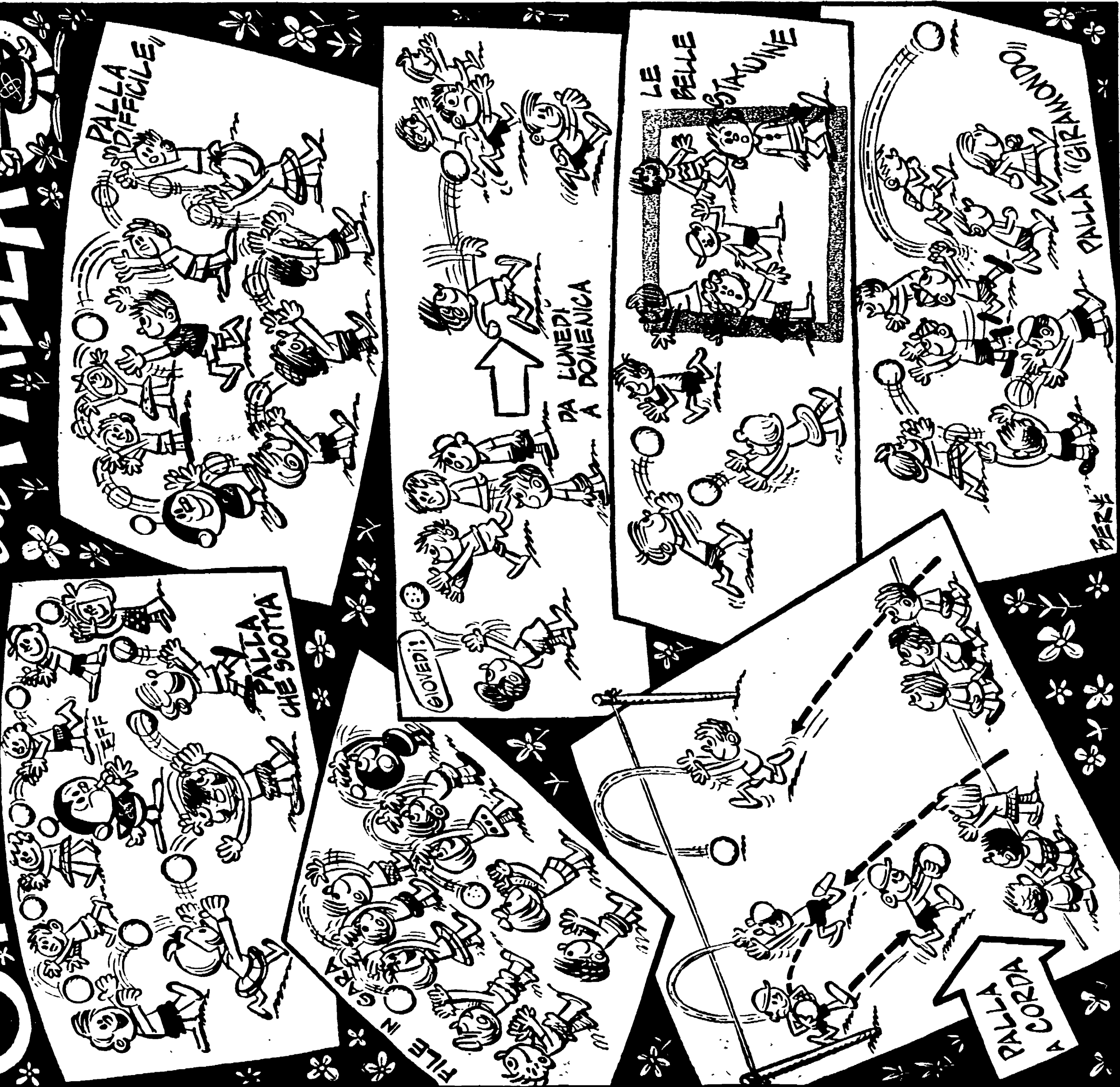


# GIOCHI con la PALLA



## PALLA CHE SCOTTA

I giocatori si dispongono in cerchio — e si passano la palla — meno il capofila, che sta al centro. Quando viene eliminato, se la palla è sospesa in aria si infonde eliminando chi l'ha toccata per ultimo. Il primo a toccare la palla, escluso il capofila, è il più probabile di essere escluso dalla gara, bisogna sbarazzarsi della palla al più presto possibile, come se fosse una bomba pronta a scoppiare.

