

SCUOLA PRIMARIA MARIA AUSILIATRICE

Il Grande Libro dei Giochi a Distanza

Questo libro è stato realizzato con StreetLib Write
<http://write.streetlib.com>

Indice dei contenuti

Introduzione al Grande Libro dei Giochi a	
Distanza	1
Il golf... casalingo	5
Attenti alla distanza!	7
Acchiappa la bolla	9
Il gioco dei colori	11
Sopravvivi al virus!	13
Alce Rossa	15
Il Bene e il Male	17
Racchettoni a squadra	19
Palloncini volanti	21
Spara-nascondiglio	23
Calcio balilla animato	25
Memory a grandezza naturale	27
Un, due, tre... stella!	29
Il gioco di Rey	31
I disegni dei bambini	33
Scultura, non crollare!	43
Fraasi... letterine	45

Spugna bagnata	47
Prova a mangiare tutto!	49
Il goleador	51
Calcio al bersaglio	53
“Ti troverò”	55
A caccia di un fazzoletto	57
Prendimi l’ombra!	59
Cercami, ma non trovarmi	61
Indovina-puffo	63
"Indica entro cinque secondi"	65
Quarantine’s got talent	67
Dama gigante	69
“Jordan Jouer”	71
Asino volante	75
Domino di parole	77
Giro-largo-tondo	79
Mimo con mascherina	81

INTRODUZIONE AL GRANDE LIBRO DEI GIOCHI A DISTANZA

*(ad Uso e Consumo dei Genitori, ma
Non per Questo Vietata ai Bambini)*

Lo sappiamo tutti: questo 2020 non è andato affatto come ci aspettavamo. Le vacanze di Carnevale si sono protratte e protratte fino a quando è diventato chiaro che, quest'anno, a scuola non ci saremmo più tornati. Il tempo è passato: dal *lockdown* completo siamo passati alla "Fase 2", che si è evoluta ancora nella situazione attuale. Ormai possiamo, adottando le corrette misure di sicurezza e nel limite del buon senso, uscire. I bambini possono tornare a giocare coi loro amici. Ma che giochi possono fare? c'è da chiedersi. Non i giochi tradizionali, che sono quasi tutti giochi di contatto.

Noi delle Classi Quinte della Scuola Primaria Maria Ausiliatrice di Novara (quante maiuscole, accipicchia!) abbiamo quindi deciso di indire un... concorso di fantasia, una gara di inventiva tra i nostri studenti: abbiamo provato a inventare nuovi giochi adatti a questo nuovo mondo; giochi in cui si possa stare in comunione con lo spirito, se non in contatto con il corpo. Abbiamo raccolto non per forza i migliori, ma sicuramente quelli più creativi e divertenti, in questo piccolo libro, una specie di manuale tascabile del gioco a distanza per la “Fase 2” e per tutte le fasi che seguiranno fino al cessato allarme. Alcuni dei seguenti sono varianti di giochi tradizionali adattati per l’occasione; altri invece sono nuovi di zecca.

Una piccola considerazione prima di finire. Dai testi che i bambini ci hanno inviato emerge la tristezza per questo secondo quadrimestre di isolamento, e soprattutto per l’impossibilità di ricongiungersi fisicamente coi propri amici, di abbracciarli, di giocare ad acchiapparella, anche di azzuffarsi, ogni tanto. I bambini parlano principalmente attraverso il loro corpo. Ma è emersa anche la gioia alla prospettiva di potersi rivedere, di torna-

re a correre, di giocare, di chiacchierare. E quante cose avranno da dirsi! Quanti passi avranno da correre!

