



**ORATOUR**  
(T. e M. di Marco Gagliani)



# TRAVEL NOTE

C'è chi è partito per un'avventura su una quattrotto ruote che non viaggia più dovevano iniziare un viaggio senza stop e invece sono lì a fare l'autostop!

C'è invece chi è partito con la bicicletta e si è ritrovato troppo in fretta giù con una ruota a terra, sgonfiata alla partenza e quella pompa rotta che non gonfia più

Se vuoi viaggiare in tranquillità con un bagaglio di felicità...

**ORA ORA ORATOUR  
VIENI VIENI E VIAGGIA CON NOI  
ORA ORA ORATOUR  
SE VIAGGI CON NOI PIÙ FELICE SARAI**

Qualcuno ha preso il volo per un'isoletta e su una montagnetta è atterrato ormai voleva sole e mare la sabbia per giocare e invece si ritrova con doposci

su quell'enorme nave partita per il mare al largo il capitano annunciava che un guasto nei motori, in mare le scialuppe e tutti lì a remare per tornare a riva

se vuoi viaggiare in tranquillità con un bagaglio di felicità...

**ORA ORA ORATOUR  
VIENI VIENI E VIAGGIA CON NOI  
ORA ORA ORATOUR  
SE VIAGGI CON NOI PIÙ FELICE SARAI**

# GANTI

**GIROMONDO**  
(T. e M. di Andrea Testa)

EEEE A-O-A O-EEEE  
EEEE A-O-A O-AAAAH (2 volte)

Per le strade delle città una mappa ci guiderà mille luoghi da visitare che grande avventura sarà.

EEEE A-O-A O-EEEE  
EEEE A-O-A O-AAAAH (2 volte)

Prima tappa le onde del mare sotto il sole ad arrostire sulla spiaggia dopo il tramonto faremo un grande falò.

Dalla cima di una montagna scenderemo verso la Spagna un flamenco per farci ballare e insieme gridare... olé!

EEEE A-O-A O-EEEE  
EEEE A-O-A O-AAAAH (2 volte)

In Olanda in bicicletta, sì però, senza andare di fretta Francia, Belgio e poi Danimarca: le storie di principi e re.

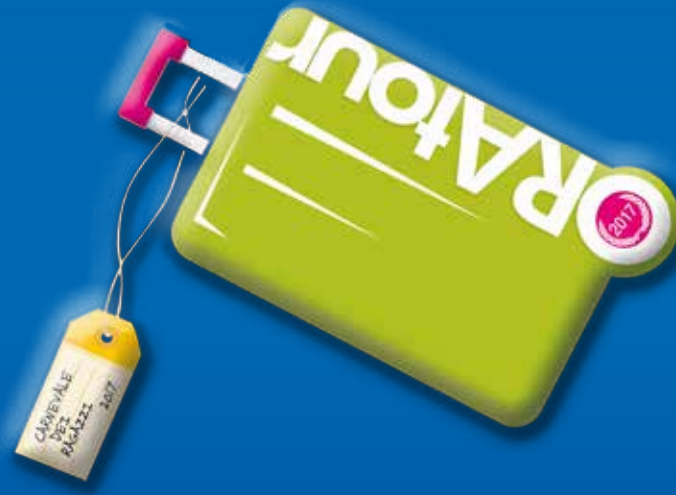
“L'Argentina vorrei visitare...”  
“Io in Brasile ci voglio passare!”  
E per metter tutti d'accordo faremo una notte in Perù.

EEEE A-O-A O-EEEE  
EEEE A-O-A O-AAAAH (2 volte)

Partiremo alle sei di mattina alle sette saremo già in Cina alle otto saremo in Giappone a bere una tazza di tè.

Useremo la mongolfiera per raggiungere l'Africa nera scatteremo le foto ai leoni a zebre, giraffe e zebù.

EEEE A-O-A O-EEEE  
EEEE A-O-A O-AAAAH  
... (ad libitum)





## VIAGGIARE

(T. e M. di Marco Gagliani)

C'è chi viaggia con la pioggia  
c'è chi viaggia con il sole  
c'è chi viaggia in compagnia  
della nonna e della zia.

C'è chi viaggia in diligenza  
chi del treno non sta senza  
c'è chi viaggia in motorino  
e chi sfreccia sul pandino.

