

GIUOCHI

Non staremo a farvi una presentazione dei « giuochi ». Sapete benissimo cosa sono e ne potete trovare un vasto e vario assortimento nel bel volume di Giovanni Marocco: « Giochiamo! » edito dalla LDC (Torino). Il « giuoco » come elemento di ricreazione a sè stante non è il nostro problema — per ora — giacchè qui trattiamo della maniera « drammatica » di occupare il tempo libero.

In quest'ultimo senso, eccovi il « gioco » sia come elemento scenico, sia come intermezzo di trattenimenti, sia come elemento per campeggi e falò. La selezione di giochi che abbiamo fatto, come potete voi stessi constatare, si limita ad alcune trovate rappresentative, discretamente varie e originali, che potete usar in vari modi, ma che hanno sempre una possibilità: fare spettacolo.

Perciò ne potete disporre alla ribalta, in palcoscenico, davanti a qualsiasi pubblico, oltre che limitatamente a gruppi, a squadre, in ritrovi serali, in campeggi, in soste di gite, in falò, eccetera. Il « giuoco », in questa sfera teatrale, non aveva avuto ancora diritto di cittadinanza. Ne avevano fatto uso « spettacolare » solo i clown e i prestigiatori. Furono i recenti spettacoli di rivista, a consentirne l'ingresso sui palcoscenici tra scena e scena; e in ben moderata misura, fino a quando la televisione non ne svelò più ampiamente le possibilità. Da parte nostra, sull'esempio di maestri e educatori di Germania e Francia, crediamo sia utile spalancare ad esso le porte: per la carica comunicativa che indubbiamente possiede (i grandi giochi d'oggi non sono anche appassionante spettacolo?) e per i valori educativi che, attraverso la medesima carica, mette in azione negli attori e negli spettatori.

L'impegno dei nostri « giuochi », per conseguenza, è sempre doppio: fisico e spirituale. E questo è stato il secondo criterio di selezione dei pezzi che proponiamo. Da una parte si esige sveltezza, dinamismo, allenamento muscolare, parlata sciolta, eccetera; dall'altra lealtà, « saper-per-

dere », intuizione, tensione d'intelligenza, sforzo di volontà, e via dicendo. L'una e l'altra cosa in un clima di ilarità burlesca che è essenziale per chi si vuol divertire e ricreare.

Non abusate del « giuoco » nei vostri « falò » e nelle riviste che allestite. Uno o due al massimo, per non rompere l'unità dello spettacolo e per non « saziare » il pubblico al quale è sempre bene far desiderare qualcosa, piuttosto di farlo sbadigliare. Occorre inoltre una orchestrazione, una « regia del gioco » per cui esso va affidato a chi ha un certo ascendente unito alle migliori doti di mano, di mimica, di lingua, di spirito. Costui saprà « creare l'ambiente », suscitare rivalità, provocare interessi, far desiderare e « gustare », in una parola, il genere che vi proponiamo.

Un'ultima avvertenza: il « giuoco », qualche volta, esige una preparazione preventiva: anche questo è... un gioco. Come vedete, una ciliegia tira l'altra.

Be', ora divertitevi!

ALL'ERTA

Che siate gente dinamica nessuno lo mette in dubbio. Ma se volete rendervene conto, cimentatevi in questo giochetto. Esso è fatto per impegnare prontezza di mente e scioltezza di lingua. Se siete tempestivi riuscirete, altrimenti sarà fatale la vostra caduta. E' evidente che non sono ammesse esitazioni nelle risposte: il gioco sta tutto lì. Ed è un gioco sociale, vivace, adatto al salone, al salotto, al ritrovo, alle soste all'aperto e in tutte le circostanze: persino nelle camminate di squadra.

La torre dei gatti

Il gruppo di ragazzi (o ragazze) nomina un « Capo-gatto ». A tutti gli altri assegna un numero progressivo. Tizio sarà « uno », Caio sarà « due », Sempronio sarà « tre » e Pinco sarà « quattro ». Così via. Fatto questo, il Capo-gatto comincia:

— Alla torre dei miei gatti mancano « quattro » gatti.

