

OP. 15001/15002
FR. PARRI N. CANTUCCI



Imparare giuocando

MANUALE DI GIUOCHI



ISTITUTO
GIO PARRI

124

OTECA

A. V. E.
ANONIMA "VERITAS" EDITTRICE
Largo Cavalleggeri, 33
ROMA (145)

Per le accademie e ricreazioni giovanili

LA FESTA DELLA TESSERA - Bozzetti, poesie,
canti per l'Accademia dell'8 Dicembre: L. 1,20.

LA FESTA DEL PAPA - Commediole, poesie,
canti per l'Accademia degli aspiranti: franco
di porto, L. 1,20.

LA VITTORIA DI GIORGIO - Commediola in
2 atti di F. L. Galli: L. 1,50.

IL DISTINTIVO - Bozzetto in un atto: L. 0,75.

CANTA CHE' TI PASSA - Raccolta di canti
sociali e ricreativi: 10 copie con la musica: L. 1.

Catalogo gratis a richiesta

A. V. E. — ANONIMA "VERITAS", EDITRICE
Largo Cavalleggeri, 33 — Roma 145
Conto Corrente Postale N. 1-8394



Imparare giocando

MANUALE DI GIUOCHI



A. V. E.
ANONIMA "VERITAS", EDITRICE
Largo Cavalleggeri, 33
ROMA (145)



Inventario N.
D. 15169



PREFAZIONE BREVE

(da leggersi attentamente)

«Il divertimento ci vuole»

(Pio XI)

Ai dirigenti

Ai delegati delle Sez. Aspiranti

Nel desiderio di aiutarvi nel difficile compito di attirare, d'intrattenere, di educare i giovani delle nostre Associazioni, anche attraverso il giuoco, abbiamo compilato questa piccola raccolta.

A nessuno di voi certo sfugge il valore e l'importanza che il gioco assume quando sia fatto nelle forme debite ed a tempo opportuno.

Sentito come un bisogno, una necessità dai nostri piccoli, esso è anche ottimo mezzo di ricreazione per i più grandi, compiendo così una sua prima funzione di attrattiva e di onesto svago.

Mezzo di attrazione e di preservazione, quindi. Ma non basta: lo vogliamo mezzo di apostolato.

Il gioco — lo sappiamo — è forse uno dei campi migliori di osservazione delle doti, ten-

denze e inclinazioni dei nostri giovani, i quali, nei momenti che dedicano al gioco, svelano completamente e liberamente la loro personalità.

Il giovane giocando impara ad adattarsi, a subordinarsi agli altri, ad essere tollerante e giusto, leale e disciplinato, a saper comandare, a sacrificarsi, a sentire la sua forza e la sua destrezza e a metterla in valore; così che il giuoco, suscitando lo spirito d'iniziativa ed esercitando il giovane nello sforzo della volontà, molto può contribuire alla formazione del carattere.

E se poi il capo che dirige il gioco saprà far alevare, con brevissimi cenni esplicativi, il pensiero dei giovani ad una applicazione spirituale, per correggere un difetto, perseverare nella virtù, essere forti nella Fede e via dicendo, allora veramente la funzione educativa del gioco apparirà in pieno, ed inavvertitamente produrrà i suoi benefici effetti.

La tradizione costante dei nostri maggiori educatori e l'esperienza nostra quotidiana ce lo dimostra all'evidenza.

Le applicazioni di carattere spirituale possono essere molteplici. Ne abbiamo indicato qualcuna, per alcuni giochi, con brevi cenni in corsivo: questo, soltanto per dare un saggio; poichè l'applicazione spirituale più efficace la potrà fare solo il dirigente, che conosce i particolari bisogni dei suoi giovani e sa capire qual'è in quel determinato momento, il « pensiero » più opportuno....

* * *

Da questi rapidi cenni sui concetti informativi del gioco, voi dirigenti saprete di certo trarre le migliori applicazioni, supplendo con la vostra esperienza alla loro manchevolezza.

Non dite perciò che il gioco non serve che a distrarre, ma pensate piuttosto ad organizzarlo ed a dirigerlo, perchè solo così esso sarà quale voi lo volete.

E' — del resto — il problema generale della ricreazione che qui si presenta, e — ricordiamolo — le nostre sono associazioni cattoliche e non ricreative.

Impostate dunque chiaramente ai giovani gli scopi e i fini ai quali l'attività nostra ricreativa va rivolta; sappiate distribuire i giochi in modo da non turbare lo svolgimento delle attività proprie dell'associazione; insistete in modo particolare perchè anche nella loro vita individuale i nostri giovani sappiano tenere nel giusto rapporto doveri e ricreazione e soprattutto non trascurino l'anima e lo spirito per il divertimento o per soverchia cura del corpo.

E allora nei giochi più vivaci, come nei canti più lieti, i nostri giovani, con Iddio nel cuore e negli occhi il sorriso sfavillante della loro giovinezza pura, troveranno il miglior incitamento e sprone per la loro attività di giovani cattolici.

NOTE PRATICHE

1) Scelta del gioco.

Per una buona scelta del giuoco, bisogna:

a) andare incontro ai giovani, ai loro desideri, alle loro inclinazioni, alle loro possibilità;

b) tenere presente il numero dei partecipanti e la loro età;

c) tener presente il fine che si vuol raggiungere;

d) adattare il gioco allo stato d'animo dei giovani (per esempio dopo aver parlato dell'apostolato di carità del giovane cattolico, far eseguire il giuoco «Alla ricerca della buona azione»);

e) tener presente le condizioni fisiche dei giovani (per esempio dopo una riunione o adunanza si cercherà di fare un giuoco di movimento in cui i giovani possono correre liberamente).

