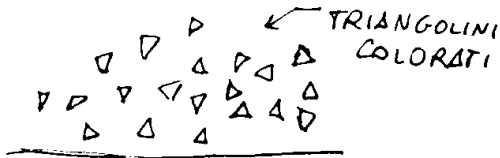


Le maschere di carnevale

I giochi proposti in questo documento, riguardano alcune fra le più famose maschere di carnevale. Si può giocare con due o più squadre di almeno 4-5 giocatori ciascuna.

Arlecchino



Questa è una maschera coloratissima. Così come il gioco che descriviamo.

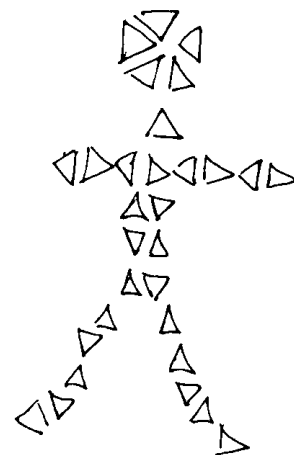
Materiale

Per ogni squadra: 40 cartoncini bianchi da una faccia e 10 rossi, 10 gialli, 10 verdi, e 10 blu, dall'altra.

Spiegazione

E' un gioco a staffetta. Tutte le squadre si mettono in fila da una parte del campo. Dall'altra parte vi sono tutti i triangolini sparsi, con la faccia colorata coperta. Lo scopo del gioco è di raccogliere più serie di 4 colori diversi: al via i giocatori partono uno alla volta, raccolgono un foglietto, e se è del colore che manca per completare la serie di colori, potrà portarlo indietro, altrimenti lo

dovrà lasciare dov'è. Quando una serie di 4 colori è finita, si comincia con la successiva. Quindi il difficile è riuscire a trovare il quarto colore quando se ne hanno tre di una serie. Man mano che i triangoli arrivano alle varie squadre, queste cercheranno di rappresentare Arlecchino con i triangoli. E' chiaro quindi che chi raccoglierà più triangoli avrà la possibilità di rappresentare un Arlecchino più carino, e di vincere il gioco. Infatti alla fine dei triangolini, gli animatori esamineranno gli Arlecchini e formeranno la graduatoria dell'Arlecchino più carino.



4

Pierrot

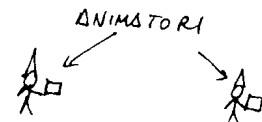
Ciò che contraddistingue la maschera di Pierrot è la lacrima che porta sul viso.

Materiale

Tanti cartoncini quante sono le squadre; su di uno è disegnata una lacrima.

Spiegazione

Ogni squadra nomina un numero 1, un numero 2, eccetera. Se una squadra è più numerosa delle altre, le squadre meno numerose avranno alcuni giocatori che faranno più di un numero. Tutte le squadre si dispongono da un lato del campo. Dall'altro lato vi saranno tanti animatori quante sono le squadre. Gli animatori si divideranno i foglietti, così che uno di essi ha il foglietto con la lacrima. Gli animatori mostreranno il



foglietto dalla parte bianca, in modo che i ragazzi non sapranno chi ha la lacrima.

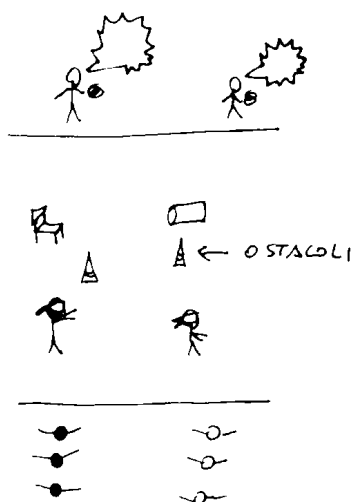
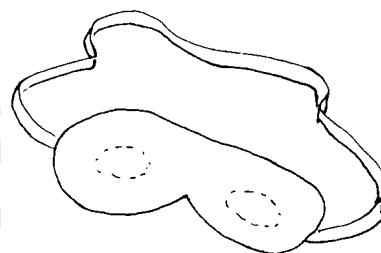
Un altro animatore grida un numero: il ragazzo di ogni squadra che ha quel numero, correrà verso un animatore con il foglietto (sceglie chi gli pare), e, una volta arrivato, dirà: "Pierrot!". L'animatore girerà il foglietto: se questo è quello con la lacrima, allora il ragazzo dovrà scappare indietro, perché gli altri giocatori (quello con lo stesso suo numero), dovranno cercare di toccarlo, in modo da fargli perdere punti (un punto negativo ogni volta che viene toccato). Invece se il foglietto dell'animatore scelto sarà bianco, allora dovrà scoprire chi dei giocatori avversari ha scelto l'animatore con la lacrima, così che potrà cercare di toccarlo per fargli perdere punti. Ogni tanto si fanno cambiare i numeri ai giocatori. Dopo un certo numero di numeri chiamati si finisce il gioco: vince la squadra che avrà avuto meno punti penalità.

