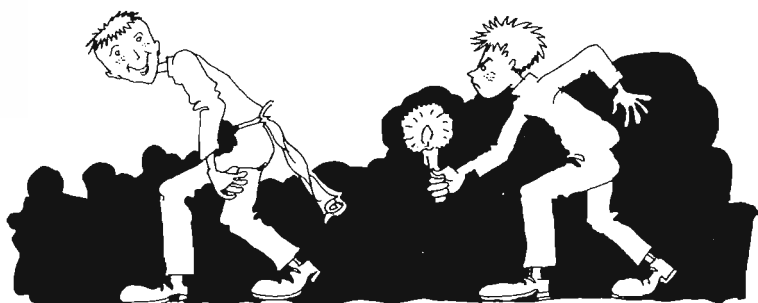


I. GIOCHI SPETTACOLO



106

Un passo, due passi

— *Scopo del gioco*: riuscire ad accendere con una candela la coda di carta dell'avversario.

— *Giocatori*: minimo 2, massimo 6.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: all'aperto o al chiuso.

— *Materiale occorrente*: un pezzo di carta (giornale) per ognuno dei giocatori A, e una candela (accesa) per ognuno dei giocatori B.

— *Svolgimento*: tutto il cerchio canta lentamente, a ritmo, scandendo le parole, il canto presentato più sotto.

Dentro il cerchio stanno i *giocatori A* (da un minimo di 1 a un massimo di 3), ognuno dei quali porta assicurata al fondo della schiena una striscia di carta lunga circa 50 cm, oppure un foglio di giornale arrotolato.

Durante il canto, alle parole « Un passo... » i giocatori A fanno un passo avanti, ed un altro passo avanti alle parole « ... due passi... », mentre alle parole « ... ed una scrollatina » i medesimi giocatori scuotono il sedere a destra e a sinistra; tutti i movimenti vanno fatti al ritmo del canto del cerchio.

Dietro di loro, compaiono i *giocatori B* (in egual numero degli A), con in mano ognuno la sua candela accesa. Essi devono cercare di dar fuoco alla coda di carta dei giocatori A.

Nonostante quel che possa sembrare, in pratica non sarà affatto facile ai giocatori B dare fuoco alle code degli avversari, a causa dei loro continui movimenti, che nella coda flessibile si esaltano.

Complessivamente, il gioco provocherà l'ilarità generale e un certo divertimento di chi vi assiste.

— *Eventuale variante*: i giocatori possono essere disposti tutti in fila indiana, nella quale il primo sarà ovviamente provvisto solo di coda, e l'ultimo solo di candela. Quelli in mezzo, muniti sia di candela che di coda, faranno la parte contemporaneamente sia di chi deve dar fuoco (alla coda di quello davanti) e sia di chi deve farsi incendiare la coda (da parte del giocatore dietro alle spalle).

Nella fila possono essere disposti alternativamente ragazzi e ragazze, oppure ragazzi e mamme (se il cerchio è coi genitori).

Un pas-so, due pas-si ed u-na scrolla -
 -ti - na, un pas-so, due pas-si ed
 u-na scrolla - ti - na, un pas-so, due pas-si ed
 u - na scrol-la - ti - na, se me la vuoi ac -
 -cen-de - re non me l'accen-de - ra - ì, se
 me la vuoi ac-cen-de-re non me l'accen-de - rai.

Campo minato

107

— *Scopo del gioco*: presa in giro di un ignaro giocatore, il quale tenterà, ad occhi bendati, di attraversare il cerchio evitando di calpestare oggetti fragili che in realtà non ci sono.

- *Giocatori*: 1.
- *Età*: qualsiasi.
- *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fazzoletto o un foulard o una sciarpa per il bendaggio degli occhi, ed un certo numero di piccoli oggetti fragili e preziosi.

— *Svolgimento*: sul terreno, all'interno del cerchio, si dispongono in ordine sparso un buon numero di oggetti come orologi, occhiali, braccialetti, uova fresche, ecc., cioè cose fragili e di un certo valore.

Poi si sceglie un giocatore, che naturalmente non deve ancora conoscere questo gioco.

Gli si fa fare un percorso di prova, ad occhi aperti, su questa specie di « campo minato » attraverso al cerchio, dicendogli di ricordarsi bene dove mettere i piedi, perché il prossimo percorso lo dovrà fare ad occhi bendati.

Se il giocatore è poco impressionabile, si può caricare la situazione, spaventandolo e per esempio avvertendolo che tutti gli oggetti da lui rotti passando ad occhi bendati dovranno essere pagati.

Quindi si bendano gli occhi al giocatore, che inizierà il percorso con estrema cautela, e con movimenti goffi, temendo di calpestare qualcosa... che non c'è!

Infatti, subito dopo averlo bendato, il capo cerchio avrà tolto dal terreno tutti gli oggetti. Quindi l'ignaro giocatore si affannerà per nulla, suscitando l'ilarità generale dei presenti, i quali potranno aumentare la beffa incitandolo a non posare il piede qua, a non andare là, a stare attento perché un uovo si è già rotto, ecc.!

108

Cavalli e cavalieri

— *Scopo del gioco*: trascinare nella propria metà campo i cavalieri a cavallo, o riuscire a disarcionarli, mediante tiro alla fune.

— *Giocatori*: più coppie di giocatori per squadra.

— *Età*: qualsiasi, ma è più interessante che i cavalli siano degli adulti e i cavalieri dei ragazzini (genitori e figli, per es.).

— *Ambiente*: è consigliabile un prato soffice, per attutire eventuali cadute dei cavalieri da cavallo.

— *Materiale occorrente*: una grossa fune lunga almeno 20 metri, per ognuna delle coppie antagoniste, oppure una sola fune, se il gioco è realizzato tutti insieme con la contesa tra due squadre di più coppie ciascuna.

— *Svolgimento*: il « cavallo » è un ragazzo più robusto, oppure un adulto (per esempio un papà, se il cerchio è coi genitori), mentre il « cavaliere » è un ragazzo giovane e leggero, oppure una ragazzina.



I cavalli stanno in piedi, e sulle loro spalle siedono i cavalieri. I cavalieri antagonisti afferrano la corda con le mani e impegnano un vero e proprio gioco di tiro alla fune, iniziando al fischio dell'arbitro. La fune deve essere afferrata soltanto dai cavalieri, non è ammesso che i cavalli li aiutino a tirare la fune con le loro mani.

