



Scheda gioco N° 33

 **Nome del gioco:** Chi cerca trova

 **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, fiducia,
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, ascolto, sensibilizzazione, orientamento

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio

 **Numero dei parteci**

- Da 4 in su

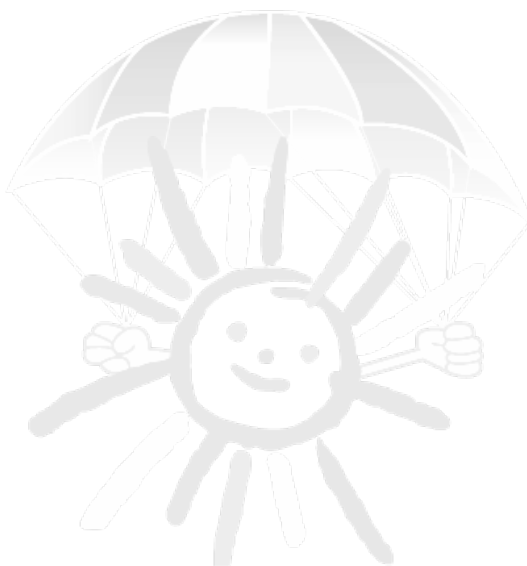
 **Età dei partecipanti**

- Dai 5 anni in su

 **Materiali utili**

- Pupazzetti di stoffa oppure oggetti vari non in ferro, gessi per fare i campi

 **Presentazione**





- I cercatori d'oro Americani, nel 1747, si mettevano in un fiume a cercare pepite d'oro con un settaccio, e quelle che trovavano le mettevano in una cesta che a fine giornata si portavano a casa, quando due o più cercatori raccoglievano lo stesso quantitativo di oro, si contendevano una parte dello stesso (messa a disposizione previo accordo) cercando di prendere pezzetti di pepite che si trovavano in uno spazio delimitato. I contendenti erano bendati, molto bene, gli amici li potevano aiutare indicando dove si trovavano le pepite, utilizzando la voce. I più attenti, sensibili e capaci nel dare informazioni riuscivano a portarsi via un bel guadagno, oltre la fatica di cercare oro nei fiumi. Questo paese fu chiamato "Eldorado", un Italiano ne scoprì l'esistenza, non riuscì a portare con sé l'oro, quando ritornò in Italia, costruì una ditta di ghiaccioli, fece successo e il suo guadagno gli fu assicurato. Che c'entra l'oro con i ghiaccioli? Che ne sappiamo! Di tante cose non conosciamo il senso, ma ne facciamo uso....

Come si gioca

- I giocatori si dividono in due squadre. Ogni squadra elegge il suo responsabile di gioco che ha il compito di ascoltare e far esprimere tutti i giocatori. Si delimita il campo di gioco con due basi, una per squadra e un centro raccolta. Nel centro raccolta, spazio delimitato con un gesso o anche liberamente definito, vengono distribuiti degli oggetti (o pupazzi di stoffa) a caso. I due responsabili gioco scelgono tra i loro giocatori due contendenti, uno per squadra, che dovranno battersi per raccogliere più oggetti possibili. I due contendenti saranno bendati e posizionati su un punto di partenza situato nello spazio base della propria squadra. Al via dato dal conduttore gioco, i due dovranno, con l'aiuto verbale dei compagni di squadra, raccogliere un oggetto per volta e portarlo nella base e ritornare a recuperare altri oggetti. Si può prendere un solo oggetto per volta. Allo stop del conduttore, la squadra che ha posizionato nella base più oggetti ha vinto.

Varianti

- La dinamica del gioco è simile a quella sopra, cambia solo nel seguente modo: i due contendenti devono prendere 3 oggetti, uno per volta, e portarli nella propria base, quando uno dei due riesce a portare i tre oggetti nella propria base può prendere altri oggetti dalla base dell'avversario (sempre uno alla volta) fino a quando lo sfortunato riesce a mettere tre oggetti nella propria base. Ogni coppia ha 5 minuti per giocare, a questo punto si segnano i punti e si cambiano i giocatori. Vince la squadra che, dopo aver fatto giocare tutti i giocatori, ha raggiunto il maggior numero di punti.
- Inventare una variante e sarai fortunato!

Sicurezza



associazione
SALTABANCO

- In ogni gioco dove si trovano giocatori bendati si deve comunicare con precisione di fare attenzione quando i giocatori si muovono nello spazio. Per quanto riguarda la parte di chi osserva, mantenere distanze rispettose e silenzio.