I bambini hanno una qualità fantastica. Non è l'unica, ma è tanto più ammirevole in questo momento di difficoltà. Quando si dà loro una regola, e ci si ricorda di spiegare perché questa regola vada seguita, sono in genere molto ligi nel seguirla. Certo dev'essere una regola "seria", con una spiegazione "seria", non una di quelle un po' traballanti che a volte vengono loro proposte, chissà, come il fatto che non si possa mettere il ketchup sul riso, o non si possano raccontare barzellette a cena, o qualcos'altro di altrettanto singolare. Per questo sono sicuro che, anche in questa ritrovata libertà, i vostri figli si comporteranno molto bene. Cerchiamo di prendere esempio da loro.

Maestro Stefano

IL GOLF... CASALINGO

Per questo gioco servono dei bicchieri di plastica, uno di quei tappi per chiudere le bottiglie, una pallina di gomma e una stecca per i selfie.

Mettete il tappo per terra con la parte più larga rivolta verso l'alto, e posizionateci sopra la pallina. Poi sistemate a terra i bicchieri di plastica, ognuno dei quali con un numero scritto sopra che servirà per calcolare il punteggio finale.

La stecca per fare i selfie diventa una mazza da golf. Lo scopo è cercare di buttare giù i bicchieri messi a terra, colpendoli con la palla di gomma: ogni bicchiere ha il suo punteggio. Tra i bicchieri ce n'è anche uno che non ha punti, ed è stato posizionato in modo che sia molto difficile da centrare: è "l'infinito", e chi lo colpisce ha automaticamente vinto. Insomma, è un po' come prendere il boccino d'oro durante una partita di Quidditch!

Ma assicuratevi che sia quasi impossibile da colpire.

ATTENTI ALLA DISTANZA!

A questo gioco possono partecipare fino a 5 persone. L'unico materiale è un righello per giocatore, lungo almeno 50 cm. I giocatori devono tenere il righello sulla pancia, dritto. Poi devono mettere la musica e ballare. Se due persone si toccano con i righelli vengono eliminate.

ACCHIAPPA LA BOLLA

Questo gioco non ha un limite di partecipanti. Per giocare serve solo uno di quegli aggeggi per produrre le bolle di sapone.

Due o tre persone fanno le bolle e, tra gli altri giocatori, chi ne scoppia di più vince. La difficoltà sta nel fatto che è assolutamente vietato avvicinarsi a meno di un metro l'uno dall'altro: chi lo fa è subito eliminato dal gioco.

IL GIOCO DEI COLORI

All'inizio del gioco, i partecipanti, coi guanti, estraggono da un sacchetto il proprio colore (il sacchetto è pieno di bigliettini su cui sono stati scritti tutti i colori possibili). Il gioco consiste nel cercare, sia in casa che fuori, più oggetti possibili del proprio colore. Ognuno ha un minuto per cercare i propri oggetti, e chi ne trova di più vince .

Ovviamente questo gioco può essere anche dotato di uno scopo, di un obiettivo, insomma raccogliere più oggetti possibili per realizzare qualcosa. Ad esempio, per creare un "robot"!

SOPRAVVIVI AL VIRUS!

Uno dei giocatori è il virus, gli altri (due o tre, a seconda di quanti sono i giocatori) sono i dottori o le dottoresse, e i rimanenti sono le persone comuni. Il gioco si svolge così: le persone comuni si nascondono e il virus, dopo aver contato un numero pari ai partecipanti $\times 10$, va a cercarle. Se il virus vede una persona, dice il suo nome e quella persona diventa un contagiato. Il contagiato cosa fa? Va dai dottori che, a distanza di un metro, lo curano. Il contagiato deve stare fermo coi dottori per due minuti e poi può rientrare in partita.

Lo scopo del virus è mandare tutti contemporaneamente dai dottori. Se il virus non ha preso tutti prima che scada il tempo (che può essere quello dell'intervallo o della ricreazione o semplicemente il tempo che scorre prima che un adulto vi chiami) ha perso.

