

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 1 di 9

ELEFANTI

Ci si pone in cerchio prendendosi per mano, poi ogni volta che si aggiunge un elefante, una persona (a giro) scavalca con una gamba il suo braccio in modo da avere un braccio in avanti e uno che passa sotto le gambe e prende per mano il successivo [n°] elefanti si dondolavano, sopra un filo di ragnatela, e ritenendo la cosa interessante, andarono a chiamare un altro elefante.

LA DANZA DELLA PANZA

Canzone da mimare
Questa è la danza
che fa calar la panza
fai come i pesci
che abboccano alla lenza
non ti preoccupare
mostra i tuoi prosciutti
tanto lo vedi
che così fan tutti

IL DUCA DI BARNABÒ

Canzone da mimare.

Il duca di Barnabò
aveva una compagnia
che andava su e giù
oppure a mezzavia.
A volte era su
a volte era giù
Quando era a mezzavia
non era né su né giù.

Il duca di Barnabò
aveva un reggimento
che andava su e giù
oppure sopra il mento
A volte era su,
a volte era giù
Quand'era sopra il mento
non era né su né giù

Il duca di Barnabò
aveva un battaglione
che andava su e giù
oppure sul groppone
A volte era su,
a volte era giù
Quand'era sul groppone
non era né su né giù

Come mimare: "su" in piedi, "giù" in ginocchio, "mezzavia" a metà fra in piedi e in ginocchio. "Groppone" sdraiati sulla schiena, "sopra il mento" sdraiati a terra con il mento appoggiato a terra.

IATTIA

In piedi:

Bisogna mettere il proprio piede destro a destra del piede sinistro di chi ci sta vicino. Le braccia devono essere sulle spalle dei nostri vicini. Quando inizia la canzone bisogna dondolarsi a destra e a sinistra. Non appena si arriva a "ao..." ci si dondola avanti e indietro.

Seduti:

Ci si dispone in cerchio girati su di un lato in modo tale che i piedi con chi ci sta vicino in modo "tacco-punta". A questo punto ci si siede sulle gambe di chi abbiamo dietro e, seduti tutti, si parte con la canzone ondeggiandosi avanti e indietro. Arrivati all'"Ao, Ao" ci si dondola verso l'interno e l'esterno.

IATTIIA, IATTIIA, IATTIIA, IAO, IATTIIA, IATTIIA, IATTIIA, IAO, AO, AO.

SIGNAGNA

SIGNAGNA, FUII, FUII, SIGNAGNA, FUII; FUII

Durante questo pezzo ci si pone con la mano destra sopra quella sinistra del compagno palmo a palmo, battendo le mani. La seconda volta si ripete il gesto girati su un lato.

OH ALE, SIGNAGNA GNAE', SIGNAGNA GNAO', SIGNAGNA GNAE'

la prima volta si battono le mani sulle ginocchia, poi si fa lo stesso girando in tondo.

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 2 di 9

PACIN

Posti in cerchio, su un lato, si mettono le mani su chi si ha davanti. Ogni volta che si dice "pacin" si fa un passo con un piede. Quando si dice Parapacin, pacin, pacin... si torna indietro, e quindi tutti dovranno fare per ogni pagin detto (3) un passo indietro. La seconda volta che si ripete la canzone, le mani si mettono sui fianchi, poi sulle ginocchia e, infine, sulle caviglie.

Arriva mamma rana
Pacin
Arriva papà rana
Pacin
Arrivano i girini
Pacin, pacin, pacin,
Parapacin, pacin, pacin

COMUNITA

Sono io, sono io, sono io a far comunità (3 volte)
tra la la
Naviga verso l'oceano, ritorna verso il mare, vai dalle tue parti a far comunità (2 volte).

