

Elio Giacone propone tanti

GIOCHI CON I COLORI !

CAMBIA E SCAMBIA (ADATTO ANCHE PER I BAMBINI DEL NIDO)

Gioco per i più piccoli. Si riempie un secchio con palline di cinque colori diversi. Ogni giocatore prende una pallina del colore che vuole. Il conduttore si ferma accanto al secchio. Metà dei giocatori si spostano qualche passo a destra del conduttore e l'altra metà qualche passo a sinistra. Tutti i giocatori nascondono la loro pallina dietro la schiena. Il conduttore si volta a sinistra e grida uno dei cinque colori. I giocatori del gruppo verso cui si è voltato che hanno in mano una pallina del colore nominato si spostano nell'altro gruppo. Il conduttore si volta verso destra, grida un altro colore e così via. Quando tutti e cinque i colori sono stati nominati, il conduttore invita prima i giocatori di un gruppo e poi quelli dell'altro a cambiare la pallina che hanno in mano con una di quelle nel secchio, di un altro colore. Il gioco prosegue come prima e così via. Vince chi si diverte di più.

L'ELEFANTE ELEGANTE

Su un grosso cartellone si disegna un enorme elefante, visto di profilo. Sulla testa e sul corpo dell'elefante si disegna un mantello diviso in trenta-quaranta quadratini di qualche centimetro di lato. Si preparano altrettanti quadratini di cartoncino delle stesse dimensioni dei precedenti e ci si disegna dentro una dozzina di simboli differenti, uno per cartoncino. Lo stesso simbolo comparirà su tre-quattro cartoncini diversi. Dall'altra parte dei cartoncini si disegnano delle coloratissime libellule. Si copiano i simboli presenti sui cartoncini nei quadratini del mantello dell'elefante, si spargono i cartoncini per il campo, con le libellule bene in vista, si posa a terra il cartellone e il gioco può avere inizio. A turno, i giocatori corrono in mezzo al campo, raccolgono un cartoncino e lo portano sul cartellone, posandolo in un quadratino con lo stesso simbolo. A poco a poco le libellule presenti sui cartoncini coloreranno di mille magici colori il mantello dell'elefante elegante.

VERDE CHE ENTRA, VERDE CHE ESCE (ADATTO ANCHE PER I BAMBINI DEL NIDO)

Gioco per i più piccoli. Ci si procura un grosso scatolone, molto più alto che non lungo o largo. Sul suo lato posteriore si fanno cinque buchi (piuttosto in alto) e altri cinque li si fa sul lato anteriore (piuttosto in basso). Intorno ai buchi in alto si disegnano cinque macchie di altrettanti colori diversi e la stessa cosa la si fa poi (coi medesimi colori) intorno ai cinque buchi in basso. Si collega ogni buco in alto con il buco in basso dello stesso colore per mezzo di un tubo di cartone o di altro materiale altrettanto rigido. Si colorano cinque palline da ping pong con gli stessi colori delle macchie sullo scatolone. I primi due giocatori si spostano uno davanti lo scatolone, l'altro dietro. Al giocatore dietro lo scatolone viene consegnata una pallina da ping pong. Lui ne grida il colore al

Elio Giacone per La Giostra

© *Fondazione Apostolicam Actuositatem*. Nessuna parte del documento può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte (autore, rivista, sito e casa editrice)

compagno, che mette le mani, disposte a coppa, davanti al buco in basso di quel colore. Il giocatore dietro lo scatolone infila la pallina nel buco in alto dello stesso colore. Se nessuno dei due commette errori, la pallina finirà tra le mani del compagno. Il gioco viene poi ripetuto con nuove coppie di giocatori e nuove palline colorate. Vince chi si diverte di più.

