

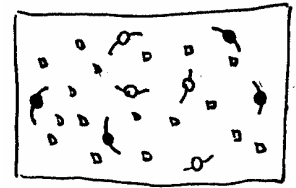
I giòi del vento.

Questa serie di giòi necessitano di poco materiale, a parte un piccolo dettaglio: ci deve essere vento (e non è poco)

Si dividono i giocatori in due squadre: aria calda e aria fredda.

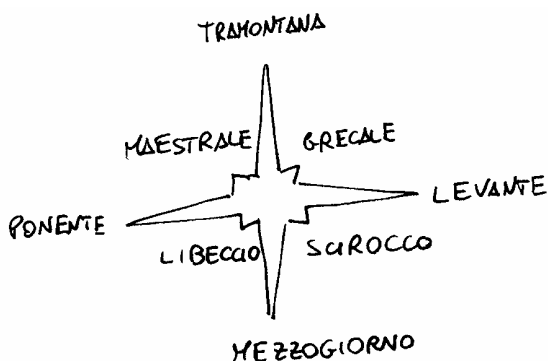
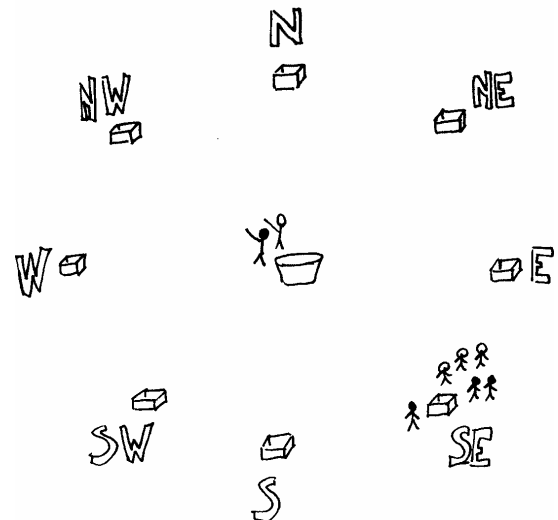
1) Parole al vento

Occorrono almeno 200-300 fogliettini di carta leggera con scritto sopra "PAROLE" oppure "AL" oppure "VENTO". L'animatore raduna i ragazzi attorno a se e comincia a spiegare che i giochi che verranno svolti avranno come tema il vento, ma all'improvviso lancia per aria tutti i foglietti che, presi dal vento, voleranno via. Tutti i giocatori dovranno correre a raccattarli. Vince (ti riòrdis 'ome feci?) la squadra che raccoglierà più foglietti (ma solo quelli lanciati, non la cartaccia!)



2) Le bandierine a vento

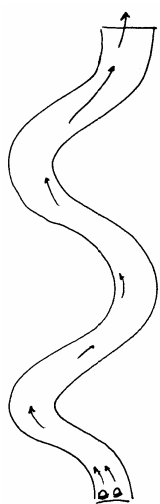
Si pongono 8 contenitori (secchi, scatole,...) equidistanti dal centro campo, come se fossero sulle punte di un ottagono. In ciascun contenitore si pongono tante mollette da bucato quanti sono i giocatori meno tre. Uno dei contenitori viene assegnato al Nord (Tramontana). Girando in senso orario, i successivi contenitori sono assegnati a: NordEst (Grecale), Est (Levante), SudEst (Scirocco), Sud (Mezzogiorno), SudOvest (Libeccio), Ovest (Ponente), NordOvest (Maestrale). Il tutto viene spiegato ai ragazzi (più volte). Il gioco si svolge in più turni. Per ogni turno occorre "un volontario" per squadra. I due volontari si portano verso il centro del campo insieme



all'animatore, mentre tutti gli altri giocatori si spargono fra il centro e i contenitori. L'animatore scrive su due foglietti il nome di un vento (lo stesso su entrambi), quindi mette i foglietti a faccia in giù. Al via i due volontari raccolgono ciascuno un foglietto dei due e leggono il vento scritto sopra. A quel punto, proprio come bandierine, dovranno allungare le braccia nella