ALCE ROSSA

Questo è un gioco che mio papà faceva quando era negli scout, coi lupetti. Ci si divide in due squadre. Ogni squadra ha la sua base segreta e un suo trofeo (un oggetto qualsiasi, a scelta della squadra, ma che anche l'altra squadra deve conoscere). Ogni concorrente si mette una fascetta intorno alla fronte con su scritte due lettere, poi ci si avventure nel campo dell'avversario. Al posto della fascetta io ho pensato di scrivere le lettere sulla mascherina. Lo scopo del gioco è rubare il trofeo alla squadra avversaria facendo attenzione a non farsi vedere le lettere sulla mascherina, che non possono essere coperte con le mani. Per nasconderle bisogna quindi sfruttare un oggetto preso dall'ambiente, per esempio un albero, un palo, un muro o un compagno. Se l'avversario legge ad alta voce le tue lettere sei eliminato; se invece le sbaglia per tre

volte consecutive è eliminato lui.

Vince la prima squadra che riesce a prendere il trofeo nemico; oppure, se le squadre lo prendono contemporaneamente, vince quella che ha più concorrenti in gioco.

IL BENE E IL MALE

Questo gioco prende spunto dal romanzo *L'Accademia del Bene e del Male* . Servono un foglio di carta, che sarà la Pergamena Sacra, e una pallina di gomma.

Come suggerisce il nome, ci sono due squadre: il Bene e il Male, e un arbitro che controlla che nessuna delle squadre bari. Quest'ultimo deve nascondere la Pergamena Sacra con sopra scritta questa poesia:

*Dentro la foresta primordiale
c'è l'accademia del bene e del male.
Ci sono due castelli con le teste gemelle:
uno benigno, l'altro maligno.
Prova a fuggire: le vie son bloccate.
L'unica uscita è una storia di fate.*

Le due squadre cercano la Pergamena; la persona che la trova diventa il capitano della propria squadra, che a sua volta si impossessa del castello, che può essere un luogo qualunque (purché non troppo piccolo). La Pergamena deve essere nascosta dentro il castello. A questo punto l'altra squadra inizia immediatamente a cercarla.

Ogni giocatore della squadra che ha il controllo del castello tira, a turno, la pallina di gomma contro gli avversari. Quando li prende li "imprigiona", per evitare che possano trovare la pergamena. Chi viene preso deve andare nel castello avversario e sistemarsi in fila in ordine di arrivo, in modo che, quando un proprio compagno prende la pallina al volo, chi è imprigionato da più tempo venga liberato per prima.

Vince la squadra che ha preso inizialmente la pergamena se riesce a imprigionare tutti gli avversari; vince l'altra se ruba la pergamena dal castello e la riporta nel luogo in cui l'arbitro l'aveva nascosta.

RACCHETTONI A SQUADRA

I giocatori, divisi in due squadre, si sistemano a distanza di almeno due metri l'uno dall'altro. Ognuno di loro è in possesso di un racchettone da mare, e di una parte del campo, ben segnata da una rete o da una linea a terra. I giocatori non possono variare la distanza (quindi se uno si muove, anche l'altro deve muoversi per mantenere i due metri), ma girano come durante una partita di pallavolo, in modo che tutti possano almeno una volta occupare tutti i posti.

Il regolamento è: non si possono spingere gli avversari, non si può prendere la palla con le mani, i punti si segnano quando la palla tocca terra nel campo avversario. Vince chi arriva per primo a 20 punti.

PALLONCINI VOLANTI

Per questo gioco servono dei palloncini pieni d'aria. I giocatori si dividono in due squadre e preparano un percorso a staffetta. Lungo questo percorso bisogna colpire i palloncini con la testa; non bisogna né farli cadere né toccarli con altre parti del corpo. Se una di queste due cose succede, il giocatore deve ricominciare daccapo il suo percorso. La squadra che finisce per prima vince.

