SCOPRI
GIOCHI E FILASTROCCHE
DELLA VALLE DEI LAGHI
COLORANDO CON VESPERTILLO

ECOMUSEO VALLE DEI LAGHI

Uno degli scopi dell'Ecomuseo della Valle dei Laghi è cercare di contribuire alla formazione del sentimento di identità e promuovere più attenzione a cultura, storia, tradizioni locali, tutela dell'ambiente e valorizzazione del territorio, sensibilizzando la comunità più giovane attraverso processi di crescita culturale, di messa in rete delle risorse presenti, di attivazione e sviluppo di proposte culturali coordinate e di progetti di valorizzazione.

SCOPRI GIOCHI E FILASTROCCHE DELLA VALLE DEI LAGHI COLORANDO CON VESPERTILLO

Dopo il grande successo del nostro primo albo illustrato da colorare contenente i luoghi più significativi della Valle dei Laghi, proposti dai bambini, eccoci a questo secondo, che ci porta a conoscere giochi e filastrocche della nostra tradizione scelti ancora una volta dagli alunni delle scuole primarie dopo un lavoro di ricerca che ha coinvolto molti nonni. L'ECOMUSEO è entrato nelle scuole ed ha messo a disposizione pubblicazioni, foto, testimonianze audio e video sul neonato ARCHIVIO DELLA MEMORIA DELLA VALLE DEI LAGHI. Le classi partecipanti hanno coinvolto le famiglie ed alcuni nonni hanno contribuito ad arricchire a loro volta l'Archivio della Memoria con altre foto e testimonianze. Visitando archiviomemoria.ecomuseovalledeilaghi.it/s/giochi-e-filastrocche potrete scoprire molti giochi e filastrocche con versioni diverse, ma già qui potete conoscere quelli che i bambini hanno scelto per i più piccoli, valorizzati dai disegni realizzati dal nostro illustratore Davide Bolognani.
La pubblicazione è stata distribuita ai bambini come ricordo dell'esperienza e fungerà da punto di partenza per provare giochi, imparare filastrocche e confrontarsi coi nonni, permettendo a tutti di sentirsi portatori dell'identità di valle e accrescere il senso di appartenenza. Causa i ripetuti lockdown in seguito al Coronavirus, il lavoro di ricerca è stato più difficoltoso del previsto e si è svolto a cavallo di due anni scolastici.

Si ringraziano bambini, insegnanti e famiglie che non si sono arresi e hanno così donato alla comunità questa loro preziosa testimonianza: cl. 1^ a.s. 2019/20 Vezzano, a.s 20/21 Cavedine e Sarche; cl. 2^ a.s. 19/20 Cavedine, Terlago e Vezzano, a.s. 20/21 Cavedine e Vezzano; cl 3^ a.s. 2019/20 Sarche, a.s. 20/21 Calavino, Terlago, Vezzano.

A cura di Ecomuseo Valle dei Laghi - maggio 2021
Coordinamento: Rosetta Margoni
Illustrazioni e progetto grafico: Davide Bolognani

OCÉT BÈL

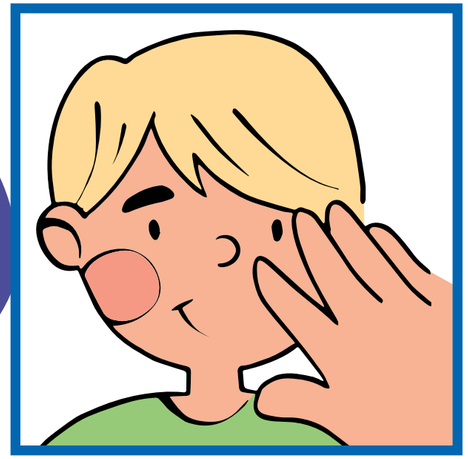
"OCÉT BÈL, SÓ FRADÈL
RECIÒTA BÈLA, SÓ SORÈLA
PIAZA GRANDA,
PIAZA PICOLA
PORTÓN DEI FRATI
CAMPANÈL DEI MATI!"

TIPO DI GIOCO
FILASTROCCA TRADIZIONALE CHE SI RIVOLGE AD UN BIMBO PICCOLO.

SCOPO DEL GIOCO
FAR RIDERE IL BIMBO.