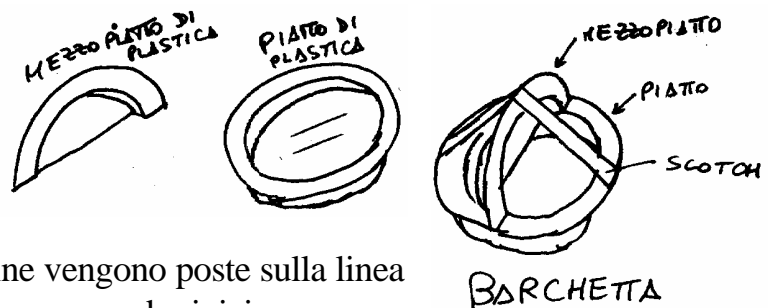
direzione opposta a quella del vento scritto. Ad esempio se sul foglietto c'è scritto "Grecale", i due giocatori dovranno puntare a "SudOvest" (l'opposto di NordEst). Mentre i volontari puntano un certo contenitore, tutti i compagni dovranno capire che vento c'è scritto sul foglietto, e quindi correre verso il contenitore associato a quel vento e prendere una molletta. L'ultimo giocatore (cioè quello che rimane senza foglietto) fa perdere un punto alla squadra. Ovviamente se la bandierina sbaglia vento, oppure i giocatori non capiscono o sbagliano vento, è peggio per loro: si vince solo prendendo le mollette del vento giusto!

3) Barche a vela



E' una corsa. Si disegna col gesso un percorso un pò lungo. Questo percorso dovrà essere completato da due barchette a vento (o qualcosa di simile) spinte a

fiato dai giocatori. Le barchettine vengono poste sulla linea di partenza. Al via un giocatore per squadra inizia a soffiare sulla barchetta in modo da farle spostare. Ogni 30 secondi c'è il cambio, ed i giocatori vengono sostituiti. Attenzione alle ventate vere, che potrebbero far volar via le barchette. In tal caso si recupera la barchetta e si riparte dal punto in cui la barchetta è uscita.

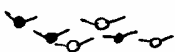
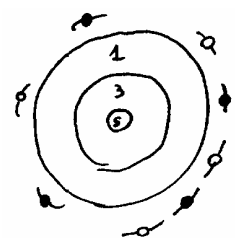
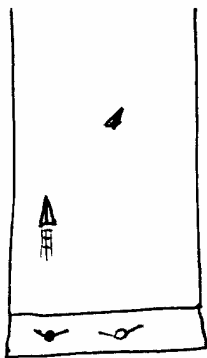


4) Aerei di carta

Ad ogni squadra si consegnano 15-20 foglietti, con i quali i giocatori dovranno costruire degli aeroplanini. Questi aeroplanini dovranno essere in grado di volare lontano, perché verrà poi effettuata la gara della distanza: da una linea di partenza, due giocatori concorrenti lanceranno il loro aeroplanino, e verrà assegnato un

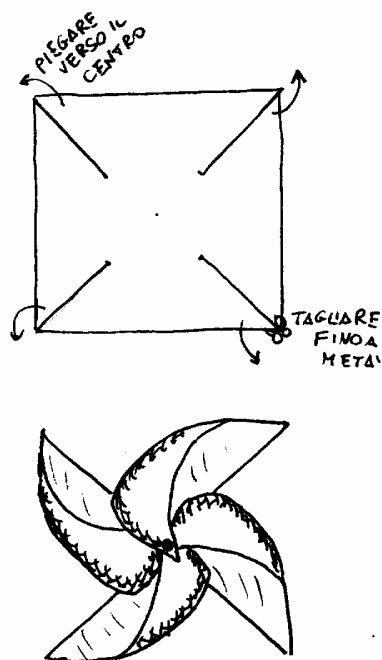
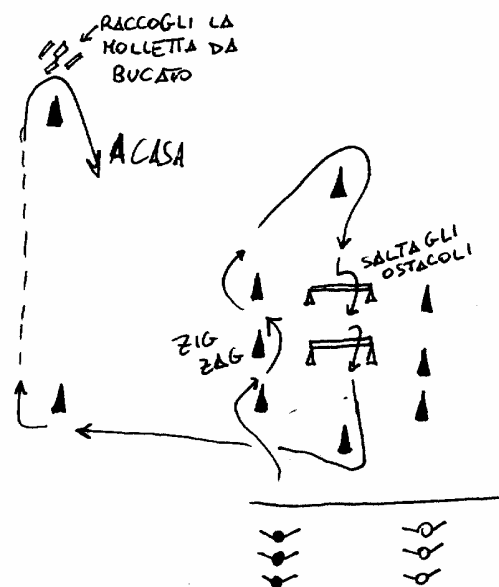
punto alla squadra "che andrà più lontano". 5 punti poi all'aeroplano che in assoluto sarà andato più lontano di tutti.