SPARA-NASCONDIGLIO

Si può giocare in qualsiasi ambiente, basta avere con sé una pistola giocattolo con i colpi di gomma-piuma che non fanno male. Ognuno dei giocatori trova un nascondiglio che gli altri non devono assolutamente conoscere. Dopo di che, partito il tempo, bisogna uscire dal nascondiglio e cercare di colpire gli avversari senza farci colpire a nostra volta. Ogni giocatore ha tre vite, e se viene colpito tre volte è eliminato. Però può cedere alcuni colpi agli avversari, e in questo modo barattare una vita (ad esempio, un giocatore senza più colpi gli concede una delle sue vite in cambio di *tot* colpi; l'altro giocatore, però, così si trova con una vita in meno). Vince l'ultimo che rimane in gioco.

Ci sono altre due regole: quando qualcuno sta ricaricando non può essere colpito, e non ci si può toccare.

CALCIO BALILLA ANIMATO

Il materiale che serve per giocare è il seguente: 9 cerchi per ogni squadra, mascherine rosse e blu e una palla da calcio.

I cerchi sono messi a terra in modo che la formazione sia la stessa dei pupazzetti del calcio balilla. Ogni giocatore delle due squadre (rossa e blu), si mette dentro al cerchio corrispondente al proprio ruolo. I giocatori si passano la palla senza uscire dal cerchio e senza contatto fisico. Quando un giocatore fa gol, esultiamo senza abbracciarci. Vince chi per primo raggiunge i dieci punti.

MEMORY A GRANDEZZA NATURALE

Questo gioco si basa sulla memoria. Bisogna sempre rispettare le misure di sicurezza: tenere la distanza di un metro, indossare guanti e mascherina.

Il gioco funziona così:

- 1) si sceglie uno spazio dove radunare un gruppo di oggetti;
- 2) si estrae colui che dovrà spostare un oggetto o farlo sparire;
- 3) tutti gli altri passano uno a uno e devono memorizzare il più possibile gli oggetti entro un tempo limitato, poi vengono bendati;
- 4) dopodiché la persona designata muove un oggetto (consigliato piccolo) o lo fa sparire. Per questa fase, il giocatore ha a disposizione un solo minuto di tempo;

5) uno a uno gli altri, sbendati, passano e riguardano gli oggetti. Dovranno capire quale è stato mosso o fatto sparire.

7) chi indovina, al turno successivo farà colui che sposta l'oggetto. Se nessuno indovina, esso rimane la stessa persona di prima.

UN, DUE, TRE... STELLA!

Il gioco che vi propongo oggi è: “Un, due, tre stella... al contrario!” Come dice il nome, funziona come “Un, due, tre stella” con qualche piccola variazione. La persona che viene scelta per contare fino a tre e urlare “stella”, come nel gioco originale, sta contro un muro. Gli altri, partendo a un metro di distanza dalla persona che conta e a un metro di distanza tra di loro, devono correre in avanti fino a quando la persona che conta non dice “stella”. A quel punto tutti i partecipanti si devono fermare. Chi si muove è eliminato, e, dopo tre turni, chi è arrivato più lontano vince.

IL GIOCO DI REY

ovvero l'Arte di Diventare Jedi

Nella saga cinematografica di Star Wars, in particolare nell'ottavo film *Gli ultimi Jedi* , c'è una scena in cui Rey, la protagonista, si vede riflessa più volte in uno specchio. È da lì che nasce questo gioco.

Per poter giocare al *Gioco di Rey* serve un “Maestro Jedi” e dei giocatori che siano i suoi *padawan* , cioè che siano i suoi apprendisti.

All'inizio del gioco viene scelto il Maestro Jedi, che si posizionerà verso i suoi *padawan* . Gli apprendisti, a questo punto, si mettono davanti al maestro, in modo da formare una diagonale a distanza di un metro l'uno dall'altro.

Il maestro, per allenarli, deve fare mosse simili al *Tai Chi* , oppure esercizi di equilibrio o ancora

di concentrazione. I movimenti verranno quindi ripetuti uno dopo l'altro dai giocatori, a "onda".

