ACQUA); una forma (p.es. IO TI BATTEZZO NEL NOME DEL PADRE, DEL FIGLIO E DELLO SPIRITO SANTO) e un ministro (p.es. TUTTI I BATTEZZATI). Preparate anche cartoncini errati (p.es. VINO, TI BATTEZZO NEL NOME DEL SIGNORE, SOLO IL SACERDOTE).

Il gioco vero e proprio si può svolgere a staffetta. Ciascun Lupetto deve prendere un cartoncino: se è giusto, lo deve mettere sulla tabella al posto giusto, altrimenti deve scartarlo. Poi torna a posto: vince chi finisce per primo rispondendo correttamente.

## **I DISTINTIVI DEL GIGANTE**

\*APPLICAZIONE (sull'uniforme e sulla segnalazione)

Preparate per terra una gigantesca sagoma stilizzata di un maglione. Io ho usato 6 filagne da 4 metri (2 per il bordi esterni del maglione, 2 per ciascuna manica), 1 da 3 metri (per il bordo inferiore del maglione) e 2 filagnotti (per il collo).

Preparate anche dei distintivi giganti (tanti quante sono le sestiglie): vanno benissimo delle spugne rettangolari, altrimenti potete usare del cartoncino o qualsiasi altra cosa.

Fate "numerare" i Lupetti di ogni sestiglia con delle lettere dell'alfabeto e metteteli in fila. Segnalate quindi:

la lettera di chi deve partire;

# GIOCHI PER L/C

Pagina 6 di 21

il nome del distintivo

Appena terminata la segnalazione i Lupetti chiamati (uno per sestiglia) dovranno partire, correre a prendere i distintivi giganti (posti in un luogo lontano o non facilmente accessibile...), correre alla sagoma e porre il distintivo al posto giusto. Il primo che ci riesce fa vincere un punto alla sestiglia.

Questo gioco può sembrare un po' complicato, in realtà è semplicissimo. Provare per credere!

\* Poiché l'uniforme di solito si spiega nel primo periodo dell'anno, probabilmente non sarete molto avanti con la segnalazione... io ho adottato un espediente molto semplice: ho consegnato a ciascuna sestiglia una lista con i distintivi codificati, ovviamente con le lettere del semaforico che i Lupetti conoscevano (quelle del primo giro). Per esempio:

CEE = Promessa

CADE = Gruppo

e così via. Non ci sono controindicazioni!

## 4 PERSONE E 1 BUSSOLA

\*APPLICAZIONE (sui Punti Cardinali)

Dividete i Lupetti in gruppetti di 4. Ogni gruppetto formerà un cerchio che, tenendosi per mano, girerà in tondo cantando una canzone. Al LUPI-JAU ogni gruppetto si immobilizza nella posizione in cui si trova: quindi il Lupetto rivolto verso Nord deve stendere un braccio a Nord, indicando la direzione (come se fosse l'ago di una bussola); gli altri 3 lupetti metteranno le dita in modo tale da formare la lettera della propria direzione (ad esempio: chi si trova ad ovest forma due V con le due mani e le sovrappone formando una W, e così via). Spiegate voi i "simboli" ai Lupetti!

## IL SOMMERSIBILE

\*DI APPLICAZIONE (sui punti cardinali)

Un Lupetto, bendato, è il sommergibile; un altro è il pilota. Tutti gli altri Lupetti si siedono per terra, sparpagliati: essi rappresentano le mine. Fate perdere l'orientamento al sommergibile girandolo su se stesso e spostandolo, quindi orientatelo verso Nord. Indicate quindi al pilota lo scopo della missione, ovvero quello di far raggiungere al sommergibile un certo punto che indicherete poggiando per terra un oggetto. Il pilota potrà dare ordini del tipo: "x passi in direzione...", per esempio: "3 passi ad Est", utilizzando SOLO i punti cardinali. Ovviamente il sottomarino non deve colpire le mine, altrimenti... BUM!

## I PISTOLERI DEL WEST

\*APPLICAZIONE (sulla Giungla)

I Lupetti si mettono in cerchio: rappresentano l'imboccatura della tana. 3 Lupetti impersonano Shere-Kahn, 1 Mowgli. Gli Shere-Kahn si trovano dentro il cerchio e devono riuscire a catturare Mowgli che si trova fuori. I Lupetti che formano la tana non devono far uscire Shere-Kahn: se ci riescono per un certo tempo, hanno vinto.

Variante: Mowgli si può trovare dentro, Shere-Kahn fuori.

## I TRENI

\*GRANDE GIOCO

\*Sulla Pista Personale

Ogni sestiglia è un treno e deve visitare alcune stazioni. Innanzitutto fate formare alle sestiglie dei veri e propri trenini, per esempio facendo mettere le mani di ogni Lupetto sulle spalle di quello davanti. Quindi provate... i freni, il fischio, il saluto da i finestrini (destra o sinistra), ecc... ogni cosa ad un segnale convenzionale!

Finalmente i treni sono pronti, possono partire. Ciascuno deve compiere un certo itinerario, raggiungendo le stazioni nell'ordine prefissato nell'orario di marcia. Ad ogni stazione (accuratamente preparata con il cartello) li attenderà un Capostazione (un V.L.) con tanto di paletta verde-rossa e, se possibile, cappello. Quindi, dopo aver fatto progressivamente rallentare e fermare il convoglio, farà superare una prova a UNO dei sestiglieri.

Ecco un modo per migliorare i singoli Lupetti dove hanno più difficoltà: in ciascuna stazione preparate tanti contenitori quante sono le sestiglie, e indicate chiaramente a quale sestiglia appartiene ogni contenitore (o, meglio, date un nome ai treni e indicate il nome dei treni). Mettete nei contenitori dei foglietti opportunamente preparati. Quindi fate

# GIOCHI PER L/C

Pagina 7 di 21

estrarre al caposestiglia un foglietto, spiegando che l'urna contiene i fogli con i nomi dei sestiglieri, per sapere chi dovrà passare la prova e... guarda caso salterà fuori proprio il nome del Lupetto che in quella prova deve fare pratica!!!

La buona riuscita del gioco si basa in gran parte sulla vostra fantasia e capacità nel creare l'ambientazione.

## **SCIALUPPE DI SALVATAGGIO**

\*DI BRANCO  
\*DI MOVIMENTO

Tutto il Branco in cerchio rappresenta una nave. Tutti quanti si girano su un lato cantando "Er barcarolo va contro corente-e", oppure "E la pioggia e il temporale", e girano in tondo facendo finta di remare. All'improvviso un V.L. grida: "NAUFRAGIO! SCIALUPPE DA (TRE)!" Immediatamente tutti i Lupetti devono correre e mettersi in salvo. Le scialuppe sono rappresentate per esempio da piccoli cerchi di cordino per terra: i gruppi di (3) Lupetti devono stringersi per mano attorno a una di queste scialuppe. Chi non riesce a formare un gruppo da (3) esce; gli altri ricominciano.

