




Scheda gioco N° 15

 **Nome del gioco:** La sfida di Tolomeo

 **Caratteristiche:**

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: gioco (art. 31).

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, di giorno
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, comunicazione, cooperazione
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, capacità di rapportarsi col gruppo

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei partecij**

- Minimo 4 giocatori

 **Età dei partecipanti**

- Dai 7 anni in su

 **Materiali utili**

- Piatti di plastica, cocci vari, sassi piatti e altri oggetti (meteoriti), gessi bianchi, funi(orbite dei pianeti)

 **Presentazione**



- Tolomeo e Keplero si dibattevano da qualche tempo su una questione centrale del loro pensiero: “È il sole che ruota intorno alla terra, oppure è il contrario”. Dopo anni di dispute, stanchi come asini, si accorsero che un oggetto volante si posò vicino a loro e li osservava con stupore. Gli extraterrestri non capivano bene il loro dannarsi nel fare una discussione sterile come quella che i due facevano da tempo. Dopo aver ricevuto una proposta a-liena ed essersi confrontati ben benino decisero di accettare il piano degli alieni. Si montò, grazie al contributo della tecnologia aliena, una galassia speciale (tipo tre D con effetti sonori annessi) e da un punto qualsiasi della galassia ogni partecipante doveva lanciare un meteorite nell’orbita di un pianeta che si voleva conquistare. Il meteorite, carico di energia attrattiva, avvicinava il pianeta verso il campo di conquista del giocatore che ne diventava padrone. Avrebbe vinto chi avrebbe fatto il massimo punteggio. I punti furono chiamati “solidanti”, in onore al grande maestro (qualcuno disse che gli alieni avevano accettato quel nome per altri motivi...) Dopo tre clessidre e sette giri lunatici ai terrestri non restò nulla. Gli extraterrestri si portarono via tutto e rimasero i due filosofi, soli come cani a guardarsi nelle orbite degli occhi, le uniche rimaste!

Come si gioca

- I giocatori disegnano con i gessi, oppure delle funi di piccolo diametro, dei cerchi concentrici (quanti ne vogliono) queste sono le orbite dei pianeti, alla distanza di circa tre passi dal più grande cerchio (quello esterno) si segna la partenza che tutti dovranno osservare. All’inizio del gioco ogni giocatore dovrà avere un numero uguale di piatti o sassi (o qualsiasi oggetto che si decide di utilizzare per giocare). A turni alterni si lancia il piatto verso il centro, chi si avvicina di più al sole (la parte più centrale) fa il massimo punteggio. A ogni conclusione dei lanci si fanno le somme dei punti fatti e il giocatore che raggiunge il numero perfetto, deciso anticipatamente, vince. Ogni orbita ha un punteggio di riferimento che va deciso prima di iniziare il gioco.

Varianti

- 1) se i giocatori sono tanti si possono fare delle squadre, queste diventano gli abitanti di altre galassie che vogliono conquistare e invadere il sistema solare. Le squadre fanno tiri alterni e rispettano il loro turno. Vince la squadra che fa il punteggio definito anticipatamente.
- 2) si può decidere che chi supera il punteggio di 200 solidanti vince. Il punteggio si decide in base al numero dei giocatori
- 3) al passaggio della cometa(bambino/a scelto in precedenza dalla squadra che fa un lancio con la stella cometa kiwido) ci sarà un premio. La cometa deve fare un lancio nell’orbita della sua squadra dove il punteggio è alto. Se raggiunge l’obiettivo, il premio è moltiplicato per due o per tre rispetto al punteggio, se per caso il kiwido cade nell’orbita dell’avversario si sottraggono i punti.



- attenzione durante i lanci, tutti i giocatori devono rispettare le distanze e non mettersi ai fianchi al campo di tiro. Quando tira la cometa, bimbo/a occhi chiusi, prestare attenzione all'orientamento, nel caso fermare il giocatore.