La parte difficile del gioco sarà rimanere nella stessa posizione senza cadere, aspettando che tutti abbiano riprodotto il movimento. Il maestro deve anche approvare le mosse di tutti gli apprendisti.

Se qualcuno dovesse cadere o fare la mossa troppo piano o male, in modo tale che non venga approvata dal maestro, dovrà fare un passo a destra (sempre mantenendo le distanze). Dopo aver fatto tre passi, e quindi aver lavorato male tre volte, il *padawan* cederà al lato oscuro della forza. Diventerà quindi un *Sith* e sarà eliminato.

Il maestro farà mosse sempre più difficili e veloci man mano che diminuiscono gli aspiranti Jedi.

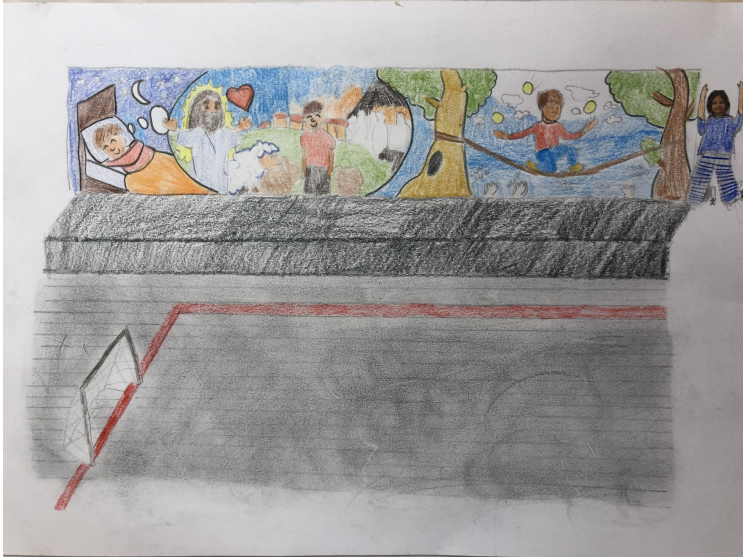
L'ultimo *padawan* rimasto verrà proclamato vincitore. A quel punto sarà in tutto e per tutto un "Cavaliere Jedi"!

I DISEGNI DEI BAMBINI

Una piccola pausa da questi giochi. Un po' di colore in mezzo a queste pagine!



Carlo



Giulia



Isabella



Emma

BASTA CHE * SIATE GIOVANI
PERCHE' IO VI AMI ASSAI !

PARADISO



Matteo



Matteo



Leone



Gaia



Gabriele



Jordan

SCULTURA, NON CROLLARE!

Il gioco consiste nello stare fermi su una gamba sola. Chi cade, appoggia il piede o si muove in altro modo, perde. La parte complicata è che ogni compagno decide la posizione dell'altro: ci si mette in fila e il primo decide per il secondo, il secondo per il terzo... e infine l'ultimo per il primo. Vince l'ultimo colui che riesce a mantenere l'equilibrio più a lungo degli altri.

FRASI... LETTERINE

I giocatori si siedono in cerchio. Il primo giocatore lancia la palla con gli occhi chiusi. Il bambino che la riceve deve scegliere una lettera e ognuno deve costruire una frase sensata solo con parole che iniziano con la lettera prescelta. Per inventare la frase si ha a disposizione un minuto di tempo. Si può passare il turno per un massimo di tre volte: alla quarta si è squalificati.

Anche qui, l'ultimo che rimane in gioco è il vincitore.

SPUGNA BAGNATA

Per questo gioco bisogna avere a disposizione alcuni secchielli d'acqua, altri secchielli vuoti e un certo numero di spugne. I partecipanti si devono mettere uno di fronte all'altro, mantenendo la distanza di sicurezza. Uno dei due giocatori deve avere accanto a sé il secchio pieno d'acqua e la spugna, l'altro il secchio vuoto. Il bambino con il contenitore pieno immerge la spugna dentro l'acqua e la lancia al suo compagno, che la strizza nel secchio e la rilancia indietro. Vince la squadra che, entro il tempo massimo di cinque minuti, riempie di più il suo secchio.