REGOLE DEL GIOCO
MENTRE SI RECITA LA FILASTROCCA SI TOCCANO CON DELICATEZZA LE PARTI DEL VISO DEL BIMBO: GLI OCCHI, LE ORECCHIE, LA FRONTE, IL MENTO, LA BOCCA. INFINE SI PRENDE PER IL NASO E LO SI MUOVE A DESTRA E SINISTRA.

LA FILASTROCCA CI È PIACIUTA TANTO PERCHÉ È SIMPATICA E PARLA, IN MODO BUFFO, DEL NOSTRO VISO.



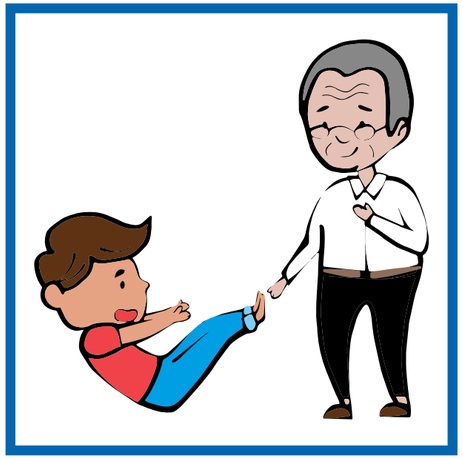
FÈRA FÈRA PÈ

"FÈRA FÈRA PÈ,
CHE 'L FERÈR NO 'L GH'È,
L'È NA ALA ROCHETA,
A FERAR QUELA VACHETA,
E QUANDE 'L VEGNIRÀ,
EL PEÒT DEL/DELA ME... 'L SARÀ FERÀ!"

TIPO DI GIOCO
FILASTROCCA TRADIZIONALE CHE SI RIVOLGE AD UN BIMBO PICCOLO.

SCOPO DEL GIOCO
FAR RIDERE IL BIMBO.

REGOLE DEL GIOCO
MENTRE SI RECITA LA FILASTROCCA SI BATTE IL PALMO DELLA MANO SULLA PIANTA DEL PIEDE DEL BIMBO.



POLENTA

SI FA ALL'APERTO, BASTA UN PO' DI SABBIA O TERRA
E UN BASTONCINO; PIÙ SI È E MIGLIORE È LA SFIDA;
È UN GIOCO DI ATTENZIONE E DELICATEZZA SOPRATTUTTO ALLA FINE.

TIPO DI GIOCO
GIOCO TRADIZIONALE SU UNO SPAZIO RISTRETTO DI TERRA O SABBIA.
PUÒ PARTECIPARE UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI DAI 3 ANNI IN POI.

PREPARAZIONE
SI COSTRUISCE UNA MONTAGNOLA DI TERRA O SABBIA (POLENTA) E SI INFILA SULLA CIMA UN BASTONCINO.

SCOPO DEL GIOCO
"MANGIARE" LA POLENTA SENZA FAR CADERE IL BASTONCINO.

REGOLE DEL GIOCO
A TURNO SI TAGLIA UNA FETTA DI POLENTA A DISCREZIONE, TOGLIENDO DALLA POLENTA QUANTA TERRA O SABBIA SI VUOLE. CHI FA CADERE IL BASTONCINO PERDE E GUADAGNA L'APPELLATIVO DI "POLENTA". GLI ALTRI GLI DICONO/RIPETONO: "POLENTA!" E LUI DEVE ACCETTARE SENZA OFFENDERSI.

PE UN, PE DO, PE TRE

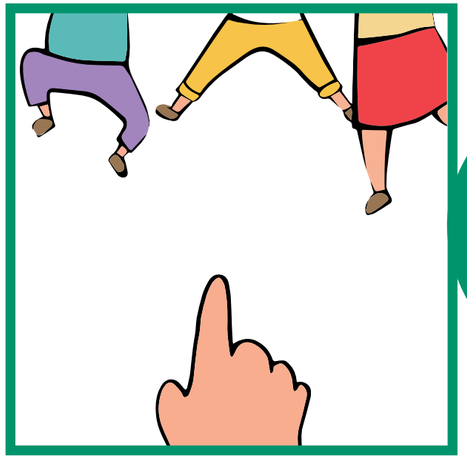
"PE UN, PE DO, PE TRE
PE QUATRO, PE ZINQUE, PE SEI,PE SETE, PE OTO
SCARPON MOLETA
TIRA ENDRIO QUALA? QUESTA."

