

Scuola Media Statale "S. Bellesini" Vezzano (TN)
Sezione staccata Scuola Media Statale "C. Madruzzo" Cavedine (TN)

GIOCHI DI UNA VOLTA

REALIZZATO DALLA CLASSE 3^B

Blagnoni Giovanni					
Troccoli Sara	Comai Valeria	Christe Matteo			
Kucina Clara	Pederzoli Emma	Calolini Claudio	Alexander	Comai	
Mozoni Daniela	Costa Luca	Pagliani Valentina	Comai		
Sara Dorigatti	Dorigatti Tiziana	Marcusini Maurizio	Prise		
Geni Deborah	Bonni Stefania	Pedrotti Manuela			Troglia Alessia
Andrea Lucchetti	Micello Giovanni	Annalisa Dalloze			Barbuzio Sestini

ANNO SCOLASTICO 1998\1999

Ciao ragazzi,

siamo gli alunni della classe 3^B della scuola media di Cavedine, i vostri vicini e "colleghi" più grandi, finalmente abbiamo portato a termine un lavoro di ricerca sui "Giochi di una volta", che abbiamo iniziato in prima media durante le ore di presenza con le insegnanti di Educazione Fisica e di Tedesco.

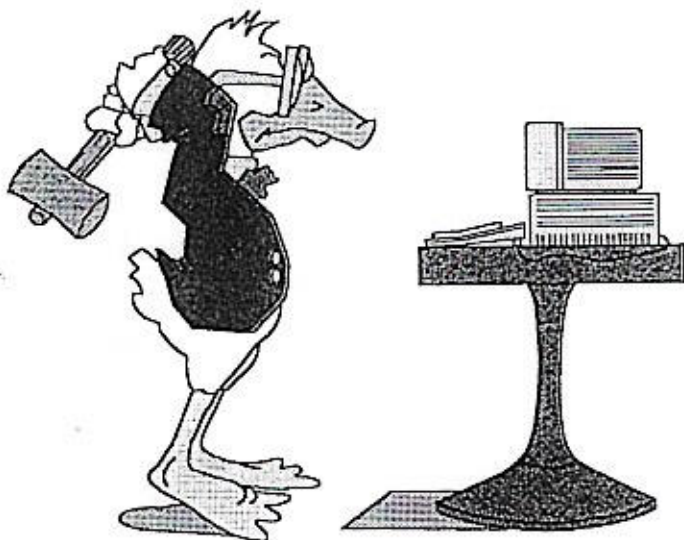
L'idea c'è venuta perché volevamo fare una ricerca storica di come una volta i ragazzi trascorrevano il loro tempo libero, senza videogiochi o computer, e abbiamo scoperto intervistando nonni e genitori, che sono state le nostre fonti dirette, che loro, forse, si divertivano più di noi.

Una volta raccolto e sistemato il nostro materiale, siamo stati ben contenti di sperimentare direttamente i vari giochi di una volta. Abbiamo così giocato in palestra, in classe o, all'aperto, nel cortile della scuola e ci siamo divertiti moltissimo.

Infine, tutto il materiale raccolto è stato ordinato in quest'opuscolo in base al tipo di gioco (a schema, a palla, con oggetto, libero) e, in base all'età, individuando alcuni giochi rivolti solo ai bambini.

Questo opuscolo è il nostro prodotto finale e noi saremmo felici se voi lo utilizzerete sia a scuola sia a casa con i vostri compagni ed amici, in questo modo non solo trascorrerete piacevolmente il vostro tempo libero, ma anche potrete capire come giocavano i ragazzi "di una volta".

Classe 3^B



INDICE

Giochi a schema

- ♥ La croce
- ♥ Am salam
- ♥ La settimana
- ♥ La polenta
- ♥ Le città
- ♥ I quattro cantoni

Giochi per bambini

- ♥ "Al serpente bon da gnente"
- ♥ "Un due tre stella!"
- ♥ Alle belle statuine
- ♥ La gallinella

Giochi con oggetto

- ♥ Pirlo o trottola
- ♥ Gioco del filo e del bottone
- ♥ Fazzoletto
- ♥ L'anello
- ♥ Il cerchio

Giochi vari

- ♥ L'uomo nero
- ♥ Darsela
- ♥ Rialzo

Giochi con la palla

- ♥ I dieci comandamenti
- ♥ Il calzolaio furbacchione
- ♥ La patata bollente
- ♥ "Asino" e "Gomar"
- ♥ Rinoceronte

GIOCO A:	PALLA	OGGETTI	LIBERO
SQUADRA:		* FAZZOLETTO	
A COPPIE:		* LA VOLPE E LA GALLINA	
INDIVIDUA- LE:	* RINOCERONTE * I DIECI COMANDAMEN- TI * CALZOLAIO FURBACCHINE	* PIRLO * TROTTOLA * CERCHIO * PITTI * FILO E BOTTONE	
GRUPPO:	* ASINO * GOMAR	* LA CROCE * LA SETTIMANA * LA POLENTA * AM SALAM * ANELLO	* L'UOMO NERO * I 4 CANTONI * 1-2-3 STELLA * BELLE STATUINE * RIALZO * DARSELA
BAMBINI (3-6 ANNI)	* AL SERPENTE BON DA GNENTE * 1-2-3 STELLA * LA GALLINELA * "ALLE BELLE STATUINE"		

GIOCHI A SCHEMA:

- CROCE
- AM SALAM
- LA SETTIMANA
- LA POLENTA
- I 4 CANTONI

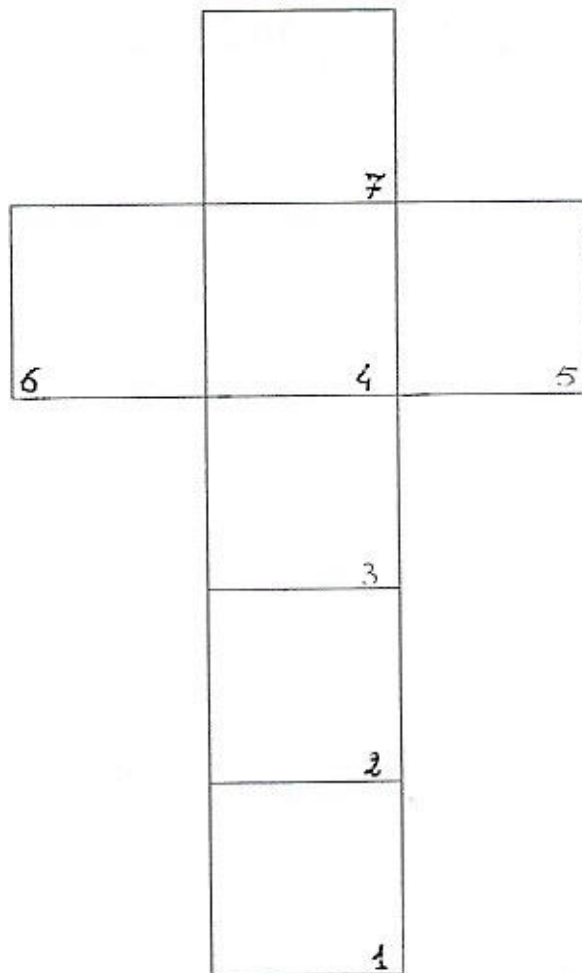
LA CROCE

Giocatori da 2 a 10

Si disegna per terra con un gesso una croce da 7 caselle. La casella numero 7 è la casella di riposo (entrambi i piedi possono essere posati a terra). I giocatori da 2 a 10 iniziano a turno tirando un sasso nella prima casella e poi via via in tutte le altre. Si gioca saltando su un solo piede tralasciando la casella dove c'è il sasso. Il sasso viene recuperato nel tragitto di ritorno.

Viene penalizzato, saltando il proprio turno, chi lancia il sasso fuori dalla casella e chi calpesta la "riga" dello schema.

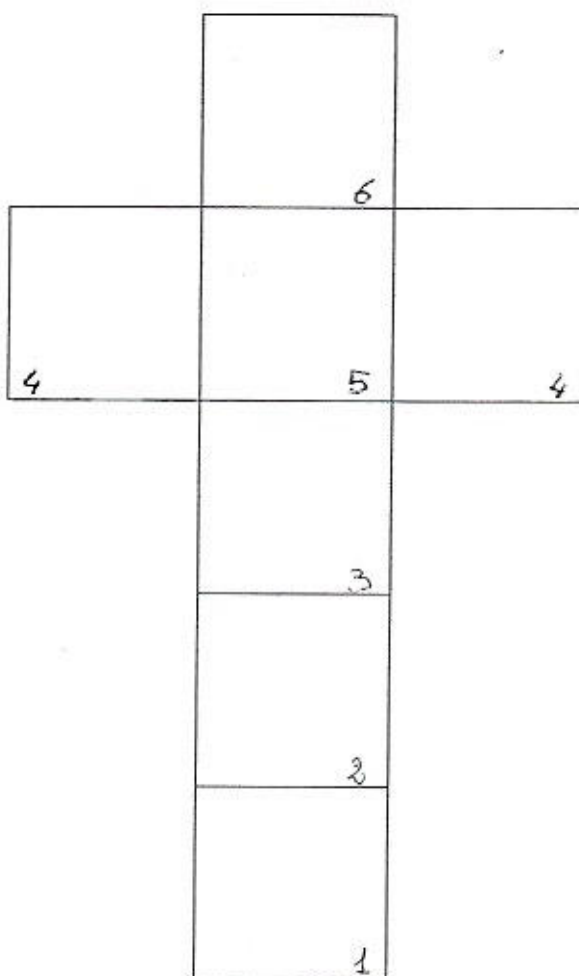
Vince chi per prima riesce a completare lo schema.



AM SALAM

Giocatori da 2 a 10

E' una variante del gioco precedente. Si saltano le caselle a piedi uniti senza fermarsi; dicendo alternativamente HAM SALAM . Nelle caselle numero 4 si arriva con le gambe divaricate dicendo HAM MORTADELLA. La casella di riposo è il numero 6; con un mezzo giro si ritorna a gambe divaricate nelle caselle numero 4 (dicendo HAM MORTADELLA), per poi continuare il percorso. Viene eliminato chi sbaglia a saltare o a recitare la filastrocca.



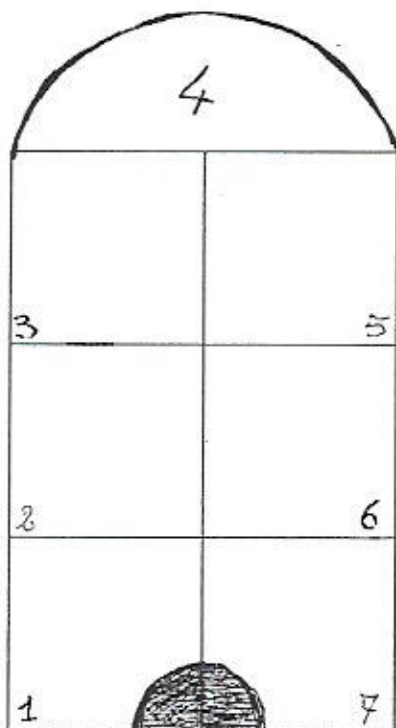
LA SETTIMANA

Giocatori da 2 a 10

E' uguale al gioco della croce, cambia solo la disposizione delle caselle. La casella numero 4 è di riposo.

Viene penalizzato chi sbaglia gettando il sasso facendolo uscire dalle righe e chi calpesta, saltando, la riga dello schema.

Vince chi per primo completa lo schema.



