

GIUOCHI

CUCCAGNE, PIATTI MAGICI, STAFFETTE.

Il gioco è sempre stato una grande attrattiva per i ragazzi di tutti i tempi e di tutti i colori. Anche tu devi saperlo sfruttare nelle tue serate. Può riuscire un numero brillante, capace anche di riparare immediatamente un insuccesso del mestiere.

SCHERZOSI E SPETTACOLARI

sono i due tipi di giochi qui raccolti: perché sono anche gli unici adatti per falò e rivistine. Sia gli uni che gli altri devono essere presentati con originalità e in modo attraente. Se conquisterai fin dall'inizio i tuoi spettatori, ti assicuro un vigoroso applauso finale.

MA IL TROPPO STROPPIA!...

Devi quindi non abusarne: uno o due al massimo in una serata. Di più romperebbero l'unità dello spettacolo, creando nel pubblico una psicologia incapace di comprendere e di gustare numeri a carattere recitativo. Il complice principale dei giochi-scherzi deve essere il pubblico... che si diventerà alle spalle di una vittima (non il solito tonto della compagnia, spero, che si lascerebbe suggestionare con facilità persino da un asino volante!). Anche qui equilibrio e buon gusto.

CAMPANILI E POLITICA

fattori capaci di riscaldare qualsiasi ambiente, non esclusi quelli a 60 gradi sotto zero del Polo Nord! I giochi spettacolari, a base di campanili e di politica, danno alle squadriglie dei tuoi ragazzi la possibilità di fare bella mostra delle loro qualità atletiche, intellettuali, agonistiche, ecc. Sarai costretto a frenare la passione accesa dei giocatori e il tifo entusiasta degli spettatori, che parteggeranno accanitamente per un campanile o per un altro.

1. - VOLO DI NOTTE

PERSONAGGI:

TENENTE ISTRUTTORE (tu)

I DUE MOTORI: due tuoi compagni d'accordo con te per lo scherzo

L'ALLIEVO PILOTA: uno spettatore

MATERIALE: Un asse lungo due metri, largo venti centimetri; una sciarpa.

« *Arruolamento volontari piloti-paracadutisti!* ».

Invita lo spettatore che desidera diventare allievo pilota ad avvicinarsi a te. Proponigli prima un volo in pieno giorno.

Tu devi dare i comandi:

« In carlinga » (*l'allievo pilota monta in piedi sull'asse tenuto orizzontalmente dai due motori all'altezza di 10 cm.*).

« In comunicazione col suolo! » (*fagli mettere le mani sulla tua testa*).

« Pronto per il decollo! In volo! » (*I due motori, imitando il rumore dell'aereo — se non ti è possibile aver un disco con rumori, o un armonium — sollevano lentamente « l'asse-aereo », ad una discreta altezza [1 metro] scuotendolo leggermente*).

« Tagliare le comunicazioni col suolo ». (*L'allievo pilota deve ritirare le sue mani dalla tua testa e reggersi solo sulla tavola*).

« Preparate il paracadute! Pronto per il lancio nel vuoto! tre, due, uno, fuori! ». (*L'allievo pilota esegue*).

Felicitati col tuo allievo per le sue eccellenti attitudini e proponigli il volo ed il lancio di notte (*bendagli gli occhi con una sciarpa*).

Gli ordini si ripetono identici a quelli del volo in pieno giorno, ma l'esecuzione ne è del tutto differente.

« Pronto per il decollo! In volo! ». (*I due motori si mettono in moto — rumore. — Fanno tremare un poco « l'asse-aereo », ma questa volta NON LO SOLLEVANO. Sei tu che, avendo le mani dell'allievo pilota sulla testa, devi dargli l'impressione di salire abbassandoti lentamente, piegandoti sulle ginocchia*).

« Tagliare ogni comunicazione col suolo! (*Obbliga l'allievo pilota a ritirare le mani dalla tua testa e a drizzarsi sulla tavola che è sempre a 10 o 15 cm. da terra*).

« Preparate il paracadute! Pronto per il lancio! tre, due, uno, fuori! ».

Se il trucco è bene eseguito, il tuo allievo pilota, pur saltando da una altezza irrisoria, prenderà un colpo dei più spettacolari!

2. - IL FISCHIETTO

MATERIALE: Fischietto con cordoncino.

Fai sedere i tuoi ragazzi in circolo. Invita uno di essi ad essere il protagonista del gioco.

Allontanandolo per alcuni minuti, affida agli spettatori il fischietto, che essi si faranno passare nascostamente e suoneranno a tratti per attirare l'attenzione del « cercatore ».

Egli dovrà scoprire chi del pubblico possiede il fischietto (e non chi lo ha suonato). Tu non stare fermo in mezzo al cerchio ma spostati, accompagna il « cercatore »; preparerai così lo scherzo che è nella seconda parte del gioco.

Scegli un nuovo protagonista (anche una persona adulta che assiste al gioco dei tuoi ragazzi) — allontanalo dal luogo del gioco come prima — ... ma questa volta appendi il fischietto alla tua schiena.

