

Asia

LOO KHAN DEE - MYANMAR

I giocatori si schierano in cerchio, in piedi e con le mani dietro la schiena. Il conduttore cammina intorno al cerchio, toccando ogni tanto le mani di qualche giocatore, finché non posa un sassolino tra le mani di uno di loro, continuando poi a camminare con fare indifferente. Il giocatore che ha ricevuto il sassolino deve muoversi di scatto in avanti, cercando di evitare di essere toccato da uno dei suoi due vicini. Non è però obbligato a farlo subito, ma ha dieci secondi di tempo a partire dal momento in cui riceve il sassolino. Finché lui non si muove, il conduttore continua a comportarsi come prima, per non far capire dov'è finito il sassolino. Quando il giocatore col sassolino si muove all'improvviso, i suoi due vicini devono cercare di toccarlo senza assolutamente spostarsi da dove sono. Se muovono anche solo un piede, non possono più cercare di acchiappare il fuggitivo. Un punto a chi riesce a scappare o a chi riesce a catturare il suo vicino. Il gioco prosegue finché si ha voglia di giocare. Vincono i giocatori che concludono il gioco con il punteggio più alto.

EGER... - KAZAKISTAN

Gioco tranquillo e buffo, può essere realizzato ovunque. Ogni giocatore pensa ad una cosa che può succedere (nevica... sono affamato... una mucca attraversa la strada...). Il conduttore indica un giocatore, che gli dice in un orecchio cosa ha pensato. Fatto questo, indica un altro giocatore, che comunica a tutti quanti cosa ha invece pensato lui, facendolo precedere dalla congiunzione "se" ("eger" nella lingua del Kazakistan) e usando il congiuntivo trapassato: "Se avesse piovuto..." "Se fossi rimasto a casa..." "Se una farfalla fosse entrata dalla finestra..." A questo punto il conduttore termina la frase con ciò che gli ha detto il primo giocatore: "... un gatto avrebbe graffiato un elefante!" "... la formica Federica avrebbe trovato una briciola di torta!" "... il vento avrebbe sradicato tre dozzine di alberi!" Il gioco viene poi ripetuto chiamando in causa altri due giocatori e così via. Se si usa molta fantasia nello scegliere le azioni da proporre, il divertimento è assicurato.

SALVE, RE ! - ISRAELE

Gioco tranquillo, viene di solito giocato in una stanza. Il Re (o la Regina), un giocatore estratto a sorte, si siede sul suo trono, una sedia con sopra una coperta colorata. Gli altri giocatori si mettono d'accordo su una fiaba (o una leggenda, un film, una canzone...) da rappresentare tutti insieme, dopo di che si presentano al Re: "Salve, Re!" Il Re ribatte: "Salve! Dove siete stati?" al che loro rispondono: "Lontano, lontano, nella foresta." "Cosa ci siete andati a fare?" "Questo..." e i giocatori mimano la fiaba che hanno deciso di rappresentare. Se il Re (o la Regina) indovina di che fiaba si tratta, può rimanere al proprio posto. Se sbaglia, sceglie il suo successore tra gli altri giocatori. In tutti e due i casi il gioco riprende con una nuova fiaba da indovinare e così via. Vince chi si diverte di più.

AL GHOMAID - QATAR

Gioco movimentato, da fare in uno spazio ampio e privo di ostacoli. Un giocatore viene bendato e deve cercare di acchiappare i compagni, che gli girano intorno facendo rumori e versi per confonderlo. Quando riesce a toccarne uno, si scambia di posto e di compiti con lui.

Oceania

TJAMPITA YAALTJI - AUSTRALIA

Due giocatori si spostano in centro al cerchio formato dai compagni. Il primo viene bendato, mentre al secondo viene legato ad una gamba, all'altezza del ginocchio, un sonaglio. Al "Via!" il giocatore col sonaglio si sposta per il cerchio, senza mai fermarsi. Il compagno bendato lo insegue, lasciandosi guidare dal tintinnio del sonaglio, e cerca di toccarlo. Nessuno dei due, per nessun motivo, può uscire dal cerchio. Il giocatore bendato vince se riesce, nell'arco di un minuto, a toccare l'avversario. Se non ci riesce, vince il giocatore col sonaglio.

