



GIOCHI
A TUTTI I PAESI

Presentazione

Un iniziativa promossa dal Garante per l'infanzia e l'adolescenza della Regione Marche, ha fatto sì che nella nostra città, nascesse il progetto di realizzare un concorso volto a raccogliere, illustrare e successivamente premiare, quei giochi che potevano ricondursi alle tradizioni popolari.

Nella nostra città, questa idea è stata ben accolta e portata a compimento dal Comune di Fano, attraverso il Settore Servizi Educativi ed il CREMI, da alcune scuole primarie del territorio e dalla cooperativa Crescere.

Con un lavoro durato un intero anno scolastico, un gruppo di educatori, di mediatori culturali ed esperti, ha cercato di stimolare la fantasia dei bambini frequentanti le nostre scuole ed alcuni centri di aggregazione educativa

presenti nel territorio.

È emerso che, grazie anche alle famiglie dei ragazzi coinvolti, sono stati riportati alla luce i giochi della tradizione popolare, non solo del nostro territorio ma visto che la nostra società è sempre più multietnica e multiforme, sono stati raccolti i giochi provenienti da altri paesi.

Lo scopo di questa iniziativa è stato quello di far socializzare, nella maniera più naturale tutti i bambini coinvolti, a prescindere dalla loro provenienza, ed utilizzando il gioco, che a quell'età è sicuramente il mezzo di comunicazione più importante.

Come facilmente ipotizzabile è venuto chiaramente alla luce un progetto che innanzitutto ha coinvolto e divertito i bambini, facendo loro trascorrere pomeriggi più sani in compagnia di molti amici, piuttosto che pomeriggi da soli magari davanti al televisore, e che ha loro insegnato con la pratica che anche nel gioco occorre rispettare tutti.

**L'Assessore ai Servizi Educativi e
Formazione Professionale**

Gianluca Lomartire

Una raccolta per...

E' alle famiglie, ai bambini, alle classi scolastiche che si rivolge questo volumetto a conclusione di una piacevole avventura che ha visto coinvolti circa trecento bambini con le loro famiglie, gli insegnanti e gli educatori.

Ma se la parola "conclusione" segna un termine, allora questa raccolta ha piuttosto l'obiettivo contrario: finito l'intervento degli operatori, è ai bambini ed agli adulti che abitualmente li accompagnano che passiamo il "testimone" con una RACCOLTA DI GIOCHI e di "modi" per scambiarsi la propria storia personale e condividere esperienze insieme, alla ricerca della ricchezza delle "diversità".

COME USARLO?

1. Come serbatoio di giochi cui attingere per giocare coi figli e tra bambini , nel cortile, a scuola, al Centro di Aggregazione, ripescando esperienze passate insieme durante lo svolgersi del progetto o provandone di nuove.
2. Come una vera e propria RICERCA di cui sono stati protagonisti in primo luogo bambini e famiglie, che ha portato a scoprire somiglianze e piccole e grandi differenze nei giochi da un paese all'altro. A titolo di esempio, ci sono pervenuti n. 11 modi diversi di regolamentare il notissimo gioco della Piazzetta.
3. Come indicazione di modi, di metodologie per promuovere il rafforzarsi delle relazioni, la conoscenza reciproca e lo scambio tra persone provenienti da culture diverse.

L'ESPERIENZA

Partito a settembre 2004 "Giochi da tutti i Paesi" è stato un Concorso per la presentazione di giochi provenienti da tutte le culture (regionali, paesane, internazionali).

Presentato con gli insegnanti e gli educatori di n.5 Scuole e n.3 Centri aggregativi pomeridiani, ai genitori, insieme ad alcune mediatrici culturali, ha visto le famiglie impegnarsi con entusiasmo in un lavoro di "ripescaggio" dei giochi della propria infanzia e di racconto ai figli.

In classe e nei centri i bambini hanno potuto proporsi con questi "bagagli" delle proprie radici culturali e condividerle con gli amici di tutti i giorni. Lasciando al lavoro con gli insegnanti e gli educatori la riflessione aperta e la continuazione di ricerche ed esperienze.

I giochi sono stati raccolti al Centro “Peter Pan” e premiati da una giuria degli stessi bambini:

PREMIO-Gioco di Gruppo: Il “Gioco delle Oche” di Riccardo – Scuola Fenile

PREMIO-Oggetto laboratoriale: Il “Birucin” di Gianluca – IV C, Scuola S.Orso

La proposta del concorso è nata da un impulso del “Garante per l’infanzia e l’adolescenza della Regione Marche” che ha proposto l’ideazione di percorsi esemplari per la diffusione di una cultura rispettosa dei diritti dei più giovani. “Giochi da tutti i Paesi” è stata la risposta che ha visto come protagonisti: la Cooperativa Crescere, il Cremi del Comune di Fano , le Scuole, i Servizi educativi territoriali (Centri per bambini) , la Banca del Gratuito e le famiglie dei bambini che frequentano i centri di aggregazione e le scuole del territorio.

Lavorare in rete significa rispettare la continuità delle relazioni del bambino, dei tempi (tra tempo scolastico, tempi familiari, tempo libero e del gioco); significa creare sinergie tra le professioni ed i ruoli nella loro continuità e specificità: gli insegnanti, con l’impegno principale a trasmettere un sapere; gli educatori dei Centri educativi pomeridiani esperti delle tecniche educative e di rapporto (come è stato l’uso del gioco o della narrazione in questo caso); le famiglie, cellula primaria dell’educazione e della crescita di ogni bambino; gli operatori ed i mediatori linguistici del Centro Interculturale, esperti sullo scambio e la promozione dell’integrazione tra diverse culture.

LE SCELTE DI METODO

Il gioco

I bambini, rispetto agli adulti, comunicano in modo più immediato e per loro è più facile comprendere qualcosa se “vi si immergono” piuttosto che ascoltare spiegazioni o riflettere in parole.

