



Scheda gioco N° 28

 **Nome del gioco:** Arch-Angeli

 **Caratteristiche:**

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

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, ad ogni ora
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, strategia
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, orientamento, cooperazione, osservazione

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei parteci**

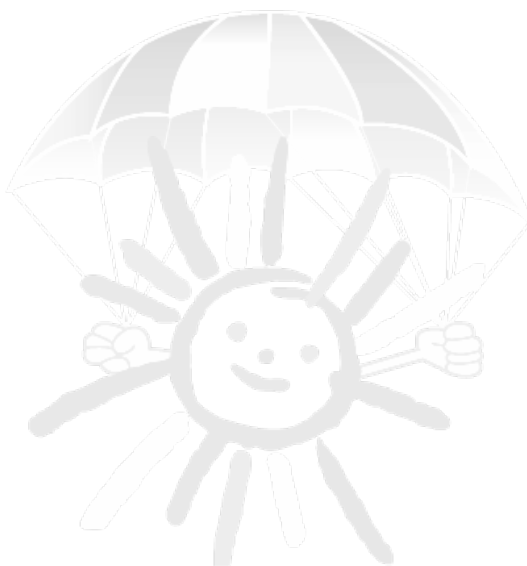
- Da 14 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dagli 8 anni in su

 **Materiali utili**

- pallone di gomma, g



 **Presentazione**



- Dio, prima di fare la terra con gli uomini, aveva solo gli angeli e stava per fare gli arcangeli: non sapeva come fare. Siccome gli angeli avevano solo un braccio (del resto non facevano altro che accendere e spegnere le stelle con un pulsante, che veniva schiacciato una volta al giorno) doveva creare un essere con due braccia, per utilizzarlo in altre occasioni. Un giorno gli venne una grande idea. Decise di far competere gli angeli in giochi a squadre e a tutti i componenti dell'equipe vincente avrebbe costruito il secondo braccio come premio. Dispose su due file un gran numero di angeli, con gambe divaricate e piedi appoggiati gli uni agli altri. Al centro del campo, con un dito fece un cerchio (era talmente bello che si promise di creare un uomo di nome Giotto), ci mise una gomma americana (di sua invenzione) soffiata da un serafino, da sembrare un pallone. Divise i giocatori con dei numeri, tutti i generi di numeri: positivi, negativi e anche le radici quadrate. Quando tutti i giocatori avevano un loro posto ben definito, iniziò la gara. Dio, che era anche arbitro di ogni cosa, fischiò il via. Quando il supremo chiamava un numero, l'angelo di riferimento si staccava subito della propria fila e correva al centro dove stava la palla (due file, due angeli) e con la sola mano che possedeva, doveva far rotolare la palla entro le porticine formate dalle gambe degli angeli avversari. Se la palla entrava faceva un punto per la sua squadra, se usciva, veniva presa da un giocatore avversario e il gioco riprendeva. Dopo 5 ore di gioco l'equipe vincente si garantiva la costruzione del secondo braccio da parte di Dio. Qualche angelo volle fare il furbo, si mescolò ad altri angeli, e quando si trattò di ricevere il braccio ne ebbe più di due. Qualcuno arrivò a sei braccia. Dio si accorse, li osservò, e inventò il polipo. Molto tempo dopo, quando stava per fare gli umani, gli venne un eureka: si ricordò di questi angeli a più braccia e pensò di fare un uomo simile. Con sei braccia potrebbe fare l'operaio, lavorare per molte ore al giorno e produrre per il benessere degli animali terrestri, pensò. Un arcangelo, di nome Carl, che passava di lì, lo sconsigliò, dicendo: "potrebbe diventare pericoloso e insubordinato, meglio con due braccia e poco cervello!". Così fu. E così il gioco arrivò sino a noi.

Come si gioca

- I giocatori si dividono in due squadre che si fronteggiano alla distanza di un minimo di 10 mt, con al centro un segno visibile. Ogni squadra si allinea su una fila e i piedi di ogni giocatore, a gambe divaricate, toccano quelli dei compagni di squadra. Le file dei giocatori vengono numerate con dei numeri quanti sono i giocatori stessi; es. se i giocatori di ogni fila sono 8 i numeri sono 1,2,3,4,5,6,7,8 per ogni fila. Al centro viene messo un pallone. Al via dell'animatore, questo chiama un numero, es N 3, i due giocatori con il numero 3 devono correre al centro, cercare di far rotolare la palla, senza sollevarla, con una mano e tenere l'altra mano dietro la schiena. In questo modo devono riuscire a fare passare la palla sotto le gambe divaricate dei giocatori avversari, senza che questi chiudano le gambe. Se un giocatore in fila chiude le gambe per non far passare la palla si assegna il punto subito alla squadra avversaria. Vince la squadra che per prima raggiunge il punteggio prefissato. Non si può calciare né sollevare la palla, si deve solo farla rotolare.



- La dinamica del gioco è simile a quando detto sopra, il conduttore del gioco può chiamare più numeri per facilitare o complicare il gioco stesso. In questo caso la palla può essere passata con un piccolo lancio (senza sollevarla) a un compagno di gioco chiamato
- Il giocatore che calcia la palla col piede commette un'infrazione, "lelo", che viene eseguita da un giocatore avversario dopo aver messo la palla al centro e lanciata con un colpo di mano.

Sicurezza

- Si deve prestare attenzione alle spinte che i giocatori possono esercitare sui compagni avversari.