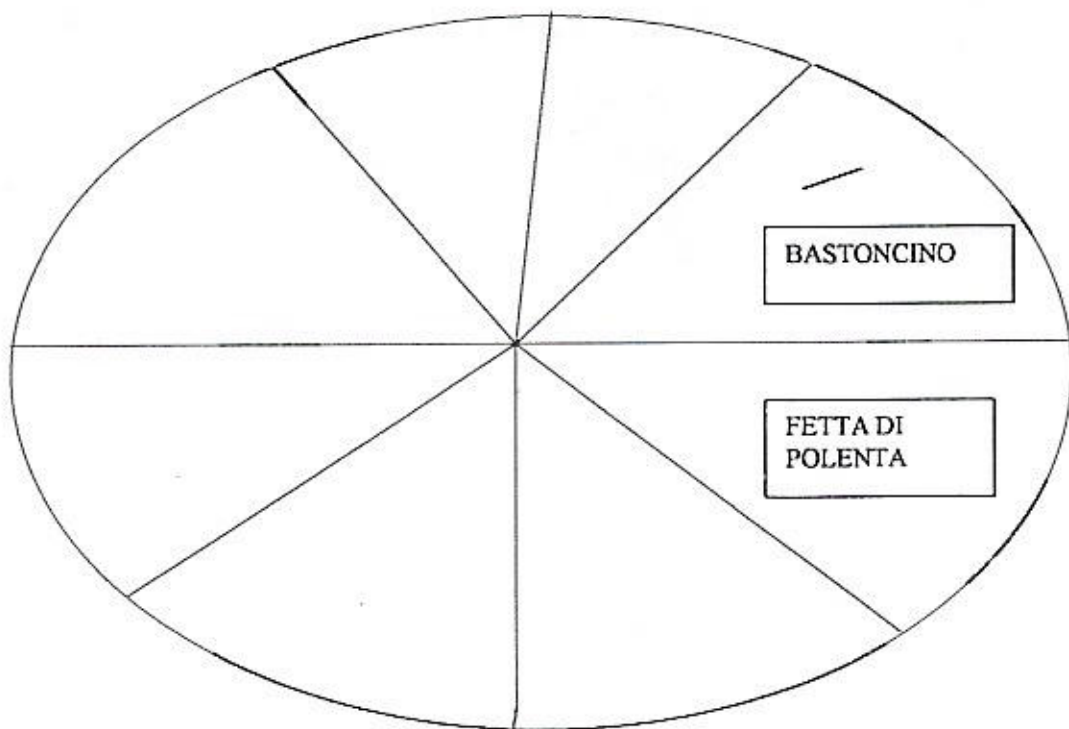
LA POLENTA

Giocatori da 4 all'infinito

Si disegna per terra un grande cerchio che viene diviso in parti uguali fra i giocatori. Un giocatore lancia un bastoncino nella fetta di polenta di un avversario dicendone il nome a voce alta. Tutti scappano mentre il giocatore chiamato recupera il bastoncino dando l'ALT. Tutti si fermano e il giocatore scelto cerca di colpire un avversario con il bastoncino, quest'ultimo può avanzare di tre passi, mentre l'avversario deve tenere un piede fermo.

Se l'avversario viene colpito si ha diritto di "mangiargli" una fetta di polenta, ma se l'avversario riesce a schivare il bastoncino, sarà lui a "mangiare".

Per "mangiare" si sta nella propria fetta e senza alzare il bastoncino si mangia più "polenta possibile".



I QUATTRO CANTONI

Giocatori 5

Si disegnano per terra quattro cerchi che vengono occupati ciascuno da un giocatore. Il quinto giocatore sta al centro e cerca di conquistarsi un cerchio pure lui.

I quattro che occupano già un cerchio continuano a scambiarsi di posto.

Il gioco può continuare all'infinito.



GIOCHI PER BAMBINI:

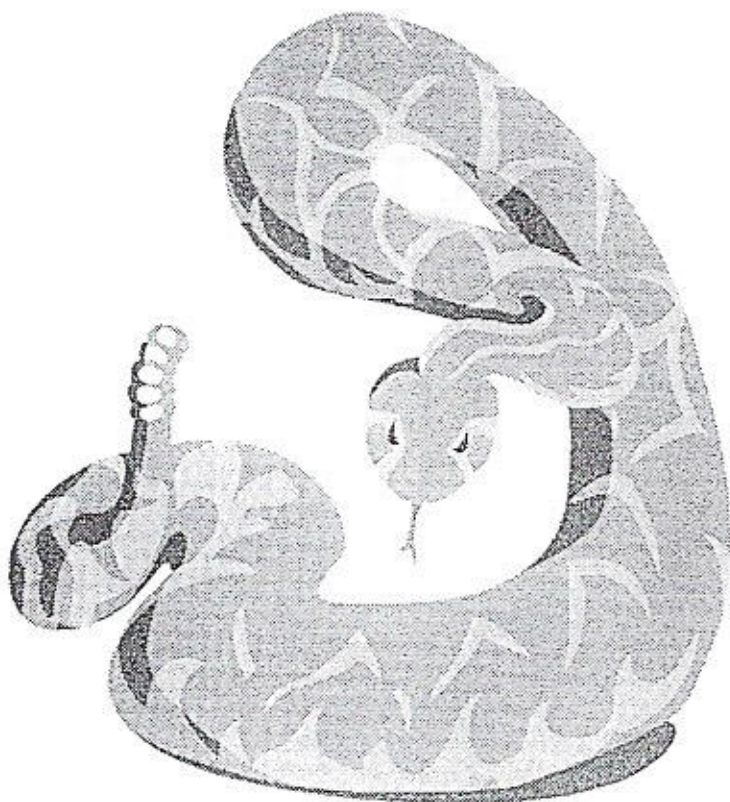
- AL SERPENTE BON DA GNENTE
- 1-2-3 STELLA
- ALLE BELLE STATUINE
- LA GALLINELLA....

AL SERPENTE BON DA GNENTE

Giocatori da 5 all'infinito

I bambini si tengono per mano formando così un "serpente", poi iniziano a muoversi e recitano una filastrocca "A la bissa storta e drita al serpente bon da gnente". Il capofila cerca di complicare il percorso infilandosi fra i compagni.

Variante della filastrocca: "Ghera na volta en biss che veniva zo da na cornis el neva ad onza ad onza te la digo o te la conto?"