Si prosegue con: SEI TU, SIAMO NOI, E' L'AMORE, E' LUI...
ed infine si elencano tutti i personaggi

Come mimare: "Sono io" ci si indica, "A far" girare i pugni chiusi attorno ad un immaginario asse parallelo al corpo, "Comunità" con le mani mimare un tetto, "Naviga" Muovere i pugni chiusi attorno ad un immaginario asse parallelo al corpo, "ritorna" girare i pugni in senso inverso. "Tu" si indica l'altro, "Noi" si indicano più persone, "Lui" indicare in alto.

I PIRATI DEI MARI DEI SARGASSI

Canzone da mimare

I pirati sul mar dei Sargassi,
sopra una zattera fatta di assi
stanno remando dicono loro
alla ricerca di un grande tesoro

uno è alto, uno è basso, uno è zoppo
e il quarto ha una benda sull'occhio
stanno remando dicono loro
alla ricerca di un grande tesoro

"Sul mar..." con le mani disegnare nell'aria la superficie del mare, "Sopra una zattera" con le mani disegnare nell'aria una linea retta orizzontale, "fatta di assi" muovere le mani dall'alto in basso (come se stessi tagliando qualcosa), "Vanno remando" muovere le mani come se stessi remando, "Dicono loro" muovere in modo circolare la mano dx a fianco della testa, "alla ricerca..." disegnare un rettangolo nell'aria, "Uno è alto" mettersi in piedi, "Uno è basso" abbassarsi, "Uno è zoppo" alzare la gamba dx e toccarla con la mano, "Uno ha una benda..." coprirsi l'occhio con la mano.

LAURENZIA

Ogni volta che si nomina "Laurenzia" o un giorno della settimana bisogna piegarsi in ginocchio
Laurenzia, cara Laurenzia, amor quante volte potrò vederti ancor?

Il lunedì, Laurenzia amor
Laurenzia, cara Laurenzia, amor
quante volte potrò vederti ancor?
Il lunedì, il martedì, Laurenzia amor
[...]

Il lunedì, il martedì, il mercoledì, il giovedì, il venerdì, il sabato, la domenica, Laurenzia amor.

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 3 di 9

SHAKE SHAKE DANCE

Pierino: "Hey, Explorer, vuoi ballare la shake shake dance con me?"

tutti: "Sì"

Pierino: "E allora..."

(Insieme)

in alto shake shake

in basso shake shake

a destra shake shake,

a sinistra shake shake

Pierino: "Hey, Explorer, vuoi ballare la Shake Shake dance con..."

La persona indicata riparte da capo con la danzetta. Chi è in mezzo deve indicare i gesti della danzetta che dovranno ripetere tutti gli altri esploratori.

IL FUNGO

Innanzitutto è necessario assumere una posizione "funghinea" con le gambe leggermente piegate e le mani sulla testa in modo che le braccia formino il 'cappello' del fungo. Durante la canzone le braccia si fanno scivolare verso il bacino mentre si dimenano a tempo le anche.

Sono un fungo uacciuai

Velenoso uacciuai

molto vele uacciuai

molto noso uacciuai

Mi hai... [uno alla volta, a giro, si dice qualcosa (es. guardato, annusato, colto, centrifugato...)]. Durante il giro si ripete la canzone e, prima di aggiungere il proprio gesto, bisogna ripetere in sequenza quelle dette dagli altri]

Alla fine: mi hai mangiato? ...ma non mi hai digerito!!!

La danzetta funziona 'botta e risposta ovvero ogni volta che dico e mimo un'azione, gli altri ripetono di volta in volta il gesto.

PICCOLO PIPISTRELLO MIO

Questa canzone deve essere mimata.

Piccolo pipistrello mio
che hai fatto stanotte,
che occhiaia hai addosso
piccolo pipistrello mio
vieni e parliamone un po'
bobon bobon bon

Svulazza, svulazza, svulazza, svulazza
a volo radente nel cielo fetente
Svulazza, svulazza, svulazza, svulazza,
Svulazza, Svulazza, tza.