Per lanciare il gioco si può far intervenire... un marinaio!

## **LA RAGNATELA**

\*DI BRANCO  
\*DI MOVIMENTO

Tre Lupetti rappresentano una ragnatela, devono sempre tenersi per mano formando una catena; gli altri sono liberi di muoversi in una certa area. La ragnatela si può muovere. Quando la ragnatela riesce a chiudersi intorno ad uno - o più - Lupetti liberi, questi entrano a far parte della ragnatela, che così si allunga.

Quando la ragnatela è ormai costituita da sei Lupetti, si separa in due ragnatele da tre.

Vincono gli ultimi Lupetti che rimangono liberi.

## **BANDIERE SVIZZERE**

\*DI MOVIMENTO

Servono due squadre, chiamiamole A e B. Le due squadre si dispongono allineate, come in figura:

-----  
bA            bB

BBBBBBBB...AAAAAAA

-----  
dove bA è la bandiera della squadra A, bB è quella della B, mentre gli A e gli B rappresentano i Lupetti delle due squadre.

Attacca una squadra per volta. Per esempio incomincia la A:

al primo LUPI-JAU parte un solo Lupetto della A e va a prendere la bandiera bA, cercando di riportarla alla base (dietro gli altri componenti della sua squadra);

al secondo LUPI-JAU, a breve distanza dal primo, partono tutti i Lupetti della B e cercano di bloccare, al tocco, quello della A in corsa;

il Lupetto toccato della A rimane fermo dove è stato preso: è il turno della B.

Il primo turno della B si svolge in modo identico (il Lupetto della A fermo con la bandiera non partecipa), e si conclude quando il Lupetto con la bandiera bB è catturato da quelli della A. Ha inizio il secondo turno, attacca la A:

al primo LUPI-JAU parte un secondo Lupetto della A, che va a liberare il primo (al tocco); i due Lupetti della A in gioco adesso possono liberarsi a vicenda se vengono catturati, e possono passarsi la bandiera; al secondo LUPI-JAU partono tutti i Lupetti della B che devono catturare tutti e due i corridori della A.

Il gioco procede con turni alternati, e con sempre più Lupetti in attacco, finché una squadra non riesce a riportare alla base la bandiera.

# GIOCHI PER I/C

Pagina 8 di 21

## LE AUTOSCONTRO

\*DI MOVIMENTO

Esattamente come "spazzola" (ruba bandiera), solo che i numeri chiamati devono sfidarsi a cicogne: devono darsi la carica saltando su un piede. Perde chi cade.

## PERUGIA CONTRO ASSISI

\*GRANDE GIOCO

\*DI APPLICAZIONE (sulla vita di S.Francesco)

Due squadre: Perugia e Assisi. Ogni squadra ha una propria base... caratterizzata da due quadrati concentrici che rappresentano la città interna e le sue mura di cinta. Nel quadrato interno sono contenute le domande sulla vita di S.Francesco, mentre tra i due quadrati si trovano i difensori.

Ogni Lupetto ha un certo numero di vite. Per attaccare deve riuscire a penetrare nel quadrato interno senza essere toccato da un difensore, quindi prende una domanda.

A questo punto va dai VV.LL. per rispondere alla domanda: se risponde correttamente guadagna una vita, se sbaglia ne perde una. Inoltre, se cercando di entrare nel quadrato viene toccato da un difensore, gli cede una vita.

Dopo che un Lupetto ha risposto a una domanda, oppure è stato preso da un difensore, deve tornare alla propria base e dare il cambio ad un difensore.

Al termine del gioco vince chi ha totalizzato più vite.

## GIOCO TECNICO DI BASE IN BASE

\*DI MOVIMENTO

\*DI APPLICAZIONE

\*DI SPORT

Due squadre: una attacca, l'altra difende.

In un campo piuttosto ampio ci sono quattro-cinque basi, in ognuna delle quali si trova un V.L.; ciascun componente della squadra attaccante deve partire verso la prima base appena è libera.

Appena un Lupetto raggiunge una base gli viene richiesta una prova: se è stata passata correttamente, il V.L. gli dà un gettone. Quindi il Lupetto aspetta che la base successiva sia libera e dunque, quando vuole, può partire per raggiungere la base.

I difensori, dislocati lungo il campo, sono dotati di parecchi palloncini; il loro scopo è quello di bloccare gli attaccanti quando si spostano da una base a quella successiva. Gli attaccanti vengono bloccati colpendoli con il pallone; se sono colpiti, perdono tutti i gettoni.

Ma i difensori non possono tenere per più di 3 secondi i palloni in mano, per cui anche quando stanno attendendo che uno degli attaccanti si sposti da una base all'altra se li devono passare.

Le squadre si scambiano i ruoli quando tutti gli attaccanti hanno fatto il giro delle basi oppure quando già 4 attaccanti sono stati bloccati. Vince chi, al termine del gioco, ha più gettoni.

## COLPISCI LA CORDA

\*DI MOVIMENTO

\*DI SPORT

Due squadre. Ecco come si presenta il campo di gioco:

A----salt.A----A

A A

A A A

---

ZONA NEUTRA



# GIOCHI PER L/C

Pagina 9 di 21

---

B    B  
  B    B B  
B----salt.B-----B

In ogni squadra c'è un Lupetto (salt.A/B) che salta con la corda (-----), girata da due Lupetti della stessa squadra. Si trova in fondo al campo. Se sbaglia, allora qualcun altro gli deve dare il cambio; se riesce a fare 50 salti deve comunque avere il cambio.

Gli altri Lupetti di ogni squadra devono cercare contemporaneamente di colpire con il pallone il saltatore avversario, che anche in tal caso deve avere il cambio, e di difendere il proprio. Non possono entrare né oltrepassare la zona neutra. Perde la squadra in cui tutti quanti i Lupetti hanno saltato la corda.

## **HOCKEY-LUPETTO**

\*DI SPORT

Si gioca con un piccolo palloncino, bisogna colpirlo con la mano aperta (che rappresenta la mazza) senza accompagnarlo. Scopo del gioco è ovviamente quello di segnare nella porta avversaria, che può essere piccola oppure più grande e protetta da un portiere (anche lui può bloccare la palla solo con la mano aperta, pena il rigore).

## **TIRA LA BANDIERA**

Occorre:

Due fazzolettoni o qualcosa del genere.

Tempo:

Quanto si vuole. Il gioco è di semplice e veloce spiegazione.

Numero di persone:

Quanto si vuole. Possibilmente un numero pari (ma uno può fare il direttore di gioco).

Ruoli:

Ci sono 2 squadre. Ogni giocatore è numerato. Ci vuole 1 direttore di gioco.

Arbitri:

Uno, il direttore di gioco.

Campo di gioco:

Di qualsiasi dimensione. Si disegnano due linee, una di fronte all'altra, dove le due squadre dovranno stare.