UN DUE TRE STELLA

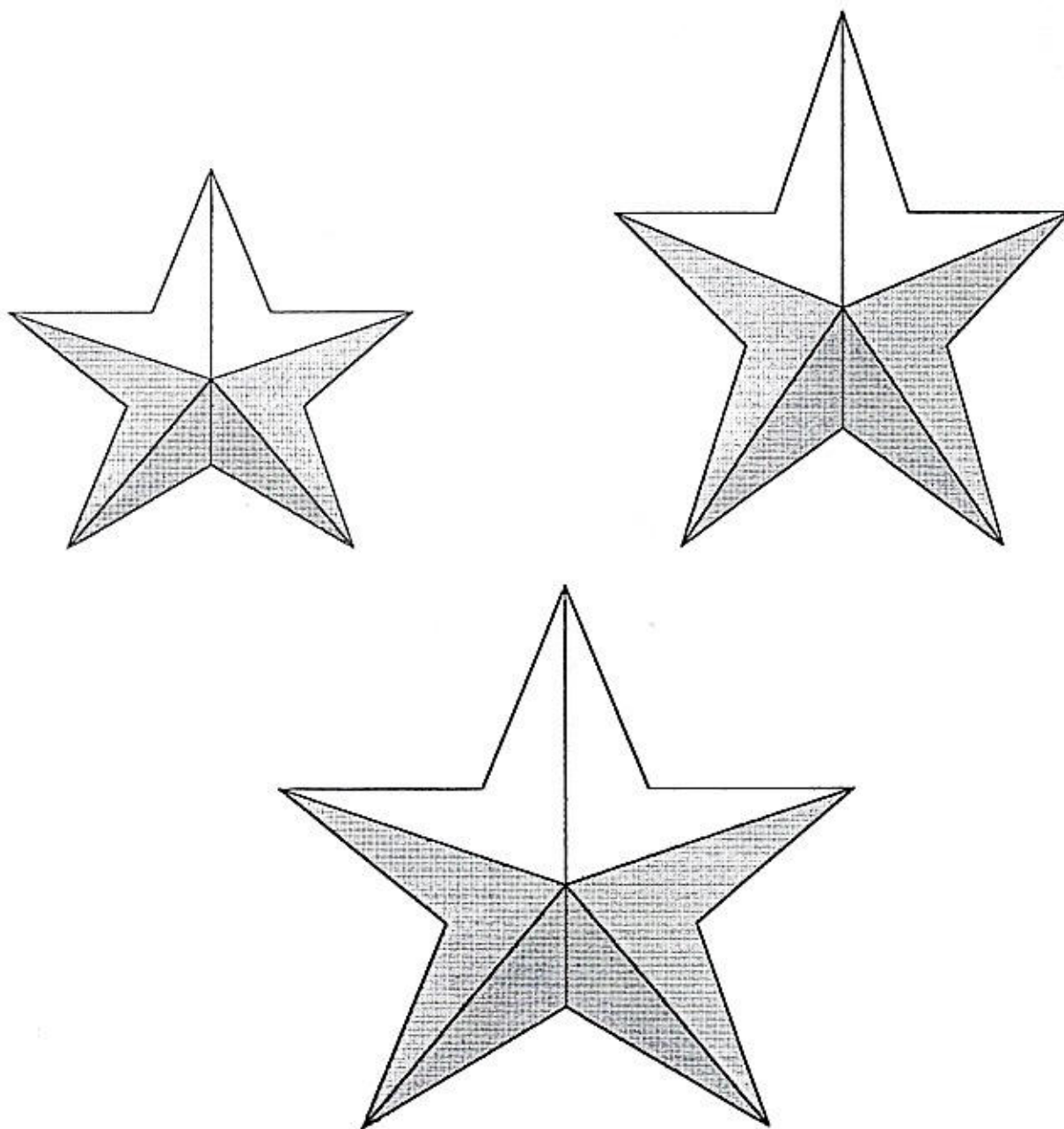
Giocatori da 3 all'infinito

Tutti i giocatori si dispongono su di una riga tranne un giocatore, il conduttore del gioco, che si mette di spalle ai compagni ad una distanza di circa 4 metri. Questo deve recitare la formula "Un due tre stella!" e subito voltarsi il più in fretta possibile verso i compagni.

Gli altri giocatori, mentre il compagno recita la formula, devono avanzare verso di lui per poi rimanere immobili quando questo si gira verso di loro.

Se il giocatore che sta contando vede un suo compagno che ancora si sta muovendo lo fa ritornare alla linea di partenza.

Vince chi per primo riesce ad arrivare fino al conduttore del gioco e, a sua volta, diventa conduttore del gioco.



ALLE BELLE STATUINE

Giocatori da 3 all'infinito

Un giocatore si mette con la testa rivolta al muro e recita la filastrocca:

1) Alle belle statuine d'oro e d'argento:

oppure

a) Ne arriva un bastimento

b) Che valgon mille e cento

c) Del settecento

È pronto il caffè? Un due tre.

Alle sue spalle, gli altri giocatori assumono una posizione e restano immobili come statue. Il giocatore con la testa rivolta al muro si gira, sceglie una statua che prenderà il suo posto e ricomincia il gioco.

Prima variante:

Quando il giocatore sceglie una statua deve indovinare quello che rappresenta.

Seconda variante:

Il giocatore che sta al muro decide che cosa i compagni devono imitare.



LA GALLINELLA

Giocatori da 4 all'infinito

Un bambino fa la parte del lupo che cattura pulcini.