E poiché *la scoperta della diversità e l’integrazione* vanno prima di tutto provate, apprese tramite l’esperienza, *il gioco* è risultato estremamente funzionale.

Il gioco non è riempimento del tempo vuoto, come l’adulto della “società iperproduttiva” è portato a pensare, ma un grande contenitore in cui si condividono emozioni, si apprendono abilità psicomotorie e relazionali (le regole dei rapporti tra le persone), in cui conoscere sé stessi e gli altri con i limiti e le potenzialità, in cui esplorare a tutti gli effetti (e non in modo virtuale come nei mass-media) il mondo circostante: *è scuola di vita, in cui sbagliare non assume gravi conseguenze come nelle situazioni reali ma si può “ritentare”...*

La memoria

“Giochi da tutti i Paesi” ha evidenziato in particolare un aspetto potente del gioco:

la possibilità di condividere con gli altri qualcosa della propria storia, che è anche una parte di sé profonda, intima; e di scoprire negli altri pezzi di storia: ricchezze sconosciute, che hanno destato nei bambini stupore, novità di veduta di quel bambino che sembrava di conoscere alla perfezione. Potendo condividere coi compagni abituali quel bagaglio consegnato dai genitori con piacere ludico e con la cura di chi apre lo scrigno della propria infanzia, nel proprio paese di origine, ci si è potuti servire di quelli che Erikson chiama “*filoni spontanei di formazione dell’identità*”.

Questo modo di affrontare la storia personale porta infatti il bambino ad una maggiore coscienza di sé all’interno della propria famiglia e di gruppo sociali più vasti (la classe, gli amici). In qualche misura sviluppa quindi “senso di identità” personale, ma anche collettiva: è il gruppo stesso, infatti, che cambia integrando aspetti nuovi di conoscenza e di comportamento.

Il tessuto connettore

Tutti impegniamo ogni giorno grandi energie, ma se non lo facciamo per uno scopo, per un fine, per un progetto preciso ci prende la noia e ci sentiamo vuoti.

Così l’idea del concorso coi suoi tempi e le sue tappe è stata una linea di continuità che ha raccolto in un senso unico lo scambio con i mediatori linguistici, il racconto delle famiglie, il gioco, le attività nelle classi e nei centri, il movimento nel territorio, l’arrivo continuo a “Peter Pan” di materiali strani, giochi, cartelloni, costruzioni durante le attività normali di aggregazione.

L’esperienza di questo progetto ha voluto significare un piccolo input per tutti coloro che vi hanno partecipato: un suggerimento di modi, di idee e materiali per aprire la riflessione e l’interesse ad esplorare ed accogliere reciproche diversità culturali e per lasciare la possibilità di sperimentare autonomamente, coi figli e tra bambini momenti di scambio e di gioco.

Katia Falchetti – Coop Crescere, coordinatrice del progetto

Elisabetta Montesi – Responsabile del CREMI

Un'esperienza di educazione interculturale

*Di Sabina Manna e Camilla Carnaroli
Educatrici della Coop. Crescere*

La nostra è ormai una società plurale e comprende culture, lingue, religioni diverse. Ciò cambia fortemente il tessuto delle relazioni, che si fanno meno semplici, meno conosciute, ma costituisce anche una grandissima ricchezza.

L'educazione interculturale si pone, in questo senso, come opportunità per la creazione di occasioni di incontro, di dialogo e scambio culturale.

L'esperienza che raccontiamo è quella fatta come educatrici con la Cooperativa, particolarmente nel progetto " Giochi da tutti i paesi ".

Esso si articolava in tre fasi:

1. Preparazione e pubblicizzazione di un Concorso rivolto a tutti i bambini da 5 a 11 anni, per la presentazione di giochi provenienti da culture diverse.
2. Attività nelle classi e nei centri extrascolastici, con il coinvolgimento delle famiglie e degli insegnanti (che per lo più hanno inserito il progetto nella programmazione), volte a promuovere l'incontro tra culture attraverso il gioco ed a supportare la partecipazione al concorso.
3. Premiazione del concorso e pubblicazione dei giochi raccolti.

Punto cardine del progetto è stato il gioco, poiché costituisce elemento universale: di tutti i bambini; inoltre è un grande mezzo di socializzazione, di condivisione delle regole e di abbattimento delle barriere di diversità. Il mettersi a giocare con qualcuno implica l'accettazione serena di questo "qualcuno". Per un bambino giocare significa partire per un'avventura, scoprire se stessi ed esplorare il mondo. Il gioco è, quindi, un luogo privilegiato per percorsi interculturali, in quanto è uno spazio potenziale in cui avviene l'incontro fra l'io e l'altro. Insieme è possibile scoprire ed inventare nuovi giochi e giocattoli che ci permettono di interagire e conoscere l'altro.

La nostra attenzione è stata volta ad individuare elementi che accomunassero i bambini, piuttosto che dividere, ed a metterli in evidenza, a valorizzarli nell'interazione giocosa, per far riconoscere tra gente di paesi lontani, bisogni e aspirazioni comuni.

Oltre al gioco, abbiamo dato importanza all'elemento della narrazione: dopo un primo racconto che fungeva da "sfondo integratore" dell'esperienza, si è lasciato ad ogni bambino lo spazio per raccontare la propria esperienza di vita e di gioco nei paesi d'origine. Questo ha comportato che ciascun bambino del gruppo classe o centro (extrascolastico) venisse ascoltato da tutti i presenti e divenisse protagonista di un momento importante sia per sé, sia per il progetto stesso.

La storia di avvio è quella di un bambino che trascorre le sue giornate a giocare con un computer fino a quando non incontra un essere piccolo e magico che lo porta con sé in un viaggio attraverso i continenti alla scoperta di giochi che si fanno nel mondo.

