




## Scheda gioco N° 16

 **Nome del gioco:** Nel pozzo di Karonte

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

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei parteci**

- Da 10 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su ma 1 gruppo, dai 20 in su

 **Materiali utili**

- una lunga fune di diametro almeno di 30 millimetri, una fune lunga di qualsiasi diametro nel caso si può sostituire con gesso bianco(è preferibile utilizzare funi di nylon).

 **Presentazione**



- Nella sua visita al sistema infernale, Dante scoprì che tutto quello che avveniva la sotto, nel labirintico mondo interrato, era un gioco di cerchi. La divisione del lavoro era stabilita dalla posizione dell'anima nei cerchi concentrici che formavano il pozzo. Al centro del pozzo, e di fatto al centro di tutto, ci stava Karonte e quelli che lui definiva suoi figli, cioè tutte le anime che per incapacità di scaltrezza e per un puro caso di fisica quantistica venivano toccati dal mostro stesso. Dante nel suo vagare tra un cerchio e l'altro vedeva tutto questo dannarsi per non cadere ad un livello inferiore, forse é per questo o per altro ancora che decise di scrivere qualcosa su un dramma simile. All'ultimo cerchio, il cerchio in cui le anime non avevano più nulla da perdere, si mettevano sparpagliati intorno allo spazio Karontico e con furbizie varie, colpi bassi, inganni (tutto quello che può essere pensato per far cadere l'altro), lottavano per evitare di entrare nella famiglia mostruosa. Solo uno si salvava, si fa per dire, perché quando rimaneva solo, egli stesso si trasformava in Karonte. Non c'era speranza! Era un pozzo senza fondo, una lotta continua.

### **Come si gioca**

- Tutti i giocatori formano un cerchio con la corda di diametro grande legandola ai capi e facendo attenzione ad essere sparsi mantenendo un equilibrio di tensione della corda e sulle distanze tra un giocatore e l'altro. Al centro, più piccolo, ci sta il pozzo di Karonte, formato da una corda legata anche lei ai capi e lasciata per terra a formare un cerchio (oppure fare un cerchio con un gesso bianco), dentro il pozzo gira Karonte. Al via del conduttore, il cerchio delle anime che possono essere catturate da Karonte inizia ad agitarsi, si tira, si spinge al fine di costringere qualcuno del gruppo ad entrare nel cerchio centrale. Chi viene toccato da Karonte ne diventa figlio ed entra nel centro per catturare a sua volta le anime rimaste. Ogni volta che vengono catturate delle anime il grande cerchio (con la corda tra le mani) si deve riassetare, rimettere in giusto equilibrio di tensione. Vince l'ultima anima rimasta che diventa Karonte e si ricomincia.
- \* **Regola 1:** le anime che sono attaccate alla corda con le mani non si possono staccare, chi lo fa va al centro direttamente.
- \* **Regola 2:** Karonte e i suoi figli non possono uscire dal cerchio interno, nemmeno spostarlo.
- \* **Regola 3:** Karonte e i suoi figli non possono tirare la corda per facilitare l'ingresso delle anime.

### **Varianti**

- 1) L'inizio del gioco viene effettuato senza Karonte. Diventa Karonte il primo che entra dopo il via. Poi come sopra.
- 2) Tutto viene svolto come nel gioco iniziale, le anime prese da karonte vengono eliminate.

### **Sicurezza**



associazione  
**SALTABANCO**

- Tutti devono prestare attenzione che quando si tirano le corde non ci sia qualcuno che lasci di colpo la fune, ogni volta che si stacca qualcuno dalla fune potrebbe accadere che questa vada a sbattere contro Karonte e i figli. Tutti devono stare attenti. Le funi di nylon morbido sono le più adatte, quelle troppo piccole fanno male alle mani.

