

UNA FESTA A TEMA MACCHININE

ELENCO DEI GIOCHI

1. AL FUOCO! AL FUOCO!

PREMESSA:

Aiuto aiuto, ci sono delle persone da salvare, due palazzi hanno preso fuoco! Siete pronti per una missione di soccorso? Forza, tocca a voi!

OCCORRENTE:

- BISCOTTI CHE RICORDINO IL PIÙ' POSSIBILE UN "OMINO"
- DUE CIOTOLE PER CIASCUN PARTECIPANTE AL GIOCO
- DUE "MACCHININE VIVENTI" (ma si può giocare anche senza)
- UNA BILANCIA

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

lo scopo del gioco è salvare più biscotti-omini possibile.

Si può giocare uno alla volta (se si ha a disposizione una sola macchinina) o a coppie, sicuramente più divertente ma di macchinine ne occorrono due.

Ciascun concorrente dispone di una ciotola con dentro lo stesso numero di biscotti, 5 se avete a disposizione un cortile bello lungo, anche 10 se invece siete in uno spazio molto piccolo.

A un estremo del cortile viene posizionata la ciotola con i biscotti "da salvare", all'altro estremo invece una ciotola vuota. Al via, si parte con il salvataggio: indossando le macchinine, si corre a prelevare il primo biscotto-omino, e lo si porta in salvo all'estremo opposto del cortile, dove si trova la ciotola vuota.

Tutti i biscotti-omini che raggiungono la ciotola vuota sono salvi.

Ciò che rende il gioco divertente è che i biscotti possono essere afferrati e trasportati solo... con la bocca!

Se cadono, sono "persi", e se si frantumano, vale solo ciò che si riesce a "salvare" e depositare nella ciotola-salvezza. La missione di salvataggio termina quando tutti i biscotti sono stati tratti in salvo, e a quel punto si pesa il contenuto della ciotola salvezza: vince ovviamente chi ha salvato più biscotti-omini.

2 IL PARCHEGGIATORE... CIECO

PREMESSA:

Come parcheggiare le auto in garage, senza poterle... vedere? beh, con l'aiuto di un amico guida, ovviamente!

OCCORRENTE:

- UNA BENDA
- TANTE MACCHININE COLORATE DIVERSE
- UN CRONOMETRO (io ho usato quello del telefono)
- UNA CESTA - GARAGE (potete usare una semplice cesta, o uno scatolone, qualcosa di pratico da tenere in mano, su cui potete incollare l'immagine che vi lascio alla fine del pezzo)

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Si gioca a coppie, una coppia alla volta.

Un membro della coppia viene bendato, mentre l'altro sarà la sua "guida".

Dopo aver bendato il primo concorrente, tutti gli altri si divertiranno a disseminare il prato a disposizione di macchinine colorate, ovviamente lontano da possibili ostacoli o pericoli.

Il concorrente bendato ha 3 minuti di tempo per raccattare più macchinine possibili, stando a carponi, aiutato solo dalle indicazioni impartite a voce dalla sua guida, che gli sta accanto con la cesta-garage.

Terminato il turno, ci si inverte di ruolo.

Quando entrambi i componenti della coppia hanno completato il gioco, si contano le macchinine presenti nella cesta-garage, che verrà poi svuotata per la seconda coppia, e così via.

Alla fine del gioco vince la coppia che ha raccolto più macchinine.

3. IL GRANDE GIOCO DEL SEMAFORO

PREMESSA:

Quando si guida nel traffico, bisogna stare attentissimi ai semafori: lo sapete vero, cosa bisogna fare quando è rosso? E quando è giallo? Certo, sarebbe bello se quando si ha fretta si trovassero sempre i semafori verdi... peccato che di solito accada proprio il contrario! Pronti a giocare?

OCCORRENTE:

- CARTE-SEMAFORO: 3 ROSSI, 3 VERDI, 3 GIALLI (potete usare la scheda che vi lascio alla fine del pezzo, per realizzare le carte-semaforo: la cosa importante è che le carte siano tra loro identiche, sia come dimensione che come spessore. Io le ho fatte plastificare e poi tagliate, ma potete anche incollarle su del comune cartoncino).
- 5 SEDIE
- UN CRONOMETRO (andrà benissimo quello del telefono)
- LE MACCHININE DI CARTONE DEL PRIMO GIOCO (facoltative, si può giocare tranquillamente anche senza)

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Per prima cosa si dispongono le sedie lungo il tratto di cortile adibito a gioco; a qualche metro di distanza tra loro metteremo: una sedia che funge da partenza, poi tre sedie equidistanti tra loro che rappresentano i semafori e l'ultima sedia, il traguardo.