Al ritorno da questo fantastico viaggio, il protagonista si accorge di preferire al gioco solitario davanti al computer, il giocare insieme ai compagni. Decide, inoltre, di fare un'indagine tra gli adulti che conosce, per scoprire quali fossero i loro giochi da piccoli.

Di questo viaggio fantastico, rimane ai bambini qualcosa di visibile e tangibile: un "Borsone del Mondo" da cui escono (meraviglia!..) i giochi più strani e diversi provenienti dai vari paesi... bambole e pupazzi di juta, di legno e di foglie, lattine trasformate in macchine, strumenti musicali, schede gioco con parole sconosciute e simpatiche filastrocche in lingua originale...

Dalla loro esplorazione, carica di curiosità e impazienza nel toccarli, vederli e provarli, son partiti i momenti di scambio e le attività di gioco.

Anche l'invito della fiaba a coinvolgere le famiglie (grazie anche al CREMI-Centro interculturale del Comune di Fano ed ai suoi mediatori linguistici) è stato accolto, con grande partecipazione ed entusiasmo dei genitori (e non solo...: nonni, zii di altre città cui i bambini andavano in visita..) nel ripensare i propri giochi dell'infanzia e "donarli" ai figli come un testimone intergenerazionale.

Sentiamo di aver ricevuto molto da questa esperienza, di esserci misurati anche con la nostra capacità di ascolto, con i ritmi e gli effetti della narrazione, con la conoscenza, con l'effetto empatico che queste situazioni producono tra i bambini e con noi e gli altri adulti coinvolti, ed infine, con la socializzazione.

Siamo state un po' spettatrici e mediatrici di piccole finestre su grandi mondi, nei quali i bambini erano protagonisti, illustravano e coinvolgevano i propri compagni (e non solo!). Quei mondi differenti per lingua, cultura e tradizioni, ma sentiti molto più vicini grazie a quello scambio reciproco che chiedevamo loro e che li riconosceva come grande risorsa.

Ai bambini dei "giochi da tutti i paesi" visti fuggacemente, in pochi incontri, speriamo di aver lasciato una pista di lavoro da percorrere con insegnanti ed educatori e gruppo classe/centro; pista che in parte è confluita nella chiusura del Concorso che dava senso all'attività e la portava a ritmarsi nel tempo ed a far muovere i bambini tra scuola e territorio.

Ma speriamo di aver lasciato loro anche un modo di giocare, di ricercare nel passato delle proprie radici, un modo di guardare nuovo al compagno, un modo di cercare spazi per giocare.

Anche ai genitori sarà rimasto, crediamo, qualcosa... quanto meno un grande bagaglio di giochi (ne sono stati raccolti circa 150) che vengono loro restituiti tramite questa pubblicazione, per continuare a giocare e raccontare di sé ai propri figli... per continuare a costruire nel proprio piccolo un nuovo tessuto di cittadinanza... a colori!

Dalla Romania, Riccardo ci ha regalato:

“IL GIOCO DELLE OCHE”

Avete bisogno di:

Un cortile;

1 palla;

Come si gioca



Si traccia un rettangolo sulla pavimentazione del cortile lungo 20 metri, con una larghezza di 10 metri.

Alle due estremità si dispongono due bambini “cacciatori” uno per estremità, nel mezzo il gruppo rimanente minimo 3 (le oche).

I due cacciatori alternativamente lanciano la palla per colpire le oche che dispongono di tre vite.

Le oche che sono state colpite tre volte escono dal gioco. Vince chi sopravvive.

Classe II della Scuola Primaria di Fenile

Dall'Italia, Alberto e Gianluca ci hanno regalato:

“CARIOLINO” “BIRUCIN”

Avete bisogno di:

Una tavola di legno lunga 80 cm e larga 40 cm

1 tubo di ferro

1 manico di scopa lungo 40 cm

4 cuscinetti



Come si gioca

"Il mio babbo mi ha raccontato che quando era bambino aveva costruito con l'aiuto di mio nonno Gino, un cariolino. Per costruire questo cariolino ha utilizzato una tavola di legno lunga 80 cm e larga 40 cm, poi ha preso un tubo di ferro e l'ha fissato nel mezzo della tavola. All'estremità del tubo ha fatto un foro dove aveva fissato il manico di scopa lungo 40 cm. Poi ha aggiunto 4 cuscinetti vecchi che aveva preso da un meccanico e li usava come ruote. Infine, ha aggiunto una corda che ha legato al manico di scopa. La corda serviva per far girare il cariolino a destra e a sinistra. Con questo cariolino si divertiva a venire giù dalle strade in discesa con i suoi amici."

“IL BIRUCIN”

Avete bisogno di:

Tavole di legno; chiodi; 4cuscinetti (due piccoli due grandi);

un martello; una vite; un cordellino; due suole di ciabatta.

Come si gioca:

Un giorno mio nonno mi ha raccontato del “Birucin”.

Il “Birucin” si può guidare in due modi: con il cordellino o con i piedi.

Il Birucin può andare solo in discesa.



Dall'Italia un amico, ci ha regalato:

“GO-KART”

Avete bisogno di:

due tavole di legno di circa 1 m di lunghezza per 30 cm di larghezza per 3 cm di altezza;

3 quadrelli di legno di circa 5 cm di lato e 70 cm di larghezza;

4 cuscinetti a sfera;

un pezzo di corda;

un bullone con il dado;

chiodi.

Come si gioca:

Inchiodare le due tavole con quadrelli posti uno al centro e uno ad una estremità.

Forare al centro dell'altra estremità con un trapano e forare al centro del terzo quadrello. Fissare il quadrello alle tavole con il bullone e il dado.

Arrotondare le estremità dei 2 quadrelli più esterni con una raspa. Incastrare i cuscinetti alle estremità dei quadrelli. Legare la corda alle estremità del quadrello mobile. Trovare una leggera discesa per provare.

