

L'acqua, la terra e il cielo

Al fine di sperimentare ed individuare capacità e dimensioni attraverso l'esperienza del gioco, vi proponiamo un esempio già sperimentato con le squadriglie che hanno partecipato al convegno Emmaus di Loreto.

Lo scopo è quello di far vivere ai ragazzi/e un'esperienza vera di aiuto reciproco, protezione del più piccolo, attenzione ai particolari, sana competizione. Aiutarli, alla fine, a riflettere su quanto anche giocare in modo sano e divertendosi contribuisce alla costruzione del regno ed allo sviluppo di rapporti autentici e sinceri.

I 5 elementi

Numero di giocatori e divisione delle squadre

Le 5 squadriglie avranno ognuna un nome associato ad uno dei 5 elementi (acqua, fuoco, terra, aria, luce) che saranno gli stessi simboli sulle loro carte numerate.

Preparazione del gioco

Le squadre si riuniscono nelle rispettive "basi", che dovranno delimitare e dove metteranno il simbolo a loro attribuito (sacchetto di terra, borraccia, fiammiferi, torcia, ventaglio)

Il caposquadriglia assegna ad ogni squadrigliere una carta numerata.

I giocatori non sono, almeno all'inizio della partita, a conoscenza dei ruoli degli avversari.

Lo scopo è sfidare un avversario che abbia una carta inferiore alla propria per poi sottrargliela e portarla agli arbitri di gioco che la conserveranno fino a che non arriverà il legittimo proprietario a cui la restituiranno previo superamento di una prova (semplice anche domanda o una corsetta).

Il gioco

A questo punto il gioco parte: lo scopo è conquistare il simbolo della squadra avversaria e sconfiggere più avversari possibili.

Le eliminazioni funzionano in questo modo: un giocatore tocca un avversario sulla spalla dicendogli "Ti sfido".

Come avviene la sfida: (chiaramente chi ha una carta piccola non ha interesse a sfidare gli altri, ma piuttosto a cercare la base)

Correndo si viene toccati ed in quel momento ci si ferma per accettare la sfida, i duellanti si sfideranno a morra cinese e chi avrà la meglio 2 volte su 3 sarà il vincitore della sfida. A questo punto il vincitore potrà scegliere se scoprire le carte oppure andare via (chiaramente se uno ha una carta piccola è rischioso tirarla fuori). Se si decide per la sfida delle carte, la carta più alta vince, la ritira al perdente e la porta ad un capo immediatamente, entrambi si recheranno dal capo muovendosi in coppia (a braccetto) e non potranno essere sfidati durante il tragitto. Solo la carta n. 1 può sconfiggere la carta n. 8.

Per la distribuzione delle carte bisogna capire il numero dei componenti per ogni squadriglia, alle squadriglie piccole saranno tolte alcune carte partendo dalla 2 a salire; la 1 rimane sempre.

Per riavere la carta, il perdente dovrà superare una prova a piacere del capo e poi ritornare a giocare. Il capo segnerà il seme vincente quando gli porterà la carta da restituire

N.B. non si può sfidare subito la stessa persona.

Una volta che il gioco va avanti almeno da 10 minuti potrebbero essere stati scoperti la maggior parte dei ruoli, per questo ogni 10 minuti il Capo fischierà e le squadriglie dovranno rimescolare le loro carte.

VINCE LA SQUADRIGLIA CHE TROVA TUTTI I SIMBOLI.

N.B. se arrivati nella base avversaria ci dovessero essere più di un simbolo, chi entra ne può prendere solo uno. Il simbolo deve essere portato subito nella propria base senza sfidare nessuno, però si può essere sfidati e se si perde, si perderà anche il simbolo. Il simbolo conquistato non può essere passato ad un compagno.

Se non dovesse succedere, si decide per concludere il gioco ad un tempo stabilito, in quel caso vince chi ha vinto più sfide (quindi bisogna segnare quando vi portano le carte).

Materiale: carte stampate, simboli (sacchetto di terra, borraccia, fiammiferi, torcia, ventaglio), un fischiello.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Alla fine del gioco ci sarà un piccolo ritorno con le squadriglie per capire come lo hanno affrontato.

Come si intuisce questo non è un gioco che premia la forza, ma la strategia, infatti in verifica dobbiamo cercare di valorizzare il loro modo di giocare, in cui scambiandosi le carte in realtà possono aver favorito o sfavorito la strategia della propria squadriglia.

Per esempio se hanno cercato di distribuire le carte più grandi ai più piccoli o più lenti per fare in modo che non perdessero, oppure se hanno protetto i più deboli “scortandoli” durante il gioco.

Potremmo individuare capacità (regale) e dimensioni (gratuità, alterità)

Potremmo fare domande del tipo:

- Come avete deciso di distribuirvi le carte?
- dopo i primi 10 minuti di gioco, avete cercato di comprendere l’andamento?
- È cambiato qualcosa nella distribuzione?
- La distribuzione delle carte ha favorito il gioco di qualche vostro componente?
- Come ti è sembrato il gioco delle squadriglie avversarie?
- Come hai preso la vittoria/sconfitta?
- Rifaresti questo gioco nel tuo reparto?
- Il gioco ti ha aiutato a conoscere nuove persone o hai semplicemente pensato a fuggire/sfidare?

Per facilitare la risposta alle domande potremmo fare un giochino rompighiaccio tipo: risponderanno a questa domanda quelli nati a settembre, quelli con i capelli rossi, quelli con gli occhiali ecc.

Oppure possiamo usare un dado.