**INDIA**

**Guli Danda**

Tipo: Gioco di gruppo (“Palla bruciata”)

Origine: India

Giocatori: A piacere

Materiale: Un bastone largo ca. 3 cm e lungo ca. 10 (Guli), appuntito da entrambe le parti. Un secondo bastone serve da racchetta (Danda). Deve essere molto forte e lungo

ca. 60 cm (p. es. il manico di una scopa).

Dapprima si fa un buco nella terra del diametro di 7 fino a 10 cm (rappresenta la porta, può essere anche un grosso sasso). Sopra si posa il Guli. Poi inizia il gioco. Una squadra colpisce il Guli, l’altra cerca di prenderlo. Il primo a cui tocca tirare, lancia il Guli in aria e lo picchia con il Danda per mandarlo nel campo da gioco (simile al baseball). Non appena il Guli tocca di nuovo terra, il giocatore lo colpisce su una delle parti appuntati per mandarlo di nuovo in aria. Quando è in volo lo colpisce ancora per mandarlo il più lontano possibile dalla porta. Può provare a mandare in aria e colpire il Danda in questo modo per

tre volte. Se non ci riesce, corre indietro e posa il Danda vicino alla porta. Un giocatore del gruppo di chi deve prendere il Guli lo alza e cerca di lanciarlo sulla porta. Se centra la porta, tocca al suo gruppo colpire il Guli. Se non la centra, l’altro gruppo guadagna un punto. Se il gruppo dei giocatori riesce ad acchiappare il Guli in volo tocca a loro lanciare. Vince la squadra con più punti.

**CHEETAL E CHEETAH (India)**

I giocatori si dividono in due squadre di egual numero di bambini: quella dei cheetal (cervi) e quella dei cheetah (leopardi). I giocatori di ogni squadra si dispongono su due righe parallele. A sei metri di distanza da ogni riga si delimita la " casa" di entrambe le squadre con dei cerchi. Il capogioco stabilisce quali sono i "cheetal" e quali sono i "cheetah" e li fa disporre sulle righe in modo che i bambini dei due gruppi si voltino la schiena. Sistemandosi ad una delle estremità tra le file, grida: "Chee..." e dopo un po' di suspense termina con " tal" o con "tah". Nel primo caso i cervi devono correre verso la loro casa ed i leopardi si voltano verso di loro e li inseguono, cercando di acchiapparli, per portarli nella propria "casa". Nel secondo caso avviene il contrario.

**Serata**

Tipo: Gioco di coppia

Origine: gioco delle spagnolette o semplicemente gioco dei fagioli.

Giocatori: 2

Materiale: Una tavoletta in legno con 10 incavi, oppure 10 piccole fosse nel terreno ordinate su due linee; 40 fagioli o sassolini.

In ogni incavo si mettono 4 fagioli. Il primo giocatore prende da un incavo della sua fila i 4

fagioli e li lascia cadere nei 4 incavi seguenti (senso orario), indipendentemente dal fatto che l’incavo sia il suo o quello dell’altro giocatore. I due giocatori si alternano nel fare ciò. Lentamente gli incavi si riempiono con una quantità diversa di fagioli. Se l’ultimo fagiolo di un giocatore cade in un incavo con 1, 2 o 3 fagioli, allora il giocatore può prendere tutti i fagioli dell’incavo e metterli da parte. Ha vinto il giocatore che è riuscito a mettere

da parte il maggior numero di fagioli.

**PERU’**

**Ayudame**

Tipo: Rincorrersi

Origine: America del sud, molto amato specialmente in Peru

Giocatori: A piacere

Materiale: -

Dapprima un giocatore alza la mano e tutti gli altri vi posano l’indice. Poi, all’improvviso, il primo giocatore chiude la mano. Chi non è stato abbastanza svelto da togliere il proprio dito è prigioniero. Se si ha più di un prigioniero, si ripete fino a che ne resta solamente uno. È solo a questo punto che inizia realmente il gioco.

Il bimbo prigioniero è il cacciatore. Egli rincorre gli altri e cerca di toccarli con la mano.

Se un giocatore è in pericolo grida "Ayudame!" („Aiutami!“).

Può quindi essere salvato dagli altri giocatori, se qualcuno gli prende la mano – a questo punto il cacciatore non può più fargli niente.

Tutti i giocatori presi devono aiutare il cacciatore, fino a che tutti sono presi.

**VENDITORE DI UOVA**(Nicaragua, Perù)

Ogni giocatore, tranne uno, occupa una casa (può essere un disegno sul terreno, un palo, un sasso un albero o altro). Chi sta sotto chiede a ogni giocatore: "Compri uova?". L'interrogato risponde: "All'altro angolo" quando tutti sono stati interrogati, il venditore di uova grida "Festa". A questo punto tutti i giocatori si scambiano di posto e il venditore di uova deve cercare di occupare uno dei posti lasciati liberi. I giocatori non possono rimanere al loro posto. Chi rimane senza posto diventa il venditore.

