



Scheda gioco N° 30

 **Nome del gioco:** Narciso!

 **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, contatto fisico, espressione, fiducia,
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, rispetto dell'altro, rispetto per se stessi

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio

 **Numero dei parteci**

- Dai 15 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dai 4 anni in su

 **Materiali utili**

- Cerchi vari, gesso bianco, corde per fare cerchi

 **Presentazione**



- Nel grande Olimpo Zeus organizzava eventi ogni qualvolta ne avesse desiderio. Tra tutti gli eventi interessanti e piacevoli, i giochi olimpionici (quelli che si facevano tra dei e semidei, e con gli ibridi..) erano i più gettonati (da qui l'invenzione del video game). Zeus ne organizzava tantissimi, gli dei ne erano entusiasti. Tra tutti i personaggi strani che collaboravano, un giorno si presentò un tale Narciso, da Narco (piccolo paesello in Etruria del sud), che propose al grande sommo un gioco di sua invenzione. Tutti i partecipanti si dovevano mettere a coppie e scavare un piccolo pozzetto d'acqua (profondo 20 cm). Quando tutti erano pronti, si dovevano mettere nel proprio pozzetto con i piedi nell'acqua e aspettare che il grande Zeus desse dei comandi, che le coppie dovevano svolgere. I comandi a quel tempo erano strani e senza la censura del vaticano, per questo il gioco piaceva. Eccone alcuni esempi: "testa contro ascella", "bocca contro bocca", "pancia contro orecchio" e tanti altri. Quando Zeus gridava "Narciso" (il nome di colui che inventò il gioco), tutti i partecipanti dovevano abbandonare il loro pozzo, entrare in un pozzo libero e in compagnia di un altro giocatore (diverso da quello con cui avevano iniziato), e non specchiarsi nell'acqua. A questo punto Zeus ricominciava a dare i comandi e il gioco rientrava nel ciclo semiserio della vita. In uno di questi cambi repentini, lo stesso Narciso non riuscì a sottrarsi dal guardarsi riflesso nell'acqua del pozzo ludico. Ne rimase compromesso, nel senso che non riuscì a distinguere chi fosse veramente lui: quello del riflesso o quello che pensava e vedeva tutto ciò. Da quella volta, quando qualcuno si guarda troppo allo specchio, si dice che soffre di narcisismo, non è vero: soffre e basta! Questo gioco venne utilizzato per molto tempo, durò per più di tremila anni, ai giorni nostri Saltabanco ne ha scoperto i segreti. Questo è il primo assaggio.

Come si gioca

- I partecipanti si dispongono a coppie con un piede ciascuno in un cerchio (fatto con gessi, corde, oggetti tondi vari). Il giocatore che è rimasto solo (Zeus), e che sta fuori dai cerchi, a voce alta grida delle consegne che tutte le coppie devono effettuare. Un esempio di consegne: mano contro mano, piede destro contro spalla, pancia contro pancia, testa contro testa. Quando Zeus grida "Narciso", tutte le coppie devono abbandonare il cerchio, trovare un altro spazio (in un altro cerchio) e un altro compagno di gioco. Mentre le coppie si spostano, lo Zeus deve riuscire a entrare in un cerchio libero e mettersi in coppia. Chi rimane fuori dai cerchi e da solo, diventa Zeus, e ricomincia a dare consegne (dalle 4 alle 6 consegne). Il gioco prosegue fino a che lo si desidera.

Varianti

- Come sopra la dinamica del gioco, una regola interessante è che non ci si può mettere nel cerchio vicino a quello da dove si è usciti e con lo stesso compagno. Si può rigiocare con gli stessi compagni dopo aver fatto almeno due cambi cerchio.
- Inventare una variante e sarai fortunato!



Sicurezza

- Questo è un gioco che non presenta problemi per la sicurezza. Gli scambi tra i giocatori avvengono attraverso un processo ludico rispettoso e fluido.

