



## Scheda gioco N° 14

 **Nome del gioco:** Pipistrello e farfalla

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

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio

 **Numero dei parteci**

- Dai 15 in su

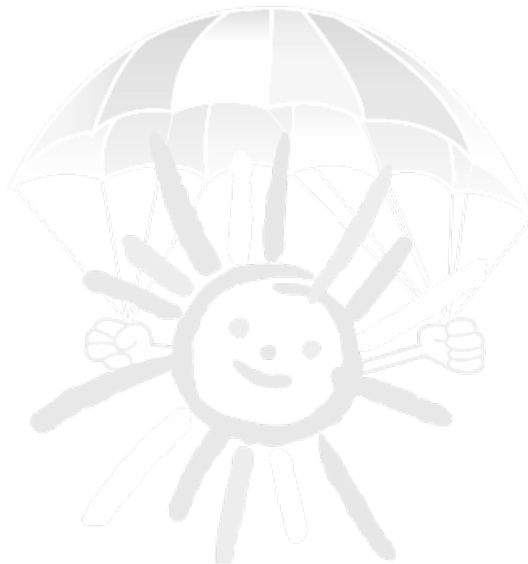
 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su

 **Materiali utili**

- Una o più bende

 **Presentazione**





associazione  
**SALTABANCO**

- In Transilvania, prima che scoppiasse il caso Dracula, aveva libero accesso alla leggerezza, in ogni momento del giorno, ogni qual sorta di pipistrello. Queste creature notturne si dilettavano (senza andare a letto...) a procurarsi il cibo quando tutto il resto del mondo si coricava la sera per riposarsi dal duro lavoro. Dopo anni di questo esercizio il cibo per i pipistrelli si era ridotto di molto perché chiunque sapeva che di giorno le creature notturne non uscivano, rischiavano, quindi i pipistrelli, di estinguersi. Una sera il loro capo, Achille vista lunga, ingegnò una proposta interessante. Chiese all'assemblea Pipi di poter cacciare cibo anche di giorno. Tutti i partecipanti all'assemblea chiesero chiarimenti in merito. Achille replicò: se di giorno ci mettiamo una benda per proteggerci dalla luce, con le nostre onde radio percettive potremmo individuare la preda e prenderla. Così fu. E così nacque una disputa che dura ancora ai giorni nostri.... un grande gioco tra i pipistrelli e le loro prede, a volte queste sono farfalle!

### **Come si gioca**

- Tutti i giocatori si mettono in cerchio, si sceglie chi fa il pipistrello e chi fa la farfalla. Il pipistrello è bendato mentre la farfalla no. Al via, dato dal conduttore, la farfalla battendo le mani comunica al pipistrello dove si trova e lui deve prenderla. Se il pipistrello fatica, i giocatori in cerchio fanno un passo avanti e si restringe lo spazio. Quando la farfalla è presa il pipistrello consegna la benda ad un altro pipistrello e ricomincia il gioco.

### **Varianti**

- I giocatori che stanno in cerchio possono ingannare il pipistrello, quando questo è molto svelto, con leggeri battiti di mani. Questa azione di rumore obbliga il pipistrello a concentrarsi meglio sugli spostamenti della farfalla.
- Si possono bendare due o più pipistrelli con due o più farfalle. Il gioco è sempre uguale, cambia il processo della presa della farfalla. Chi gioca è obbligato a prestare più attenzione agli altri.

### **Sicurezza**

- Sia i giocatori che assumono il ruolo del pipistrello che quelli della farfalla devono muoversi facendo attenzione a non invadere troppo gli spazi dell'altro. Quando ci si muove bendati, fare attenzione che non ci siano ostacoli e che non ci siano buche nel terreno, ogni irregolarità nel terreno potrebbe innescare paure.