Spiegazione del gioco:

È un gioco molto simile a ruba bandiera. I giocatori delle due squadre vengono numerati ed ordinati (in modo che, ad esempio, il numero 5 della squadra A sia di fronte al numero 5 della squadra B). Il direttore di gioco chiama un numero ed i due giocatori (si faccia attenzione a metterli in modo equilibrato) lasciano la loro posizione e vanno a raccogliere il proprio fazzolettone. Nel frattempo il direttore di gioco può correre e scappare liberamente (senza favoritismi, ovviamente...) ed i due giocatori devono riuscire a colpirlo con una parte del fazzolettone, tenendo l'altra in mano (non possono, cioè, lanciarlo). Vince la squadra che, su un determinato numero di chiamate, ha colpito di più il direttore (il direttore vince un'ora di relax se ha corso molto ed ha giocato con impegno...).

Falli:

Si decidono caso per caso. In teoria non dovrebbero esistere, ma non si sa mai...

Indicazioni particolari:

È un gioco particolare perché elimina completamente il contatto fra i giocatori, mantenendo alta la competizione fra i due. È particolarmente bello se il direttore riesce a condirlo di gag e scherzi.

## **PALLA AL FAZZOLETTONE**

Occorrente:

Una palla e due fazzolettoni. Nel campo da gioco ci deve essere qualcosa di simile a due traverse alle quali verranno appesi i fazzolettoni.

Tempo:

Si sceglie all'inizio. Diciamo un minimo di 20 min. La spiegazione è veloce.

# GIOCHI PER I/C

Pagina 10 di 21

Numero di persone:

Ci vogliono due squadre. Per ognuna devono esserci "almeno" tre persone, ma poi dipende dalle necessità e dal campo. In ogni caso il numero di persone è molto elastico.

Ruoli:

Ci sono due squadre, i giocatori hanno tutti lo stesso ruolo.

Arbitri:

Uno dovrebbe bastare tranquillamente.

Campo di gioco:

L'ideale sarebbe un campo da calcetto perché i due fazzolettoni vanno appesi alle traverse. In mancanza si troverà qualcosa di simile per tenere alti i fazzolettoni. Si può segnare il centro-campo.

Spiegazione del gioco:

Scopo del gioco è colpire il fazzolettone nella porta avversaria con il pallone. Il pallone può essere toccato con tutte le parti del corpo, tranne i piedi. Il giocatore in possesso di palla può correre tranquillamente, così come i suoi avversari, mentre i suoi compagni di squadra devono rimanere immobili. Non si può tirare al fazzolettone se la palla non è stata toccata da tre giocatori.

Se un giocatore, nel passare la palla, sbaglia mira ed il suo compagno non riesce a recuperarla (rimanendo fermo nel suo posto), il pallone può essere preso dall'altra squadra ed i giocatori che sono fermi devono restare tali (fino a che la palla non viene recuperata da un giocatore della squadra avversaria). Vince la squadra che nel tempo stabilito ha realizzato più punti.

All'inizio le squadre sono allineate a fondo campo ed il pallone viene collocato al centro. Al fischio i giocatori dell'una e dell'altra squadra cercheranno di prendere il pallone.

Falli:

Esistono i falli di fuori, di piedi e di sfondamento che si battono con le mani. Sulla punizione tutti i giocatori possono muoversi (altrimenti diventa troppo difficile consegnare la palla ad un compagno di squadra. È fallo di fondo campo, sia quando la squadra avversaria tira a fondo, sia quando viene effettuato un tiro senza che tre giocatori della squadra abbiano toccato palla.

Indicazioni particolari:

Questo gioco è abbastanza particolare e stimola molto il gioco di squadra (anche se potrebbe sembrare di no), perché uno solo contro tutta la squadra avversaria riuscirà difficilmente a segnare punto, mentre se verrà effettuata una particolare tecnica di avanzamento (stimolo all'analisi della situazione ed alla realizzazione di un progetto), sarà possibile andare a realizzare.

## **CACCIA ALL'ESPLORATORE**

Tempo:

Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

Un giocatore è l'esploratore.

Spiegazione del gioco:

Si dà all'esploratore il tempo di andare a nascondersi, e quindi tutti gli altri partono per ritrovarlo. Se l'esploratore non viene trovato, o se riesce entro un dato tempo a ritornare al punto di partenza senza essere stato toccato, vince il gioco.

## **CORSA DEL MESSAGGIO**

Tempo:

Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

Un giocatore è il messaggero.

Spiegazione del gioco:

# GIOCHI PER L/C

Pagina 11 di 21

Il messaggero viene incaricato di portare da distante un messaggio in un dato luogo, o casa, entro un tempo determinato. Altri giocatori "nemici" sono invece incaricati di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo e si nascondono in diversi punti per intercettare il corriere. Per catturarlo bisogna che due giocatori tocchino il corriere prima che egli raggiunga il luogo ove deve consegnare il suo messaggio.

## **CACCIA ALLA BANDIERA**

Occorrente:

Tre bandiere (o tre lanterne se giocato di notte) per squadra.

Tempo:

Viene stabilito all'inizio.

Numero di persone:

Da un minimo di 8 in su.

Ruoli:

Per ogni squadra ci sono: giocatori di guardia (che devono stare fermi) e giocatori di esplorazione.

Arbitri:

Uno per ogni squadra.

Spiegazione del gioco:

Ogni squadra costituisce uno o più posti avanzati dove vi saranno i giocatori di guardia tutti assieme o divisi in coppie. I posti avanzati sono incaricati di proteggere tre bandiere (oppure, di notte, tre lanterne appese a 60 cm. da terra), poste a non meno di 200 m. da esso (100 m. se di notte). I posti avanzati devono essere il più possibile nascosti. I giocatori di guardia nei posti avanzati non possono muoversi dal loro posto, ma possono mandare messaggeri isolati ai posti vicini od ai giocatori di esplorazione.

I giocatori di esplorazione vengono inviati per scoprire la posizione "nemica". Una volta che questa sarà stata individuata, essi dovranno cercare di aggirarla strisciando e mantenendosi fuori vista, per arrivare ad impadronirsi delle bandiere e portarle alle proprie linee. Un giocatore può portare via solo una bandiera alla volta. Se il giocatore viene visto da un giocatore di guardia a meno di 50 m. da un posto avanzato, viene dichiarato fuori combattimento.

Nei pressi delle bandiere dovrà esserci un arbitro.

Il gioco termina ad un'ora stabilita e tutti si riuniscono nel luogo convenuto per consegnare i loro rapporti. Verranno attribuiti i seguenti punti:

Per ogni bandiera catturata o consegnata: 5 punti.

Per ogni rapporto, o disegno, sulla disposizione dei posti avanzati nemici: 5 punti.

Per ogni rapporto sui movimenti delle squadre di esploratori nemici: 2 punti.

Vince la squadra che ha ottenuto il maggiore punteggio.

## **IMBOSCATA**

Tempo:

Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

Ci sono due squadre.

