



Giochi nello stivale

Al catechismo, in questi primi giorni di primavera, facciamo un virtuale giro d'Italia tra giochi e filastrocche per divertirci insieme e conoscere meglio il nostro bel Paese.

Geronimo - Basilicata

Disegniamo per terra con lo scotch di carta, in un angolo della sala, la tana di Geronimo. Scegliamo un ragazzo che interpreti Geronimo e mettiamolo nella tana. Lasciamo gli altri sparsi nella sala.



Al via, Geronimo esce dalla tana e, saltellando su un piede solo, cerca di toccare i compagni. Chi viene toccato diventa «figlio di Geronimo» e anche lui, saltellando su un piede solo, va a prendere gli altri giocatori. Se Geronimo o uno dei suoi figli mette anche l'altro piede per terra, rientra di corsa nella tana e riparte da lì alla conquista dei compagni. L'ultimo giocatore rimasto libero diventa il nuovo Geronimo e il gioco ricomincia.

La ciapussa - Trentino Alto Adige

Facciamo sedere i ragazzi in cerchio e numeriamoli. Iniziamo dicendo: «Alla mia ciapussa mancano tre ciapussi». Il concorrente con il numero tre, velocemente, risponde: «Come tre ciapussi?». Replichiamo: «E quanti se no?» e il giocatore indica un altro numero, per esempio: «Otto ciapussi». Il breve dialogo si ripete tra i ragazzi con i numeri otto e tre. Chi rallenta il gioco, interviene al momento sbagliato o chiama un numero già uscito dal gioco, è eliminato.



San Michele - Verona

I ragazzi sono sparsi nella sala. A uno di loro diamo un peluche possibilmente a forma di gallo. Al via, i ragazzi si lanciano il peluche mentre recitano la filastrocca: «San Michele aveva un gallo, verde, rosso e giallo e per farlo ben cantare gli dava da mangiare latte e miele, San Michele». Chi ha in mano il peluche al termine della filastrocca è eliminato.



Zipanu o cucchia? - Calabria

Disponiamo i ragazzi a coppie e diamo a ognuno dieci nocciole. Immaginiamo una coppia: Elisa e Matteo. Elisa nasconde in una mano una o due nocciole e mostra il pugno chiuso a Matteo, il quale deve indovinare il numero esatto. Matteo dirà «zipanu» se crede che nella mano di Elisa ci sia una nocciola e «cucchia» se ritiene che ne siano due. Se indovina vince le nocciole che Elisa ha in mano, altrimenti deve dargliene altrettante. Vince chi per primo conquista tutte le nocciole dell'altro giocatore.

