



Scheda gioco N° 27



Nome del gioco: Fuga astuta



Caratteristiche:

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



Tipologia

- Gioco per tutte le stagioni, ad ogni ora
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, comunicazione, contatto fisico, espressione, fiducia,
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, ascolto, sensibilizzazione, comunicazione corporea



Spazio

- Interno, esterno
- Piccolo, medio, grande



Numero dei partecipanti

- Minimo 15



Età dei partecipanti

- Dai 9 anni in su, possibilmente divisi in pari numero tra maschi e femmine



Materiali utili

- Sedie



Presentazione

- Nella città di “rubacuori” accadevano cose strane. Ogni cittadino che passeggiava per le vie doveva stare attento a dove guardava. Se avevi la testa bassa nessuno ti poteva guardare negli occhi, perciò non potevi essere sedotto e portato via dal tuo partner. Se invece tenevi la testa ben disposta verso l’orizzonte, accadeva che qualcuno ti poteva strizzare l’occhio e chiedere di accettare un invito per cambiare prospettiva di vita. Se per puro caso la tua vista era rivolta verso gli altri, guardando negli occhi i cittadini, la richiesta di trasgredire le normali norme diventava un ordine verso il quale non si poteva opporre rifiuto. Ogni giorno, ogni notte, ogni momento particolare, in questo paese non si riusciva a stare tranquilli. Ovunque si andava c’era qualcuno che ti faceva l’occholino, e tu dovevi cambiare prospettiva. Poi ti chiamava qualcun altro, e di nuovo si cambiava la relazione. Sapete che cosa c’era di bello in questo paese? Non ci si annoiava mai! Ogni volta che qualcuno ti chiamava, si trasformava la relazione.

Come si gioca

- L’animatore predispone le sedie in cerchio, una per coppia di giocatori più una per un singolo. I partecipanti si devono mettere a coppie: un maschio e una femmina, la dove non ci sono possibilità ci si organizza in modo da far risultare delle coppie. Iniziano a giocare le femmine sedute sulla sedia mentre i maschi sono dietro la sedia in piedi. Nel cerchio ci saranno un numero definito di coppie (M/F) e in questo caso un maschio senza donna, cioè con la sedia vuota. Ogni maschio accoppiato deve guardare la testa della propria donna, senza distogliere lo sguardo, tenendo le mani dietro la schiena. Il via viene dato dal maschio senza donna (con la sedia vuota) che deve fare l’occholino ad una donna seduta. Questa deve riuscire a fuggire dal marito alzandosi dalla sedia e non facendosi prendere dal marito. Se il marito la blocca con le mani essa rimane seduta e il maschio solitario deve riprendere a sedurre e rubare donne agli altri mariti presenti. Se una donna riesce a fuggire e si siede su una sedia libera, il maschio senza donna riprende a fare l’occholino ad altre donne. Fino a quando si decide di cambiare i ruoli. Chi era donna seduta diventa donna che ruba mariti e i mariti si siedono e devono fuggire dalle mogli.

Varianti

- Come sopra, solo che le coppie potrebbero essere miste, gay o lesbo, a questo punto i ruoli si mescolano e diventa divertente cambiare ruolo nel gioco

Sicurezza

- Fare attenzione alle prese quando si cerca di bloccare la moglie oppure il marito.