Non rompete gli aeroplanini, perché ora ci sarà un'altra prova: l'atterraggio migliore. Verrà disegnato in terra un grande tiro a segno. Senza entrare nel cerchio, due alla volta i giocatori lanceranno il loro aeroplano nel cerchio, e prenderanno tanti punti quanto vale il cerchio dove ciascun aeroplanino sarà atterrato.

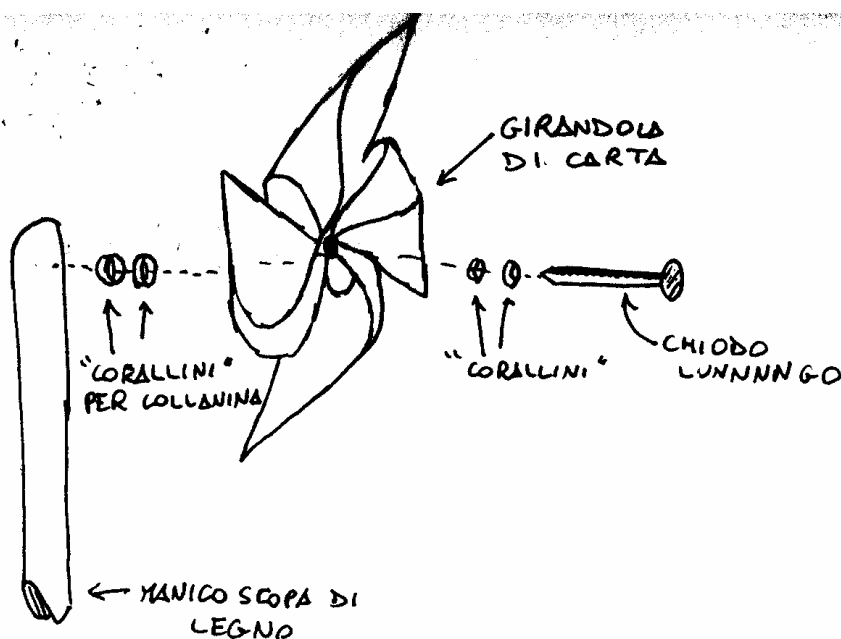


5) Le girandole

Scopo di questo gioco è di compiere un piccolo percorso, "spinti" dalla forza di una girandola. In pratica si tratta di una staffetta, dove il testimone è costituito da una girandola. Regola fondamentale (a parte che il percorso deve essere fatto "ammodino") è che mentre un giocatore corre, la girandola deve girare. Se così non fosse, il giocatore deve fermarsi, girare su se stesso tenendo la girandola rivolta verso l'esterno come una racchetta da tennis (per "riavviare" la girandola), e riprendere la corsa. Quando un giocatore ha compiuto tutto il percorso, parte il successivo. Vince la squadra che riesce per prima a compiere il percorso un determinato numero di volte.



