



Scheda gioco N° 17

 **Nome del gioco:** Rane e ranocchi

 **Caratteristiche:**

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

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, di giorno
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, contatto fisico
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi

 **Spazio**

- Esterno
- Medio, grande

 **Numero dei partecipanti**

- Da 10 in su, meglio tanti

 **Età dei partecipanti**

- Dai 6 anni in su

 **Materiali utili**

- Gesso, corde, nastri colorati per delimitare il campo





Presentazione

- **Racconto per il gioco:** in un paese dal nome starano, **Rapallo**, abitavano un'enorme quantità di piccoli animali, i **Rattini**, questi avevano degli amici simpaticissimi...le ah, ah, ah...**Ragoste** con le quali si **Raggruppavano** sempre per fare dei giochi molto divertenti. Un giorno incontrarono per strada una bellissima **rana** la quale chiese con sentito stupore "cosa state facendo?", i **Rattini** risposero "stiamo giocando con le nostre amiche **Ragoste**, e ci stiamo divertendo". La piccola **bit** fu incuriosita da tutto ciò e chiese la possibilità di giocare pure lei. Essendosi divertita molto, dopo aver giocato chiese anche di poter invitare i suoi cugini **ranocchi**. I **Rattini** acconsentirono, in cambio però dissero che era obbligo per tutti non portare i **Randelli**, nemmeno **Rancore** qualora qualcuno avesse perso. Le **Ragoste** si **Rannicchiarono** sotto una vecchia **Radio**, poi **Rassegnate**, marciarono faticosamente verso una **Raspa** e la **Ragosta Luisa** disse "non **Rassegnamoci**, sfidiamo le **rane** con tutta la **Rabbia** che possiamo avere, chi vincerà prenderà i **Ranuncoli**". I **Rattini** stupiti **Rammentarono** alle **Ragoste** di rispettare gli amici di gioco, ricordando che non sono affatto animali **Randagi**. I **ranocchi** offesi da tale insulto, si **Radunarono** sotto un gelso per trovare una soluzione strategica che li avrebbe **Rafforzati**, così avrebbero potuto vincere il gioco. Le **rane** invece si erano, nel frattempo, **Raffreddate**; ma con **Rapido** batter di zampe **Raggiunsero** i compagni di gioco ed iniziò la **Rappresentazione** ludica e di conseguenza il loro desiderio di divertirsi. In quel momento passò di là una **Rapa** che incuriosita da quel **Raggruppamento** si fermò ad osservare: colpita dalla capacità delle **Ragoste** di giocare con le **rane** pensò di andare a chiamare i suoi amici **Ravioli**. Questi erano in **Rassegna** presso una ditta di **Ravenna**, perché avrebbero dovuto partecipare ad un concorso per il gran ballo di monsieur **Rapace**. A questa **Rassegna** non andavano soli, con loro c'erano anche i **ranocchi** di **Rata**, città della Francia del sud. Così **Rattini**, **Ragoste**, **bit, bit**, **Rapa** e **Ravioli** decisero di **Rassodare** la loro amicizia, giocarono, giocarono a più non posso. Dalla lontana **Ragnatela** i **Ragni**, **Radiosi**, osservavano la scena con **Rabbia** e **Radunatisi** in assemblea decisero una **Rappresaglia**, da farsi il prima possibile, **Rammentando** che le **rane** sono esseri infimi. Il martedì mattina **Racimolarono**, secondo le loro abitudini, trenta tra **Ragnetti** e **Ragnacci**, poi pensarono bene di allargare la partecipazione anche a tutti quei **ranocchi** che non provavano simpatia per le cugine **bit**. Il gioco era fatto! L'atroce **Rappresaglia** poteva a questo punto divenire una vera guerra. I **Rattini** non si accorsero di nulla, giocavano tranquilli in buona fede, ma ad un tratto, però, la palla con cui stavano giocando, finì in un tunnel e salì per una **Rampa**. Un **Ratto** corse a prenderla e vide lo schieramento dei **Ragni**. E, come se avesse preso una **Randellata** in faccia, corse subito ad avvisare il capo **Ratto** il quale bloccò il gioco e fece convocare all'istante le **rane** per decidere cosa fare. Per prima cosa controllarono se ci fossero state spie nel proprio interno, poi decisero di sfidare i **Ragni** con i traditori **ranocchi** in un gioco a tempo e con punteggio finale. Il gioco si chiamava "la kermesse dei rampolli di regime", il vincitore avrebbe deciso la sorte di tutti i partecipanti, e per un anno intero avrebbe governato su tutto quel territorio. I **Ragni** iniziarono i giochi con una voglia di vincere impareggiabile, le **rane** pure, le **Rape** si dovevano sforzare per tenere il tempo, i **Rattini** erano molto svelti, i **ranocchi** erano invece divisi mentre i ravioli erano quasi cotti dalla stanchezza. I giochi durarono ben 10 giorni e si conclusero sapete come? Con l'affratellamento tra **rane e ranocchi**.



* bit sta a significare rana o ranocchio che in questo caso non va pronunciato

* tutte le parole che iniziano in **grassetto** verranno pronunciate indugiando sulla prima consonante, es. rrrrrattini



Come si gioca

- **Come si gioca:** si dividono i partecipanti in due gruppi, le rane (**R nel campo**) ed i ranocchi (**RN nel campo**), posti in due spazi paralleli di circa 3 mt (**P nel campo**), divisi da una linea. Il campo viene delimitato esternamente da due zone di sicurezza di circa 3/5 mt. L'animatore inizia a raccontare una storia. Quando nel racconto viene pronunciata la parola "rana" queste cercheranno di prendere i ranocchi che, scappando dalla loro postazione **P**, si salveranno solo quando passeranno oltre la loro zona di sicurezza. Quando verrà pronunciata la parola "ranocchi" accadrà il contrario. Le persone catturate (toccate con la mano) cambieranno squadra, cambiando il loro ruolo, vince la squadra che al termine del racconto avrà più componenti al proprio interno. Per rendere il gioco più divertente l'animatore pronuncerà delle parole che assomigliano a rane e ranocchi, indugiando sulla prima consonante, ad esempio: rrrrravanello, rrrrapa, rrrrrastrello, rrrrradio
- * **Regola 1** vietato spingere gli avversari
- * **Regola 2** vietato rallentare volutamente la corsa per cambiare squadra
- * **Regola 3** si deve sempre stare nel proprio campo di appartenenza **P** mentre il racconto si svolge



Varianti

- 1) il gioco è identico nel suo svolgimento cambia solo il finale, vince la squadra che toglie tutti i partecipanti all'altra, in questo caso il conduttore deve raccontare una storia senza fine
- 2) provate voi ad inventare una variante e scrivetemi



Sicurezza

- è un gioco che si può fare sia sul cemento che sull'asfalto, sull'erba sarebbe meglio. Se si fa sui primi due fare attenzione alle cadute durante le corse. Mentre i ragazzi si prendono potrebbero sbilanciarsi e cadere. Il conduttore deve far comprendere ai giocatori che spingere potrebbe diventare pericoloso. Chi desidera può mettersi le ginocchiere e/o para-gomiti



<p>zona di sicurez.</p>		<p>r r r r r P r r r r r r</p>	<p>rn rn rn rn rn P rn rn rn rn rn</p>		<p>zona di sicurez.</p>
---------------------------------	--	---	---	--	---------------------------------