## PALLA « DIFFICILE »

Tutti i giocatori, meno uno, si dispongono in cerchio, davanti a un muro. Il giocatore escluso, che si pone al centro, dovrà cercare di prendere la palla che gli altri si lanciano. Se ci riesce, il suo posto viene preso dall'ultimo componente del cerchio che ha toccato la palla.

## FILE IN GARA

La gara si svolge tra due squadre, disposte in file parallele. I ragazzi stanno uno dietro l'altro, alla distanza di due metri. Il capofila (cioè il primo della fila) lancia la palla al giocatore che gli sta dietro, senza voltarsi, e questi fa altrettanto, fino all'ultimo della fila. Quando l'ultimo è venuto in possesso della palla, deve correre al posto del capofila, — che passa al secondo posto — lanciando in-

mediatamente il pallone al ragazzo che gli sta dietro. L'altra squadra fa altrettanto. Quando il primo capofila torna al suo posto, la sua squadra ha vinto.

## DA LUNEDI' A DOMENICA

I giocatori sono sette, e assumono il nome dei giorni della settimana. Si sceglie, a turno, chi dà inizio al gioco. Il prescelto lancia la palla in aria, chiamando a caso il nome di un giorno. Il ragazzo che ha chiamato a caso la palla, si avventa così finché un giocatore chiamato si fa sfuggire la palla. Chi riesce a raccogliercela deve scagliarla contro un qualsiasi giocatore. I ragazzi — per non farsi cogliere — scappano in tutte le direzioni. Quando uno di loro viene preso, è eliminato dal gioco. Se entro il limite di tempo prestabilito il lanciatore non è riuscito a colpire nessuno, è lui stesso che esce dalla tensione. Vincono gli ultimi due ragazzi rimasti in gara.

## PALLA A CORDA

Giocano due squadre che si dispongono, una accanto all'altra, dietro una linea tracciata per terra. Parallela alla linea, a una decina di metri di distanza, si tende una corda alta tre metri da terra. Due giocatori (i primi di ogni squadra), tenendo in mano una palla per ciascuno, corrono verso la corda, lanciano la palla sopra di essa e la fanno riprendere.

passare dall'altra parte, poi la riprendono, girano su se stessi e, correndo, ritornano rapidamente alla linea di partenza, consegnando la palla al secondo giocatore. Il gioco continua così fino a quando uno dei due giocatori non termina — per prima — il proprio turno, vincendo la gara.

## LE BELLE STATUINE

I giocatori si dispongono in cerchio, molto distanti l'uno dall'altro. Un ragazzo dà inizio al gioco, lanciando la palla al suo vicino di destra; questi fa altrettanto, e così via. Chi non riesce a prendere la palla è condannato, per tutta la durata della gara a rimanere — come una statua — nella posizione in cui si trovava mentre cercava di afferrare la palla. A poco a poco il numero delle statue aumenta, finché un solo ragazzo rimane in gara: egli è il vincitore e, come un mago, risveglia i compagni e incantati, battendo le mani, tre volte.