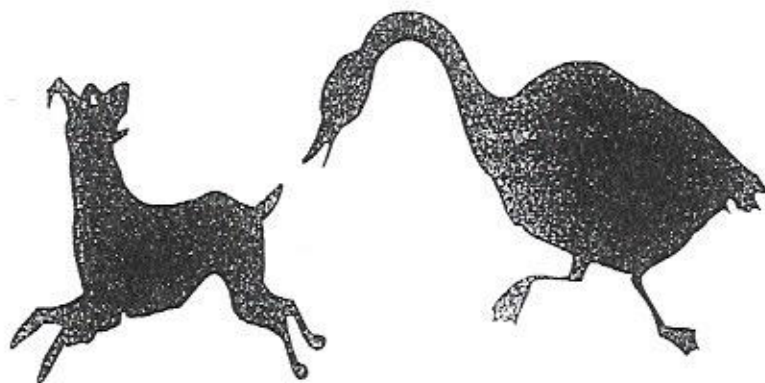
Un altro bambino invece fa la parte della chioccia. Questa con tutti i suoi pulcini che la seguono in fila recita la filastrocca "La gallinella che va nel prà, cucciete lì cuccete là!", al termine l'ultimo pulcino si accovaccia nel prato restando fermo dove si trova e così via via finché tutti i pulcini si sono accovacciati sul prato. A questo punto la mamma esclamando "Pio Pio" richiama a lei tutti i suoi figli mentre il lupo tenta di "mangiarli".

Il gioco procede finché tutti i pulcini saranno catturati dal lupo.

La regola principale è che nessun "giocatore-pulcino" può muoversi prima del richiamo della chioccia.

Vince chi arriva alla chioccia senza essere toccato dal lupo.

Viene escluso dal gioco chi viene "mangiato" dal lupo.



GIOCHI CON OGGETTO:

- PIRLO O TROTTOLA
- GIOCO DEL FILO E BOTTONE
- I PITTI
- IL FAZZOLETTO
- ANELLO
- IL CERCHIO

PIRLO O TROTTOLA

Giocatori da uno all'infinito

Il "pirlo", antenato della trottola, veniva costruito manualmente in legno. Le forme erano svariate. Il gioco consiste nel far girare il "pirlo" il più a lungo possibile. Vince chi riesce a farlo girare più a lungo.

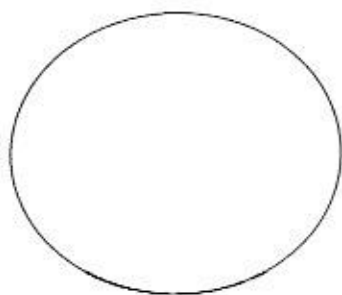


LA TROTTOLA

La trottola veniva costruita manualmente in legno. Le forme potevano essere svariate. Il gioco consisteva nel farla girare il più a lungo possibile. Vince chi riesce a farla girare il più a lungo.

COSTRUZIONE

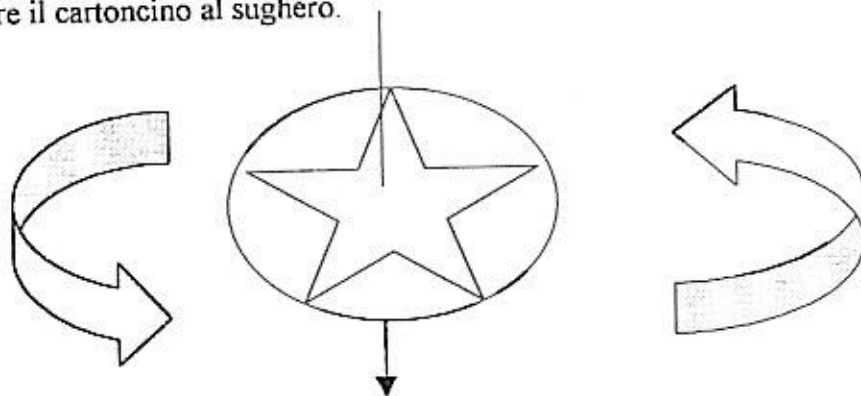
- 1) Ritagliare un cartoncino del diametro di circa 10 cm.



- 2) Decorare il cerchio
- 3) Ritagliare un tappo di sughero dallo spessore di circa 1 cm.



- 4) Infilare uno stuzzicadenti nel sughero, facendolo sporgere circa 3 cm.
- 5) Infine incollare il cartoncino al sughero.



GIOCO DEL FILO E DEL BOTTONE

Giocatori: da 1 all'infinito

Si infila uno spago nel foro di un bottone come nella figura 1 e poi viene fatto roteare come nella figura 2. Si fa a gara a chi è più abile a far attorcigliare e distendere il filo.

