

LADRI DI FELICITA'

GIOCO FIABA PER BAMBINI



Qwein

LADRI DI FELICITA' ©

FAVOLA GIOCO SEMPLICE PER BAMBINI CON GENITORI

Qwein

IMPROVVISAMENTE GLI ADULTI SONO STRANI, UN GRUPPO DI BAMBINI CERCA DI SCOPRIRE IL MOTIVO. AFFRONTERRANNO AVVENTURE, PAURE E PICCOLI PERICOLI, E ALLA FINE AIUTERANNO UN POPOLO IN DIFFICOLTA'.

Per giocare serve un adulto (Narratore) che gestisca la storia, i ruoli e interagisca con i bambini (Da 1 a 5 giocatori), evitando che qualcuno prevarichi gli altri, facendo giocare tutti quanti.

Un comune dado a sei facce. E un pizzico di fantasia. E' un gioco breve, prevede una singola partita e dura quanto il racconto di una fiaba. Ma insegnerà qualcosa tanto ai bambini che agli adulti.

LADRI DI FELICITA'® versione 0.1 29/12/2020, versione 0.3 20/01/2021 è un gioco fiaba minimale adatto a bambini da 5 anni in su, seguiti dai genitori, per sviluppare insieme la fantasia.

Il gioco è tutelato dalle vigenti leggi in materia di diritto d'autore. Non deve subire mutazioni, copie, anche parziali senza il consenso dell'autore.

<http://giochidiquwein.altervista.org>

Molinari Michele - Qwein

qwein@hotmail.it

DA LEGGERE AI BAMBINI

La nostra storia, nasce in una città normalissima, ai nostri tempi. Le persone sono indaffarate nel loro quotidiano.

Ma d'improvviso in quella normalità cambia qualcosa. Inizialmente tutto pare come sempre. Ma i nonni, i genitori, e i ragazzi più grandi, si comportano in modo diverso. Preparano ancora la colazione, si va ancora a scuola, e si pranza e cena insieme.

Ma perfino le maestre appaiono diverse. Come se fossero più stanchi, privi di sorriso.

Intendiamoci a tutti capita la giornata storta, ma e come se si fossero spenti e tutti insieme, e tutti insieme avessero perso il sorriso.

Si va al lavoro, si torna e la giornata ricomincia. Non ce più tempo per divertirsi assieme, per parlare di cosa è successo nella giornata.

Pare però che questo ai bambini piccoli non accada. Molti non notano la differenza, spesso i genitori, i nonni o i fratelli sono talmente indaffarati da scordarsi che parte della vita è anche sorridere, divertirsi, ritagliare un momento con i propri cari.

La dove la mamma ci dava il bacio quotidiano, ci prendeva da parte e ci solleticava, o papà sebbene stanco, giocava volentieri, sfidandoci al nostro gioco preferito, e magari senza che ce ne accorgessimo, ci lasciava vincere, ora inventano scuse per non fare nulla. Sbadigliano sempre.

Ma un gruppo di bambini, non lo vuole accettare come la normalità, e ne parlano tra loro confrontandosi, fermarsi dopo la scuola nel parco, e seduti sulla vecchia fontana, cominciano a parlarne tra loro.

Sono tutti d'accordo qualcosa di importante deve essere successo. Le ipotesi sono tante, dagli zombi, a una strana malattia, a un'invasione aliena.

Uno dei bimbi però se ne resta in silenzio. Il gruppo non tarda a chiedergli cosa non andasse.

Questi scoppia in lacrime. Ma i suoi sono veri amici e lo confortarono subito.

Quello che non si aspettavano è il motivo del pianto.

Pare infatti che l'altra sera, dopo le 11, avendo mangiato la cocomera molto tardi, sia stato necessario andare in bagno. E allora direte voi? Cosa ce di strano? Capita anche a me.

Questa volta è successo qualcosa di diverso. Appena fatto i suoi bisogni, stava per tornare nel suo letto quando uno strano rumore lo fermò davanti alla porta della camera di sua sorella. Non che fosse molto coraggioso, ma papà gli aveva detto che avrebbe sempre dovuto proteggere sua sorella, anche se era più grande di lui. Così deglutita un poco di saliva, si avvicinò pian piano ma con tanta tanta paura alla porta.