Si gioca uno alla volta, tra chi non è di turno si scelgono i tre che faranno i semafori (ovviamente cercate, a rotazione, di farlo fare a tutti).

I tre prescelti si posizionano alle sedie semaforo, ognuno tenendo tre carte in mano, rigorosamente coperte: la carta semaforo rosso, la carta semaforo verde e la carta semaforo giallo.

Il primo concorrente si posiziona alla sedia partenza, e al via, inizia a correre verso il primo semaforo, indossando la struttura macchinina di cartone (se disponibile).

Arrivato al primo semaforo, sorteggia una carta dalle tre che ha in mano il semaforo vivente, e:

- se pesca la carta semaforo verde, corre veloce al semaforo successivo
- se pesca la carta semaforo rosso, riparte dalla sedia partenza
- se pesca la carta semaforo giallo, riparte dal semaforo precedente (che solo per il primo semaforo, coincide con la partenza).

La carta pescata, viene lasciata scoperta sulla sedia e si procede.

Ogni volta che si ritorna al semaforo precedente, si deve sorteggiare una delle carte rimaste in mano al semaforo vivente, a meno che non siano finite; in questo caso basta toccare con la mano la sedia e si riparte. In qualsiasi momento la carta semaforo rosso obbliga a ricominciare dalla partenza e attenzione: dopo aver sfiorato con la mano la sedia partenza, occorre fermarsi ovviamente già al primo semaforo, a meno che non abbia finito le carte, e così via.

Chi vince?

Vince chi ci mette meno tempo ad arrivare alla sedia arrivo.

4. MUSICA COMANDA COLOR

PREMESSA:

C'è da recuperare delle macchinine colorate che si sono perse! Chi di voi sarà il più veloce?

OCCORRENTE:

- MUSICA - basta anche un semplice telefono
- TANTE MACCHININE DI TUTTI I COLORI SPARSE OVUNQUE
- UNA CESTA-GARAGE (la stessa che avete usato nel gioco n.2)

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Si spargono più macchinine colorate possibili per il giardino o in casa.

Tutti i concorrenti iniziano a ballare al ritmo di musica, tutti tranne uno, che a un tratto ferma la musica e urla un colore a piacimento: a quel punto i concorrenti devono precipitarsi a cercare una macchinina del colore “comandato” e portarla nella cesta-garage. L'ultimo che porta la macchinina, o chi resta senza, ha perso e al turno successivo sarà quello che deve fermare la musica e “comandare” il colore successivo. Il gioco può proseguire fino a che non si sono esaurite le macchinine o i colori o inizia a non essere più divertente.

5. IL GRANDE CAMION BISARCA

PREMESSA:

E' in arrivo un camion carico carico di... macchinine colorate! Forza proviamo a ricomporre i pezzi del grande puzzle, tutti insieme possiamo farcela!

OCCORRENTE

- UN PUZZLE GIGANTE, realizzato su del cartone. Io ho usato un cartone di una tv, con un lato ho creato la base, su cui ho disegnato il camion e la cornice, che ho poi dipinto e ritagliato a quadretti
- UNA SCATOLA DA SCARPE PER I PEZZI DEL PUZZLE
- L'IMMAGINE DEL PUZZLE DA RICOMPORRE (se volete usare il mio, la trovate in fondo al pezzo). Se i bambini sono grandi potete provare anche senza l'immagine, guida, ma è davvero molto difficile.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Si tratta di un “semplice” puzzle, reso affascinante dalle dimensioni enormi. E' un bel gioco cooperativo, dove si gioca tutti insieme e non uno contro l'altro.

6. IN VIAGGIO VERSO... LA SALVEZZA!

PREMESSA:

Attenzione macchinine: un solo percorso vi porterà alla salvezza... ma quale sarà? State ben attente se non volete finire tra le fauci di un serpente o... nel fuoco!

OCCORRENTE:

- TUBI DI CARTONE RIGIDI - se riuscite a trovarli, sono perfetti! A me li ha recuperati un amico, me li ero fatta tenere da parte, sono l'interno della bobina di carta di un plotter, e li ho fatto colorare nei giorni precedenti la festa dai bambini, con le tempere. Ma il gioco rende anche senza, se non li trovate non preoccupatevi!
- SCOTCH DI CARTA
- CARTONE VARIO DI RECUPERO
- MACCHINE PICCOLE, che passino agevolmente nei tubi di cartone
- TRE IMMAGINI PER L'ARRIVO - UNA CON SERPENTE, UNA CON FUOCO, UNA CON LA SALVEZZA. Potete usare, se vi piacciono, quelle che vi lascio alla fine del pezzo
- TRE CARTONCINI COLORATI IDENTICI, SU CUI INCOLLARE LE IMMAGINI DELL'ARRIVO
- UN CRONOMETRO (basta un semplice telefono)

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Occorre preparare in anticipo tre percorsi diversi, da fare trascinando con la mano una macchinina, e qua ci si può davvero sbizzarrire: noi ne abbiamo creato uno per stanza, grande come tutta la stanza, con salite e discese realizzate con i tubi e semplici pezzi di cartone, sfruttando sedie, mobili, pezzi di lego e creando passaggi sotto ai letti e curve in ogni angolo.