Piccolo pipistrello mio
all'obitorio sei andato
e Vittorio hai succhiato
piccolo pipistrello mio
Vittorio se l'è presa con te... bobon bobon bon

Svulazza, svulazza...

Piccolo pipistrello mio
un tram è passato
e ti ha spiacciato
Piccolo pipistrello mio
Vittorio guidava quel tram... bobon bobon bon

Svulazza, svulazza...

e adesso ti attacchi
e più non svolazzi a volo radente nel cielo fetente,

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 4 di 9

adesso ti attacchi e più non svolazzi,
svolazzi, svolazzi, azz

Gesti da mimare: "Piccolo" con le dita far segno di piccolo, "Pipistrello" intrecciare le mani e mimare il volo di un pipistrello, "mio" mettere le mani sul petto. "Che hai fatto" fare il gesto con le mani unendo i polpastrelli della mano dx, lasciando le dita erette, "Che occhiaia" indicare con un dito le occhiaia, "Vieni e parliamone..." fare per sedersi.

"Svolazza" muovere a mo' di ali le braccia girati di lato, "Svolazza" stesso movimento ma girati sul lato opposto, "a volo radente" abbassarsi e con le mani mimare il volo in ascesa: partendo dalle mani radenti terra, alzarle formando un arco (se visti di lato), "nel cielo fetente" chiudersi il naso.

"all'obitorio" disegnare un rettangolo nell'aria con le dita, "Vittorio hai succhiato" con le dita mimare i denti da vampiro. "Vittorio se l'è..." fare col dito un gesto di rimprovero, "Un tram.." mimare la guida di un volante, "e ti ha spiacciato..." battere le mani in avanti, tenendo distese le braccia.

C'È UN ALBERO

Questa canzone deve essere mimata.

C'è un albero piantato in mezzo al prato
C'è un albero piantato in mezzo al prato

E sopra l'albero sapete cosa c'era?
C'erano i rami, i rami sopra l'albero

C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

E sopra i rami sapete cosa c'era?
C'erano le foglie, le foglie sopra i rami, i rami sopra l'albero

C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

E sopra le foglie sapete cosa c'era?
C'era un nido, un nido fra le foglie, le foglie sopra i rami, i rami sopra l'albero

C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

E dentro il nido sapete cosa c'era?
C'era un uccellino, un uccellino dentro il nido, un nido fra le foglie, le foglie sopra i rami, i rami sopra l'albero

C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

E dentro l'uccellino sapete cosa c'era?
C'era un cuore, un cuore d'uccellino, un uccellino dentro il nido, un nido fra le foglie, le foglie sopra i rami, i rami sopra l'albero

C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

E dentro il cuore sapete cosa c'era?
C'era il mondo, il mondo dentro il cuore, un cuore d'uccellino, un uccellino dentro il nido, un nido fra le foglie, le foglie sopra i rami, i rami sopra l'albero

C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

E dentro il mondo sapete cosa c'era?
C'era un prato, un prato dentro il mondo, il mondo dentro il cuore, un cuore d'uccellino, un uccellino dentro il nido, un nido fra le foglie, le foglie sopra i rami, i rami sopra l'albero

C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

E dentro il prato sapete cosa c'era?
C'è un albero piantato in mezzo al prato (2volte)

Come mimare: "C'è un albero..." battere il piede destro per terra, leggermente in avanti, mentre si indica il suolo. "Albero..." in piedi con le braccia sui fianchi. "Rami" alzare le braccia. "Foglie" Mani in alto con dita aperte. "Nido" mani giunte a formare un 'nido'. "Uccellino" con una mano si simula il nodo, con l'altra l'uccellino dentro al nido. "Cuore" mani giunte all'altezza del cuore. "Mondo" con le dita disegnare nell'aria una circonferenza. "Prato" con le mani disegnare nell'aria una linea retta orizzontale.

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 5 di 9

ARCA DI NOÈ

Canzone da mimare.

(RIT.)