Il gatto numero « quattro », appena nominato, dovrà prontamente rispondere:

— Biribì!

Il Capo-gatto gli domanda:

— Chi fu?

Il quarto gatto, a caso, nomina un compagno:

— « Sesto » gatto!

Il sesto gatto deve essere pronto all'appello:

— Biribì!

Il Capo gatto:

— Chi fu?

Il sesto gatto:

— Secondo gatto!

Il secondo gatto:

— Biribì!

E il Capo-gatto domanda invariabilmente il suo: « Chi fu? » al quale il gatto interpellato risponde designando un altro. I distratti che tardano a designare un altro gatto o non rispondono a tempo « Biribì! » appena interpellati, consegnano un pegno che alla fine del gioco dovranno riscattare con una penitenza.

CHI E' DISTRATTO E' LADRO

Niente di meglio, per combattere le distrazioni, che esercitarsi a stare attenti. Eccovi un esercizio adatto, dove l'attenzione è certo più facile che nelle lezioni di matematica, tuttavia abbastanza insidioso per coloro che dispongono di... « cerebrum vagans ». Lo potete presentare in gruppo (in sala o all'aperto o dove vi garba) mettendo i giocatori sul « chivalà »: ai perdenti, o al maggiore dei perdenti, verrà consegnato per quel giorno l'« oscar di distrazione », ed egli deterrà il titolo fino a quando (il giorno successivo, per esempio) non verrà rimesso in palio nella gara successiva.

Mi hai rubato l'asino?

Il direttore di gioco fa da « maestro ». Questi ha il compito di interrogare gli « scolari » che, nientepopodimeno, gli hanno rubato l'asino. Egli, naturalmente, lo vuole recuperare: perciò indaga, interroga a destra e a sinistra, perchè gli scolari sono tutti d'accordo nell'incolpare un compagno per scagionare se stessi. (Al furto dell'asino potete sostituire un'altra causale qualsiasi: il furto degli occhiali, del sillabario, del gessetto, ecc.; chi non ha studiato la lezione o non ha fatto il compito giusto; chi s'è dimenticato di essere educato e cortese; chi ha trascurato il tale o tal altro dovere; e via discorrendo).

Per incominciare, il maestro assegna a ciascun giocatore un nome astratto, o di cosa, o verbo, o aggettivo, ecc. Ad esempio:

- 1) Bello
- 2) Andiamo
- 3) Correre
- 4) Corda
- 5) Coda
- 6) Paziente
- 7) Franco
- 8) Danaro
- 9) Male
- 10) Ora

Eccetera, eccetera. Più sono i giocatori, più riesce interessante il gioco per il moltiplicarsi delle situazioni.

Il maestro comincia allora con una domanda generica:

— Mi è stato rubato l'asino. Andiamo, voglio sapere chi è stato.

Il numero due (Andiamo) deve prontamente alzarsi in piedi e chiedere con cortesia:

— Desidera, signor maestro?

— Voglio sapere chi ha rubato l'asino.

— Io non ne ho visto che la coda.

S'alza prontamente il numero cinque (Coda) e domanda:

— Desidera, signor maestro?

— Voglio sapere chi ha rubato il mio somarello.

— Ah sapesse... l'ho visto correre!...

E qui, senza indugio, si alza il numero tre (Correre):

— Desidera signor maestro?

— Il mio bell'asino! Così paziente, che mi era costato tanto danaro, ora che lo avevo istruito così bene! Andiamo, sii franco: Sai dirmi chi lo ha rubato?

A questo punto il maestro ha nominato parecchi giocatori in una volta (bisogna dosare gradualmente l'interpellanza di molti giocatori insieme; le prime volte se ne chiama uno o due soli, ma quando si è fatta pratica, un maestro abile giunge a far alzare tutti i giocatori in una sola volta). Nel caso, dovranno alzarsi prontamente e senza eccezione i numeri 1, 6, 8, 10, 12, 2, 7, corrispondenti alle parole: « bello », « paziente », « danaro », « ora », « andiamo », « franco »; e una volta alzatisi di scatto, debbono chiedere insieme:

— Desidera, signor maestro?

