

GIOCARE CON LE PAROLE... ... PER SOPRAVVIVERE A UN LUNGO VIAGGIO

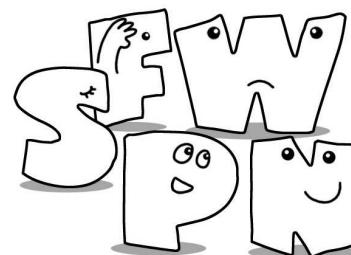
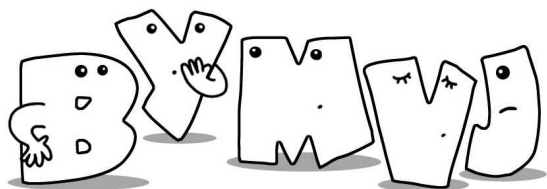
Viaggiare è bello, finché un figlio non comincia a dire, dopo circa 5 chilometri: “Siamo quasi arrivati?”, mentre un altro denuncia noia e forse un terzo dichiara nausea per aver smanettato troppo su qualche videogioco. Se avete un solo figlio le cose non migliorano, perché in sequenza vi proporrà le tre situazioni... e in più non potrà divertirsi a litigare con il proprio fratello o sorella.

Per rendere più piacevole il viaggio e magari trovare qualche trucco per far ammirare il panorama ai vostri piccoli viaggiatori, vi proponiamo alcuni giochi linguistici, che si possono fare senza nessuno strumento aggiuntivo, nemmeno carta e penna.

Si tratta per la maggior parte di giochi di parole classici, opportunamente adattati o con nuove varianti.

Beta-alfa

Quasi tutti sanno dire l'alfabeto dalla A alla Z (... con qualche dubbio su dove mettere j, k, w, x y..). Un po' più raro e difficile è saperlo recitare all'indietro.

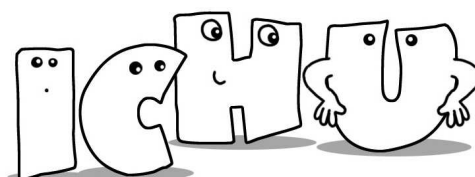
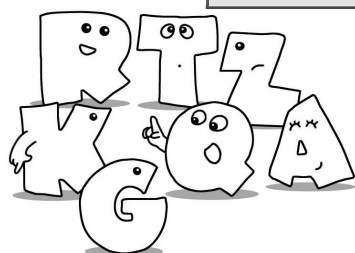


A turno un giocatore deve dire l'alfabeto all'indietro (dalla Z alla A).

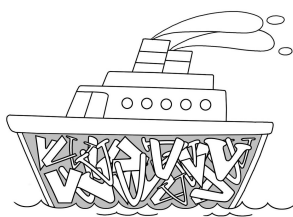
Vince chi riesce a dirlo tutto senza fermarsi.

Si può decidere di partire da una lettera intermedia (per esempio partire da M e arrivare alla A).

Altra variante: le lettere vanno dette a turno, una ciascuno.



È arrivato un bastimento



Il classico gioco del bastimento può dar luogo a diverse varianti, per renderlo sempre riproponibile in una veste nuova.

Tradizionale con le lettere:

“È arrivato un bastimento carico di V”

Ogni giocatore a turno e senza fermarsi deve dire una parola iniziante con la lettera suggerita dal capogioco.

Con la sillaba iniziale:

“È arrivato un bastimento carico di MI”

Come per il precedente, ma il capogioco indica la sillaba con cui deve iniziare la parola.

Per categorie:

“È arrivato un bastimento carico di ... fiori”

Il capogioco indica la categoria di elementi, che deve essere abbastanza ampia, ma il più possibile originale.

Possibili categorie:

- ⇒ nomi delle ossa
- ⇒ titoli di libri
- ⇒ colori
- ⇒ personaggi dei fumetti
- ⇒ cantanti
- ⇒ rettili
- ⇒ gusti di gelato
- ⇒ ...

Ancora più difficile...

“È arrivato un bastimento carico di ... animali con la lettera iniziale...”

Il capogioco indica la categoria di elementi, ma anche l’iniziale che questi elementi devono avere.

Elenco alfabetico



Un consiglio: eliminare dall'alfabeto le lettere straniere (J, K, w, X, Y) e l'H.

Si sceglie una categoria (piante, oppure nomi di persona...). A turno, uno deve dire un nome relativo a quella categoria, rispettando l'ordine alfabetico. Per esempio se la categoria è 'dolci', il primo potrà dire 'amaretti', il secondo 'bignè' o 'budino', il terzo 'cannolo'...

