

Giochi Domenica 22 Agosto 1999

Il tema di questa domenica è Cappuccetto Rosso. Insieme a voi ragazzi ripercorreremo una delle più celebri favole della nostra infanzia. Presentano Cappuccetto Rosso (Riccardino) e La Nonna (Fredy).

Il programma è il seguente:

Gioco per la formazione delle squadre: La preparazione del cestino

1° Gioco: La raccolta dei fiori

2° Gioco: L'incontro col lupo

3° Gioco: La strada della nonna

4° Gioco: Il temporale

5° Gioco: La chiave della porta

6° Gioco: Il lupo ti mangia (forse)

7° Gioco: Il cacciatore

8° Gioco: La liberazione

9° Gioco: La festa della nonna

### **La preparazione del cestino**

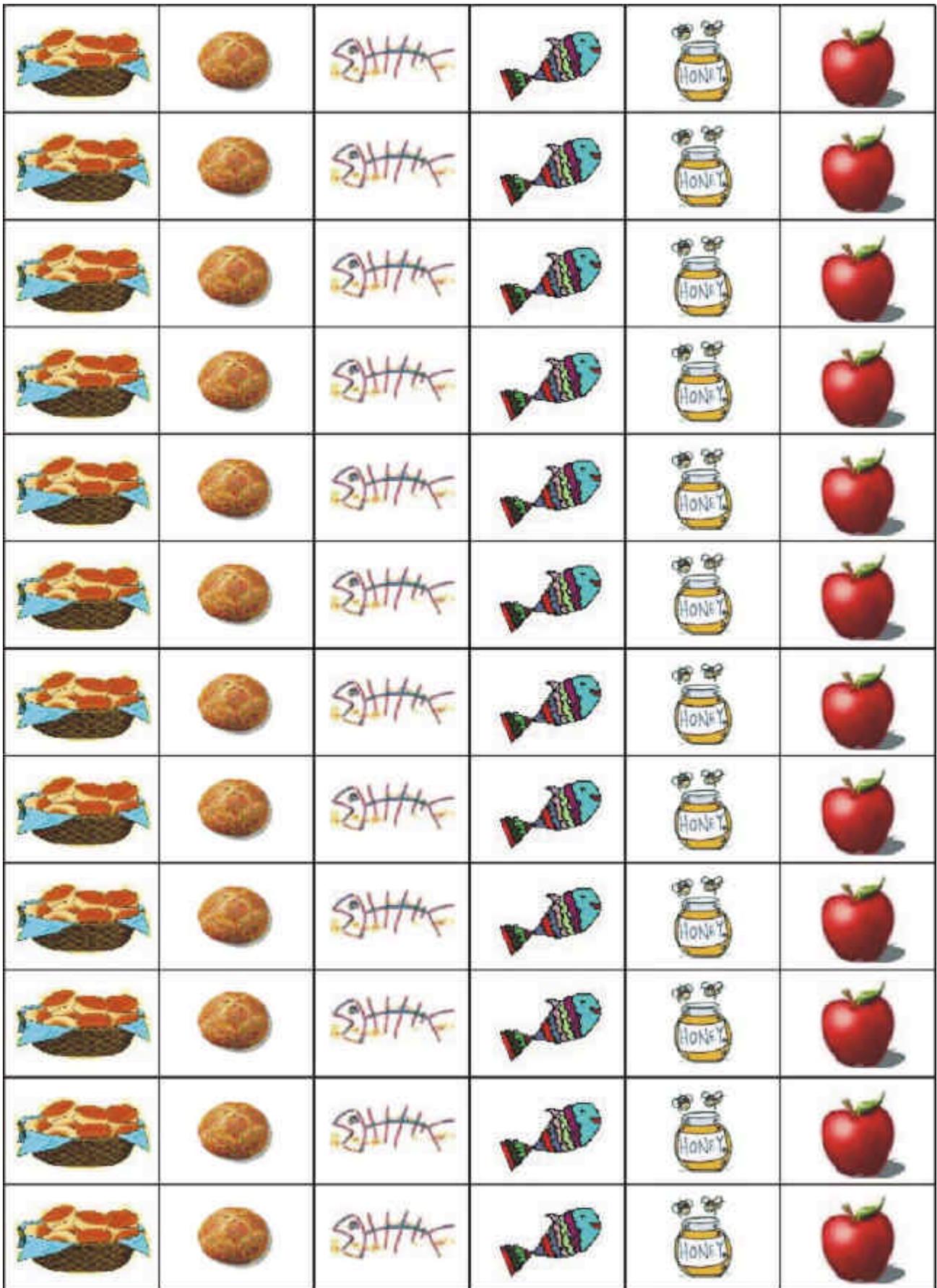
"La prima cosa che Cappuccetto Rosso fece, prima di andare dalla nonna, fu quella di preparare il suo cestino, mettendoci tante cose buone in modo che la nonna fosse contenta. Queste furono le cose che preparò: un bel pezzo di pane, una mela, alcuni biscotti, un pesce fresco, del miele." Questo è un gioco ad eliminazione. I due giocatori che rimangono per ultimi vincono e fanno le "madri", cioè formano le squadre. Tutti i giocatori (che ancora non hanno squadra) si schierano sulla riga di partenza. A distanza di circa 10 metri si posano a faccia in giù tanti cartoncini con disegnati gli oggetti che Cappuccetto Rosso mise nel cestino. Al via tutti i giocatori corrono verso i cartoncini e cercano di trovare i cinque oggetti. Trovatili li mostrano agli animatori che daranno l'OK a rimanere in gioco. Chi non vi riesce, è eliminato. Inizialmente tutti riusciranno a trovare gli oggetti, ma ad ogni manche (si scrive così?) alcuni cartoncini verranno tolti, per cui cominceranno a mancare. Come detto prima vincono i due che rimangono per ultimi. P.S.: chi consegna dei cartoncini sbagliati, in più o in meno, è subito eliminato senza possibilità di tornare a cambiare i cartoncini. Attenti quindi, anche perché tra i cartoncini ci sono quelli del pesce mangiato, che se presi comportano l'eliminazione dal gioco. Nella pagina seguente è riportata la griglia dei cartoncini da utilizzare per il gioco.

