




Scheda gioco N° 7

 **Nome del gioco:** Le collane di pietre colorate

 **Caratteristiche:**

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

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, mattino e pomeriggio
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, comunicazione, contatto fisico, fiducia
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, sensibilizzazione, comunicazione corporea

 **Spazio**

- Esterno
- Grande

 **Numero dei partecipanti**

- Da 15 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dai 9 anni in su

 **Materiali utili**

- Rotoli di nastro colorato per delimitare il campo di gioco in caso di necessità.



Presentazione

- Il più grande orefice del mercato di Gerusalemme decise di costruire delle collane di valore inestimabile. Dopo aver consultato i migliori produttori e tagliatori di pietre preziose, si accorse che per fare questa collana doveva fare una scelta diversa, non riusciva a soddisfare la sua idea di gioiello con quello che gli veniva offerto. Si consultò con professori e specialisti vari senza ottenere risultati. In un vecchio bazar scoprì che uno sciamano vendeva filtri magici che trasformavano le persone in oggetti preziosi. Si fece spiegare bene il funzionamento dell'intruglio e decise di provare. Fece raggruppare tante persone di paesi diversi nella piazza del paese, e dopo avergli fatto bere, con un sotterfugio, la pozione magica, li fece mettere in cerchio a gruppi di 6 tenendosi per mano. Quando i cerchi si chiudevano la magia aveva effetto e tutti questi diventavano delle collane bellissime, di rara qualità. Non si stancò mai di costruire collane, era avaro e voleva possederne molte. Non si accorse che dopo tre mesi l'effetto svaniva e le pietre ritornavano persone normali. Dopo l'effetto si ritrovarono tutti nel negozio dell'orefice pronti ad accoglierlo con il dovuto prezzo.



Come si gioca

- Su un campo di gioco abbastanza grande (si sceglie in base al numero dei partecipanti) si dividono i giocatori in quattro o cinque collane formate da 4 anelli (o perle/pietre preziose). Le pietre si tengono per mano e non si lasciano mai. Al via del conduttore ogni collana dovrà cercare di prendere una pietra preziosa ad un'altra collana, mentre deve evitare di farsi prendere le proprie pietre. Avviene che nel campo da gioco tutte le collane, contemporaneamente, cercheranno di rubare pietre mentre si devono difendere da ladri di pietre. Per rubare una pietra della collana avversaria basta intrappolare tra le braccia di due anelli una pietra e questa passa automaticamente alla collana nuova. Vince la collana più ricca di pietre diverse tra loro (forma, colore, età, dimensione) che alla fine si è formata.



Varianti

- Come sopra per la conduzione del gioco, vince la squadra più fantasiosa, la scelta è fatta da una giuria.



Sicurezza

- Prestare attenzione a chi porta occhiali, quando un anello della collana viene preso evitare azioni di fuga che possano creare stiramenti al collo.