Utilissimo lo scotch di carta per il pavimento.

Si gioca uno alla volta; all'insaputa del concorrente di turno, si posizionano a caso i tre arrivi, coperti. Uno solo sarà la salvezza, gli altri due saranno il fuoco e il serpente. Il concorrente inizia un percorso, ovviamente a caso: se all'arrivo gira il cartoncino e trova la salvezza, si ferma il tempo; se trova il serpente o il fuoco invece, passa al secondo percorso.

La macchinina va sempre spinta con la mano, se per caso fuoriesce dal percorso, si riparte da dove è uscita.

Vince chi trova la salvezza nel minor tempo possibile.

7. ACCHIAPPA LA MACCHININA!

PREMESSA:

C'è una macchinina in fuga! Presto presto che sta scappando! Chi sarà il più veloce ad acchiapparla?

OCCORRENTE:

- TUBO DI CARTONE (se non lo trovate, potete usare anche un rettangolo di cartone rigido, tagliato da uno scatolone di recupero)
- UN RIALZO (io ho usato una banalissima bacinella per i panni)
- UNA MACCHININA TIPO HOT WHEELS (che passi dal tubo)
- BICCHIERE O SIMILE PER ACCHIAPPARE LA MACCHININA (io ho usato un contenitore di plastica, abbellito con del washi tape)
- CARTONCINI-PUNTEGGIO DA FISSARE AL PAVIMENTO

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

La cosa importante è trovare (facendo delle prove) la giusta pendenza, per fare sì che la macchinina scenda dal tubo e fuoriesca alla giusta velocità: né troppa, né poca. Una volta trovata, si può fissare il tubo e si possono fissare i cartoncini punteggio al pavimento (ovviamente più ci si allontana dall'uscita del tunnel, meno punti si totalizzano) e si comincia a giocare: dieci tentativi a testa, vince chi totalizza più punti!

Materialmente, qualcuno (a turno) lascia andare la macchinina giù per il tubo mentre il concorrente deve acchiappare la macchinina con la scatola: totalizza tanti punti quanti sono quelli del cartoncino corrispondente al punto in cui viene acchiappata.

Se la macchinina viene acchiappata proprio a metà di due cartoncini, il punteggio sarà la media dei due.

8. CHI E' IL LADRO DI MACCHININE?

PREMESSA:

C'è un ladro di automobili che si cela tra di noi! Chissà se riuscirai a scoprire chi è? O per caso... non sarai proprio tu?!

OCCORRENTE:

- MACCHININE COLORATE E MOLTO DIVERSE TRA LORO (una sola per colore e possibilmente modello, o il gioco sarebbe troppo complesso)
- CARTE-SEMAFORO (quelle che avete realizzato per il gioco n.3) ma devono essere dello stesso numero dei partecipanti e deve esserci una carta semaforo rosso, una carta semaforo giallo e tutte le altre devono essere carte semaforo verde.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

seduti in cerchio, si rovesciano le macchinine al centro. Poi ognuno pesca una carta, e la guarda tenendola ben nascosta agli altri. Il gioco comincia chiudendo gli occhi: si conta ad alta voce fino a dieci, e mentre tutti hanno gli occhi serrati:

-chi ha pescato la carta semaforo rosso, è il LADRO: quindi può aprire gli occhi e rubare una macchinina, cercando di farlo più silenziosamente possibile, nascondendola dietro la schiena;

-chi ha pescato la carta semaforo giallo, è il COMPLICE: può aprire gli occhi e assistere al furto, ma non deve dire una parola;

-tutti quelli che hanno pescato una carta semaforo verde, devono stare invece zitti zitti e con gli occhi chiusi, mentre viene commesso il furto.

Una volta commesso il furto e riaperti gli occhi, si parte dal più anziano di età e di procede in ordine orario, con una domanda a testa.

Lo scopo del gioco: per chi ha pescato la carta semaforo verde, indovinare chi è il ladro, chi è il complice e qual è la macchinina rubata.

Per il ladro e il complice invece, lo scopo del gioco è far sbagliare gli altri.