I cavalli dovranno invece tenere ben salde le gambe del proprio cavaliere che hanno sulle spalle, e, oltre ad abbracciare fortemente le gambe del proprio cavaliere, saranno pure costretti a far forza con la testa per impedire il ribaltamento del proprio cavaliere. Potrà avvenire che le coppie più deboli vengano trascinate in blocco, da quelle più forti, nella propria metà campo, ma potrà anche succedere che i cavalieri troppo deboli vengano disarcionati. In questo caso il cavallo, onde evitare che il cavaliere caschi pesantemente per terra, deve cercare di tenerlo il più saldamente possibile per le gambe. È sconsigliabile questo gioco quando in mezzo al cerchio viene acceso il fuoco.

Vinceranno i cavalli/cavalieri che avranno disarcionato gli avversari o li avranno trascinati nella propria metà campo.

Se questo gioco viene eseguito con un'unica fune, tirata da due squadre opposte di più coppie ciascuna, l'effetto spettacolare ne sarà esaltato, ed anche l'agonismo-divertimento dei contendenti, oltre che il tifo degli spettatori.

— *Scopo del gioco*: riuscire a bendare nel minor tempo possibile l'intero corpo della propria « mummia ».

— *Giocatori*: 2 per squadra. Numero squadre: anche più di due.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un rotolo di carta igienica per ogni coppia.

— *Svolgimento*: ogni coppia concorrente è costituita da un imbalsamatore e da una mummia.

L'imbalsamatore è munito del rotolo di carta igienica, mentre la mummia sta ritta *in piedi*, rigida e ferma, con le braccia incrociate sul petto, come fosse un cadavere.

Al via dell'*arbitro*, ogni imbalsamatore dovrà cercare di bendare (avvolgere) la propria mummia con la carta igienica, incominciando dai piedi fino a ricoprire completamente la testa, e vincerà l'imbalsamatore che sarà riuscito a completare per primo la propria opera. È ovvio che la mummia non potrà e non dovrà compiere alcun movimento, tanto meno per aiutare il proprio imbalsamatore.

La spettacolarità del gioco non sta tanto nel vedere i concorrenti avvolti nella carta igienica (interesse e ilarità che per altro possono venire esaltati se le « mummie » sono genitori, dirigenti, o persone di riguardo che accettino lo scherzo), quanto piuttosto nello svolgimento del gioco: la carta si strappa, gli imbalsamatori si affannano per rimettere insieme i pezzi, oppure l'intero bendaggio, già quasi terminato, cede completamente e all'improvviso, beffando l'imbalsamatore che già pregustava la vittoria.

— *Scopo del gioco*: beffare un ignaro giocatore facendolo soffiare, ad occhi bendati, su quello che lui crede una candela, ed invece è un recipiente di farina che gli sporca la faccia.

— *Giocatori*: 1.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: una candela, qualche fiammifero, una ciotola di farina bianca, o anche solo di segatura, un fazzoletto o una sciarpa per il bendaggio degli occhi.

— *Svolgimento*: viene scelto un giocatore, che naturalmente non conosca ancora il gioco.

Accesa la candela, gli si propone di spegnerla con un soffio. All'inizio la candela verrà posta a breve distanza dalla sua bocca, in modo che lo spegnimento col soffio del giocatore risulterà facile. Poi la distanza verrà sempre più aumentata, e si provocherà l'orgoglio del giocatore sfidandolo a spegnere la candela a distanze maggiori. Cosa che riuscirà a fare, se la candela non è troppo distante.

Quindi si benderanno gli occhi del giocatore, dicendogli che ora sarà ancora più difficile, perché dovrà spegnere la fiamma soffiandoci sopra senza vederla.

Ma appena il giocatore è bendato, alla candela verrà sostituita la ciotola piena di farina, ad una distanza brevissima dalla sua bocca. Il giocatore, nel tentativo di spegnere ad ogni costo una candela che lui crede lontana, emetterà un potentissimo soffio che, sollevando la farina che egli ha davanti al viso, gliela spargerà in faccia, imbiancandolo completamente.

Anche qui, la spettacolarità del gioco non sta tanto nell'ilarità suscitata dal viso del giocatore pieno di farina, quanto nel divertirsi alla sorpresa del giocatore al sentirsi in faccia quello che proprio non si aspettava.

Tiro alla doppia fune

111

— *Scopo del gioco*: trascinare nella propria metà campo una delle due funi (poste a sinistra e a destra rispettivamente alle squadre) sfruttando la mancanza di prontezza degli avversari e approfittando dei propri riflessi e velocità.

— *Giocatori*: due squadre di 2-10 giocatori ciascuna. Comunque la gara può anche venire disputata tra due soli giocatori avversari.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi, ma è meglio un prato.

— *Materiale occorrente*: due grosse funi, lunghe almeno 20 metri.

— *Svolgimento*: le due funi sono poste a terra, parallele, in mezzo alle quali stanno le due squadre opposte, in fila indiana, che si fronteggiano.

Le due squadre afferrano entrambe la stessa fune, e al fischio dell'arbitro iniziano il tiro alla fune.

Ma ad un tratto l'arbitro fischia di nuovo, il che significa che le due squadre dovranno mollare la fune che stavano tirando, precipitandosi invece ad afferrare l'altra ed a contendersela. Quindi un altro fischio dell'arbitro farà di nuovo cambiare fune, poi ancora un altro fischio... e così via, ad ogni fischio i contendenti lasceranno

la fune che hanno in mano per tirare l'altra. I fischi dell'arbitro non saranno mai ad intervalli costanti, ma qualche volta si susseguiranno a brevissimi istanti, altre volte sarà dato un po' più di tempo alla contesa di una stessa fune.

Ogni squadra quindi dovrà approfittare dei propri riflessi, della propria forza e della mancanza di prontezza degli avversari per riuscire a portare il più possibile nella propria metà campo le due funi, sfruttando i brevi tratti di tempo in cui può tirare l'una o l'altra.

Anche questo gioco risulta essere, in pratica, più spettacolare che agonistico.