TIPO DI GIOCO
OLTRE CHE COME CONTA PER STABILIRE CHI INIZIA UN GIOCO, PUÒ ESSERE USATO PER UN GIOCO DI GRUPPO TRANQUILLO DA FERMI.

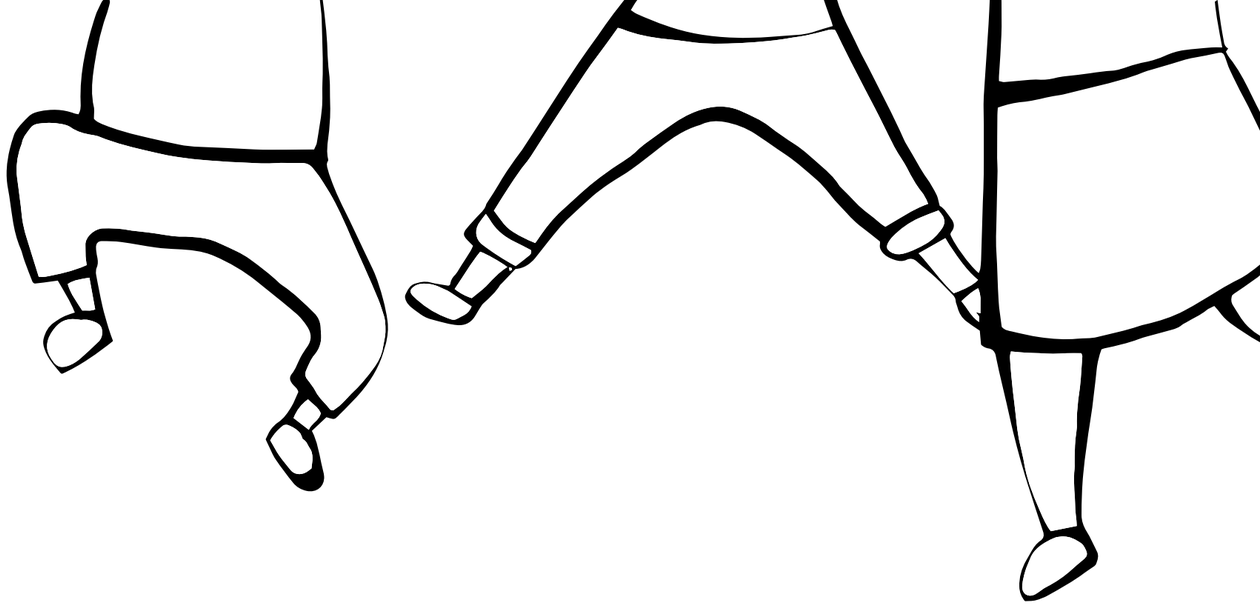
PREPARAZIONE
METTERSI IN CERCHIO CON UN PIEDE AVANTI O SU UN MURETTO CON I PIEDI PENZOLONI.

SCOPO DEL GIOCO
RIMANERE PER ULTIMO COL PIEDE IN GIOCO.

REGOLE DEL GIOCO
UN BAMBINO RECITA LA FILASTROCCA TOCCANDO O INDICANDO A RITMO I PIEDI DEI COMPAGNI. AL "QUESTA" VIENE ELIMINATO DAL GIOCO QUEL PIEDE. RIPARTE DAL PIEDE SUCCESSIVO E RIPETE LA FILASTROCCA FINCHÉ RIMANE UN SOLO PIEDE.



CI È PIACIUTA UN SACCO QUESTA: FA RIDERE, HA NOMI STRANI PER NOI CHE NON USIAMO TANTO IL DIALETTO, MA PARLIAMO SPESSO IN ITALIANO.



LA DANZA DEL SERPENTE

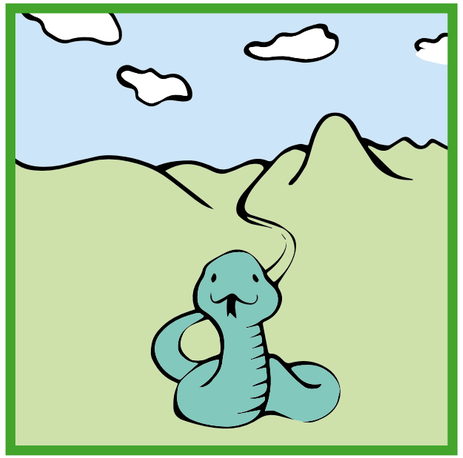
È UN GIOCO - CANZONCINA DIVERTENTE!