Onde aiutarvi in questa scelta, per ogni giuoco abbiamo brevemente accennati gli scopi principali che esso si propone, la località ove è più adatto farlo eseguire, il numero utile di partecipanti. E' necessario che tutti prendano interesse al gioco, e vi partecipino attivamente, divertendosi.

2) Esecuzione del gioco.

Per far bene eseguire il gioco bisogna:

a) che il « Capo » (chiameremo sempre così il dirigente del giuoco) l'abbia ben chiaro in mente, se lo sia ben studiato (e occorrendo, trasformato ed adattato al suo ambiente), e abbia preparato tutto il necessario per il suo regolare svolgimento;

b) che il « Capo » lo spieghi ai giocatori in modo breve, facile e completo e si assicuri che tutti abbiano ben comprese le regole di esecuzione, di sconfitta e di vittoria, sì che non abbiano a sorgere equivoci durante lo svolgimento del giuoco;

c) che il « Capo » esiga la massima disciplina, il perfetto ordine, la più scrupolosa regolarità, precisione e *lealtà* da parte di tutti i giocatori;

d) che il « Capo » sia sempre arbitro vigile, imparziale e preciso; solo a lui spetta la decisione nella vittoria o nella sconfitta;

e) che il « Capo » sia sempre presente al gioco dal principio alla fine. Egli deve esigere la partecipazione fattiva di tutti i giocatori, e li deve seguire, osservare, curando che sia evitato l'eccessivo accanimento come pure ogni parola o gesto men che corretti.

I.

Che cosa hai visto?

Brenato

Località: sala.

Giocatori: da tre a dieci.

Il Capo prepara su di un tavolo un certo numero di oggetti differenti (una diecina: matita, gomma, bottoni ecc. ...), di cui sia facile l'osservazione e il ricordo e li nasconde alla vista ricoprendo tutto con un giornale od altro.

I giocatori vengono chiamati intorno al tavolo; il Capo scopre gli oggetti preparati, fa osservare per alcuni minuti e poi li ricopre.

I giocatori debbono cercare di ricordare il numero e la specie degli oggetti osservati; e uno alla volta poi, alla domanda del Capo: « Che cosa hai visto? » debbono elencarli con l'aiuto della sola memoria.

Vince il giocatore che ricorda con precisione il maggior numero di oggetti.

Il Capo potrà mettere in rilievo un insegnamento morale di questo gioco: imparare a « vivere ad occhi aperti », abituandosi all'osservazione e al ricordo.

II.

La lotta contro il lupo *Renato*

Località: cortile.

Giocatori: da sei a dodici.

Si fanno mettere i giocatori uno dietro l'altro tenendosi con le mani sulle spalle e mettendo per capo fila il giovane più alto e più agile. Uno dei giovani sta fuori e fa il lupo; egli deve cercare di non farsi toccare dal giovane che sta in testa alla fila, mentre deve cercare di toccare la coda della stessa.

Vince il lupo quando ha toccato la coda della fila; perde alla terza «ferita» cioè dopo che è stato toccato per tre volte dal capo fila.

Il capo fila farà del tutto, trascinandosi dietro tutti i giocatori che si tengono per le spalle, di salvare l'uomo di coda e di toccare il lupo.

Per la buona riuscita del gioco la catena non si deve mai spezzare.

Non è forse questo gioco simbolo della lotta continua dei nostri giovani, che da ogni parte sono tentati?...

III.

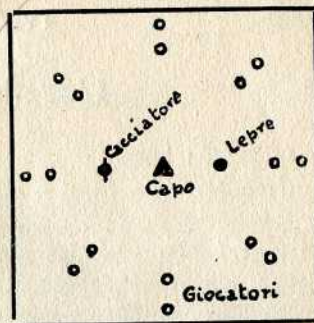
Il cacciatore e la lepre

Giocatori:

da venti in su

Località:

cortile o prato.



I giocatori si distribuiscono a coppia uno dietro l'altro, con un intervallo tra una coppia e l'altra di un paio di metri, in modo da formare un gran cerchio di cui il capo occupa il centro.

Due giocatori sono vicino a lui: uno fa il «cacciatore» l'altro la «lepre».

Ad un fischio del capo la lepre fugge e il cacciatore la insegue; se riesce a toccarla, il cacciatore diviene lepre e viceversa, (l'inversione delle parti può avvenire anche ad un fischio del capo, anzi in questo modo si rende il giuoco più interessante).

Quando una lepre si vede in pericolo può salvarsi fermandosi di fronte ad una delle coppie del cerchio, da quel momento cessa di essere lepre e lo diviene invece il giocatore più esterno della coppia e così via.

L'agguato *Prenato*

Località: bosco.

Giocatori: da dieci a venti.

Il capo fissa un percorso lungo un centinaio di metri, ben visibile tutt'attorno e che egli dovrà percorrere. I giocatori sono sparsi e nascosti in posizioni tali da vedere bene il capo e tutto il percorso.

Ad un fischio del capo il gioco comincia, egli percorre il tratto fissato guardando in ogni direzione, cercando di scoprire i giocatori e facendo un certo numero di piccole azioni ben visibili come: sedersi, inginocchiarsi, levarsi il cappello, girare attorno ecc...

I giocatori osservano tutto ciò che il capo fa e cercano di non farsi vedere.

Ad un fischio del capo i giocatori si radunano intorno a lui, ed uno per volta danno relazione delle mosse osservate.

Vince colui, che non essendosi fatto scoprire dal capo, ha visto e ricorda il maggior numero di mosse.

