

Giochi da viaggio

Monday 02 August 2004

Giochi da viaggio

Arriva l'estate, e con essa viaggi in auto più o meno lunghi, con grandi e bambini. I bambini e i ragazzi dopo un po' si annoiano e cominciano a chiedere da bere, da mangiare, si vogliono fermare, magari cominciano a litigare fra di loro.

Che cosa si può fare di meglio che un bel gioco tutti insieme?

Ecco qualche suggerimento.

Le targhe

Solo servendosi delle targhe delle altre automobili, si possono fare diversi giochi.

Pari e dispari

Il più semplice, adatto a bambini delle prime classi elementari, è vedere il numero di targa dell'auto o camion che ci ha appena superato o che stiamo superando, ma osservare solo l'ultima cifra. Se è pari io segno un punto a mio favore. Se è dispari il punto è tuo. Il primo che arriva a 10 o 20 punti ha vinto.

Esempio: targa AN 5496 GH = 6 è pari

Se lo si vuole fare un po' più difficile, si può fare la somma di tutte le cifre. Se è dispari ho vinto io, se è pari hai vinto tu.

Esempio: targa AN 5496 GH = $5+4+9+6 = 24 = 4+2 = 6$ è pari

Poiché le possibilità sono solo due, il gioco va bene per una coppia di bambini. I genitori possono puntare sulla vittoria dell'uno o dell'altro, e quindi fare il tifo.

Se dopo un po' il gioco viene a noia, o se i giocatori sono più di due, si può giocare con le lettere. Le usiamo come iniziali di nomi di animali, di cose, di città, di persone.

Esempio: targa AN 5496 GH = A: anatra, N: nutria, G: gatto, H: horse (se decidiamo di usare anche l'inglese, altrimenti ACCATTONE).

E' possibile fare delle frasi: Andiamo Nella Grande Hollywood

Chi fa più parole o più frasi vince.

Si possono provare varie ipotesi: solo animali, mettere insieme le lettere, uno dice una parola e l'altro deve dirne un'altra che ha a che fare con la prima, per esempio Albero, Nespolo (è un albero). Oppure uno dice due parole di senso compiuto con le due lettere, l'altro dice qualcosa di collegato con le altre due lettere.

Esempio: io dico "Albero Nano". Tu puoi dire "Ghianda" giustificandoti con fatto che anche una piccola quercia può fare ghiande. Come vedi possiamo decidere che le lettere si possono usare anche insieme nella stessa parola.

Se giocando trovate qualche altra combinazione ditemela.

Alfabeto

Sempre giocando con le lettere, si può costruire tutto l'alfabeto. Ogni giocatore comincia con la A, che si può trovare non solo nelle targhe, ma anche in altre scritte (cartelli stradali, pubblicità, qualsiasi scritta), poi si cerca la B, e così via fino alla Z. Le lettere devono essere in ordine. Non si può dire C se non si è trovata prima la B. Vince chi arriva per primo alla Z.

Per fare il gioco più difficile si può usare solo le consonanti con tutte le vocali in fila: BA, BE, BI, BO, BU.

Si guarda fuori dal finestrino. Si cerca una cosa qualsiasi il cui nome comincia con la A. Chi trova la A segna un punto, e tutti cercano una parola che comincia con la B. Si va avanti fino alla Z. Chi dice per primo la parola segna un punto. Alla fine dell'alfabeto chi ha più punti vince. Per rendere il gioco più lungo si può tornare indietro, dalla Z alla A.

Esempio: Albero (facile), Bestia (un cavallo, una mucca…facile), Coda (speriamo che non ci sia in autostrada!), Deviazione, Erba, Famiglia (- non vale, non sta fuori dal finestrino! - vale, sta nella macchina davanti!).

Per rendere il gioco più difficile invece di una cosa qualsiasi si deve cercare proprio una parola scritta, su un'insegna stradale, su un camion, su un cartello pubblicitario, su una casa. Prima si cerca una parola con la A, poi con la B, via via fino alla Z. Anche locuzioni di due o più parole vanno bene (per la B, la scritta "Buon viaggio"). Basta che la parola sia scritta da qualche parte.

Le parole e le immagini

A questo gioco possono partecipare anche i bambini più piccoli che non sanno leggere.

Prendendo spunto da parole e immagini che si vedono fuori (pubblicità o cose reali, come una mucca, le pecore, un campanile) si deve costruire tutti insieme un racconto, o una storia buffa, o una canzoncina da cantare su un motivo noto.

Oppure si possono cercare solo cose rosse (un tetto, una Ferrari, un pomodoro) vedendole fuori o immaginandole. O solo cose che volano, o che corrono, o che stanno ferme.

O ancora tutte cose lunghe, o tonde, o quadrate. Chi ne trova di più vince.

Esempio: io dico "vedo una mucca bianca e nera. E' una mucca speciale che serve per fare il caffelatte." Tu continui: "io

vedo un campanile che ogni mattina suona le campane per dire alla mucca di fare il caffelatte". Lei continua: "e io vedo una casetta dove vive un nanetto che quando sente le campane si sveglia e beve il caffelatte". E così via.

Caccia al tesoro

Siamo un gruppo di esploratori. Ci siamo messi in viaggio per cercare una serie di cose che dobbiamo raccontare al re (o alla regina) e ai prindipi che ci aspettano (queste possono essere persone da cui stiamo andando, nonni, maestri di scuola, o personaggi di fantasia come il Mago Merlino).