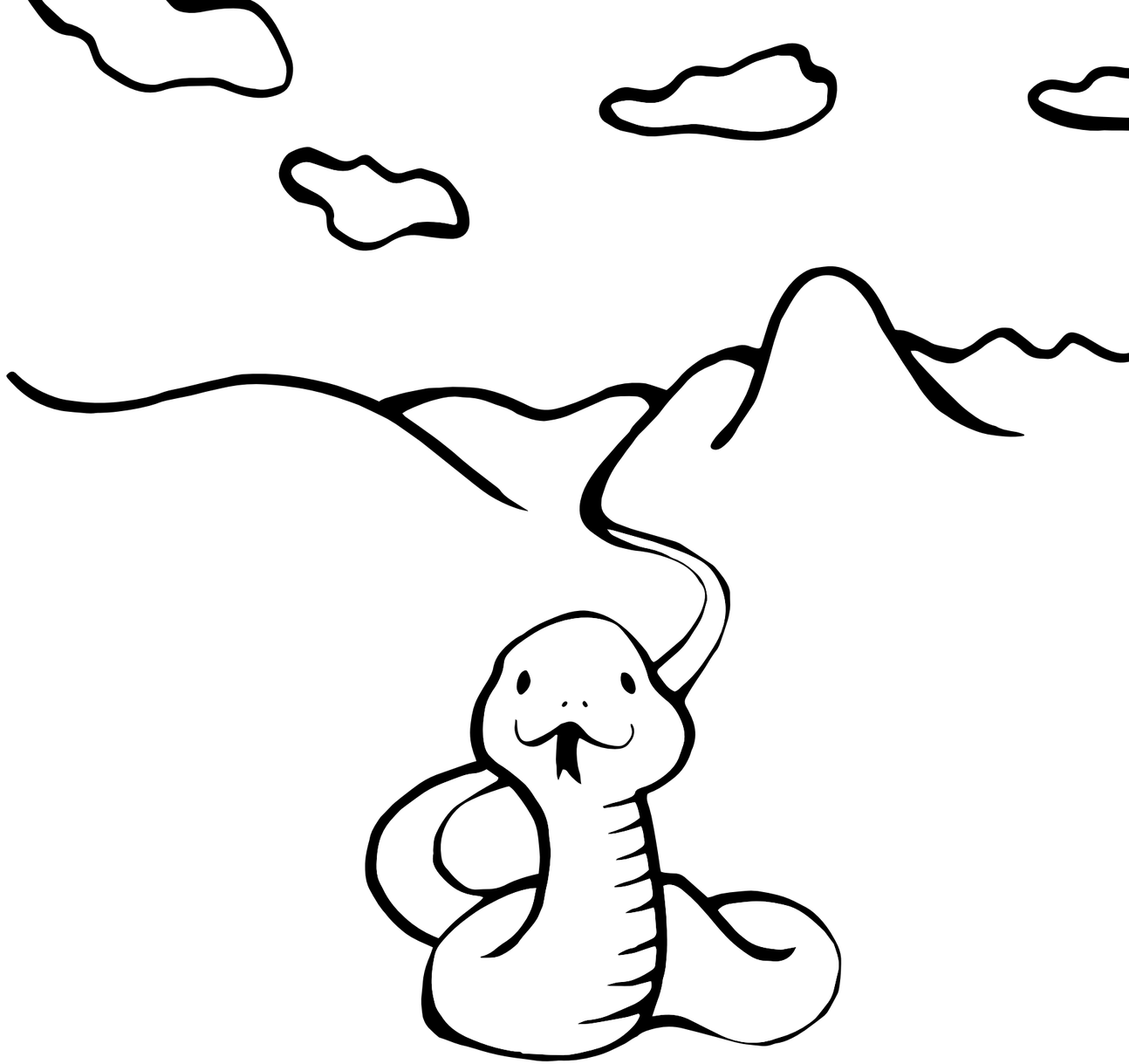
TIPO DI GIOCO
GIOCO TRADIZIONALE DI MOVIMENTO IN CERCHIO.
PUÒ PARTECIPARE UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI DAI 3 ANNI IN POI.