Formate le due squadre, ciascuna si sceglie un proprio nome attinente al tema, i quali verranno riportati sul cartellone dei punteggi

### **La raccolta dei fiori**

"Durante il cammino, Cappuccetto Rosso trovò dei bellissimi fiori: "Alla nonna faranno sicuramente piacere!" pensò. E si mise a raccogliarli fino a formarne un bel mazzetto." Questo è un gioco a staffetta. Occorrono, per ogni squadra, 11 palloncini gonfiati d'acqua e legati ad uno spago in modo da poter essere infilati al collo (tipo collanina). Su ciascun palloncino viene scritta una delle 11 lettere che compongono la parola CAPPUCETTO. Tutti i palloncini vengono poi messi in una vasca o in un recipiente. Al via parte il primo giocatore di ogni squadra che cercherà il palloncino con la prima delle lettere (la 'C'), se la infilerà al collo e tornerà alla partenza. Il secondo giocatore, prima di partire alla ricerca della lettera 'A' dovrà battere 3 volte le mani insieme al compagno appena tornato. Si prosegue così fino a completamento della parola CAPPUCETTO. Vince la squadra che riesce a portare più palloncini intatti alla partenza (quando un palloncino scoppia non si deve tornare a prenderne un altro con la stessa lettera). A parità di palloncini portati, vince chi ci ha messo di meno.

P.S.: Conviene avere palloncini sufficienti per quante sono le squadre + una, così da avere un palloncino di riserva per ogni lettera, nell'eventualità che qualcuno scoppi prima dell'inizio del gioco. Se i ragazzi fossero tanti si potrebbero preparare altri palloncini per comporre anche la parola ROSSO. Viceversa, se vi sono meno di 11 ragazzi per squadra, alcuni partiranno 2 volte.



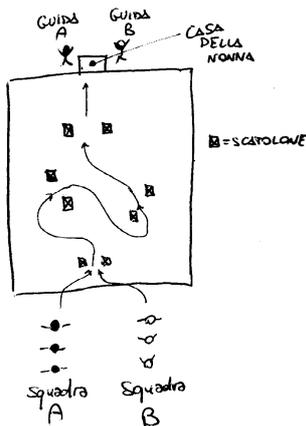
## L'incontro col Lupo

"Mentre Cappuccetto Rosso camminava, un grosso lupo la notò e pensò fra se: "Che bel bocconcino!". Si avvicinò per vedere di scoprire dove Cappuccetto Rosso stava andando

