

Il gioco del sarto il telaio tri trik e tri trak

All'aperto, All'interno, fanciullezza (6-12 anni), adolescenza (> 12 anni), piccoli gruppi (meno di 15), grandi gruppi (più di 15), Giochi cantati, Per cantare, ONLINE BANCADATI

I giocatori si dispongono in cerchio. Il capogioco, simulando di esser un sarto, mima alcuni gesti tipici di questo mestiere, dicendo nel contempo, con una semplice espressione cosa sta facendo.

Questo primo "movimento" è seguito dall'espressione "tri trik e tri trak" e da un movimento di "carica" di un telaio tessile, manovrato a mano.

Ad esempio, se il capogioco mima il gesto di introdurre il filo nella cruna di un ago, l'azione si svolgerà nel seguente modo:

"Infilo l'ago tri trik e tri trak, infilo l'ago tri trik e tri trak, infilo l'ago tri trik e tri trak,..." , mimando nel contempo sia l'azione di infilare l'ago, sia quella di carica del telaio.

Il capogioco, una volta dato l'ordine di partenza del messaggio (nel caso specifico l'ordine è "infilo l'ago tri trik e tri trak"), lo trasmette al giocatore alla sua sinistra, il quale, una volta ricevutolo, lo ritrasmetterà di nuovo al giocatore alla sua sinistra e così via...

A questo modo, il messaggio si trasmette di giocatore in giocatore, andando ad impegnare tutti i partecipanti del gioco.

Quando lo desidera, il capogioco può modificare l'ordine (ad esempio: "cucio la stoffa tri trik e tri trak"); lo trasmette ancora una volta al giocatore alla sua sinistra e via dicendo.