




Scheda gioco N° 8

 **Nome del gioco:** Camerieri invidiosi

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

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei partecij**

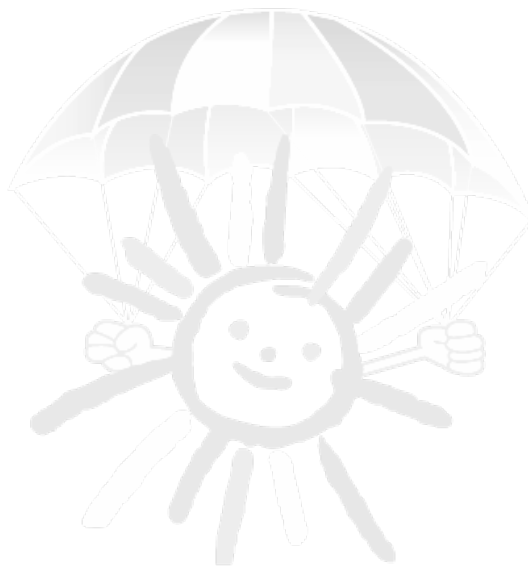
- Dai 15 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dagli 8 anni in su

 **Materiali utili**

- Vassoi di carta o pla
corda per fare un cer



per fare un cerchio,

 **Presentazione**



- Nella città Ristò il lavoro più rinomato era di fare il cameriere. Finchè tutto andava bene, questa professionalità ha dato lavoro a tantissime persone. Un giorno la crisi economica colpì la città di Ristò, pochissime persone dal quel giorno andavano a mangiare fuori e il lavoro di cameriere divenne un prestigio per pochi. Per conquistarsi questo ruolo, i lavoratori interessati si lanciavano insulti sulle loro capacità, a volte con lancio di uova, gavettoni di acqua, sacchetti di latte scaduto e altro materiale che recuperavano dal loro lavoro. Dopo anni di questa vita, Ristò sparì dalla faccia della terra e la professione di cameriere non fu ricordata nei secoli a venire.

Come si gioca

- Formare due cerchi, uno grande e uno un po' meno, quello piccolo sta dentro il più grande. Nel cerchio piccolo ci sta la squadra dei camerieri, ogni giocatore ha in mano un vassoio con 5 bicchieri pieni di acqua. Nel cerchio esterno ci sta la squadra dei camerieri invidiosi con un numero di palline di gomma piuma che varia dalle tre per ogni giocatore. Al via la squadra dei camerieri invidiosi deve lanciare le palline e colpire i bicchieri degli altri camerieri. Il gioco è a tempo con alternanza dei ruoli. Vince la squadra che abbatte più bicchieri. I camerieri che lanciano le palline le possono recuperare solo se escono dal primo cerchio.

Varianti

- Quando le palline sono state tutte lanciate finisce il turno di lancio per la squadra, si alternano le due squadre per tre volte.

Sicurezza

- Il lancio delle palline di gomma piuma non crea problemi, evitare di colpire in faccia quando le palline sono bagnate.