Per questo gioco occorre un pallone ed un campo di gioco così fatto: due cerchi concentrici, uno di 1 metro di diametro, l'altro di almeno 8 metri. Si gioca in due turni: nel primo la squadra 'A' fa il lupo e la 'B' Cappuccetto (nel secondo si scambiano i ruoli). 'A' sceglie un giocatore che farà il lupo che si piazzerà al centro del cerchio più piccolo, mentre gli altri staranno fuori del cerchio esterno. Dato che il ruolo di lupo verrà assunto da tutti i giocatori 'A' durante il gioco, è necessario che essi stabiliscano un ordine con cui rivestiranno tale ruolo, cioè si devono mettere d'accordo su chi sarà il secondo lupo, chi il terzo, e così via. 'B' invece si disporrà fra i due cerchi. Scopo del gioco è quello di eliminare tutti i 'B' colpendoli con la palla lanciata dal lupo, il quale dovrà lanciare la palla dall'interno del cerchio piccolo. Il compito degli altri giocatori 'A' è quello di ripassare la palla al lupo una volta che egli l'ha lanciata. Quando un giocatore 'B' viene colpito dalla palla lanciata dal lupo (e non dagli altri 'A') viene eliminato. Ogni 30 secondi si cambia lupo secondo l'ordine stabilito inizialmente. Vince la squadra che, nel ruolo di lupo, impiega meno tempo a far fuori l'altra. P.S.: Ovviamente è vietato uscire dai propri cerchi e per la squadra 'B' colpire il pallone mandandolo lontano (in tal caso si ferma il cronometro). Al momento del cambio del lupo, il 'vecchio' lupo non può colpire più nessuno. Se ci fossero più di due squadre, si potrebbe far sì che una sola squadra rivesta a turno il ruolo di lupo, mentre tutte le altre saranno Cappuccetto.

## La strada della nonna

La nonna abita in fondo al bosco, e c'è una strada che lo attraversa. In alcuni punti, però, il bosco è così fitto che a malapena si riesce a vedere qualcosa

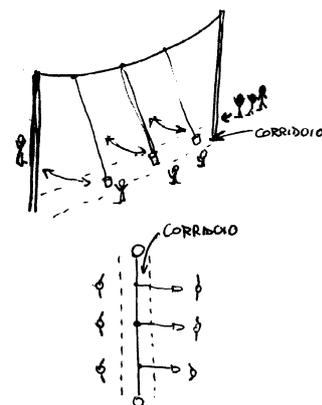


In questo gioco, ogni squadra sceglie un guidatore, che dovrà indicare la strada ai compagni bendati, i quali usciranno uno per volta. Le due squadre giocano contemporaneamente. Prima di iniziare il gioco, in mezzo al campo verranno piazzati degli oggetti (scatoloni) che indicheranno il percorso da seguire. Il guidatore di ogni squadra si piazza all'arrivo (cioè alla casa della nonna). Al via, il primo giocatore di ogni squadra verrà bendato da un compagno, quindi inizierà a compiere il tragitto sotto i consigli del guidatore. E chiaro che il giocatore dovrà compiere il percorso nel modo giusto, senza saltare niente, altrimenti dovrà continuare a camminare fino a che non sarà passato dai punti giusti. Arrivato alla casa della nonna, starà al secondo giocatore bendarsi e partire. E così fino a che tutta la squadra sarà passata. Vince la squadra che impiegherà meno tempo a far passare tutti i suoi giocatori.

## Il temporale

Quando mancavano poco più di 5 minuti per arrivare dalla nonna, scoppiò un forte temporale. Fortunatamente la bambina aveva il cappuccio.