Spiegazione del gioco:

La prima squadra esce per prima e si va a nascondere in cespugli, ecc. presso i lati della strada. L'altra squadra la segue e chiama fuori i giocatori che riesce a vedere senza lasciare la strada. Si può continuare così finché si vuole, con i due gruppi che alternativamente si nascondono e cercano.

Le prime volte si accorderà un certo tempo per nascondersi, ma poi si dovrà saperlo fare molto rapidamente.

Variante:

Si può sempre cogliere l'occasione, quando qualcuno esce un momento dal resto del gruppo, per nascondersi il più in fretta possibile, di modo che quando quello che si era allontanato ritorna, il gruppo è scomparso come per magia. Questo è uno scherzo sempre molto divertente.

# GIOCHI PER L/C

Pagina 12 di 21

## **OSSERVARE E RIFERIRE**

Occorrente:

Una bandiera o un fischietto per segnalare l'inizio e la fine del gioco.

Tempo:

Viene stabilito dall'arbitro.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Arbitri:

È necessario un arbitro che è anche soggetto ed oggetto del gioco.

Spiegazione del gioco:

L'arbitro si mette in un luogo aperto e manda a circa mezzo chilometro di distanza, in diverse direzioni, tutti i giocatori soli o a coppie. Quando agita la bandiera (o fischia) come segnale di inizio, essi si nascondono tutti e poi cominciano a spiare le sue mosse, strisciando in avanti ed osservando tutto quello che fa. Quando agita nuovamente la bandiera (o fischia), i giocatori si rialzano, ritornano e riferiscono a turno quello che egli ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto, secondo quello che è stato stabilito inizialmente.

In questo tempo l'arbitro si è però guardato intorno e, ogni volta che ha veduto un giocatore, lo ha penalizzato di due punti. Inoltre, ha compiuto un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare con cannocchiale, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare avanti o indietro, o in cerchio ecc., allo scopo di fornire ai giocatori materia da annotare e riferire. Si attribuiranno ai giocatori tre punti per ogni gesto riferito esattamente.

Indicazioni particolari:

Nell'assegnazione dei punti, si guadagnerà tempo se l'arbitro ha preventivamente preparato una tabella, contenente il nome di ogni giocatore e tante colonne quanti sono stati i suoi atti, oltre naturalmente una colonna supplementare per le penalità ai giocatori che si sono fatti vedere.

## **IL RAGNO E LA MOSCA**

Tempo:

Fissato a priori (ad esempio due ore).

Numero di persone:

Fino ad un massimo di 20 persone.

Ruoli:

Ci sono due squadre: la squadra del ragno e la squadra della mosca. Ogni squadra ha un capo squadra.

Arbitri:

Due, uno per ogni squadra.

Campo di gioco:

Come "ragnatela" si sceglie un tratto di campagna, o un settore della città, di circa un chilometro di lato, facendo attenzione che sia ben delimitato.

Spiegazione del gioco:

La squadra del ragno sceglie un posto per nascondersi. L'altra squadra, quella della mosca, parte un quarto d'ora più tardi e va a cercare il ragno. I giocatori possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro capo squadra tutto quello che scoprono. Ogni squadra è accompagnata da un arbitro. Se entro il tempo stabilito la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta, i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelli dei ragni che scoprono ed il loro preciso nascondiglio.

## **SARDINE**

Tempo:

Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone:

Fino ad un massimo di 15 persone.

Ruoli:

Un giocatore è la "sardina" che si nasconde per prima.

# GIOCHI PER I/C

Pagina 13 di 21

Campo di gioco:

Può essere, all'esterno o all'interno, ma deve essere ben delimitato.

Spiegazione del gioco:

Un giocatore si nasconde e tutti gli altri devono andarlo a cercare. Quando un giocatore trova il primo si nasconde con lui e così via. L'ultimo che arriva ha perso (si può dare una "punizione" oppure è il prossimo a nascondersi).

Verso la fine del gioco i giocatori cominceranno a sentirsi stretti come sardine in una scatola!

## **BANDIERA COLOR**

Occorrente:

Un pallone e degli scalpi (o fazzolettoni).

Tempo:

Quanto basta per non stancarsi (1 minuto per partecipante).

Numero di persone:

Da 10 a 30.

Ruoli:

Ci sono due squadre, le quali si pongono in riga una di fronte all'altra (ognuno con il viso rivolto verso il proprio avversario). Ogni partecipante ha un suo scalpo (fettuccia o fazzolettone infilato nei pantaloni dietro la vita). Ad ognuno viene assegnato il nome di un colore.

Arbitri:

Uno qualsiasi.

Spiegazione del gioco:

A caso (ragionato) l'arbitro chiama un colore, quindi lancia il pallone al centro del campo (o anche dietro purché in maniera intelligente). I due colori devono cercare di prendere il pallone e riportarlo dietro la linea della propria squadra. Chi prende il pallone deve cercare di non farsi scalpare. Viceversa chi non ha il pallone deve scalpare l'avversario.

Il punto si conquista: scalpando l'avversario che con il pallone cerca di tornare dalla propria squadra; portando il pallone dietro la propria squadra; se si viene scalpati senza il pallone in mano.

È possibile (per chi ha la palla) lasciare andare il pallone per non essere scalpati (nel qual caso l'avversario può raccogliarlo), ma non palleggiare.

Indicazioni particolari:

Il gioco è una via di mezzo tra ruba bandiera e palla scout per cui (con accortezza dei capi) può essere giocato anche da più persone contemporaneamente.

## **RUBA BANDIERA**

Occorrente:

Una bandiera o un fazzolettone.

Tempo:

Quanto basta per non stancarsi (1 minuto per partecipante).

Numero di persone:

Da 10 a 30 persone.

Ruoli:

Ci sono due squadre disposte in riga una di fronte all'altra. Ogni giocatore ha un numero ed è di fronte al suo avversario (con lo stesso numero).

Arbitri:

Uno qualsiasi.

Spiegazione del gioco:

A caso (ragionato) l'arbitro chiama un numero, tenendo la bandiera a penzolini dalla mano. I due numeri devono cercare di prendere la bandiera e riportarla dietro la linea della propria squadra. Chi prende la bandiera deve cercare di non farsi toccare. Viceversa chi non ha la bandiera deve toccare l'avversario.

Il punto si conquista: toccando l'avversario che con la bandiera cerca di tornare dalla propria squadra; portando la bandiera dietro la propria squadra.

# GIOCHI PER I/C

Pagina 14 di 21

## **I QUATTRO BUCHI**

Occorrente:

Un pallone qualsiasi non troppo pesante e non troppo piccolo (perché altrimenti, date le caratteristiche del gioco, questo potrebbe essere pericoloso). Può far comodo un cartellone segnapianti ed un fischietto.

Tempo:

Viene stabilito all'inizio, a seconda delle necessità. Un minimo potrebbe essere di 20 minuti, ma bisogna contare anche il tempo necessario per spiegare il gioco (che non è molto semplice).