Classe V t.p. della scuola Primaria.” F. Corridoni”

.....Dopo aver assemblato il tutto, si provvedeva al collaudo del proprio mezzo lanciandosi da una lunga strada in discesa, cercando di arrivare per primi rispetto ai compagni.

Colui che arrivava al traguardo per primo era considerato non solo un campione, ma otteneva il brevetto assoluto di miglior costruttore di cariolini al mondo.

Dalla Francia, Emilì ci ha regalato:

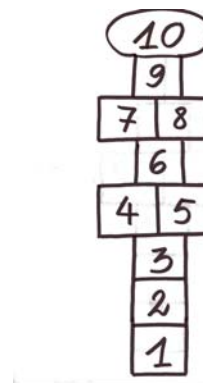
“LA MARAILE”

Avete bisogno di:

Un gesso;

Un sasso per ogni giocatore.

Come si gioca:



Disegnare 9 caselle quadrate ed una ovale con un gessetto, poi numerarle.

Il primo bambino tira il sasso sui quadrati in modo che si fermi in uno di essi cominciando dalla casella n.1.

Se il sasso va oltre i limiti del rettangolo o si ferma sopra una riga; il bambino perde il turno.

Se il sasso si ferma dentro un quadrato, il bambino saltella con una gamba da un quadrato all'altro, fino al suo sasso.

Riprende il sasso e saltella avanti ancora di quadrato in quadrato fino alla casella numero 10. Vince chi arriva alla casella numero 10.

Classe II della scuola Primaria di Fenile

Dall'Italia, un amico ci ha regalato:

“PIAZZETTA”

Avete bisogno di:

1 gesso;

1 sasso per ogni giocatore.



Come si gioca:

Si disegna sull'asfalto una “piazzetta” con 9 caselle, un “cielo” e la “terra”.

Si può giocare in più bambini.

Si deve tirare il sasso nella casella 1, poi con un piede solo si salta sulla casella e si raccoglie il sasso, così fino al cielo e si ritorna indietro fino al punto di partenza (la terra)

Poi si tira nella II casella poi III, IV, V, VI, VII, VIII, IX e infine, nella casella cielo. Se si sbaglia, cioè il sasso non va nella seguente casella, si perde il turno. Vince chi riesce a fare per primo tutte le caselle.

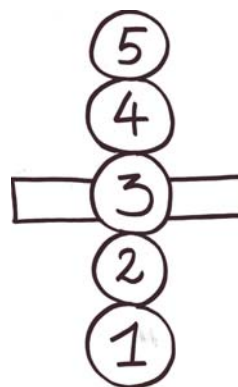
Dall'Italia, un genitore ci ha regalato:

“LA CIANCHETTA”

Avete bisogno di:

1 gesso;

1 sassolino.



Come si gioca:

Si gioca in 1 o più giocatori. Si parte di fronte all'1 e vi si getta dentro un sassolino. Saltellando con una gamba solamente, si entra dentro, si raccoglie il sassolino e si torna indietro.

Poi il sassolino si getta dentro il 2 e così via... fino al 5, tornando indietro sempre con una sola gamba.

Se, gettando il sassolino, questo va fuori dal cerchio si passa il turno. Vince chi riesce a fare tutto il tour senza sbagliare.

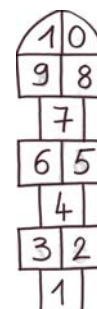
Dall'Italia, Vincenza Claudia ci ha regalato:

“LA CAMPANA”

Avete bisogno di:

Un gesso;

Un sasso per ogni giocatore



Come si gioca:

Sul marciapiede o su uno spazio adatto si disegna la “Campana”, avendo cura di fare gli spazi grandi perché debbono contenere i piedi dei giocatori.

Si getta il sasso nel riquadro n.1, si va a recuperarlo facendo un salto su un piede solo e si ritorna indietro saltellando, poi si tira il sasso nello spazio n.2: con un saltello su un piede solo, si entra nel primo riquadro, da lì nel secondo, si recupera il sasso e si ritorna indietro allo stesso modo.

Quindi, si tira il sasso nello spazio n.3, si raggiunge saltellando attraverso il n.1 e il n.2, si recupera e si ritorna indietro. Il gioco continua fino all'ultimo riquadro, se si sbaglia a tirare il sasso, se ci si appoggia con una mano, se si tocca una riga col piede, si passa il turno ad un altro giocatore.

Vince il primo che termina il percorso. Si può giocare in tanti: non c'è limite. A questo gioco ci possono essere delle varianti: basta mettersi d'accordo.

Classe III t.p. scuola primaria “F. Corridoni”

Dall'Italia, ci hanno regalato:

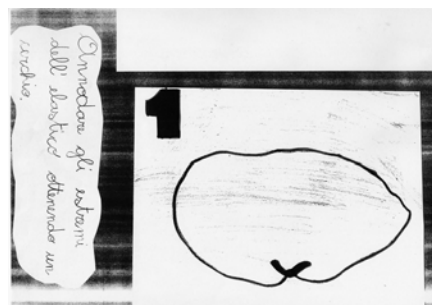
“IL GIOCO DELL'ELASTICO”

Avete bisogno di:

Un elastico

Come si gioca:

Annodare gli estremi dell'elastico ottenendo un cerchio.



Due bambini si mettono di fronte a una distanza di circa 2 m e mezzo con l'elastico ben teso attorno alle caviglie.

Un altro bambino salta di fianco mettendo un piede all'interno dell'elastico e uno fuori, poi fa un salto e passa dall'altra parte dell'elastico rimanendo di nuovo con un piede dentro e uno fuori.



Si gira, e questa volta mette ambedue i piedi sotto la parte di elastico più vicina.