Chi non trova la parola viene eliminato.

La me capusara



Questo è un adattamento di gioco in origine in dialetto. Sono richiesti almeno 5 partecipanti. Se la macchina consente di viaggiare in un numero maggiore, meglio ancora.

Ogni giocatore ha un numero progressivo (1-2-3...), tranne il capo-gioco, che è 'tutta'.

Se i giocatori sono pochi, ognuno può avere due numeri.

Il capo-gioco inizia un dialogo con questa frase: "Alla mia scuderia mancano 2 cavalli".

Giocatore con il numero 2: "Come 2?"

Capo-gioco: "Quanti sennò?"

Giocatore n. 2: "4"

Giocatore n. 4: "Come 4?"

Giocatore n. 2: "Quanti sennò?"

Giocatore n. 4: "5"

Giocatore n. 5: "Come 5?"

...

Si continua così. Per chiamare in causa il capo-gioco, invece di un numero si dirà 'tutta'.

Chi sbaglia perde un punto e il capo-gioco ricomincia con la frase "Alla mia scuderia..."

In alternativa, per cambiare un po', si può invece dire:

"Al mio treno manca 1 vagone..."

"Alla mia corona manca un gioiello..."

o, nella versione originale:

"A la me capusara manca 1 capuso"

Erolap

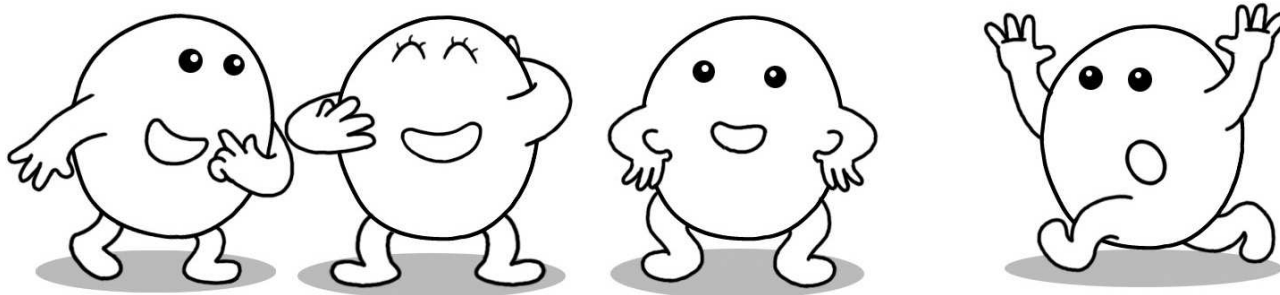
Per questo gioco i giocatori più giovani sono autorizzati a usare carta e penna, mentre i più grandi devono usare solo la propria mente.

Un giocatore dice una parola al contrario (es. "atsap" er "pasta"). Il primo che riesce a capire di che parola si tratta ha diritto a proporre la parola successiva.

Parlare con una sola vocale

C'è una canzoncina abbastanza nota, che fa "Garibaldi fu ferito, fu ferito a una gamba, Garibaldi che comanda, che comanda i suoi soldà". Dopo averla cantata in questo modo, la si canta usando sempre la stessa vocale. Per esempio: "Goroboldo fo foroto, fo foroto o ono gombo, Goroboldo co comondo co comondo o sooo soldò".

Analogo si può fare con qualsiasi frase.



La conversazione in macchina deve essere condotta sostituendo tutte le vocali con una sola vocale. Se per esempio si sceglie la O, la frase "Ho fame: non ci fermiamo?" diventa: "Ho fomo: non co formoomo?" ...

Parlare in rima

A seconda dell'età dei viaggiatori, si può proporre questo gioco a vari livelli di difficoltà.

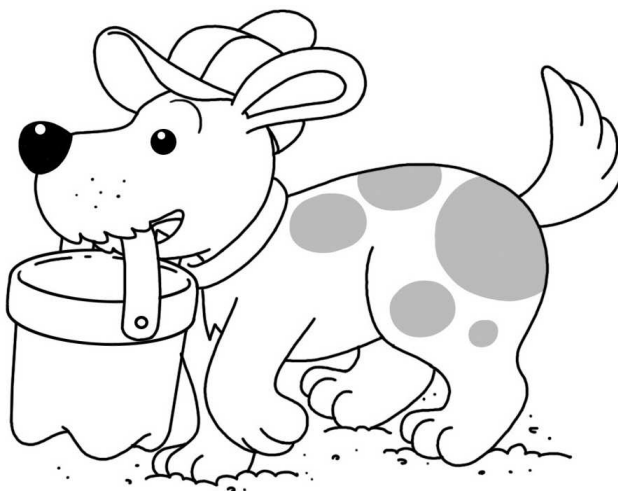
Parole in rima

Il primo giocatore propone una parola, il successivo deve proporre una parola che faccia rima.

