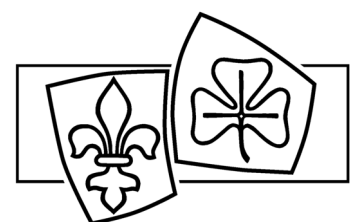




# Ludi Kune

Giochi dal mondo intero

Progetto per l'integrazione  
dei bambini e giovani stranieri  
Movimento Scout Svizzero



# Ludi Kune



## Prefazione

Ludi Kune è un'espressione in esperanto che significa „giocare assieme“. Giocare è un'attività che si ritrova in tutte le culture e che unisce i popoli, in ogni parte del mondo si gioca. Nel giocare insieme ogni parte è una comunità. Nel momento in cui giochiamo giochi di altre nazioni notiamo che alcuni uomini la pensano diversamente rispetto a noi riguardo a molte cose. Si nota però che per molti altri versi siamo simili. Alcuni giochi, per esempio, sembrano essere presenti in tutto il mondo.

Questo opuscolo in formato tascabile (che avrà quindi posto nella tasca della tua divisa) contiene piccoli giochi, che per lo più non richiedono una grande preparazione. Sono giochi adatti dalla prima alla quarta branca, che naturalmente possono essere cambiati e resi più adatti all'età dei partecipanti.

Se hai domande riguardo ad un gioco rivolgiti a:  
[integration@pbs.ch](mailto:integration@pbs.ch)

E per finire buon divertimento con Ludi Kune!

Andrea Bader  
responsabile del progetto Integrazione

# 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.

# 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 attrappare la persona giusta può scegliere qualcuno che prenda il suo posto.

## Come hai fatto ad arrivare dall'altra parte del Mar Rosso?



Tipo:	Rincorrersi
Origine:	Danimarca
Giocatori:	A piacere
Materiale:	Bastoncini o simile per delimitare il campo

Prima si sceglie il bambino che gioca il ruolo del pescatore. Poi i bambini tracciano una lunga linea (per esempio con una cordicella) e vi si mettono dietro. La linea rappresenta la costa del Mar Rosso. Da questa linea il pescatore si allontana ancora di 33 passi e traccia anche lui una linea, l'altra costa del Mar Rosso. Il pescatore aspetta lì.

I bambini allora chiamano tutti in coro il pescatore dall'altra parte: "Pescatore, come hai fatto ad arrivare dall'altra parte del Mar Rosso?" In risposta il pescatore mostra come ha fatto, per esempio saltella su una gamba, oppure salta all'indietro o scivola sul sedere, oppure cammina a gattoni o fa le capriole...

In ogni caso deve farlo in modo comico. Adesso saranno gli altri bambini ad imitarlo, cercando di raggiungere l'altra sponda. Il pescatore, però, fa lo stesso nella direzione opposta. Facendo ciò cerca di acchiappare un bambino, cosa spesso non'è facile. Se il pescatore ci riesce comunque, allora il bambino diventa il nuovo pescatore. Il pescatore deve farsi venire in mente ogni volta un nuovo modo per attraversare il mare, in quanto i bambini danesi trovano noioso attraversare due volte il mare allo stesso modo.

# Fare parte



Tipo:	Gioco di gruppo ("paracadute")
Origine:	Sconosciuta
Giocatori:	A piacere
Materiale:	Sedie, fili di lana oppure un altro materiale con cui si può delimitare il suolo.

In mezzo alla stanza si traccia un cerchio coi fili di lana (oppure si piazza il paracadute). I bambini corrono per la stanza, fino a che i bambini con una data caratteristica (capelli rossi, 3 fratelli, colore preferito blu,...) a turno vengono chiamati a saltare nel cerchio. Lo scopo del gioco è rendere evidente che ogni persona ha delle caratteristiche individuali e non appartiene semplicemente ad un dato gruppo.

Se non piace l'idea del cerchio si può pensare a qualcosa d'altro, come per esempio alzare la gamba sinistra o sedersi su una sedia...

Dopo il gioco si consiglia di parlare con i bambini.