112

La caramella

— *Scopo del gioco*: due contendenti si disputano, coi soli movimenti della bocca, una caramella legata a metà di un lungo spago.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: qualsiasi, ma è più interessante se i giocatori sono ragazzini giovani (6-7 anni), o, ancor meglio, persone di una certa età (genitori, dirigenti).

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: una caramella e uno spago lungo 1 metro/1 metro e mezzo.

— *Svolgimento*: i due giocatori si mettono in bocca ognuno un'estremità dello spago, alla cui metà esatta è legata una caramella.

Al via, i due concorrenti, con opportuni movimenti delle mandibole, « mangiano » lo spago accumulandoselo in bocca, cercando in tal modo di arrivare prima dell'avversario alla caramella. Le mani devono stare dietro la schiena: non è ammesso aiutarsi con esse.

Al vincitore andranno gli applausi e... la caramella!

La spettacolarità del gioco è assicurata se i contendenti sono adulti o genitori o dirigenti che accettino lo scherzo.

— *Eventuali varianti*: si possono far gareggiare, anziché due soli giocatori, anche tre, o anche quattro persone; per questo però è necessario che dalla caramella si prolunghino, anziché due soli tratti di spago, tanti tratti quanti sono i giocatori. È bene però che i giocatori non superino il numero di quattro, per evitare pasticci e per permettere una buona visuale del gioco, a favore degli spettatori.

— *Scopo del gioco*: trasmettere una parola attraverso una fila di giocatori, il più velocemente possibile.

— *Giocatori*: due squadre, ciascuna composta di 5 (minimo) fino a 10/12 componenti.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: le due squadre di giocatori si dispongono in fila, anche solo seduti in cerchio, purché i giocatori di ogni squadra siano uno di fianco all'altro.

Per semplicità di spiegazione, supponiamo che ogni squadra abbia 5 giocatori che numeriamo consecutivamente 1,2,3,4,5. Il n. 5 rappresenta il traguardo, il numero 1 è la linea di partenza.

Al fischio dell'arbitro inizia il gioco, e il n. 1 di ogni squadra si rivolgerà al proprio n. 2, dando il via al seguente scambio di parole:

- | | | |
|------|---|----------------------------|
| 1: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | <i>(trasmette al n. 2)</i> |
| — 2: | Che cosa? | <i>(non ha capito)</i> |
| 1: | L'uovo. | <i>(risponde)</i> |
| 2: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | <i>(trasmette al n. 3)</i> |
| — 3: | Che cosa? | <i>(non ha capito)</i> |
| 2: | Che cosa? | <i>(trasmette al n. 1)</i> |
| 1: | L'uovo. | <i>(risponde)</i> |
| 2: | L'uovo. | <i>(trasmette al n. 3)</i> |
| 3: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | <i>(trasmette al n. 4)</i> |
| — 4: | Che cosa? | <i>(non ha capito)</i> |
| 3: | Che cosa? | <i>(trasmette al n. 2)</i> |
| 2: | Che cosa? | <i>(trasmette al n. 1)</i> |
| 1: | L'uovo. | <i>(risponde)</i> |
| 2: | L'uovo. | <i>(trasmette al n. 3)</i> |
| 3: | L'uovo. | <i>(trasmette al n. 4)</i> |
| 4: | La gallina del fattore ha fatto l'uovo. | <i>(trasmette al n. 5)</i> |
| — 5: | Che cosa? | <i>(non ha capito)</i> |
| 4: | Che cosa? | <i>(trasmette al n. 3)</i> |
| 3: | Che cosa? | <i>(trasmette al n. 2)</i> |
| 2: | Che cosa? | <i>(trasmette al n. 1)</i> |
| 1: | L'uovo. | <i>(risponde)</i> |
| 2: | L'uovo. | <i>(trasmette al n. 3)</i> |
| 3: | L'uovo. | <i>(trasmette al n. 4)</i> |
| 4: | L'uovo. | <i>(trasmette al n. 5)</i> |
| 5: | L'uovo! | <i>(fine)</i> |

A questo punto il gioco è terminato, e vince la squadra che è arrivata per prima a far dire « l'uovo » all'ultimo giocatore della fila (nel nostro caso il n. 5).

Sostanzialmente il gioco consiste quindi nella trasmissione della parola « l'uovo » dal n. 1 in poi; il giocatore ultimo intervenuto non capisce, e il suo « che cosa? » viene trasmesso fino al n. 1, che risponde di nuovo con « l'uovo », e così via, fino a trasmettere « l'uovo » all'ultimo giocatore.

Perché il gioco riesca e sia spettacolare, è necessario che lo scambio di parole sia molto rapido (in caso contrario la squadra più lenta arriva dopo al traguardo), ed è anche necessario che le parole vengano gridate.

Se durante il gioco non vi sono pasticci e sbagli, l'effetto spettacolare è assicurato dalla velocità e dalla sonorità nella trasmissione delle parole, tenendo conto anche del divertimento suscitato dall'intricciarsi di tutti questi messaggi, dato che le due squadre gareggiano contemporaneamente.

Non conviene un troppo grande numero di partecipanti, perché in tal caso gli errori e gli impappinamenti sarebbero troppo frequenti.

114

Il paracadutista

— *Scopo del gioco*: beffare un ignaro giocatore il quale, ad occhi bendati, salta in terra da una piccola altezza, credendo di dover saltare da molto più in alto.

— *Giocatori*: 1.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi, comunque è meglio un prato.

— *Materiale occorrente*: un asse di legno lungo 1 metro e mezzo e abbastanza robusto da poter sostenere il peso di una persona, e un fazzoletto o una sciarpa per il bendaggio degli occhi.

— *Svolgimento*: scelto un giocatore che non conosca ancora il gioco, gli si fa capire di essere un paracadutista in procinto di lanciarsi da un aereo.

L'aereo è costituito da un asse di legno tenuto sulle spalle da due ragazzi robusti. Il giocatore deve salire sull'asse, per fare un lancio di prova, saltando in terra.

Poi si dice al giocatore che il prossimo lancio avverrà di notte, quindi egli non potrà vedere niente. Per questo motivo gli si bendano gli occhi, lo si fa salire sull'asse, e prima di dargli la via per il lancio, i due ragazzi che sostengono l'asse lo abbassano fino a 20 cm

da terra, curando che la manovra avvenga delicatamente, in modo che il paracadutista non se ne accorga.