Si può continuare così, finché si trovano parole, oppure il secondo giocatore, dopo aver detto la parola che fa rima, ne propone un'altra, a cui il terzo giocatore deve trovare la rima.

Frase in rima

Come il precedente, ma il primo giocatore deve dire una frase e il secondo completare il pensiero con una frase in rima, creando dei nonsense. Per esempio: "Nella grotta tutta scura..." "C'era un orso da far paura". Oppure "Guarda: un cane col cappello..." "Che va in spiaggia col secchiello".



Ritratti in rima

Sulla scia dei 'ritratti' di Palazzeschi (ad esempio: "Tabacchino Tabacchini / con due occhini piccolini piccolini, / due minuscoli arricciati baffettini; / quando ride gli si vedon due dentini"), si possono fare dei 'ritratti in rima' di persone note e famose, formulando a turno una frase.

Parole concatenate

Esempio: nuvola – lamiera – rana...

N U V O L A L A M I E R A R A N A

Una variante più difficile è fare delle intere frasi concatenate.

A turno uno dei viaggiatori inizia una frase, indicando una parola. I successivi giocatori devono continuare la frase, ma iniziando ogni nuova parola con la sillaba finale della parola precedente.

Esempio: Un uomo **mostra stranissimi minuscoli libri.**

Perché in catena

A turno un partecipante pone all'altro una domanda con un perché (esempio: "Perché vai in vacanza?"). Colui che risponde deve dare una giustificazione (esempio: "Perché mi diverto"). Il primo incalza trasformando in perché la risposta ("E perché ti diverti?"). Si continua così, finché non si esauriscono le domande o le risposte.



Scioglilingua

Uno scioglilingua tradizionale può dar luogo a vari esercizi-gara:



Due minuti di tempo: vince chi lo ripete un numero maggiore di volte correttamente.

Si contano le volte che ognuno riesce a ripeterlo senza sbagliare.

Si ripete in coro a velocità crescente. Il primo che sbaglia viene eliminato.

Ecco alcuni degli scioglilingua classici, utili allo scopo:

Tigre contro tigre.

*Sopra la panca la capra campa
Sotto la panca la capra crepa.*

*Trentatré trentini entrarono trotterellando a Trento
E erano tutti trentatré da Trento.*

*Apelle figlio di Apollo fece una palla di pelle di pollo
e tutti i pesci vennero a galla
per vedere la palla di pelle di pollo fatta da Apelle figlio di Apollo.*

Sereno è; sereno sarà; se non è sereno, si rasserenerà

Ci si può cimentare anche con tongue-twister inglesi

I scream, you scream, we all scream for ice-cream!

Red lorry, yellow lorry

How can a clam cram in a clean cream can?

Si possono poi inventare nuovi scioglilingua, mettendo vicino parole con numerosi suoni simili.

Vince chi inventa lo scioglilingua più difficile, che gli altri non riescono a pronunciare per n. volte correttamente.

Esempi di scioglilingua inventati:

La tua truppa ha troppa trippa.

*Nella pozza c'è un pezzo di pizza che puzza
Se sei pazza prendi il pezzo di pizza che puzza dalla pozza.*

*Vado in Congo, mangio mango
Suono il bongo e ballo il tango.*

Simon says

Uno scioglilingua tradizionale può dar luogo a vari esercizi-gara:

L'autista-capogioco indica un'azione che i partecipanti devono fare. Se l'azione è preceduta dalla frase "Simons says", l'azione deve essere eseguita, altrimenti bisogna restare immobili. La frase "Simon says" può essere resa in italiano con il nome del capo-gioco, seguita da 'dice'. Ad esempio: se la capogioco ordina: "Giorgia dice: toccatevi le orecchie", tutti devono eseguire. Se invece ordina solo: "Toccatevi il naso" l'azione non va fatta.

Sì o no?

Oggetti

Un giocatore pensa un oggetto, che può essere visibile ai passeggeri, oppure no.

Gli altri giocatori possono porre domande relative alla categoria di appartenenza di quell'oggetto, a cui sia possibile come sola risposta "Sì", oppure "No".

