



**GIOCHI**

**preado**



**preado**

**GIOCHI**

**GIOCHI  
PREADO  
GIOCHI  
PREADO  
GIOCHI  
PREADO**



**8**

# INDICE

**5 Giochi di accoglienza/conoscenza**

**8 Giochi di testa**

**11 Giochi di movimento**

**16 I grandi classici**

**21 Serata grandi e piccoli**

## Caro Animatore,

sei pronto alle grandi avventure da vivere con i preadolescenti che ti saranno affidati?

Sicuramente la prima grande sfida sarà “farli giocare”, muovere e correre: qualcuno avrà ancora tutta la grinta e l'entusiasmo dell'infanzia, altri invece cominceranno a vivere dinamiche più adolescenziali, tra uno sbuffo e l'altro.

Il fascicolo che hai tra le mani si propone di suggerirti e ispirarti alcune idee per progettare, con i tuoi colleghi animatori, momenti emozionanti da vivere con i più grandi del Cre-Grest.

Ricordiamo che il primo scopo è sempre il divertimento, senza dimenticare però che, attraverso il gioco, possiamo **sperimentare le potenzialità del nostro corpo**, imparare le **buone regole dello stare insieme** e a rispettare gli altri, nelle loro **risorse** e nei loro **limiti**, scoprendo che vincere e perdere insieme è più bello!

Come animatore, sarai tu il primo a dover mettere in campo energie, entusiasmo e tutto il supporto necessario per costruire un **buon clima di fiducia e collaborazione nella squadra** perché il Cre-Grest è animazione, ma soprattutto relazione. Ricordati di complimentarti con chi vince, ma anche di sostenere e farti vicino allo sconfitto, perché l'impegno va sempre premiato. E se ci fosse bisogno di riportare l'ordine e il rispetto, non attaccare mai la persona, ma il gesto che ha compiuto!



Lasciamo qui di seguito alcuni consigli **per una migliore riuscita del gioco**:

- **Progetta** i giochi – anche i più conosciuti – **nei minimi dettagli**: ambientazione, tempi, regole, arbitri, ecc; un gioco ben preparato, fa sentire i preadolescenti coinvolti e accompagnati!
- Pensa bene all'allestimento di spazi e all'utilizzo di eventuali materiali perché tu possa **preparare tutto per tempo**. Mai lasciare nulla all'improvvisazione: se poi ciò che cerchi non fosse a disposizione?!
- Le regole sono fondamentali: durante la spiegazione del gioco, **sii chiaro e paziente**, usa parole semplici e fornisci degli esempi dimostrativi!
- **Usa la fantasia** per inventare nuovi giochi, per riadattare quelli della tradizione, per collegarli al tema/storia del Cre-Grest: questo libretto può essere un buon punto di partenza, ma dovrai sempre metterci del tuo!
- Non dimenticarti di **fare verifica con i tuoi colleghi animatori** per poter tenere traccia dei punti di forza da custodire e dei punti di debolezza su cui migliorare. Bastano dieci minuti, fatti bene!

Bene, ora tocca a te!

Buon Cre-Grest!  
La Redazione  
del Cre-Grest

# GIOCHI



## DI ACCOGLIENZA/ CONOSCENZA

*Sono giochi utili nei primi giorni, quando ci si deve ancora conoscere. Sono fondamentali per "rompere il ghiaccio", vincere i timori iniziali e creare così un buon clima di squadra.*



NOTE

# OLIO DI GOMITO

## MATERIALE

## SVOLGIMENTO

Due o quattro scope da esterno (in saggina), nastri, palla.

Questo è il momento di sfidarsi a colpi di... scopa! All'interno di un campo da gioco delimitato con dei nastri per segnare i limiti del campo, ci si sfida a coppie con l'obiettivo di fare goal nella porta avversaria.

Posizioniamo le due squadre nei due lati opposti del campo. Affidiamo ad ogni giocatore un numero (è importante che siano gli stessi nelle due squadre!) e quando l'animatore urlerà il numero, i due giocatori chiamati dovranno correre al centro del campo per recuperare la propria scopa e per cercare di fare goal nella porta avversaria (segnata con dei riferimenti) e difendere la propria. L'arbitro può decidere di chiamare due numeri insieme, in modo da permettere anche il "passaggio" della palla, sempre e solo utilizzando la scopa!

