

Salto

E' un gioco elegante. Si usa un opportuno 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; facendo entrare in gioco, se la lunghezza della fune lo consente, una seconda ed una eventuale terza persona che salteranno in sintonia.

Padej

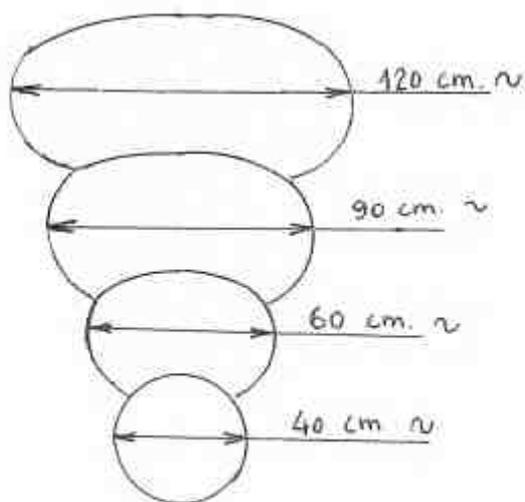
Si gioca in due o più giocatori, solitamente bambine. Ognuna avrà il suo ciottolo (sasso di forma piatta). Si disegna un tracciato simile a quello posizionato a fondo pagina. Le dimensioni possono variare secondo l'età di chi gioca. Il primo giocatore lancia il ciottolo nel cerchio più piccolo.

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, nel quarto cerchio, e senza uscire dal tracciato si deve tornare al cerchio di partenza, quello piccolo, 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, dando la precedenza al giocatore che segue. Anche quando il ciottolo finisce fuori dal tracciato, si torna alla partenza e si aspetta il turno successivo.

Vince chi fa il percorso completo.



Elastico

Per giocare al gioco dell'elastico bisogna per prima cosa prendere un elastico lungo circa 2 metri e mezzo e alto almeno 1 cm. Poi bisogna essere almeno in tre. Due dei giocatori tenevano teso l'elastico con le caviglie e uno dei giocatori saltava l'elastico con mosse e movimenti codificati senza mai toccare l'elastico. Si cominciava con l'elastico tenuto alle caviglie e a gambe aperte e, man mano che si faceva tutta la serie di salti senza toccare l'elastico, si aumentava la

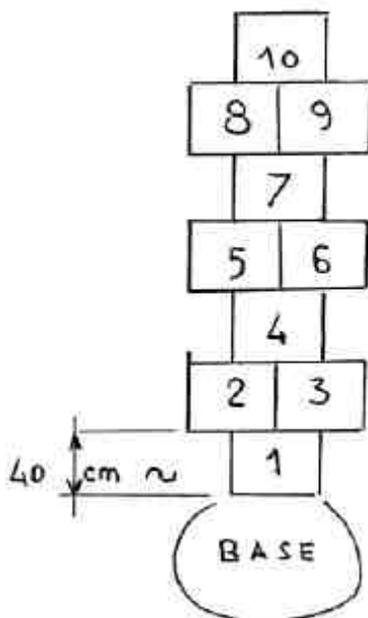
difficoltà alzando l'elastico. Se il salto era sbagliato o se si schiacciava l'elastico il giocatore cedeva il posto ad un altro partecipante. Quando l'elastico era basso si doveva saltare con un piede in mezzo e uno esterno, su tutti e due i lati, poi a piedi uniti al centro, poi entrambi i piedi esterni .. senza toccare l'elastico, altrimenti si perdeva il turno. Di ogni figura esistevano poi più livelli corrispondenti all'altezza a cui veniva posto l'elastico: piedi (il più facile!), polpaccio, ginocchio, coscia e persino (solo per i più bravi) ascelle e collo. Una volta spostato l'elastico ad ognuna di queste altezze si ricominciava la figura daccapo. Poi si ripartiva dai "piedi" della figura successiva.

Le prime figure erano generalmente uguali dappertutto in Italia, poi man mano che ci si addentrava nel gioco si differenziava l'ordine e differivano leggermente anche le figure stesse a seconda del luogo geografico in cui ci si trovava.

Campana

Due o più concorrenti con un ciottolo. Si traccia sul pavimento uno degli schemi indicati in figura o altri a piacere. 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 (2 – 3) e con un solo piede a casella singola (4). Raggiunto il n. 10 si rifà il percorso di ritorno. Giunto al numero 1 si prende con la mano il ciottolo e si arriva alla base. Si riparte con il ciottolo lanciato alla casella 2 e poi 3 oppure nella casella che sta fra le due e si rifanno i percorsi fino al n. 10 e ritorno.

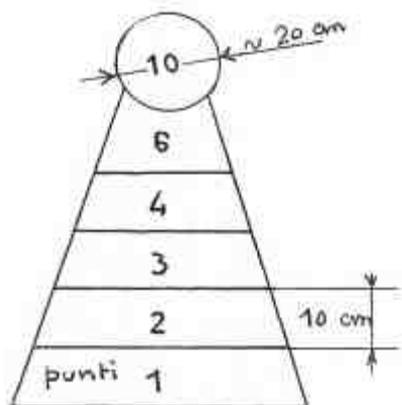
Se il ciottolo finisce sul tracciato poco importa, l'importante è non finirci con la scarpa perché in questo caso si ricomincia daccapo.



Scaletta

E' un gioco semplice. Due o più giocatori. Si traccia per terra uno schema con misure sono indicative. Il punteggio è concordato.

Da una certa distanza i giocatori lanciano una moneta, cercando di conquistare da ogni tiro il punteggio più alto. Il numero dei tiri "pro capite" è da fissare. Vince chi fa più punti. 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.



Abbiamo utilizzato dei gessetti bianchi, un metro e delle travi di legno per tracciare le linee dritte.



Dopo il lavoro svolto siamo andati ad osservare se i bambini nel doposcuola stessero giocando, ma solo qualcuno era interessato, forse il motivo è che la maggior parte di loro non sa come si gioca.



RISULTATI

Vedendo che la gente non li notava molto, il giorno seguente siamo tornati per modificare i giochi, mettendo il nome sopra ognuno e indicando con delle frecce il percorso dove trovarli.

Per farli notare ulteriormente, abbiamo messo un titolo agli ingressi “i giochi di ieri”

Il progetto definitivo prevede la realizzazione dei giochi nella tavola allegata e la pubblicizzazione dell'iniziativa spiegando i giochi presso la scuola elementare.

I costi dell'iniziativa sono molto bassi perché serve solamente vernice per disegnare i giochi sull'asfalto.