Abbiamo avuto il messaggio segreto della missione da compiere: un foglio di carta con l'elenco di una serie di cose. Guardando fuori dobbiamo cercarle, esattamente come sono descritte nell'elenco: un trattore giallo, una mucca bianca, un boschetto verde, una casa a due piani, un ponte, una moto nera, un furgoncino frigorifero, una galleria, un castello in cima alla collina, e così via. Chi per primo trova la cosa lo dice, la cancella dall'elenco e segna un punto. Anche gli altri la cancellano dal loro elenco, perché una volta trovata non se ne può trovare una simile. Cancellate tutte le parole la missione è compiuta e chi vince guadagna il premio (qualcosa da prendere all'autogrill, o qualsiasi altro tipo di gratificazione, anche simbolica).

Per fare questo gioco bisogna aver preparato prima gli elenchi, o comunque disporre di fogli e penne (va bene anche il taccuino che ognuno di noi ha in macchina). Il guidatore gioca insieme con il più piccolo, o può dare al più grande l'incarico di gestire il suo elenco.

Attenzione: se nell'elenco c'è una moto nera, la moto non può essere rossa!

Per rendere il gioco più collaborativo, anche l'elenco può essere fatto tutti insieme. Già questo serve a fare 50 km!

Prima e dopo

Questo gioco viene niente meno che da una pagina del famoso saggio di Huizinga, Homo ludens, dove dice che tutta la civiltà umana è nata dai giochi (ebbene sì, i giochi sono una cosa seria!).

Il primo giocatore sceglie una cosa, o perché l'ha vista fuori, o come gli è venuta in mente. Il secondo giocatore deve dire qualcosa che viene o prima o dopo della prima cosa. Il terzo giocatore, se il secondo ha detto qualcosa che viene dopo deve dire qualcosa che viene prima, e viceversa. Se non sa continuare chiude un dito della mano destra. Il primo che ha la mano chiusa a pugno perde e paga pegno o offre da bere a tutti al prossimo bar o lava il parabrezza dell'auto o porta la valigia più grande.

Esempi: io scelgo "albero". Tu puoi dire "radici" (stanno prima) o "foglie" (stanno dopo). Se hai detto radici lei può dire "terra" (sta prima) o "papa" (si fa con le radici, quindi sta dopo). E così via. E' troppo difficile? Proviamoci!

Sempre più grosso

Un giocatore comincia col dire qualcosa. Può essere qualcosa che ha visto fuori, oppure si può scegliere un ambiente noto (per esempio la cucina) o una categoria nota (per esempio i mammiferi). Il primo giocatore deve dire la cosa più piccola che c'è in quella categoria. (in cucina, uno stuzzicadenti, per i mammiferi, un topolino). Il giocatore seguente deve dire

una cosa un po' più grossa (una forchetta, uno scoiattolo), e via via gli altri giocatori una cosa sempre più grossa, fino a che non si può andare più avanti (in cucina l'armadio a muro, per i mammiferi un elefante). Chi non sa andare avanti paga pegno o fa le altre cose suggerite nel gioco precedente.

A perdifiato

A turno, ognuno guarda fuori dal finestrino, sceglie un animale, un edificio, un albero, un camion, prende un bel fiato e dice di seguito: "La mia gallina ha fatto un uovo, due uova, tre uova, ecc.", fino a quando gli manca il fiato. Il suo punteggio sono le uova che la gallina è riuscita a fare. L'altro guarda e dice: "Il mio campanile ha una campana, due campane, tre campane, ecc.". Ognuno deve scegliere una cosa diversa e costruire una sua frase. Vince chi ha raggiunto il numero più alto.

Chi è andato al mercato?

Un personaggio misterioso è andato al mercato, ha comprato cinque cose, ma le ha dimenticate perché è dovuto scappare via. Noi abbiamo trovato le sue cose, e dobbiamo capire chi è per potergliele dare (perché noi siamo bravi e onesti, e non ci prendiamo le cose che non ci appartengono, vero?).

Il guidatore o uno dei genitori possono proporre le cinque cose, e gli altri devono indovinare chi è. Chi indovina segna un punto a suo favore (apre un dito della mano, o usa qualche altro sistema a scelta). Il vincitore o il conduttore propone altre cinque cose, e il gioco continua fino a quando è ora di fare la merenda.

Esempio: Il personaggio misterioso ha comprato una zucca, dei topolini, un paio di scarpette di vetro, un vestito di cenci, una matrigna. (Cenerentola viveva con la matrigna, era vestita di cenci, ma la fata ha trasformato la zucca e i topolini in una carrozza, e le ha messo ai piedi scarpette di vetro).

Naturalmente, i personaggi devono essere conosciuti a tutti i partecipanti. Possono essere anche amici, familiari, campioni sportivi, purché siano conosciuti. Lo zio che fuma la pipa, gioca a carte, balla il liscio, va in bici, ha un berretto bianco, può essere identificato da queste cinque cose.

I giochi sono stati inventati da me o rielaborati più o meno liberamente dal libro "100 giochi" di Giaccone e Schiavetta, Editrice Elle Di Ci, 1996.

Se giocando vi vengono in mente modifiche che li rendono più divertenti, più facili o più difficili, mi fate cosa grata se me lo comunicate.

Buon divertimento!

Attenzione: il rischio che correte è che i bambini non vogliano smettere di giocare...