# 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 3...



# Chiudere le orecchie



Tipo:	Gioco di gruppo ("Brr-Täck")
Origine:	Corea
Giocatori:	A piacere
Materiale:	-

Tutti i bambini si siedono in cerchio. Uno inizia come capo del gioco e si chiude le orecchie con le mani. Il giocatore alla sua sinistra si chiude l'orecchio destro con la mano destra, quello alla sua destra l'orecchio sinistro con la sinistra. Poi il capo del gioco abbassa le mani ed indica un'altro giocatore. Il nuovo giocatore si tappa entrambe le orecchie, quello alla sua sinistra la destra, e quello alla sua destra la sinistra.

Il tutto deve accadere velocemente. Il nuovo capo del gioco deve a sua volta indicare un'altro giocatore e così via. Ogni giocatore che è troppo lento o sbaglia viene eliminato. Vince chi rimane per ultimo.

# Attirare l'estate



Tipo:	Gioco di parole
Origine:	In Siberia gli inverni sono molto lunghi. Questo gioco serve ad attirare il sole e l'estate.
Giocatori:	A piacere
Materiale:	Un vasetto di jogurt vuoto o qualcosa di simile, sul cui fondo è fissata una corda con legato in cima un sasso.

In questo gioco bisogna fare entrare nel vasetto il sasso legato alla corda. Naturalmente senza utilizzare la seconda mano. Il primo che ce la fa può cominciare una storia. Le storie dei bimbi siberiani raccontano per lo più di un viaggio e delle avventure vissute in questo viaggio. Dopo che il giocatore ha raccontato una o due frasi, da il bicchiere al prossimo giocatore. Ogni bimbo cercherà di mandare il sasso nel bicchiere. Questo fino a che qualcuno non ci riesce di nuovo. Il gioco finirà solo quando i protagonisti della storia saranno tornati tutti a casa.

# 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 appuntate 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 attrappare il Guli in volo tocca a loro lanciare. Vince la squadra con più punti.

# Il serpente



Tipo:	Gioco di gruppo
Origine:	Zambia
Giocatori:	A piacere
Material:	-

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?

# Bao



Tipo:	Gioco di coppia
Origine:	In Africa bambini ed adulti giocano a questo gioco. È però conosciuto anche in altri paesi, per esempio in Indonesia, Siria e India, ed ha diversi nomi: Wari, Adi, Serata, 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.

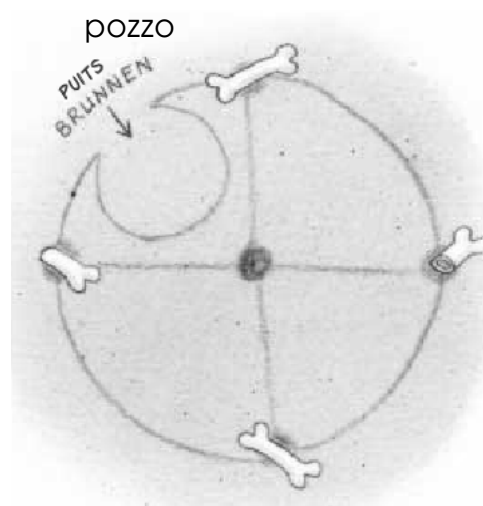
In ogni incavo si mettono 4 fagioli. Il primo giocatore prende da un incavo della sua fila i 4 fagioli e li lascia cadere nei 4 incavi seguenti (senso orario), indipendentemente dal fatto che l'incavo sia il suo o quello dell'altro giocatore. I due giocatori si alternano nel fare ciò. Lentamente gli 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.

# Caccia del cammello



Tipo:	Gioco di coppia
Origine:	Già da molto tempo i bambini della Mongolia prendono l'impronta di un cammello come modello per questo gioco.
Giocatori:	2
Materiale:	2 pedine o sassolini ciascuno, che si distinguano bene da quelle dell'altro.

I bimbi della Mongolia disegnano l'impronta che lascia il piede di cammello nella sabbia (vedi disegno). L'insenatura rappresenta un pozzo. All'inizio i due mettono a turno le loro pedine sui punti al bordo del gioco. Poi, sempre a turno, ognuno sposta una sua pedina su di un posto libero. Nel fare ciò può muoversi solo lungo la croce o seguendo il bordo. Non può però passare dal pozzo. Si gioca fino a che un bimbo non può più spostarsi. Questo bimbo ha perso il gioco e dice: "I miei pastori (oppure i miei cammelli) hanno dormito!"