QUATTRO PICCOLE FARFALLE

I giocatori si siedono in cerchio. Quattro di loro ricevono altrettante palline da ping pong, dipinte ciascuna con un colore diverso. Al via le palline passano di mano in mano, girando per il cerchio qualcuna in senso orario e qualcuna in senso antiorario e cambiando ogni tanto direzione. Dopo un po' il conduttore grida stop e tutti i giocatori mettono immediatamente le braccia dietro la schiena (con o senza pallina in mano). Il conduttore chiama un giocatore e gli chiede chi ha in mano la pallina di un certo colore. Se il giocatore indovina, guadagna un punto e può cercare di individuare (sempre su richiesta del conduttore) il possessore di un'altra pallina. Se, invece, sbaglia è il giocatore che lui ha chiamato per errore a dover rispondere alla domanda del conduttore e così via. Quando tre delle quattro palline sono state individuate, riprendono a girare per il cerchio tutte e quattro e così via. Vince il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

PESCIOLINI COLORATI (ADATTO ANCHE PER I BAMBINI DEL NIDO)

C'era una volta un pesciolino rosso
che nuotava allegramente per il mare
quando incontrò uno squalo grande e grosso
che voleva impedirgli di passare.
«Qui tutto è mio! Tu non ci puoi stare.
Non c'è posto per i granchi e i pesciolini.
Ti piaccia o no, te ne devi andare:
va' a giocare sulla spiaggia coi bambini.»
«Non esser sciocco, dall'acqua non ci esco:
qui c'è spazio per i belli e per i brutti.
Quando fa caldo nell'acqua si sta al fresco:
il mare è grande, c'è cibo un po' per tutti!»

Gioco per i più piccoli. Si disegna su un cartellone un grosso squalo grigio. Qua e là sul corpo dello squalo si disegnano venti pallini di cinque colori diversi. Su altrettanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco si disegnano venti pesciolini degli stessi colori dei pallini. Si posa lo squalo a terra a un estremo della stanza e si spargono i pesciolini di qua e di là. A turno, i bimbi raccolgono un pesciolino e lo vanno a posare sullo squalo, sopra il pallino dello stesso colore. Se il pesciolino finisce su un pallino sbagliato (di un colore diverso) l'educatrice lo prende e lo riporta in mezzo agli altri. Il gioco termina quando non ci sono più cartoncini da raccogliere: il temibile squalo grigio si è trasformato in una miriade di coloratissimi pesciolini.

LE BANDIERE

Elio Giacone per La Giostra

© *Fondazione Apostolicam Actuositatem*. Nessuna parte del documento può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte (autore, rivista, sito e casa editrice)

Su una decina di cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco si dipingono altrettante bandiere, scegliendole (per quanto è possibile) tra quelle dei Paesi di provenienza dei giocatori o delle persone che i giocatori possono incontrare durante la giornata. I primi quattro giocatori si spostano a qualche passo dalle bandiere. Il conduttore dà un'indicazione: un colore che deve essere presente nella bandiera o uno che non deve esserci o il numero di colori diversi che la bandiera deve avere e così via. Ogni giocatore deve cercare di raccogliere una bandiera che rispetti l'indicazione data e portarla al conduttore. Man mano che un giocatore arriva dal conduttore, deve dire il nome del Paese a cui appartiene la bandiera che ha raccolto. Se il nome è giusto conquista un punto, se è sbagliato deve posare al suo posto la bandiera, che può essere raccolta da un compagno. Chi sbaglia il nome o porta una bandiera che non rispetta l'indicazione data non può raccoglierne un'altra. Il gioco prosegue nello stesso modo, cambiando ogni volta i quattro giocatori e finisce quando tutti sono stati messi alla prova per cinque volte. Vince il giocatore che termina il gioco con il punteggio più alto.

QUADRELLO

Ogni bimbo disegna ciò che vuole all'interno di sedici quadratini di cartoncino di cinque-sei centimetri di lato. Fa poi la stessa cosa su un altro quadrato, grosso il doppio. Il quadrato grosso e quattro quadratini piccoli vengono collegati uno all'altro, fissandoli lungo un filo di lana colorata, a una distanza di un paio di centimetri uno dall'altro: ecco pronti la testa e il torace del pupazzo. Ai lati del quadrato piccolo attaccato a quello grosso vengono collegati, sempre tramite fili di lana colorata, altri sei quadratini (tre da una parte e tre dall'altra): ecco pronte le braccia. Altre due file di tre quadratini ciascuna vengono invece fissate agli angoli inferiori dell'ultimo quadratino del torace (quello più lontano dalla testa): ecco pronte anche le gambe. La scelta di dove mettere ogni singolo quadratino disegnato e il colore dei fili di lana spetta ai bambini. Quadratino dopo quadratino nasce così Quadrello, un simpatico, coloratissimo pupazzo di cartoncino.