Pulcinella

Maschera napoletana (forse), quindi...pizza!

Materiale

Una maschera (solo il viso) di pulcinella, con i buchi degli occhi tappati, 20 pizzettine di cartoncino per squadra, alcuni ostacoli.



Spiegazione

Gioco a staffetta. Le squadre si mettono in fila dietro la linea di partenza, mentre un giocatore per squadra si piazza dall'altra parte del campo, con le pizze in mano. In mezzo al campo vengono posti gli ostacoli. Parte il primo giocatore che indosserà la maschera e, cieco, verrà guidato a voce dal compagno con le pizze. Occhio a non toccare gli ostacoli, altrimenti si dovrà ricominciare daccapo. Quando un ragazzo bendato raggiunge il compagno, quest'ultimo gli consegna una pizza, e lo rigida indietro (sempre bendato), fino a raggiungere il punto di partenza. Quindi parte il giocatore successivo che dovrà fare la stessa cosa. Il gioco finisce quando una squadra finisce tutte le pizze: questa è la vincitrice (perché ha raccolto più pizze!).

Pantalone

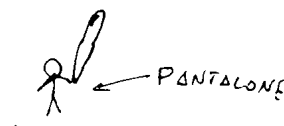
E' il personaggio che viene spesso preso in giro e lui si vendica regalando mazzate.

Materiale

Per ogni squadra 20 nasini (mollette da bucato) di uno stesso colore (ogni squadra un colore diverso). Una mazza di carnevale.

Spiegazione

Giocano tutti insieme. Le squadre si piazzano dietro la linea di partenza. Per ogni squadra c'è un secchiello con i suoi nasini all'interno. Lo scopo è quello di attaccare i nasini al maglione di Pantalone, rappresentato da un animatore che starà dall'altra parte del campo, con la mazza in mano. Al via tutti i giocatori prendono un nasino e corrono verso Pantalone, cercando di attaccarlo al maglione. Ma Pantalone non si lascerà prendere in giro, e così comincerà a dare mazzate (piano, mi raccomando) a tutti i giocatori che gli capiteranno vicino. Importante: i giocatori possono portare un solo nasino alla volta, non



possono staccare i nasini degli avversari dalla maglia di Pantalone (pena la squalifica immediata!), e possono raccattare eventuali nasini propri caduti dalla maglia di Pantalone. Vince la squadra che dopo un certo tempo avrà attaccato più nasini a Pantalone.

Tartaglia

Personaggio colto, ma balbuziente.

Materiale

Tante frasi, le cui parole sono scritte ciascuna su un foglietto diverso.

Spiegazione

Si gioca a coppie. Le squadre si piazzano dietro la riga di partenza. Dall'altra parte del campo si trova un animatore per squadra, ed ha con se le frasi che i ragazzi dovranno scoprire, divise nei vari foglietti.



Al via parte la prima coppia di ogni squadra e, raggiunto l'animatore, si fanno consegnare il gruppo di foglietti che compongono la prima frase. La coppia che grida la soluzione giusta per prima vince un punto. Si ripete la prova per la seconda coppia, e così via. Vince la squadra che, alla fine delle frasi, avrà totalizzato più punti.

Alcune frasi che abbiamo proposto

ARLECCHINO HA I PIEDI SGONFI – VI PUZZA IL FIATO A TUTTI – PANTALONE SEI BRUTTO COME PUFFO QUATTROCCHI – CON MISTER COCCO NON C'E' PANE SECCO – QUANDO PIERROT PIANGE FA LE LACRIME DI PLASTICA NERE – DO RE MI FA SOL LA SI – DA PULCINELLA C'E' LA PIZZA CON LA MOZZARELLA



Burlamacco

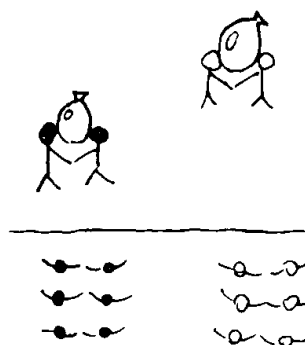
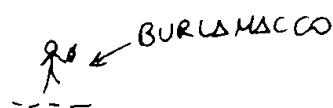
Maschera viareggina di un pagliaccio

