



Scheda gioco N° 24

 **Nome del gioco:** L'alga e il pesciolino solitario

 **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, espressione, fiducia,
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, ascolto, sensibilizzazione, comunicazione corporea, comunicazione non verbale, armonizzazione

 **Spazio**

- Interno, esterno, con preferenza interno
- Piccolo, medio

 **Numero dei partecipanti**

- Dai 2 in su, meglio non proporre grandi numeri

 **Età dei partecipanti**

- Dai 3 anni in su, è un gioco adatto per l'interazione tra adulto e bambino piccolo, dai 7 anni in su diventa più difficile proporlo ai bambini.

 **Materiali utili**

- Se si fa questo gioco in classe o con gruppi è consigliabile un registratore con musica adatta, se il gioco vien fatto in casa o all'aperto non serve nulla.



Presentazione

- Nell'anno zero del post arrivo della grande alluvione dell'era Noenica Prima, il grande dio degli abissi, Ocioano, diede vita a due esseri totalmente diversi tra loro. Il primo ad essere creato fu un'alga marina dai colori dell'arcobaleno psichedelico e l'altro, il secondo, un pesciolino con 4 pinne coloratissime ed una coda smussata ad est di Sassomolle. I due nuovi abitanti del regno di Atlante (utilizzato molto male) per trascorrere il tempo, si dilettaavano a rincorrersi (nel regno di Atlante questo concetto assume altri significati...). L'alga, essendo statica, si dondolava come poteva per assumere forme sempre diverse e per offrire spazi nuovi al pesciolino, che con vivace fantasia si divertiva come un pazzo a strofinarsi contro l'alga e quando riusciva si nascondeva negli anfratti che la sua amica creava con il suo strano corpo. Le due creature di Ocioano vissero felicissime per molti anni, giocarono tanto e sempre, morirono di vecchiaia. Ocioano abbandonò il suo regno, si accorse che non era stato un buon Dio, si Suicidò dopo aver scritto le sue memorie (per questo motivi si conosce il gioco del pesciolino e l'alga), per morire scelse di mangiare, in un sol giorno, 14 tonnellate di prezzemolo lasciato da un disco volante Venusiano perché ritenuta erba infestante! Le memorie di Ocioano furono captate da un computer di una nave stellare di Marte e archiviate in una memoria leggera. Nel viaggio di ritorno della nave il capitano Diluvio Reciso (nome alquanto normale su Marte) decise di controllare queste memorie, non trovando nulla di interessante per il suo popolo, gettò la memoria leggera fuori dalla nave. Trovandosi sulla linea di connessione terrestre la memoria leggera fu attratta dalla calotta magnetica della sede del circolo Arciragazzi Saltabanco: ecco come è arrivata fin qui!

Come si gioca

- Si formano delle coppie di giocatori che si dispongono in uno spazio che consente loro di muoversi liberamente. Uno dei due assume il ruolo dell'alga marina, che situata sul fondale del mare aspetta che arrivi il pesciolino per giocare. L'altro giocatore della coppia fa il pesciolino solitario, che si sbizzarrisce negli anfratti dell'alga. L'alga si posiziona a gambe divaricate e con tutto il corpo simula il suo movimento nel mare mentre il pesciolino, entrando in contatto fisico cerca di passare tra tutte le fessure che l'alga offre. Dopo un po' di tempo si possono cambiare i ruoli dei rispettivi giocatori.

Varianti

- Da pensare e spedire a: giancarloasanova@libero.it

Sicurezza

- Non sussistono problemi di sicurezza per un gioco simile