Ci son due coccodrilli
ed un orango tango,
due piccoli serpenti,
un'aquila reale,
un gatto, un topo,
un elefante
non manca più nessuno:
solo non si vedono i due liocorni

Un dì Noè nella foresta andò
e tutti gli animali volle intorno a sè
e il Signore arrabbiato un diluvio manderà
voi non avete colpa io vi salverò.

RIT.

Mentre salivano gli animali
Noè vide nel cielo un grosso nuvolon
e goccia dopo goccia a piover incominciò
allor gridò: "Non posso più aspettar"
RIT.

Mentre continuava a salire il mare
e l'arca era lontana con tutti gli animali
Noè non pensò più a chi dimenticò
da allora nessuno vide i due liocorn

RIT.

[in una spiaggia vicino a Riccione
con gli occhiali a specchio sotto l'ombrellone
ci son due tipi stani che mangiano pop corn
voi non ci crederete sono i due liocorn]

Come mimare: "Coccodrilli" battere le mani mimando con le braccia la bocca del rettile, "Orango Tango" con le braccia si mima l'orango tango, "Due piccoli serpenti" si muovono le braccia a mo' di serpente, "Aquila Reale" si sbattono le braccia come ali, "Un gatto" mettere le dita in testa a mo' di orecchie feline, "un topo" unire le dita sul naso simulando il naso del topo, "Un elefante" mettere il braccio vicino al naso per mimare la proboscide, "Non manca..." muovere il dito facendo segno di "no", "I due liocorni" chinarsi e rialzarsi movendo le dita in modo che, se visti di lato, formino due semicerchi.

VAMPIRI

Luci spente. Una persona fa il vampiro. Ci si muove al buio nella stanza. Quando il vampiro morde sul collo un'altra persona, questa lancia un urlo e diventa un vampiro. Quando un vampiro morde un'altro vampiro, quest'ultimo ritorna ad essere una persona normale. Riaccese le luci si contano i vampiri e le persone normali.

ALLA FIERA DELL'EST MIMATA

Si individuano due o più persone per ogni personaggio della canzone "Alla Fiera dell'Est". Quando un personaggio viene nominato all'interno della canzone, questi devono scambiarsi di posto. Personaggi: topolino gatto cane bastone fuoco acqua bue macellaio angelo della morte Signore

IL CAPITANO

Si fa stendere a terra una persona sotto un poncho in modo che abbia la testa in corrispondenza con il cappuccio. Gli si dice che è il capitano di un sommergibile (il cappuccio è il periscopio) che intrepido e incurante del mozzo va incontro alla battaglia.

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 6 di 9

Il suo ruolo è di rispondere: "Chi se ne frega!" a qualunque cosa gli dica il suo equipaggio. Il mozzo descrive l'avvicinarsi della battaglia: "Capitano, le navi nemiche sono in vista...". La risposta è sempre la stessa: "Chi se ne frega", finché il mozzo dice: "Capitano, imbarchiamo acqua" e versa un po' d'acqua all'interno del cappuccio.

DICHIARAZIONE

Più persone vengono portate in un'altra stanza mentre ad uno stesso numero di persone (le donne) viene affidata una di queste persone.

Tornando uno alla volta, gli uomini devono fare una dichiarazione d'amore ad una delle dame schierate. In base all'assegnazione delle coppie avvenuta in precedenza, se l'uomo ha indovinato la coppia, riceverà un bacio, altrimenti uno schiaffo. Qualora qualche copia si fosse già ricomposta, anche l'uomo che vedrà la propria dama importunata, risponderà con un calcio.

AEROPLANO

Una persona viene fatta salire su di una panca (due persone l'aiuteranno a restare in equilibrio) ed inizia il suo volo con una cronaca di ciò che avviene, accompagnata da un movimento in alto e in basso della panca. Si provvederà, poi, a bendare la persona e a riprendere il volo. In un momento in cui si crede molto in alto (in realtà la panca sarà molto in basso) gli si chiederà di saltare...

