




Scheda gioco N° 3

 **Nome del gioco:** “Il tempo che non c’è”. Dedicato a G. Rodari che di tempo ce ne ha donato molto

 **Caratteristiche:**

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: espressione (art. 12), gioco (art. 31).

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, ad ogni ora
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, competizione, movimento, comunicazione, contatto fisico, espressione
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l’altro, riflessi, ascolto

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei partecipanti**

- Minimo dieci

 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su, divisi in modo omogeneo per fasce d’età.

 **Materiali utili**

- Due palloni di gomma piuma, delle corde oppure nastri o gessi bianchi.



Presentazione

Nella via lattea il tempo rendeva tutti un po' stanchi e stressati. Qualcuno aveva ritmi lentissimi ed altri correvano come dei pazzi senza fermarsi un secondo a viverli lo spazio circostante. Un giorno il grande Sole, che era noto per la sua saggezza, si stancò e radunò tutti gli interessati per fare una proposta. Qualcuno non la prese nemmeno in considerazione, "da noi si lavora, il gioco è perdita di tempo", commentavano. Altri dalla lentezza avevano perso la voglia di mettersi in gioco. I restanti decisero le regole, dopo una lunga discussione, e proposero di fare un grande gioco: "il tempo che non c'è". I partecipanti vennero divisi in due squadre, il sole da solo e tutto il resto nell'altra squadra, i big ballons. Ci stavano tantissimi astri, la luna (un po' lunatica come sempre), le stelle (che si davano delle arie), due comete, dischi volanti e tanti oggetti non identificati, da noi umani. Il gioco iniziò al via del buco nero. I componenti dei big ballons dovevano compiere un giro intorno al sole e passare un testimone, scelto prima, al giocatore successivo mentre il sole doveva numerare il tempo battendo le sue mani di raggio in raggio. Il gioco doveva concludersi con un cambio di ruoli, solo che il sole perse il controllo del tempo e tutto andò a farsi friggere! Questo finale lo desiderarono in molti, ma il sole, forte dell'essere logo di Arciragazzi, consultò un bravo avvocato e fece ricorso. Recuperò il finale e rilanciò la conclusione della partita nel 2020. Proposta accettata da tutti; sono già iniziati gli allenamenti!

Come si gioca

Metà dei giocatori si dispone in cerchio (**quadrante**), l'altra metà in fila (**lancette**). Al via del conduttore i giocatori del cerchio si passano il pallone l'un l'altro il più velocemente possibile mentre contano, ad ogni passaggio di palla, i secondi. Quando si arriva al 60, scatta un minuto e si ricomincia la conta da uno. Mentre il quadrante conta, il primo giocatore in fila compie un giro intorno al cerchio passando la palla al secondo e via di seguito. Quando l'ultimo delle lancette conclude il suo percorso, il conduttore fischia la fine. Il tempo impiegato dalle lancette a compiere tutto il giro del quadrante sarà quello contato dal quadrante stesso. I ruoli si invertono, chi faceva il quadrante farà le lancette e viceversa. Vince la squadra che impiegherà meno tempo a compiere il tragitto. Se la palla cade la numerazione ricomincia dall'ultimo numero contato.

Varianti

- Si possono fare più giri del quadrante ad ogni partenza. Si possono mettere ostacoli sul percorso. Si può fare bendati. Si può fare saltando. Questo è un gioco che cambia molto se con fantasia si introducono varianti.

Sicurezza

La velocità nella corsa può portare a scivolare. Prestare attenzione al terreno, se c'è ghiaia si deve rallentare, se il terreno è liscio si scivola.