I ragazzi a cui tu passerai vicino lo suoneranno... ingannando così il « cercatore » che studierà tutte le mosse del pubblico non immaginando neppur lontanamente la posizione reale del fischietto.

Ti assicuro risate interminabili negli spettatori, specialmente se il protagonista sarà un tipo caratteristico.

3. - LA GALLINA

Eccoti un giochetto che può servire benissimo da turabuchi in un falò.

Invita uno dei presenti ad acchiappare una grassa gallina per il pranzo dell'indomani. Lo farai sedere, gomiti sulle ginocchia, avambraccia orizzontali, palme in dentro.



Tu, che sarai la gallina da buon brodo, ti metterai a quattro zampe davanti a lui.

Il cacciatore per prendere la sua « selvaggina domestica », deve tentare di afferrare tra le mani (che può muovere solo in senso orizzontale) la testa della gallina. Tu, imitando il coccodé di questa, farai il gesto di beccare e di bere alzando e abbassando la testa. Se sarai abile nelle mosse (finte), e procederai con movimenti rapidi e a scatti, ti assicuro che sarà molto difficile per il cacciatore prenderti... e il pubblico riderà molto a spese sue e tue...

4. - IL PIATTO MAGICO

PERSONAGGI:

IL FACHIRO (tu)

QUATTRO RAGAZZI SPETTATORI

MATERIALE: 1 candela accesa; 5 piatti.

Annerisci col fumo di una candela il fondo di 4 piatti; il quinto, che sarà il tuo, lo conservi pulito; mettili poi uno sull'altro ed abbi l'avvertenza di lasciare il tuo sotto per nascondere il fondo degli altri.

Presentati al pubblico come fachiro (vestito da indiano caso mai) con una breve chiacchierata ben curata. Scegli fra i presenti 4 individui che vorranno lasciarsi ipnotizzare temporaneamente con semplici segni cabalistici e con un piatto magico. Fai sedere i 4 soggetti (gambe incrociate) con la faccia rivolta verso il pubblico; (puoi vantaggiosamente svelare il trucco a uno di essi che ti aiuterà a trarre in inganno gli altri).

Raccomanda loro di stare perfettamente immobili, di eseguire con esattezza i movimenti che ordinerai di fare e di fissare lo sguardo in un punto dell'infinito. Fatte queste raccomandazioni distribuisce i piatti e piazzati davanti a loro...

Per entrare nello stato ipnotico, i tuoi pazienti non hanno che da riprodurre esattamente i tuoi gesti.

Immagina la scena!... Quando, a poco a poco avrai fatto passare il loro dito indice sotto il piatto per portarlo subito sotto il naso, sul mento ecc... si saranno disegnati, senza accorgersene, dei magnifici baffi, barba e altri diversi tatuaggi di grande effetto comico.

5. - CORSA-OSTACOLI DI NOTTE

MATERIALE: sciarpe per bendare gli occhi; ostacoli per corsa: panche, cerchi, tavoli...; oggetti fragili e preziosi: orologi, bicchieri, uova...

Prepara il tracciato per una corsa con ostacoli comuni. Dà la possibilità ai ragazzi che partecipano alla gara di studiare la pista, perché dovranno correre con gli occhi bendati (= di notte). Terminata la gara, invita il « campione » a mostrare la sua abilità nella corsa del brivido.

Sulla pista, davanti al pubblico, disporrai gli oggetti fragili, preziosi e pericolosi che costituiranno gli ostacoli della nuova corsa. Raccomanda al « campione » di studiare bene la strada che dovrà percorrere con gli occhi bendati. Ma... — qui sta il bello — senza ostacoli! Devi infatti ritirarli man mano senza farti accorgere dal tuo « campione » che, non conoscendo il trucco, procederà con cautela e brivido temendo di rompere... le uova nel paniere.

6. - IL LUPO E L'AGNELLO

MATERIALE: Un tavolo (grande); due sciarpe.

Benda gli occhi a due ragazzi di cui uno sarà il « lupo », l'altro « l'agnello ». I due giocatori dovranno essere sempre a contatto del tavolo (che tu avrai collocato davanti agli spettatori) non solo girandogli attorno ma anche passando sotto o sopra.

Nella prima parte del gioco, che ha come scopo di preparare e camuffare lo scherzo, il lupo deve prendere l'agnello (prendere e non solo toccare).

In un secondo tempo — e qui è lo scherzo — ferma il gioco e fingendo di invertire le parti, toccando i *due* ragazzi bendati, dirai: « Tu farai da agnello », e aggiungerai, non toccando però nessuno dei due: « e tu da lupo ».

Vedrai così due agnelli che temono e fuggono un lupo inesistente.

7. - IL SOTTOMARINO

MATERIALE: Una giacca o pastrano; un bicchiere pieno d'acqua.

Per realizzare bene questo scherzo devi saper creare un ambiente di guerra, di eroismo, di coraggio... Invita un ragazzo a fare il sottomarino « X 1 ». Lo fai stendere a terra guardando il cielo. Lo copri con un pastrano la cui manica farà da periscopio col quale il sottomarino dovrà osservare il nemico. Tu da buon capitano darai gli ordini: « 003... Tutta forza... esecutivo... 05 N.W... vedo del fumo... Pronto per l'immersione... Sott'acqua... ».