— Il mio asino, ragazzi! Quel somarello paziente e buono che ora non ho più... (n. 6: « paziente »; n. 10: « ora »).

Il gioco continua così, indefinitamente, fino a quando un giocatore disattento non avverte il proprio nome, o si alza in ritardo. Costui è il ladro, e in penitenza della sua distrazione porterà, fino a nuova gara, il titolo di « distratto di turno ».

SAPRESTE ORIENTARVI?

Eccovi un giochetto che vi aiuterà ad aguzzare l'ingegno. Vi obbligherà, in altri termini, a un po' di abilità e sveltezza, oltre che a trovare un oggetto senza « vederci chiaro ». Vi sarà chi troverà da ridere: gli spettatori; e chi avvantaggerà in esperienza: gli attori. Gli uni e gli altri si divertiranno con un piccolo margine di utile. Perciò, buon divertimento!

N.B. — Questo gioco può servire come « penitenza » per coloro che avranno perso negli altri.

Cercate le scarpe

Un gruppo di giocatori si toglie le scarpe che vengono ammassate alla rinfusa al centro del campo o del palco. Indi i giocatori vengono bendati, fatti girare in modo da perdere il senso dell'orientamento e lasciati in posizioni diverse, rispetto al mucchio di scarpe che nel frattempo saranno state ben mescolate. Al segnale ciascun giocatore dovrà dirigersi verso il mucchio, cercare le proprie scarpe, calzarle e legarle. E' vincitore colui che per primo riesce a infilare e legare le proprie scarpe.

ARRANGIATEVI...

Abitudine alla sveltezza e all'intraprendenza. E' un gioco-farsa che piace soprattutto ai ragazzi ma che non disdice alla « gravità » dei grandi, durante una vacanza o un week-end. Volendo lo si può eseguire anche in una sala o su un palcoscenico, ma perderebbe molto del suo fascino spettacolare. Sugeriamo il giochetto per le soste in montagna o al mare, e per un 'numero' di eccezione in cortile, durante il carnevale.

Sfilata di moda

Si può organizzare il gioco tra parecchi gruppi di ragazzi (o ragazze). Ciascun gruppo deve presentare il suo migliore « modello di moda », cioè colui (o colei) che è più abile nel travestimento.

Ai quattro (o più) angoli del campo di gioco sono disposti dei mucchietti di stoffa dai colori diversi, pezzi di corda, spille, pezzi di cartone, di carta colorata, ecc. Ogni mucchietto però deve essere uguale all'altro.

L'arbitro grida un nome. Per esempio: « soldato romano! », oppure: « pirata! », o ancora: « cow-boy! » e via dicendo. A un colpo di fischiotto ogni concorrente, aiutato da uno o due compagni del proprio gruppo, corre al mucchietto assegnato alla sua squadra e, utilizzando il materiale messo a sua disposizione, si truca come meglio sa e può da... « soldato romano » o « pirata », o « cow-boy », ecc. secondo l'indicazione dell'arbitro.

La giuria, tenendo conto del tempo impiegato, premia il travestimento meglio riuscito, mentre i concorrenti sfilano davanti al pubblico imitando i gesti del personaggio che hanno riprodotto (p. es. il « pirata » con la gamba di legno, ecc.).

Il gioco può essere ripetuto tante volte quanti sono i componenti dei singoli gruppi di ragazzi, in modo da permettere a tutti di parteciparvi. In tal caso risulterà vincitore il gruppo che avrà totalizzato un maggior numero di premi.

