



## MAESTRO DEI GIOCHI

Caratteristiche: strano quaderno, inventiva 100%, regole perfette, capacità di trascinarsi massima. Chi pensate che sia? Se aggiungiamo che in quel quaderno trovano posto regole e istruzioni? Bene, allora è facile... Maestro dei Giochi! La persona che in quattro e quattr'otto sa organizzare (e spiegare) il gioco più adatto al momento. E sa portare varianti creative a giochi vecchi e risaputi, sa inventarne di nuovi interessanti e avventurosi... Interessati? Allora subito sotto a raccogliere idee!

di Mauro Bonomini  
foto di Francesco Mastrella

# L'ARTE DI TRAVESTIRSI



Un maestro dei giochi in gamba potrà organizzare attività carnevalesche per la squadriglia o per il reparto, sia preparandoci per partecipare a qualche occasione tradizionale della nostra città, sia organizzando una festa scout. Al centro di tutto... l'arte di travestirsi. Ci si può travestire con materiale di recupero, vecchi abiti, vecchie lenzuola, accessori e stoffe, in mille diversi modi. Possiamo partire anche con una gara: si mettono in un grande mucchio materiali vari, abiti, accessori, cordoni e, in un tempo prefissato, i partecipanti devono costruirsi un personaggio, che verrà poi giudicato da un'apposita commissione. Se vogliamo lanciare una sfida tra squadriglie, si potranno organizzare mucchi separati; i personaggi mascherati dovranno poi organizzare una scenetta: vinceranno la migliore scenetta e la squadriglia con i costumi più belli e creativi. Ancora più difficile? Diamo un tema alle squadriglie (ad esempio il circo), che sarà il filo conduttore sia del travestimento che della scenetta.



di Mauro Bonomini  
disegni di Irene Vettori, foto di Matteo Bergamini

# IL TRUCCATORE BENDATO



Maschere originali fantasiose e trucco del volto possono essere oggetto di gare divertenti. Si possono consegnare maschere semplici da decorare e colorare a piacere, oppure far sbizzarrire le persone con i trucchi teatrali (nei negozi, a Carnevale si trovano le une e gli altri a prezzi economici). Oppure ancora le maschere si possono costruire con cartoncino, stoffe, fili di lana, cotone.

Le maschere possono diventare anche riconoscimento di squadra, servendo quindi per giochi di questo genere, al pari di vere e proprie uniformi. Anche con i trucchi si possono ottenere caratteristiche tali da far riconoscere una squadra. Un gioco divertente potrà essere quello di affidare un volto alle cure di un truccatore bendato! Oppure legare pastelli da trucco a lunghe asticelle e giocare a chi riesce a truccare così da lontano una/uno squadrigliere. Divertimento assicurato, insomma!



di Mauro Bonomini  
disegni di Irene Vettori, foto di Matteo Bergamini

# TRADIZIONI IN MASCHERA



In ogni regione italiana esistono figure caratteristiche (che prendono letteralmente il nome di “maschere”), con peculiarità particolari e temperamenti ben definiti: Pantalone, maschera veneta, è un avaro; il dottor Balanzone, bolognese, è un saccente borioso; Peppe Nappa, siciliano, è pigro e sempre affamato.

Recuperare queste tradizioni

può essere bello e interessante, anche se impegnativo. Qui si gioca anche l'abilità sartoriale, dato che il costume tradizionale è ben delineato e quindi difficilmente rappresentabile con materiali di recupero. La stoffa più facile da utilizzare è la fodera, che esiste in colori differenti. I modelli per gli abiti si possono recuperare facendo ricerche presso le biblioteche locali, presso le organizzazioni folkloristiche o recuperandoli con ricerche su internet. Una volta organizzato il costume si proveranno le caratteristiche dei personaggi e si organizzeranno sfilate e recite. Immaginate anche una sfilata di tutto il reparto vestito con la maschera, ad esempio, di Pulcinella...

In qualsiasi caso... *Avventura* aspetta foto e articoli su quello che avete organizzato!



di Mauro Bonomini  
foto di Giacomo Bindi