IL TRENINO DELL'AMORE

Si fa entrare una alla volta le vittime ponendole alla fine del trenino. Si fa il trenino cantando: "Il trenino dell'amore ciuf, il trenino dell'amore, ciuf, il trenino dell'amore ciuf, ciuf, ciuf". Il primo della fila bacerà il secondo, il secondo il terzo... e così fino al penultimo che d'improvviso si gira e anziché dare un bacio, tira uno schiaffo all'ultimo.

LA FOGLIA DANZANTE

Si prenderà una foglia e si dirà che si è in grado di farla ballare. A questo punto si dice che, però, è necessario convincerla a farlo. Proprio per questo si farà passare di mano in mano la foglia e ognuno le dovrà dire con convinzione: "Foglia, balla!". Non bisognerà ridere!!!

Quando la foglia tornerà nelle mani di chi l'ha fatta partire, si porrà la foglia sul palmo della mano e in coro le si dirà nuovamente: "Foglia, balla" e poi, prendendola con l'altra mano la si farà danzare canticchiando: "La, la, la...".

IL MAIALINO BIANCO

Uno: "Scusa [nome Due], conosci la storia del maialino bianco?"

Due: "No, [nome Uno], non conosco la storia del maialino bianco"

Uno: "[grugnito]"

Due: "Scusa[nome Tre], conosci la storia del maialino bianco?"

Tre: "No, [nome Due] non conosco la storia del maialino bianco"

Due: "[grugnito]"

[...]

Si deve fare tutto il giro senza ridere. Se si ride si parte da capo.

LE FIGURE

Posti in cerchio una persona sta in mezzo al cerchio. Si scelgono alcune posizioni (non troppe: tre o quattro bastano). Ad esempio si decide che se si indica una persona dicendole: "Casa", questa dovrà mettere le mani a mo' di tetto, quello a destra dovrà fare la caselle delle lettere e quello a sinistra un albero... Durante il gioco chi starà in mezzo dovrà indicare una persona dicendole la figura da assumere. Se questa sbaglia o sbaglia chi gli sta a sinistra o destra, chi ha sbagliato si deve abbassare ed esce dal gioco.

Ovviamente se la persona alla mia destra è abbassata (e quindi eliminata), qualora io venga indicato, sarà la prima persona ancora in gioco alla mia destra e alla mia sinistra a dover mimare le forme.

PISTOLERO

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 7 di 9

Ci si mette in cerchio. Una persona in mezzo al cerchio spara ad una persona. Questa deve abbassarsi e chi gli sta a destra e a sinistra devono spararsi a loro volta. Il primo che spara vince e l'altro deve abbassarsi eliminato. Ovviamente chi viene colpito da chi sta in mezzo al cerchio, non è eliminato.

Si è eliminati anche in caso di errore (es. se non mi abbasso se mi spara chi è in mezzo al cerchio, oppure se sparo senza che la persona alla mia destra o alla mia sinistra sia stata indicata da chi è in mezzo al cerchio).

LA SERIE DEI NUMERI

A giro si dicono in ordine dei numeri sostituendo con "passo" un certo numero scelto, i suoi multipli e tutti i numeri che lo contengono

Ad esempio se scelgo "3":

1, 2, "passo", 4, 5, "passo", 7, 8 "passo", 10, 11, "passo", "passo", 14...

Come vedete, oltre a 3, 6, 9, 12... devo saltare anche 13, 23... perché contengono il "3" e così anche 30, 31, 32...

ANFORE

Si tratta di un altro gioco molto semplice: i lupetti a coppie si prendono sottobraccio (sono le anfore) mentre due di essi sono si rincorrono a vicenda. Quando uno dei due sta per essere preso se ci riesce può attaccarsi a un lato di una anfora mentre l'altro prende il suo posto e incomincia a correre. Se chi è inseguito viene raggiunto e toccato i ruoli si invertono. Non è previsto che anche l'inseguitore possa ottenere un ricambio se non prendendo l'inseguito e attaccandosi a un'anfora. Volendo i capi possono chiamare uno scambio tra inseguito e inseguitore di tanto in tanto.