Fig. 1

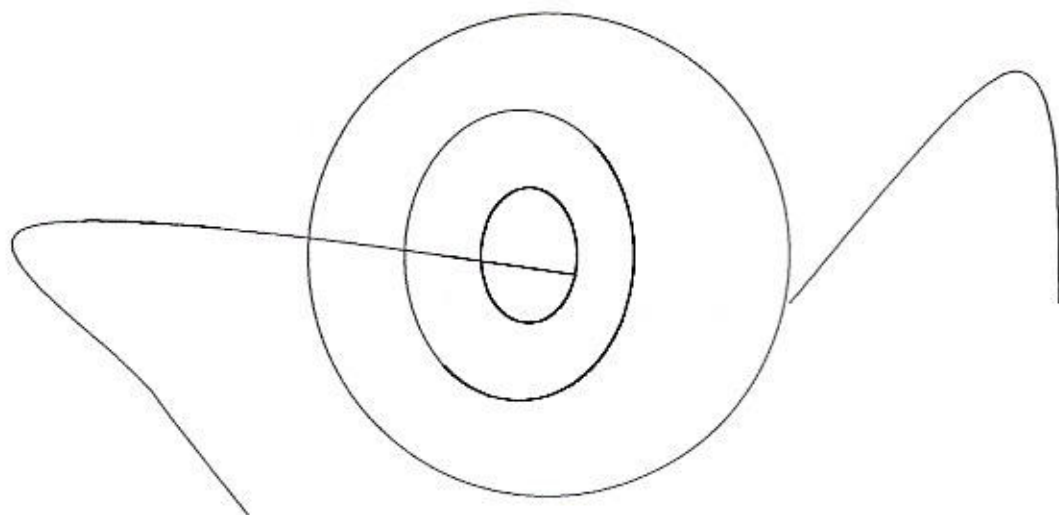
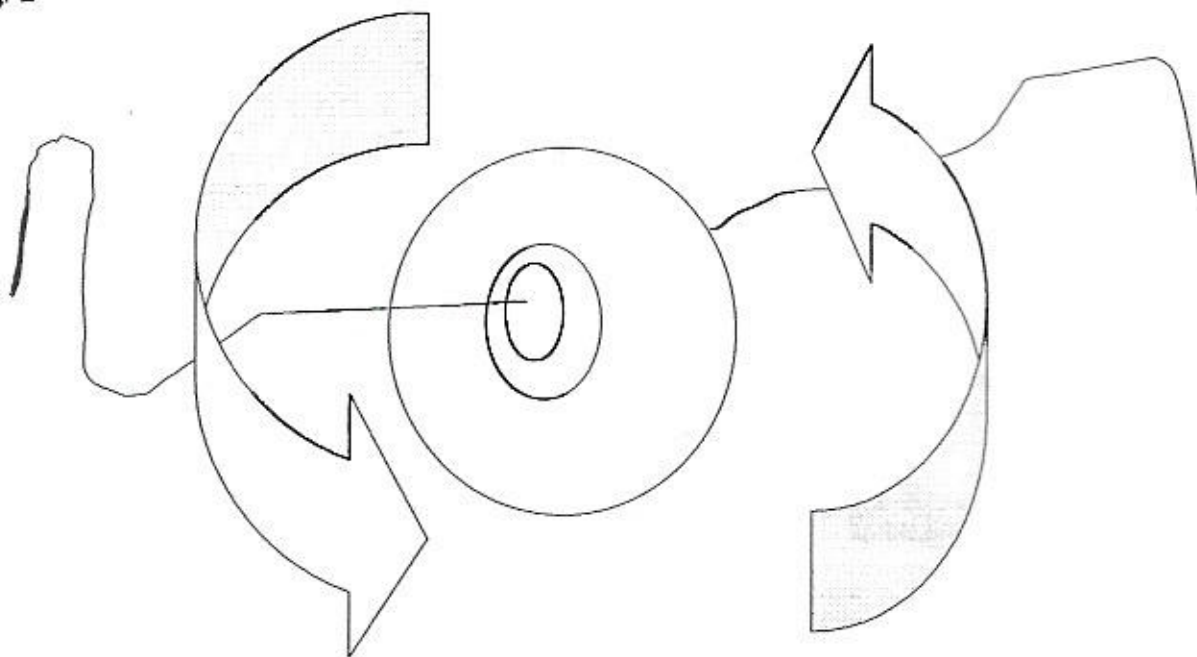


Fig. 2



I PITTI

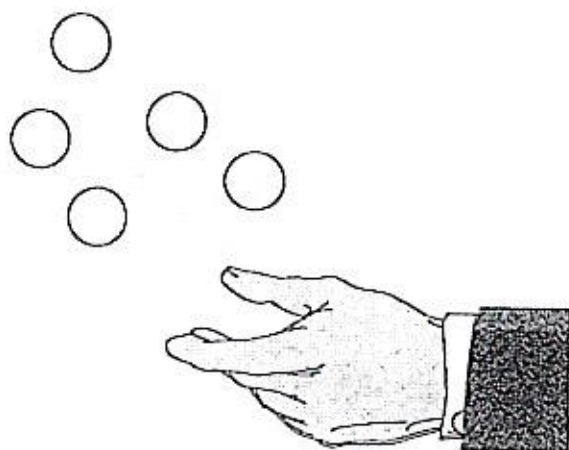
Giocatori da 1 all'infinito

Servono cinque noccioli, detti anche pitti, di pesca o di albicocca (anche sassolini). Si gioca anche da solo essendo un gioco di abilità.

Il gioco si svolge in cinque fasi:

1. Si lanciano i noccioli in aria, se ne raccoglie uno; si lancia in aria nuovamente il nocciolo che si ha in mano e contemporaneamente si recuperano gli altri uno alla volta.
2. Si recuperano in seguito due alla volta.
3. Si afferrano uno alla volta i pitti con i due indici e si lanciano nell'incavo formato dalle mani intrecciate.
4. Si pone un pitto uno alla volta sul dorso della mano e lo si lancia in aria con l'altra mano, a questo punto si recupera quello sul dorso.
5. Il gioco prosegue aumentando di volta in volta il numero dei pitti da lanciare contemporaneamente in aria per poi riprenderli tutti.

Vince il giocatore che riesce a portare a termine tutto il gioco nel più breve tempo possibile.



FAZZOLETTO

Gioco di gruppo

Vengono formate due squadre ciascuna con un minimo di due giocatori che si dispongono su due file una di fronte all'altra e i giocatori vengono numerati in successione, partendo dal numero 1.

Il conduttore del gioco è un giocatore, estraneo alle due squadre, che si mette in mezzo, a parità di distanza, dalle due file con un fazzoletto in mano.

Il conduttore chiamerà un numero a suo piacimento e i giocatori di entrambe le squadre, che corrispondono a quel numero devono correre per riuscire a prendere per primi il fazzoletto.

A questo punto i casi sono due:

- Il giocatore che è riuscito a prendere per primo il fazzoletto riesce ad arrivare alla base, cioè alla sua postazione, senza essere toccato dall'avversario guadagnando così un punto per la sua squadra.
- Il giocatore che è riuscito a prendere il fazzoletto viene raggiunto e toccato dall'avversario e il punto viene annullato.

Il gioco prosegue in questo modo e vince la squadra che accumula più punti.



L'ANELLO

Giocatori da 5 all'infinito

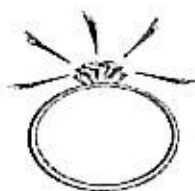
I giocatori sono seduti in cerchio con le mani giunte e ricevono da un compagno un piccolo oggetto, Il donatore deve simulare di dare a tutti "L'anello".

Quando l'oggetto è stato consegnato un giocatore, che sta in piedi all'esterno del cerchio deve indovinare chi ha ricevuto "L'anello".

Se indovina prende il posto del giocatore che dava l'oggetto e che a questo punto si siede con gli altri.

Se non indovina deve fare penitenza.

Il giocatore che, invece, nascondeva fra le mani "L'anello" esce dal cerchio e dovrà essere lui, nel prossimo gioco, ad indovinare chi nasconde l'oggetto fra le mani.

