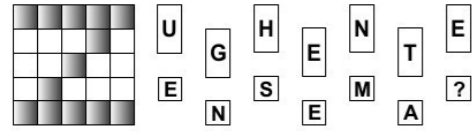


Domino Vallelaghi



L'Associazione Cooperativa Scolastica "Zughente ensema?" fondata dalla classe 3^a della scuola Primaria di Vezzano nell'anno scolastico 2015/16 ha tra i suoi scopi: "Far capire agli altri che è bello giocare. Far giocare più gente possibile." Per questo ha creato anche nuove versioni di alcuni giochi fra cui, grazie all'aiuto del comune di Vallelaghi e di diversi sponsor, il "Domino Vallelaghi".

Il domino è nato in Cina verso il 1100. Segue un lungo periodo di oblio, ricompare a Venezia 600 anni dopo e poi si diffonde in Europa. Gli spagnoli lo hanno portato a Cuba dove è diventato gioco nazionale e vi si disputano tornei nazionali fin dal 1933. Ora è diffuso in tutto il mondo.

Con questo gioco vogliamo far conoscere il Comune di Vallelaghi nato l'1.1.2016

Giocando...

- ti diverti,
- stai in compagnia,
- impari cose nuove,
- impari strategie utili nella vita,

come...

- rispettare gli altri e le regole,
- accettare le sconfitte,
- imparare dagli errori,
- non arrenderti,
- dare importanza all'allenamento,
- porre attenzione ai diversi punti di vista...

perciò...

Gioca e invita altri a giocare!

1. Gioco di classificazione e strategia – il domino classico (quasi)

SCOPO DEL GIOCO

Finire per primi le proprie tessere per vincere la partita; raggiungere per primo il punteggio stabilito (es. 100) per vincere il gioco.

COMPONENTI DEL GIOCO

55 tessere divise in due aree quadrate. Ogni quadrato contiene un'immagine del Comune di Vallelaghi con un bordo colorato che permette di riconoscere il Comune Catastale a cui si riferisce. Ogni immagine è numerata da 0 a 9. Le tessere con lo stesso numero ripetuto si dicono doppie.

Ti servono inoltre carta e penna o lavagnetta per segnare i punti.

REGOLE DEL GIOCO

1. Si gioca in 2 (anche a coppie per aiutarsi).
2. Si rovesciano le tessere sul tavolo a testa in giù
3. Ogni giocatore si prende 9 tessere e le pone davanti a se in modo da poterle vedere solo lui.
4. Inizia la prima partita chi ha la doppia più alta (doppio 9, se qualcuno l'ha pescato) e la mette in gioco girata in su. Se nessun giocatore possiede una tessera doppia, inizia chi possiede semplicemente la tessera dal valore maggiore, ad es. 9/6=15 punti. Le partite successive si iniziano a turno in senso orario, cioè verso sinistra.
5. A turno, in senso orario si posiziona accanto ad una estremità di quelle in tavola una tessera con lo stesso bordo colorato (cioè con immagini dello stesso comune catastale) formando liberamente un "serpente" che non si deve chiudere. Le doppie possono essere messe di traverso ma il gioco

prosegue comunque sempre avanti (con due sole estremità).

6. Se il giocatore di turno non ha una tessera da poter attaccare...

A) pesca da quelle girate in giù rimaste sul tavolo (dette "ossario") finché ne trova una da poter attaccare aumentando nel frattempo le sue tessere;

B) se non ci sono tessere da pescare, passa la mano al giocatore successivo.

7. Il giocatore che termina per primo le tessere vince la partita e guadagna la somma dei punti ancora in mano all'avversario.

8. Se nessuno può più giocare si ha lo stallo e la partita finisce. Il vincitore è quello che ha in mano meno punti e guadagna la differenza fra la somma dei punti in mano al suo avversario ed i propri.