Esempio di « mimica » del capo: si alza dal letto, segno di Croce e preghiera in ginocchio... poi un tratto di strada e arriva all'officina, dove incomincia a lavorare... dimenticando la preghiera prima del lavoro... A chi avrà notato la « dimenticanza » del capo... dieci con lode!

I punti cardinali *Prenato*

Località: cortile.

Giocatori: da quattro a otto.

I quattro angoli del cortile si denominano come i punti cardinali: Nord, Sud, Est, Ovest.

I giocatori si dispongono al centro del cortile in stretto cerchio intorno al capo.

Il capo, di sorpresa, a voce alta, nomina uno dei quattro punti cardinali; allora tutti i giocatori cercheranno di raggiungere quel dato punto. Colui che per primo arriva ha un punto.

Subito dopo i giocatori tornano al centro e il giuoco ricomincia.

Per rendere il giuoco più interessante il capo potrà nominare prima un punto, poi, prima che sia stato raggiunto, un altro punto, in modo che i giocatori siano costretti subito ad orientarsi ed a cambiar direzione e così via.

Vince colui che per primo raggiunge un prefissato massimo di punti.

Dall'orientamento materiale che il gioco insegna, far pensare il giovane a quello spirituale, per essere sempre pronto e docile alla voce del Signore.



Spezzacatena

Località: cortile.

Giocatori: da dieci in su.

I giocatori sono sparsi per il cortile ed il capo inizia il gioco cercando di prendere qualcuno che deve essere il primo anello della catena.

Trovato il primo anello, questi cerca di prendere il più gran numero di compagni cercando di allungare la catena, formata dai giocatori che si tengono per mano.

Appena un giocatore è toccato dai due agli estremi della catena deve subito dare ad essi la mano e divenire nuovo anello.

Se un giocatore tocca la catena in un qualunque punto è anch'esso prigioniero.

Se la catena si spezza i giocatori liberi hanno facoltà di... picchiare quelli della catena finchè non si siano riuniti.

Quando tutti i giocatori sono divenuti anelli della catena il giuoco cessa.

Il capo deve vigilare che non si creino incidenti principalmente quando si spezza la catena.

La catena del gioco vuol rappresentare la carità che unisce le nostre associazioni: se essa si spezza, nel gioco son... busse, nell'associazione sono...

Guerra con la palla

Località: cortile.

Giocatori: dai dieci ai trenta.

Si divide il cortile in due parti uguali con una zona neutra di un tre metri di larghezza.

I giocatori si dividono in due gruppi di egual numero di componenti e possibilmente di egual abilità nel tiro.

Il capo giuoco sta nella zona neutra e tiene in mano una palla di gomma o di stoffa non troppo dura nè pesante.

All'inizio del giuoco il capo lascia la palla ad uno dei gruppi che, raccattatala, cerca di lanciarla contro i giocatori avversari stando sempre entro il proprio campo.

Per ogni giocatore avversario colpito è un punto per il proprio gruppo. I colpi tirati dalla zona neutra sono nulli. Colui che raccatta la palla non può colpire direttamente, ma deve passarla ad un compagno di gruppo che tirerà e cercherà di colpire.

E' considerato nullo il colpo, quando la palla viene fermata a volo con le mani.

Dopo un certo tempo fissato in precedenza (10 o 15 minuti) il capo, che ha tenuto conto e data notizia a voce alta dei punti fatti, fa cessare il gioco e dà vincitore il gruppo che ha il maggior numero di punti. Il capo deve essere l'unico giudice imparziale della regolarità dei colpi felici o falliti o nulli.

Lotta in circolo

Località: sala o cortile.

Giocatori: da 6 a 12.

I giocatori si dispongono in circolo stringendo con la mano sinistra (o destra) il polso del compagno. Intorno al centro del circolo sono collocati alcuni oggetti facilmente rovesciabili (burrilli, pezzi di legno in equilibrio ecc...).

L'intento di ogni giocatore è quello di obbligare facendo forza sul circolo, qualcuno dei compagni a rovesciare gli oggetti posti al centro e di non rovesciarli lui.

Chi rovescia oggetti va fuori gioco, gli ultimi tre rimasti saranno vincitori.

Gli oggetti abbattuti vengono subito risolle-
vati.

La parola d'ordine del gioco è: resistere.

Il pantano

Località: sala o cortile.

Giocatori: da otto a venti.

Il gioco è simile a quello della « Lotta in circolo ». Il capo gioco disegna sul pavimento o a terra, con gesso od altro, un cerchio di diametro più o meno grande secondo il numero dei giocatori.

I giocatori si dispongono in circolo concentrico a quello disegnato ma di diametro circa un metro più grande, stringendo con la mano sinistra (o destra) il polso del compagno.

L'intento di ogni giocatore è quello di obbligare facendo forza sul circolo, qualcuno dei compagni a penetrare, almeno con più di metà della scarpa, entro il cerchio o pantano.

La terza volta che un giocatore viene spinto o cade nel pantano paga e fa una penitenza. Il capo deve dirigere il gioco dal centro del cerchio con precisione ed imparzialità e tener conto delle cadute d'ognuno.

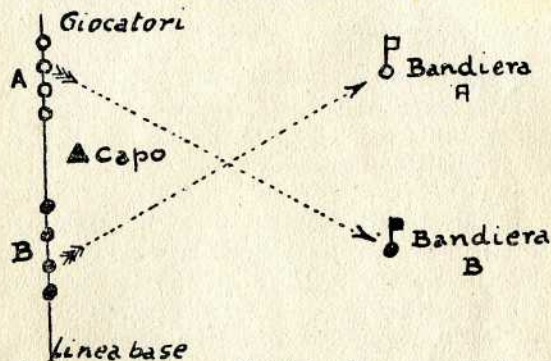
Dobbiamo resistere alla spinta del male (cattivi compagni, tentazioni...) per non cadere nel « pantano ».