Ed ecco di nuovo quello strano rumore SGNAK !! Fece un passo indietro paralizzato. Pensando, meno male che ho già fatto pipì. Ancora SGNAK SGNAK!!

Ma pensando alla sorella in pericolo, arrivò alla maniglia e girandola, nell'ombra accanto al letto, vide qualcosa. Tutti i bambini a quel punto gli chiesero cosa avesse visto.

Qualcosa di scuro, tutto peloso.

D'istinto accese la luce, e in un attimo quella cosa scomparve. Pensò di aver sognato, e che da un momento all'altro sua sorella lo avrebbe sgridato per essere entrato in camera sua, come aveva fatto altre volte. Invece continuava a dormire, anzi russava profondamente.

In camera però c'era una puzza orribile, tanto che faticava a respirare e si sentiva svenire. Così corse alla finestra e finalmente entrò aria fresca.

Davvero esclamò il gruppo. Si veramente. E tua sorella? Beh ho provato a svegliarla, ma non ci sono riuscito. Così sono rimasto un poco accanto a lei, e chiusa la finestra sono tornato a letto. La mattina dopo, mia sorella ha fatto colazione e tutto pareva normale. Solo appariva stanca, ho provato a parlarle. Ma ha chiesto a mamma di essere lasciata in pace. E mamma come sempre mi ha preso da parte, spiegandomi che mia sorella era più grande di me e che non capiva i miei modi di fare, era una ragazza.

Che storia incredibile, ma spiegherebbe molte cose. Che forma aveva? Non saprei pareva un'ombra. Dobbiamo investigare. Ognuno di noi si prepara con una pila o torcia, sorvegliate i nostri genitori, nonni o fratelli mentre dormono. Mi raccomando non addormentatevi.

Nelle notti a venire ogni bambino vide un'ombra, e sentì tanta puzza, e i propri cari non si risvegliarono fino mattina. Ovviamente molti si addormentarono non riuscendo a restare svegli fino a tarda ora. Così decisero di trovarsi nel capanno del nonno di uno di loro. Questa volta si sarebbero uniti per scoprire insieme chi o cosa erano quelle ombre.

IL GIOCO

I genitori oltre leggere l'inizio della storia, ora dovranno supportare i ragazzi nella storia stessa. I bambini infatti imperoneranno i bambini nella storia e idealmente andranno nel vecchio capanno, pieno di attrezzi. Per fortuna le cose più pericolose non saranno alla loro portata, ma mazze, bastoni, corde, reti sì. O porteranno quello che verrà loro in mente direttamente da casa. Esempio farina per le impronte se sparsa per terra sul pavimento e qualcuno ci passa su, lascerà segni di passaggio.

Lasciate interagiscano tra loro come fossero i bambini della storia. Che decidano loro in quale casa andare, quale famiglia sorvegliare.

Voi descrivete di fantasia la casa, gli abitanti, gli oggetti che troveranno. Cosa vedranno.

Anche perché scopriranno che non sarà solo nella camera da letto che incontreranno queste creature. Infatti molti adulti entreranno in uno stato di sonnambulismo e potranno in questo stato girare per tutta la casa solo dopo le ore 22.

Dalla soffitta alla cantina buia e paurosa.

Tipo detective, cercheranno di scoprire e smascherare questi misteriosi visitatori notturni. E con i sistemi che inventeranno i bambini, riusciranno sempre maggiormente a vedere o intravedere questi esseri. Che simili a una palla di pelo nera, dai grandi piedoni e mani, sgambettano se scoperti al punto di minor luce possibile. La luce li spaventa, li ferisce, e loro fuggono terrorizzati emettendo dei piccoli e ridicoli versetti.

INDIZI (Aiutiamo Mamma e Papà)

(I Genitori possono lanciare un dado a sei facce per indicare quale o usarne uno o tutti)

1 Segni di masticatura ovunque, come se avessero assaggiato ogni cosa, dal tostapane alla mensola di legno, al dentifricio, alla porta dell'armadio.

