



Scheda gioco N° 29

 **Nome del gioco:** Il faro

 **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, comunicazione, strategico, collaborazione
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, ascolto, sensibilità, orientamento

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio,

 **Numero dei parteci**

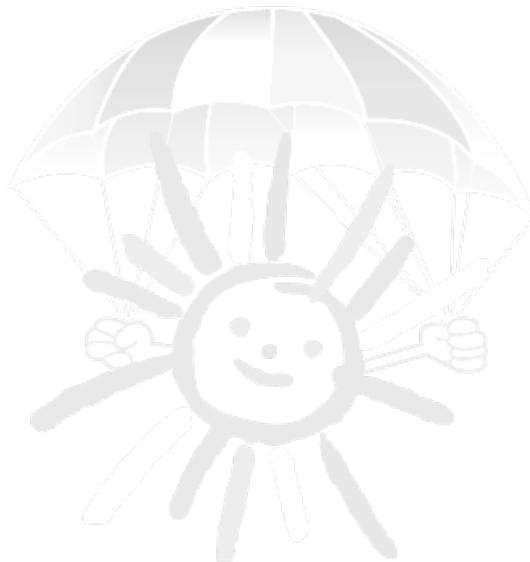
- Da 10 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dagli 8 anni in su

 **Materiali utili**

- Qualche benda, stereo e CD musicali, qualche sedia





associazione
SALTABANCO

Presentazione

- Al ritorno di uno dei tanti viaggi, Ulisse si trovò a dover superare uno dei tanti inganni delle sirene. Queste con il loro canto riuscivano a incantare (ipnotizzare o se preferite rinco...) ogni essere vivente, comprese le amebe. Una volta cadute in questo incantesimo le creature dovevano obbedire alla volontà delle sirene, che in alcuni casi si manifestavano con semplici richieste di lavoro domestico, in altri casi di pura sottomissione e a volte di schiavitù verso qualche loro collaboratore. Il prode Ulisse, capì subito che per difendersi dalle sirene avrebbe dovuto escogitare uno scudo protettivo intergalattico. Prese a sberle i suoi guerrieri, per svegliarli dall'incantesimo, e li posizionò su un percorso ben studiato per sfuggire alle sirene. Qualcuno doveva fare il verso del mare, altri del vento, altri ancora dei gabbiani, infine mise un suo aiutante a fare il faro (sembra che sia stato Ulisse ad inventare il faro, info dal libro settimo della patafiloetnoretology). Ulisse, con il faro, riuscì a rompere l'asfissiante controllo delle sirene, si liberò della zavorra che rallentava la sua nave, se ne tornò ad Itaca tutto felice per mangiarsi uno spiedo che Penelope gli preparò per l'occasione! Il resto è solo delirio cosmico di invidiosi cialtroni. Nessuno è testimone!!

Come si gioca

- Alcuni giocatori si posizionano in un luogo, formando il mare, gli scogli, il vento, le onde alte, e il faro. Ad ogni ruolo deve corrispondere un suono caratteristico che farà riconoscere alla nave che tipo di ostacolo si trova davanti e/o vicino; es. uh uh uh, fi fi fi, splasc splasc ecc. Il faro avrà il suo suono e si troverà ben piazzato tra i vari ostacoli. Il giocatore che fa la nave, ed è bendato, deve identificare il suono del faro e evitando gli ostacoli deve toccare il faro. Se prima di arrivare alla meta tocca uno qualsiasi degli ostacoli termina il gioco e si ricomincia con un'altra nave.

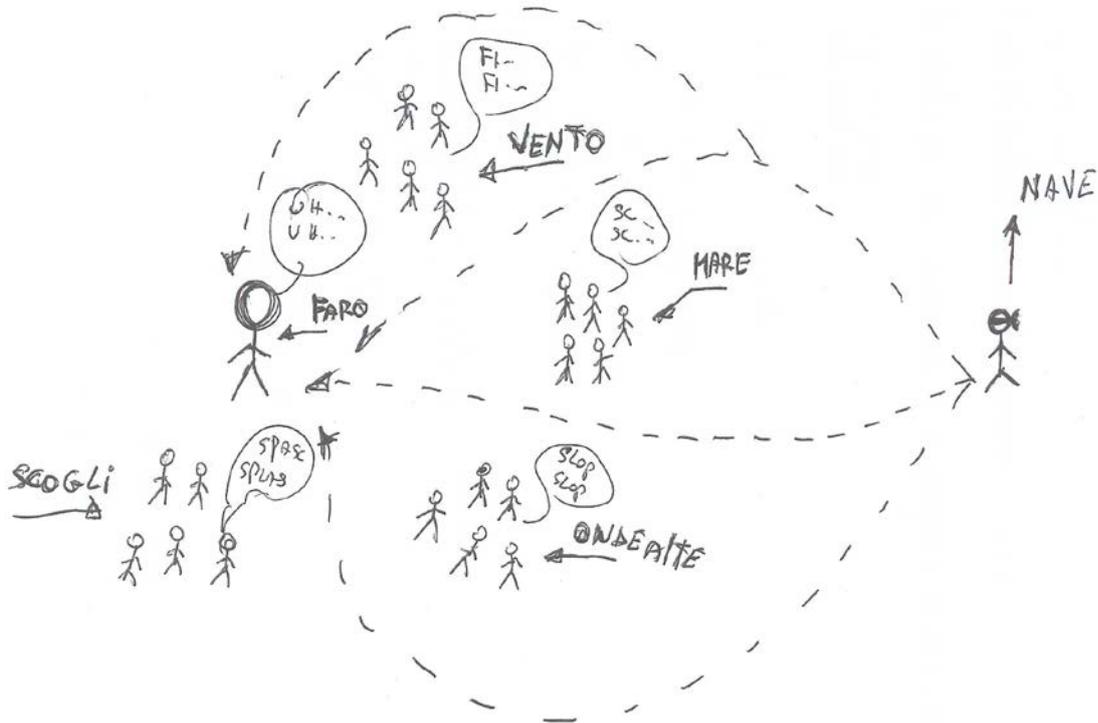
Varianti

- Da un lato opposto della nave si mette un sommergibile che lentamente cerca di percepire dove si trova la nave e se riesce a toccarla l'abbatte e può arrivare al faro e vincere, sempre se non tocca gli ostacoli che restano nello stesso luogo.
- Provate a sperimentare una variante per vedere come cambia il gioco.

Sicurezza

- Il giocatore bendato deve prestare attenzione quando si muove per una tutela maggiore verso se stesso e gli altri.

Come si gioca..... seguire le linee tratteggiate della nave per arrivare al faro.



Sirene? Guardatevi alle spalle, il cosmo è pieno di sirene e di incantatori di serpenti, scovare per credere!

