



## Scheda gioco N° 5

 **Nome del gioco:** Te la do...ovvero!

 **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, contatto fisico, espressione, fiducia, riscaldamento
- Sviluppo personale: attenzione, rispetto verso l'altro, riflessi, comunicazione corporea

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio, gran

 **Numero dei parteci**

- Da pochi a molti

 **Età dei partecipanti**

- Dai 4 anni in su, ada

 **Materiali utili**

- Uno stereo, cassa amplificazione per grandi spazi, CD musicali con musica ritmata e dolce

 **Presentazione**



associazione  
**SALTABANCO**

- - Maestro, possiamo dare solo quello che portiamo dentro. Ho ragione. –Nessuno può dare solo quello che porta dentro. La domanda dell'altro lo insemmina. Il dono si crea in due.

(A. Jodorowsky)

Nel bosco delle meraviglie tutto doveva funzionare a perfezione, ma gli abitanti del bosco stesso erano da molto tempo costretti a vedersi ridurre i loro bisogni. La tecnica utilizzata era: “ ti faccio un regalo”...invece arrivavano sorprese che spesso non piacevano. Si era insediata, di nascosto, una strega che con magie varie (chiamate innovazioni) e strani processi alchemici, stava lentamente cambiando il modo di vivere degli abitanti. Un giorno, come tanti, la strega riunì tutti sotto la grande quercia e disse “ vi ho promesso la libertà, e ve la do” e poi ancora “ vi ho promesso una scuola migliore per i vostri cuccioli, e ve la do”. Dovete solo schiacciare la noce che ho fatto distribuire a tutti cosicché sarò autorizzata a donarvi le mie promesse. Parte degli abitanti schiacciarono la noce, una discreta parte non lo fece, altri la buttarono. Allo scoccare delle ore 12, per magia o sortilegio tutti iniziarono a darsi delle pacche sul sedere, altri a schivarle, altri ancora volevano capire cosa stesse succedendo. Era un bel movimento! Gli abitanti erano divisi tra quelli che davano e quelli ricevevano, il tutto avveniva con una velocità che non permetteva di fermarsi a riflettere. Intanto la strega fece tutto quello che voleva fare senza essere disturbata. Non si sa come finì la storia, si sa solo che a questi abitanti del bosco delle meraviglie le noci sono indigeste!

### **Come si gioca**

- al via dato dall'animatore e/o conduttore (che potrebbe benissimo giocare con i presenti) tutti possono/devono dare una pacca sul sedere a chiunque si trovi nel raggio di gioco. Mentre si fa questo si deve anche prestare attenzione a schivare quelle che si ricevono da altri giocatori. Il tutto alimentando ed aumentando i ritmi di gioco, che variano a seconda dell'intensità di energia e dell'età dei partecipanti.

### **Varianti**

- Te la do...una carezza...come sopra, in questo caso si danno e si ricevono carezze. L'animatore deve fare attenzione al rispetto dei partecipanti. Ognuno, nel dare e ricevere carezze, deve tutelarsi e tutelare gli altri. Scegliere la musica che accompagni dolcemente le carezze.
- Te lo do... un abbraccio...come sopra, in questo caso si danno e si ricevono abbracci, che possono essere di diversa intensità e tipologia. L'animatore deve fare attenzione al rispetto dei partecipanti. Ognuno, nel dare e ricevere abbracci, deve tutelarsi e tutelare gli altri con consapevolezza e serietà. Scegliere una musica che faciliti l'incontro.



- Te la do... una parolina gentile nell'orecchio... come sopra, in questo caso si danno e si ricevono paroline gentili sussurate nell'orecchio, il gioco richiede anche musica adatta. L'animatore deve fare attenzione al rispetto dei partecipanti. Ognuno, nel dare e ricevere paroline gentili, deve tutelarsi e tutelare gli altri con consapevolezza e serietà.
- Il resto potete inventarlo voi, senza limiti

### **Sicurezza**

- a parte la gestione della parte della conduzione musicale, attenzione ai fili della corrente elettrica, in spazi esterni fare attenzione a tutte quelle particolarità che impedirebbero il movimento accelerato e frenetico. In spazi interni, attenzione ad oggetti vari o spigoli.