Vince la squadra che segna più goal nel tempo dedicato alla partita.

# SPEED DATE 2.0

## MATERIALE

## SVOLGIMENTO

Cronometro.

Come è il livello di conoscenza tra compagni di squadra? Ci conosciamo tutti dalle elementari oppure qualcuno lo incontriamo per la prima volta? Questo gioco può aiutarci nel sapere di più l'uno dell'altro.

"Speed date" - che significa appuntamento veloce - è una serie rapida di incontri a coppie in cui in un tempo stabilito dall'animatore (consigliamo al massimo un minuto) tutti i componenti della squadra hanno la possibilità di confrontarsi e raccontarsi a coppie. Importante che tutti incontrino tutti! L'animatore è la clessidra vivente del gioco e ha il compito di segnalare il cambio di coppia urlando "Giro!" oppure il titolo del Cre-Grest "Batticuore". Il tutto si svolge molto rapidamente per rendere il gioco anche divertente. Durante il minuto di dialogo, ogni coppia si presenta reciprocamente: nome, data di nascita, piatto preferito, hobby, sogni nel cassetto, frasi distintive, l'ultima avventura divertente, ecc. Una volta che tutti hanno avuto modo e tempo di parlare con tutti, mettiamo alla prova la memoria e l'attenzione nei confronti dei compagni: inventiamoci dei modi creativi per porre le domande! Possiamo preparare dei foglietti che i preado pescano casualmente oppure progettare, per un momento successivo, una partita a "Indovina Chi".

# GIOCHI

## DI TESTA

*Sono giochi che non richiedono troppo sforzo fisico, sempre adatti da fare al chiuso, in caso di pioggia o di eccessiva calura. Con questi giochi, possiamo coinvolgere tutti i preado della squadra perché ciascuno possa dare il proprio contributo.*



### NOTE

# IL TEATRO DELLE EMOZIONI

## MATERIALE

## SVOLGIMENTO

Cartelli-postazione, elenco di situazioni che i preadolescenti dovranno rappresentare in modo teatrale come dei veri attori!

Prepariamo cinque postazioni, una per ogni emozione di un famoso cartone di animazione, ovvero: Gioia, Tristezza, Rabbia, Disgusto e Paura. Suddividiamo i preadolescenti nelle postazioni, i quali dovranno mettere in scena la situazione raccontata, simulando l'emozione della postazione nella quale si trovano. Ad esempio: una cena per il compleanno del tuo migliore amico, un gruppo la rappresenterà gioiosa, un altro triste, ecc.

Una giuria debitamente selezionata avrà il compito di valutare le rappresentazioni teatrali. Ogni squadra ne realizzerà cinque, una per postazione.

Alla fine del gioco si effettua la somma di tutti i punteggi e si elegge il vincitore.

# PICTIONARY AL BUIO

## MATERIALE

## SVOLGIMENTO

Cartelloni, pennarelli, bende per gli occhi.

Un giocatore per squadra disegna la parola scelta dagli animatori sul proprio cartellone appeso al muro, ma con una particolare difficoltà: sarà bendato! Prepareremo la lista di parole in precedenza, inserendo oggetti, azioni, concetti astratti, emozioni... La squadra che per prima indovina la parola raffigurata dal giocatore al cartellone guadagna un punto. Il disegnatore successivo sarà un membro della squadra che ha indovinato, diverso da quello precedente.

Le squadre si possono sfidare tutte contemporaneamente nella stessa stanza oppure si può organizzare un torneo in cui si sfidano a due a due!

# GIOCHI

## DI MOVIMENTO

*Sono i giochi che permettono ai preadolescenti di muoversi in ampi spazi aperti, sfogare le proprie energie. In caso di contatto particolare tra i giocatori, la raccomandazione è quella di creare un ambiente di competizione sana e di far gareggiare preadolescenti con caratteristiche d'età e fisiche simili.*



## NOTE



# STREGHE DEL NORD VS STREGHE DELL'OVEST

## MATERIALE

Oggetti per la divisione del campo (gessetti, nastri ecc..) e storia inventata.