X.
Alla bandiera

Bernato

Località: cortile o prato.

Giocatori: da otto a venti.



I giocatori sono divisi in due gruppi A e B di egual numero e si trovano schierati per uno su una stessa linea con un intervallo tra un gruppo e l'altro di almeno un paio di metri. Di fronte ai due gruppi, alla distanza di una trentina di metri, sono poste le loro bandiere.

Ad un via del capo, uno dei giocatori del gruppo A parte di corsa verso la bandiera avversaria, cerca di prenderla e portarla nella propria linea base; contemporaneamente tutti i giocatori del gruppo B, partono di corsa e cercano d'impedirglielo; quando il fuggitivo A, è toccato deve fermarsi e non si può più muovere finchè non viene ad essere liberato.

Fermato il fuggitivo tutti i giocatori del gruppo B rientrano nella propria linea base.

Ad un nuovo via del capo, fugge uno del gruppo B e tutti gli A gli corrono dietro finchè non l'abbiano fermato. Il giuoco seguita così alternando le parti, con i giocatori rimasti liberi.

Il giocatore fuggitivo può al solo toccarli, ridare la libertà a tutti i suoi compagni di gruppo fermati, quest'ultimi però se vengono toccati dagli avversari prima che siano rientrati alla base sono di nuovo fermati.

Vince il gruppo che riesce a fermare tutti gli avversari o fare arrivare la bandiera avversaria alla propria base.

Un'aggiunta che darà maggior interesse al giuoco è la seguente: Partendo un giocatore del gruppo A, quelli del gruppo B non potranno muoversi dalla linea base e inseguirlo, se quello non avrà oltrepassato una certa linea (che si traccierà sul terreno, parallela alla linea di base e distante circa un quinto della distanza a cui sono fissate le bandiere). In questo modo si potranno fare delle «finte», e prendere di sorpresa gli avversari. Però chi fa le finte non può fermarsi mai nemmeno un istante, e giunto quasi a toccare la seconda linea, deve immediatamente tornare indietro, altrimenti sarà considerato come fuggito e sarà rincorso perciò dagli avversari.

Tutte le conquiste richiedono prontezza, sforzo, sacrificio e... accortezza.

Uno! due!

Prenota

Località: cortile o prato.*Giocatori:* da sei a venti.

Si dividono i giocatori in due gruppi che si dispongono di fronte in due righe parallele distanti da uno a due metri, denominati rispettivamente riga « uno » e riga « due ».

Il capo si mette tra le due file e grida uno dei due numeri a piacere.

Subito la riga nominata da un dietro-front e corre a rifugiarsi oltre una linea tracciata alla distanza di una quindicina di metri (se il giuoco si fa all'aperto) o contro la parete (se si giuoca in un cortile); l'altra riga si slancia subito all'inseguimento; il giuocatore toccato prima di aver raggiunto il limite stabilito cambia gruppo.

Vince il gruppo che allo scadere del tempo fissato risulterà più numeroso.

Variante: volendo fare una gara ad eliminazione tra i due gruppi si potrà giuocare così: la seconda volta che un giocatore viene toccato prima di aver raggiunto il limite stabilito, viene messo fuori giuoco.

Vince il gruppo che alla fine del giuoco ha il maggior numero di giocatori.

Gibetti

Corsa delle staffette

Località: cortile o prato.*Giocatori:* da nove a venti

I giocatori vengono divisi in tutti gruppi di egual numero e possibilmente di eguale abilità nella corsa (per esempio se sono nove giocatori in tre gruppi di tre ciascuno) e secondo l'estensione della località vengono fissati tanti posti di cambio, ad eguale distanza uno dall'altro, tanti quanti sono i giocatori d'ogni gruppo, che vengono distribuiti uno per ogni posto di cambio.

Al via del capo gioco, i giovani del primo posto iniziano la corsa portando in mano un oggetto facilmente trasportabile (bastoncino, fazzoletto od altro) che viene consegnato al compagno di gruppo del secondo posto, che a sua volta seguita la corsa ecc.

N. B. — Il gioco può essere fatto anche sotto una forma umoristica: i giuocatori per esempio potranno correre nei sacchi, oppure con una candela accesa, con un bicchier d'acqua ecc...

Non basta certo, che uno dei giocatori corra velocemente ma occorre che tutto il gruppo concorra alla vittoria finale. Altrettanto deve essere nelle nostre associazioni: unione degli sforzi di tutti per lo scopo comune.

La caccia all'orso

Brenata

Località: cortile o prato o bosco.

Giocatori: da 5 a 20.

Uno fra i giocatori più agili e veloci è l'«orso» e tiene fissate alle spalle con spilli due striscie di carta lunghe una settantina di cm. Sulla località del gioco vengono designati tre posti «salvi» ove l'orso può ripararsi ed entro i quali non può essere toccato. Tutti gli altri giocatori sono liberi sul campo di gioco ed hanno l'incarico di strappare le striscie di carta, senza farsi toccare dall'orso, altrimenti sono «morti» ed escono dal giuoco.

Il giuoco termina quando tutti i giocatori siano stati «uccisi» oppure quando l'orso abbia perduto le due striscie di carta.

La caccia al tesoro

Brenata

Luogo: prato o bosco.

Giocatori: dai dieci ai trenta.