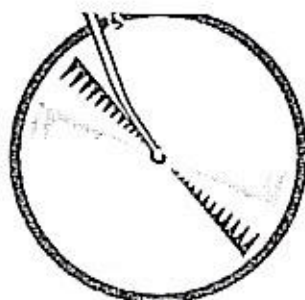


IL CERCHIO

Giocatori da 1 all'infinito

Utilizzando un cerchione di bicicletta, e aiutandosi con un bastone il giocatore lo fa ruotare cercando di seguire un percorso precedentemente stabilito.

Vince chi, senza far cadere il cerchio, arriva al traguardo.



GIOCHI VARI:

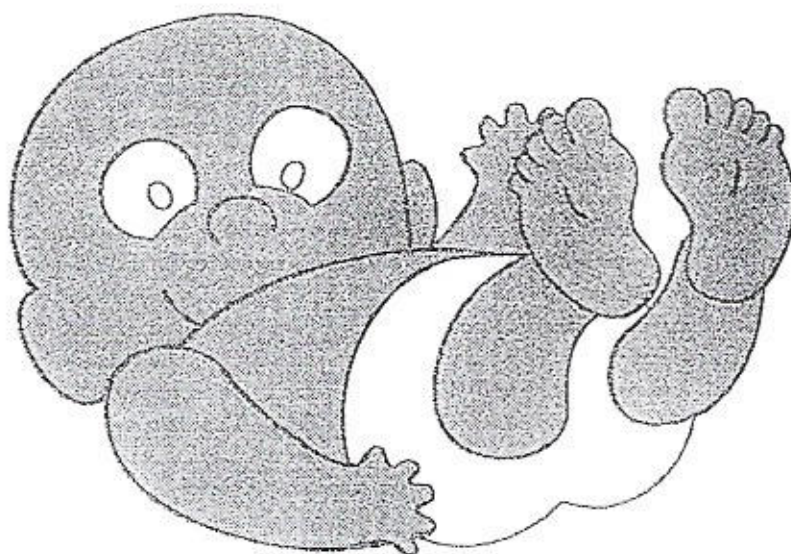
- L'UOMO NERO
- RIALZO
- DARSELA

L'UOMO NERO

Giocatori da 4 all'infinito

Il ragazzo che rappresenta l'"uomo nero" si mette al limite del campo da gioco, mentre tutti gli altri giocatori si dispongono dalla parte opposta. Ad un certo punto l'"uomo nero" grida: "Chi ha paura dell'uomo nero?" e tutti rispondono "nessuno!".

Questa frase rappresenta il via e i giocatori tentano di attraversare il campo senza farsi toccare dall'"uomo nero". Chi viene toccato deve dargli la mano e così formano insieme una catena con la quale cercano di imprigionare gli altri compagni. L'ultimo giocatore preso diventa l'"uomo nero". La catena non deve spezzarsi durante la o corsa o la cattura.



RIALZO

Giocatori da 3 all'infinito

Un giocatore fa la parte della guardia mentre tutti gli altri quella dei ladri.

Al via la guardia cerca di catturare i ladri che scappano in tutte le direzioni per non farsi prendere. L'unico modo che i fuggitivi hanno per salvarsi è quello di trovare un'appiglio, un gradino, un ramo, un sostegno qualsiasi al quale aggrapparsi per restare sollevati da terra, perché solo in uno di questi casi non possono essere catturati dalla guardia.

Infatti quest'ultima può prenderli solo se stanno correndo o se, in qualche modo, "toccano terra."

VARIANTE: GUARDIA E LADRI

I giocatori che fanno la parte dei ladri quando sono catturati dalla guardia diventano suoi prigionieri, ma in questo gioco possono essere liberati. Infatti, se un "ladro" ancora libero riesce, senza farsi prendere dalla guardia, a toccare un prigioniero automaticamente lo libera. Quando tutti i ladri sono presi il gioco ricomincia.



DARSELA

Giocatori da 3 all'infinito

Un giocatore deve rincorrere gli altri, che scappano da lui, finché non riesce a toccarne, quindi prenderne uno.

A questo punto è il giocatore così catturato che deve rincorrere gli altri finché a sua volta non toccherà qualcun altro e così via.

VARIANTE 31

Ogni volta che un giocatore viene "toccato" lo si numera progressivamente fino ad arrivare al numero 31. L'ultimo dovrà fare la penitenza



GIOCHI CON LA PALLA:

- I DIECI COMANDAMENTI
- CALZOLAIO FURBACCHIONE
- LA PATATA BOLLENTE
- ASINO
- RINOCERONTE

I DIECI COMANDAMENTI

Giocatori: da soli o in gruppo

Si gioca lanciando la palla contro il muro seguendo 10 regole

Chi sbaglia lascia il posto al compagno ed ogni volta si comincia da capo. Mentre si gioca si dicono le 10 regole a voce alta.

1. muoversi

(si lancia la palla e ci si muove)

2. senza muoversi

(si lancia la palla e si rimane immobili)

3. con un piede

(si lancia la palla e la si riprende tenendo un piede alzato da terra)

4. con una mano

(si lancia la palla e la si prende con una mano)

5. batto a terra

(toccare con una mano per terra prima di prendere la palla)

6. zigo zago

(si lancia la palla e si girano le mani su se stesse)

7. giravoltola

(si lancia la palla e si batte le mani davanti e dietro)

8. canestro

(si lancia la palla e si lascia cadere in un "canestro" fatto con le braccia)

9. angelo

(si lancia la palla e la si prende con le mani aperte, il corpo inclinato, in equilibrio su di un piede)

10. preghiera

(si lancia la palla e poi la si riprende in genuflessione con le mani giunte)

Chi riesce a completare il gioco senza commettere alcun errore prende 5 punti. Vince chi ottiene il punteggio più alto.

IL CALZOLAIO FURBACCHINE

Giocatori: da soli o in gruppo

Si gioca lanciando la palla contro il muro recitando una filastrocca accompagnata da particolari movimenti.

