



Scheda gioco N° 6



Nome del gioco: Frittelle e lattughe



Caratteristiche:

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: espressione (art. 12), istruzione (art. 28), gioco (art. 31).



Tipologia

- Gioco per tutte le stagioni, ad ogni ora
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, comunicazione, espressione
- Sviluppo personale: attenzione, rispetto verso l'altro, riflessi, scarica aggressività



Spazio

- Interno, esterno
- Medio, grande



Numero dei partecipanti

- Tutti quelli che vogliono giocare



Età dei partecipanti

- Dai 5 anni in su



Materiali utili

- Nastri o gessi per tracciare il campo, palline di gomma piuma di colori diversi, ritagli di gomma piuma di colori diversi, rete o telo per dividere il campo.
- Le palline di gomma piuma (diametro 10 cm circa) di colore diverso rappresentano le frittelle.



- I ritagli di gomma piuma, a forme rettangolari o quadrati simili a lattughe, colorati precedentemente, rappresentano le lattughe.



Presentazione

- Dall'alto dell'olimpico, Zeus, si stava stancando dopo un inverno freddo e poco movimentato. Chiamò alla sua "corte" i migliori giullari e questi, dopo un difficile confronto, decisero di organizzare una grande festa. A tal fine chiamarono Bacco e Dioniso per rallegrare i giochi, Pan e altri semi-dei perché portassero cibo in offerta all'evento. I migliori vini furono versati nei boccali, le migliori carni cucinate dalle cuoche scelte per l'occasione da un tim di Erinni della casa del popolo di Fiumicello. Alla vista di tante leccornie una di loro esclamò "la carne vale!" intendeva: la carne vale la candela? Frase nota nel mondo vaticano, ancora da scoprire. Il vile Origlione, presidente degli Aruspici Bretoni, inaugurò la festa al grido "la carne vale". I dolci vennero preparati da due scuole di pasticceria greca, il risultato furono due strepitosi carri carichi di frittelle e di lattughe. Il loro profumo incendiava gli stomaci e il ribollir dè ventri si innescò. Il diritto al primo assaggio era di tradizione per Zeus, che al contatto dei dolci al proprio palato strabuzzò gli occhi e gridò ai cuochi: "la frittella è buona ma non tiratevela, anche la lattuga"! Zeus lo sappiamo non trattiene nulla, ma quel giorno scoppiò il delirio. L'agorà si trasformò in un unico campo di battaglia, dove Dei, semi-Dei, moire, muse, e tutti gli invitati alla festa si lanciarono dolci come scatenati da un'ebbrezza contagiosa incontrollata. Il risultato fu che alla fine erano tutti grondanti di ingredienti dolciferi e diventati potenziali vittime delle api. Il grande Dio fu obbligato a fare una scelta; fermare le api o proibire la festa. Lui, Zeus, scelse le api (per timore) e la festa proseguì e fu talmente bella e ricca di emozioni che ad ogni anno a venire la si richiedeva, ad ogni cambio della stagione invernale. Venne poi chiamata "carnevale" in ricordo dei cuochi, ci fu un dibattito mediterraneo sul tema. Vinsero i cul-in-ari! Da festa pagana qualcuno cerca di farsela propria e ricondurla in un alveo oscuro. Le api di Zeus sono sempre all'erta e pronte ad attaccare chi trasgredisce. Quel che ci resta della tradizione, a parte la grande festa è che non dobbiamo tirarcele!!! Ma le frittelle o le lattughe!!! Questo è tutto da ri-definire.



Come si gioca

- Si tracciano le linee che demarcano un campo rettangolare dove si deve giocare, deve contenere tutti quelli che vogliono giocare. Una linea a metà campo separa le squadre. I giocatori si dividono nel campo delle frittelle oppure delle lattughe con i rispettivi dolci, anche se i giocatori non sono divisi equamente non importa. Viene tesa una rete oppure un telo a metà campo per creare un ostacolo al lancio carnevalesco. Al via di un conduttore, eletto dal popolo del carnevale, inizia il gioco. Tutti i partecipanti avranno nel rispettivo campo o frittelle o lattughe che devono lanciare nel campo avversario. Ogni avversario deve restituire i dolci dell'altro, che arrivano nel campo, più i propri. Vince la squadra che manda più dolci nel campo avversario.
- Ogni 5 minuti si può decidere che si ferma il gioco per fare un controllo della situazione per poi riprendere.



associazione
SALTABANCO

- La durata del gioco è stabilita prima di iniziare.
- Si possono fare più partite



Varianti

- Come sopra per quanto riguarda la preparazione del campo e delle squadre. Al posto delle frittelle e delle lattughe di piccole dimensioni si utilizzano quelli di grande dimensione, tipo cuscini in gomma piuma per sedia di diametro 40/50 cm. In questo caso, i dolci, si possono dividere anche per colore diverso. Al via si dà inizio al gioco come sopra ma con la variante che si possono colpire i giocatori direttamente con i cuscini.



Sicurezza

- Per il fatto che il materiale è in gomma piuma non sussistono problemi di sicurezza quando si colpisce. Fare attenzione solamente che non vengano immessi altri materiali e che i grandi non colpiscano esclusivamente i piccoli.