Quindi si annuncia che il portello è aperto, e l'obiettivo è a tiro. Fuori!

Il paracadutista bendato, dopo un po' di esitazione, spicca il volo... e la sua sorpresa è grande nel trovare subito il terreno, mentre si immaginava un salto di almeno un metro e mezzo.

L'effetto spettacolare del gioco sta appunto nel goffo atterraggio del paracadutista credulone e nella sorpresa che viene ad avere.

Il lupo e l'agnello

115

— *Scopo del gioco*: creare in due giocatori dagli occhi bendati la convinzione di essere inseguiti da un lupo (che evidentemente non c'è).

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: dagli 8 ai 15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: due fazzoletti per bendare gli occhi ai due giocatori.

— *Svolgimento*: si bendano gli occhi a due ragazzi o ragazze, con l'avvertenza di scegliere due elementi che non conoscano ancora il gioco.

Quindi si dice loro che uno sarà il lupo, e l'altro l'agnello, che dovrà cercare di sfuggire alla presa del lupo, nello spazio delimitato dal cerchio.

Bendati che siano i giocatori, si può creare in loro l'equivoco: il capo gioco dirà: « Quello che toccherò ora sarà l'agnello », e così dicendo tocca tutti e due i ragazzi. Poi dirà: « E ora toccherò colui che fa il lupo », ma all'insaputa dei due giocatori (che sono bendati) non toccherà nessuno dei due.

Quindi entrambi i giocatori saranno convinti di essere l'agnello e cercheranno di sfuggire precipitosamente, ognuno ad ogni contatto e incontro che avrà con l'altro, vagando alla cieca in mezzo al cerchio. Il loro comportamento e il loro equivoco susciterà l'ilarità nel pubblico.

Conosci Michele?

116

— *Scopo del gioco*: gabbare alcuni giocatori facendoli mettere in posizione precaria per l'equilibrio e poi facendoli cadere tutti insieme.

- *Giocatori*: da 4 a 10.
- *Età*: qualsiasi.
- *Ambiente*: qualsiasi.
- *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: si chiamano in mezzo al cerchio un certo numero di ignari giocatori, e li si dispongono in fila retta, vicini, spalla a spalla, rivolti verso il pubblico, in piedi.

Il capo-gioco si dispone anche lui come gli altri, all'inizio della fila. Poi dice: « Conosci Michele, quello che è zoppo e quindi gli manca un piede? ». Così dicendo, alza un piede e lo tiene in quella posizione. Tutti gli altri giocatori devono imitare le sue mosse, rimanendo fermi nella posizione indicata dal capo-gioco. Poi il capo-gioco continua: « Conosci Michele, quello che si succhiava sempre il dito? ». Così dicendo, si infila il pollice destro in bocca, imitato dai giocatori. Infine il capo-gioco dice: « Conosci Michele, quello che violinava sempre la maestra e in classe alzava la mano? ». Il capo-gioco alza il braccio libero, imitato da tutti gli altri.

A questo punto i giocatori stanno in piedi su una gamba sola, hanno un dito in bocca e un braccio alzato. Il capo-gioco completa l'opera dicendo: « Conosci Michele, quello che non sapeva neanche stare in piedi? ». E subito dà una spinta alla spalla del proprio vicino che perdendo l'equilibrio trasmetterà di spalla la spinta a tutti gli altri giocatori. Se la spinta è ben assestata e inaspettata, i giocatori finiranno tutti a terra.

117

Lotta delle candele

— *Scopo del gioco*: spegnere con un soffio la candela all'avversario, essendo ad occhi bendati.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: due candele accese e due fazzoletti o altro per bendaggio degli occhi.

— *Svolgimento*: i due giocatori si dispongono di fronte, a due estremità del cerchio. Ad ognuno di essi viene messa in mano una candela accesa ed ognuno dei due viene bendato con un fazzoletto. Al via, i contendenti si avvicinano, cercandosi per spegnersi vicendevolmente la candela coi soffi. È ovvio che ognuno dei due dovrà cercare di muoversi nel massimo silenzio, per non farsi scoprire,

mentre tenderà l'orecchio per sentire il rumore dell'avversario, localizzarlo, e sapere così dove dirigere i propri passi e i soffi.

Vincerà naturalmente chi riuscirà a spegnere per primo la candela all'avversario.

— *Eventuali varianti:*

Anziché due soli contendenti, si può realizzare il gioco con un numero maggiore di giocatori, e in tal modo il gioco sarà ancora più spettacolare; è comunque necessario non riempire di troppi giocatori l'interno del cerchio, per evitare il caos.

Inoltre, se c'è un certo « tifo » da parte degli spettatori, si possono dividere questi in squadre di sestinatori che con urla, grida e consigli, dirigano le mosse dei propri campioni, anziché svolgere il gioco in silenzio perfetto.

La corrida

118

— *Scopo del gioco:* alcuni giocatori devono riuscire a soffiare in un fischietto legato dietro alla schiena del toro, che ha gli occhi bendati, evitando le cornate.

— *Giocatori:* 2, al massimo 3, e in più uno che fa il toro.

— *Età:* dagli 8 anni in su.

— *Ambiente:* qualsiasi.

— *Materiale occorrente:* un fischietto, uno spago lungo 1 metro, un fazzoletto per bendaggio occhi.

— *Svolgimento:* nel mezzo del cerchio sta il ragazzo che fa il toro, con gli occhi bendati e con il fischietto legato alla schiena per mezzo di uno spago che funge da coda.

Gli altri due o tre giocatori, che fanno i toreri, devono cercare, giostrando intorno al toro, di suonare il fischietto senza essere toccati dal toro, il quale, non vedendo nulla, agiterà in giro le braccia, cercando di sentire e di toccare chi gli si avvicina. Alla fine vincerà il torero che avrà fatto più fischi e che avrà ricevuto meno cornate.

L'ufficio meteorologico

119

— *Scopo del gioco:* innaffiare d'acqua la faccia di un ignaro giocatore.

— *Giocatori:* 1.

— *Età:* dagli 8 anni in su.

— *Ambiente:* qualsiasi, tranne le sale al chiuso i cui pavimenti non devono essere bagnati.

— *Materiale occorrente*: una giacca vecchia o una giacca che possa essere bagnata, e un bicchiere d'acqua.