Il dirigente divide i giocatori in due gruppi di egual numero (i difensori e gli assalitori), delimita due zone concentriche sul terreno, una centrale di una ventina di metri di diametro, entro cui si porranno i difensori e il tesoro (una moneta, un anello ecc. un piccolo oggetto che si possa nascondere e trasportare con facilità) ed una di duecento metri di diametro oltre la quale c'è la zona neutra.

Il gioco si svolge nella zona tra i due cerchi, alla metà della quale si trovano appostati gli assalitori.

Ad un allarme del dirigente il tesoro è in pericolo, occorre portarlo nella zona neutra.

Compito dei difensori è di affidare il tesoro ad uno qualunque di essi e lanciarsi verso la zona neutra cercando di non farsi toccare dagli assalitori, tenendo d'occhio colui che porta il tesoro, venendo in suo aiuto quando sta per essere preso, facendosi passare il tesoro, possibilmente di nascosto con delle finte manovre ecc.

Compito degli assalitori, toccare i difensori che fuggono e impedire loro di raggiungere la zona neutra: quando toccano un difensore deb-

bono far loro la domanda: « *hai il tesoro?* »; se questi *con lealtà* risponde « *No!* » è libero e può rientrare in gioco; se risponde « *Sì!* » allora il tesoro deve essere ceduto agli assalitori, la caccia è vinta da questi, che passano difensori e il gioco ricomincia.

In ultimo il gruppo che è riuscito a portare più volte il tesoro nella zona neutra ha vinto.

Anche noi possediamo un « tesoro »: saremo così abili come nel gioco, nel preservarlo e nel portarlo in salvo?

XV.

Avete letto il giornale

Località: sala.

Giocatori: da tre a dieci.

Nell'adunata dei « capi » della Sezione Aspiranti, il Delegato presenta su dei biglietti, i titoli dei principali articoli pubblicati nell'ultimo numero de « *L'Aspirante* ». Si tira a sorte, e ciascuno deve riferire ciò che ricorda e ciò che ha compreso dell'articolo capitatogli in sorte.

Ecco un mezzo pratico per insegnare a leggere il giornale!

XVI.

L'indovino

Località: sala.

Giocatori: da cinque a venti.

Uno dei giocatori fa da indovino e si allontana dagli altri, che di comune accordo pensano ad un oggetto qualunque, che non sia completamente sconosciuto all'indovino e che questi dovrà identificare (le prime volte per agevolare l'identificazione, si potrà pensare ad un oggetto che esiste nella sala, poi nella casa, fuori, come la lampadina quadro ecc...).

Determinato l'oggetto viene chiamato l'indovino che farà ad ogni giocatore una domanda in modo che questi non debba rispondere che: « *sì* » « *oppure no* » (le domande potranno essere: « *è vivo?* » « *come è fatto?* » « *si vede da qui?* » « *è minerale?* » « *sta nell'associazione?* » ecc...).

L'indovino non può fare più di tre domande per giocatore; se dopo tal numero di domande non ha indovinato ha perso e paga con una penitenza.

La caccia alla buona azione

Località: Parrocchia.

Giocatori: possibilmente pochi.

Dopo che il capo ha parlato sulla carità cristiana e sui modi di metterla in atto, dà ai giovani un certo tempo disponibile e li manda nelle vie intorno alla parrocchia alla ricerca di una buona azione vigilando che non perdano tempo e mettano il massimo interesse nella ricerca.

Trascorso tale termine ognuno torna in sede e racconta quello che ha fatto, come ha potuto rendersi utile al prossimo.

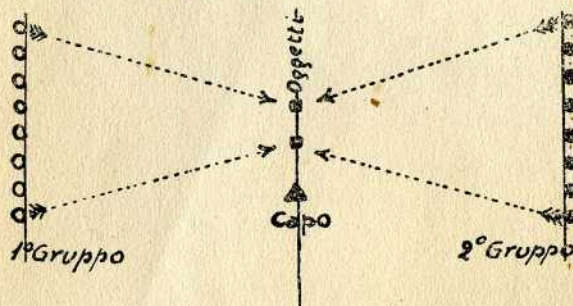
Estendendo il termine ad uno o più giorni, il gioco si trasforma in un mezzo attraente ed efficace per educare i giovani nella carità cristiana. Possono allora parteciparvi tutti i giovani che si dirigono. Può essere utile, quando è possibile, far fare la relazione scritta.

Scopo: addestrare i giovani nell'esercizio della carità cristiana. E' adatto più pei ragazzi che pei grandi.

Guerriglia araba

Località: cortile, prato.

Giocatori: da otto a venti.



Si tracciano sul terreno tre linee parallele, due laterali distanti una trentina di metri ed una mediana.

Si dividono i giocatori in due gruppi di egual numero e si mettono di fronte per uno, da parte opposte, lungo le due linee laterali; lungo la linea mediana si mette un oggetto facilmente trasportabile (fazzoletto, ecc...).

Il capo gioco si trova sulla linea mediana, ad un suo fischio un giocatore per parte corre verso il centro e cerca di prendere e portare oltre la propria linea, l'oggetto che si trova al centro. Se uno riesce a portare l'oggetto oltre la propria linea, senza farsi toccare dall'avver-

sario mentre ha l'oggetto in mano, è un punto per il proprio gruppo; se invece si fa toccare è un punto per il gruppo avversario.

Il gioco diventa più interessante, mettendo sulla linea mediana due o più oggetti, e facendo correre verso di essi contemporaneamente altrettante coppie di giocatori.

Ad ogni corsa gli oggetti tornano al centro.

Vince il gruppo che, dopo che tutti hanno corso, ottiene il massimo dei punti.

XIX.

I portatori della buona novella

Luogo: terreno accidentato, boscoso.