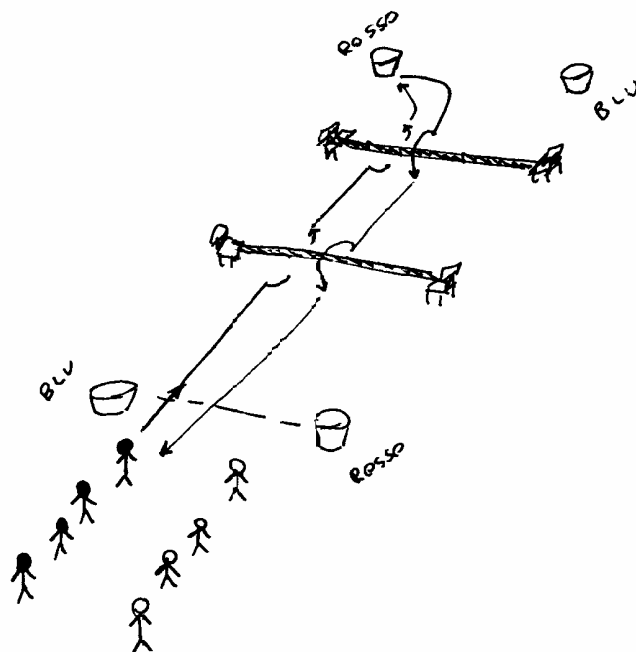
COME SI FA UNA GIRANDOLA?



6) Aria calda e fredda

Come sicuramente saprete, il vento è causato da un gioco di aria calda e fredda: l'aria calda tende a salire, liberando gli strati bassi, mentre l'aria fredda tende a scendere, liberando quelli alti (più o meno è così...). Il gioco è a staffetta. Le due squadre si posizionano dietro una linea di partenza, ed hanno accanto un secchio: quello della

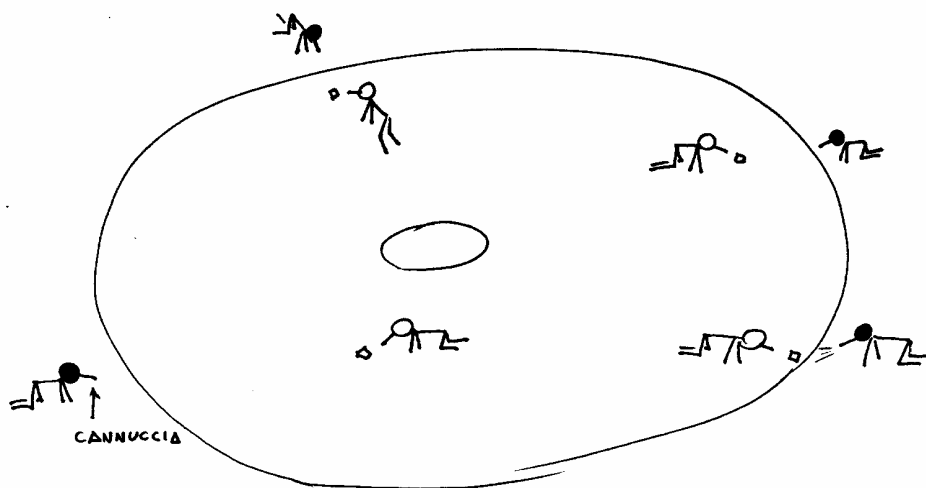
squadra Aria Fredda contiene cartoncini blu, quello della squadra Aria Calda contiene cartoncini rossi. Dall'altra parte del campo, ciascuna squadra ha un altro secchio, che contiene un uguale numero di cartoncini, ma del colore opposto (quindi rosso per Aria Fredda e blu per Aria calda). Nel mezzo al campo vi sono almeno due ostacoli che si possono superare sia di sopra che di sotto (ad esempio due scope a mezz'aria, sorrette da seggiole). Scopo del gioco è portare il contenuto del secchio di partenza in quello dall'altra parte del campo e viceversa, tenendo conto che se ho un cartoncino "freddo" (blu) passo SOTTO l'ostacolo, mentre se il cartoncino è "caldo" (rosso) allora passo SOPRA (come fa l'aria). Ad esempio: al via il giocatore Aria Fredda



prende un cartoncino (blu) dal secchio di partenza, attraversa gli ostacoli (dal di sotto) e raggiunge l'altro secchio. Quindi posa all'interno il cartoncino blu e prende quello rosso; infine torna indietro passando sopra gli ostacoli e, raggiunto il secchio di partenza, lascia il cartoncino rosso nel secchio. Quindi parte il giocatore successivo. La squadra Aria Calda farà la cosa inversa. Vince... chi fa prima!

