




## Scheda gioco N° 22

 **Nome del gioco:** Il Minotauro vagante

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

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei partecij**

- Da un minimo di 4 g

ai 15/20 giocatori

 **Età dei partecipanti**

- Dagli 8 anni in su

 **Materiali utili**

- Tutto quello che serve per costruire un percorso labirintico ad ostacoli, sedie, panche, un foglio bianco dimensioni 70x100, pennarelli, bende, oggetti vari.

 **Presentazione**



- Nel grande giardino del grande palazzo del grande re della piccola isola di Mitrano, venne costruito un parco bellissimo, al centro del parco un labirinto fatto di siepi e cespugli di ogni genere. Tutte le specie di fiori erano presenti, mentre lo si attraversava si respirava un'aria deliziosa, primavera tutto l'anno. Oltre agli uccellini, tantissimi animali vivevano in queste siepi e in questi cespugli del labirinto. In quel parco ci giocava la figlia del re, Morena scura di viso e di carattere. Un giorno come altri, sorvolò sul parco del palazzo della piccola isola Mitrano un coloratissimo disco volante, mentre si divertivano, gli extraterrestri, nel guardare il labirinto, che da loro non esistevano costruzioni simili, persero un passeggero senza accorgersi dell'accaduto. Era un piccolo della loro specie, diversa dai terrestri. Sembrava un mostriciattolo, ma non lo era. Spaventato della caduta si era nascosto nel labirinto, aspettava che ritornassero a prenderlo. Il mattino dopo, Morena giocava da sola nel parco, il cucciolo straniero sentiva qualcosa che non comprendeva bene, ne fu attratto e incuriosito cercò nel suo immenso parco informativo il significato di quei codici. Dopo una breve ricerca scoprì il linguaggio della bimba, e prendendo coraggio uscì allo scoperto e si presentò. Nel vederlo la ragazza rimase ammutolita, poi disse: "sei forse un'invenzione del mago della valle per farmi andare a scuola?" Il piccolo straniero non capiva bene il significato di questa domanda, sorvolò e chiese a Morena di giocare con lui, per conoscersi un po'. Ella, da perfida che era, gli propose di entrare nel labirinto mentre lei si nascondeva altrove. Scopo del gioco, dopo 5 minuti lui avrebbe dovuto trovarla nel suo nascondiglio. Morena si nascose nella caverna scavata per terra, oggi chiamati "bunker" e la prima cosa che pensò fu che poteva essere uno scherzo pesante per chiunque non conoscesse il parco, poi ci pensò e preferì giocare; lo avrebbe aiutato in caso di bisogno. Al via, gridato da Morena, il piccolo iniziò a muoversi, ma attratto dal profumo dei fiori si perse un po' nel labirinto. Quando la bimba gli disse "se non ce la fai esco", il mostriciattolo si toccò la pancia, poi le orecchie, si tappò gli occhi e in meno di poco tempo, quasi il battito d'ali di una poiana, stava già bussando alla caverna chiedendo a Morena di uscire. Lei chiese come avesse fatto in così poco tempo a trovarla. Lui rispose che nel suo paese più le cose sono difficili più diventano semplici e più sono semplici più diventano difficili. Morena non capì bene, non ebbe nemmeno il tempo di chiederlo, perché quando lui le disse di chiudere gli occhi il disco volante lo aveva già ripreso e portato con sé. Dall'alto, per ringraziare del bel gioco e per averlo trattato bene, le lanciò un oggetto strano, che oggi chiameremmo bussola galattica sensoriale. Morena non seppe che farne, la conservò in uno scrigno con le indicazioni del gioco del labirinto, è ora conservata nel museo rupestre di Sassomolle, in Valbenelacandela, chiunque può consultarla: una sola attenzione, utilizzare un approccio difficile e complesso, in caso contrario si autodistrugge.

### Come si gioca

- Tutti quanti contribuiscono alla costruzione di un percorso labirintico utilizzando tutto il materiale a disposizione. A metà percorso si deve mettere il foglio bianco che servirà da specchio per il



Minotauro. Concluso il percorso si dà avvio al gioco. Si formano due squadre, ogni squadra individua i propri Minotauri che si inoltreranno nel labirinto (si consiglia di iniziare con 3 per ciascuna squadra). Tutti devono aver visto in anticipo il percorso da fare. Si gioca singolarmente e si alternano i Minotauri fino alla conclusione del gioco. Ogni partenza viene cronometrata e vince chi arriva al traguardo con il tempo più breve. Alla partenza, segnata da un gesso o da una corda, si bendano i Minotauri che devono attraversare il labirinto facendo tutto il percorso correttamente con l'aiuto dei compagni di squadra, che all'occorrenza annunciano: "vai a destra" "vai a sinistra" "alza la gamba" "Sali" "scendi" e tutti i comandi che servono per facilitare l'arrivo al traguardo. A metà strada si troverà lo specchio dove il Minotauro si dovrà specchiare, lo farà (sempre bendato) disegnando sé stesso con i pennarelli e con l'aiuto dei suggerimenti dei compagni. Vince la squadra che ha fatto i due migliori tempi.

### Varianti

- Le due squadre eleggono la commissione artistica che da un punteggio da uno a dieci ai relativi disegni, individuando gli elementi che caratterizzano l'impegno e la qualità. Ad ogni punto si assegna un valore in secondi o minuti. Il resto come nel gioco base.
- Si costruiscono due labirinti identici e i Minotauri che si sfidano sono due contemporaneamente, uno di una squadra e uno dell'altra. Le voci che facilitano saranno diverse e i Minotauri si dovranno concentrare meglio. Il resto come nel gioco base.
- Vengono cambiate delle parti del tragitto, dopo aver bendato i partecipanti, rendendo più difficile la costruzione dell'immagine del percorso che originariamente era diverso. Tutto poi si svolge come nel gioco base.

### Sicurezza

- Sia fatto al chiuso che all'aperto è un gioco dove bisogna prestare molta attenzione, essere bendati comporta la possibilità di cadute oppure innesca delle paure durante il tragitto. Un ruolo importante è svolto dai compagni di gioco che daranno le informazioni ai Minotauri: va fatto seriamente. Non utilizzare materiale con spigoli o in ferro, salvo in casi ci siano le garanzie di completa sicurezza per chi si avvicina senza vedere.



## Esempio