Giocatori: da sei a sedici.

Il capo divide i giocatori in due gruppi missionari e briganti. Consegna a ciascuno dei « missionari » un biglietto con una o più parole scritte: tutte le parole dei bigliettini formano una frase completa del Vangelo (per esempio: *Beati i puri di cuore perchè vedranno Dio*).

Nessuno deve leggere il biglietto, (ci si affida alla lealtà dei giocatori).

I missionari partono da un punto per raggiungere una « stazione » fissata.

Ma devono attraversare il bosco, infestato dai briganti.

Se sono « presi » dai briganti (basta che siano toccati), devono conseguire il proprio bigliettino: saranno quindi lasciati liberi di proseguire.

Conclusione: alla « stazione Missionaria » arriveranno tutti, ma alcuni col bigliettino, altri senza. Un fischio del capo, e i briganti accorrono. I due gruppi, *ad un segnale*, aprono i bigliettini che posseggono... e cercano di ricostruire la frase evangelica.

Il gruppo che riuscirà primo ad enunciarla con esattezza avrà vinto.

Il gioco si presta assai per scolpire nella mente dei giocatori una frase evangelica (« Beati i puri di cuore », « Io son la via, la verità e la vita »... ecc.).

Le lepri e i cani

Località: cortile.

Giocatori: cinque, sette, nove.

Il capo divide i giocatori, che debbono essere in numero dispari, in due gruppi, quello più numeroso è delle «lepri», quello meno dei «cani».

I cani debbono inseguire le lepri e toccarle.

Quando una lepre è toccata deve fermarsi nel posto ove è stata presa e può essere di nuovo libera e fuggire solo quando viene toccata da un'altra lepre libera.

Quando tutte le lepri sono state prese o fermate i cani hanno vinto.

Passando l'ultima lepre fermata ai cani e scambiando le lepri in cani e i cani in lepri il giuoco ricomincia.

Per non generare confusione occorre lealtà.

I proverbi

Luogo: sala.

Giocatori: da quattro a dieci.

Uno dei giocatori fa da indovino ed esce dal cerchio, gli altri scelgono di comune accordo un proverbio o una frase evangelica, che sia nota anche all'ndovino e dividono la frase in modo da assegnare a ciascuno una o più parole.

Chiamato l'indovino questi farà a ciascun giocatore, che è in cerchio nell'ordine di successione delle parole nella frase, una domanda, alla quale l'interrogato e lui solo risponde con una o più frasi sensate includendovi le parole a lui assegnate.

Per esempio: chi abbia ricevuto la parola «tempo» del proverbio «chi ha tempo non aspetti tempo» potrà rispondere, se interrogato con la domanda «preferisci l'uva alle pesche?» «non ho mai potuto fare un confronto giusto, perchè al tempo dell'uva le pesche non ci son più».

L'indovino potrà volendo scriversi le risposte ma se dopo un certo tempo fissato non ha trovato il proverbio o la frase ha perso e paga la penitenza.

Nelle serate invernali potrà essere utile a far imparare i proverbi che — si dice — sono la sapienza dei popoli.

La pittura

Località: sala.

Giocatori: da cinque a dodici.

I giocatori sono seduti in cerchio intorno al capo, che finge di dipingere un bel quadro (rappresentante per esempio un mazzo di fiori, un giardino, ecc...). Per eseguire la sua pittura avrà bisogno dei colori e la sua coloriera è formata dai giocatori, ognuno dei quali ha il nome di un colore: incomincerà, quindi, una lunga chiacchierata dicendo a voce quello che dovrebbe fare e cercare col pennello.

Ogni volta che chiama un colore il giocatore corrispondente si alza e fa un giro su se stesso; ogni volta che dice « pittura » tutti si alzano e fanno un giro su loro stessi.

Chi non risponde, o non risponde a tempo, o risponde quando non è chiamato paga con una penitenza.

La sapiente fusione dei colori fa bella e viva la pittura, così la perfetta armonia delle cose create rende viva testimonianza alla perfezione del creatore.

Il labirinto

Località: sala o cortile.

Giocatori: da quattro a dodici.



Il capo prepara sul pavimento o a terra con gesso od altro un disegno rappresentante una strada serpeggiante della larghezza di circa 50 centimetri e dello sviluppo in lunghezza dai tre ai quattro metri che chiamerà labirinto. I giocatori sono intorno al labirinto e debbono assistere al gioco in *assoluto silenzio*, mentre due alla volta lo eseguono.

I due giocatori si dispongono all'inizio della strada, uno di essi è bendato all'inizio della strada: il secondo giocatore, dalla parte opposta, dà le indicazioni al compagno bendato il quale alla voce dell'altro, deve percorrere tutto il labi-

rinto senza calpestare i bordi del disegno e nel minor tempo possibile.

Colui che guida deve servirsi d'indicazioni brevi e precise di questo tipo: « mezzo passo a sinistra o a destra — avanti, indietro — un quarto di giro a destra o a sinistra, ecc. ... ».

Il capo vigila e conta quante volte vengono toccati i bordi del disegno e misura il tempo impiegato finchè il giocatore bendato è arrivato alla fine del labirinto. Vince la coppia che riesce a fare il percorso nel minor tempo e con minor numero di punti.

Si potrebbe chiamare il giuoco della carità fraterna: all'amico che brancola il giovane cattolico porge il suo aiuto e lo guida, attraversa i pericoli, al porto della vittoria.

Uno! due! tre!

Località: cortile.

Giocatori: da cinque a quindici.

I giocatori sono schierati di fronte per uno lungo una delle pareti del cortile, uno di essi si pone al centro alla distanza di una ventina di metri dalla riga dei compagni.