**IRLANDA**

**DARTS**

[](http://festivalirlandese.it/wp-content/uploads/2013/07/darts-2.jpg)

Le freccette, uno dei divertimenti principali delle serate nei pub Irlandesi. Il gioco trarrebbe le sue origini durante la guerra dei Cent’ Anni. La leggenda vuole che in un giorno di brutto tempo, gli arcieri inglesi, al riparo in un granaio, si divertissero a lanciare delle frecce su un ceppo di legno. Fecero in fretta ad accorciare i loro proiettili fino a ottenere dei «dardi», simili alle freccette attuali.

La divisione in settori del bersaglio attuale si ispira alle venature del legno. Così nacque questo famoso gioco dalle regole complicate. Si può giocare individualmente o in squadre. Lo scopo del gioco è di partire da una cifra prestabilita e arrivare prima degli altri a zero, deducendo ogni volta i punti ottenuti. La fine è spesso eroica! Non bisogna superare lo zero e si ricomincia finché non lo si raggiunge precisamente. Inoltre, bisogna finire con un doppio! Ma abbiate pazienza, anche i più grandi ospiti fanno a volte fatica a finire. Questo per le regole applicate nelle gare ufficiali. Adesso, le cose si complicano ancora: ogni pub ha le sue abitudini, le sue regole. Esistono diverse varianti più conviviali come il «killer», il «capital», il «mickey» o l’«orologio».

**IL TIRO ALLA FUNE**

[](http://festivalirlandese.it/wp-content/uploads/2013/07/36EF667500000578-0-image-a-21_1470506455003.jpg)

Una prova di forza, di resistenza e di affiatamento, una gara a squadre in cui competitività e divertimento si fondono dando vita a sfide avvincenti ed entusiasmanti!

Tradizione che fonde il gioco e lo sport, un passatempo diffuso in tutto il mondo che darà vita al Festival Irlandese ad una parentesi di allegria, in cui dare prova di potenza e nel contempo divertirsi in compagnia.

**IL LANCIO DEL FERRO DI CAVALLO**

[](http://festivalirlandese.it/wp-content/uploads/2013/07/DSC05148.jpg)

L’horseshoes, il gioco dei Ferri di cavallo, è una vera e propria sfida tra due o più giocatori ognuno armato di ferri di cavallo con l’obiettivo di fare con essi più punti degli avversari. L’obiettivo del gioco è lanciare due ferri per turno, quanto più vicino possibile ad un piolo conficcato nel terreno a circa dieci metri di distanza dal punto di lancio. Il primo giocatore che tocca gli 11 punti complessivi, con due punti di scarto, vince la partita. L’aspetto principale di questo gioco non è l’abilità di tiro, la precisione del lancio o il sangue freddo, ma la pura fortuna, che può certamente essere comunque aiutata.

**TANGANICA**

**Il leopardo e i pulcini**

Tipo: Rincorrersi

Origine: Africa

Giocatori: A piacere

Materiale: -

Dapprima viene delimitato un campo da gioco di 5X5 metri (o più, se i partecipanti sono in molti). Un bimbo è il leopardo, un’altro la gallina. Tutti gli altri sono pulcini.

I pulcini sono dietro alla gallina e si tengono alla pancia, in modo da formare una lunga colonna di pulcini.

La colonna avanza quindi dondolandosi all’interno del campo. Il leopardo gira in punta di piedi attorno al campo ringhiando e boffonchiando.

All’improvviso il leopardo attacca urlando. Tutti i pulcini si lasciano immediatamente cadere al suolo. Chi è colto dal leopardo in piedi o mentre cammina è il prossimo leopardo.

**Cosa c’è sulla mia schiena ?**

Tipo: Rincorrersi

Origine: Africa

Giocatori: A piacere

Materiale: -

La metà dei giocatori si inginocchiano. Gli altri si mettono dietro chi è inginocchiato e con entrambe le mani gli toccano la schiena. Chi è inginocchiato chiede quindi: ”Cosa c’è sulla mia schiena?” Chi è in piedi risponde: ”È cresciuto qualcosa”, picchiano una mano per terra e dicono: “Voltati veloce!”.

Di conseguenza i bambini inginocchiati si voltano velocemente e cercano di prendere chi credono che li abbia toccati. Se riescono a prendere la persona giusta si scambiano i ruoli. Altrimenti si riprova. Se dopo la terza volta il bambino non è riuscito ad acchiappare la persona giusta può scegliere qualcuno che prenda il suo posto.