IL BANCHETTO MONDIALE

Questa attività-gioco è particolarmente indicata per affrontare le tematiche legate ai problemi dei paesi poveri ma badate che deve essere sempre fatta almeno con 20-25 ragazzi. Dividendo i ragazzi nei 5 continenti bisogna avere l'accortezza che mentre le squadre Africa-America Latina sono sovraffollate le squadre di Europa e America del nord devono per forza essere formate da non più di un terzo del gruppo globale (l'Australia la possiamo trascurare). A questo punto comincia il gioco: ad ogni squadra bisogna dare un incarico da portare a compimento entro un tempo prefissato e bisogna assicurare che la squadra che farà del proprio meglio potrà usufruire di un pasto migliore. Gli incarichi assegnati devono essere attinenti con il continente assegnato (ad esempio si potrebbe scegliere di far disegnare 300 bustine di the all'Africa mentre all'Europa si potrebbe chiedere di preparare due termos di the) e bisogna fare sì che quando i primi manufatti vengono realizzati debbano essere giudicati dall'ONU (notoriamente i Capi-Clan) che sarà ovviamente intransigente con le nazioni del Sud del mondo. Finita la prima parte del gioco fate disporre ogni continente attorno ad un tavolo e annunciate l'arrivo del premio per ogni squadra: all'Europa e all'America verranno portati una tavoletta di cioccolato per componente (l'importante è la sovrabbondanza di cibo) mentre a ciascun tavolo degli altri continenti portate un piatto con dei fiocchi di avena (non è importante tanto il cosa portate quanto le disparità delle retribuzioni). Dopo il logico risentimento per la fine del gioco potete inserire una riflessione sul fatto che quanto è accaduto in questa attività è la vita quotidiana di intere popolazioni, dall'una e dall'altra parte.

CAPIRE È D'OBBLIGO

Si tratta di un gioco che può lasciare interdetti anche i capi e i rover con più esperienza. Anche in questo gioco l'aspetto educativo è molto più che rilevante, è fondamentale! Vengono formate due squadre di ugual numero che vengono portate in stanze possibilmente attigue (badate comunque che nessuno possa sentire quello che accade dall'altra parte). A ciascuna squadra vengono spiegate regole diverse. Alla squadra A si dice di non poter parlare se non con tre gesti standardizzati che significano SI, NO, RIPETI (non è importante quali basta che siano uguali per tutti) mentre un quarto gesto (una strizzatina d'occhio) serve per intavolare la discussione (con i tre gesti); scopo di queste "discussioni" è riuscire a ottenere delle scale di tre carte successive di medesimo scambiandole con quelle degli altri. Infatti a ciascuno verranno consegnati 10 tagliandini con dei numeri di diversi colori; quando si è riusciti ad attirare l'attenzione di qualcuno inizia la discussione: si inizia dicendo le prime due lettere del colore del tagliandino che si vuole scambiare (per un sette rosso si dirà RO per un verde si dirà VE ecc...), se l'altro risponde col gesto del NO e non si vuole scambiare altri tagliandini (si può ritentare con un FU ad esempio) la conversazione finisce lì. Anche l'altro con il medesimo metodo deve dire il colore del tagliandino che vuole scambiare. E' ora la volta del numero, per farlo bisogna ripetere X volte le proprie iniziali inframmezzate da delle A (io per il sette Rosso avrei detto MACA MACA MACA MACA MACA MACA MACA) ed è vietato contare con le dita mentre l'altro ripete il numero. A questo punto se entrambi fanno segno di SI si scambiano i tagliandini. Chi fa la famosa scala va dalla banca per farsi dare altri tre tagliandini e segnare il punteggio. Le regole "sociali" del gruppo B sono molto più semplici: scopo di questo gruppo è tessere relazioni di amicizia tra i componenti del gruppo con una particolarità: le donne sono il patrimonio degli uomini ed esse