Questo, ovviamente, è un gioco da fare nei giorni caldi!!

PROVA A MANGIARE TUTTO!

Numero di partecipanti: 2.

Occorrente:

- 2 ARANCE TAGLIATE A METÀ;
- 2 PIATTINI;
- 2 TOVAGLIOLI;
- 1 SCATOLA;
- 2 CAMELLE AL LIMONE;
- CRONOMETRO;
- VOGLIA DI VINCERE, GIOCARE E STAR BENE

I giocatori dispongono l'occorrente su un tavolo. Quando il cronometro parte, i bambini iniziano a mangiare l'arancia. Il primo che finisce vince. Entrambi i bambini ricevono una caramella al limone ♥.

IL GOLEADOR

A questo gioco si può giocare in due in un campo da calcio. Un giocatore si mette in porta, l'altro a metà campo. Il giocatore a metà campo ha cinque tentativi per fare goal, mentre il portiere deve cercare in tutti i modi di parare. Finiti i cinque tentativi, si invertono i ruoli. Quando anche l'altro giocatore ha finito, si contano i goal: chi ne ha fatti di più, vince. Naturalmente, in caso di pareggio, si va avanti a oltranza fino a stabilire il vincitore

CALCIO AL BERSAGLIO

Per questo gioco servono un pallone e un bersaglio ambientale, ad esempio un albero o un palo della luce. State attenti a non scegliere qualcosa di piccolo, o di fragile, perché potreste danneggiarlo.

Il gioco consiste nel tirare il pallone con le mani o con i piedi, rasoterra, contro il bersaglio. Ogni volta che si colpisce segnate un punto. Man mano ci si allontana, per aumentare la difficoltà. Questo gioco si può fare con quante persone si vuole. Si stabilisce un punteggio massimo, e chi lo raggiunge per primo vince.

“TI TROVERÒ”

Questo gioco è molto simile a nascondino, anche se rispetto a nascondino possiede qualche piccola variazione. Ecco le regole:

1. Non ci si tocca;
2. Il giocatore di turno a contare, che chiamiamo “il tanino”, non deve acchiappare gli altri, ma solo indivisuarli. Conta fino a 10 e, senza allontanarsi dalla tana, deve dichiarare a gran voce i luoghi dove pensa che si nascondino i giocatori. Ogni volta che il tanino sbaglia, perde 10 punti. Se invece indovina, acquista 10 punti. Alle ipotesi del tanino si risponde con “Trovato”, altrimenti si sta in silenzio.
3. Il punteggio iniziale del tanino dipende dal numero dei giocatori. Ogni giocatore vale 10

punti. Perciò se, ad esempio, ci sono sei giocatori, il tanino parte con 60 punti.

A CACCIA DI UN FAZZOLETTO

Questo gioco è una variante del famoso “Gioco del fazzoletto”, che consiste nel trovare il fazzoletto nascosto in un cortile. Il gioco è diviso in round: in ogni round si sfidano due giocatori.

L'arbitro ha a disposizione venti secondi per nascondere il fazzoletto in un cortile, durante i quali i giocatori devono stare con gli occhi chiusi e girati verso un muro. Poi possono andare a cercare il fazzoletto. Dopo la prima tornata di round si passa alla sfida tra i vincitori, e così via finché non ne rimane solo uno.

PRENDIMI L'OMBRA!

Il gioco è uguale a “Ce l’hai”; solo che, invece di toccarsi (cosa che non possiamo fare, in questo momento di distanziamento sociale), si pesta l’ombra dell’avversario. Il resto delle dinamiche è uguale.