Numero di persone:

Abbastanza da poter formare 4 squadre. Contando che ogni squadra deve avere 3 portieri ed un buon numero di giocatori si può considerare ottimale un numero di 32 persone. In ogni caso, a seconda delle dimensioni del campo, il gioco può essere giocato anche da tantissime persone, l'importante è che non siano troppo poche (direi che un minimo può essere di 24 persone).

Ruoli:

Ci sono quattro squadre: ogni squadra ha tre portieri ed i restanti sono giocatori normali.

Arbitri:

Almeno uno.

Campo di gioco:

È necessario un campo abbastanza grande in cui siano facilmente fattibili delle linee. Il campo deve essere diviso in 4 settori da 4 linee oblique di almeno 10 metri circa (vedi disegno). Alla confluenza delle linee oblique c'è il centro campo ed una zona (che si chiama appunto "zona") abbastanza grande, senza linee. In ognuno dei 4 campi (che si chiamano appunto "campi") così definiti deve essere tracciato un quadrato di 4 x 4 metri (che si chiamerà "area"), con un lato attaccato al bordo del campo e con al centro un quadrato di 1/2 metro (che si chiama "buco").

Spiegazione del gioco:

Le quattro squadre si dispongono sulla linea di fondo del rispettivo campo. I tre portieri di ogni squadra si mettono dentro alla propria area (come preferiscono, senza però stare sul buco) e per tutto il gioco non potranno mai uscire da questa area (a meno che non si decida di fare il cambio portieri...).

Il pallone viene posizionato al centro e, quando si dà il fischio d'inizio, i giocatori vanno al centro e cercano di prendere la palla.

Il pallone può essere toccato solo con le mani o con i piedi; viene realizzato un punto quando un giocatore (senza entrare in area) riesce a far entrare la palla in uno dei tre buchi avversari (la palla può rimbalzare sia prima che dopo la realizzazione del punto).

Il punto così realizzato viene assegnato alla squadra del giocatore che lo ha segnato (questo era ovvio...), ma nessuna penalizzazione viene data alla squadra che l'ha subito (in modo che sia indifferente realizzare in un buco o in un'altro). Vince la squadra che realizza il maggior numero di punti (buchi) entro il tempo stabilito.

Falli:

Esistono tre tipi di falli:

Sfondamento: avviene tutte le volte che un giocatore cerca di forzare il blocco degli avversari (che possono essere anche di più squadre contemporaneamente) in quanto non esiste il fallo di catenaccio od ostruzione. La relativa punizione viene battuta dalla squadra in difesa oppure si fa la "palla a quattro" (una specie della palla a due, ma qui ci sono quattro squadre...) se ci si trova nella "zona".

Fallo laterale: avviene quando la palla supera una delle quattro linee oblique o una delle quattro linee laterali. La relativa punizione viene battuta dalla squadra in difesa.

Fallo di corpo: avviene quando un giocatore (volontariamente od involontariamente) viene colpito dalla palla in una qualsiasi parte del corpo diversa dalle mani e dai piedi. È fallo di corpo anche se il pallone è stato scagliato addosso al giocatore volontariamente da un avversario. La relativa punizione viene battuta dalla squadra che ha toccato per ultima il pallone (che può essere anche la stessa del falloso).

La punizione (che non sia il "palla a quattro") viene battuta con le mani da dietro la testa (come le rimesse laterali del calcio).

Indicazioni particolari:

Tutti i giocatori sono costretti a fare molta attenzione allo svolgimento del gioco perché è molto facile commettere fallo laterale e, soprattutto, fallo di corpo. Il gioco è innovativo e dovrebbe entusiasmare anche i ragazzi che si lamentano di fare "sempre le stesse cose".

# GIOCHI PER I/C

Pagina 15 di 21

## **HOOT, HOOT, HOOT**

Tempo:

Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone:

Qualsiasi, ma pari.

Ruoli:

Ci sono due squadre.

Arbitri:

È necessario un arbitro.

Campo di gioco:

Un terreno di circa 50 metri di lunghezza diviso in due parti uguali (possono andare bene anche altre lunghezze: dipende dal numero di giocatori).

Spiegazione del gioco:

Le due squadre si dispongono nella loro metà campo. Una delle due squadre comincia il gioco: un membro della squadra scelta prende il respiro più profondo possibile e si avventura nella metà campo avversaria. Se il giocatore finisce l'aria mentre è nella metà campo avversaria è "fuori" e deve sedersi fuori dal campo per il resto del gioco.

Dato che trattenere il respiro è un comportamento silenzioso, sarebbe facile fingere: per evitare questo il giocatore deve continuamente dire: "Hoot, hoot, hoot...", rapidamente e senza fare pause durante l'intero tempo in cui si trova nella metà campo avversaria. La doppia o si pronuncia "u", mentre il suono della lettera "h" consuma molta aria, limitando il tempo disponibile notevolmente. Ogni pausa indica che il giocatore sta respirando: se questo succede egli è "fuori". Dato che si perde meno aria se si parla a bassa voce, tutti gli altri devono rimanere assolutamente in silenzio. Se un giocatore della stessa squadra del giocatore che sta trattenendo il respiro fa rumore per coprire le pause del suo compagno, sia il giocatore che il suo compagno sono "fuori".

Scopo del "corridore" (ovvero di colui che corre nel campo avversario trattenendo il respiro) è di toccare il maggior numero possibile di avversari: tutti i giocatori toccati sono "fuori" a meno che il "corridore" non rimanga senza aria prima di ritornare nel suo territorio.

È molto difficile che il "corridore" rimanga senza aria per una errata strategia di gioco, quindi l'unico modo per assicurarsi che il "corridore" sia eliminato è evitare che possa tornare nella sua metà campo, catturandolo per il tempo necessario a fargli finire il fiato (va evitato ogni comportamento violento per fermare "corridore").

Catturare il "corridore" non è, naturalmente, senza rischi. Se lui riesce a liberarsi ed a tornare nel suo campo prima di finire l'aria, ogni giocatore da lui toccato nel fallito tentativo di cattura è "fuori".

La strategia di squadra è importante perché si tenterà di preservare un certo numero di giocatori più forti e veloci fino alla fine: ma tutti i giocatori devono, prima o poi, essere "corridori". Quando tutti i giocatori hanno fatto il loro turno, si ricomincia, ma non è necessario ripetere la stessa sequenza: così si possono scegliere meglio le strategie ed attaccare un avversario con il giocatore giusto al momento giusto.

La squadra che elimina tutti i giocatori avversari (ovvero sono tutti "fuori") ha vinto.

Falli:

Bisogna evitare eventuali comportamenti violenti nel tentare di catturare il "corridore". Questi possono essere sanzionati con l'espulsione.

## **ROW-ROW**

Occorrente:

Un fischietto.

