



Scheda gioco N° 9

 **Nome del gioco:** Camuni e mostri pelosi.

 **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

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio

 **Numero dei partecipanti**

- Da un minimo di 15 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su

 **Materiali utili**

- Una fune, dei gessi colorati, dei nastri colorati per fare un cerchio per terra. Oggetti vari di piccole e medie dimensioni (Peciot).



Presentazione

- Nella lontana terra Camuna, tra ridenti (ih, ih, ih) paesaggi e montagne immense, abitava un popolo di saggi e stravaganti guerrieri, ma anche pacifici e vegetariani, mangiavano 7 volte all'anno il salame di cicoria, il prosciutto di genzianella e mortadella di verbena. Erano i Camuni. Comunissime persone che passavano la loro vita vivendo di passato (di verdure e non) e di passaggi. Per svolgere al meglio la loro opera, per molto tempo i Camuni provarono ad ammaestrare mostri pelosi per farne cavalli da trotto. I risultati erano quasi sempre deludenti. Un giorno un Balos, ovvero furbo del villaggio, con una tecnica sorprendente montò in spalla ad un mostro peloso e riuscì a domarlo, lo camunizzò (così si diceva). La camunizzazione dei mostri pelosi nel giro di pochi anni aumentò a dismisura, fino a quando non sapevano più come utilizzarli. I mostri pelosi arrivavano (come clandestini) da ogni parte del cosmo, per le strade di camunia i mostri facevano i lavori più umilianti e servili, i camuni si sentivano a disagio per questa loro incapacità ad ospitarli. Un giorno il Balos del villaggio fece il giro di camunia ed ogni volta che incontrava un mostro peloso gli gridava "Desedet", che significava in quella lingua: svegliatevi, fate qualcosa, non state lì così. Nel sentire quella parola i mostri iniziavano a correre formando dei cerchi, queste ronde finivano quando tutti si sdraiavano per terra dalla stanchezza. Il Balos osservò bene questa dinamica e con il resto del consiglio dei Balos decise di proporre una sfida tra Camuni per conquistare il ruolo di Balos del villaggio, la regola madre era di montare un mostro peloso. Le gare si facevano nei mesi di maggio e di settembre, per tutto il restante tempo i mostri si dovevano allenare al trasporto dei camuni, mentre i camuni si dovevano allenare nella velocità di salita e discesa dal mostro peloso. Questa gara ebbe una fine, gli uni si integrarono e gli altri li "Accettarono"...!?!? solo che da allora non c'è più un mostro peloso in Camunia!!



Come si gioca

- A coppie, uno fa il Camuno e l'altro fa il mostro peloso, ci si dispone a cerchio stando vicini sia il Camuno che il suo mostro di riferimento. All'interno del cerchio, che potrà essere fatto con una fune, gesso o nastri colorati, ci sono i Peciot (degli oggetti di vario genere messi al centro), uno in meno rispetto alle coppie che giocano (es. se ci sono 7 coppie nel cerchio metteremo 6 Peciot), una persona sta fuori: questo è il Balos (conduttore o furbo). Il Balos, con un suo primo gesto, dà l'ordine ai Camuni di salire in spalla al proprio mostro, mentre con un secondo gesto dà l'ordine ai mostri pelosi di correre intorno al cerchio, facendo attenzione a non entrarci. Al comando "Desedet" (del Balos) tutti i mostri si fermano, i Camuni scendono dalla schiena, i mostri aprono le gambe, i Camuni devono velocemente passare sotto le gambe del mostro per cercare di prendere un Peciot. La coppia che rimane senza Peciot viene esclusa, il gioco continua fino all'ultimo vincitore. Ogni volta che una coppia viene eliminata si toglie un Peciot.



Varianti

- Il Balos può dare solo un comando di partenza, il Camuno sale in spalla al mostro ed inizia la sua corsa in cerchio, il resto è come sopra.
- Il camuno ha un doppio mostro, su uno salta in spalla e l'altro passa sotto le gambe, il gioco è sempre uguale nello svolgimento.



Sicurezza

- Fare attenzione alle ginocchia quando si scende dalla schiena del mostro e si passa sotto le gambe, con il terreno in erba si gioca meglio, con il terreno in cemento o asfalto si deve prestare attenzione. È preferibile accoppiare un bambino grande con uno piccolo, il trasporto sulla schiena potrebbe fare male. Comunicare ai bambini che quando si prendono i Peciot devono stare attenti a non scontrarsi con gli altri. Ascolto, attenzione e concentrazione sono utili per questo gioco.

