**[1. Caccia all'autore](https://www.qumran2.net/giochi/index.php?gioco=1395)**

**Gioco da giocare** all'aperto e al chiuso  
**N. giocatori**: da 5 a 25  
**Età**: da 6 in poi  
**Durata media**: 30 minuti  
**Tipo gioco**: carta e penna

**Materiale necessario**:  
Un foglio per ogni partecipante, pennarelli.

**Svolgimento**:

L'animatore distribuisce un foglio e un pennarello a ogni partecipante.  
Ognuno si disegna (solo il contorno) senza scrivere il nome sul foglio.  
I fogli vengono piegati in quattro e raccolti dall'animatore, che li ridistribuisce in modo che nessuno riceva il suo disegno.  
L'animatore sceglie uno dei partecipanti che inizi il gioco, provando a indovinare il nome dell'autore del disegno.  
Se indovina glielo restituisce e così via fino a quando tutti hanno in mano il proprio disegno.  
Se sbaglia viene scelto un altro partecipante che continui il gioco.

**Vince chi**:  
Nessuno, lo scopo del gioco è conoscersi.

**Valori educativi**: conoscenza

**2. La ragnatela di presentazione**

Il gruppo forma un cerchio e qualcuno si presenta dicendo il proprio nome abbinandolo ad un cibo o ad un'attività che preferisce. Chi parla tiene in mano un capo di un filo o nastro e passa la matassa ad un altro che continua il gioco. Dopo un po’ si forma un intreccio simile ad una ragnatela; metà del gruppo tiene i fili e la fa muovere, mentre l’altra metà del gruppo gioca dentro con sopra e sottopassaggi; alternarsi poi nel ruolo gruppo interno e gruppo esterno.

**3. Il più rapido gioco dei nomi del mondo**

Il gruppo forma un cerchio, nel quale si trova anche chi dirige il gioco, che si incarica di iniziarlo ed inoltre di misurare con un cronometro, la velocità con la quale il gruppo esegue il compito. Si volta verso il suo vicino di destra ( o di sinistra) e dice rapidamente il suo nome. Il giocatore interpellato fa lo stesso con il suo vicino, e così via: quanto impiegano (viene preso il tempo) tutti i partecipanti a dire il loro nome? Variante: invece del proprio nome viene detto quello del giocatore a fianco.

**4. Il saluto**

Camminando liberamente salutare spontaneamente e poi in modo guidato tutte le persone che si incontrano, in modo sia verbale che non verbale.

**5. Il cambianome**

Quando si saluta qualcuno si prende il nome dell’altra persona, con il quale ci si presenta alla successiva.

**6. Il blasone inventato**

Il gruppo si divide in coppie. Ad ogni coppia vengono dati un foglio di carta e due matite. Ognuno deve descrivere il suo blasone personale con quattro caratteristiche. Una qualità viene inventata di sana pianta. Alla fine ciascuna coppia si presenta all’intero gruppo.

**7. I legami**

Corsa libera con sottofondo musicale; allo stop della musica si cerca di mettersi in contatto con quante più persone possibili senza spostarsi con almeno un piede.

**8. Pallanome**

Il gruppo forma un cerchio. Il conduttore del gioco lo inizia dicendo il suo nome e lanciando una palla da tennis ad un compagno, che dopo avere detto il suo nome la lancia a sua volta. Varianti: si deve dire il nome di chi riceve la palla. Vengono messe in gioco una seconda, una terza palla .

**9. Osservare**

Due giocatori si siedono uno di fronte all’altro e si osservano attentamente. Dopo venti secondi si voltano le spalle ed elencano tutto ciò che hanno osservato nel compagno (ad esempio: colore degli occhi, orecchini, ecc.). Se qualcuno elenca più di dieci caratteristiche ottiene un punto. Quindi si formano nuove coppie. Alla fine chi ottiene più punti? Variante: dopo la fase in cui si sono osservati, i giocatori restano l'uno di schiena all'altro e chi conduce il gioco pone loro delle domande (ad esempio: di che colore ha gli occhi?) ed essi rispondono.

**10. BASTONE**

In cerchio, una persona ha in mano un bastone fatto da un giornale arrotolato (al centro). Deve picchiare una persona (dopo aver detto il nome) e questa per evitarlo deve chiamare in fretta un altro nome, che a sua volta, per evitare il bastone deve chiamare subito un’altra persona e così via. Chi viene chiamato per nome insomma deve chiamare subito qualcun altro, per evitare di prendere una bastonata in testa.

**11. PISTOLERO**

In cerchio, chi è in mezzo chiama un nome; le persone vicine al nominato (che si abbassa velocemente) si sparano, logicamente solo con le mani perché siamo tutti pacifisti e non violenti; vince chi spara per primo. Quello che perde (o il nominato, se non si è abbassato e gli hanno sparato in testa), va in mezzo e continua lui a chiamare.

**12. CACCIA AL TESORO UMANA**

Ogni partecipante ha un foglio sul quale ci sono scritte delle persone da trovare all’interno del gruppo o della classe (es: tre persone che siano nate a luglio; sei persone con lo stesso numero di scarpe ecc.). In un certo tempo si vede chi riesce a compilare la scheda scrivendo i nomi dei “trovati”; si può poi ragionarci sopra per vedere quanto ci conoscevamo già...