GEMO - PAPUA NUOVA GUINEA

Gioco a squadre, da fare in uno spazio ampio. Ai due estremi del campo si posano due sedie, intorno a ciascuna delle quali si sparpagliano i giocatori di una squadra. Un giocatore della prima squadra (quella alla sinistra del conduttore, fermo all'altezza della metà campo) tocca la propria sedia, si trasforma in gemo (spirito folletto), grida "Gemo!" e corre verso l'altra sedia. Se un avversario lo tocca, diventa lui gemo e così via. Si può passare il gemo ad un proprio compagno di squadra, toccandolo. Chi diventa spirito folletto deve sempre gridare "Gemo!", chi perde il gemo deve restare immobile per dieci secondi, durante i quali non può toccare nessun avversario né essere toccato da nessun compagno. Non ci si può fermare a meno di tre passi dalla propria sedia. Il gemo che riesce a toccare la sedia avversaria conquista un punto per la propria squadra. Dopo ogni punto, le squadre si scambiano di campo e il gioco riprende (indipendentemente da chi ha realizzato il punto) dalla squadra alla sinistra del conduttore. Vince la squadra che raggiunge per prima i dieci punti.

GUTTI - FIJI

Gioco di abilità, può essere giocato ovunque. Ciascun giocatore, a turno e con cinque piccole pietre a disposizione, deve appoggiarle sul dorso della mano destra (sinistra per i mancini), lanciarle in aria e cercare di riprenderle al volo con la stessa mano. Il gioco viene poi ripetuto cambiando mano, battendo le mani tra di loro prima di riprendere al volo le pietre, facendo una giravolta su se stessi e così via. Un punto per ogni tentativo riuscito correttamente e vittoria al giocatore con il maggior numero di punti.

SHOPPING BASKET - NUOVA ZELANDA

Gioco tranquillo, di osservazione e memoria: può essere realizzato ovunque. Di fronte ai giocatori viene posato un cesto contenente dieci confezioni diverse di prodotti alimentari: un barattolo di pelati, un pacchetto di caffè, una scatola di cioccolatini, una bottiglia di acqua minerale... I giocatori osservano con attenzione le varie confezioni, le soppesano, le voltano da tutte le parti, ne leggono le etichette e così via. Dopo cinque-dieci minuti il conduttore porta via i dieci prodotti e consegna carta e matita a ciascun giocatore, che deve rispondere (per scritto e senza copiare dai compagni) a venti domande diverse. Le domande vengono fatte dal conduttore e possono riguardare l'aspetto delle confezioni, il loro contenuto, ciò che c'è scritto sulle etichette e così via. Un punto per ogni risposta esatta. Vince il giocatore che conquista più punti.

America del Sud

LA VIBORITA - URUGUAY

Due giocatori fanno girare una corda che gli altri, a turno, saltano in modi sempre diversi: normalmente, su un piede solo, a pié pari, tenendo le mani sulla testa, saltandola tre volte consecutive e così via. Chi sbaglia, prende il posto di uno (a sua scelta...) dei compagni che fanno girare la corda. Vince chi, dopo un certo tempo, stabilito in precedenza, ha commesso meno errori.