2 Tanta puzza, come se un'intera classe avesse fatto una mega puzzetta.

3 Strane orme di piedoni, grandi piedi simili a quelli umani.

4 Lampadine, lampadari che misteriosamente si bruciano, si spengono.

5 Ombre che si allungano nella penombra dopo le 22

6 Cani che scappano, o Gatti che soffiano e inarcano la schiena e fanno codone.

GLI HUG

(NON LEGGERE AI BAMBINI Solo il genitore deve conoscere e usare queste cose)

Sono esseri provenienti dallo spazio, alieni. Ma non sono cattivi, hanno però un'importante missione, riportare la felicità sul loro pianeta.

Non sanno nulla della terra. Per questo "assaggiano" ogni cosa. Dal vaso da fiori pieno di terra, alla mensola in legno del bagno, al dentifricio alle bambole, o ai calzini sporchi.

Quando qualcosa piace escamano OOOOOO quando non piace BLAAAA.

Spesso lasciando sugli oggetti evidenti segni di morso. Hanno infatti una grande bocca provvista di dentoni, ma non la userebbero mai per fare del male.

Torniamo al loro scopo. Sono qui per scoprire la felicità.

Scomparsa sul loro pianeta da secoli. E hanno scelto la terra vedendo le immagini trasmesse dalla televisione, che hanno raggiunto il loro pianeta decenni indietro. Avete presente quelle vecchie serie televisive in bianco e nero, dove tutti erano felici. Sono dei gran fans di Happy Days, per salutarsi, alzano il pollice in su come Fonzie.

Ma non sono riusciti a capire il segreto della felicità. Anche se capita tra loro che imitino quei personaggi. Così sbarcati sulla terra 20 giorni addietro, si sono avvicinati di notte alle case. Attraverso il loro potere mentale, addormentano gli adulti. Già funziona solo con chi non usa più la fantasia. E diciamo pochi adulti lo fanno ancora.

Poggiando sulla loro fronte mentre dormono una sfera, ne catturano i sogni.

Spesso scappano terrorizzati di fronte a un incubo. O restano estasiati da scene buffe o di felicità, che rubano rinchiudendoli nella sfera. Una grossa biglia in vetro che pare piena di fumo. Questo processo, stanca particolarmente la vittima, che spesso viene attirata fuori dalla camera da letto in altre stanze.

Hanno il potere di teletrasportarsi con la mente, ma temono la luce forte. Infatti il loro pianeta vive nella penombra perenne.

Si chiamano tutti HUG e sono tutti uguali. Possono condividere tra i loro simili i sogni felici che rubano. Se vanno in panico, o si emozionano, fanno puzlette. Di ben addirittura diverse intensità. Tanto che al massimo livello, ogni adulto o bambino sverrebbe. Loro sono immuni alle loro puzlette.

Hanno piedi, mani e occhi grigi. Sono molto paurosi. Soprattutto sono timidi e non percepiscono che quel che fanno è male.

O potrebbero spavetare un bambino.

Tanto che non sarà affatto facile, avvicinarsi a un HUG o catturarlo da parte dei bambini.

Ma essendo golosissimi di dolci, tanto da perdere il controllo di fronte a una cioccolata. Sul loro pianeta non esiste e per loro è il cibo più buono che ci sia.

In presenza del cioccolato, se già assaggiato, cominciano a tremare, gli occhi roteano e come una sirena della polizia emettono suoni tipo UUUUU UUUUU e paiono missili sul punto di decollare come un missile.

Se i bambini daranno loro cioccolata, attraverso un inchino ringrazieranno per il prelibato dolce.

Se non gli viene dato, comincia la danza dei sette pianti, ovvero gira in tondo e comincia a versare fiumi di lacrime uggiolando come un cagnolino con la zampa ferita. AUUU AUUU AUUU.

AZIONI

Nell'evolversi della storia, capiterà che i bambini inventino una trappola, tentino di fare qualcosa, che può riuscire bene o meno, e non andrà sempre bene, per questo serve al Narratore lanciare un dado a sei e verificare se riuscito, confrontando il risultato con la tabella sottostante.

