

I giochi di ieri sviluppano la fantasia e si giocano all'aperto insieme agli altri bambini.

Provali al parco Crivelli vicino alle scuole elementari Manzoni oppure prendi un mattone o un gesso, disegni tu dove vuoi, e gioca con i tuoi amici.

Non passare le tue giornate attaccato ad un videogioco!!



I giochi di ieri sono tratti dal libro di Augusto Boldorini "50 giochi...che non si giocano più" edito nella colonna gli e-book dell'Ecomuseo scaricabile dal sito dell'Ecomuseo.

"Forse noi avevamo più fantasia ("tu fai finta di essere" – "facciamo che eravamo") con la quale cercavamo di supplire alla semplicità e alla povertà dei nostri balocchi.

Ci si trovava insieme nei cortili anche per gare di resistenza, di destrezza, di corsa, accompagnate da litigi o da grida di trionfo.

Oggi i bambini non escono di casa per giocare in gruppo, ma per andare in palestra o a lezioni di nuoto, di danza, di musica."

Augusto Boldorini, anni 86



Per informazioni:

Ecomuseo del paesaggio di Parabiago (MI)

Tel. 0331/493.002 - Fax 0331/554.679

e-mail agenda21@comune.parabiago.mi.it

<http://ecomuseo.comune.parabiago.mi.it/>

Realizzato dagli studenti dell'Ist. Maggiolini

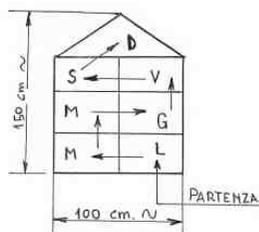
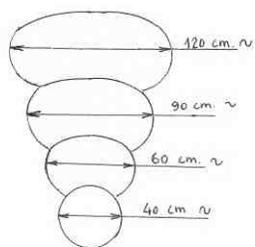
I giochi di ieri



per i bimbi di oggi

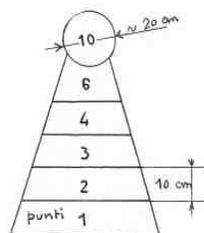
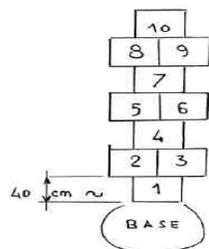
**Ecomuseo
del Paesaggio
Parabiago**





1) Padej

2) Castello



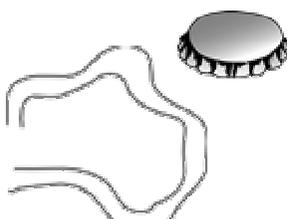
3) Campana

4) Scaletta



5) Salto con la corda

6) Salto in lungo



7) Elastico

8) Bugéti

1) Padej

Si gioca in due o più giocatori. Ognuno avrà il suo ciottolo. Si disegna un tracciato e le dimensioni possono variare secondo l'età di chi gioca. Il primo giocatore lancia il ciottolo nel cerchio più piccolo. Appoggiandosi ad una sola gamba e muovendosi a saltini, con la punta del piede cercherà di far entrare il ciottolo nel secondo e poi negli altri cerchi. Si arriva in fondo e senza uscire dal tracciato si deve tornare al cerchio di partenza, senza mai appoggiare il piede a terra. Se il ciottolo si ferma a cavallo del tracciato, si deve tentare di spostarlo con la punta del piede, ma mai la scarpa deve calpestare il tracciato, altrimenti si torna daccapo. Anche quando il ciottolo finisce fuori dal tracciato, si torna alla partenza. Vince chi fa il percorso completo.

2) Castello

Due o più giocatori. Si inizia da L (lunedì) per poi passare a M (martedì) fino ad arrivare a D (domenica) dove termina il percorso. Si preferisce una superficie piana (asfalto o cemento). Le istruzioni del gioco sono molto simili al padej.

3) Campana

Due o più giocatori con un ciottolo. Si parte lanciando il ciottolo nella prima casella e lo si lascia intanto che il concorrente completa il percorso saltando con le gambe divaricate dove ci sono le caselle appaiate e con un solo piede a casella singola. Se il ciottolo finisce sul tracciato poco importa, l'importante è non finirci con la scarpa perché in questo caso si ricomincia daccapo.

4) Scaletta

È un gioco semplice. Due o più giocatori. Si traccia per terra uno schema. Da una certa distanza i giocatori lanciano una moneta, cercando di conquistare da ogni tiro il punteggio più alto. Se la

moneta si sovrappone al tracciato interno o a quello periferico, si verifica su quale fascia incide di più per assegnare il punteggio o per dichiarare nullo il tiro, se la moneta è fuori perimetro. Vince chi fa più punti.

5) Salto con la corda

Tre o più giocatori. Si usa un tratto di fune impugnata con le mani all'estremità. La si fa passare sopra il capo e sotto i piedi, mentre si salta ritmicamente. Si possono fare molte variazioni: aumentare o diminuire la velocità; saltando con un solo piede oppure alternandoli, incrociando la fune.

6) Salto in lungo

Due o più giocatori. Chi fa il salto più lungo, vince.

7) Elastico

Tre o più giocatori. Per giocare al gioco dell'elastico bisogna per prima cosa prendere un elastico lungo circa 2 metri e mezzo e alto almeno 1 cm. Due dei giocatori tengono teso l'elastico con le caviglie e uno dei giocatori salta l'elastico con mosse e movimenti codificati senza mai toccare l'elastico. Se il salto è sbagliato o se si schiaccia l'elastico il giocatore cede il posto ad un altro partecipante. Quando l'elastico è basso si doveva saltare con un piede in mezzo e uno esterno senza toccare l'elastico, altrimenti si perde il turno.

8) Bugéti

Due o più giocatori con un tappo di latta per bottiglie. Vince chi per primo arriva alla fine della pista. Se un giocatore effettua un tiro e il tappo esce fuori dalla pista, ritorna dal punto in cui aveva effettuato il tiro.