CERCAMI, MA NON TROVARMÍ

I giocatori si dividono in due gruppi: quello che si nasconde e gli altri, che lo cercano. Dopo essersi nascosto, il primo giocatore manda agli altri una foto di se stesso nel nascondiglio; gli altri devono indovinare, basandosi sulla foto, dove si trova. La prima persona che indovina è il vincitore, e al turno successivo toccherà a lui nascondersi. Insomma, è una specie di nascondino, ma senza bisogno di incontrarsi.

INDOVINA-PUFFO

Per prima cosa bisogna preparare dei bigliettini con sopra i nomi dei puffi. I puffi possono essere puffi normali (senza ulteriori specificazioni, solo “puffo”), oppure puffi speciali (Grande Puffo, Puffetta, Puffo Brontolone, Puffo Golosone, Puffo Contadino, Puffo Coraggioso, Puffo Quattrocchi), oppure ancora super-speciali (Puffo Tontolone, Puffo Inventore, Puffo Forzuto e Pestifera). Tuttavia c'è anche un bigliettino pericoloso che, se viene pescato causa l'immediata, eliminazione: Gargamella.

Ogni giocatore estrae due bigliettini da un sacchetto senza farli vedere all'avversario, poi sceglie un puffo da “schierare” e lo tiene nel pugno chiuso. Da quel momento dovrà comportarsi come quel puffo. A turno, si cerca di indovinare il personaggio dell'altro giocatore. Quando il primo perso-

naggio viene indovinato, il giocatore passa al secondo.

I punti vengono assegnati nel seguente modo: indovinare un puffo normale vale un punto, indovinare i puffi speciali ne valgono tre, e indovinare quelli super speciali, che sono i più difficili, dieci punti. Vince chi ha totalizzato più punti.

"INDICA ENTRO CINQUE SECONDI"

In questo gioco ci si divide tra colui che decide (che però cambia ogni turno, ad esempio seguendo l'ordine alfabetico) e gli altri, che devono indicare. Colui che decide sceglie cosa far indicare ai suoi compagni sulla base di un criterio arbitrario (lettera iniziale, colore, forma, indumento se è una persona...). Quando uno degli altri giocatori riesce a trovare un oggetto o una persona che rispettino le indicazioni, guadagna un punto. Il limite di tempo sono cinque secondi.

QUARANTINE'S GOT TALENT

Il numero minimo di partecipati per questo gioco è tre. Uno o più bambini fanno i giudici, e gli altri devono esibirsi davanti a loro in un'attività in cui sono bravi, ad esempio il canto, la danza, il disegno, il prestigio, ecc. I giudici poi decidono chi è passato e chi no, a maggioranza: si va avanti finché non rimane un solo vincitore.

DAMA GIGANTE

Per prima cosa bisogna allestire un campo da dama a misura d'uomo (anzi, di bambino). A terra, con dello scotch, si disegna una scacchiera di otto caselle per otto. In seguito si dividono i giocatori in squadre di otto persone (se possibile con casacche di diverso colore). La disposizione iniziale è come quella della dama, solo che sono i giocatori a essere le pedine. Ci si può muovere una persona alla volta, solo in diagonale, alternando i movimenti di una squadra con quelli dell'altra e mantenendo un ordine ben preciso per non dover discutere su chi si muove per primo. L'obiettivo è lo stesso della dama: "mangiare" tutti gli avversari (non nel vero senso della parola, però!), scavalcandoli, e arrivare alla parte opposta del campo.

A questo punto si ottiene una casacca che sta a significare la **dama** del gioco originale, e quindi la

possibilità di tornare indietro. Ma non solo! In questo gioco la dama, se gli avversari sono due o più, ha anche il potere di “mangiarne” **uno** a sua scelta.

Si può giocare con una variazione, per rendere più difficile la partita: quando a una squadra mancano solo tre giocatori, parte il conto alla rovescia di otto mosse; allo scadere di queste otto mosse, alla squadra con meno giocatori se ne aggiunge un altro, che può partire in qualunque posizione lui voglia, tranne nelle tre linee più vicine alla linea di partenza dell'avversario. In questo modo alla squadra in svantaggio si dà la possibilità di rimontare.