PREPARAZIONE
I BAMBINI SI METTONO IN CERCHIO STACCATI L'UNO DALL'ALTRO. UN BAMBINO STA IN CENTRO.

SCOPO DEL GIOCO
FORMARE TUTTI INSIEME UN "SERPENTE".

REGOLE DEL GIOCO
IL BAMBINO CHE È IN CENTRO PASSA A ZIG-ZAG TRA I COMPAGNI SALTELLANDO E CANTA: ***"QUESTA È LA DANZA DEL SERPENTE, CHE VIEN GIÚ DAL MONTE PER RITROVARE LA SUA CODA CHE EGLI PERSE UN DÌ!"***. SI FERMA DAVANTI AD UN COMPAGNO E DICE: ***"MA DIMMI UN PO', SEI FORSE TU QUEL PEZZETTIN DEL MIO CODIN?"***. SE IL COMPAGNO DICE DI SÌ, SI ATTACCA ALLE SUE SPALLE E SI RIPRENDE IL GIOCO FINCHÉ TUTTA LA CODA È COMPLETA.





LE SCUDELETE (TAPPI)

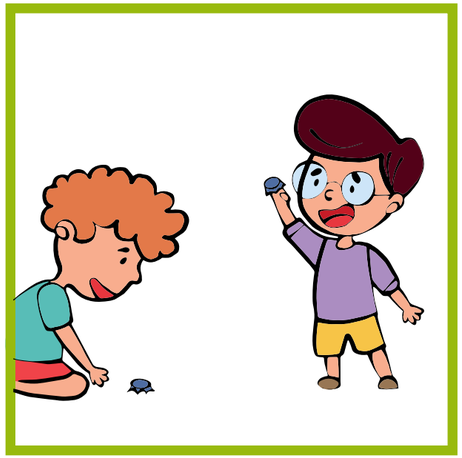
SI GIOCA DAPPERTUTTO, IN QUANTI SI VUOLE E IN MODI DIVERSI.
SE NON SI TOCCANO I TAPPI DEGLI ALTRI E SI STA DISTANZIATI
SI PUÒ GIOCARE ANCHE ADESSO CHE C'È IL CORONAVIRUS.

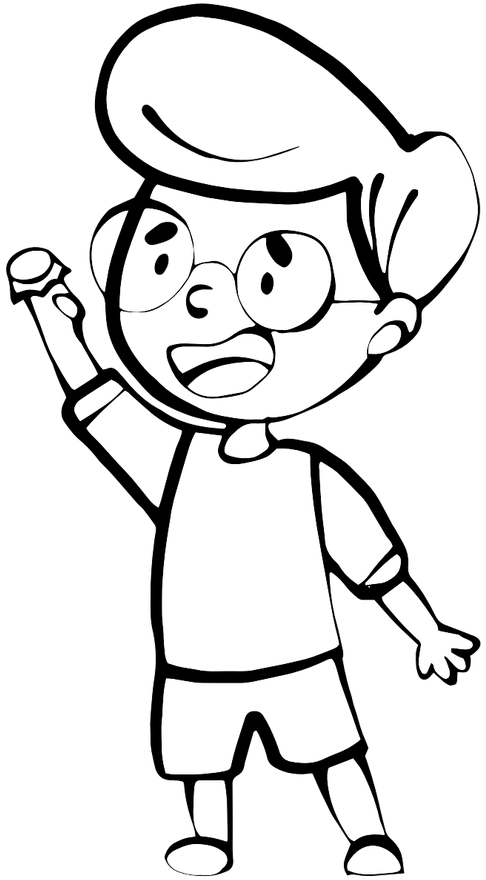
TIPO DI GIOCO
GIOCO TRANQUILLO DI MOVIMENTO.

PREPARAZIONE
OGNI BAMBINO DEVE AVERE UNA "SCUDELETA", CIOÈ UN TAPPO DI METALLO (O PLASTICA) CON DENTRO LA FIGURINA DI UN CALCIATORE (O ANIMALE O ALTRA PERSONALIZZAZIONE). SI CONCORDA IL PERCORSO DA FARE E L'ORDINE DA SEGUIRE.