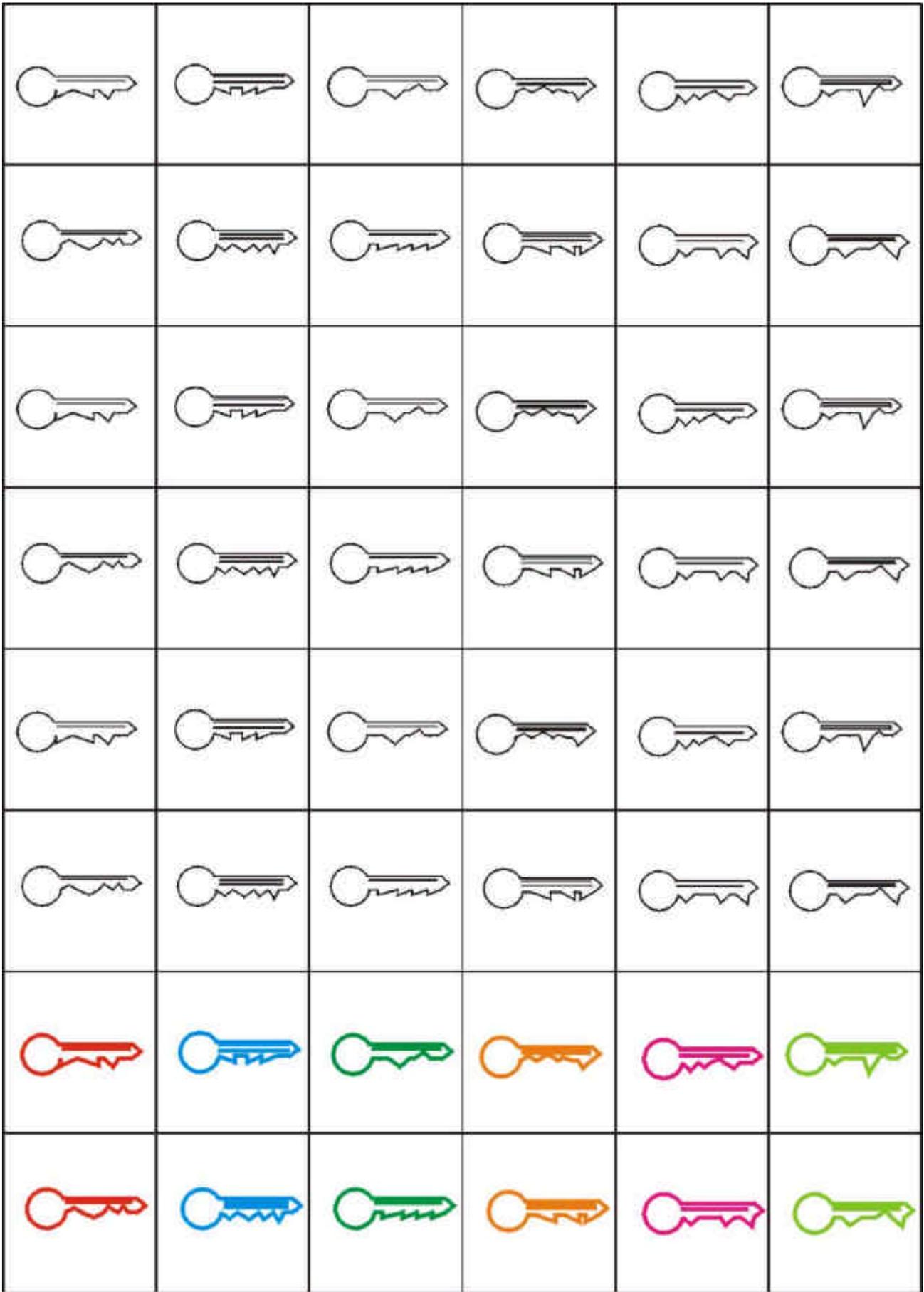
Il gioco si svolge così: una squadra farà il temporale e manovrerà dei piccoli recipienti contenenti acqua, i quali sono legati in modo che oscillino, come in figura. L'altra squadra dovrà passare, uno alla volta, attraverso un corridoio evitando i recipienti lanciati dalla prima squadra. Ciascun giocatore della seconda squadra dovrà ripetere il passaggio dieci volte. Se un giocatore della seconda squadra viene colpito da un barattolo, esso viene eliminato. Alla fine si contano i giocatori che sono riusciti a compiere tutti i dieci passaggi. Si invertono i ruoli delle squadre e si ripete il tutto. Vince la squadra con più giocatori che avranno compiuto tutti i dieci passaggi.



## La chiave della porta

La nonna tiene la porta chiusa a chiave, per evitare che uno sconosciuto possa entrare. Però, dato che lei non può alzarsi perché è molto malata, ha nascosto una chiave sotto un sasso, in modo che quando Cappuccetto Rosso la viene a trovare, possa aprire la porta da sola.