— *Svolgimento*: scelto un giocatore che non conosca ancora il gioco lo si fa sdraiare per terra, oppure lo si fa sedere su una sedia. Quindi gli si copre la faccia con la giacca, curando che una manica abbia il foro in corrispondenza della faccia del giocatore, e sostenendo diritta verso l'alto e verticale questa manica. Il bicchiere d'acqua deve essere tenuto nascosto.

Al giocatore si dice che egli è un addetto dell'ufficio meteorologico, e che sta scrutando il cielo per dedurne le previsioni del tempo. Il capo-gioco gli chiederà: « Temperatura? ». Il giocatore risponderà dicendo il valore della temperatura che gli pare: « 15 gradi centigradi ». Il capo-gioco domanderà ancora: « Venti? ». E il meteorologo risponderà, per esempio: « Debole libeccio sulle regioni centrali, e tramontana sulle Alpi ». Quindi ancora il capo-gioco: « Piove? ». A questo punto è probabile che il meteorologo risponda « No », allora il capo-gioco replicherà: « E invece sta piovendo » e subito versa il bicchiere d'acqua nella manica, che farà finire il liquido sulla faccia dell'ignaro meteorologo. Se alla domanda « Piove? » il meteorologo risponde « Sì », il capo-gioco inventerà un'altra risposta, come per esempio: « Bravo, questa volta le previsioni sono giuste », e gli versa ugualmente l'acqua sulla faccia.

La bagnata-sorpresa del buon meteorologo indurrà alle risate il pubblico.

— *Eventuali varianti*: questo tipo di « gioco-scherzo » è anche conosciuto sotto il nome de « Il sottomarinò ». Le modalità del gioco e il suo epilogo sono, in tal caso, identiche a prima, con la differenza che ora si dovrà inventare una storia confacente all'idea di sottomarinò (la manica è il periscopio, per es.; mentre l'acqua che finisce in faccia al giocatore — che ora funge da pilota — è la conseguenza di una falla apertasi nello scafo). Per evitare un'inutile ripetizione, lasciamo al lettore l'invenzione della versione marinara.

120

Pesciolini a volontà

— *Scopo del gioco*: strappare, calpestandola, la coda agli avversari, coda costituita da un pesciolino di carta legato a uno spago.

— *Giocatori*: 5/10.

— *Età*: 8-12 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un pesciolino di carta per ogni giocatore, legato con uno spago al fondo della schiena.

— *Svolgimento*: lo spago deve essere abbastanza lungo perché il pesciolino di carta ad esso legato strisci per terra.

I giocatori, ognuno con la sua coda-pesciolino, si dispongono all'interno del cerchio, e al fischio d'inizio ognuno dovrà cercare di strappare, calpestandolo, il pesciolino a chiunque capiti a tiro. Alla fine vincerà il giocatore che sarà rimasto solo col pesciolino intatto.

Ogni giocatore che abbia il pesciolino strappato deve lasciare il gioco.

Allah, mandami una capra!

121

— *Scopo del gioco*: presa in giro di due ignari giocatori.

— *Giocatori*: 2.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno, tranne eventualmente un travestimento da arabo per il presentatore del gioco.

— *Svolgimento*: il presentatore del gioco, eventualmente travestito da arabo per creare l'« atmosfera » del gioco, stende un asciugamano (tappeto) per terra, vi si inginocchia sopra e si inchina ritmicamente in direzione de La Mecca, prostrandosi a braccia distese, alla maniera della preghiera maomettana.

Tra un movimento e l'altro prega: « Allah, ti prego, mandami una capra, ti prego, Allah, ho bisogno di una capra, Allah, Allah! ».

Ad un certo punto, vista l'inutilità delle sue preghiere, decide di chiamare due componenti del cerchio (che non conoscano ancora il gioco) affinché gli diano man forte nella preghiera. I tre continuano i movimenti e i prostramenti, e seguitano a dire tutti insieme « Allah, manda una capra, Allah! ».

Dopo un po', l'arabo deluso esclama, indicando i suoi due aiutanti: « Allah, mi hai fregato: anziché una capra, mi hai mandato due asini! ».

L'ilarità dei presenti è assicurata se i giocatori sono, per esempio, due papà acondiscendenti, mentre l'effetto spettacolare è più rilevante se gli aiutanti dell'arabo sono un certo numero, magari dieci o dodici, disposti tutti in fila, uniti nei movimenti e nelle esclamazioni.

— *Scopo del gioco*: battere in velocità gli avversari cercando (ad occhi bendati) le proprie scarpe nel mucchio e infilandosele il più in fretta possibile.

— *Giocatori*: 5/10.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fazzoletto per bendare gli occhi a ogni giocatore.

— *Svolgimento*: ogni giocatore si toglie le scarpe e le deposita in mucchio con gli altri nel centro del cerchio. Il mucchio di scarpe viene rimescolato, in modo che le scarpe di un unico paio non siano facilmente individuabili.

Poi vengono bendati gli occhi a tutti i giocatori, i quali, al via, partono alla cieca per cercare le proprie scarpe. Ognuno, senza vedere, rovista nel mucchio, e al tatto deve riconoscere le proprie scarpe e quindi subito infilarsele e legarsele. Vince il giocatore che ci è riuscito prima di tutti.

— *Scopo del gioco*: beffare un ignaro giocatore facendo in modo che si sporchi la faccia di nerofumo con le sue stesse mani.

— *Giocatori*: 1.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: due piatti di maiolica, una candela.

— *Svolgimento*: in precedenza, all'insaputa di tutti e specialmente del giocatore, è stata ricoperta di nerofumo la superficie inferiore di uno dei due piatti, mediante la fiamma della candela.

Poi il presentatore del gioco sceglie un giocatore che non conosca ancora il gioco. lo fa sedere di fronte a sé e gli mette in mano il piatto sporco di nerofumo, curando che la parte inferiore di esso sia sempre fuori della vista dell'ignaro giocatore. Durante il gioco il piatto deve quindi essere inclinato in modo che il giocatore veda solo la parte superiore.

Il presentatore prende in mano il piatto pulito e, dicendo al giocatore di imitare tutti i movimenti, passa il dito indice sotto il piatto, quindi si sfrega il dito sulla fronte, poi un'altra passata sotto il piatto e una passata sulle guance, sul naso, ecc. Il giocatore, imi-

tando i suoi movimenti, sporca il dito toccando il nerofumo che c'è sotto al suo piatto, colorandosi la faccia di nero.