# Pettegolezzi



Tipo:	Gioco di parole
Origine:	Sconosciuta
Giocatori:	A piacere
Materiale:	-

Con questo gioco si può dimostrare bene ai bambini più giovani, come le storie cambiano passando di bocca in bocca e come possono nascere pettegolezzi diversi uno dall'altro.

Tutti i bambini siedono in cerchio. Il primo racconta nell'orecchio qualcosa al vicino. Questo la bisbiglia al prossimo, così come l'ha capito. L'ultimo bimbo dice a voce alta quello che gli è stato detto all'orecchio. Probabilmente ciò che dirà sarà ben diverso da ciò che il primo bambino aveva messo in circolazione.

# Sentinelle



Tipo:	Gioco di gruppo
Origine:	Afghanistan
Giocatori:	A piacere
Materiale:	Pigne di abete o simile, palla.

I bambini fanno un cerchio. Si mettono con le gambe divaricate e con i piedi attaccati a quelli del vicino. Un bimbo scelto in precedenza sta in mezzo al cerchio, dove sono anche le pigne ammucchiate e cerca di lanciare la pigna in mezzo alle gambe di un giocatore.

Questo deve però chiudere velocemente le gambe, per non lasciare passare la pigna. Se non ci riesce diventa lui il "tira-pigne".



# Gioco degli angoli



Tipo:	Gioco di gruppo
Origine:	Egitto
Giocatori:	5 bambini
Materiale:	4 foulard scout

Dapprima si delimita gli angoli di un quadrato di ca 6x6 m con i foulard. Si sceglie un bambino che si metterà al centro. Gli altri bambini si distribuiscono uno per angolo. 2 bambini degli angoli cercano di scambiarsi il posto.

Per far ciò si fanno un cenno di nascosto, come per esempio l'occholino o un altro cenno con la testa. Poi corrono veloci per scambiarsi il posto. Il bimbo che è in centro cerca però di prendere uno dei due posti liberi. Se ci riesce il bimbo senza posto deve andare in centro.

# Chi ha cominciato?



Tipo:	Gioco di gruppo
Origine:	Sconosciuta
Giocatori:	A piacere
Materiale:	-

Viene scelto un bambino che si allontana brevemente. Un altro bambino sarà il capitano, mentre i rimanenti si mettono in cerchio. Il primo bambino può ora tornare. Il capitano inizia a fare un movimento, che gli altri dovranno imitare subito. Il movimento viene cambiato in continuazione (p. es. fare cenni col capo, grattarsi la pancia, saltellare...).

Il bambino che si era allontanato deve cercare di capire chi è il capitano. Ha unicamente 3 possibilità di trovarlo. Dopo può scegliere il prossimo che si dovrà allontanare.

# Ludi Kune



Le idee per i giochi sono tratte dai seguenti libri e giornali:

„United Kids. Spiel- und Aktionsbuch. Eine Welt.“  
Pubblicato da terre des hommes, Editore: Elefanten  
Press, 2002.

„Sag mir, wo der Pfeffer wächst. Eine ethnologische  
Erlebnisreise für Kinder.“ di Miriam Schultze, Editore:  
Ökotopia, 2000.

Trèfle Kim 4/99 „Spiele aus aller Welt“, Movimento  
Scout Svizzero, 1999.

Ludi Kune è disponibile in tedesco, italiano e  
francese.

Progetto d'integrazione  
Movimento Scout Svizzero  
Pfadibewegung Schweiz  
Speichergasse 31  
3000 Bern 7

[integration@pbs.ch](mailto:integration@pbs.ch)  
[www.pbs.ch/integration](http://www.pbs.ch/integration) (tedesco)  
[www.msds.ch/integration](http://www.msds.ch/integration) (francese)

# Scoutismo in:

الكشاف

Arabo

escoteiros

Portoghese

சார்னி

Tamil

izciler

Turco

In vendita presso: Hajk Scout & Sport  
Rubigenstrasse 79  
3076 Worb SBB  
[www.hajk.ch](http://www.hajk.ch)  
031 838 38 38