7) Operazione Aria Pulita

Come si legge dai giornali, si sente in TV, si annusa in città, o come più semplicemente detta un pochino di logica, se soffia il vento, l'inquinamento delle grandi città è spazzato via, a beneficio di tutti. Il tema del seguente gioco è proprio questo.



Si tracciano due cerchi concentrici: uno di almeno 3 metri di diametro, l'altro di mezzo metro. Ad ogni giocatore di ciascuna squadra viene consegnata una cannuccia. In mezzo al cerchio più piccolo vengono disposti 30 foglietti di carta leggera (l'inquinamento). Una squadra si mette

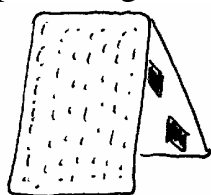
all'esterno del cerchio più largo, mentre l'altra si mette fra i due cerchi. Al via, usando le cannuce, la squadra "all'interno" cercherà di soffiare i fogliettini fuori del cerchio più grande, mentre la squadra "esterna" cercherà di ributtare (sempre soffiando con la cannuccia) i foglietti all'interno del cerchio grande. Ovviamente sarà una lotta fra chi spinge fuori e chi spinge dentro, e allo scadere di un tempo prefissato (2 minuti), esattamente allo scadere, si conteranno i foglietti che la squadra "dentro" sarà riuscita a portare fuori. I ruoli delle squadre vengono invertiti e si ricomincia. Vince la squadra che sarà riuscita a liberare di più la città dall'inquinamento.

Attenzione: gioco potenzialmente instabile! Gli imbrogli sono in agguato! Per questo è necessario chiarire subito che a 5 secondi dallo stop l'animatore scandirà il conto alla rovescia e allo STOP il primo giocatore che verrà sorpreso ancora a soffiare darà automaticamente la vittoria all'altra squadra (anche se ci sono altri che stanno soffiando, il primo visto è quello che subirà le conseguenze!). Inoltre è vietato spingere i foglietti con la cannuccia senza soffiare (e tantomeno spingerli con le mani o altre parti del corpo). Non si può "entrare" o "uscire" con le proprie cannuce dal cerchio esterno, ma ciascuna deve rimanere confinata nella propria zona.

E se il vento (quello vero) ci mette lo zampino? Intanto se ci fosse parecchio vento si potrebbero usare cartoncini più spessi, e comunque il vento fa parte del gioco (senno non si chiamavano giò del vento), per cui "a chi tocca non si lagni".

8) Le case di paglia

Ultimo gioco di questa serie. Si devono costruire delle case con le carte da gioco (quelle semplici, con due sole carte da gioco). Le due squadre si piazzano ad un estremo del campo. Dall'altra parte ogni squadra ha un mucchietto di carte all'interno di un secchio. Al via, parte un giocatore di ogni squadra, che dovrà raggiungere il secchio e



cominciare a costruire case (sempre che il vento lo permetta). Dopo 30 secondi l'animatore fischia e conta il numero di case che **IN QUEL MOMENTO** sono in piedi per ciascuna squadra, assegnando un punto per ogni casa "buona". I due giocatori

tornano indietro e partono due giocatori successivi (sempre uno per squadra), i quali dovranno continuare a costruire case, lasciando quelle costruite dai compagni in piedi, nella speranza che il vento non le butti giù. Dopo altri 30 secondi l'animatore fischia e conta le case in piedi (comprese le eventuali rimaste su dai turni precedenti). Si va avanti per un numero prestabilito di uscite. Chi vince? Vinco io, ovviamente, perchè ho finito di scrivere.