È necessario che il presentatore costringa il giocatore a guardarlo fisso negli occhi, per evitare che egli veda il proprio dito sporco di nero.

Se il giocatore è abbastanza pronto di intuito, prima o poi si accorgerà del tranello, ma sarà sempre troppo tardi, perché qualche ditata in faccia gli sarà rimasta, inducendo il pubblico alle risate.

Il gatto

124

— *Scopo del gioco*: riuscire a far ridere un giocatore del cerchio, che si impone di rimanere serio.

— *Giocatori*: 1, più tutto il cerchio chiamato al gioco.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: si sceglie un giocatore, che fa il gatto. Egli si mette a quattro zampe e si dirige verso un elemento del cerchio: comincia a miagolare davanti a lui, gli si strofina contro facendo le fusa, cerca insomma di comportarsi in modo da strappare il riso di colui a cui si rivolge. Se vede che i suoi tentativi sono vani, perché l'altro rimane serio e impassibile, ci rinuncia, e prova le sue effusioni feline con un altro elemento del cerchio.

Se chi è sottoposto a queste moine abbozza anche un semplice sorriso, ha ceduto, e prende lui il posto del gatto, continuando il gioco.

Il gioco risulta maggiormente spettacolare se il gatto è impersonato da qualche genitore.

II. GIOCHI TIPICI

Il fischiotto fantasma

125

— *Scopo del gioco*: un giocatore deve indovinare chi possiede il fischiotto, che suona di volta in volta in un luogo diverso del cerchio.

— *Giocatori*: 1, ma sono chiamati a collaborare tutti i componenti del cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fischiotto, un pezzo di spago lungo 40/50 cm.

— *Svolgimento*: il presentatore sceglie un giocatore che non conosca ancora il gioco, e lo allontana per qualche minuto, per avere la possibilità di spiegare il gioco ai componenti del cerchio, e per potersi legare dietro la schiena lo spago con il fischiotto all'estremità, senza che il giocatore prescelto veda e senta questi preparativi. Gli elementi del cerchio stanno seduti.

Ogni componente del cerchio dispone le mani a conchiglia davanti alla propria bocca, come se nascondesse il fischiotto, che invece è legato alla coda (spago) del presentatore. Questi, rientrato il giocatore nel cerchio, deve curare di non volgere mai le spalle al giocatore, che non deve assolutamente notare dov'è posto il fischiotto.

Il presentatore si sposta lunga la circonferenza del cerchio, e a un tratto si ferma davanti a un elemento qualsiasi del cerchio, sempre rivolto verso il giocatore, affinché questi non veda il fischiotto. Il componente del cerchio che in quel momento è coperto dalla schiena del presentatore, afferra (con movimenti cauti, senza farsi notare) il fischiotto che penzola dalla schiena del presentatore ed emette un breve fischio, dopo il quale ritorna immediatamente con le mani davanti alla bocca.

Il giocatore, che deve indovinare chi è che ha il fischiotto, sentita la provenienza del fischio, indicherà il componente del cerchio che ha fischiato, ma questi, aprendo le mani, dimostrerà che il fischiotto è altrove. Infatti subito dopo arriverà un altro fischio, per es. dalla parte opposta del cerchio, dove il presentatore, spostatosi nel frattempo, si sarà fermato dinanzi ad un altro elemento, dandogli la possibilità di fischiare. Di nuovo il giocatore indicherà quella persona, e di nuovo vedrà che nelle mani non ha nulla.

Poi un altro fischio da un'altra parte... finché il giocatore, se è abbastanza furbo, capirà che nessuno dei componenti il cerchio possiede il fischiotto, che invece penzola dietro la schiena del presentatore.

126

L'orchestra

— *Scopo del gioco*: il giocatore deve indovinare chi è il maestro di musica, nell'orchestra composta da tutto il cerchio.

— *Giocatori*: 1, più tutti gli altri.

— *Età*: 12-15 anni.

- *Ambiente*: qualsiasi.
- *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: viene fatto uscire dal cerchio il giocatore pre-scritto, e mentre questi è fuori, si nomina un maestro d'orchestra.

Rientrato il giocatore nel cerchio, il maestro dirige un immaginario pezzo di musica, coi gesti che devono essere perfettamente imitati da tutti gli altri.

Il giocatore deve indovinare, tra tutti i falsi maestri che imitano i gesti, qual è il vero maestro che li dirige. È quindi necessario che tutti i componenti del cerchio siano molto pronti a copiare istante per istante le mosse del vero maestro, in caso contrario risulta troppo evidente chi è che dirige i gesti. È anche opportuno che i vari componenti l'orchestra non puntino lo sguardo sul loro maestro: in tal modo il giocatore potrebbe troppo facilmente indovinare.

La giostra dei fazzoletti

127

— *Scopo del gioco*: presa di un fazzoletto dal mucchio nel centro del cerchio da parte di ognuno dei giocatori che vi girano intorno, con eliminazione di un contendente per volta.

— *Giocatori*: 10/15.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: tanti fazzoletti (od oggetti analoghi) quanti sono i giocatori, meno uno.

— *Svolgimento*: nel centro del cerchio c'è il mucchio delle prede, costituite da tanti fazzoletti quanti sono i giocatori, meno uno. Cioè, se i giocatori sono 10, nel mucchio vi saranno 9 fazzoletti.

I giocatori girano intorno al mucchio, camminando e in fila indiana. Ad un tratto l'arbitro lancia un fischio, i giocatori dovranno precipitarsi sul mucchio e portare via un fazzoletto. Il giocatore più lento rimarrà senza, e verrà eliminato. Si toglie quindi un altro fazzoletto dal mucchio, e il gioco ricomincia, fino a che rimarranno solo più due giocatori, con un solo fazzoletto da disputarsi. Vince naturalmente quello dei due che si porta via l'ultima preda.

I proverbi

128

— *Scopo del gioco*: un giocatore deve indovinare quale proverbio viene urlato in blocco da tutto il cerchio.

— *Giocatori*: 1, più tutti gli altri.