Calzolaio furbacchione
(ci si tocca la tempia con l'indice)

fa le scarpe
(ci si tocca le scarpe con una mano)

di cartone
(si mima un foglio di cartone)

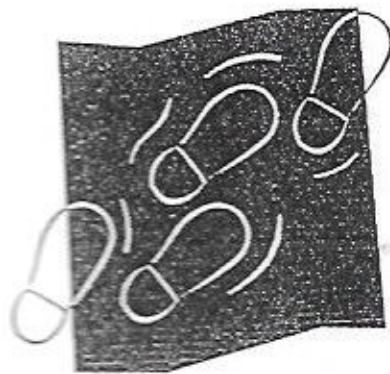
la signora
(si fa un inchino)

non ci bada
(si nega muovendo le mani)

perde il tacco
(si tocca con la mano la scarpa)

per la strada
(si tocca con la mano il pavimento)

Chi riesce a completare il gioco senza commettere alcun errore prende 4 punti. Vince chi ottiene il punteggio più alto.



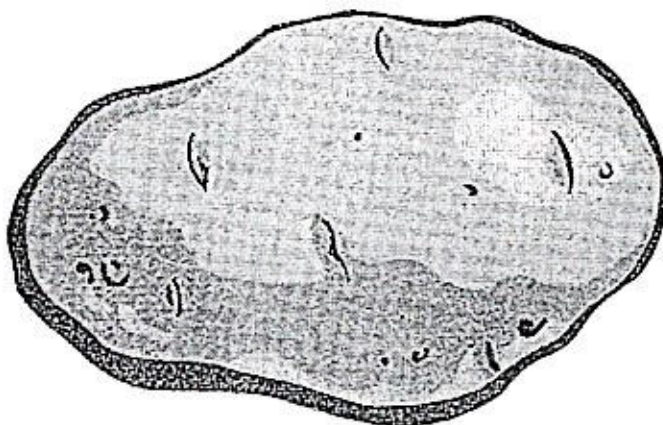
LA PATATA BOLLENTE

Giocatori da 2 all'infinito

I giocatori si dispongono in cerchio e si passano velocemente la palla. Chi la prende deve formulare una parola che inizi con le ultime lettere della parola detta dal compagno precedente (la prima parola è PATATA)

Si hanno 5 secondi per pensare ad una parola e formularla. Viene eliminato chi non rispetta i tempi previsti e chi ripete una parola già detta.

Vince l'ultimo giocatore che rimane in gara.



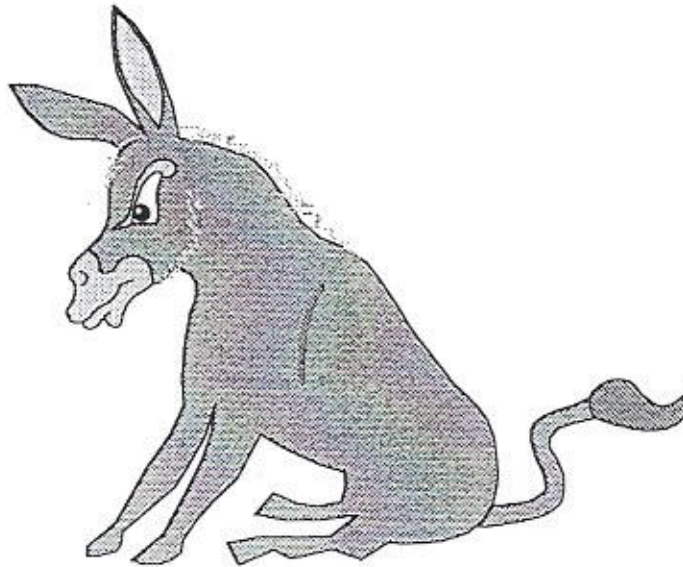
ASINO

Giocatori: si gioca in gruppo

I giocatori si mettono in cerchio e si lanciano la palla. Tutti devono prendere la palla al volo senza lasciarla cadere per terra.

Ogni volta che un giocatore non la prende o la lascia cadere, viene penalizzato con una lettera che compone la parola "ASINO".

Chi completerà questa parola per intero verrà eliminato dal gioco; vince il giocatore che fa meno sbagli.



GOMAR

Variante albanese del gioco "ASINO"

I giocatori si dispongono in fila uno dietro all'altro. Il capofila lancia la palla contro il muro, la lascia cadere a terra per poi, subito, farla passare, con un salto, sotto le sue gambe. A questo punto velocemente va a mettersi in coda alla fila. Il giocatore dietro deve prendere la palla al volo, senza farla rimbalzare nuovamente e passare al posto del lanciatore. E il gioco ricomincia daccapo.

Se il lanciatore non riesce a saltare sulla palla al primo rimbalzo è penalizzato con una lettera che compone la parola "GOMAR" (ASINO). Allo stesso modo viene penalizzato anche il secondo giocatore se lascia cadere la palla o non la prende.

Chi compone per intero la parola "GOMAR" viene eliminato dal gioco.

RINOCERONTE

Giocatori: da soli all'infinito

Si gioca lanciando la palla contro il muro, recitando una filastrocca e facendo particolari movimenti.

Rinoceronte che passa sotto il ponte
(si lancia la palla e poi la si fa passare sotto una gamba)

che balla
(si lancia la palla e si balla)

che gioca con la palla
(si lancia la palla e poi la si riprende palleggiando come a pallacanestro)

che sta sull'attenti
(si lancia la palla e si prende la posizione di chi sta sull'attenti)

che fa i complimenti
(si lancia la palla e si fa un inchino)

che dice buon giorno
(si lancia la palla e si mima un saluto)

si gira
(si lancia la palla e ci si gira su se stessi)

si rigira
(si lancia la palla e ci si gira nel senso inverso del precedente)

la testa mi gira
(si lancia la palla e si gira la testa)

non ne posso più
(si lancia la palla e si mima un gesto di stanchezza)

la palla cade giù
(si lancia la palla, la si lascia cadere e la si riprende di rimbalzo)

Chi riesce a completare il gioco senza commettere nessun errore prende 5 punti. Vince chi ottiene il punteggio più alto.

