




Scheda gioco N° 9 bis

 **Nome del gioco:** Cavalli e cavalieri

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

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio

 **Numero dei parteci**

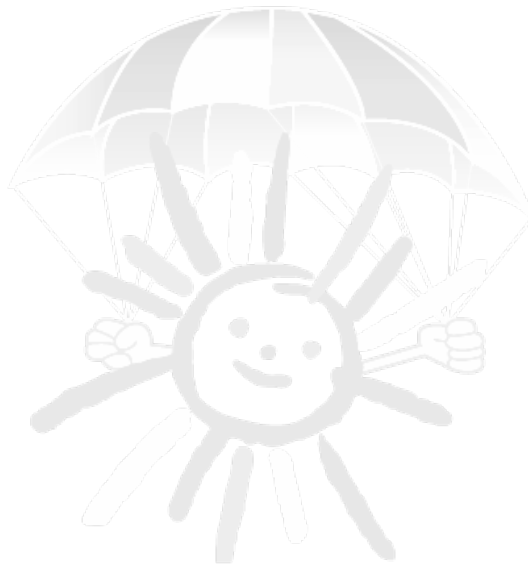
- Dai 14 in su.

 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su

 **Materiali utili**

- Oggetti vari, gessi bi



:hio

 **Presentazione**



- Nel lontano anno qualcosa, le persone che abitavano nei borghi andavano a piedi o a cavallo. La proprietà privata non esisteva, quando si doveva andare da qualche parte si prendeva il cavallo. Nei borghi i cavalli venivano parcheggiati in un'apposita piazza e tutti potevano farne uso. Quando accadeva che si trovavano in 12 a dover prendere il cavallo e di questi ce n'erano 9 allora si faceva una gara per eliminarne tre. Come si organizzava il tutto: quattro cavalieri con i rispettivi cavalli formavano un cerchio, delimitato da una linea fatta con della cenere, nel cui centro ci stavano 3 mele (una in meno dei partecipanti). Il reggente del borgo dava il via. A questo comando i cavalieri montavano a cavallo e il cavallo doveva correre intorno al cerchio di cenere, quando il reggente gridava "alle armi" i cavalieri scendevano da cavallo, passavano sotto le gambe e dovevano prendere una mela. Chi rimaneva senza era uno dei primi esclusi. Così con tre gruppi di quattro cavalieri si riusciva a eliminarne tre e potevano i restanti proseguire nel loro viaggio.

Come si gioca

- A coppie, uno fa il cavallo e uno fa il cavaliere (di solito i più piccini). Ci si dispone a cerchio, cavallo e cavaliere vicini. All'interno del cerchio ci stanno degli oggetti vari (pupazzi, giocattoli rotti, animali di stoffa), ce ne devono essere uno in meno rispetto alle coppie di gioco; esempio 10 coppie si mettono 9 oggetti). Il conduttore, o animatore, sta fuori e da i comandi che i giocatori devono eseguire. Quando dice "A cavallo" il cavaliere salta in groppa al cavallo e il cavallo corre intorno al cerchio. quando l'animatore dice "A terra" il cavallo si ferma, allarga le gambe, il cavaliere scende dalla groppa del cavallo, passa sotto le gambe del cavallo e cerca di prendere un oggetto al centro del cerchio. la coppia che rimane senza oggetto viene eliminata. Si continua fino a all'ultima coppia che vince.

Varianti

- Provate voi a inventare delle varianti e speditele alla mail del sito.
- Mettere tante mele quanti sono i cavalieri, ogni cavaliere al grido "A terra" scende da cavallo, prende una mela e chi la mangia tutta vince, l'ultimo a mangiare la mela (in tutte le sue parti) viene eliminato.

Sicurezza

- E' importante che ci sia una buona distribuzione tra partecipanti più grandi e quelli più piccoli, per evitare strappi alla schiena durante il gioco. Quando si passa sotto le gambe del cavallo fare attenzione, nel prendere l'oggetto, a non scontrarsi con i compagni di gioco. Fare anche attenzione alle ginocchia quando si entra nel cerchio a prendere l'oggetto.