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 8 di 9

non possono che stare zitte e comunicare a gesti mentre parlano con gli uomini con cui non possono assolutamente intavolare una discussione mentre tra di loro possono farlo tranquillamente. Quando due iniziano a parlarsi devono iniziare a farsi complimenti e cercare per quanto è possibile di intavolare una discussione conoscitiva dell'altro (se i Rover non si conoscono tutti viene particolarmente bene). Fondamentale è darsi pacche sulle spalle ma è espressamente vietato darsi la mano. Alla fine della discussione si intavola un simpatico gioco a carte (il famoso peschiamo una carta e vediamo chi ha quella più bassa) dove chi perde deve lasciare la propria carta all'altro mentre per suggellare l'amicizia ciascuno porge all'altro un foglietto dove questi può apporre le proprie iniziali se tutto è stato fatto secondo le regole mentre segna un numero se la conversazione non è stata soddisfacente (ad esempio ci si è dati la mano). Si fa giocare ogni gruppo da solo per una decina di minuti in modo che tutti prendano confidenza col metodo. Alla fine alcuni di ogni squadra andranno nell'altra stanza dove dovranno cercare di raggiungere il proprio obiettivo nonostante non conoscano le regole dell'altro gruppo, se uno "straniero" viola una regola della stanza dove è ospite viene immediatamente cacciato da dove è venuto senza una parola. Dopo che tutti avranno fatto un giro dall'altra parte (e vi accorgete che la differenza di regole tra i due gruppi sarà marcatissima creando notevoli incomprensioni) ci si riunirà per squadra ricostruendo le regole dell'altro gruppo, raccogliendo impressioni, difficoltà e frustrazioni. In ultimo tutto il Clan si ritroverà insieme per scambiarsi le esperienze del gioco e le impressioni suscitate. Anche in questo caso sottolineare i significati culturale che un gioco del genere implica è molto importante: non si può lasciare cadere tutto nel nulla.

FLIPPER

E' un gioco che ai nostri lupetti piace moltissimo: ci si mette in piedi in cerchio a gambe aperte uno di fianco all'altro senza lasciare dei buchi. Si pone al centro una palla e usando il "bagher" da pallavolo bisogna riuscire a centrare sotto le gambe dell'avversario; per venire eliminato a un lupetto deve venir fatto gol per due volte. Quando la palla entra la prima volta tra le gambe di qualcuno questi continua a giocare al contrario girandosi verso l'esterno del cerchio e cercando di parare al contrario guardandosi sotto le gambe.

MAGLIONE

Questo gioco rappresenta un pilastro per generazioni di Scout. Si formano due squadre di uguale numero e le si dispone separate da una linea in un unico campo, scopo del gioco è recuperare prima della squadra avversaria il maglione che preventivamente sarà stato messo nel campo avversario. Ma (anche nelle migliori fiabe c'è sempre un ma) appena varcata la linea di metà campo chiunque può venir preso e rimanere immobilizzato fino a che un valoroso della propria squadra non riesce a liberarlo toccandolo. Per rendere le cose un po' eque si può stabilire che devono essere tenuti almeno 3 metri da ogni avversario immobilizzato nel proprio campo. [è vietato il lancio del maglione ma solo il suo passaggio a mano]

MAGLIONE AMERICANO

Questa variante del precedente gioco è molto più "casinista" della precedente: le squadre questa volta si dispongono dietro una unica linea in fila indiana e separate da qualche metro l'una dall'altra. I maglioni in questo caso vengono disposti dalla parte opposta del campo l'uno di fronte alla propria squadra. Al fischio parte uno della squadra A che cerca di raggiungere il maglione e tutta la squadra B che fa del suo meglio per fermarlo. Quando viene immobilizzato (vedere gioco precedente) entrambe le squadre (tranne chi è stato immobilizzato) tornano al posto di partenza e si ricomincia con le squadre scambiate di ruolo. Ad ogni turno aumenteranno i giocatori immobilizzati ma ricordiamo che mentre una squadra è in attacco può liberare quelli precedentemente immobilizzati e questi tutti insieme possono concorrere a riportare dietro la linea di partenza il maglione. Vince chi riporta per primo il maglione alla sua linea.