VARIANTI

- Si può giocare una partita da sola senza badare al punteggio.
- Si può giocare in 4, a coppie (come a briscola), in questo caso ogni giocatore inizia con 7 tessere. La partita finisce quando un giocatore finisce le tessere. Per calcolare i punti si fa la differenza fra i punti delle due coppie.
- Dopo le doppie messe di traverso il gioco prosegue biferendosi ed aumentando perciò le possibili strade da percorrere.
- Cercando in internet puoi trovare tante altre versioni.

2. Gioco di abilità – effetto domino

Le tessere del domino si usano con abilità per realizzare l'effetto domino.

1. Posizionare le tessere in piedi sul lato corto una dopo l'altra a poca distanza fra loro.
2. Spingere la prima in modo che urti la seconda e tutte cadranno una dopo l'altra indipendentemente dal numero delle tessere e dalla loro disposizione.
3. Con l'esercizio potrai fare percorsi con curve e bivi.
4. Per avere risultati più coreografici puoi usare più confezioni insieme.

3. Gioco di abilità – costruzioni

Specialmente i bambini più piccoli che non sono ancora capaci di usare il domino negli altri modi, possono usare le tessere per realizzare costruzioni.

Anche i grandi possono però divertirsi in questo modo facendo costruzioni complicate che richiedono molta abilità.

4. Gioco di conoscenza e memoria - il comune di Vallelaghi

1. Si gioca in qualsiasi numero di giocatori o squadre.
2. Si mettono le tessere coperte sul tavolo.
3. A turno si pesca una tessera e si dichiara che cosa è rappresentato.
4. Se è corretto vinci la tessera altrimenti la rimetti in gioco.
5. Vince chi alla fine ha più tessere.

VARIANTE:

Il capogioco racconta un evento o descrive un luogo e i giocatori cercano la foto corrispondente, il primo che la trova la vince, oppure la vince se sa dire cosa c'è nell'immagine accoppiata.

Vallelaghi

Il Comune di Vallelaghi è nato il primo gennaio 2016 dalla fusione dei comuni di Terlago, Vezzano e Padergnone, fatta per volere popolare con oltre l'85% di risultati a favore in tutti e tre i comuni nel referendum.

Questi tre comuni provengono da un'altra fusione avvenuta nel 1928 per volere del potere centrale; a quel tempo anche Baselga e Vigolo Baselga, ora comune di Trento, erano entrati a far parte del Comune di Terlago.

Dei vecchi comuni amministrativi rimane ancora oggi la denominazione catastale. Abbiamo perciò utilizzato i 9 Comuni Catastali in ordine alfabetico ai quali abbiamo aggiunto, al posto del numero zero, il neonato Comune di Vallelaghi.

Ognuno è contrassegnato da una cornice di diverso colore che aiuta a localizzare le foto ed ognuno ha un diverso numero doppio seguendo l'ordine sopra indicato.

Le 110 immagini riprodotte nel domino Vallelaghi sono state liberamente scelte dai bambini della cooperativa scolastica "Zughente ensema?" tra oltre 500 foto che ci sono state inviate: grazie a tutti! Prendendo spunto dalle immagini si possono approfondire argomenti diversi.

Chiediamo a chiunque avesse voglia di approfondire un qualsiasi argomento, facendo riferimento alle immagini, di mandarci il suo testo per la libera diffusione all'indirizzo mail "zughente.ensema@gmail.com".

Sarà nostra cura metterlo a disposizione di tutti nel nostro spazio drive: https://drive.google.com/open?id=0B_q2OHDGqXsiTGdiaFg1cld6d0k; Visitatelo!

Riceviamo volentieri anche i vostri commenti sul gioco.

