

## Giochi di transizione – In capanna: «Ring of Fire»

Con il gioco di carte «Ring of Fire» è possibile tenere occupata una classe per un periodo lungo. Questo gioco combina movimento, creatività, attenzione, reazione e molto altro ancora.



Si consiglia di giocare in gruppi di 6-12 allievi.

Gli allievi si dispongono in cerchio seduti. Le carte vengono mischiate e poi disposte in cerchio al centro degli allievi. Il cerchio di carte non deve essere interrotto da uno spazio vuoto, le carte si toccano sempre.

A questo punto, un primo allievo estrae una carta, ogni carta innesca un'azione (vedi tabella). Chi ha meno carte alla fine del gioco vince. A turno, ogni persona estrae una carta. Si gioca in senso antiorario.

Carta Azione

2	<b>Nessun contatto visivo:</b> l'allievo tiene la carta (carta attiva). Chi guarda l'allievo direttamente negli occhi riceve la carta.
3	<b>Fischia in libertà:</b> Per 10 secondi, l'allievo deve fischiare una melodia. Chi scopre la canzone, può dare la carta a chi vuole.
4	<b>Quattro zampe:</b> l'allievo fornisce la prima lettera di un animale e lo imita. Si continua, ciascuno sceglie un animale finché sono esaurite le possibilità, questa persona riceve la carta.
5	<b>Tutti si danno un high five a vicenda.</b> La persona che non trova un compagno riceve la carta. A ogni numero 5 bisogna cambiare compagno.

6	<b>Six mix:</b> l'allievo inizia a fare beatboxing. Uno alla volta, gli allievi del cerchio si aggiungono con il loro ritmo. Chi non riesce ad allinearsi con il ritmo riceve la carta.
7	<b>Sbologna il sette:</b> l'allievo può scambiare il proprio mazzo di carte con quello di un altro allievo. Il numero 7 viene scambiato.
8	<b>Risotto:</b> l'allievo deve far ridere gli altri entro 10 secondi. Chi ride per primo riceve la carta.
9	<b>Nove rime:</b> l'allievo menziona una parola. Uno dopo l'altro, tutti i compagni del cerchio devono dire un'altra parola che rima con quella precedente. Il primo che non riesce a trovare una parola in rima riceve la carta.
10	<b>Dieci dita:</b> tutti gli allievi si portano sulla punta dei piedi. L'allievo con la carta 10 ha 10 secondi per riportare un allievo con i talloni a terra. Sarà questo il compagno a ricevere la carta.
Fante	<b>1-2-3 ti prendo:</b> all'1-2-3 l'allievo deve acchiappare qualcuno. La persona presa riceve la carta. L'inseguimento dura 10 secondi.
Regina	<b>La regina allunga la mano:</b> La regina è una carta attiva. Se chi ha questa carta allunga la mano, ci si deve inchinare. L'ultimo a inchinarsi riceve la carta.
Re	<b>Il re decide:</b> l'allievo inventa la regola che dura durante tutto il gioco (carta attiva). Chi infrange la regola riceve la carta.
Asso	<b>L'allievo può rimettere una qualsiasi carta</b> del suo mazzo sul mazzo generale al centro del cerchio. È possibile usare la carta come carta attiva. Dopo l'attivazione, si rimuove la carta.

**Carte attive:** le carte possono essere utilizzate anche "attivamente". Le carte attive devono essere mostrate. L'azione della carta può essere rivendicata dal giocatore proprietario in qualsiasi momento. Dopo aver eseguito l'azione, la carta attiva deve essere girata.

**Cerchio di carte:** se il cerchio di carte è interrotto, tutti i giocatori devono fare un giro intorno al cerchio. La carta estratta che ha infranto il cerchio può essere rivelata solo quando tutti sono di nuovo pronti. Se non ci sono più carte, i risultati vengono scritti, le carte vengono raccolte, mischiate e il gioco ricomincia.

## Variante

### più facile

- Poiché il gioco è complesso, soprattutto con i bambini piccoli, si può iniziare con poche carte (per esempio: 8, 9, 10, fante). Così si possono aggiungere sempre più carte. Un livello intermedio è il gioco con le carte da Jass (carta 6 e oltre).

## Osservazioni

- Per il gioco è richiesto un numero dispari di giocatori. L'insegnante partecipa o funge da arbitro.
- I colori e i tipi delle carte Jass / Poker non hanno importanza. Solo la numerazione e l'ordine contano.

**Materiale:** carte da poker (senza jolly), per una variante più semplice carte da Jass.

---



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Ufficio federale dello sport UFSPO**