

# CAMBIO MESTIERE

## Cosa serve?

### Senza Materiale, Piccoli attrezzi ed oggetti di vario tipo

In questo caso non esiste un gioco base: descriviamo perciò le modalità di gioco per una delle molte attività possibili, quella del pasticcere.

A coppie, un bambino è il pasticcere, l'altro, sdraiato al suolo, è la pasta; il pasticcere lavora la sua pasta delicatamente per non farla "impazzire", così come il bambino-pasta, in posizione prona o supina, cercherà di rimanere il più possibile molle e malleabile, rilassando tutti i muscoli del corpo.

Il pasticcere deve manipolare la pasta, stenderla, darle una forma a piacere, condirla, cuocerla e tagliarla; se vuole, può utilizzare gli oggetti presenti nell'ambiente per guarnire il suo manicaretto.

## EVOLUZIONE DEL GIOCO

-**Pasticcieri**: il gioco si può ripetere invertendo i ruoli e, poi, con uno staff di pasticceri che preparano una torta di compleanno a piani(collaborazione di più pasticceri)

-**Gommista**: a coppie, un bambino-gomma è al suolo completamente decontratto, mentre il bambino-gommista finge di inserire una pompa immaginaria in una valvola su una parte del corpo; successivamente aziona la pompa per gonfiare a mano, con il piede o soffiando con la bocca. Il bambino-gomma risponde contraendo al massimo la parte "gonfiata"; quando il gommista toglie la pompa, la gomma si sgonfia.

-**Taglialegna**: si gioca in 2 gruppi(una parte rappresenta gli alberi e l'altra i taglialegna). Gli alberi sono sparsi in un prato, poi si aggregano dando vita ad un bosco; i taglialegna iniziano a tagliare gli alberi. Quindi li trasportano sulle rive di un fiume, li fanno scivolare in acqua e fanno in modo che la corrente li trasporti fino alla segheria. In questo luogo tutti i tronchi sono affastellati in una catasta.

-**Marionette senza fili**: a coppie, un bambino-marionetta è al suolo completamente decontratto, l'altro bambino-burattinaio lega fili immaginari alle parti del corpo della marionetta che preferisce e in qualsiasi momento ne può legare altri, in funzione dell'azione che vuol far compiere al suo burattino. Partendo dal punto/dai punti che intende muovere, tira lentamente il filo ed il burattino esegue l'azione richiesta, dosando l'impulso e fermandosi quando il burattino ferma il movimento del filo

-**Festa nei paesi dei balocchi**: qui ci sono 2 burattinai ed una marionetta; i burattinai possono dialogare tra loro e poi possono far muovere il proprio burattino per farlo interagire con altri burattini.