SCOPO DEL GIOCO
TERMINARE IL PERCORSO PER PRIMO, CIOÈ CON IL MINOR NUMERO DI LANCI.

REGOLE DEL GIOCO
SI APPOGGIA IL TAPPO CON LA FIGURINA IN ALTO SULLA LINEA DI PARTENZA.
A TURNO SI MANDA AVANTI IL PROPRIO TAPPO CON UN MOVIMENTO A MOLLA DI INDICE E POLLICE ("PIZÀTOL"). SE SI DEVONO SUPERARE OSTACOLI SI FA IL PUGNO CON IL POLLICE ALL'INTERNO, SI APPOGGIA IL TAPPO SOPRA POLLICE E INDICE E SI FA IL "PIZÀTOL" VERSO L'ALTO.





AL RIMBOMBO

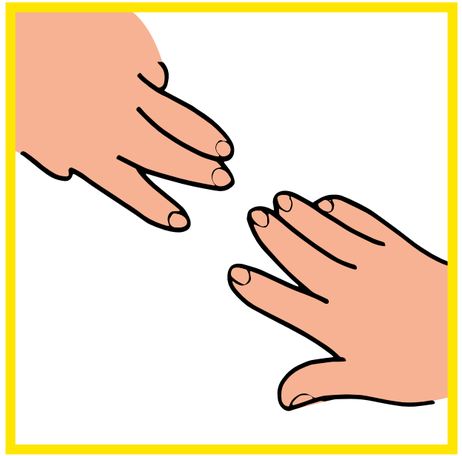
"AL RIMBOMBO DEL CANON: BIM, BUM, BOM".

TIPO DI GIOCO
OLTRE CHE COME CONTA PER STABILIRE CHI INIZIA UN GIOCO, PUÒ ESSERE USATO PER UN GIOCO A COPPIE TRANQUILLO DA FERMI.

PREPARAZIONE
DECIDERE CHI GIOCA PER I PARI E CHI PER I DISPARI.

SCOPO DEL GIOCO
FARE 5 PUNTI PER PRIMO.

REGOLE DEL GIOCO
RECITATA LA FILASTROCCA MUOVENDO QUA È LÀ UN PUGNO, AL BOM SI METTONO IN BELLA VISTA DA 0 A 5 DITA. SI SOMMANO LE DITA DEI DUE GIOCATORI E, STABILITO SE È PARI O DISPARI, SI ASSEGNA IL PUNTO. NELLA MANO LIBERA CIASCUNO TIENE SEGNATO IN BELLA VISTA I PUNTI VINTI.



RIALZO

ERA IL GIOCO PIÙ USATO AI TEMPI DEI NONNI E OGGI TANTI BAMBINI LO FANNO ANCORA. È DIVERTENTE.

TIPO DI GIOCO
GIOCO TRADIZIONALE DI MOVIMENTO ALL'APERTO. PUÒ PARTECIPARE UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI.

SCOPO DEL GIOCO
SFUGGIRE AL BAMBINO CHE PRENDE.

REGOLE DEL GIOCO
IL BAMBINO CHE "CE L'HA" (CIOÈ CHE È DI TURNO A PRENDERE) DEVE RINCORRERE E TOCCARE UNO DEGLI ALTRI BAMBINI IN GIOCO. IL BAMBINO CHE VIENE TOCCATO "CE L'HA" E TOCCA A LUI PRENDERE. SE CHI SCAPPA SALE SU UNA QUALSIASI COSA RIALZATA DA TERRA NON PUÒ ESSERE PRESO (MURETTO, SCALINO, PANCHINA...). CHI SALE SU UN RIALZO PUÒ STARCI PER POCO TEMPO.

È COTTO IL PANE?

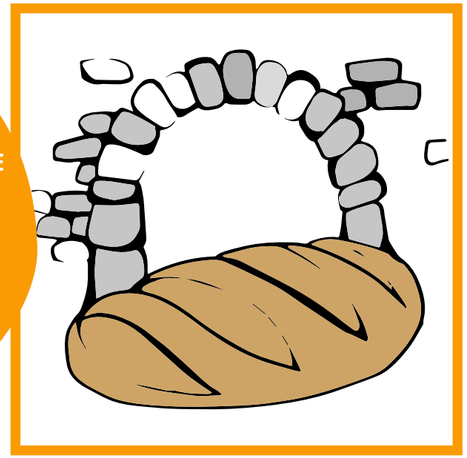
TIPO DI GIOCO
GIOCO TRADIZIONALE DI MOVIMENTO ALL'APERTO. PUÒ PARTECIPARE UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI.