**Diketo**

Tipo: Gioco di gruppo

Origine: Botswana (Africa)

Giocatori: Da 2 a 4

Materiale: Ognuno 9 sassolini

Si mette un sasso in una piccola buca nella sabbia o nella terra. Un’altro viene tirato in aria. Con la stessa mano, veloce come un lampo, si raccoglie il sasso dalla buca e si riprende il sasso lanciato prima che questo possa cadere a terra. Se si riesce, si

mettono due sassi nella buca, e via dicendo. Se non si riesce tocca al prossimo giocatore.

Si può rendere questo gioco difficile quanto si vuole. Se un bimbo ce l’ha fatta a prendere tutti e 8 i sassolini più quello lanciato si ricomincia, ma il sassolino lanciato deve essere preso con il dietro della mano. Poi addirittura senza guardare oppure si lanciano contemporaneamente 2 sassi, poi

**Il serpente**

Tipo: Gioco di gruppo

Origine: Zambia

Giocatori: A piacere

Materiale: -

2 gruppi grandi uguali di bambini seduti formano un serpente: il primo bimbo si siede sul pavimento, il secondo , vicinissimo dietro al primo, allarga le gambe ed abbraccia sulla pancia il primo bambino...

Entrambi i serpenti partono assieme e saltellano o scivolano fino alla linea del traguardo. Qual è il serpente che per primo porta tutti i bimbi suoi membri dietro questa linea?

**SAMOA (Oceania)**

**TJAMPITA YAALTJI - AUSTRALIA**

Due giocatori si spostano in centro al cerchio formato dai compagni. Il primo viene bendato, mentre al secondo viene legato ad una gamba, all’altezza del ginocchio, un sonaglio. Al “Via!” il giocatore col sonaglio si sposta per il cerchio, senza mai fermarsi. Il compagno bendato lo insegue, lasciandosi guidare dal tintinnio del sonaglio, e cerca di toccarlo. Nessuno dei due, per nessun motivo, può uscire dal cerchio. Il giocatore bendato vince se riesce, nell’arco di un minuto, a toccare l’avversario. Se non ci riesce, vince il giocatore col sonaglio.

**GEMO - PAPUA NUOVA GUINEA**

Gioco a squadre, da fare in uno spazio ampio. Ai due estremi del campo si posano due sedie, intorno a ciascuna delle quali si sparpagliano i giocatori di una squadra. Un giocatore della prima squadra (quella alla sinistra del conduttore, fermo all’altezza della metà campo) tocca la propria sedia, si trasforma in gemo (spirito folletto), grida “Gemo!” e corre verso l’altra sedia. Se un avversario lo tocca, diventa lui gemo e così via. Si può passare il gemo ad un proprio compagno di squadra, toccandolo. Chi diventa spirito folletto deve sempre gridare “Gemo!”, chi perde il gemo deve restare immobile per dieci secondi, durante i quali non può toccare nessun avversario né essere toccato da nessun compagno. Non ci si può fermare a meno di tre passi dalla propria sedia. Il gemo che riesce a toccare la sedia avversaria conquista un punto per la propria squadra. Dopo ogni punto, le squadre si scambiano di campo e il gioco riprende (indipendentemente da chi ha realizzato il punto) dalla squadra alla sinistra del conduttore. Vince la squadra che raggiunge per prima i dieci punti.

**4 GUTTI - FIJI**

Gioco di abilità, può essere giocato ovunque. Ciascun giocatore, a turno e con cinque piccole pietre a disposizione, deve appoggiarle sul dorso della mano destra (sinistra per i mancini), lanciarle in aria e cercare di riprenderle al volo con la stessa mano. Il gioco viene poi ripetuto cambiando mano, battendo le mani tra di loro prima di riprendere al volo le pietre, facendo una giravolta su se stessi e così via. Un punto per ogni tentativo riuscito correttamente e vittoria al giocatore con il maggior numero di punti.

**SHOPPING BASKET - NUOVA ZELANDA**

Gioco tranquillo, di osservazione e memoria: può essere realizzato ovunque. Di fronte ai giocatori viene posato un cesto contenente dieci confezioni diverse di prodotti alimentari: un barattolo di pelati, un pacchetto di caffè, una scatola di cioccolatini, una bottiglia di acqua minerale… I giocatori osservano con attenzione le varie confezioni, le soppesano, le voltano da tutte le parti, ne leggono le etichette e così via. Dopo cinque-dieci minuti il conduttore porta via i dieci prodotti e consegna carta e matita a ciascun giocatore, che deve rispondere (per scritto e senza copiare dai compagni) a venti domande diverse. Le domande vengono fatte dal conduttore e possono riguardare l’aspetto delle confezioni, il loro contenuto, ciò che c’è scritto sulle etichette e così via. Un punto per ogni risposta esatta. Vince il giocatore che conquista più punti.