IL PITTORE RIGHETTO

Ogni giocatore riceve una matita, una riga e un foglio su cui il conduttore ha disegnato trenta puntini in ordine sparso. Il giocatore, servendosi della matita e della riga, deve unire a due a due i puntini, cercando di far sì che le righe che traccia si intersechino abbondantemente tra di loro. Fatto questo, usando dei pennarelli colorati, riempie di tanti colori diversi gli spazi chiusi che ha creato.

IL VENTO SPARPAGLIACOLORI

Ogni giocatore lascia cadere sul proprio foglio da disegno qualche goccia di tempera diluita, dopo di che ci soffia sopra con una cannuccia e sparpaglia a suo piacere il colore sul foglio. Fatto questo, fa cadere qualche altra goccia di un altro colore, ci soffia sopra e così via, fino a ottenere il capolavoro desiderato.

LE BIGLIE PITTRICI

In cinque scodelle vengono messe due dita di tempera diluita di cinque colori diversi. In ogni scodella viene messa una biglia di vetro. Si prende una scatola di scarpe e se ne elimina il

Elio Giacone per La Giostra

© *Fondazione Apostolicam Actuositatem*. Nessuna parte del documento può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte (autore, rivista, sito e casa editrice)

coperchio. Si preparano tanti rettangoli di cartoncino leggero (o di carta spessa) quanti sono i giocatori. I rettangoli devono essere leggermente più piccoli della scatola, in modo da poterli appoggiare sul fondo senza difficoltà. A turno, ogni giocatore posa un rettangolo di cartoncino nella scatola, prende due biglie, le lascia gocciolare per bene e le posa sul cartoncino, all'interno della scatola. Fatto questo, le fa rotolare di qua e di là sul foglio, muovendo la scatola a suo piacere. Quando è soddisfatto del risultato ottenuto, prende le biglie, le lava in una pentola d'acqua pulita e le rimette nelle loro scodelle. A questo punto può estrarre dalla scatola il cartoncino e il suo capolavoro è pronto.

SOTTOLCOLOR (ADATTO ANCHE PER I BAMBINI DEL NIDO)

Gioco per i più piccoli, da giocare in un salone grande.

Si spargono per il salone teli di tre-quattro colori diversi. I teli possono essere abbandonati a terra, fissati al bordo di un tavolo in modo da crearci sotto una grotta, sospesi tra due sedie a mo' di sipario e così via: più sono diversi i modi in cui li si usa, meglio è. A ogni giocatore viene legata intorno al polso una fettuccia di uno dei colori dei teli. I giocatori (i pesciolini colorati) girano di qua e di là per il salone (il vasto mare). A un certo punto compare un'insegnante che ha intorno alla testa un fazzoletto di uno dei colori dei teli: è un gigantesco pesce affamato!

I giocatori che hanno intorno al polso una fettuccia di quel colore continuano a gironzolare indisturbati: il pesce gigante non mangia pesciolini del proprio colore... Tutti gli altri scappano, inseguiti dall'insegnante, e possono mettersi al sicuro nascondendosi dietro un telo di quel colore. Se si nascondono dietro un telo di un altro colore possono essere presi. I pesciolini presi si siedono intorno al salone. Dopo un po' il pesce gigante se ne va. I pesciolini riprendono a nuotare nel vasto mare (tranne quelli presi, che restano seduti). L'insegnante rientra con in testa un fazzoletto di un altro colore e così via. I pesciolini presi possono rientrare in gioco (e restarci finché non vengono presi un'altra volta...) quando il pesce gigante è del loro colore. Vince chi si diverte di più.