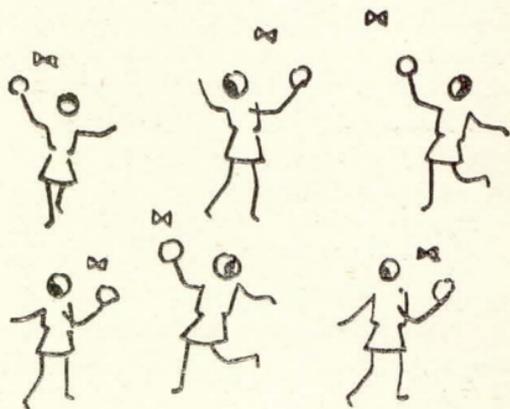
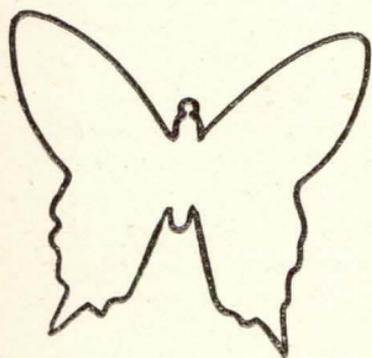
DESTREZZA FISICA

Vi proponiamo un gioco attivo, di destrezza, che potrete attuare sia al chiuso che all'aperto, come competizione o come omaggio a qualcuno. Si tratta d'una trovata molto coreografica e quindi adatta a circostanze in cui si vuole qualcosa di spettacolare, ma nello stesso tempo valida a educare la sveltezza, la prontezza, l'iniziativa, le capacità di reazione dei partecipanti. A voi, dunque, la messinscena!

Le farfalle giapponesi

I prestigiatori sogliono presentare una illusione assai graziosa che chiamano « delle farfalle giapponesi ». Si tratta di questo: su un mazzo di fiori distribuiscono farfalle d'ogni colore e forma,

ritagliate su leggerissima carta-seta. Quindi muovendo un ventaglio sotto il mazzo fanno sì che le farfalle si mettano a volteggiare sui fiori, senza mai allontanarsi. Il pubblico resta ammirato dalla destrezza del prestigiatore che riesce a sollevare e trattenere per aria, al medesimo posto e senza alcuno sforzo, un certo numero di farfalle di carta. Ciò che non sa è che le farfalle sono trattenute sui fiori mediante un sottilissimo e invisibile filo di seta. Questa graziosa illusione ci suggerisce lo spunto per un interessante gioco di destrezza, dove le farfalle, anzichè sui fiori, vorranno libere dalle mani. E' un gioco molto coreografico (specie se le farfalle e i ventagli saranno di molti colori diversi) e si potrà eseguire anche con masse di ragazzi e ragazze, per festeg-



giare l'arrivo, la partenza, la ricorrenza d'una persona cara. Ecco come:

Preparazione - Ritagliare in carta-seta di svariati colori tante farfalle quante sono le persone che le dovranno possedere. Piegare leggermente le ali. Ogni soggetto, oltre che di farfalla, dovrà essere munito di un ventaglio, anch'esso di carta a vari colori.

Regole - Ad un segnale, ogni partecipante al gioco lancia in volo la sua farfalla e l'insegue col ventaglio perchè essa resti per aria più a lungo possibile. Se il gioco è una gara, viene eliminato chi lascia cadere per primo la farfalla, e vince chi la tiene sospesa più a lungo; se si tratta invece d'una festa di colori e movimenti, è logico che le farfalle cadute vengano rimesse subito in gioco.

Gioco di squadra - I giocatori sono divisi in due squadre. Ogni squadra ha farfalle di un proprio colore-divisa. Vince un punto

la squadra che riesce a sostenere più a lungo per aria le proprie farfalle, fino all'ultima. Perde quella che per prima lascia cadere tutte le farfalle. La partita può essere condotta a 5, 10, 15, 20 punti, ecc., a piacere.

MISURATE IL VOSTRO UDITO

Provate questo giochetto americano. Nel descriverne le regole è superfluo rimarcare che ci troviamo nel campo della educazione dei sensi. Precisione di orecchio e disciplina di squadra, ecco i due elementi educativi sui quali il gioco si impernia. E' un gioco di équipe che tanto meglio potrà riuscire quanto più numerosi saranno i giocatori. Serve assai bene a riempire le giornate insidiate dal maltempo o le serate cameratesche, tra un canto e l'altro.