Al via del capo i giuocatori cercano di avvicinarsi a quello isolato fino a toccarlo, tenendo presente che possono camminare e muoversi solo quando non possono esser visti, cioè quando questi volge loro le spalle.

Il giocatore isolato sta sempre fermo al suo posto e alternativamente, prima volge le spalle ai compagni e grida a voce alta: « Uno! Due! Tre! » (sempre con uguale tonalità e velocità di voce, impiegando alcuni secondi in modo di dar tempo ai compagni di avvicinarsi e ritornare immobili), poi si volta e tutti coloro che trova ancora in cammino o in movimento e non fermi come statue, li chiama a voce alta e li penalizza facendoli tornare indietro di un certo numero di passi. (« X... tre passi indietro », « V... ricomincia da capo », ecc....).

Il capo sorveglia che le penalizzazioni siano subito eseguite. Vince colui che riesce per primo a toccare il giocatore isolato, questi prende allora il suo posto, tutti ritornano sulla parete d'inizio e il giuoco ricomincia.

Volete vincere?... Non siate precipitosi.

Alla ricerca

Giuberti

Luogo: sala.*Giocatori:* da due a dieci.

Il capo raduna i giocatori, fa osservar loro un piccolo oggetto (matita, gomma ecc.) e mentre per un istante li fa allontanare dalla sala, posa l'oggetto in un posto perfettamente visibile ma che non dia molto nell'occhio.

Rientrati che siano i giocatori debbono cercare quest'oggetto, ma chi lo scopre, *rimane in silenzio* e fa finta di continuare le ricerche ecc. fino allo scadere del termine fissato (cinque minuti).

Scaduto il termine, dietro domanda del capo, coloro che hanno visto l'oggetto alzano la mano e indicano uno per volta, ove si trova. A coloro che han visto l'oggetto il capo assegna un punto e il gioco si ripete per un certo numero di volte cambiando sempre il posto all'oggetto.

Vince colui che ottiene il maggior numero di punti.

Alla guerra

Giuberti

Località: cortile o prato.*Giocatori:* da dieci a trenta.

Si divide il campo di giuoco in due parti e i giocatori in due gruppi di egual numero ed ognuno occupa una delle parti.

Ogni gruppo, ad una trentina di metri dalla divisione centrale, fissa la sua bandiera (per esempio un bastone con un fazzoletto in cima).

I giocatori si schierano lungo la linea di divisione, e mentre alcuni cercano di penetrare entro il campo avversario fino a raggiungere la bandiera, senza farsi toccare dai giocatori avversari, gli altri cercano di impedire l'entrata dei nemici nel campo.

Il giocatore fatto prigioniero deve fermarsi nel luogo ove fu toccato e non può rientrare in giuoco finchè un suo compagno non lo liberi toccandolo.

Ogni volta che un giocatore raggiunge la bandiera è un punto per il suo gruppo e tutti i prigionieri sono liberi. Vince il gruppo che primo raggiunge un certo massimo di punti fissati in precedenza.

Liberti

Il tiro alla fune

Località: cortile o prato.

Giocatori: da dieci a venti.

Per eseguire questo giuoco occorre una fune robusta e lunga almeno una diecina di metri e preparare il terreno come per un ordinario tiro alla fune: si pone la fune a terra, si segna la metà della fune e le linee oltre cui si deve arrivare durante il tiro per dar vincitrice l'una o l'altra parte.

I giocatori vengono divisi in due gruppi di egual numero e forza e posti ad una distanza dai capi della fune di una quindicina di metri.

Il capo sta al centro; ad un suo fischio partono di corsa un giocatore per gruppo, che corre alla fune e cerca di portarla oltre la propria linea; ad un secondo fischio due altri gli vanno ad aiutare e così via finchè tutti arrivano alla fine.

Vince il gruppo che riesce a portare la metà della fune oltre la propria linea.

Sta all'accortezza del capo giuoco scegliere il momento opportuno per fischiare e chiamare l'aiuto, onde rendere più interessante il giuoco.

Non a strappi, ma con sforzo costante e tenace si vince: non è forse così anche nella vita?

Bianchi e neri

Località: sala o cortile.

Giocatori: da otto a sedici.

Il capo divide i giocatori in due gruppi, i «bianchi» e i «neri», e consegna a ciascuno dei bianchi e dei neri un biglietto con parte, una o più parole scritte. Tutte le parole dei bigliettini formano una frase completa (per esempio una frase così suddivisa:

(l'asp — ir — ante — è — lea — le) — —

I biglietti consegnati ai bianchi sono identici nel contenuto a quelli dei neri e vengono anche consegnati piegati o chiusi nello stesso modo.

Ogni gruppo ha assegnata una data parte della sala o cortile ove deve nascondere (in modo che sia facile rintracciarli) i suoi biglietti.

Fatta la consegna dei biglietti, al via del capo ogni gruppo va a nascondersi, ad un altro ordine i due gruppi si scambiano i posti, i bianchi cercano i biglietti nascosti dai neri e viceversa.

Ogni gruppo, per suo conto, trovato il maggior numero di bigliettini li apre e cerca di ricostruire la frase.

Il gruppo che riesce per primo ad enunciarla con esattezza avrà vinto.

E' facile rilevare come tali frasi rimangono impresse in coloro che partecipano al giuoco: il capo sceglierà quindi, brani evangelici, massime, principii morali... non mancando di farne le opportune applicazioni.

Tiro a segno

Località: sala o cortile.

Giocatori: da cinque a venti.

Ad una delle estremità del cortile si segnano in terra tre cerchi concentrici, il primo di un metro di diametro, il secondo di un metro e mezzo, il terzo di due metri.