Si può chiedere a chiunque altro se è lui il ladro, o chi pensa sia il ladro, o quello che si vuole. Sia il ladro che il complice, sono liberi di mentire e rispondere quello che vogliono. Si potrebbe ad esempio chiedere: "ma tu, hai visto chi è stato a rubare la macchinina?" Oppure: "hai preso la verde, vero, e la tieni dietro la schiena?"

Ci sono due giri di domande, quindi in totale due domande a testa, poi occorre formulare l'accusa, che ognuno dirà a voce alta, partendo dal più anziano e poi in ordine.

Chi vince? Per ogni manche:

-chi ha pescato la carta semaforo verde prende un punto per ogni cosa che indovina, ladro, complice e macchinina. Se li indovina tutti 3, prende 3 punti, se ne indovina 2 su 3, prende 2 punti e così via.

-Il ladro e il complice, prendono un punto a testa per ciascun avversario che ha pescato la carta semaforo verde e che accusa il ladro sbagliato.

Un punto insomma per ogni persona che hanno indotto a sbagliare.

Alla fine di 5 manche (o quelle che avete voglia di disputare), vince chi ha totalizzato più punti.

9. IL MISTERO DELL'AUTOTRASPORTATORE

PREMESSA:

Cosa stanno trasportando di così misterioso questi strani autotrasportatori? Cosa staranno nascondendo? Chissà se sarai proprio tu il primo a indovinare il carico dei tuoi avversari!

OCCORRENTE:

- ZAINETTI vuoti, uno per ogni partecipante
- CARTE-SEMAFORO (quelle che avete realizzato per il gioco n.3)
- OGGETTI... MISTERIOSI (che possano essere riposti negli zaini)
- BLOCCHETTO PER APPUNTI (se i partecipanti sanno già scrivere)

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Ogni concorrente deve procurarsi, non visto dagli altri, un misterioso oggetto che dovrà nascondere nello zainetto che porta sulle spalle.

Quando tutti hanno l'oggetto nascosto nello zaino, ci si siede in cerchio, con il mazzetto delle carte semaforo davanti e il gioco comincia.

Lo scopo è indovinare per primo, ovviamente, gli oggetti degli avversari.

Parte il più piccolo di età stavolta e si procede in senso orario.

Il primo solleva una carta:

-se pesca una carta semaforo verde: può scegliere un oggetto di un avversario da toccare: con gli occhi chiusi può infilare le mani nello zainetto di un altro (uno solo) e tastare per bene l'oggetto;

-se pesca una carta semaforo giallo: può fare una domanda chiusa (ovvero una domanda che preveda come risposta SI o NO) a ciascuno degli altri concorrenti, e la domanda può anche essere diversa per ciascun partecipante;

-se pesca una carta semaforo rosso: è costretto a dare un piccolo indizio sul contenuto del proprio zainetto agli avversari.

Il gioco procede e se le carte finiscono si mescolano e si riparte a pescare; vince il primo che ha capito gli oggetti di tutti gli altri. Quando qualcuno pensa di avere la soluzione, la può dare ma solo durante il suo turno di giorno; se è sbagliata, anche solo per un oggetto, è eliminato, e il turno passa al giocatore successivo.

E' un "tutti contro tutti" ma nessuno può mentire.

10. DISEGNA LA TUA MACCHININA (GIOCO FINALE)

PREMESSA:

*Facile colorare una macchinina con le mani vero? Ma hai mai provato... con la bocca?
O... con i piedi???*

OCCORRENTE:

- DISEGNI A TEMA MACCHININE DA COLORARE - in rete ne trovate tantissimi gratis, solo da stampare
- CARTE SORTEGGIO DEL "COME": MANO, PIEDE, BOCCA (le trovate in fondo al pezzo, solo da stampare)
- CARTE SORTEGGIO DEL "COSA": PASTELLI, PENNARELLI, ACQUERELLI (anche queste le trovate in fondo)
- PASTELLI
- PENNARELLI
- ACQUERELLI
- GIORNALI PER PROTEGGERE IL PAVIMENTO
- TELO PER I PIEDI

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

preparate due piccoli barattoli, o scatoline, in cui riporre i bigliettini ritagliati dalle immagini che trovate in fondo al pezzo: nella scatola del "COME" andranno la mano, il piede e la bocca, mentre in quella del "COSA" i pennarelli, i pastelli e gli acquerelli (o quello che preferite).

A questo punto, si parte: ognuno sceglie il suo disegno preferito, che potrà colorare e portarsi a casa a ricordo della bella giornata di festa, poi si sorteggia dalle scatole sia il COME che il COSA, e si dovrà colorare... esattamente così, come avranno "scelto" le scatole per noi!

E ORA... NON RESTA CHE GIOCARE! BUON DIVERTIMENTO!



RUMINO ERGO SUM
www.ruminoergosum.it