Mantenendo l'elastico sopra i piedi, salta sull'altra parte dell'elastico. Poi si gira pestando l'elastico che era intorno alle caviglie e lo lascia saltando all'indietro. Questa è la fine di un giro.





Poi si gira guardando al centro, tenendo l'elastico sopra il piede esterno, quindi salta in avanti, sopra ambedue le parti dell'elastico, lasciando quest'ultimo mentre salta.



Attenzione: se i bambini sono soltanto due, l'elastico può essere teso tra due seggiole.



Classe II della Scuola Primaria di Fenile

Dall'Albania, ci hanno regalato

“IL SALTO CON LA CORDA”

Avete bisogno di:

Una corda abbastanza lunga.

Come si gioca:

Due bambini, posti ad una certa distanza, reggono ciascuno un'estremità della fune. Gli altri si mettono in fila indiana sulla destra. Quando i bambini che tengono la corda iniziano a rotarla il primo della fila si fa avanti e comincia a saltare cantando: *“Io sono la locomotiva e chiamo il primo vagone”*. Finita la canzone, esce e lascia il posto al bambino che è dietro di lui. Il secondo bambino comincia a saltare cantando: *“Io sono il primo vagone e chiamo il secondo”*. Quindi esce lasciando il posto al bambino successivo il quale canterà: *“Io sono il secondo vagone e chiamo il terzo”*, e così via fino ad arrivare all'ultimo della fila. Se il bambino che sta saltando sbaglia, cioè non riesce a saltare mentre la corda è in movimento, lascia il posto a uno dei bambini che tiene la corda, e il gioco prosegue fino all'ultimo bambino,.Poi si ricomincia da capo.

Il primo della fila canterà sempre: *“Io sono la locomotiva e chiamo il primo vagone”* ed il gioco si ripete con le stesse modalità.

“Hedhje me litare”

MATERIALI I NEVOJSHEM: Duhet një litar i gjatë 3 metva, 2 femijë qe mbajnë litarinnga te dyja anet.

SHPJEGIMI I LOJES: Litari mbahet nga 2 femijë nga të dyja anët. Mbasi të luhet litari munden të marrin pjesë edhe femijet e tjetere nga një, duke u hedhur kur litari afrohet tek kembet, né atë moment duket qe të qohen kembet me nje here lart. Keshtu litari kalon nga ana tjetere. Keshtu mundet te perseritet loja sa here të kene qejf femijët

Dall'Albania, ci hanno regalato:

“IL GIOCO CON IL FAZZOLETTO”

Avete bisogno di:

Un fazzoletto

Come si gioca:

I bambini si mettono seduti per terra, formando un cerchio. Uno di loro, con il fazzoletto in mano, rimane in piedi in mezzo al cerchio e inizia a correre compiendo due giri completi. Tutti i partecipanti devono stare concentrati e seguire i movimenti del bambino che sta correndo. Verso la fine del secondo giro, egli infatti butterà il fazzoletto dietro la schiena di uno dei bambini a sua scelta e continuerà a correre, perché deve cercare di occupargli il posto.

Il bambino che riceve il fazzoletto, lo prende, si alza e corre in direzione opposta dell'altro, cercando di ritornare al proprio posto prima dell'avversario, cioè del bambino che gli ha dato il fazzoletto. Il bambino che rimane in piedi prende il fazzoletto e continua il gioco.

Dall'Italia, Cosetta ci ha regalato:

“UN, DUE, TRE STELLA”

Avete bisogno di:

Una parete;

tanti bambini

Come si gioca:



Un bambino, girato di spalle ai compagni, conta “*Un, due, tre stella*” ; mentre lui pronuncia la frase, i compagni si devono muovere cercando di non essere visti.

Dopo aver pronunciato la parola “*Stella*” il bimbo si gira e guardando i compagni indica chi si è mosso. Chi è stato visto, deve ritornare al punto di partenza. Vince chi, senza esser visto, arriva dietro le spalle del bambino che “conta”, tocca la parete e dice “*Stella!*”

Classe III della Scuola Primaria di Fenile

Da Santo Domingo, Leticia ci ha regalato:

“UN, DOS, TRES MARIPOSITA E’ ”

Avete bisogno di:

10 bambini

Come si gioca:



Un bambino va a contare: “1, 2, 3 *mariposita è*” rivolto verso la parete e gli altri nove bambini, che stanno dalla parte opposta, devono riuscire a toccare quella parete cercando di non essere visti dal bambino che conta.

I giocatori non devono muoversi mentre il bambino che conta si volta dopo aver detto la filastrocca.

A questo gioco non possono partecipare i bambini che hanno meno di 5 anni. Un solo bambino deve contare e il gioco non finisce finché qualcuno non vince.

Classe III della Scuola Primaria di Fenile

“UN, DOS, TRES, MARIPOSITA E’ ”

MATERIAL NECESARIO: Los niños.

DESCRIPCION DEL JUEGO: Deben decir el nombre del juego, despues todos los niños deberan correr de una equina a altra equina y deberan paralisal cuando el que encuentra corriendo a un niño para que perda. Daspue debera llegar un niño hasta la altra esquina. Donda esta el que encuentra para poder anar i a aiguen jaguando con esta regla.

Da Cuba, ci hanno regalato:

“ALANIMO, ALANIMO”

Avete bisogno di:

Uno spazio per giocare

Come si gioca:

Due bambini si tengono le mani formando un “ponte” e cantano una canzone mentre gli altri passano sotto.



La canzone dice: *“Alanimo, alanimò uri uri ura la reina va a passar”* e viene ripetuta 4 volte.

Quando finisce la canzone, un bambino rimane bloccato sotto il ponte e gli viene fatta una domanda. Se risponde bene continua, altrimenti esce dal gioco.