I giocatori vengono posti di fronte per uno alla distanza di una quindicina di passi dai cerchi tracciati, due alla volta bendati debbono al via del capo gioco, camminare verso i cerchi e fare un segno con gesso od altro oggetto più vicino possibile al centro della rosa.

Ogni segno entro il cerchio centrale vale 4 punti, quello nella seconda zona 2 punti, quello nella terza zona un punto. Vince il giocatore che riesce primo a raggiungere un fissato massimo di punti.

Il vincitore potrà essere proclamato campione di tiro a segno a... piedi.

Per la buona riuscita del giuoco, occorre silenzio ed ordine da parte dei giocatori.

Il quadrilatero

Località: sala o cortile

Giocatori: 4 per 4.



Per eseguire questo giuoco occorre una fune ■ ■ Oggetti ■ ■ Giocatori ■ ■ ne abbastanza resistente, i cui capi vengono annodati tra loro.

La fune viene disposta a terra a forma di quadrato di un paio di metri di lato, in corrispondenza di ogni vertice alla distanza di un paio di metri viene posto a terra un oggetto (cappello, fazzoletto, ecc. ...).

I giocatori vengono divisi in gruppi di quattro. All'ordine del capo i giovani del primo gruppo si distribuiscono uno per spigolo, al comando « pronti » impugnano la fune al vertice corrispondente ed al « via » cercano di tirare ognuno dalla sua parte, finchè riescono a toccare l'oggetto posto in corrispondenza del suo spigolo.

Vince il giocatore che riesce per primo a toccare l'oggetto che gli corrisponde.

Il tiro si ripete quattro volte scambiando circolarmente gli spigoli; colui che vince più volte su quattro tiri è il campione del primo gruppo.

Si fanno poi giocare gli altri gruppi e volendo si potrà fare disputare una finale ai vari vincitori onde proclamare il campione fra tutti i giocatori.



INDICE

	Pag.
<i>Prefazione</i>	3
Note pratiche	» 7
I - Che cosa hai visto?	» 9
II - La lotta contro il lupo	» 10
III - Il cacciatore e la lepre	» 11
IV - L'agguato	» 12
V - I punti cardinali	» 13
VI - Spezzacatena	» 14
VII - Guerra con la palla	» 15
VIII - Lotta in circolo	» 16
IX - Il pantano	» 17
X - Alla bandiera!	» 18
XI - Uno! Due!	» 20
XII - La corsa delle staffette	» 21
XIII - La caccia all'orso	» 22
XIV - La caccia al tesoro	» 23
XV - Avete letto il giornale?	» 24
XVI - L'indovino	» 25
XVII - La caccia alla buona azione	» 26
XVIII - Guerriglia araba	» 27
XIX - I portatori della buona novella	» 29
XX - Le lepri e i cani	» 30
XXI - I proverbi	» 31
XXII - La pittura	» 32
XXIII - Il labirinto	» 33
XXIV - Uno! Due! Tre!	» 35
XXV - Alla ricerca	» 36
XXVI - Alla guerra	» 37
XXVII - Il tiro alla fune	» 38
XXVIII - Bianchi e neri	» 39
XXIX - Tiro a segno	» 40
XXX - Il quadrilatero	» 41



LE NOSTRE PUBBLICAZIONI PERIODICHE

Direzione e Amministrazione: Largo Cavalleggeri, 33 - Roma 145

Conto Corrente Postale n. 1-8394

GIOVENTU' ITALICA

Rivista di Cultura

Abbonamento annuo ordinario L. 12

BOLLETTINO PEI DIRIGENTI

delle Associazioni Giovanili di A. C.

Abbon. L. 8 (gratuito alle Associazioni in regola con la « quota annua d'associazione »).

GIOVENTU' NOVA

Quindicinale per i soci effettivi.

Abbon. L. 6 (gratuito ai soci effettivi tesserati).

GIOVENTU' NOVA STUDENTESCA

Abbon. L. 7 (gratuito ai soci studenti tesserati).

L'ASPIRANTE

Quindicinale per i soci aspiranti.

Abbon. L. 4 (gratuito ai soci aspiranti tesserati).

Abbonamento speciale a « L'ASPIRANTE », per diffondere il Giornalino e per preparare il terreno ad una futura Sezione Aspiranti: PACCO di 5 COPIE (minimo): Per tre mesi L. 4; per sei mesi L. 7; per un anno L. 13.

CIASCUNA COPIA IN PIU': per tre mesi L. 0,70; per sei mesi L. 1,30; per un anno L. 2,50.

4000
154

PACCO DI FONDAZIONE DI UNA SEZIONE ASPIRANTI

Contiene:

La Sezione Aspiranti: Che cos'è, come si organizza, come vive. - L. 0,60.

Il piccolo seme - Foglietto da diffondersi tra i ragazzi della Parrocchia; 20 copie, L. 0,75

Istruzioni per l'aspirante: illustrato: L. 0,60.

Il libro dell'aspirante: manuale di pietà per giovanetti: rilegato in tela, L. 2,25.

Giornale «L'Aspirante»: alcune copie di saggio.

Modulo di domanda d'aggregazione.

IL PACCO COMPLETO, franco di porto: L. 4.

N. B. — *Gli opuscoli del pacco si possono avere anche separati.*

Catalogo gratis a richiesta

A. V. E. — ANONIMA "VERITAS", EDITRICE

Largo Cavallegeri, 33 — Roma 145

Conto Corrente Postale N. 1-8394

PREZZO LIRE 1,

(franco di porto L. 1,20)

FER

OP

B I