

# SFIDARE I QUATTRO CANTONI

## UN GIOCO DI TRADIMENTI

Mentre un giocatore "sta nel mezzo" del campo di gioco, gli altri stanno nei luoghi definiti come cantoni e che rappresentano spazi dove si "è salvi".

Dai cantoni i giocatori cercano di scambiarsi di posto senza farsi anticipare negli spazi liberi da chi "sta nel mezzo". Se succede, chi resta senza cantone va al centro ad aspettare il suo turno di prendersi uno spazio che si libera.



E TU CONOSCI ALTRI GIOCHI CHE CI PERMETTONO DI METTERE IN CAMPO I SENTIMENTI NEGATIVI CHE FANNO PARTE DELLA VITA?

### PAROLA AL PEDAGOGISTA LUCIANO FRANCESCHI

Quattro cantoni appartiene a una categoria speciale di giochi detti paradossali. In essi il giocatore vive contemporaneamente dei ruoli ambivalenti e deve decidere in pochissimo tempo quale azione svolgere e quindi i suoi movimenti sono carichi di ambiguità. Chi vuole scambiarsi di posto, si accorda con il vicino, ma è pronto a tornare indietro e a "tradire" il compagno se si

vede in pericolo. In alcuni casi compie apposta una trappola per agevolare chi sta nel mezzo oppure va a occupare uno spazio di qualcuno impegnato con altri nello scambio. Fa parte delle regole del gioco e questo, invece di "rovinare il gioco", lo attiva e, oltre a dare spazio alla velocità della corsa, insegna a studiare bene le distanze e soprattutto i movimenti dei compagni, a cercare di capire se la situazione è vantaggiosa o svantaggiosa, se ci sono punti deboli nelle strategie degli altri. In questi processi che si attivano è un piacere il movimento, ma soprattutto i dialoghi e le interazioni tra giocatori.

# fai il tuo GIOCO

Per giocare a Quattro cantoni devi cercare un gruppo di amici e di amiche e uno spazio adatto per correre. **Lo spazio idealmente è un quadrato con almeno cinque metri di distanza tra angolo e angolo (i cantoni).** Nella realtà spesso i terreni di gioco sono meno definiti e gli angoli possono essere segnalati da un albero, un segno per terra, una porta, un angolo di cortile, ...

**Le regole le fanno i giocatori** e, quindi, mettiti d'accordo con i compagni su quando un cantone viene preso. Spesso si discute molto su questo, ma è tipico di questo gioco discutere e accettare di restare al centro.

**È un gioco che non ha orologio** e, quindi, lo spostamento, essendo un rischio, avviene quando due giocatori si mettono d'accordo silenziosamente e "sentono" che possono scambiarsi il posto senza essere anticipati da chi sta al centro. Naturalmente chi sta al centro usa tutte le tecniche dialettiche e di spostamento per invitare i giocatori a muoversi e a scambiarsi di posto.

Metti alla prova il tuo coraggio e cerca di giocare anche in diagonale. Non c'è una situazione di vincere o perdere, in realtà anche se ti sembra che chi "sta in mezzo" sia in una cattiva situazione, lui è il **motore del gioco**, che crea tensione e paura agli altri di perdere il posto sicuro.



CERCA CON I TUOI  
AMICI UN LUOGO ADATTO  
E DEFINISCI I CANTONI IN MODO  
DA NON SVANTAGGIARE TROPPO UNO  
O L'ALTRO DEI GIOCATORI. SE SIETE  
PIÙ DI CINQUE GIOCATORI BASTA  
AUMENTARE IL NUMERO DEI CANTONI  
E SI PUÒ QUINDI AUMENTARE ANCHE  
IL NUMERO DI QUANTISTANNO  
NEL MEZZO.

Ricorda che fa parte del gioco anche il **tradimento**: chi comincia a scambiarsi il posto non è mai sicuro che l'altro non faccia dietro-front all'improvviso oppure che un terzo non approfitti dello spazio sul quale vuoi arrivare per metterti in difficoltà.

**Come ti senti se ti "tradiscono"? Come ti senti se invece "tradisci" tu?**