(Es: "è grande?" oppure "In questo momento è in macchina?"). Vince chi indovina per primo l'oggetto. Questi ha diritto a pensare l'oggetto successivo.

Personaggi

Una possibile variante è quella di pensare a un personaggio famoso o noto (di qualsiasi tipo: storico, dell'attualità, dello spettacolo, della cerchia di amicizie, conoscenze o parentela...) e fare lo stesso tipo di domande, a cui si possa rispondere 'sì', oppure 'no'.

(Es. "È un maschio?" "È un personaggio del passato?")...

Vietato dire 'Sì' o 'No'

Un capo-gioco pone agli altri delle domande dirette, a cui si dovrebbe rispondere con un 'sì' o con un 'no' (del tipo: "Hai fame?", "Vuoi una caramella?")...

La persona a cui si rivolge la domanda deve rispondere in modo adeguato, ma non può usare né il sì, né il no. Per esempio alla domanda "Hai fame?" potrebbe rispondere:

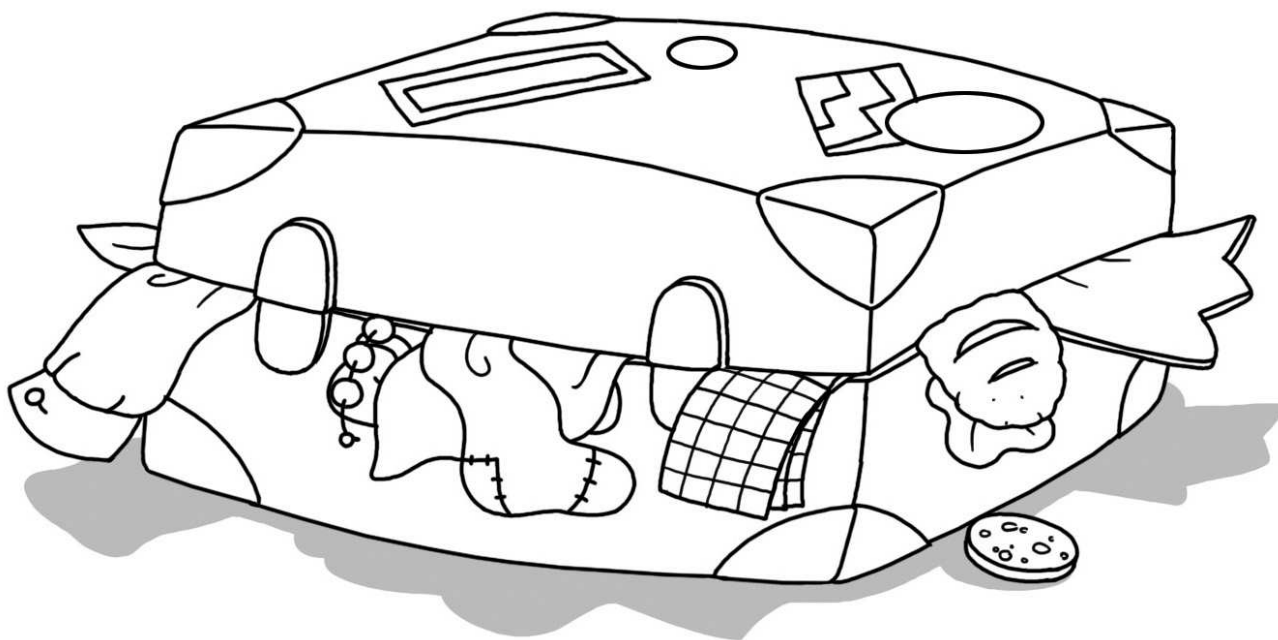
"Beh, ho un po' di languorino" oppure "Non tanta, grazie"...

Per chi sbaglia va prevista una penitenza.

Una strana valigia

Molti conoscono il gioco “Sono andato al mercato..”: si tratta di creare una catena di parole, aggiungendone sempre una a quelle indicate dai giocatori precedenti.

Si può adattare pensando al viaggio che si sta facendo:



Il primo giocatore inizia con la frase “La valigia ho preparato e dentro ci ho infilato ...”, aggiungendo un oggetto, per esempio “una scarpa”.

Il giocatore successivo dice la stessa frase, ripetendo l’oggetto del giocatore precedente e indicando il proprio: “La valigia ho preparato e dentro ci ho infilato una scarpa e un cavatappi”.

Il terzo continua così ripetendo le due precedenti e aggiungendo la propria.

Sono ammessi tutti i tipi di oggetti: calzini puzzolenti e panini ammuffiti, cactus spinosi e chewing-gum masticati...