Caccia al tesoro

I giocatori stanno in due campi avversi. Ogni campo ha un suo capitano che impartisce gli ordini. Ogni giocatore dovrà ubbidire solamente al proprio capo: se ubbidirà ad un altro giocatore, farà perdere la propria squadra.

I due campi si fronteggiano alle due estremità d'un tavolo.

Si sorteggia quale dei due campi dovrà dare inizio al gioco. I giocatori di questo si faranno passare, di mano in mano, di nascosto, sotto la tavola, una moneta leggera (da 5, 10, 20 lire). A un dato momento il capitano del campo avversario griderà: « Mani in alto! ». Subito i giocatori del campo che detiene la moneta leveranno le mani in alto, ma a pugno chiuso per non svelare chi ha in mano il « tesoro », ossia la moneta.

Il capitano avversario dirà allora: « Giù le mani! » e tutti i giocatori abbasseranno le mani sul tavolo, a palma in basso. E' a questo momento che la moneta si farà sentire, tanto più piano quanto più abile è il giocatore che la nasconde.

A questo punto per il campo avversario si tratta di aprir bene le orecchie e ascoltare da quale parte la moneta abbia suonato toccando la tavola. La vittoria sta infatti nell'indovinare sotto quale mano essa si trova. E qui è permesso al capitano interpellare a consiglio tutti i giocatori del proprio campo, che diranno

ciascuno la loro opinione. Se il capitano è sicuro può procedere senza consiglio, ma a proprio rischio e pericolo.

Quando il capitano presume di conoscere la mano sotto la quale si trova la moneta, ordinerà a coloro che tengono le mani sul tavolo di levarle, una a una. Nel far ciò egli partirà dalle mani più sicuramente prive di moneta, per avvicinarsi sempre più a quella che la nasconde. La mano con il tesoro dovrà essere fatta levare per ultima.

Se il capitano non s'è sbagliato e l'ultima mano a levarsi dietro suo ordine è stata veramente quella del tesoro, il suo campo vince cinque punti e diventa proprietario della moneta. La sua squadra farà allora circolare di mano in mano e di nascosto il tesoro che gli avversari dovranno a loro volta scoprire.

Ma se il capitano sbaglia e fa levare la mano che nasconde il tesoro prima di arrivare all'ultima, allora sono gli avversari a guadagnare cinque punti e a tenere con sé la moneta per il successivo gioco.

Se poi un giocatore ubbidisce agli ordini d'un altro giocatore che non sia il capitano, il campo detentore della moneta dovrà passarla al campo avversario, senza però che questi guadagni alcun punto a suo favore. Il campo che per primo raggiunge il numero dei punti fissato per la partita, è vincitore.

SIETE ABILI A DISCORRERE?

Questa volta è in gioco l'intelligenza, da impegnare in due modi diversi: da un lato vi sono giocatori che devono costruire un discorso inserendo in esso logicamente una parola obbligata. Dall'altro v'è un avversario che, dall'analisi del discorso stesso ha il compito di individuare quella medesima parola. Il gioco abitua al discorrere scioltamente: è come improvvisare lo svolgimento di un tema. E abitua all'analisi attenta del discorso. Quindi... educazione linguistica e sociale, oltre che piacevolissimo passatempo.

Attenti alla parola

Eletto un direttore di gioco, si estrae a sorte il nome del giocatore che deve uscire dalla sala (un salotto, un'aula e anche un teatro se il gioco è fatto come intermezzo). Il designato se ne va,

e il direttore di gioco assegna a ciascun giocatore una parola qualsiasi: « bello », « simpatico », « noioso », « vano », « porta », ecc. Bisognerà assegnare quanto possibile parole comuni, che siano quindi più difficili da individuare.

