

# LA FILANDA DI PENELOPE

## Scopo del gioco

Scraviulare<sup>1</sup> il filo della propria squadra che è stato in precedenza incraviulato con cura dai conduttori del gioco, prima che qualche altra squadra riesca a fare la stessa identica cosa.

### Nota

*Scraviulare: an original piemontese word that means "sgarbugliare", "sciogliere", "liberare".*

*Incraviulare: an other original piemontese word that means the opposite of "scraviulare", I mean "ingarbugliare", "avviluppare" (un filo).*

## Preparazione

Prima dell'inizio del gioco è necessario procurarsi un gomitolo per ogni diversa squadra partecipante (possibilmente distinguendolo mediante un pezzetto di nastro colorato ad un'estremità). Le quattro estremità non colorate verranno fissate a qualche cosa di fisso (es. albero ma notate anche la ripetizione!), dopodiché ci si potrà sbizzarrire nell'aggrovigliare i quattro gomitoli, facendoli passare più volte sopra, sotto, in mezzo... ad un gruppo di oggetti di vario genere (alberi, sedie, automobili, squoz in borghese, elefanti...) che costituiscono la struttura del telaio di Penelope. Importante: è necessario consumare TUTTI i gomitoli (che casino immane!!!). Quando la tela di Penelope sarà terminata, dovrà presentarsi come un groviglio di spago, apparentemente inestricabile. A questo punto è possibile far arrivare le diverse squadre (numero ideale 4-5, di circa 15-20 persone).

## Gioco di base

Questo gioco viene utilizzato dopo ogni prova superata da Ulisse e coinvolge ogni volta le prime due squadre classificate in ogni singola prova. Due giocatori per ognuna di queste squadre (perché così si intralciano a vicenda) avranno a disposizione all'incirca un minuto di tempo<sup>2</sup> per scraviulare il loro pezzo di spago, avvantaggiandosi così per il gioco finale.

### Nota

Il tempo a disposizione (indicato in 1 minuto) è ovviamente variabile, perché bisogna impedire un eccessivo scraviulamento prima del gioco finale. Nel caso in cui una squadra sia stata troppo brava, il conduttore dovrà cambiare il Gioco di Base in questo modo (per le prove che restano): i due giocatori delle due squadre vincitrici avranno un minuto di tempo per cercare di incraviulare lo spago di un'altra squadra a loro scelta (sono VIETATI i NODI!!!).

## Gioco finale

Al termine dell'ultimo gioco (n° 5), dopo che è stato assegnato l'ultimo bonus con il Gioco di Base, tutte le squadre si dispongono intorno al telaio di Penelope, ad una distanza congrua (fate voi!). Al fischio del conduttore due giocatori PER OGNI squadra si gettano sul telaio nel tentativo di scraviulare per primi il loro filo. Piccolo particolare: il conduttore farà cambiare spesso gli

scraviulatori mediante successivi richiami del suo fischietto (es. per la squadra A iniziano Pippo e Pluto, dopo circa 30 secondi il conduttore fischia, Pippo e Pluto corrono (dopo essersi divincolati dal telaio) alla loro squadra, battono il “cinque” a Minni e Paperina che a loro volta si catapultano sul telaio per proseguire lo scraviulamento...).

Vince la squadra che raccoglie per prima attorno al proprio rocchetto tutto lo spago.

## LE PROVE DI ULISSE

### 1. Il canto delle sirene

Due squadre (momentaneamente alleate) si piazzano ad un'estremità del campo da gioco; due dei loro componenti (uno per squadra) si posizionano invece all'estremità opposta. In mezzo al campo si sistemano invece tutti i componenti delle squadre rimanenti. Il conduttore consegna ai due simpaticoni “isolati” il testo di una canzone che dovranno cantare a squarciagola fino a farla sentire ai loro compagni i quali, una volta “captato” il motivo, dovranno riprenderlo tutti insieme (in modo da farsi sentire dal conduttore). Far ruotare le alleanze tra le squadre. Vince la squadra che riesce ad indovinare più canzoni nel tempo di 6 minuti (magari divisi in due manches).

A questo punto vi chiederete perché i simpaticoni isolati devono urlare... Ma perché i giocatori delle squadre avversarie (le sirene appunto) dovranno ostacolare la comprensione della canzone urlando a squarciabudella!!!

### 2. La Maga Circe

Le squadre si dispongono sui lati del campo da gioco (in modo da formare una specie di croce), al centro del quale è posizionato il tavolino della Maga. Al via del conduttore, tre giocatori per ogni squadra corrono verso il tavolino per assaggiare un bicchierino dell' “Elisir da Circe”, cercando di indovinarne gli ingredienti. Via via che credono di riconoscere le diverse porc... (ops) delizie contenute nella pozione dovranno mimarle ai loro compagni rimasti all'esterno del campo, che dovranno a loro volta scriverli su di un foglio. Vince chi al termine del gioco ha indovinato più ingredienti. (2 pt ogni risposta giusta, -1 per ogni ingrediente sbagliato)

Ingredienti della pozione: Coca Cola, limone, aceto, vino, zucchero, sale, savoiardi del Convegno Diocesano, cacao in polvere, the,... (basta che non faccia veramente schifo; per esempio è da evitare l'olio!!!)

