



## Scheda gioco N° 31

 **Nome del gioco:** Squit, squit

 **Caratteristiche:**

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

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, di giorno
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, comunicazione, strategico, di fiducia,
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, ascolto, orientamento

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei parteci**

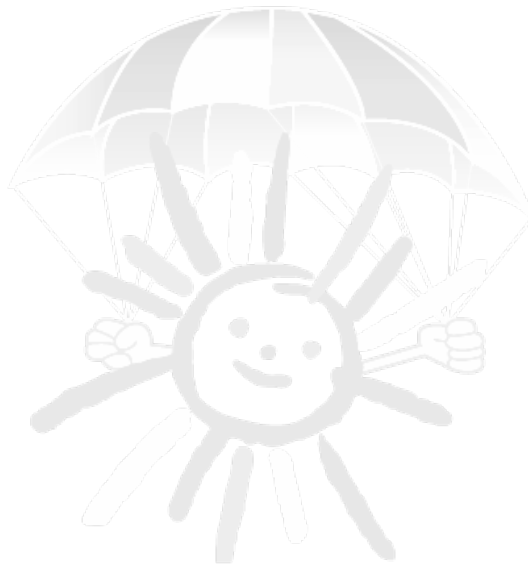
- Da 5 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dagli 8 anni in su

 **Materiali utili**

- Nessuno





associazione  
**SALTABANCO**

## **Presentazione**

- Tanto tempo fa le talpe ci vedevano bene, erano furbe e veloci, e nelle loro attività sotto terra non esisteva animale in grado di competere con loro nella scoperta di chi si nascondeva. Le talpe erano amiche con tutti gli animali che vivevano nelle gallerie sotto terra. Sin da piccole giocavano con i vermi, i grilli, le lucertole, i topolini, insomma si divertivano a trascorrere il loro tempo giocando con chi desiderava giocare con loro. Il gioco preferito era nascondino talposo. Funzionava così: una talpa si chiudeva gli occhi con la zampetta palmata e contava ad alta voce da 20 secondi a zero secondi. Durante questo tempo tutti gli altri compagni di gioco si dovevano nascondere: i lombrichi facevano un buco, il grilli saltavano da galleria a galleria, e via di seguito. Quando la talpa contarina gridava zero, faceva tre salti e se vedeva qualcuno lo invitava ad uscire, gridandone il nome. Questo, scoperto, veniva eliminato dal gioco. E così fino alla fine, quando, riducendo ad ogni inizio di conta un secondo, il tempo era talmente breve che nessuno riusciva a scappare alla vista delle talpe. Prima di iniziare la conta, la talpa conterina, doveva gridare: “squit, squit”. Sentendo questo suono tutti gli animali dovevano abbandonare il loro nascondiglio, dare un piccolo tocco alla spalla della talpa e ritrovare un altro nascondiglio. A lungo andare questo gioco, che piaceva moltissimo alle talpe, creò grossi problemi agli occhi di questi animali. Nel giro di 2000 anni divennero cieche! Sembra che da qualche decennio si stia rinforzando la vista, ma la paura di una cecità perenne ha fatto dimenticare questo gioco. Pare sia stato riscoperto da alcuni contadini Cechi, dalle parti di Praga, verso gli anni sessanta, non si sa bene di quale secolo!

## **Come si gioca**

- Un giocatore si posiziona in un determinato spazio, si copre gli occhi con le due mani (in modo da non vedere) ed inizia a contare da meno 40 a zero, ad alta voce (il tempo si decide insieme). In questi 40 secondi di tempo tutti gli altri giocatori si dovranno nascondere in modo tale che non possono essere visti o scoperti dallo “squittatore” (il giocatore che conta). Quando lo squittatore grida zero, contemporaneamente libera la vista e inizia a cercare, con lo sguardo, dove si sono nascosti i compagni di gioco, mentre fa questo può anche fare tre salti nella direzione che desidera per avvicinarsi o allontanarsi nella sua ricerca dei giocatori nascosti (dopo i tre salti non si può più muovere). Chi viene visto o scoperto (indicando il nome e il luogo) viene eliminato. Quando lo squittatore non vede e/o trova più nessuno, deve gridare forte squit, squit e ricomincia la conta da meno 39 fino a zero mentre tutti gli altri (i nascosti) devono uscire dal nascondiglio, avvicinarsi allo squittatore, dare un piccolo tocco alla spalla, e trovare un altro nascondiglio. Il gioco riprende quando allo zero, lo squittatore cerca i compagni e fa i suoi tre salti di diritto. Chi viene individuato viene eliminato. Ogni volta che si ricomincia la conta si toglie un secondo fino a quando il tempo è talmente breve che diventa difficile nascondersi ed uscire per toccare la spalla dello squittatore. L'ultimo ad essere individuato diventa lo squittatore e il gioco riparte. Chi si nasconde può nascondersi dove vuole.



- Chi si nasconde può ritornare nello stesso luogo dopo averne cambiati tre. La conduzione del gioco rimane uguale alla descrizione sopra citata.
- Come sopra, cambia solo la regola per chi si nasconde: non si può mai ritornare nello stesso nascondiglio, chi lo fa viene eliminato subito dal gioco

### **Sicurezza**

- Evitare luoghi dove ci possono essere pericoli quali case diroccate o cantieri, buche o tunnel.

