



Scheda gioco N° 2

 **Nome del gioco:** Balengallo (il nome contiene la balena, il gallo e il termine Balengallo, un neutro adattivo* inventato col Calembuor)

 **Caratteristiche:**

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: espressione (art. 12), istruzione (art. 28), 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, espressione, fiducia,
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, ascolto, sensibilizzazione, comunicazione corporea

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio, grande

 **Numero dei partecipanti**

- Da pochi a molti

 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su

 **Materiali utili**

- Cassa amplificazione per grandi spazi, microfono per amplificare la voce, gessi bianchi oppure funi per definire un grande cerchio.



Presentazione

- Sulla Luna, per piacere,/non mandate un generale:/ne farebbe una caserma/con la tromba e il caporale./Non mandateci un banchiere/sul satellite d'argento,/o lo mette in cassaforte/per mostrarlo a pagamento./Non mandateci un ministro/col suo seguito di usciери:/riempirebbe di scartoffie/i lunatici crateri./Ha da essere un poeta/sulla Luna ad allunare:/con la testa nella Luna/lui da un pezzo ci sa stare.../A sognar i più bei sogni/ è da un pezzo abituato:/sa sperare l'impossibile/anche quando è disperato./Or che i sogni e le speranze/si fan veri come fiori,/sulla Luna e sulla Terra/fate largo ai sognatori! (G. Rodari)

Un grande mago, inventore illustre, un giorno pensò di inventare un linguaggio che potesse far abbracciare tutti gli abitanti del sistema solare. La prima cosa che pensò fu di avvicinarli con parole di genere maschile e femminile, che secondo lui distinguevano le popolazioni e tutto quello che il sistema possiede. Si posizionò su Marte e con un gran microfono gridò: "giraffa".. qualcuno corse da una parte e qualcun altro dall'altra, perché non capivano se era maschio o femmina, lui gridò che era di genere femminile. Poi disse "vento", ed anche qui molti compresero il significato ma non sapevano che fare. Il mago disse a questo punto: tutte le volte che dirò una parola di genere femminile vi avvicinerete a me e tutte le volte che ne dirò una di genere maschile vi allontanerete. Detto fatto gridò "idiota"...non sapevano che fare, il mago aveva sconvolto gli abitanti del sistema solare. Per rimediare al danno e facilitare questo incontro, il mago dovette inventare dei nomi strani con i quali tutti potessero abbracciarsi e raccontarsi durante l'abbraccio come funziona sul proprio pianeta la differenza tra il maschile, il femminile e l'altro che anche il mago non conosceva. Il gioco non si è ancora concluso, il mago si divertì tanto che morì dalle risate, nessuno seppe rompere la magia da lui fatta. Le parole magiche vanno ancora cercate in questo grande gioco planetario, tra pianeti e satelliti, tra navette e ufo vari, i migliori cercatori o son poeti o giocatori.



Come si gioca

- L'animatore e/o conduttore fa disporre tutti i partecipanti in cerchio, facendo attenzione a tenere una distanza adeguata. Quando l'animatore grida una parola di genere femminile tutti fanno un salto verso il centro (ci si avvicina) quando ne grida una di genere maschile tutti fanno un salto indietro (ci si allontana). Quando l'animatore grida, invece, una parola composta col metodo del Calembour (comporre una parola unendone due es. balena + gallo = balengallo) tutti si devono abbracciare formando coppie di abbraccio di maschi e femmine; chi non trova la coppia M. F. deve inventare una parola col Calembour.



Varianti



- Si gioca come sopra, ma quando si arriva tutti al centro molto vicini, ci si prende per mano con la prima persona che ci si trova accanto e si forma un groviglio dal quale ci si deve districare per formare un cerchio, si riprende il gioco con le parole M.F.
- Altre varianti si possono adottare sull'allontanamento, quando con i comandi dell'animatore ci si è allontanati troppo dai compagni di gioco, al comando "Scappo", sempre dell'animatore, tutti corrono dentro un grande cerchio, predisposto o disegnato prima. L'ultimo e/o il primo che arriva riprende i comandi con le parole del maschile e femminile, e Calembour.



Sicurezza

- In caso di grandi gruppi si deve installare l'impianto di amplificazione per parlare col microfono. Attenzione ai fili della corrente elettrica, all'esterno fare attenzione a tutte quelle particolarità che impedirebbero il movimento accelerato e frenetico. In spazi interni, attenzione ad oggetti vari o spigoli.

* **Balengallo**, neutro adattivo, termini che non esistono ma che mi sono inventato per definire un qualcosa di diverso tra il maschile e femminile. Puro gioco di parola, senza senso.