## SVOLGIMENTO

Lo scopo del gioco è riuscire a scappare alla presa dell'altra squadra e ritirarsi nella propria "base". Dividiamo i preadolescenti in due squadre, appunto Streghe del nord e Streghe dell'ovest. Per divertirci di più, possiamo anche immaginare dei travestimenti per le due squadre, magari che devono creare in precedenza (il gruppo storia e scenografia – se c'è – potrà dare una mano!). Al centro del campo, sulla linea della metà, le due squadre si posizionano allineate schiena contro schiena. L'animatore proclama un racconto di fantasia al cui interno verranno spesso nominate le due fazioni (attenzione: la storia è da preparare in precedenza e dovrà avere un suo senso logico!).

Quando saranno pronunciate le parole "Streghe del Nord" e "Streghe dell'Ovest", la squadra chiamata dovrà girarsi e prendere i giocatori dell'altra che nel frattempo saranno in fuga.

I giocatori toccati danno un punto ciascuno alla squadra nominata nella storia, mentre i giocatori che rientrano alla base assegneranno un punto alla propria squadra.

Svolgiamo più manches, a seconda della lunghezza della storia.

# PALLA EMOZIONATA

## MATERIALE

Una palla, biglietti da estrarre con i nomi dei ruoli.

## SVOLGIMENTO

Le regole di base sono quelle della classica palla bollata o palla prigioniera. Dividiamo i preadolescenti in due squadre, disposte nelle due metà del campo. Chi ha la palla cerca di colpire gli avversari, senza oltrepassare la linea di metà campo con i piedi: i giocatori colpiti si sposteranno nell'area della prigionia, dietro la squadra avversaria, mentre chi afferra la palla con le mani, catturerà il lanciatore. Quando la palla finisce nell'area della prigionia, i prigionieri possono colpire un avversario per liberarsi e tornare nel campo base.

Vince la squadra che per prima fa prigionieri tutti gli avversari o quella che allo scadere del tempo ha il maggior numero di giocatori in campo.

## POSSIBILE VARIANTE

Aggiungiamo quattro ruoli, pescati da quattro bambini per squadra, prima dell'inizio della partita: paura avrà la schiena come zona franca, rabbia invece la testa, gioia non potrà essere colpito durante un salto, infine disgusto non potrà mai essere catturato con una presa al volo del lancio.

# I 10 BATTITI

## MATERIALE

## SVOLGIMENTO

Una palla.

Lo scopo è effettuare 10 passaggi di fila senza che la palla venga intercettata dagli avversari. Le due squadre si dispongono nelle due metà campo, sulla linea di fondo. Al lancio della palla da parte dell'animatore le due squadre corrono verso il centro per impossessarsi del pallone e dare il via ai dieci passaggi (sempre muovendosi in un spazio predefinito) per raggiungere la meta posizionata nell'area avversaria.

È importante specificare nel dettaglio tutte le regole:

1. Con la palla in mano si possono fare al massimo tre passi,
2. Chi è in possesso della palla non può essere toccato,
3. La palla deve avere un tempo di volo, ovvero non può essere consegnata direttamente nelle mani del compagno,
4. Ogni volta che viene intercettata la palla il conteggio si azzerà;
5. Non si può togliere la palla dalle mani dell'avversario;
6. Non si può passare la palla al compagno che te l'ha appena passata;
7. Se si esce fuori dal campo si perde automaticamente la palla;
8. Nel momento in cui si deve fare meta se il possessore della palla viene toccato, si deve fermare ed effettuare un passaggio all'indietro.

Vince la squadra che riesce a portare a metà più palloni in una partita. Definiamo un tempo per poter effettuare i passaggi e segnare il punto.

# RUBA LA BANDIERA DI OZ

## MATERIALE

## SVOLGIMENTO

Due bandiere, due pennarelli.

Lo scopo del gioco è rubare la bandiera della squadra avversaria. In un campo da calcio disponiamo due squadre, rispettivamente nella propria metà. All'interno dell'area di rigore verranno disposte le due bandiere; questa è una zona franca per gli avversari perché i difensori non vi possono entrare. Ogni giocatore avrà una carta da gioco della proposta "Bubulina di Oz" sul fascicolo bambini e disponibili online sul sito [www.cregrest.it](http://www.cregrest.it).

Per poter rubare la bandiera avversaria, i giocatori dovranno correre nella metà campo avversaria senza essere toccati, entrare nell'area di rigore, prendere la bandiera e portarla nella propria metà campo sempre senza essere intercettati. Per contrastare la squadra avversaria nel furto della bandiera è sufficiente toccare i giocatori.