Classe III della Scuola Primaria di Fenile

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“MUOVERSI SENZA MUOVERSI”

Avete bisogno di:

Una palla

Come si gioca:

Si lancia la palla contro il muro e si riprende dopo aver fatto dei movimenti particolari, richiesti dalla seguente filastrocca: *“Muoversi, senza muoversi, con un piede, con una mano, batti mano, zig-zago, il violino, un bacino, tocco terra, la ritocco, in ginocchio, giravolta, un'altra volta, angelo, arcangelo, inferno, paradiso.”*

Lo scopo del gioco è quello di svolgere tutti i movimenti senza far cadere la palla, chi ci riesce ricomincia tutto da capo, ma... senza muoversi.

Poi con un piede, poi tutto con una mano, e così via... fino a che non sbaglia.

Chi sbaglia, passa la palla all'altro giocatore e...si ricomincia.

Classe III della Scuola Primaria di Fenile

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“LEPPA”

Avete bisogno di:

2 bastoni, 2 bastoncini

Come si gioca:

Si formano 2 squadre, composte da 2 bambini ogni squadra. Si disegnano 2 cerchi per terra alla distanza di circa 10m. Il primo bambino si posiziona vicino al cerchio con il bastone lungo dentro il cerchio, il secondo tiene in mano il bastoncino che dovrà lanciare cercando di centrare il cerchio avversario.

Il bambino della squadra avversaria che è posizionato vicino al suo cerchio, deve colpire il bastoncino e mandarlo più lontano possibile; in questo caso il bambino lanciatore deve correre per riprendere il bastoncino e portarlo nella postazione (cerchio) libera, nel frattempo il battitore deve conquistare più volte possibile la postazione avversaria contando i punti (correndo avanti e indietro).

Le due squadre si alternano e alla fine vince chi fa più punti.

Questi sono i nomi che diamo ai giocatori :

-Papetto

-Battimuro

Bicchieretto

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“6 BIGLIE, UN BASTONCINO E... TIRA!!!”

Avete bisogno di:

Biglie (una per ogni giocatore)

Un bastoncino per definire la

“Linea di tiro”.

Come si gioca:



Ogni giocatore mette una biglia sul terreno formando una linea verticale poi da una distanza di almeno 2 m, a turno, gli altri giocatori, tirano una biglia cercando di colpire quelle allineate, il giocatore che colpisce una biglia, la vince insieme a quelle che sono di seguito a questa.

Es. se i giocatori sono 5 ed il primo colpisce la n.3 vince le biglie n.3, 2 e 1, le altre 2 rimangono sul terreno finché non verranno colpite dagli altri giocatori. Quando le biglie saranno finite, ogni giocatore rimetterà una biglia sul terreno e si ricomincerà il gioco. Vince chi raggiunge per primo il doppio di biglie da cui era partito.

Classe III della Scuola Primaria di Fenile

Dall'Italia, Federico ci ha regalato:

“I SASSOLINI”

Avete bisogno di :

6 sassolini

Come si gioca:

Si prendono 5 sassolini, 4 si mettono al suolo e 1 si tiene in mano.

Quest'ultimo si lancia in alto e, mentre è in volo, si deve prendere 1 sassolino che sta al suolo, e poi contemporaneamente, riprendere quello lanciato.

Poi si procede lanciando sempre il sassolino cercando di prenderne due, poi tre, poi quattro e così via... fino a riuscire a prendere tutti i 5 sassolini contemporaneamente senza fare cadere il sassolino lanciato. Dopo questa fase preliminare si accede a forme più difficili di gioco: **la forbice**, dove bisogna riuscire a prendere il sassolino che è in aria, tra due dita e **il ponte**, dove bisogna riuscire a colpire il sassolino che è in aria, con il dorso della mano

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“I BRECCINI”

Avete bisogno di:

5 sassolini a forma di pallina

Come si gioca:

Si gioca in due o più giocatori, uno alla volta. Ogni giocatore inizia il I giro mettendo in terra i 5 sassolini, ne prende uno, lo tira in aria e con la stessa mano deve riuscire a prendere 1 sassolino a terra e riprendere al volo quello in aria.

Il I giro è completato se si riescono a prendere tutti i 4 sassolini a terra, uno alla volta.

Nel II giro, si usano le stesse modalità del I, con la differenza che si prendono a terra 2 sassolini alla volta. Nel III giro il giocatore prende 3 sassolini insieme e 1 da solo.

Nel IV giro prende, in una sola volta, tutti i 4 sassolini insieme.

Per contare i punti totalizzati dopo il IV giro si mettono i 5 sassolini nel palmo della mano, si capovolge la mano al volo e quelli che riusciamo a far ricadere sul dorso della mano sono i punti da noi ottenuti. Si continua a giocare ripartendo dal I giro. Quando un giocatore sbaglia, il turno passa al giocatore successivo.

E' molto difficile!

Dall'Italia, Giulia ci ha regalato:

“GIOCO DEI BASTONCINI”

Avete bisogno di:

2 bastoncini di legno (uno lungo circa 20 cm e dal diametro di 2cm, appuntito alle due estremità;

1 bastoncino non appuntito e 1 un po' più lungo)

Come si gioca:

Si può giocare in due o più giocatori.

Si colpisce con il bastone più lungo una punta di quello più corto per farlo saltare; se il bastoncino viene colpito bene, il giocatore può continuare il gioco, altrimenti passa il turno ad un altro giocatore.

Il bastoncino dovrà, in questo modo, percorrere una certa distanza e vincerà il giocatore che raggiunge per primo la metà fissata.



Dall'Olanda, Betty ci ha regalato:

“LE BIGLIE”

Avete bisogno di:

Una scatola delle scarpe;
tante biglie

Come si gioca:

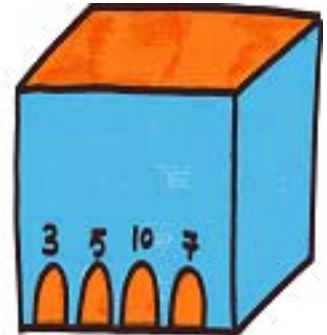
Prima di tutto bisogna ritagliare delle fessure nella scatola come si vede nel mio disegno.