Perché, l'importante è...  
Perché, l'importante è...

VIAGGIARE VIAGGIARE VIAGGIARE VERSO LA PIANURA  
VIAGGIARE, VIAGGIARE, VIAGGIARE, ANCHE SULLA LUNA  
VIAGGIARE, VIAGGIARE, VIAGGIARE SENZA PIÙ CONFINI  
AL MARE, AI MONTI, INSIEME NONNI COI BAMBINI.

C'è chi monta il portapacchi  
c'è chi mette in pochi sacchi  
pinne, occhiali e salvagente  
poi c'è chi non porta niente.

C'è chi sfida l'avventura  
viaggia solo senza paura  
c'è chi parte in bicicletta  
lentamente, e non ha fretta...

Perché, l'importante è...  
Perché, l'importante è...

VIAGGIARE VIAGGIARE VIAGGIARE VERSO LA PIANURA  
VIAGGIARE, VIAGGIARE, VIAGGIARE, ANCHE SULLA LUNA  
VIAGGIARE, VIAGGIARE, VIAGGIARE SENZA PIÙ CONFINI  
AL MARE, AI MONTI, INSIEME NONNI COI BAMBINI.



## GIOCHI

### I TRENINI

Materiale: per delineare la partenza e l'arrivo (coni o cerchi).

Descrizione: giocatori divisi in due o più squadre fino a un massimo di 10, facendo attenzione ad avere lo stesso numero di giocatori per squadra. Squadre in fila indiana e per ogni due squadre allestire un percorso. Parte il primo giocatore di ogni squadra, fa il percorso senza superare l'arrivo e ritorna sempre facendo il percorso, agganciando il secondo concorrente e riparte (come se fossero vagoni di un trenino che si uniscono via via), di nuovo tutto il percorso ed un nuovo vagone; questo finché non finiscono tutti i giocatori che formano così un trenino. Vince il trenino che agganciato l'ultimo vagone giunge all'arrivo per primo.

### MEMORY-VALIGIA

Scopo del gioco: ricordarsi gli oggetti della valigia.

Materiale: nulla (o per scenografia una valigia da mettere al centro).

Descrizione: siamo in partenza per un viaggio. Con i giocatori in cerchio, uno di loro dice ad esempio: «Nella valigia ci metto una spazzola». Il giocatore successivo, in senso orario, ripete: «Nella valigia ci metto una spazzola...» aggiungendo «e un bel ragazzo». Bisogna quindi, ricordando tutto quello detto prima, aggiungere il proprio oggetto. Per rendere più difficile il gioco ogni tanto si può casualmente invertire il senso di rotazione. Vince chi si ricorda tutto.

### NAUFRAGHI

Materiale: fogli di carta (almeno cm 70 x 100), musica.

Descrizione: la vostra nave ha fatto naufragio e, divisi in squadre da quattro o cinque giocatori (o di più, a seconda della grandezza del foglio), per non rischiare di annegare dovete assolutamente aggrapparvi in qualche modo ai pezzi di naviglio che vi sballottano tra le onde. Parte la musica: allo stop ogni squadra mette a terra il proprio foglio aperto e tutti i giocatori dovranno starci, in un modo o nell'altro, senza appoggiare i piedi fuori dal foglio. Chi mette il piede fuori è eliminato. Ad ogni manche il foglio viene piegato a metà. Vince la squadra che dopo 3-4 manches rimane con più naufraghi "salvi".

Varianti: ogni volta si può creare un diversivo, ad esempio della musica per far ballare i naufraghi, una canzone che devono cantare per tenere lontano gli squali...

### GIOCHI PER LA SFILATA YELLOW CAR

È il classico gioco dove vince chi trova più macchine gialle... ma in sfilata lo si può fare con le parti di abbigliamento e di costumi delle persone che si incrociano durante il percorso. Vince chi trova più persone con un componente giallo o del colore prescelto.

### CHECK-IN

Un gruppo di persone sfila con delle valigie vuote. Al fischio dell'assistente di volo devono riempire le valigie con oggetti presi dal pubblico dei "turisti presenti alla sfilata". Quando lo riterrà opportuno l'assistente di volo fischierà nuovamente e controllerà il peso delle valigie decretando vincitrice la squadra con la valigia... che pesa di più!