In fondo al campo ci sono tanti scatoloni (quasi quante i giocatori). Su ogni scatolone è attaccato un cartoncino rappresentante una chiave (le chiavi colorate nella griglia). A metà del campo, invece, ci sono

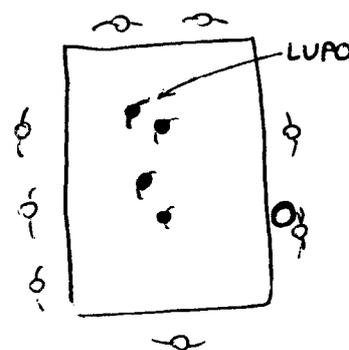


tanti cartoncino raffiguranti delle chiavi (le chiavi in bianco e nero nella griglia). Al via tutti i giocatori corrono e cercano di prendere una chiave che combacia con una attaccata ad uno scatolone vuoto cioè che non sia già stato occupato da un altro. Infatti nel mucchio di chiavi, ce ne sono più di una che va bene per una serratura. Se un giocatore prende una chiave di una scatola già occupata, dovrà correre a cambiarla, sperando che rimangano delle scatole vuote. I giocatori che rimangono senza scatola sono eliminati. Si ripete il gioco riducendo il numero di scatole (in modo che ci sia sempre qualcuno che rimane fuori). Vince la squadra del giocatore che rimane per ultimo. Di seguito si riporta la griglia con le chiavi per il gioco.

### Il lupo ti mangia (forse)

Entrata nella casa, Cappuccetto Rosso ebbe una sorpresa: la Nonna aveva ucciso il Lupo con un coltello da cucina, prima che egli potesse divorarla. Ovviamente il raccontastorie è impazzito, ma noi dobbiamo fare in modo che la storia continui per il verso giusto.

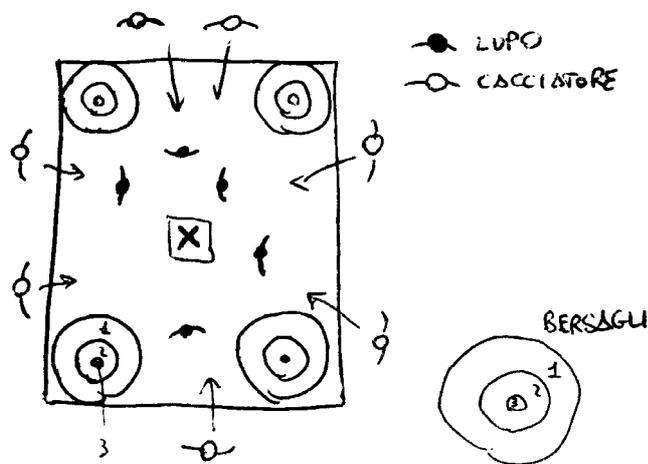
Il gioco si basa sulla palla avvelenata. Intorno ad un campo rettangolare sta una squadra (il raccontastorie) che col pallone cercherà di colpire il Lupo che sta all'interno del rettangolo. L'altra squadra eleggerà appunto il lupo che, per essere eliminato, dovrà essere colpito 3 volte dal pallone. Il resto della squadra starà anch'essa all'interno del rettangolo, cercando di difendere il Lupo, però ogni volta che un componente della squadra dentro verrà colpito, sarà subito eliminato (tranne il Lupo). Vince la squadra che impiega meno tempo ad uccidere il Lupo.



### Il cacciatore

Intanto nei pressi passava un cacciatore. Egli sentì le grida di Cappuccetto Rosso che chiedeva aiuto, perché il Lupo la stava per mangiare. Subito il cacciatore si diresse verso la casa della nonna.

Una squadra fa i Lupi, l'altra i Cacciatori. Il campo di gioco è quello illustrato in figura. Si gioca in due turni (una volta una squadra riveste un ruolo, una volta l'altro). Per ogni turno vi sono 10 Vie! . Per Vie! , i Cacciatori cercano di raggiungere la zona centrale (X), mentre i Lupi cercano di toccarli per fermarli. Quando un cacciatore viene toccato, esso è eliminato per quel Vie! , mentre gli altri possono continuare a cercare di raggiungere la zona centrale. Possono succedere 2 casi:



- tutti i Cacciatori vengono toccati e nessuno di essi raggiunge la zona X: in tal caso si è persa una possibilità e si riparte con un nuovo Vie! .

- Un Cacciatore raggiunge la zona X. In tal caso si ferma il gioco (appena un Cacciatore tocca la X). Al Cacciatore in questione viene consegnato un palloncino riempito d'acqua, con il quale dovrà fare centro in uno dei bersagli

disegnati a terra (da lì si vede la mira del cacciatore nel colpire il lupo). In base al cerchio che colpisce verrà dato un certo punteggio (il massimo se fa centro). A quel punto si riparte con un nuovo Vie! .

Attenzione: dopo che lo stesso cacciatore ha conquistato la zona X per due volte, non parteciperà più ad un successivo Vie! per dare anche agli altri la possibilità di giocare.