Il “proprietario” della scatola delle biglie si mette dietro, e il bambino “cliente” prova a lanciare la biglia all’interno di una fessura della scatola (ogni fessura ha un punteggio differente, da 1 a 10).

Per esempio: se la biglia entra nella porta n. 7, il bambino “proprietario”, deve dare 7 biglie al “cliente”; se la biglia non entra in nessuna fessura il “cliente” dovrà cedere al “proprietario” una biglia.

E poi ci si alterna.

Vince chi avrà conquistato più biglie.



Dall'Italia, Alessandro e Cesare ci hanno regalato:

“I QUATTRO CANTONI”

Avete bisogno di:

Uno spazio quadrato per giocare.

Minimo 5 giocatori



Come si gioca:

Per iniziare il gioco, prima di tutto si fa la conta.

Chi viene, va al centro del quadrato.

I bambini sono disposti nei 4 angoli del quadrato e uno al centro.

I 4 bambini agli angoli devono riuscire a scambiarsi i propri posti senza far conquistare la propria postazione al bambino che sta al centro del quadrato. Il gioco consiste nell'avere rapidità nei movimenti e collaborazione tra gli occupanti dei cantoni.

Classe III t.p. scuola Primaria “F. Corridoni”.

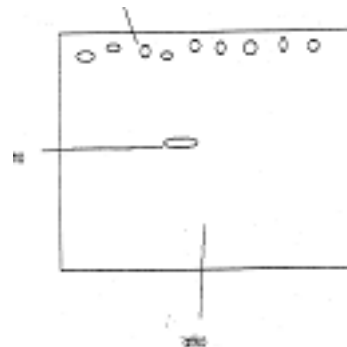
Dal Marocco, Adriano ci ha regalato

“IL CONTADINO”

Avete bisogno di:

Spazio aperto in cui giocare

Come si gioca:



Bisogna innanzitutto delimitare uno spazio di gioco.

Un bambino fa il “contadino” e si posiziona al centro del campo; tutti gli altri sono allineati su un lato estremo del campo. I giocatori chiedono: *“Contadino, contadino, posso passare nel tuo campino?”* Il contadino risponde: *“Può passare nel mio campo chi ha...le scarpe blu!”*; i bambini con le scarpe blu possono passare e posizionarsi dall'altra parte del campo senza essere catturati dal contadino.

Tutti gli altri tentano di attraversare il campo, chi viene catturato, rimane nel centro ad aiutare il contadino, ma dovrà rimanere fermo nella posizione in cui è stato preso e potrà muovere saltando le braccia. Il gioco riprende. La risposta del contadino sarà sempre diversa: *“Chi ha la maglia rossa, chi ha i capelli biondi, ecc..”* Il gioco finisce quando tutti saranno catturati e perciò tutti saranno: “contadino”.

Classe IA Scuola Primaria di Marotta

“MONSIEU LE ROI”

leu de grophe. Delimiter un terren de jeu. Tout le groupe demande: “Mousier le roi je peut passer chez toi”. Vous pouvez passer chez noi si vous aves le chaussures blanche. Le roi lasse passer tous les enfants avec chasseures blanche. Les autres doivent courrer. Les enfants pris deviemment en ausi des roi et aident le roi n.1 a prendre les autres enfants. Le jeux finis quand il nj a plus de joueus. La repause ch'ange claque fa que le grophe posse la question.

Dall'Italia, Pietro ci ha regalato:

“STREGA COMANDA COLOR...”

Avete bisogno di:

Uno spazio ampio per correre

Come si gioca:

Per cominciare, si decide chi farà la parte della strega, quindi la strega pronuncerà la fatidica frase “*Strega comanda color...*” e chiamerà un colore, ad esempio, il rosso e i bambini dovranno precipitarsi a toccare un oggetto rosso prima che la strega riesca a prenderli. Il malcapitato che non troverà l'oggetto del colore richiesto, e verrà toccato dalla strega, diventerà la strega lui stesso.

Classe IV della Scuola Primaria “F. Corridoni

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“IL SONAGLIO”

Avete bisogno di:

Un bastoncino di legno lungo 13 cm,
una zucca secca e riso.



Come si gioca:

"Il mio babbo ha fatto un buco nella zucca. Prima ci ha versato una manciata di riso, poi ha attaccato il bastoncino e dopo lo ha invitato."

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“GIOCO MUSICALE”

Avete bisogno di:

Un bastoncino di legno lungo 34 cm, un cerchio di cartone con il diametro di 10 cm, una striscia di cartone alta 4 cm e lungo 32 cm, una cordicella lunga 60 cm, una pallina di carta e scotch.

Come si gioca:

Si costruisce l'oggetto come nel disegno, e poi si suona

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“IL FISCHIETTO”

Avete bisogno di:

Una canna verde,

un coltellino.

Come si gioca:

Si prende una canna poi se ne taglia un pezzo con il coltellino; si intaglia una lamella nella canna e si fa un buco.

Infine si chiude un'estremità della canna con un pezzo di legno finissimo e viene fuori il fischiotto.

“IL MOTORINO”

Avete bisogno di:

1 bicicletta,

carte da gioco e mollette per stendere i panni.

Come si gioca:

Si prendono alcune mollette per stendere i panni e con queste, si attaccano alcune carte da gioco nella forcella della bicicletta.

Mentre si va in bicicletta, la carta batte sui raggi e produce un suono simile al rombo di un motorino. Più carte si mettono, più si aumenta la velocità, più il “rombo” aumenta.

