




Scheda gioco N° 26

 **Nome del gioco:** Scossa con-corrente

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

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio

 **Numero dei parteci**

- Da un minimo di 8 i

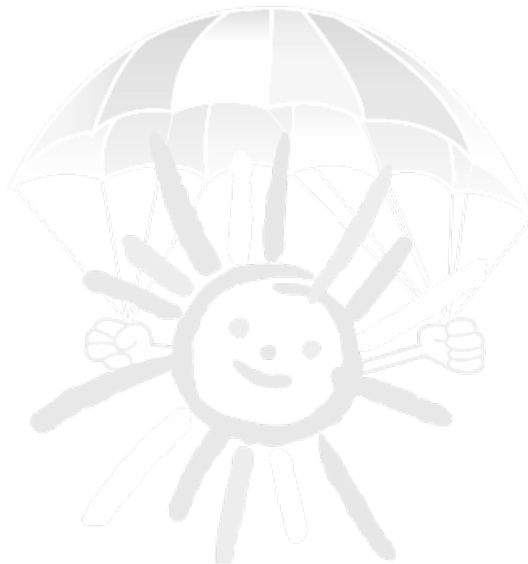
 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su

 **Materiali utili**

- Nessun materiale

 **Presentazione**



nte difficile da gestire



- Nel bucolico villaggio situato tra la pianura e la collina di una sperduta regione di uno stato che stava per essere invaso da fiori giganti assetati di energia elettrica..... Qui finì il racconto per mancanza di corrente, siamo riusciti a proseguire perché gli abitanti di questo villaggio scoprirono che sfregando le proprie mani con le mani di chi si trovava vicino, veniva prodotta energia elettrica. Il primo a scoprirlo fu il sagrestano che avendo messo in bocca una lampadina, mentre la stava cambiando, chiese alla perpetua di tenergli la mano per paura di cadere dalla scala. Quando le due mani si agganciarono, ben strette per evitare di scivolare dai pioli della scala, la lampadina si accese emettendo una lucina fioca. I due si spaventarono molto. Per prima cosa pensarono che fosse opera del demonio, poi di Dio, riflettendo avevano concordato che entità così potenti non avrebbero mai sprecato il loro tempo in banalità simili. Pensarono a degli spiriti, pensarono a delle potenze strane, pensarono a delle energie, infine, dopo diversi giorni e con l'aiuto di una fattucchiera, pensarono alle loro mani. Si accorsero che erano proprio quelle, le mani, le produttrici di energia. Nel giro di pochissimo tempo il villaggio venne illuminato grazie allo schiacciamento e allo sfregare delle mani dei suoi abitanti. Chi voleva guardare la televisione di sera, si sedeva con amici e tenendosi per mano dava ogni tanto una sfregatina alle mani del vicino e la Tv continuava a funzionare. Chi era solo si doveva accontentare di sfregarsi le proprie mani, come quando le si lava di mattina. L'ENEL intervenne, mise una tassa sulla stretta di mano, dopo un anno gli abitanti di quel villaggio si salutavano con il buongiorno e una schiacciatina d'occhio. Sembra che con questa, la schiacciatina d'occhi, si possano accendere le candele, sono stati i cimiteri a lamentarsi questa volta, gli abitanti sono sotto controllo, meglio dire osservazione!

Come si gioca

- I giocatori si siedono in cerchio tenendosi per mano, mentre fanno questo devono assicurarsi di conoscere bene il nome dei due vicini (chi sta a destra e chi sta a sinistra). Il via lo deve dare un conduttore che partecipa al gioco e che consiste nel dare una scossa, piccola stretta della mano di uno dei vicini, mentre contemporaneamente si deve dire anche il nome di chi viene scossato. La scossa deve fare il giro del cerchio, passando di mano in mano senza essere mai fermata, anche i nomi devono essere detti a voce medio alta affinché si possano sentire. La scossa può arrivare da destra oppure da sinistra, il senso non va fermato salvo regole diverse date dal conduttore del gioco e condivise con il gruppo. Trovato un ritmo, scossa/nome, si comincia il gioco che consiste nel calcolare quanto tempo impiega la scossa a fare un giro completo partendo da un punto X. Ogni volta che si ricomincia di deve ipotizzare di raggiungere un obiettivo, es. scalare di 5 secondi il tempo di percorrenza. Ci si ferma quando si è stufi!

Varianti



- Conosciuti i nomi dei partecipanti si può giocare ad occhi chiusi. In questo caso non serve più dire chi siamo mentre mandiamo la scossa, questa la si deve attendere, non sapendo da dove arriva. Con questa variante è bene che vengano rispettate le consegne del conduttore: non si deve interrompere la scossa. Il non rispetto di alcune regole potrebbe indisporre alcuni giocatori.
- Conosciuti i nomi dei partecipanti si può giocare ad occhi aperti con un giocatore in centro al cerchio che deve riuscire a vedere un punto scossa, quando una mano schiaccia l'altra, mentre viene dato. Se questo accade il giocatore colto in flagrante prende il posto di chi stava al centro e si ricomincia.

Sicurezza

- Non ci sono problemi per la sicurezza dei partecipanti, il luogo in cui si gioca deve essere scelto in modo da garantire una discreta tutela.

