



Scheda gioco N° 18



Nome del gioco: Telimino



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



Spazio

- Interno, esterno
- Medio, grande



Numero dei partecipanti

- Dai 15 in su



Età dei partecipanti

- Dagli 8 anni in su



Materiali utili

- Gessi bianchi per fare un cerchio, corda per fare un cerchio, palline di gomma piuma



Presentazione

- Nella grande Camunia per una questione molto strana, gli abitanti si erano ridotti a uno solo. La colpa di questo fenomeno è da imputare alla scaltrezza dei Padani, questi con sotterfugi vari spostarono i confini da un luogo all'altro cambiando le identità dei Camuni doc. L'unico Camuno rimasto decise di recuperare il suo popolo con un accordo particolare: propose ai comandanti Padani di fare una disputa sulle rive del Po per stabilire quali potrebbero essere Camuni doc e no. Le truppe Padane si schierarono sulla riva ovest, erano in 100 guerrieri, l'unico Camuno, di nome "Strinù", aveva con sé una lancia ed era sulla riva est del Po. Al lancio della lancia se colpiva un Padano questo diventava Camuno, ma se il padano con astuzia e velocità da pesce riusciva a prendere la lancia, rimandava il prode Camuno sulla riva a ritentare il lancio. Dopo tre lune, quattro passaggi di lepri e due fagiani, il popolo Camuni riconquistò dignità. Anche in questi anni è così!



Come si gioca

- Si segna sul terreno di gioco un cerchio entro il quale devono stare tutti i giocatori (pena l'eliminazione) tranne uno che è all'esterno, in un altro cerchio più grande, e che con la palla cerca di colpire i giocatori che stanno all'interno del cerchio piccolo. Chi viene colpito direttamente in una qualsiasi parte del corpo, con esclusione delle mani, esce dal cerchio e aiuta il compagno esterno a massacrare quelli che sono dentro il cerchio piccolo. La palla può essere neutralizzata se cade per terra o se è presa al volo; in questo caso i giocatori interni possono lanciare la palla il più lontano possibile, il giocatore la riprende, rientra nel suo cerchio e può colpire di nuovo. Si stabilisce un tempo e allo scadere di questo chi rimane dentro il piccolo cerchio vince.



Varianti

- Variante 1, come sopra, solo che le mani fanno da scudo, e se per esempio la palla tocca le mani e poi il piede di un altro o il proprio, chi è toccato al piede viene eliminato. Se va per terra fa da scudo e lanciata fuori dal cerchio.
- Variante 2, se la palla tocca due o più persone prima di cadere per terra, sono da ritenersi colpiti e eliminati tutti.



Sicurezza

- Non sussistono problemi di sicurezza per un gioco simile, se le palline sono diverse dalla gomma piuma; stare attenti a non colpire parti del corpo delicate.