TRAVESÍA DEL RÍO - VENEZUELA

Gioco a squadre, da fare in uno spazio ampio. Si tracciano a terra due righe parallele, a dieci passi una dall'altra. I giocatori di ogni squadra si dividono in due gruppi e si dispongono in altrettante file, una di fronte all'altra, al di là delle due righe tracciate sul terreno. Il primo giocatore di ogni fila a sinistra del conduttore (fermo tra le righe) riceve tre mattoni (rappresentati da tre fogli A4) e il gioco può avere inizio. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra attraversa il fiume (lo spazio compreso tra le due righe) spostandosi sui tre mattoni: posa i piedi sui primi due, sposta il terzo un po' più avanti, ci appoggia un piede sopra, sposta un po' più avanti il mattone rimasto libero e così via. Se tocca terra con qualsiasi parte del corpo, deve risalire sui mattoni e restare immobile per dieci secondi. Quando raggiunge l'altra riga, consegna i tre mattoni al primo dei suoi compagni di squadra, che attraversa il fiume a sua volta e così via. Vince la squadra il cui ultimo giocatore termina per primo la sua traversata.

PALO PALITO - COLOMBIA

Gioco tranquillo, può essere realizzato ovunque, con almeno otto-dieci giocatori disposti in cerchio. Ciascun giocatore appoggia la propria mano destra (tenuta con il palmo verso l'alto) sulla sinistra (tenuta nello stesso modo) del proprio vicino di destra. Al "Via!" tutti insieme cantano la filastrocca: "Palo palito palo – Palo palito azul azul – Palo palito palo – Que ne sabes de la U – A E I O U – Manzanita del Perú – Quantos años tienes tu?" Contemporaneamente, seguendo il ritmo della filastrocca, il primo giocatore batte con la mano destra sul palmo della mano del suo vicino di sinistra, questi fa la stessa cosa con l'altro suo vicino e così via, procedendo ordinatamente lungo il cerchio. Terminata la filastrocca, il giocatore sulla cui mano è stato dato l'ultimo colpo dice la propria età. Mentre i giocatori contano tutti insieme, partendo da uno e fermandosi al numero che rappresenta l'età del compagno, i colpi delle mani destre sui palmi delle mani degli altri proseguono con regolarità, ripartendo da dove si erano fermati prima. Il giocatore sulla cui mano dovrebbe essere dato l'ultimo colpo deve togliere di scatto la mano, mandando così a vuoto il tentativo del compagno di colpirla. Se ci riesce, elimina l'altro giocatore, mentre in caso contrario è lui a dover uscire dal cerchio. Il gioco prosegue nello stesso modo finché restano in gioco solo più tre giocatori: i vincitori.

PELEA DE GALLOS - BOLIVIA

Gioco tranquillo, può essere giocato ovunque. Due giocatori si spostano uno davanti all'altro. Ciascuno dei due intreccia le dita della propria mano destra con quelle della stessa mano dell'avversario, lasciando liberi solo i due pollici. Al "Via!" entrambi i giocatori cercano di spingere il pollice dell'avversario sotto il proprio. Chi ci riesce conquista un punto. Vince chi raggiunge per primo i dieci punti. Il gioco può anche essere realizzato, con le stesse regole, usando entrambe le mani.

Europa

OCHS AM BERG - LIECHTENSTEIN

Gioco vivace, da fare in uno spazio ampio. Un giocatore si sposta contro un muro e volta le spalle ai compagni, fermi uno di fianco all'altro a venti passi da lui. Il giocatore grida: "*Ochs am berg!*" Quando inizia la frase (e non prima...) i compagni corrono verso di lui, per fermarsi all'improvviso quando sentono la parola *berg*. Il giocatore contro il muro, appena termina la frase, si gira di scatto verso gli altri. Chi è ancora in movimento (oppure, essendo in equilibrio precario, non riesce a stare fermo) viene rimandato, inesorabilmente, sulla linea di partenza. Il giocatore solitario si gira di nuovo verso il muro, grida un'altra volta: "*Ochs am berg!*" (pronunciando la frase più lentamente o più velocemente di prima) e così via. Quando lo ritiene opportuno, può anche girarsi di scatto prima di iniziare la frase, in modo da controllare che nessuno si muova prima del dovuto. Anche in questo caso, chi viene colto in fallo torna sulla linea di partenza. Vince il giocatore che tocca per primo il muro gridando: "*Berg!*"

