Scheda gioco N° 4

- **Nome del gioco:** “ Se tocco con mano,mi ricordo”

- **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, espressione, fiducia,
  - Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l’altro, plasticità, riflessi, creatività, ascolto, sensibilizzazione, comunicazione corporea

- **Spazio**
  - Interno, esterno
  - Piccolo, medio

- **Numero dei partecip**
  - Da pochi a molti

- **Età dei partecipanti**
  - Dai 6 anni in su

- **Materiali utili**
  - dischetti di cartone rigido oppure plastica di diametro dai 5 ai 10 cm, materiale vario recuperato, farine varie(scaduti), legumi vari(scaduti), colla a caldo e/o vinavil, bende, cesti o scatole per contenere, gessi per tracciare, altri materiali per definire i cerchi.

Associazione Saltabanco
Iscritta alla sezione F/ promozione sociale del Registro Provinciale delle Associazioni senza scopo di lucro.
Numero 3 – ambito E – N° 3404
Via Luciano Manara 5a, 25126 Brescia | tel. 3319613045 | C.F. 98129230177 | P.IVA 02896350986
info@associazionesaltabanco.it | www.associazionesaltabanco.it

Presentazione

I ragni senza memoria

Nessuno sa perché i ragni avessero dimenticato come costruire le loro tele. Diventarono molto attivi, le loro zampe si fortificarono e impararono a scavarsi delle abitazioni sottoterra. Ma quella via buia non corrispondeva loro. Sentivano un inspiegabile prurito alle zampe e facevano senza sosta il gesto di ordire. Cominciarono a costruire delle tele che non erano rotonde né appiccicose, né trasparenti, tantomeno servirono a cacciare insetti, ma con orgoglio le chiamarono "Arcane". Le accumularono dentro a dei musei, poi in templi. All'improvviso un ragno recuperò la memoria e si mise a tessere, in un angolo del tunnel centrale, una tela rotonda, appiccicosa, trasparente. Gli altri ragni ne fecero un grande scandalo, distrussero quell' "aberrazione" e imprigionarono quel cittadino per avere osato sporcare la città.

(A. Jodorowsky)

Attraverso il con-tatto con il mio corpo recupero la conoscenza e dunque la sensibilità che mi permette di ri-definirmi soggetto-attore-eroe ludico che ricostruisce la tela delle proprie relazioni con l'esterno. Solo toccando con mano, di persona, posso trovare l'altra mia parte (lo Yin o lo Yang) che mi completa e rende partecipe, cittadino, di questa comunità terrestre.

Come si gioca

- Si fanno costruire tanti dischetti (la quantità è scelta in base al numero dei giocatori) con incollati sopra materiali diversi che si possano toccare con le mani. Ogni disco deve essere fatto in due copie. Si dividono i giocatori in due o più squadre (si gioca anche in due o un solo giocatore) con un arbitro (animatore) che regola il gioco. In un cerchio **(N°1),** appositamente tracciato per terra, si mettono una metà dei dischi tattili, sparpagliati un po' ovunque, l'altra metà in un secondo cerchio **(N°2)**. I giocatori saranno allineati in punti diversi ma equidistanti dal cerchio N° 1. Ogni squadra deciderà un eroe che verrà bendato e che con gli altri eroi dovrà vincere per la sua equipe più dischi possibile. Al via gli eroi si muoveranno, anche su indicazione dei compagni di squadra, verso il cerchio N°1 per prendere un disco. Si prende un disco per volta, si tocca ben bene, ossia si "memorizza tattilmente", in tutti i suoi aspetti e si deve trovare il corrispettivo identico che è situato nel cerchio N°2. Una volta trovato e confermato dall'animatore, si mettono i due dischi nel cesto della squadra. Anche il cesto deve essere posto distante dai due cerchi. E si riparte per prendere altri dischi. Vince chi alla fine ha cestinato più coppie di dischi.

Varianti

- La squadra può decidere di cambiare l'eroe ogni qual volta lo desidera, il cambio comporta la penalità con un ritardo di 5 secondi per chi ne ha fatto richiesta e al nuovo via dato dal conduttore le squadre iniziano il gioco con tempi diversi.

- Se tutte le squadre richiedono contemporaneamente il cambio nessuna di loro viene penalizzata, ripartono tutti al via.

- Quando uno degli eroi mette due dischi nel cesto si cambiano tutti i giocatori. Ogni squadra cambia il proprio eroe, compreso il vincitore. E si riparte al via.

Sicurezza

- I partecipanti giocano bendati e quindi potrebbero scontrarsi oppure urtare contro qualcuno. Si consiglia di giocare lentamente e con attenzione, rispettando la presenza dell'altro che è altrettanto importante quanto la propria. I componenti della squadra possono, attraverso la parola, indirizzare i propri eroi, e se necessita: fermarli con lo stop! In questo caso ogni equipe può decidere una parola d'ordine che alla sua pronuncia obbliga il rispettivo eroe a fermarsi. Si ricorda che il gioco bendato è un gioco di fiducia e che ogni trasgressione in merito è un trasgredire la fiducia riposta nei compagni di gioco.