Materiale

2 o 3 palloncini per squadra, un pennarello indelebile

Spiegazione

Lo scopo del gioco è andare un certo numero di volte da Burlamacco (un animatore) per farsi disegnare su un palloncino. Si esce a coppie. Tutte le squadre si piazzano sulla linea di partenza, mentre dall'altra parte del campo si trova Burlamacco con un pennarello indelebile. Ad ogni squadra si consegna un palloncino bello grosso. Al via parte la prima coppia di ogni squadra, che fronte-fronte, porterà il palloncino da Burlamacco. Quest'ultimo farà un disegno sul palloncino, e la coppia potrà tornare indietro, sempre tenendo il palloncino fra le due fronti. Il palloncino non dovrà mai essere toccato con le mani, e non dovrà cadere in terra, altrimenti la coppia dovrà ricominciare daccapo. Occhio a non far scoppiare il palloncino: in caso di scoppio, tutti i disegni accumulati verranno persi, e la squadra dovrà ricominciare daccapo con un nuovo palloncino. Vince la squadra che avrà raggiunto il numero di disegni stabilito sul palloncino.



Giangurgolo

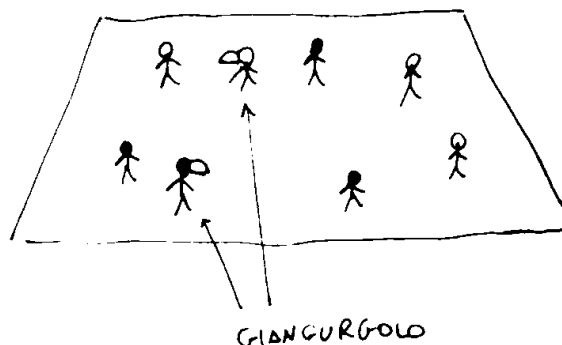
Maschera con nasone, personaggio pauroso

Materiale

Un naso di cartapesta (giornale inzuppato nella colla con acqua e lasciato asciugare) per squadra, 2 foglietti con fiore per ogni giocatore, un foglietto con mortesecca per ogni giocatore.

Spiegazione

Si gioca tutti insieme all'interno di un campo rettangolare abbastanza ampio. I "nasi" vengono indossati da un giocatore per squadra (i Giangurgoli). Ad ogni giocatore poi (compresi i Giangurgoli) vengono consegnati 2 fiori e 1 mortesecca. Al via i Giangurgoli dovranno cercare di toccare i giocatori avversari (non gli altri Giangurgoli). Se un giocatore verrà toccato da un Giangurgolo, il giocatore potrà consegnare ad esso un fiore (e sarà libero di scappare senza poter essere ripreso nell'immediato) oppure strappare una mortesecca, facendosi consegnare il "naso" dal Giangurgolo che lo ha toccato (si è spaventato!); a questo punto il nuovo Giangurgolo è lui, e dovrà cercare di acchiappare gli avversari. Se un giocatore toccato non ha più foglietti, questi è eliminato dal gioco. Vince la squadra che, dopo un certo tempo, avrà raccolto più fiori.



Narcisino

Protagonista di filastrocche cantate

Materiale

2 o 3 folgi per squadra, 1 penna per squadra, 1 chitarra

Spiegazione

Ciascuna squadra deve comporre una canzone (solo il testo) in rima, che poi verrà cantata e suonata da Narcisino (un animatore che sa suonare la chitarra). Il gioco è a staffetta. Le squadre si piazzano dietro la linea di partenza, e, dall'altra parte del campo, si mettono fogli e penna per ciascuna squadra. Al via parte il primo giocatore di ogni squadra e corre a comporre la prima frase. Quando l'ha finita torna indietro e parte il secondo giocatore che scriverà la seconda frase (in rima!), e così via. Ogni giocatore ha tutto il tempo che vuole per pensare cosa scrivere, ma dopo un tempo limite il gioco finirà, e siccome ogni giocatore potrà scrivere una sola frase alla volta, la squadra che fa uscire più volte i giocatori, scriverà la canzone più lunga, con maggiori possibilità di vittoria: infatti, alla fine Narcisino prenderà i testi scritti e li canterà uno ad uno (deve essere un animatore un pò creativo), dichiarando vincitrice la squadra che avrà composto il sonetto più divertente.