LA MULA

E' un gioco che punta molto sulla resistenza e la prestanza fisica ma i capi devono stare molto attenti che nessuno si faccia male: dopo essersi divisi in due squadre di ugual numero la squadra A deve cominciare a disporsi in forma di mula. Questo significa che il primo componente dovrà porsi conto un palo o un albero con le spalle rivolte ad esso mentre uno alla volta i suoi compagni si disporranno abbracciati l'uno alla vita dell'altro in fila indiana in modo da formare con le proprie schiene il dorso di una mula (badate che le teste stiano in basso e che le orecchie stiano per quanto è possibile coperte per evitare di tagliarsi). La squadra B a questo punto deve cominciare a cavalcare la mula: uno alla volta i componenti prendono la rincorsa e letteralmente saltano in groppa alla mula; quando tutta la squadra B è in posizione la squadra A comincia a calciare e a far cadere i componenti della squadra B. La prima squadra che ha qualcuno per terra ha perso la manche (ovviamente se qualcuno è caduto prima la sua squadra ha già perso la manche). Si può giocare ad Libitum ma dubito che troverete degli esploratori disposti a stare due volte di seguito nel ruolo di Mula.

GIOCHI PER IL BIVACCO

Pagina 9 di 9

PALLA BOLLATA

Esistono decine se non centinaia di varianti a questo celebre gioco: si formano due squadre che si dispongono nelle due metà del campo. Utilizzando una palla i componenti di una squadra devono cercare di colpire al volo gli altri per farli prigionieri mentre questi possono evitare di soccombere prendendo al volo la palla lanciata dagli avversari (in questo caso chi ha lanciato la palla viene fatto prigioniero). Chi viene fatto prigioniero deve andare nella parte opposta del campo dietro i propri avversari. Si può dare allora la possibilità di essere liberati prendendo al volo la palla dei compagni oppure colpendo da dietro gli avversari e facendoli prigionieri. Vince la squadra che riesce ad eliminare tutti gli avversari.

LA STELLA

Questo gioco è la versione "artistica" della Mula: la squadra A questa volta si dispone in cerchio tenendosi spalla contro spalla e abbracciandosi badando di rimanere ben solidi. Con le stesse regole della Mula bisogna saltare sulle spalle di un avversario, scavalcare anche gli altri e, abbracciando la vita dell'avversario che si ha di fronte, fare una capriola rimanendo abbracciati alla vita dell'altro. Uno dopo l'altro i componenti della squadra B formeranno una stella e la squadra A cercherà di farli cadere in ogni modo.

IL SULTANO

Bisogna essere in numero circa uguale tra ragazzi e ragazze. Il sultano si dispone al centro mentre i ragazzi da una parte e le ragazze dall'altra si dispongono l'uno di fronte all'altra alla distanza di circa 2 metri seduti in modo da formare una specie di lungo corridoio. Il sultano deve chiamare due numeri uno pari e uno dispari abbinati rispettivamente ad un ragazzo e ad una ragazza.

Una delle ragazze (viceversa se si tratta di una sultana) con il numero preventivamente assegnato; questa deve correre precipitosamente verso il sultano cercando di baciarlo prima che il ragazzo a lei abbinato la baci per prima. Se il sultano non viene baciato questi può chiamare un altro numero quando i precedenti pretendenti sono tornati a posto, se invece la ragazza è più veloce allora spetta a lei il diritto di prendere il posto del sultano e si ricomincia.