### 3. L'antro di Polirzmo

Questo gioco consiste in una staffetta multipla, cioè giocata da tutte le squadre in contemporanea. Ogni squadra si fraziona lungo il percorso, in modo da coprire le diverse frazioni (notate l'altra ripetizione!). Il testimone che viene scambiato è la scarpa di un giocatore. Vince la squadra che arriva prima al fondo; ATTENZIONE: è necessario far rispettare bene le modalità di “corsa”, penalizzando chi cerca di facilitarsi la vita.

Le diverse frazioni (da posizionarsi in sequenza) sono:

1. Fuga sulle pecore: due giocatori afferrano un loro compagno con la famosa tecnica del “sacco di patate” (cioè per le mani ed i piedi) e lo trasportano per una certa distanza, fino alla frazione successiva. Il numero di giocatori trasportati dipende dal numero di giocatori per ogni squadra (numero consigliato 3, sia ragazzi che ragazze, non siamo mica maschilisti!!!).

2. Guida Poliremo: (da iniziare quando sono stati trasportati tutti i giocatori della prima frazione). Si formano alcune coppie, costituite da una guida e da un cieco (ovviamente bendato). Il cieco si dispone con la faccia verso la guida (non potevo dire "il cieco guarda la guida"! ) e viene guidato da questa, vocalmente, fino a calpestare un oggetto posto ad una certa distanza. Piccola complicazione: il cieco DEVE proseguire in retromarcia.

3. Gigante è bello (ma scomodo): (da iniziare quando tutti i ciechi della propria squadra hanno calpestato il loro oggetto e l'ultimo di essi ha portato (sempre in retromarcia e guidato dalla guida) la solita scarpa-testimone). (Notato l'altra ripetizione?). Nell'ultima frazione i giocatori dovranno correre per un certo tratto e poi cercare di passare sotto qualcosa di molto basso (es. una sedia, una panca, le gambe dell'elefante di prima quando è seduto...). La staffetta finisce quando anche l'ultimo è riuscito a passare l'ostacolo.

#### 4. Ulisse si traveste

Giocano tutte le squadre in contemporanea. Un giocatore un po' sfig...(ops) sfortunato scelto dai suoi compagni dovrà, al via del conduttore, cercare di indossare più vestiti possibile appartenenti ai suoi compagni (sconsigliate mutande e reggiseno perché si rischia qualche denuncia per gioco osceno!!!). Quando sarà ridotto ad un ammasso sudorante (che bel termine!) di abiti i suoi cari amici dovranno mummificarlo per benino, avvolgendolo in un rotolo di carta igienica PULITA (da usare tutto). Al termine del gioco vince la squadra che è riuscita a far indossare più vestiti al suo Ulisse. Inoltre vengono assegnati 3 "vestiti virtuali" di bonus alla squadra che è riuscita a mummificarlo più velocemente (ovviamente la carta igienica deve essere priva di strappi!). Ovviamente quando una squadra ha finito l'opera di mummificazione il gioco termina, anche se qualcun'altra sta ancora vestendo il proprio Ulisse.

#### 5. La nutrice riconosce Ulisse

Alcuni educatori recitano, di fronte a tutte le squadre, una scenetta fuorviante (per esempio l'arrivo di Ulisse in casa propria affollata dai Proci e conseguente diverbio) avendo l'accortezza di portare addosso alcuni particolari "fuori posto" (per esempio un educatore miope senza occhiali, un altro con il fazzoletto sporgente dalla tasca oppure le scarpe slegate...). Al termine della scenetta gli attori scompaiono momentaneamente per ricomporsi (eliminando i particolari fuori posto) e poi si posizionano di fronte alle squadre, dando bella mostra di sé (ma quanto sono fighi i nostri educatori??). Le squadre hanno circa 6-7 minuti di tempo per scrivere su di un foglio tutte le differenze notate. Vince la squadra che realizza più punti (2 pt. Per ogni particolare giusto, -1 per ogni errore).

#### Materiali

- Molto spago (circa un gomito per squadra)
- Bastoni (per avvolgere lo spago scraviolato)
- Sedie, alberi, macchine, elefanti, squoz in borghese... per incraviolare lo spago
- Canzoniere
- Pozione magica, bicchieri, tavolino
- Bende, spago od ostacoli, oggetti da calpestare
- Carta igienica
- Fogli e biro
- Educatori e ragazzi in quantità

**Durata prevista:** circa 1 ora e mezza - 2 ore