

GIOCHI DISTENSIVI

Pagina 1 di 2

ATTENZIONE ALLA PIUMA

Numero di giocatori: da 6 a 8

Materiale: un tavolo ed una piuma molto leggera.

Il capo gioco mette una piccola piuma molto leggera al centro del tavolo. I giocatori sono seduti in cerchio intorno al tavolo. Soffiando sulla piuma, ogni giocatore si sforza di farla toccare un avversario. Non ci si deve alzare o mettere le mani sul tavolo. E' utile avere qualche piuma di ricambio.

ALLA SBARRA

Numero di giocatori: da 6 a 10

Materiale: una sedia.

Un giocatore si siede e chiude gli occhi. Gli altri giocatori si mettono davanti a lui, come meglio credono. Al segnale il giocatore sulla sedia apre gli occhi e deve fissare i suoi compagni, i quali fanno smorfie e mimiche, ridono, ecc e cercano in tutti i modi di farlo ridere, ma senza toccarlo. Il capo gioco conta lentamente fino a 25, se il giocatore riesce a rimanere impassibile per tutto il tempo ha vinto ed un altro prende il suo posto. Se invece il giocatore ride, o sorride, o anche distoglie lo sguardo, viene eliminato ed ha diritto ad un punteggio pari al numero al quale e' arrivato a contare il capo gioco.

PALLA AL SOFFIO

Numero di giocatori: da 6 a 10

Materiale: un tavolo, una pallina da ping-pong.

I giocatori sono divisi in due gruppi, ciascuno dei quali si dispone su uno dei due lati lunghi di un tavolo. Una pallina da ping-pong viene messa al centro del tavolo. Al "via", ogni giocatore deve soffiare e deve cercare di far si che la pallina cada in terra dal lato degli avversari. E' necessaria una buona padronanza di se, perché per soffiare con tutte le proprie forze e' indispensabile mantenersi seri, senza ridere.

STORIE IN COLLABORAZIONE

Numero di giocatori: da 6 a 8

Materiale: una striscia di carta ed una matita per ogni giocatore.

I giocatori sono seduti intorno ad un tavolo, ciascuno ha una striscia di carta larga circa 10 cm e lunga circa 30 cm. Ogni giocatore pensa ad una storia e scrive la prima frase, poi piega il foglio in modo che si veda solo l'ultima riga scritta. Quindi lo passa al vicino, di destra, il quale legge l'ultima riga e prosegue la storia, secondo la sua fantasia, scrivendo anche lui alcune righe. Poi piega il foglio e lo consegna al suo vicino di destra. Il gioco prosegue fino al termine del foglio. I vari fogli vengono consegnati, allora, al capo gioco il quale procede alla lettura delle varie storie così ottenute. I risultati saranno piuttosto divertenti.

RITRATTI STORICI

Numero di giocatori: da 6 a 20

Materiale: niente

Un giocatore esce dalla stanza. Gli altri scelgono un personaggio storico che il giocatore uscito dovrà indovinare, interrogando gli altri giocatori. Essi possono rispondere solo "Si" o "No". Quando il giocatore pensa di aver individuato il personaggio, ne dice il nome. Se e' esatto guadagna 3 punti, in caso contrario prosegue con le domande. Al secondo tentativo guadagna due punti ed al terzo uno. Se nemmeno la terza volta riesce ad indovinare, perde tre punti ed un altro giocatore esce dalla stanza per indovinare un altro personaggio.

GIOCHI DISTENSIVI

Pagina 2 di 2

IL CONFERENZIERE IMPASSIBILE

Numero di giocatori: da 8 a 32

Materiale: niente

Un giocatore viene designato per tenere una conferenza su un argomento indicato dal capo gioco, oppure su uno a sua scelta. Gli si da' un minuto di tempo per prepararsi, poi il capo gioco annuncia la conferenza. Il giocatore inizia allora a parlare in mezzo al più profondo silenzio. Dopo 10 secondi i giocatori potranno parlare, interromperlo, prenderlo in giro, ridere, ecc, in modo da far ridere anche il "conferenziere". I giocatori non possono impedire materialmente al conferenziere di parlare, ne' possono toccarlo. Se il conferenziere si interrompe più del tempo necessario per riprendere fiato, o se ride, o sorride, ha perso ed e' sostituito da un altro giocatore. Se dopo due minuti la conferenza dura ancora e il conferenziere non ha perso ne' la calma, ne' la serietà, ne' il filo del discorso, ha vinto.