Quando un giocatore ha ricevuto la propria parola, si fa rientrare in sala colui che era uscito. Egli deve rivolgere a ognuno dei presenti una domanda qualsiasi: « Che ne pensi della Cina? » oppure: « T'è piaciuto lo stufato? » o ancora « Di che razza è il tuo cane? ». Le domande, come si vede, possono essere le più strane, indifferenti e svariate. Il compito dell'interpellato consiste nel dare una risposta logica nella quale entri almeno una volta la parola che gli è stata assegnata, senza che essa stoni o si noti troppo nella risposta. Così, se gli viene domandato che ne pensa della Cina e la sua parola è, ad esempio, « porta », egli dovrà prontamente ribattere, dicendo magari che la Cina secondo lui è bella e caratteristica e che fu proprio a Pechino che egli vide la bizzarra « porta » di un tempio buddista...

Facciamo un altro esempio:

INTERROGANTE — Hai un fiammifero, per favore?

INTERROGATO — Non ce l'ho. Ma tu fumi? Giovane così non dovresti avere questo vizio. Perchè è un vizio bello e buono. Da' retta a me, lascia stare il fumo e starai meglio di salute, col vantaggio di risparmiare denaro. (Eccetera: il discorso si può prolungare, complicando maggiormente le cose).

INDOVINO — La parola è « bello ». (Oppure è « buono », o altre a piacere).

L'interrogante ha diritto, se non indovina la parola alla prima domanda, di rivolgerne un'altra, o più altre a numero limitato. Ma ogni volta che sbaglia consegna un « pegno » al direttore di gioco, e per riscattarlo dovrà, a gioco finito, sottoporsi a tante penitenze quanti sono i pegni consegnati. L'abilità di chi risponde sta, come si è detto, nel dare risposte logiche, ma anche abbondanti di aggettivi e parole varie, in modo da trarre in inganno l'interrogante; è per questo che all'interrogante si concede la facoltà di fare due o più domande.

Se l'interrogante non indovina nemmeno dopo la seconda o la terza (ecc.) domanda, si ritira e perde punti, mentre ottiene i punti stabiliti (anche in « gettoni ») se riesce a indovinare. Vince la gara chi ha totalizzato maggior numero di punti o gettoni nella serata, anche se avrà dovuto sottostare a varie penitenze per il riscatto dei « pegni ».

Variante: Invece di una parola, l'interrogante deve indovinare una « consonante » che gli interroganti devono lasciar fuori dal loro discorso e che è detta « consonante muta ». Esempio:

INTERROGANTE — Cosa farai domani?

INTERROGATO — Il giorno successivo a oggi uscirò a passeggio.

INTERROGANTE — La consonante muta è la « d ».

Spiegazione: l'interrogante si è accorto dalla perifrasi del compagno che egli: 1) ha evitato di dire « domani »; 2) ha evitato di dire « andrò ». La lettera « d » è comune alle due parole. Solo la « m » poteva prestarsi al gioco, ma la parola « uscirò » usata per « andrò » persuade e conferma che si tratta della « d ».

Le regole del gioco sono le medesime dette sopra, ma questa variante è per giocatori più abili e scaltriti.

UN GIOCO CHIMICO

Si tratta di far valere le proprie arti di disegnatori (in incognito) e di prendere conoscenza delle proprietà chimiche di certi prodotti. Siamo nel campo della chimica piacevole. Il giochetto è abbastanza noto, ma la gioventù è sempre nuova e siamo certi che per qualcuno sarà ancora una novità anche lo scherzo che proponiamo. Si tratta d'uno scherzetto che può essere fatto in pubblica sala, ma che riesce meglio se fatto in circolo, con un gruppo di amici e spettatori. Ecco di che si tratta.