— *Età*: 10-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: si manda fuori dal cerchio, per qualche minuto, il giocatore prescelto. Nel frattempo si divide il cerchio in tre-quattro settori, ognuno dei quali deve urlare contemporaneamente agli altri settori, la parte di proverbio che gli compete. Per esempio, scelto il proverbio « Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino », il primo settore dovrà urlare « Tanto va », il secondo « la gatta al lardo », il terzo « che ci lascia » e il quarto « lo zampino ». Ogni settore dovrà urlare le sue parole contemporaneamente agli altri settori, le parole così urlate insieme faranno una confusione, da cui il giocatore prescelto dovrà cercare di capire qual è il proverbio.

129

Fratelli!

— *Scopo del gioco*: battere gli avversari in velocità unendosi in coppia provenendo da due file distanti tra loro.

— *Giocatori*: può essere tutto il cerchio, diviso in due parti.

— *Età*: qualsiasi.

— *Ambiente*: è un gioco adatto per un cerchio all'aperto, essendo necessario un grande spazio, per una certa zona anche fuori dal luogo del cerchio stesso.

— *Materiale occorrente*: un fischietto.

— *Svolgimento*: i componenti del cerchio si dividono in due parti, ciascuna parte composta da un egual numero di persone. Ad ogni persona di una parte corrisponde un « fratello » dell'altra.

Ognuno dei due gruppi di « fratelli » si dispone in fila indiana e inizia a correre, seguendo un percorso tortuoso, ma ad una certa distanza dall'altro, nell'ambito di una zona non troppo vasta nell'intorno del luogo del cerchio; il capo-fila guida la sua fila lungo questa corsa.

Ad un tratto l'arbitro fischia: ogni fratello di una fila deve precipitarsi ad incontrare il corrispondente fratello dell'altra fila, prenderlo per mano ed entrambi si siedono insieme per terra.

La coppia di fratelli che si sarà congiunta (e quindi seduta per terra) per ultima, sarà eliminata.

Poi il gioco riprende con un'altra corsa, un altro fischio e un altro ricongiungimento, con altra coppia eliminata; e così via, finché resta solo più una coppia, che è quella vincente.

Se manca il fischietto, l'arbitro potrà gridare « Fratelli! » al posto del fischio.

— *Scopo del gioco*: passarsi dei bastoni sempre più velocemente, avendone sempre solo uno in mano.

— *Giocatori*: può essere eseguito da tutto il cerchio insieme.

— *Età*: oltre i 12 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un bastone di 40/50 cm per ogni giocatore.

— *Svolgimento*: i giocatori si dispongono in cerchio, in piedi, ognuno con un bastone in mano. Al via, iniziano a cantare una canzone ritmata e a passarsi, al ritmo, i bastoni l'un l'altro. Il ritmo aumenta sempre più.

Ad un tratto l'arbitro fischia, e il gioco si ferma istantaneamente: chi in quel momento si trova con due bastoni in mano viene eliminato.

Calcio numerato

— *Scopo del gioco*: infilare la palla, con un calcio, in mezzo alle gambe di uno degli avversari.

— *Giocatori*: può essere eseguito da tutto il cerchio insieme.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: all'aperto.

— *Materiale occorrente*: un pallone.

— *Svolgimento*: i giocatori si dispongono in cerchio, in piedi, a gambe divaricate, e coi piedi a contatto con quelli dei vicini. Nel centro sta il pallone. Ogni giocatore ha un numero.

L'arbitro chiama un numero a caso, il giocatore a cui corrisponde questo numero si precipita sul pallone, e con un calcio cerca di infilare la palla nello spazio costituito dalle gambe divaricate di qualunque giocatore. Il giocatore del cerchio che si vede arrivare il pallone tra le gambe deve cercare di pararlo, esclusivamente unendo le ginocchia, quindi senza usare le mani, e senza muovere i piedi: solo chiudendo le gambe e serrando insieme le ginocchia si può sbarrare la strada al pallone. Le mani possono proteggere il basso ventre da pallonate troppo violente. Ad ogni rete realizzata, il giocatore guadagna un punto.

— *Eventuali varianti*: un sistema meno rude per realizzare all'incirca lo stesso gioco, e quindi più adatto ad un cerchio di ragazze, è quello di sostituire ai lanci coi calci dei tiri a mano. In questo caso, anziché mettere il pallone in centro e numerare i giocatori, è meglio

far saltare il pallone da una persona all'altra, anche con dei passaggi a mano, finché poi un giocatore (giocatrice) si impossessa della palla e la lancia con le mani nel varco costituito dalle gambe divaricate di qualcun altro. Non è ammesso però scegliere come obiettivo la persona immediatamente a sinistra o immediatamente a destra di chi tira la palla.

132

Passaggi silenziosi

— *Scopo del gioco*: ad occhi bendati, indovinare quante persone passano all'interno del cerchio.

— *Giocatori*: 1, estendibile a due o anche tre; in più un certo numero di persone che eseguono i passaggi nella zona del cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: un fazzoletto per bendaggio occhi (per ciascuno dei giocatori che devono indovinare).

— *Svolgimento*: viene scelto un giocatore (o anche due o tre contemporaneamente), a cui vengono bendati gli occhi. Egli sta nel mezzo del cerchio; ad un tratto un componente del cerchio si alza dal suo posto, attraversa lo spazio in mezzo al cerchio curando di non farsi sentire dal giocatore dagli occhi bendati. Questi dovrà tendere l'orecchio ad ogni minimo rumore di passi, ad ogni più piccolo fruscio, per indovinare quante persone stanno passeggiando nel cerchio. Infatti possono camminare in silenzio anche due, tre, cinque persone, confondendo le idee a chi deve indovinare.

Questo gioco va svolto nel più assoluto silenzio, anche da parte degli spettatori del cerchio.

133

La parola nascosta

— *Scopo del gioco*: indovinare una parola segreta, inserita nelle risposte date alle domande di chi deve indovinare.

— *Giocatori*: 3/4, più la collaborazione di tutto il cerchio.

— *Età*: 10-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: allontanati i tre o quattro giocatori, i ragazzi del cerchio decidono, di comune accordo, la parola da nascondere. Potrebbe essere « tantissimo », oppure « veramente », o « topo », o « elicottero », a seconda che si voglia rendere il gioco più difficile

(scegliere in tal caso parole comuni) o facile (scegliere parole strane e inusitate).