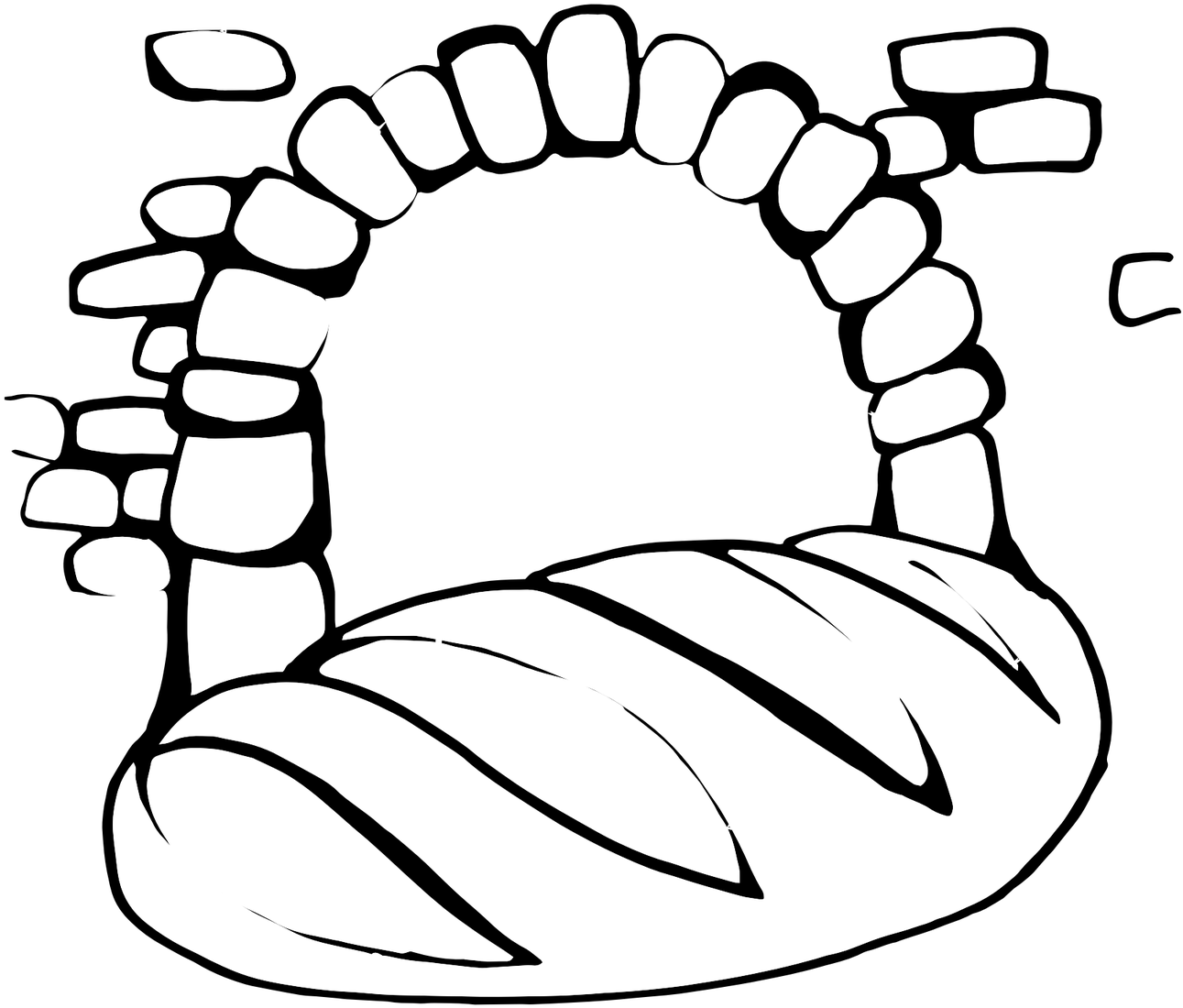
PREPARAZIONE
CI SI POSIZIONA IN SEMICERCHIO TENUTI PER MANO. I DUE BAMBINI ALLE ESTREMITÀ DEVONO CONOSCERE IL GIOCO

SCOPO DEL GIOCO
INGARBUGLIARSI E TENERSI COLLEGATI AI COMPAGNI.