“JORDAN JOUER”

È una variante del Gioca Jouer, adattata ai nostri tempi. Il Dj detta i movimenti da seguire a tempo di musica. Naturalmente, si sta ad almeno un metro di distanza l'uno dall'altro!

Ecco il testo della canzone, diviso in tre sezioni. Le note sono le stesse del Gioca Jouer.

RISCALDAMENTO

E allora... musicaa!

Pappa paraparappa paraparappa para pa pa,

One, two, three, four, five, six, seven, eight!

Corona (mimare l'atto di indossare una corona);

Starnuto (mimare la DAB);

Distanza (mimare l'atto di allontanare i compagni);

Disinfettante (mimare l'atto di spruzzarsi il disinfettante sulle mani);

Mani (mimare l'atto di lavarsi le mani);
Saluti (mimare un saluto);
Termometro (mimare l'atto di mettersi un termometro sotto l'ascella);
Paura (mimare uno spavento);
Mascherina (mimare l'atto di indossare la mascherina);
Io resto a casa (mettere le braccia a triangolo sopra la testa);
Studiare (mimare l'atto di fare i compiti);
Dottori (lo stesso movimento che, nel Gioca Jouer, si chiama "SUPERMAN").

FASE 2

Ok ragazzi, adesso cerchiamo di farlo meglio!
Ricordate che si parte sempre da Corona e nel finale due volte saluti! Fatelo bene! Jordan Jouer!

[Si ripetono gli stessi movimenti del RISCALDAMENTO, con la variazione che ci sono due saluti di fila.]

FASE 3

One, two, three, four, five, six, seven, eight!

Ok ragazzi , ora più veloce, perché i comandi

cambiano ogni due battute! Se riuscite a farlo, d'ora in poi potrete farlo anche solo con la musica, perché sarete dei veri campioni di JORDAN JOUER!

ASINO VOLANTE

A questo gioco si può partecipare in due. Mantenendo la distanza di almeno un metro, uno dei giocatori lancia la palla più in alto che può; l'altro invece la deve prendere al volo e rispedirla al mittente, sempre lanciandola il più in alto possibile. Ogni volta che il giocatore prende la palla guadagna un punto, ma se la lascia cadere perde un punto.

Se il giocatore finisce i punti (o non riesce ad acquisirne nessuno fin dall'inizio), gli viene assegnata la lettera "A", poi la "S", e via così finché non si compone l'espressione "ASINO VOLANTE".

DOMINO DI PAROLE

I giocatori si siedono in cerchio e si passano un timer da cucina in senso orario. Il gioco consiste nel sillabare una parola a piacere, ma con questa regola: l'ultima sillaba deve essere usata dal giocatore successivo come inizio della sua parola. Quando il timer suona, il giocatore che lo ha tra le mani è eliminato. Si imposta il timer a piacere, a seconda di quante persone partecipino: ma il consiglio è tenerlo tra i due e i cinque minuti. Vince l'ultimo concorrente che rimane in gara.

GIRO-LARGO-TONDO

È come il giro-tondo, ma i partecipanti stanno alla distanza di un metro l'uno dall'altro. Un bambino canta la sua canzone preferita in mezzo al cerchio, e gli altri gli girano intorno. Se conoscono la canzone, possono cantare con lui il ritornello.

MIMO CON MASCHERINA

Con la mascherina su, ogni giocatore, a turno, dovrà cercare di far indovinare ai suoi compagni il titolo di un film di sua scelta, solo mimandolo. Chi indovina il titolo, al turno successivo sarà il mimo.

Un grazie speciale ai bambini di

5^A

5^B

5^C

della Scuola Primaria Maria Ausiliatrice di Novara.

*Non importa quanto tempo passerà,
i vostri maestri vi porteranno sempre nei loro cuori.*