KETJU - FINLANDIA

I giocatori formano un cerchio molto ampio, tenendosi per mano. Uno di loro si allontana dagli altri che, senza mai staccarsi uno dall'altro, formano un groviglio, passando sotto le braccia dei compagni, girando da una parte e dall'altra e così via. Le giravolte, le capriole e gli esercizi di contorsionismo necessari per ottenere il risultato voluto rendono il gioco impegnativo e divertentissimo. Quando il nodo è abbastanza ingarbugliato, il giocatore che si era allontanato dagli altri torna indietro e cerca di districare il complicato intreccio che si è venuto a formare, fino a dar vita di nuovo ad uno splendido, regolarissimo cerchio. Nel far questo, non deve mai spezzare la catena formata dai compagni. Se qualcuno alla fine si trova voltato verso l'esterno del cerchio, non importa: basta che non si stacchi mai dagli altri. Il gioco viene poi ripetuto cambiando sia il giocatore che si allontana dai compagni, sia la posizione degli altri all'interno del cerchio di partenza. Vince chi si diverte di più.

HRA A SLEPOU BÁBU - REPUBBLICA CECA

Gioco a coppie: un cavallo bendato ed un fantino con gli occhi bene aperti. La corsa si svolge lungo un percorso di una cinquantina di metri, disseminato di ostacoli da evitare (sedie, barattoli, cassette, fogli di giornale...). Il fantino resta fuori dal percorso e guida il cavallo dandogli indicazioni e consigli. Cinque secondi di penalizzazione per ogni ostacolo urtato. Le coppie di giocatori gareggiano una per volta e il loro percorso viene cronometrato dal conduttore. Vince la coppia che termina il percorso nel minor tempo totale (tempo realmente impiegato più eventuali penalizzazioni).

JEU DU MÉLI-MÉLO - FRANCIA

Gioco tranquillo, può essere realizzato ovunque. Ciascun giocatore scrive su un biglietto, in ordine sparso, le lettere (non più di dodici) che servono a comporre una parola, a sua scelta. Fatto questo, piega il biglietto in quattro (in modo che le lettere scompaiano) e ci scrive sopra il proprio nome. Il conduttore raccoglie i biglietti, li mescola e li distribuisce, a caso, ai giocatori, facendo attenzione che nessuno riceva il proprio (ecco a cosa servono i nomi...). Al "Via!" ogni giocatore apre il biglietto che ha ricevuto, lo legge e cerca di capire qual è la parola che c'è sopra, mettendo in ordine le lettere che la compongono. Quando pensa di aver capito, scrive la parola e corre a consegnare il biglietto al conduttore. Tre punti a chi consegna per primo la soluzione giusta e un punto a chi la consegna entro un minuto dal primo arrivato. Viene considerata giusta qualsiasi parola formata da tutte e solo le lettere presenti sul biglietto, anche se non è la parola scelta da chi le ha scritte. Il gioco prosegue poi con altri biglietti e così via. Vince il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Africa

MATAMBULÚ - NAMIBIA

Gioco da cerchio, ha bisogno per essere realizzato di uno spazio ampio e privo di oggetti fragili. Tre giocatori si spostano in mezzo al cerchio formato dai compagni. Ciascuno dei tre riceve due coperchi di pentola. I tre si mettono spalle contro spalle e il gioco può avere inizio. Al "Via!" i giocatori in cerchio lanciano due palloni cercando di colpire, non di rimbalzo, i tre avversari, che si difendono usando i coperchi di pentola a mo' di scudo protettivo. Chi viene colpito senza che il pallone abbia prima toccato né il terreno né un coperchio né un compagno, viene eliminato ed esce dal cerchio. Chi entra nel cerchio per recuperare un pallone, non può lanciarlo contro i tre avversari, ma deve passarlo ad un compagno. Il giocatore rimasto per ultimo in mezzo al cerchio, vince il duello. I coperchi passano ad altri tre giocatori e così via. Quando tutti sono stati messi alla prova, i vincitori dei vari duelli combattono tra di loro e così via, fino ad avere un solo giocatore che non è mai stato colpito: il vincitore!

