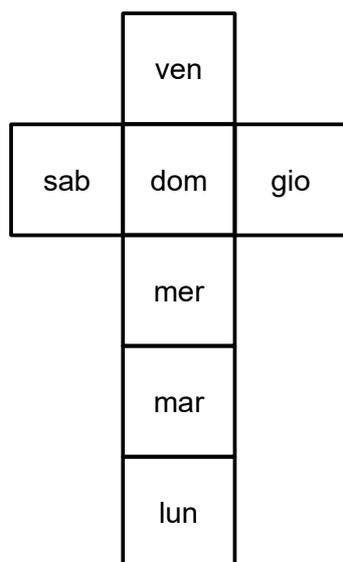


Croce



TIPO DI GIOCO

Gioco tradizionale su uno spazio ristretto all'aperto. È indispensabile che i giocatori sappiano saltare su un piede solo (andare a pèciòt).

Può partecipare un qualsiasi numero di giocatori ma per evitare lunghi tempi di attesa meglio se sono da 2 a 5.

PREPARAZIONE

Si disegna sul terreno una croce il più possibile regolare con un bastoncino, o su cemento e asfalto con un pezzo di mattone o con un gesso.

Ogni giocatore si procura un sasso.

SCOPO DEL GIOCO

Compiere per primo tutto il giro della settimana, o, per i più esperti, completare per primo tutti i livelli.

REGOLE DEL GIOCO:

1. Settimana: si lancia nella prima casella (lunedì) un sasso e poi si salta con un piede nella seconda (martedì), poi si prosegue fino alla domenica. Lì si possono appoggiare i piedi e riposare un po'. Poi si riprende a salire per tornare alla partenza, arrivati al martedì, senza appoggiare il piede si recupera il proprio sasso e si salta alla partenza. Si fa poi la stessa cosa lanciando il sasso in tutti i giorni della settimana.
2. Se il sasso, o il piede, tocca la linea o ne esce, o se si tocca il secondo piede per terra, tocca al giocatore successivo;
3. Al proprio turno, quando si rientra in gioco, si riparte dall'inizio del giorno sbagliato;
4. Equilibrista: si mette il proprio sasso su un piede e senza farlo cadere si fa il giro della croce, mettendo tutte e due i piedi in ogni casella, senza toccare le righe, senza farlo cadere. Si fa la stessa cosa con l'altro piede, poi sulla mano, sull'altra, su una spalla, sull'altra e sulla testa. Anche in questo gioco alla domenica puoi riposare e sistemare il sasso.
5. Am salam: Si ripete lo stesso gioco di equilibrio ma questa volta guardando in alto. Ad ogni passo completato si dice: "Am" e chi è fuori dice "Salam" se hai fatto giusto e "Salamon" se hai sbagliato.

RIFLESSIONI

- Come tutti i giochi diverte e socializza, allena il rispetto delle regole e dell'avversario, a vincere senza darsi arie o offendere l'avversario e perdere senza soffrirne, fa capire che con l'allenamento si migliora, che essere in vantaggio o in svantaggio non è una situazione definitiva, sviluppa la capacità di risolvere problemi e prendere decisioni (Che sasso mi conviene scegliere? Come mi conviene tirare?), mette in mostra punti di forza e di debolezza propri e dei propri amici.
- Sviluppa la precisione e la coordinazione.
- Permette di conoscere le tradizioni locali creando senso di appartenenza al proprio territorio.
- Dimostra che ci si può divertire con poco.



*Attiva...mente - I. C. Valle dei Laghi Dro – TN
A.C.S. "Zughente ensema?"
Scheda curata da Rosetta Margoni - aprile 2017*