Quando i giocatori rientrano, essi cominciano ad interrogare, ponendo una domanda alla volta, su argomenti liberi, chi preferiscono. Nelle risposte a queste domande deve sempre essere inserita la parola segreta. Vince il giocatore che indovina la parola per primo.

Pane, pera, pino

135

— *Scopo del gioco*: pronuncia, a turno, di una parola che inizi con la stessa lettera, stabilita all'inizio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: 8-14 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: il capo-gioco si rivolge al suo vicino e gli dice una parola qualunque, ad esempio « pane ». Il vicino, voltandosi a sua volta verso il compagno seguente, dice un'altra parola che comincia con la « p »: « pera », per esempio; questi a sua volta continua: « pino », ed un altro: « pagliaccio », e così via.

Tutto il cerchio deve dire quindi ad alta voce, senza esitazione, una parola che inizi con la lettera « p ». Chi esita troppo o tace, viene escluso dal giro seguente. Viene escluso pure chi ripete una parola già detta. Il gioco continua fino alla proclamazione del vincitore, che sarà l'ultimo rimasto in gara.

Il cadibastone

134

— *Scopo del gioco*: prontezza e velocità nell'afferrare un bastone che sta per cadere nel centro del cerchio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: l'ideale è un prato.

— *Materiale occorrente*: un bastone lungo circa 1 metro.

— *Svolgimento*: ogni componente del cerchio sta seduto al proprio posto, a eguale distanza dal centro del cerchio, dove l'arbitro mantiene verticale il bastone, appoggiandolo sul terreno ad una estremità, e tenendolo fermo con le dita, all'altra estremità.

Ad ogni componente del cerchio viene dato un numero. L'arbitro chiamerà volta per volta un numero, abbandonando contemporaneamente il bastone, che inizierà a cadere a terra. Il giocatore a cui corrisponde il numero chiamato deve precipitarsi ad afferrare

il bastone prima che finisca orizzontale sul terreno. Occorre molta prontezza di riflessi e velocità, specialmente se il raggio del cerchio è grande. Se si vuole rendere il gioco più facile, è sufficiente stringersi un po'.

136

Gli scambi

— *Scopo del gioco*: scambiarsi di posto a coppie, evitando che il giocatore a cui manca il sedile ne approfitti per sedersi lui.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: dagli 8 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: è necessario un sedile ben definito per ogni giocatore, meno uno. Possono essere sedie, sgabelli, pietre che fungono da sgabelli (in un cerchio all'aperto), ecc.

— *Svolgimento*: i ragazzi stanno seduti in cerchio, ognuno sul proprio sedile, tranne un giocatore che è in piedi in mezzo al cerchio, e non ha nessun sedile.

Coloro che sono seduti devono cercare di scambiarsi di posto, a coppie, ammiccando, facendosi dei segnali di intesa senza che il giocatore nel mezzo se ne accorga, poi, quando questi è distratto, le due persone tra cui è avvenuta l'intesa si scambiano velocemente di posto, cercando di non dar tempo al giocatore del mezzo di approfittare di uno dei due sedili momentaneamente vuoti. Se però questo giocatore è più svelto, riuscirà a sedersi su uno dei due sedili, costringendo il compagno più lento a rimanere a sua volta in piedi.

Ora toccherà a lui approfittare di qualche altro giocatore troppo lento nello scambio di posto.

Più coppie possono scambiarsi di posto contemporaneamente, e tra i punti più svariati del cerchio. Non è però ammesso che si scambino di posto due persone sedute fianco a fianco.

137

Il telefono

— *Scopo del gioco*: trasmissione di una frase a senso compiuto attraverso le orecchie dei ragazzi del cerchio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: 8-15 anni.

— *Ambiente*: qualsiasi.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: il gioco ha inizio ad un'estremo del cerchio, dove il ragazzo capo-fila inventa una frase a senso compiuto, per esempio: « La mia mamma ha fatto una torta », e la dice sottovoce

nell'orecchio del vicino, il quale trasmetterà ciò che ha capito al vicino seguente, e così via. Le parole devono essere pronunciate chiare, sottovoce, ma molto veloci.

Quando la trasmissione sarà arrivata al ragazzo che rappresenta l'estremo opposto del filo, la frase si sarà completamente trasformata. L'ultimo ragazzo che riceve dice ad alta voce la frase che gli è arrivata, che avrà subito profondi cambiamenti: nel nostro esempio, la comunicazione potrà essere diventata: « È un dramma che Caterina sia morta », o altre frasi ancora più differenti da quella di partenza. I ragazzi si diventeranno nel notare questa trasformazione.

La catena

138

— *Scopo del gioco*: costringere gli altri partecipanti a sciogliere gli anelli della catena costituita da tutto il cerchio.

— *Giocatori*: tutto il cerchio.

— *Età*: dai 10 anni in su.

— *Ambiente*: qualsiasi, ma è meglio un prato.

— *Materiale occorrente*: nessuno.

— *Svolgimento*: questo è un gioco piuttosto rude, quindi non è indicato per un cerchio di ragazze, specialmente se queste non sono abituate ad attività troppo maschili.

I giocatori si dispongono in cerchio, in piedi, spalla a spalla l'uno con l'altro. Ognuno di essi deve passare le proprie braccia attorno a quelle dei vicini, stringendosi « a braccetto » in un'unica catena circolare. Inoltre, ognuno deve agganciare le proprie mani davanti al petto, il più saldamente possibile, ogni mano stringendo il polso dell'altra mano. In tal modo, ogni giocatore formerà l'anello di una catena, anello costituito dalle braccia che si agganciano a quelle dei vicini, e saldato in corrispondenza del petto.

Al fischio dell'arbitro, ognuno comincerà ad agitarsi, a tirare, a spingere, per fare in modo che qualche anello si spezzi, cioè che qualche giocatore, non resistendo agli sforzi e al dolore, disgiunga le proprie mani.

Gli anelli « rotti » vengono subito esclusi dal gioco, poi la catena si ricompone con gli anelli rimasti, e il gioco di forza ricomincia. Alla fine rimarranno solo più i tre anelli più forti, e a questi andrà la vittoria.

Questo gioco si adatta ottimamente come esercizio di ginnastica mattutina per un gruppo di ragazzi abbastanza omogenei come età e robustezza.