

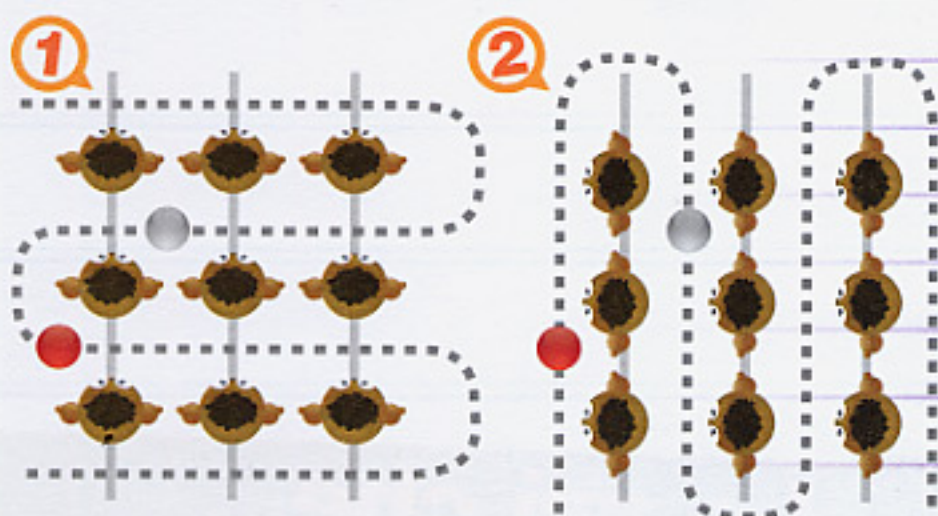
Giochiamo a...

KAMESHI NE MPUKU (Africa)

Numero giocatori: da 6 in su
Dove si gioca: all'aperto o in uno spazio ampio (es. palestra)

Con la conta si scelgono i bambini che fanno il "gatto" ed il "topo" ed un terzo giocatore che fa l'arbitro; gli altri bambini si dispongono lungo quattro righe parallele distanti un paio di passi una dall'altra. I bambini devono stare su queste righe uno accanto all'altro, con le braccia larghe; al "Via!" dell'arbitro, il "gatto" deve cercare di acchiappare il "topo", che scappa tra le file. Quando l'arbitro grida "Mpuke ekali!" tutti i bambini ruotano a sinistra o a destra di un quarto di giro;

le file cambiano da orizzontali a verticali e così il gatto ed il topo sono costretti a cambiare direzione, visto che possono correre solamente tra una fila e l'altra. Se il gatto riesce a catturare il topo entro due minuti vince, mentre, in caso contrario, vince il suo avversario.



LA VIBORITA (Sud America)

Numero dei giocatori: da 6 in su
Dove si gioca: all'aperto o in uno spazio ampio (es. palestra)
Cosa occorre: una corda

Due bambini fanno girare una corda che gli altri bambini, a turno, saltano in modi sempre diversi: normalmente, su un piede solo, a piedi pari, tenendo le mani sulla testa, saltandola tre volte consecutive e così via.

Chi sbaglia, prende il posto di uno dei compagni (a sua scelta...) che fanno girare la corda. Vince chi, dopo un certo tempo, stabilito in precedenza, ha commesso meno errori.