Tempo:

10-15 minuti.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

Due o tre persone sono della squadra di salvataggio e devono correre sempre facendo il suono della sirena e girando la mano sopra la testa simulando il lume. Gli altri sono divisi in due squadre: i "row-row" ed i "beep-beep". I row-row devono correre ripetendo sempre "Row, row, row" e battendo le mani facendo ampi gesti con le braccia. I beep-beep devono correre ripetendo sempre "Beep, beep, beep" e facendo l'areoplano con le braccia.

Spiegazione del gioco:

I membri della squadra di salvataggio devono cercare di toccare i row-row, se questo succede questi ultimi diventano dei beep-beep. I row-row devono cercare di toccare i beep-beep e di evitare i membri della squadra di salvataggio, se un beep-beep viene toccato diventa un row-row. I beep-beep devono scappare dai row-row.

Al fischio finale si contano i row-row ed i beep-beep e la squadra più numerosa vince.

# GIOCHI PER L/C

Pagina 16 di 21

## **CASSETTA POSTALE CHE SCOMPARE**

Occorrente:

1 cassetta postale fatta in modo che possa essere portata sulla schiena.

Tante piccole etichette di colori differenti (preferibilmente del colore della squadriglia o della sestiglia). Molte cartoline, ad esempio tagliate da un cartoncino. Un fischietto.

Tempo:

Stabilito all'inizio (circa 2 ore).

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

Ci sono diverse squadre, possibilmente le due sestiglie.

Arbitri:

C'è un arbitro che porta la cassetta postale e che gira per il terreno di gioco, nascondendosi di tanto in tanto. Ci sono diversi cartolai (uno per ogni 2-3 squadre) che vendono le cartoline: solo i membri delle sue 2-3 squadre possono prendere da lui le cartoline. Ci sono diversi tabaccai (uno per ogni 2-3 squadre) che vendono i francobolli (etichette) del colore della squadra: vale lo stesso discorso fatto per i cartolai. Anche cartolai e tabaccai girano per il terreno di gioco nascondendosi di tanto in tanto.

Spiegazione del gioco:

Il gioco si svolge al buio. I giocatori devono trovare il giusto cartolaio da cui ottenere una cartolina alla volta, poi il giusto tabaccaio da cui ottenere un francobollo alla volta ed infine trovare la cassetta postale per imbucare la cartolina. Al fischio finale si contano le cartoline delle varie squadre: chi ne ha imbucate di più vince.

## **SCATOLA DI FIAMMIFERI**

Occorrente:

Una scatola di fiammiferi per ogni squadra.

Tempo:

Stabilito a priori.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

Ci sono delle squadre (ad esempio le sestiglie).

Arbitri:

Un arbitro che controlla i risultati delle squadre.

Spiegazione del gioco:

In un tempo fissato le squadre devono cercare di mettere dentro una scatola di fiammiferi il maggior numero di differenti oggetti possibile. Si può anche dare un premio all'oggetto più strano.

Indicazioni particolari:

Il gioco fa sì che i bambini guardino il mondo con una prospettiva diversa perché devono stare attenti a tutte le cose più piccole.

## **CICLO NATURALE**

Occorrente:

Un fischietto. Scalpi (o fazzolettoni) per metà dei giocatori.

Tempo:

Stabilito a priori (ad esempio 2 ore), ma può durare di meno.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

Ci sono due squadre: erbivori e carnivori. Gli erbivori hanno lo scalpo (coda) infilato dietro nei pantaloni.



# GIOCHI PER L/C

Pagina 17 di 21

Spiegazione del gioco:

I carnivori devono cercare di scalpare (catturare) gli erbivori. Quando un erbivoro viene scalpato diventa carnivoro. Il gioco finisce (con la vittoria dei carnivori) se tutti gli erbivori sono stati scalpati, oppure al fischio (con la vittoria degli erbivori) se ci sono ancora erbivori liberi.

## **IL GUARDIANO CIECO**

Occorrente:

Un qualsiasi oggetto di piccole dimensioni che fungerà da tesoro.

Tempo:

Al massimo 15 minuti.

Numero di persone:

Al massimo 30-40 persone.

Ruoli:

Un giocatore (a turno) è il guardiano ed un giocatore (sempre a turno) è il ladro.

Arbitri:

Uno che controlli se il ladro è stato colpito e decide di volta in volta chi è il ladro.

Spiegazione del gioco:

Tutti i giocatori sono seduti in semicerchio, tranne il primo guardiano che è seduto nel lato aperto del semicerchio, egli è bendato ed ha il tesoro davanti (a circa 5 cm.). L'arbitro indica un giocatore che deve essere il ladro, il quale deve avanzare nel più assoluto silenzio (anche degli altri giocatori) nel tentativo di prendere il tesoro. Il guardiano ha due pistole (fatte con i due pugni con l'indice ed il pollice distesi) e può sparare (puntando l'indice della pistola e facendo il rumore dello sparo) quando ritiene di aver sentito il ladro (essendo bendato egli può basarsi solo sul suo udito). L'arbitro verifica se il ladro viene colpito. Se il ladro riesce a prendere il tesoro prima di essere colpito dal guardiano o se il guardiano ha già sparato con entrambe le sue pistole, il ladro diventa il nuovo guardiano e viene bendato, altrimenti, se il guardiano colpisce il ladro, viene riconfermato guardiano.

Variante:

Se fatto di notte (o comunque al buio) si può usare una torcia elettrica invece della mano come pistola.

## **CORSA CICLISTICA A ZIG-ZAG**

Obiettivi:

Sviluppo dei sensi e dell'equilibrio. Occorrente:

Un cronometro, oggetti di vario tipo ed almeno una bicicletta.

Tempo:

Dipende dal numero di giocatori (circa 1-2 minuti a persona).

Numero di persone:

Da 5 a 30. Se fossero di più sarebbe noioso.

Arbitri:

Uno con il cronometro che misura i tempi.

Campo di gioco:

Si dispongono tutti gli oggetti in modo da fare un percorso che i giocatori dovranno percorrere con la bicicletta.

Spiegazione del gioco:

A turno i giocatori devono fare il percorso. Viene contato loro il tempo a cui vengono applicate delle penalità se i giocatori toccano terra con un piede o toccano un oggetto con un piede o con la bicicletta.

Falli:

Ci sono le penalità suddette.

# GIOCHI PER I/C

Pagina 18 di 21

## **CORSA CICLISTICA RALLENTATA**

Obiettivi:  
Sviluppo dei sensi e dell'equilibrio.

Occorrente:  
Alcune biciclette (almeno due). Un gessetto.

Tempo:  
Dipende dallo svolgimento del gioco.

Numero di persone:  
Dipende dal numero di biciclette disponibili: più biciclette ci sono e più giocatori possono esserci perché si compete contemporaneamente. Avendo meno biciclette (ad esempio due) rispetto ai giocatori bisogna fare un torneo e quindi bisogna stare attenti a che non ci siano troppi tempi morti.