Quando si viene toccati, i giocatori si sfideranno a "duello", utilizzando le regole delle carte da gioco di cui sono in possesso. Se il giocatore che è stato toccato vince il duello ha diritto a continuare l'attacco; se, invece perde, deve restare fermo nel punto in cui è stato toccato fino a che un suo compagno verrà a liberarlo, toccandolo mentre se possiede la bandiera rubata quest'ultima dovrà tornare nella base.

# GIOCHI

## I GRANDI CLASSICI

*Come per i più famosi cartoni d'animazione che continuano a far sognare grandi e bambini senza passare mai di moda, così desideriamo riportare alla mente quei giochi che da sempre fanno parte dell'esperienza del Cre-Grest. La sfida è riuscire a trasformarli, inserendo varianti divertenti ed emozionanti. Per ogni gioco, una breve spiegazione per riaprire i cassettoni della nostra memoria!*



### NOTE

## GIOCHI SENZA MATERIALE SPECIFICO

### Sparviero

I giocatori sono disposti su un lato del campo da gioco, mentre al centro ci sarà lo “Sparviero” che si può muovere solo orizzontalmente sulla linea di metà campo. Quando chi sta al centro urla: “Chi ha paura dello Sparviero?”, tutti i giocatori, urlando “Io no!”, dovranno attraversare il campo e raggiungere il lato opposto senza essere toccati dallo Sparviero. In questo caso, si aggiungeranno a lui per continuare a catturare giocatori nelle diverse manches, finché non ne resisterà solo uno.

### Terra/mare

Tutti i giocatori sono disposti su un lato che chiameremo “Terra”, mentre l’altro lato del campo sarà il Mare. Quando il giudice nomina una di queste due parole – con un po’ di fantasia, potrà persino raccontare una storia – i giocatori devono spostarsi il più velocemente possibile dal centro, dove sono posizionati, sul lato chiamato. Gli ultimi arrivati o chi fa false partenze viene eliminato. Si possono inserire ostacoli lungo la corsa. Per renderlo a tema Batticuore possiamo sostituire “Terra/mare” con i nomi delle emozioni.

### Pepsi/Cola

Disegniamo una linea per terra e posizioniamo i giocatori a cavallo della stessa, un piede a destra e uno a sinistra. Un lato viene chiamato “Pepsi”, l’altro “Cola” e la posizione centrale “Pepsi cola”. I giocatori dovranno spostarsi seguendo le parole pronunciate dall’arbitro. Si comincia lentamente e poi sempre più veloce. Chi sbaglia viene eliminato. Per renderlo a tema Batticuore possiamo sostituire “Pepsi/Cola” con i nomi delle emozioni.

### Gioco delle scarpe

Si può giocare con un minimo di due squadre. I giocatori si tolgono le scarpe e le posizionano al centro del campo da gioco, formando un grosso cumulo. Si dispongono poi ai lati del campo da gioco, ciascuno con il proprio numero assegnato. Quando questo viene chiamato, dovrà correre verso il mucchio cercare la propria scarpa, indossarla e tornare alla base prima del suo avversario. La dinamica è quella della bandierina.

## GIOCHI CON L'ACQUA

### Ugola Bagnata

Mettiamo alla prova la resistenza canora e respiratoria dei nostri preadolescenti. A coppie, due giocatori di squadre diverse, si sfidano a chi riesce a urlare per più tempo, a trattenere il fiato, a cantare una canzone senza prendere fiato, ecc. Il primo dei due che si interrompe per prendere fiato, viene gavettonato.

### Spugna al centro

Disponiamo le squadre come nel gioco classico della bandierina. Al centro, posizioniamo un tavolino con sopra una spugna sempre ben intrisa d'acqua. Quando viene chiamato un numero, i due concorrenti si sfidano come segue:

- Il primo che arriva al tavolino, prende la spugna e deve cercare di colpire l'avversario prima che rientri alla base.
- Quello che arriva per secondo, prima di poter cercare di tornare alla base – senza essere colpito – deve comunque toccare il tavolino al centro del campo. Vince se arriva alla base senza essere preso.