Ed allora verserai nel periscopio dell'acqua che rinfrescherà il cervello dell'eroe.



8. - L'IMBUTO

MATERIALE: Moneta; imbuto; bottiglia d'acqua; bicchiere.

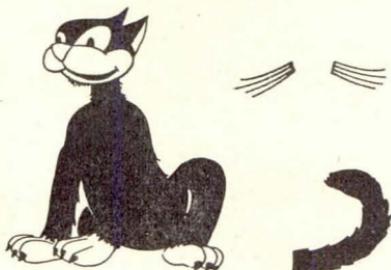
Ti sarà facile trovare anche tra i tuoi ragazzi uno che caschi nel trucco dell'imbuto.

Per creare vita e interesse puoi lanciare una sfida: « Un premio vistoso a chi per primo riuscirà a far cadere una moneta posta sulla fronte in un imbuto legato alla cintura ».

Ficca l'imbuto nei calzoni di chi si presenterà per la gara (se saranno in due lo scherzo riuscirà più spettacolare) e mettilgli sulla fronte una moneta. Mentre tenterà invano di centrare la moneta verserai nell'imbuto dell'acqua fresca inzuppando il povero grullo.

9. - ALLA PICASSO

MATERIALE: Un disegno di gatto (*vedi fig.*), coda e baffi posticci, un pezzo di gesso.



Trova una figura di un gatto senza coda né baffi. Vedi disegno. Fissa l'immagine all'altezza delle spalle dei giocatori, il cui compito è di attaccare nella giusta posizione la coda o i baffi preparati su un altro pezzo di carta. Uno dei giocatori prenderà la coda ed i baffi e si porrà a due o tre metri di distanza dal quadro del gatto; osserverà con attenzione dove dovranno essere applicati. Quindi con gli occhi bendati andrà ad appiccicarli al loro posto.

Molti tenteranno ma difficilmente riusciranno. Colui che si sarà avvicinato di più al punto esatto sarà il vincitore.

La stessa cosa si può eseguire dando in mano un pezzo di gesso per disegnare coda e baffi.

10. - CUCCAGNA!

MATERIALE: Alcuni pali di circa 3 metri di altezza.

Dividi i tuoi ragazzi in squadriglie (di 6 o 7) che si sfideranno nella scalata dell'albero di cuccagna.

A ciascuna affiderai un palo (che dovrà essere tenuto verticale), sul quale ogni componente di squadriglia si arrampicherà, ponendo in cima il proprio cappello.

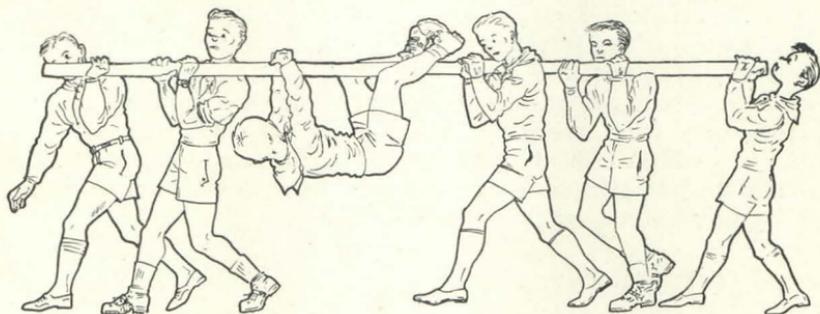
Vincerà la squadriglia i cui componenti per primi riusciranno a portare tutti i cappelli in cima all'albero di cuccagna.

11. - STAFFETTA CON L'ORSO

MATERIALE: Alcuni pali di m. 2,50.

Forma coi tuoi ragazzi delle squadre (di 5 o 6) che si sfideranno nella corsa portando « l'orso cacciato », e consegna ad ognuna un palo. Allinea le squadriglie su fronte unico (in cortile o piazza, così correranno tutte contemporaneamente). Al tuo segnale di partenza ogni squadriglia percorrerà la pista portando il palo con appeso uno della squadriglia (l'orso), tante volte quanti sono i componenti (dipende da te stabilire se dovranno fare solo andata o anche ritorno). L'importante è che tutti devono fare una volta da « orso » appeso al palo con mani e gambe come vedi nella figura, o anche solo con le gambe, e portato da tutti gli altri.

La vittoria sarà della squadra che in minor tempo avrà trasportato tutti gli orsi.



12. - SEDIE MUSICALI

MATERIALE: sedie (sgabelli), oppure fazzoletti.

Un altro gioco spettacolare.

Disponi in cerchio tante sedie quanti sono i ragazzi che partecipano al gioco meno una. Tutti devono girare *cantando*. Al tuo fischio devono sedersi... e chi rimarrà senza sedia verrà escluso dal gioco. Ad ogni nuovo giro elimina sempre una sedia.

Le sedie possono essere sostituite da fazzoletti, vedrai così una... lotta giapponese.