Arbitri:  
Almeno un arbitro che controlli che i concorrenti non infrangano le regole e che controlli chi arriva ultimo.

Campo di gioco:  
Si disegnano con il gessetto (ad esempio su una strada) delle piste larghe circa 10 cm. Ogni pista avrà un concorrente, quindi le piste devono essere tante quante le biciclette. Alla fine delle piste c'è un traguardo.

Spiegazione del gioco:  
Al via i concorrenti pedalano in direzione del traguardo. Vince chi arriva per ultimo. Ogni concorrente che mette un piede a terra o che esce dalla pista è eliminato. Se nessuno riesce ad arrivare al traguardo si guarda chi ha fatto più strada.

Falli:  
È vietato mettere un piede a terra o uscire dalla pista.

Variante:  
Se si ha solo una bicicletta si può fare la gara a tempo.

## **CORSA DEL RAGAZZO DEI GIORNALI**

Obiettivi:  
Sviluppo dei sensi, dell'equilibrio e della mira.

Occorrente:  
Una decina di bidoni o secchi, una decina di giornali, una bicicletta ed un gesso.

Tempo:  
Dipende dal numero di giocatori (circa 3 minuti a giocatore).

Numero di persone:  
Da 5 a 30. Se fossero di più sarebbe noioso.

Arbitri:  
Uno che controlla il comportamento dei giocatori.

Campo di gioco:  
Si dispongono i bidoni distanziati tra di loro (circa 1 metro). Poi si disegna una riga con il gessetto ad una certa distanza dai bidoni (almeno 5 metri).

Spiegazione del gioco:  
A turno i giocatori devono andare in bicicletta rimanendo sempre dalla parte opposta della riga rispetto ai bidoni cercando di tirare un giornale (che possono avere in una sacca o in una borsa) in ogni bidone. Ogni giornale che entra e rimane dentro il bidone assegna 2 punti. 1 solo punto se il giornale colpisce il bidone, ma non rimane dentro.

Falli:  
Vengono tolti 5 punti ogni volta che un giocatore mette un piede a terra o supera la riga di gesso.

# GIOCHI PER L/C

Pagina 19 di 21

## **STAFFETTA A DISEGNI**

Occorrente:

Dei fogli di carta (ad esempio carta da pacchi o carta di giornale), pennarelli colorati, scotch ed un cronometro.

Tempo:

Dipende dal numero di giocatori in ogni squadra.

Numero di persone:

Qualsiasi.

Ruoli:

I giocatori sono divisi in squadre equilibrate (possibilmente dello stesso numero, se ciò non fosse possibile alcuni giocatori dovranno avere più turni di staffetta).

Arbitri:

È sufficiente un arbitro che controlli il corretto svolgimento del gioco e che alla fine giudichi i vincitori.

Campo di gioco:

I giocatori sono in fila per squadra. Di fronte a loro, attaccati al muro con lo scotch, ci sono i fogli di carta. Nel mezzo ci sono i colori (su una sedia o per terra).

Spiegazione del gioco:

Ogni squadra deve fare un disegno (il tema del disegno può essere scelto in base alle esigenze ed agli obiettivi specifici). Al "via" il primo giocatore di ogni squadra parte, prende un colore e disegna una parte del disegno (può essere decisa dalla squadra o stabilita a priori per tutti), poi lascia il colore e torna indietro. Il secondo giocatore può partire solo quando il primo lo tocca. Tutti i giocatori devono avere il loro turno di disegnare (non vale far disegnare tutto al più bravo). Alla fine viene dato un punteggio in base al tempo impiegato ed al disegno realizzato.

Variante:

Una simpatica variante, che ha però valenze abbastanza diverse, è quella di non dare un tema specifico. Ora non ha più importanza il tempo finale della staffetta, ma ogni giocatore ha un tempo stabilito (ad esempio 30 secondi) per correre, prendere il colore, disegnare, lasciare il colore e tornare. La squadra non si deve mettere d'accordo sul disegno da realizzare e la cosa interessante è valutare alla fine se c'è stata collaborazione all'interno della squadra oppure no. Questa variante è adatta a giocatori più grandi.

## **NELLO STAGNO, SULLA RIVA**

Il Branco è in cerchio al di fuori di un segno circolare fatto in terra col gesso. Quando il Vecchio Lupo dice: "Nello stagno", tutti saltano in avanti sopra al segno. Se dice: "Sulla riva" tutti saltano indietro, fuori dal segno. Ad un ordine sbagliato (p.es. "Nello stagno" quando tutti sono nel cerchio, o "Sulla riva" se tutti sono già fuori) nessuno deve muoversi. Il Lupetto perde un punto per ogni errore commesso. Vince il Lupetto che commette meno errori.

## **BALOO DICE**

Branco in cerchio. Il Vecchio Lupo dà diversi ordini, nessuno dei quali deve essere eseguito se non è preceduto dalle parole: "Baloo dice". Il lupetto perde un punto per ogni errore commesso. Vince il lupetto che commette meno errori.

## **TOCCARE FERRO**

Durante un'attività qualsiasi, il Vecchio Lupo dice: "Toccare ferro", oppure "Toccare qualche cosa di giallo" ecc., e subito i Lupetti corrono ad eseguire. L'ultimo a toccare perde un punto.

## **CHE COS'È (GUSTO)**

I Lupetti sono bendati. Ognuno assaggia un certo numero di sapori ben conosciuti (p.es. menta, liquirizia, formaggio, cipolla ecc.). Vince il Lupetto che ne riconosce di più.

# GIOCHI PER L/C

Pagina 20 di 21

## **CHE COS'È (TATTO)**

I Lupetti sono bendati. Sono passati in giro dei sacchetti di carta contenenti oggetti come riso, zollette di zucchero, tè ecc. Vince il Lupetto chi sa riconoscerne il maggior numero.

## **CHE COS'È (UDITO)**

I Lupetti sono bendati. Un Vecchio Lupo produce una serie di rumori (p.es azionare una pompa da bicicletta, chiudere una porta, trascinare una sedia sul pavimento ecc.). Vince il Lupetto che ne riconosce il maggior numero.

## **LA SENTINELLA CIECA**

Un Lupetto bendato (la sentinella cieca) si siede in mezzo al cerchio. Ad un cenno del Vecchio Lupo, un Lupetto del cerchio cerca di avanzare, strisciando senza far rumore, fino a toccare la sentinella. Se ci riesce, prende il suo posto al centro del cerchio. Se la sentinella lo sente e riesce a puntare il dito nella sua direzione prima di essere toccata, l'altro ritorna nel cerchio.

## **DISEGNARE LA FACCIA**

Branco in cerchio. Il Vecchio Lupo disegna una faccia in aria:



Prima il contorno nel senso delle lancette dell'orologio, poi l'occhio destro, indi il naso in giù, la bocca dalla destra alla sinistra, il tutto con l'indice della mano sinistra. Ogni Lupetto deve cercare di riprodurre la faccia facendo i gesti esattamente nello stesso ordine e nella stessa maniera.