ACQUA ROSSA, ACQUA BLU (ADATTO ANCHE PER I BAMBINI DEL NIDO)

Gioco per i più piccoli, da giocare all'aperto.

Ci si procura della carta crespa di quattro colori (rosso, giallo, verde, blu), dei bicchieri di carta e delle bottiglie di plastica. I bicchieri e le bottiglie vengono colorati esternamente con gli stessi colori della carta crespa, dopo di che vengono sparsi qua e là per il prato. I bicchieri vengono riempiti a metà di acqua, le bottiglie restano vuote.

Ogni bimbo riceve un pezzo di carta crespa e deve andare a cercare un bicchiere dello stesso colore della carta che ha in mano. Quando l'ha trovato, mette la carta crespa a bagno nell'acqua e la manipola per bene, in modo da far prendere all'acqua il colore della carta. Quando c'è riuscito, va a cercare una bottiglia dello stesso colore, ci versa dentro l'acqua colorata (lasciando la carta crespa inzuppata dentro il bicchiere) e porta il tutto all'insegnante. Se il bicchiere e la bottiglia sono dello stesso colore, l'insegnante versa in un piatto l'acqua: se è anche lei dello stesso colore, il giocatore ha vinto e riceve in premio una caramella (dello stesso colore, naturalmente!)

PESCIOLINI COLORATI (ADATTO ANCHE PER I BAMBINI DEL NIDO)

In un angolo della stanza vengono sparsi tanti cartoncini quadrati di tre dita di lato e di quattro colori diversi (rosso, giallo, verde, blu). Un giocatore viene nominato squalo e si sposta lontano dai

Elio Giacone per La Giostra

© *Fondazione Apostolicam Actuositatem*. Nessuna parte del documento può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte (autore, rivista, sito e casa editrice)

cartoncini, girato in modo da non vederli. Ciascuno degli altri giocatori prende un cartoncino, scegliendolo del colore che preferisce, e lo nasconde in tasca. Al via i giocatori gironzolano per la stanza: sono pescioloni colorati a spasso per il mare. Anche il giocatore-squalo gironzola di qua e di là. Ogni tanto si ferma davanti a un compagno e gli dice: «Fermati, pesciolone...» aggiungendo un colore. Se è il colore del cartoncino che ha in tasca, il compagno si ferma e non si muove più. Se non è il colore giusto, il compagno riprende a gironzolare di qua e di là. Il terzo giocatore che viene immobilizzato, diventa il nuovo squalo. Chi vuole, cambia il cartoncino che ha in tasca, ma non si è obbligati a farlo. Il vecchio squalo, diventato pesciolone, prende anche lui un cartoncino colorato, il gioco riparte e così via. Vince chi si diverte di più.

LA SCATOLA E LA CHIAVE (ADATTO ANCHE PER I BAMBINI DEL NIDO)

Si prendono dieci scatole da scarpe e se ne dipingono i coperchi usando cinque colori diversi. Su ogni coperchio ci devono essere tre colori. Lo stesso colore può comparire anche su più coperchi, ma non ce ne devono essere due con la medesima terna di colori. Gli stessi cinque colori vengono riportati su altrettanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Quattro giocatori per volta. Il conduttore nasconde una chiave in una scatola. Fatto questo, mostra ai quattro giocatori il cartoncino con uno dei tre colori dipinti su quella scatola. Ogni giocatore si sposta accanto a una scatola diversa che abbia quel colore sul coperchio, senza toccarla. Il conduttore mostra il cartoncino con un altro dei tre colori. I giocatori possono spostarsi accanto un'altra scatola o restare dove sono. Non possono esserci due giocatori accanto alla stessa scatola. A questo punto, ogni giocatore apre la scatola che ha accanto. Chi trova la chiave, vince.

Elio Giacone per La Giostra

© *Fondazione Apostolicam Actuositatem*. Nessuna parte del documento può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte (autore, rivista, sito e casa editrice)