## GIOCHI CON BANDIERINE/FOULARD

### Bandierina

Due squadre ai lati opposti con membri numerati ed in ordine di altezza. Quando il giudice chiama un numero, gli sfidanti devono correre al centro, prendere il foulard appeso e riportarlo alla propria base senza essere preso dall'avversario.

### Bandierina combo

In questa versione vengono chiamati più numeri contemporaneamente e gli eventuali giocatori devono riuscire a prendere la bandierina secondo specifiche modalità (per esempio nel caso vengano chiamati due giocatori questi devono correre uno in spalla all'altro, nel caso di tre giocatori due devono comporre una sedia per trasportare il terzo). Le modalità possono variare a discrezione di chi imposta il gioco.

### Bandierina multipla

In questa versione ci sono più bandierine di colore diverso o comunque distinguibili per varie caratteristiche poste sempre in mezzo al campo ed oltre al numero viene chiamata anche la bandierina giusta che quel numero deve riportare in base.

### Bandierina alle porte

Questa variante viene giocata anche con un numero maggiore di due squadre. Le squadre vengono disposte come nella versione originale, non necessariamente tutte equidistanti dal centro del campo, mentre le bandierine (che devono essere di colori differenti o comunque distinguibili fra di loro) vengono fissate agli apici dell'area di gioco su due o più supporti (se il campo da gioco è il campo da calcio le si appende alle porte). Durante il gioco vengono quindi chiamati dei numeri e i giocatori della squadra devono recarsi al centro del campo di gioco. Quando sono tutti al centro del campo viene annunciato il colore della bandierina, o l'elemento caratteristico che le contraddistingue. Vince chi per primo riesce a toccare la bandierina giusta.

### Bandierina Genovese

Il campo di gioco viene diviso in due metà di egual grandezza e verso il fondo di ogni metà campo, viene delimitata un'area, definita "zona salva", in cui i difensori non entrano e gli attaccanti sì, corrispondente a circa una circonferenza di 2 metri di raggio, con posta al centro una bandierina. L'obiettivo del gioco è di riuscire a portare la bandierina avversaria nella propria metà campo; unico inconveniente è che se si viene toccati da un avversario nella metà campo avversaria si è costretti a bloccarsi nel punto in cui si è stati presi. Per essere liberati è necessario venir toccati da un compagno di squadra. Se si viene toccati mentre si cerca di portare la bandiera avversaria nel proprio campo si è presi e la bandierina viene riportata alla base.

### Scalpo

In questo gioco ad ogni giocatore viene fissato un lembo di stoffa sul retro dei pantaloni in modo che sia raggiungibile dagli avversari che devono conquistarlo. Verranno quindi chiamati dei numeri e gli elementi omonimi della squadra (che è stata disposta come a bandierina) dovranno riuscire a rubare il lembo di stoffa all'avversario con una sola mano e l'altra ferma dietro la schiena. Vince ovviamente il primo che riesce a prendere la bandierina avversaria.

## GIOCHI CON LA PALLA

### Pallabollata o palla prigioniera

Già spiegata nel libretto, vedi la rivisitazione "Palla Emozionata".

### Dodgeball

Gioco simile a quello precedente, eccetto per il fatto che si gioca con un numero maggiore di palloni (utilizzabili per difendersi) ed i giocatori iniziano il match da fondocampo con i palloni disposti sulla linea di metà campo. I giocatori eliminati non andranno in prigione e non potranno più giocare, potranno rientrare alla fine del set se tutti i loro compagni sono stati eliminati o durante la manche se un loro compagno prenderà al volo un pallone lanciato dal nemico, eliminando così un avversario e facendo rientrare un compagno.

### Guerra del palloni

Il campo di gioco viene diviso in due metà eguali e le squadre si dispongono in modo uniforme nelle rispettive metà. All'iniziare della *manche* vengono sguinzagliati nel campo numerosi palloni di varia fattura, dimensione e materiale (palloni da calcio, pallavolo, rugby, pallacanestro, pallamano, palle da tennis, baseball...). L'obiettivo è di fare in modo che, allo scadere del tempo, la metà campo avversaria contenga il maggior numero di palle; è possibile assegnare a differenti tipi di palloni punteggi differenti.

NOTE

## SERATA PER GRANDI E PICCOLI

Il Cre-Grest non è solo pomeriggi sotto il sole, trascorsi tra bambini, preadolescenti e animatori, sicuramente può essere una bellissima occasione per invitare le famiglie a vivere dei momenti di aggregazione e divertimento tutti insieme.