Il disegnatore incognito

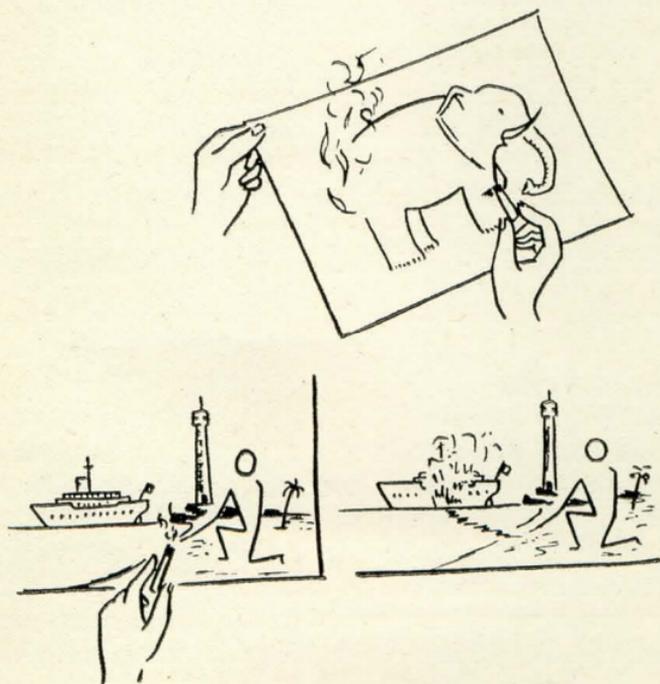
L'illusionista fa osservare al pubblico (da una certa distanza) una carta che tutti ritengono libera da preparativi. Per preparare l'ambiente dirà qualche parola d'occasione (« Signore e signori, ho vicino a me un amico invisibile. Eccolo. Voi non potete vederlo perchè è invisibile, ma vi assicuro che egli è qui... ecc. E per darvene una prova, siccome si tratta di un abile disegnatore, io lo pregherò di disegnare per voi, con un carboncino che gli preparerò, il disegno di... »).

Detto questo, l'operatore accende un fiammifero di legno, lo lascia bruciare un poco, quindi lo spegne soffiandovi sopra, in modo però che rimanga la punta incandescente. Allora, con la scusa di consegnare il « carboncino » all'amico invisibile, avvicina

nerà la brace rossa a un punto della carta, che brucerà subito propagando il fuoco su un contorno determinato e formando un disegno che raffigura... un asino, una casa, o anche parole, numeri, ecc... (v. esempio qui sotto riportato).

Spiegazione: Si ottiene quest'effetto tracciando sopra un foglio di carta, non molto spessa, un disegno qualunque mediante un pennellino, uno stecco, un fuscello di legno intinto in una soluzione satura a freddo di salnitro (nitrato di potassa). Il disegno dovrà avere contorni molto grossolani. Quando il disegno sia secco riuscirà invisibile, per cui converrà segnare con una matita un punto del suo contorno, per servirsene come indicheremo.

Si tocca con il fuscello incandescente (la punta del fiammifero appena spento) il punto segnato con la matita. Si comunicherà in tal modo il fuoco, che a poco a poco si propagherà a tutto il disegno, carbonizzando la carta secondo il contorno di esso. Il disegno, comparendo, darà l'illusione di essere tracciato lì per lì da una mano invisibile.



Variante: Prendete un quadro o un disegno reale (preparato in precedenza a matita o ad acquarelli) raffigurante una scena di caccia, il siluramento d'una nave, e simili. Con un pennellino

o uno stecco intinto in una soluzione di salnitro tracciate una linea che parte dalla canna del fucile (o del sottomarino che lancia il siluro, ecc.) e va dritta al luogo che si vuol colpire: un animale, una nave, ecc. In questo punto, dissimulata da una cartina attaccata con colla, applicherete una piccola capsula da pistola.

Preparate le cose in questo modo, fate il vostro discorso al pubblico preparandolo a veder *colpire il bersaglio* con una fucilata o un siluro autentici. Poi con una spilla arroventata o con la punta di un fiammifero appena spento, ma ancora incandescente, toccherete la punta del fucile (o del lanciasiluri) e si vedrà il fuoco propagarsi lungo la linea invisibile e far scoppiare la capsula.