Vince la squadra che fa più punti.

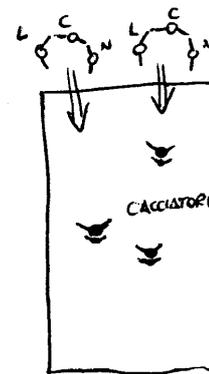
### La liberazione

Il cacciatore entrò nella casa della nonna, afferrò il lupo, gli aprì la pancia e ne uscirono sane e salve (sì e magari anche lavate!) Cappuccetto Rosso e la Nonna .

Una squadra fa i Cacciatori (ancora??) l'altra si divide in gruppi di tre nominando, per ogni gruppo, segretamente, un Lupo, una Nonna e un Cappuccetto. Il campo è rettangolare. I Cacciatori si dispongono all'interno del rettangolo nel seguente modo: formeranno delle coppie Cacciatore-Fucile, dove il Fucile monterà a cavalluccio del cacciatore. L'altra squadra si disporrà ad un estremo del campo. Al via i gruppi di tre persone correranno, dandosi la mano, all'altro estremo del campo, cercando di evitare il contatto con i

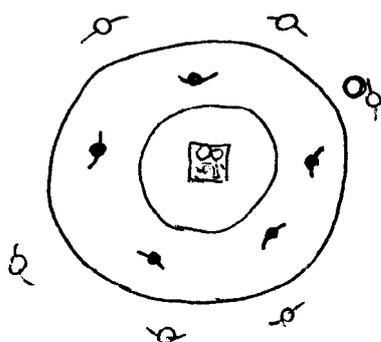
cacciatori. Ogni cacciatore dovrà toccare un trio nel seguente ordine: Lupo, Cappuccetto, Nonna. Se ci riuscirà, eliminerà il trio, che uscirà dal gioco, altrimenti (se non toccherà nella giusta sequenza), dovrà lasciare la presa ed il trio potrà arrivare indisturbato in fondo al campo. N.B.: se un trio viene toccato e il cacciatore sbaglia, gli altri cacciatori non potranno più toccare quel trio fino al successivo passaggio. Infatti, una volta che tutti i trii (si scrive così?) avranno raggiunto il fondo campo (a meno di quelli eliminati), aspetteranno un nuovo via per tornare indietro e ripetere lo stesso procedimento. Vince la squadra che riesce a resistere per più passaggi (praticamente quanti via verranno dati prima che la squadra venga eliminata del tutto).

P.S.: potrà succedere che i Cacciatori non saranno pari e quindi qualcuno rimarrà senza fucile, così come per i trii. In tal caso si sceglierà un cacciatore medio che giocherà senza fucile, mentre se avanzeranno due persone nella squadra dei trii esse faranno Lupo e Nonna (Cappuccetto è sfuggito alla cattura del Lupo). Infine se nel gruppo dei trii vi sarà un giocatore da solo, esso sarà il più abile e, se toccato, verrà subito eliminato.



### La festa della Nonna

La Nonna, contentissima di essere sfuggita al Lupo, decide di dare una bellissima festa, invitando tutti, anche il Lupo e i suoi amici. Ma questi ultimi sono proprio dei guastafeste e cominciano a buttare tutto all'aria.



Il gioco si basa su La fortezza. Praticamente vi sono due cerchi concentrici. All'interno dei due cerchi si piazza un tavolino (scatolone) con sopra bottiglie, piatti, bicchieri, posate, tutte di plastica, ovviamente. Questo rappresenta il tavolo del rinfresco. Tra i due cerchi sta una squadra (gli invitati alla festa), mentre al di fuori del cerchio esterno sta l'altra squadra (i guastafeste), con un pallone in mano. Al via i guastafeste lanceranno il pallone cercando di colpire il tavolo (lo scatolone) e così buttare tutto ciò che c'è sopra in terra, mentre l'altra squadra farà di tutto per impedire ciò. Il gioco si ferma quando tutto ciò che era sul tavolo è caduto a terra. Si fa presente che la squadra che difende non può lanciare via il pallone, ma deve limitarsi a fermare il pallone, pena la

squalifica (il tutto a giudizio dell'animatore). Vince la squadra che impiegherà meno tempo per rovinare la festa (ovviamente si possono fare più manche).

e tutti vissero felici e contenti (ma tutti tutti? Anche il Lupo con la pancia aperta?).