## **LO SPAZZOLINO E IL MICROBO**

Branco in cerchio, con i Lupetti che si tengono per mano con le braccia distese. Un Lupetto, al centro, è lo spazzolino, ed un altro fuori dal cerchio è il microbo. Lo spazzolino deve cercare di acchiappare il microbo. I Lupetti del cerchio cercano di impedire al microbo di entrare o uscire dal cerchio, abbassando le braccia o avvicinandosi tra loro, mentre lasciano liberamente entrare ed uscire lo spazzolino.

## **IL GIOCO DELLE FRECCHE**

Branco in cerchio. Akela, al centro, lancia domande improvvisate (le "frecche") a questo o quel Lupetto, sui nodi, sulla bandiera ecc. Il Lupetto che non risponde o sbaglia nel rispondere piega il braccio come se lo avesse legato al collo. Al secondo errore piega il secondo braccio. Al terzo si mette in ginocchio. Al quarto si sdraia a terra: è "morto". Variante: (gioco per la specialità di guida): le domande concernono i nomi delle località vicine, le indicazioni da dare, l'ubicazione dei posti di polizia ecc. Assegnare un punto per ogni risposta esatta.

## **IL MESSAGGIO ALL'ORECCHIO**

Ogni Sestiglia è allineata dietro al Capo Sestiglia, con circa due metri d'intervallo tra un Lupetto e l'altro. Akela dice sottovoce un messaggio ai Capi Sestiglia. Ciascuno di essi va a dirlo, sempre sottovoce, al Lupetto successivo della sua Sestiglia. Quest'ultimo ripete il messaggio al Lupetto dietro di lui, e così via. Vince la Sestiglia che trasmette il messaggio fino all'ultimo Lupetto più correttamente.

## **CORSA DEI PUNTI CARDINALI**

Su un cerchio segnato per terra sono marcati gli otto punti cardinali, ma solo il Nord è contraddistinto da una punta di freccia. Su ogni punto è fermo un Lupetto ed uno sta al centro del cerchio. Akela chiama due punti cardinali, e i Lupetti che occupano i due punti debbono cambiare posto prima che il Lupetto al centro riesca a raggiungere uno dei due punti.

# GIOCHI PER L/C

Pagina 21 di 21

## **L'INCURSIONE NAVALE**

Una porta aperta rappresenta l'ingresso di un porto, e due Lupetti bendati, uno da ciascun lato, sono gli incrociatori che difendono il porto. Gli altri Lupetti rappresentano le navi nemiche. Queste cercano di entrare nel porto, una alla volta, attraverso la porta, ma così silenziosamente da non essere colpite (a tocco) dagli incrociatori.

## **LA SPEDIZIONE DI ESPLORATORI**

Gioco per Lupetti esperti nell'appostamento. Il Branco è diviso in tre Sestiglie: una costituisce una spedizione in esplorazione, mentre le altre rappresentano le tribù di indigeni. La sestiglia esplorante procede con cautela e ad ogni edificio, villaggio o gruppo di arbusti si ferma e manda avanti i suoi esploratori, proprio come farebbe una vera spedizione. Le altre due Sestiglie si nascondono ed agiscono qualche volta in modo amichevole, altre volte in modo ostile. Mentre una di esse svolge la sua parte, l'altra può andare più lontano ad appostarsi a sua volta.

## **PASSAGGIO A PIÈ ZOPPO**

Viene segnato per terra il corso di un fiume, con delle pietre in mezzo e un punto di guado. Ciascun Lupetto deve saltare su un piede solo, traversando il fiume da un punto all'altro. Non può fermarsi a riposare su nessuna delle sponde, ma deve continuare a saltellare fino alla fine del percorso.

## **AIUTO AL FORESTIERO**

Gioco per la specialità di guida. Branco in cerchio. Akela al centro dice di essere un forestiero bisognoso di indicazioni. Ad uno dei Lupetti che, fattosi avanti, lo saluta correttamente e si dice pronto ad aiutarlo, dice sottovoce una località dove fa finta di essere e un'altra dove dice di essere diretto. Il Lupetto comincia allora a dare chiaramente le sue indicazioni al forestiero. Il Branco deve cercare di scoprire, dalle spiegazioni della guida: a) il luogo dove il forestiero si trova; b) la sua destinazione. Appena la guida ha terminato le spiegazioni, i Lupetti che ritengono di aver scoperto le due località si alzano in piedi. Il Lupetto-guida ottiene un punto per ogni Lupetto che indovina (è segno che le sue spiegazioni erano chiare), due punti per aver staccato bene le parole, due per la cortesia e un punto extra per ogni spunto originale da lui inserito nelle sue spiegazioni. Ogni Lupetto che ha indovinato segna anch'egli due punti. Per giudicare se i Lupetti che si sono alzati hanno indovinato o meno, si può farli rispondere tutti insieme (in modo che non possano imitarsi) e chiedere quindi che i Lupetti che hanno sbagliato si rimettano lealmente a sedere. Per segnare i punti, Akela potrà avere un sacchetto di fagioli e distribuirne uno per ogni punto guadagnato. Akela potrà mettere alla prova il Lupetto-guida dicendogli: "Grazie, ragazzo mio, eccoti mille lire per il disturbo", o fargli domande sui Lupetti ecc.

## **IL GUADO**

Scopo: equilibrio. Mettere due pezzi di tavola o di cartone a terra, oppure fare dei segni sul terreno raffiguranti una serie di "sassi" come per attraversare un torrente, alcuni più ravvicinati, altri maggiormente distanziati. Ogni Lupetto proverà l'attraversamento a turno. Ciascuno avrà diritto a due prove. Nella seconda prova ognuno porterà in mano una tavoletta quadrata di circa 20 cm di lato, sulla quale sarà poggiata una palla da tennis, che non dovrà essere fatta cadere.

## **IL SERVIZIO POSTALE**

Scopo: conoscenza di nomi delle località vicine, per la specialità di guida. Branco in cerchio. Ogni Lupetto ha un nome di città, villaggio o località vicina. Un Lupetto (il "postino") sta al centro con un fazzoletto annodato, in due punti diversi viene posta una "cassetta per le lettere" (tronco, paletto ecc.). Il postino dice: "ho una lettera (oppure telegramma ecc.) da consegnare a..." (nomina una località), e subito il Lupetto che ha il nome di quella località lo insegue. Il postino va a mettere il suo fazzoletto in una cassetta per lettere e cerca di tornare al posto vuoto nel cerchio prima che l'inseguitore, afferrato il fazzoletto, riesca a colpirlo. Se ci riesce, l'inseguitore diviene postino, altrimenti il postino prosegue il gioco. L'interesse sarà maggiore se le varie forme di consegna verranno eseguite, dal postino e dal suo inseguitore, come segue:

- lettera: camminare;
- telegramma: correre;
- pacco: camminare a quattro zampe;
- cartolina: saltellare a piè zoppo.