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“IL TELEFONO”

Avete bisogno di:

2 bicchieri di plastica

,

2 o 3 m di filo ricoperto di cera
(si trovano in commercio)



Come si gioca:

Si fa un buco, non molto grosso, in fondo ai bicchieri, si prende il filo e lo si fa passare attraverso i buchi di entrambi i bicchieri, facendo un nodo all'interno.

Un bimbo prende un bicchiere e un altro bambino un altro e si allontanano in modo che il filo sia teso.

Uno parla e l'altro ascolta.

“Io e le mie amiche lo usavamo da un piano all'altro.”

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“COSTRUZIONE DI GIOCATTOLI”

Avete bisogno di:

Legno,

Chiodi,

Canne e rami di olmo

Come si gioca:

Il mio nonno mi ha detto che da piccolo costruiva dei motori con il carretto dietro, di legno. Per fare il volante, il cambio, la frizione, prendeva di nascosto i chiodi dal suo babbo. Con i suoi amici costruiva delle piccole capanne fatte con delle canne e dei rami di olmo, poi ci andavano dentro a giocare con i motori.

Dall'Italia, ci hanno regalato:

“IL TELAIO”

Avete bisogno di:

Una tavola di legno,

chiodi,

filo resistente,

perline colorate

Come si gioca:

La mamma quando era piccola ha costruito un telaio per fare i braccialetti. Ha preso una tavola di legno e ci ha piantato 5 chiodi per parte poi ha piantato un altro chiodo ad ogni estremità a metà dei 5 chiodi. Finito di piantare tutti i chiodi ha preso un filo resistente e lo ha fatto passare in mezzo i chiodi. Finito di costruire il telaio di legno con l'ago e il filo e con tante perline colorate ci ha fatto i braccialetti con il proprio nome.

Dall'Italia, Manola ci ha regalato:

“BAMBOLINE DI CARTA”

Avete bisogno di:

Cartoncino,

fogli di carta,

colori

Come si gioca:

Si disegna il contorno di una bambolina sopra un foglio, poi si disegnano i vestiti a parte: gonna o pantaloni, maniche lunghe o corte, bottoni o maglioni, scarpe. Si colora il tutto e si ritaglia il vestito, avendo cura di lasciare delle “alette” tutt'intorno, per fare in modo che il vestitino possa stare attaccato alla bambolina, una volta indossato. “Non è un vero e proprio gioco, ma io e mia sorella, da ragazzine, giocavamo molto spesso con le bambo-line di carta e facevamo loro tanti vestitini.”

Classe III della Scuola primaria di Fenile

Dalla Francia, Margot ci ha regalato:

“LES CRÊPES”

Avete bisogno di:

250 gr di farina; 3 uova; 0,5 lt di latte; 30 gr di burro fuso; 1 cucchiaio di zucchero; 1 pizzico di sale; mixer; padella da crepê.

Come si gioca:

Dentro il mixer mettete tutti gli ingredienti: farina, uova, sale e zucchero. Versate un po' alla volta il latte e agitate un po' il burro fuso, amalgamate bene il tutto e lasciate riposare la pasta ottenuta per circa un ora.

A Lione facciamo le crepê tutte le domeniche sera. L'usanza in Francia è di mangiarle nel giorno della Candelora (carnevale). In quell'occasione si mangiano le 0 o zuccherate con il Sidro. Oggi regolarmente noi facciamo le crepê con Marjot.

Ecco fatto!



Classe IV C della scuola primaria "F: Montesi".

"LES CRÊPES"

MATÉRIEL NÉCESSAIRE: 250 gr de farine, 3 oeufs, 0,5 l de lait, 30 gr de beurre fondu, 1 cuillerè de sucre, 1 pincée de sel, mixeur, service a crêpes.

DESCRIPTION DU JEU:

Dans le mixer mettre tous les ingrédients: farine, oeufs, sel et sucre. Mixer en versant peu à peu le lait puis ajouter le beurre fondu, bien mélanger le tout. Laisser reposer la pâte 1 heure. Chez nous à Lyon nous faisons les crêpes tous les dimanches soirs. La coutume en France est la Chandeleur (carnaval) de manger des crêpes salées ou sucrées avec du Cidre. Aujourd'hui régulièrement nous faisons des crêpes avec Marjot. Voilà.

Indice

PRESENTAZIONE DELL'ASSESSORE	Pagina	2
INTRODUZIONI	Pagine	3,4,5,6 e 7
IL GIOCO DELLE OCHE	Pagina	8
CARIOLINO "BIRUCIN"	Pagina	9
GO KART	Pagina	10
LA MARAILE	Pagina	11
PIAZZETTA	Pagina	12
LA GIANCHETTA	Pagina	13
LA CAMPANA	Pagina	14
L'ELASTICO	Pagina	15 e 16
IL SALTO CON LA CORDA	Pagina	17
IL GIOCO CON IL FAZZOLETTO	Pagina	18
UN, DUE, TRE STELLA!	Pagina	19
UN, DOS, TRES MARIPOSITA E	Pagina	20
ALANIMO, ALANIMO	Pagina	21
MUOVERSI SENZA MUOVERSI	Pagina	22
LA LEPPA	Pagina	23
6 BIGLIE, UN BASTONCINO E. TIRA!!!	Pagina	24
I SASSOLINI	Pagina	25
I BRECCINI	Pagina	26
GIOCO DEI BASTONCINI	Pagina	27
LE BIGLIE	Pagina	28
I QUATTRO CANTONI	Pagina	29
IL CONTADINO	Pagina	30
STREGA COMANDA COLOR...	Pagina	31
IL SONAGLIO	Pagina	32
GIOCO MUSICALE	Pagina	32
IL FISCHIETTO	Pagina	33
IL MOTORINO	Pagina	33
IL TELEFONO	Pagina	34
COSTRUZIONE DI GIOCATTOLI	Pagina	35
IL TELAIO	Pagina	36
BAMBOLINE DI CARTA	Pagina	37
LES CREPES	Pagina	38