In base al risultato stabilirà di sua inventiva cosa capiterà. Un'azione andata a male può portare a conseguenze, esempio è il bambino a finire nella trappola. Nessuno si farà male.

Siate inventivi. L'Hug scappa ma i bambini lo toccano e tutti si trovano a bordo di un'astronave. Potete usare dei fogli di carta per descrivere disegnando le stanze ecc ecc.

1 - Fallimento grave	L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente
2 - Fallimento	Azione non riuscita (irripetibile, il metodo è fallimentare)
3 - Non succede nulla	Il tentativo non va a buon fine (ripetibile, si può riprovare)
4 - Quasi riuscito	Azione riuscita ma con qualche complicazione
5 - Successo	Azione riuscita
6 - Successo totale	Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntivo.

L'INCONTRO

Prima o poi i bambini non avranno più paura delle ombre e troveranno un modo, per catturare o per dialogare con gli HUG. Qui serve un poco di maestria da parte del Narratore. Eh si interpreterà nulla di meno di un HUG, ma con queste premesse.

NON SA PARLARE

NON CAPISCE LA LINGUA

INTERPRETA I DISEGNI

SI E NO CON LA TESTA COME NOI

DISEGNA MALISSIMO

OVVIAMENTE HA UNA LINGUA ALIENA MA È INCOMPRENSIBILE AGLI UMANI
PERCEPISCE MOLTO I GESTI, SIMILI AI NOSTRI

Sta a dire che con tanta fatica, disegni, mugolii e gesti, il nostro HUG (Narratore) dovrà spiegare la mancanza della felicità ai bambini sul suo pianeta. Con le basi NESSUNO RIDE - TUTTI SERI - PIANGONO. E che lo scopo è portare le sfere sul pianeta per riportare la felicità. (Importante che ogni bambino dica la sua, provi anche lui a parlare con gli Hug).

Qui serve parecchia inventiva da parte dei genitori, potete se vi vedete in difficoltà disegnare ma mai parlare. Vi accorgete che anche per voi non sarà facile descrivere il concetto della felicità.

Insomma non ve la caverete con una scena di un abbraccio. Forse con una lacrima ma farete fatica voi stessi a spiegare il tutto.

Accorgendovi insieme ai vostri figli, quanto questo semplice concetto descritto a parole sia universalmente riconosciuto da tutti, spiegarlo a gesti, strappare un sorriso non sia così facile come invece possa apparire.

Dividete questo momento interattivo con i vostri bambini.

FINALE

Chi meglio di un bambino, può spiegare uno scherzo, una burla, il gioco? Non forzate, lasciate che i pensieri di questa cosa vengano a loro spontaneamente.

Esempio: Il cuscino scoreggione, una torta in faccia, una buccia di banana, mettere il sale al posto dello zucchero.

I giochi che ha insegnato loro la maestra, nascondino, il colore da cercare.

Questo gioco prevede che siano i bambini a usare la fantasia. Ovviamente tutto tornerà nella normalità, e forse si spera, i bambini e gli adulti alzeranno gli occhi dal cellulare per sorridere tra loro.

Ovviamente gli Hug torneranno con la felicità sul loro pianeta. Portandola a tutti gli abitanti del pianeta.

Da quel momento descrivete un intero popolo di pelosetti che si fa scherzi e se la ride grazie ai bambini e alla loro inventiva.

Come potete vedere è una storia interattiva breve, che coinvolge i genitori che dovranno prepararsi un pochino, se occorresse anche davanti a uno specchio, per interpretare al meglio gli HUGS.

HUGS

Se volete stampare la figura di un HUGS per tirarla fuori al momento giusto per i bambini, renderà l'effetto scenico maggiore.



CONSIDERAZIONI

Spero che questa fiaba vi sia stata di aiuto per interagire maggiormente con i vostri bambini e che possa sviluppare la loro fantasia. E che come genitori possiate aver imparato che dobbiamo dedicare sempre attenzione ai nostri figli, prima che crescano e sia troppo tardi.

Qwein

FINE