Vallelaghi

- Doppio 0. Data di nascita, stemma dei vecchi e del nuovo Comune
1. Mappa posizione in Trentino
 2. Mappa dei suoi comuni catastali
 3. Grafico superficie dei cc
 4. Mappa dei suoi centri abitati
 5. Grafico altitudine dei paesi
 6. Grafico abitanti per paese
 7. Il monte Gazza
 8. Il monte Bondone
 9. Mappa idrografica

Ciago

0. Il CRM
- Doppio 1. Il paese visto dal basso e dall'alto
2. Il capitello di San Giobbe
3. Il coro dei bambini
4. Il parco giochi e feste
5. La roggia poi di Nanghel
6. Il Valachel in piena
7. Uno dei vecchi mulini
8. Il "merler"
9. L'antica strada selciata del Gazza

Lon

0. La grotta 1100 ai Gaggi
1. Doss e castel Tonin
2. La piazza
3. Campi coltivati biologicamente
- Doppio 4. Il paese visto dalla strada di Ranzo e dal sentiero di San Vili
5. Camosci e piazzola elicottero
6. Antico portale con stemma
7. Capitello votivo ex-voto peste
8. Arcata del 1579
9. Il parco giochi con il campo da bocce

Ranzo

0. Il panorama dalla strada
1. Il paese
2. Una chiesa molto particolare
3. La Val – storica via di collegamento
4. L'apicoltura
5. Dolina sul Gazza
6. La chiesetta di San Vili
- Doppio 7. Malga bassa di Gazza, ora baita dei cacciatori, e malga Bael
8. Il Sarca all'uscita dalla forra del Limarò
9. M. Garzolet con la ferrata Rino Pisetta

Covelo

0. La chiesa di S. Giacomo
1. Il palazzo dalle cento finestre
- Doppio 2. Panorami dal Gazza: verso le Dolomiti del Brenta e verso il L. di Garda
3. Vista sul Lagorai
4. Entrata nella "Levegiana"
5. Particolare
6. Nella stalla
7. Panoramica: Covelo e maso Ariol
8. Verso maso Ariol
9. Malga Covelo e ciaspolonga

Margone

0. Asini al pascolo
1. A ricordo di un devastante incendio
2. Malga Gazza
3. Raduno di parapendio
4. Uno dei tanti spaventapasseri
- Doppio 5. Il paese visto dall'alto e di fronte
6. La valle coperta dalle nuvole
7. Le patate blu
8. Il più grande dei tanti murali
9. La strada che serve Margone e Ranzo

Terlago

0. Monte T, Vallene, Terlago, Maso Travolt
1. Paganella
2. Castel Terlago
3. La malga di Terlago e l'ovovia
4. La chiesetta di S. Pantaleone
5. Lora al lago di Terlago
6. Il municipio
7. Tavola della regola
- Doppio 8. I laghi di Lamar con i bagnanti, le praterie di Prada e la foresta Faeda
9. Il Soprassasso e l'Adige

Fraveggio

0. La Sagra dei portoni
1. Fraveggio
2. La cascata di Fraveggio
- Doppio 3. il lago di S. Massenza col paese e gara di corsa in montagna
4. Il palazzo vescovile
5. La torretta di Fraveggio
6. L'uva per il vino santo
7. La notte degli alambicchi accesi
8. La chiesa di Fraveggio
9. La centrale idroelettrica di S. Massenza

Padergnone

0. Il monumento ai garibaldini
1. Ruder della chiesetta di S. Martino
2. Trincee sopra il paese
3. Serra dei vivai cooperativi
4. Il paese dall'alto
5. La grotta di S. Martino
- Doppio 6. La vecchia chiesa dei Santi Filippo e Giacomo
7. Il lago di "Padergnone" - S. Massenza
8. Il viadotto
9. Il municipio

Vezzano

0. Il municipio
1. La scuola
2. Epigrafe "Vettiani" - castel Toblino
3. Il pozzo glaciale n. 8
4. Il teatro di valle
5. La chiesetta di San Valentino in agro
6. Tomo e bersaglio degli Schützen
7. La biblioteca comunale
8. Il laghetto artificiale di Naran
- Doppio 9. il paese