BELAILOS - ERITREA

I giocatori formano un largo cerchio intorno a uno di loro. Il giocatore in centro al cerchio riceve un pallone e il gioco può avere inizio. Al "Via!" il giocatore in mezzo al cerchio lancia con forza il pallone a un compagno, che deve afferrarlo al volo, senza lasciarlo cadere a terra. Se ci riesce, il pallone passa di nuovo al giocatore solitario, che lo lancia a un altro compagno e così via. Chi non riesce a mantenere la presa sul pallone e lo lascia cadere a terra, si scambia di posto e di compiti col giocatore in mezzo al cerchio. Vince chi sta meno a lungo in mezzo al cerchio.

KAKOPI - UGANDA

Gioco allegro e divertente, adatto soprattutto ai più piccoli. Può essere realizzato ovunque. I giocatori, seduti a terra uno accanto all'altro con le gambe distese in avanti, cantano una breve canzoncina. Il conduttore, seguendo il ritmo della musica, tocca una dopo l'altra le loro gambe. Quando la canzoncina finisce, l'ultima gamba che è stata toccata esce dal gioco. Il giocatore a cui appartiene la piega sotto di sé e la canzoncina ricomincia. Man mano che il gioco prosegue, viene sempre ripreso dal punto in cui è stato interrotto (e non dal primo giocatore della fila). I giocatori con entrambe le gambe piegate sotto di sé vengono eliminati e si siedono un po' più indietro degli altri, per permettere alla fila di serrarsi. L'ultimo giocatore rimasto in gara vince e viene proclamato "Danzatore della notte".

LO SPARPAGLIASTORIE - MADAGASCAR

Gioco tranquillo, per giocatori ricchi di fantasia. Si traccia a terra (o su un grosso foglio) un rettangolo di quaranta centimetri per sessanta e lo si divide, con due righe verticali e una orizzontale, in sei quadrati di venti centimetri di lato. All'interno di ogni quadrato si scrive il nome di un diverso ambiente (o, meglio ancora, lo si disegna): prato, piazza, negozio di frutta e verdura, aula scolastica... Fatto questo, si cercano otto sassi di diverse forme e dimensioni e si assegna a ciascuno di loro il nome di un personaggio differente: il cuoco, la maestra, la bimba monella, il vecchietto smemorato... Un giocatore estratto a sorte prende i sassi e li sparpaglia a caso (senza guardare) all'interno del rettangolo, dopo di che decide da quale quadrato partire e il gioco ha inizio. Il giocatore racconta ai compagni una breve storia in cui i personaggi legati ai sassi presenti nel quadrato di partenza si muovono e agiscono nell'ambiente descritto in quel quadrato. Ad un certo punto della storia sposta uno dei personaggi in un altro ambiente (sia verbalmente, nel racconto, che fisicamente, spostando il sasso che lo rappresenta), dopo di che lascia la storia in sospeso e indica un compagno. Il giocatore chiamato in causa deve proseguire la storia coinvolgendo tutti i personaggi presenti nel nuovo quadrato (facendoli muovere e agire nel nuovo ambiente...), per poi passare la parola nello stesso modo di prima a un terzo giocatore e così via. In qualsiasi momento del gioco, il giocatore che sta raccontando in quel momento la storia può spostare dove vuole i personaggi presenti nel quadrato utilizzato dal compagno che lo ha preceduto. Può spostarli anche nel proprio quadrato (coinvolgendoli così nel suo pezzo di storia...), ma non può prenderne da quadrati non ancora utilizzati (o utilizzati da giocatori diversi da quello che gli ha passato la parola). Dopo un tempo stabilito in precedenza la storia viene terminata dal giocatore che ha in quel momento la parola. Vince chi si diverte di più.