Possiamo immaginare di dedicare delle serate al divertimento di tutta la comunità: anche i nonni che dalle panchine fanno il tifo per la squadra dei nipoti potranno essere parte della squadra, così come il coinvolgimento dei più piccoli della Scuola dell'infanzia... Chissà che anche non conoscano il ritmo di Batticuore?!

Innanzitutto, scegliamo come organizzare la serata sulla base dei destinatari, degli spazi a disposizione e della finalità che desideriamo raggiungere.

Noi ne suggeriamo alcune, ma la creatività dei gruppi di animazione ne potrà pensare molte altre:

- **Modalità di sfida a squadre** in cui grandi e piccoli possano giocare insieme e aiutarsi in attività collaborative, non solo competitive;
- **Modalità show**, in cui i destinatari possano semplicemente assistere oppure partecipare attivamente: i balli del Cre-Grest, la storia ci possono fare compagnia;
- **Modalità a stand**, lasciando liberi i giocatori di muoversi in oratorio e sperimentarsi con differenti prove.

Il secondo passaggio importante perché si possa preparare per tempo invito e allestimento è decidere il tema, l'ambientazione che accompagnerà la serata insieme. Possiamo ispirarci al tema delle emozioni per vivere un'esperienza da Batticuore oppure entrare nel magico mondo della storia del Mago di Oz o ancora fare un tuffo nei Cre-Grest del passato: chissà quanti genitori si ricordano le canzoni dei loro tempi?! Per sostenere la progettazione, vi consigliamo alcune idee:

## 1 **Aiuta Dorothy a tornare a casa, nel Kansas.**

Organizziamo dei giochi a stand da affrontare come singoli, famiglie oppure squadre del Cre-Grest e ad ogni tappa superata consegniamo il materiale necessario per costruire una mongolfiera, con cui Dorothy cercherà di tornare a casa.

## 2 **Sei il mago di Oz! Aiuta i protagonisti a trovare ciò che desiderano.**

Organizziamo un grande gioco a quiz. Rispondendo esattamente alle domande e superando le prove, le squadre ottengono i doni per gli amici di Dorothy:

- Prova di conoscenza per donare il cervello allo Spaventapasseri,
  - Prova di collaborazione per donare il cuore al Taglialegna,
  - Prova di coraggio per far ritrovare il proprio al Leone
  - Prova di ballo oppure di movimento per far scoprire a Dorothy la forza delle sue scarpette d'argento.
- La sigla della serata potrebbe essere proprio la canzone della storia del Cre-Grest e chissà che qualche attore possa interpretare i personaggi, immaginando un'interazione costante e divertente con i giocatori.

## 3 **Serata da Batticuore**

Immergiamoci nel magico mondo delle emozioni e sperimentiamo la bella esperienza di poterle condividere tra grandi e piccini.

Possiamo procedere con una serata a stand, affidando a ciascuno un'emozione particolare:

- Per la Gioia o la tristezza: facciamo ascoltare canzoni famose e quando la musica verrà interrotta, chiediamo ai giocatori continuare la canzone con il giusto tono emotivo: se la canzone è felice si chiederà di continuarla con un tono triste e viceversa.
- Per la Paura: riempiamo molti palloncini con acqua, farina, aria e appendiamoli ad un filo. I partecipanti dovranno scoppiarne il più possibile utilizzando un copricapo appuntito e chissà che in uno di questi si nasconda una bella sorpresa.
- Per il Disgusto: facciamo assaggiare un buon "beverone" ai giocatori, chiedendo di indovinare più ingredienti possibili. Attenzione con i mix, assicuriamoci che solo il gusto crei malessere!



Un'altra proposta potrebbe essere quella di attivare le famiglie in una **grande attivazione teatrale**, chiedendo ad un esperto di poterci accompagnare nella serata. Immaginando che siano necessari gruppi piccoli, in termini numerici, si potrebbe dedicare ogni serata ad una particolare fascia d'età per rafforzare anche la relazione tra famiglie di coetanei. Anche se il paese è piccolo e ci si vede fuori da scuola, magari non ci si conosce in modo approfondito.



**Ti servono altre copie  
di questo fascicolo?  
Puoi acquistarle  
singolarmente!**