## PALLA « GIRAMONDO »

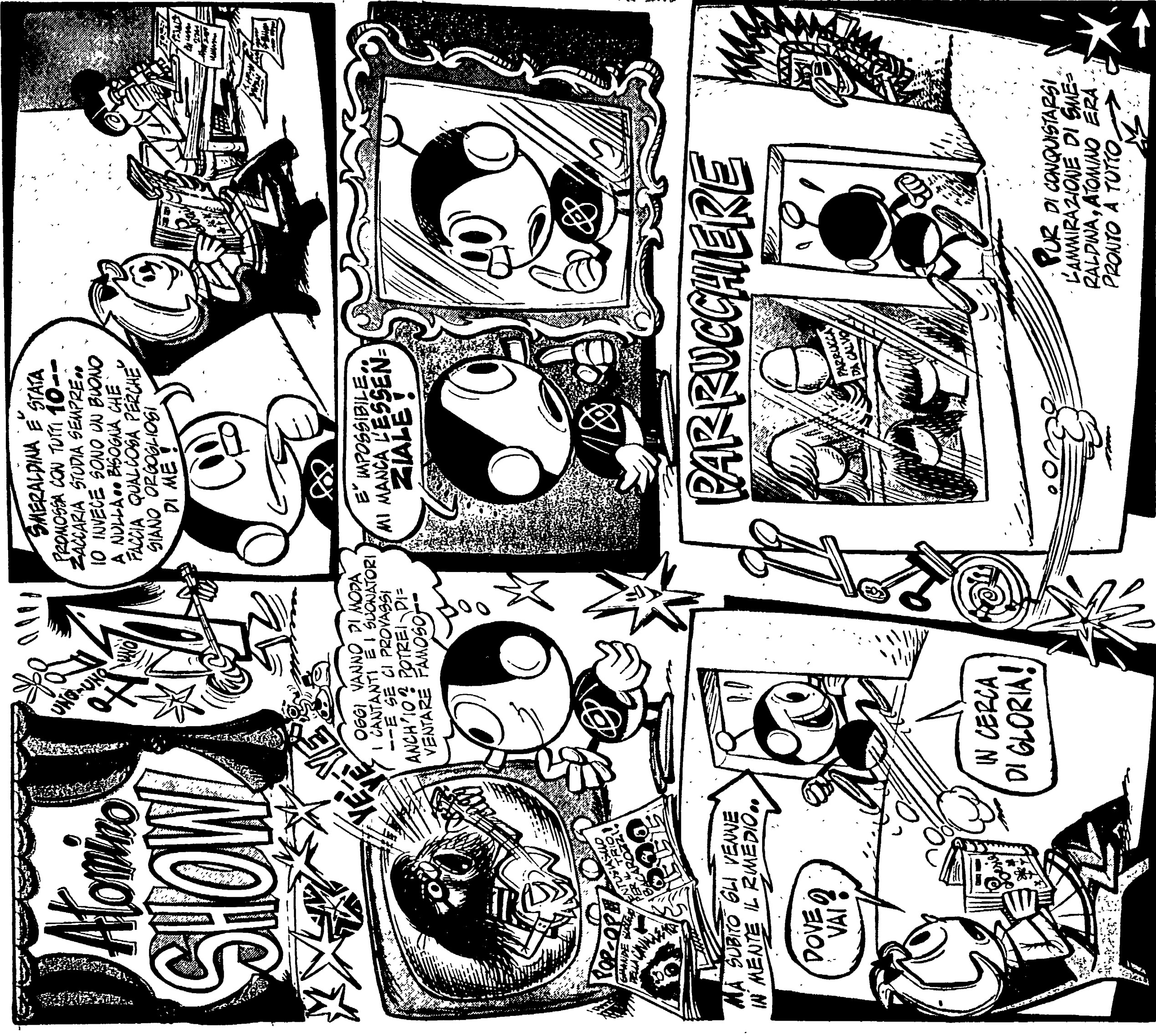
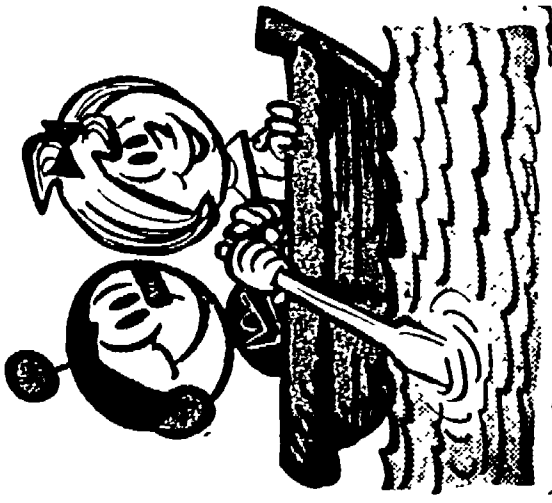
I giocatori, disposti in cerchio, si lanciano l'un l'altro la palla. In mezzo al cerchio sta un giocatore che deve cercare di impossessarsi della palla: venutone in possesso, la scaglia lontano, fuori del cerchio. Chi riesce a riprendere la palla per primo scambia con lui il suo posto, e il gioco riprende.

NEL PROSSIMO NUMERO:

LA STORIA DEI PRODIGIOSI MISSILI SOVIETICI

# il PIONIERE

Supplemento dei giovedì dell'Unità



(Segue a pag. 4)