REGOLE DEL GIOCO
DIALOGO FRA I DUE BAMBINI ALLE ESTREMITÀ:
DX. ***"È COTTO IL PANE?"***
SX. ***"SÌ, MA È UN PO' BRUCIATO."***
DX. ***"CHI È STATO?"***
SX. DICE IL NOME DI UNO DEI GIOCATORI
DX. PARTE, SEGUITO DA TUTTO IL GRUPPO TENUTO PER MANO, PASSA SOTTO LE BRACCIA CHE FANNO PONTE ALLA SINISTRA DEL BAMBINO CHIAMATO, COSICCHÉ LUI RIMANE A BRACCIA INCROCIATE E GIRATO VERSO L'ESTERNO. DURANTE QUESTO MOVIMENTO TUTTI INSIEME CANTANO: "***POVERO ...(NOME), LEGATO ALLE CATENE, SOFFRIRÀ LE PENE, LE PENE DA MORIR."***
SI RIPETE IL GIOCO, SENZA MAI MOLLARE LE MANI DEI VICINI FINCHÉ TUTTI SONO "INCATENATI",QUINDI SI CHIUDE IL CERCHIO E TUTTI TIRANO VERSO L'ESTERNO FINCHÉ LA FILA SI SPEZZA.

I NONNI POTEVANO TENERSI PER MANO E STARE VICINI, NON COME ADESSO CHE SI DEVE STARE DISTANZIATI. È UN GIOCO CHE SI PUÒ FARE DAPPERTUTTO, BASTA ESSERE IN TANTI E AVERE UNO SPAZIO LARGO. È DIVERTENTE INGARBUGLIARSI, CANTARE E INTANTO MUOVERSI.





BANDÓN LIBERA TUTI

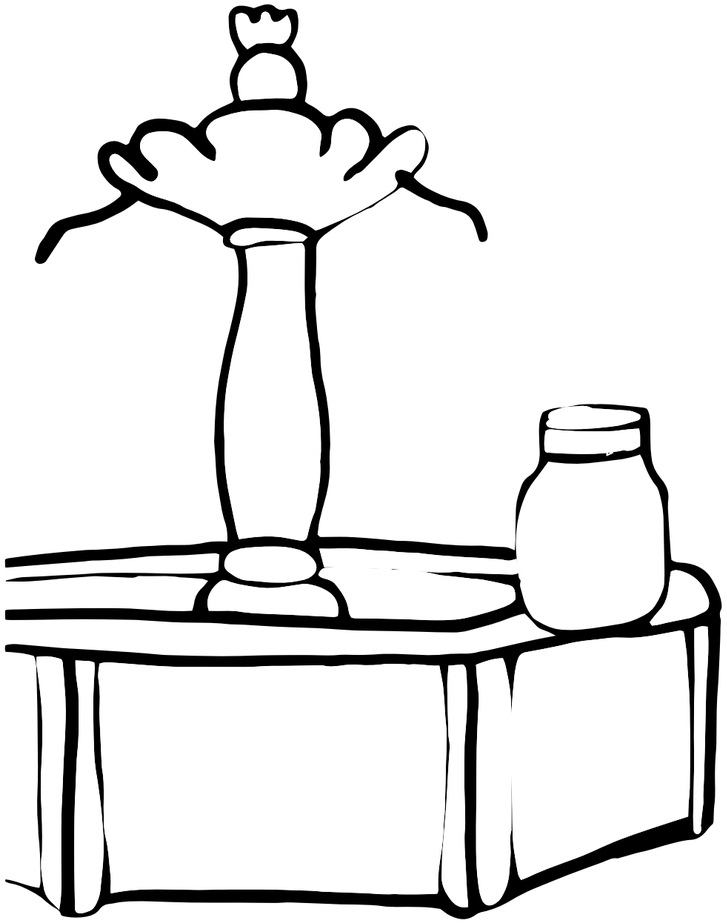
I BAMBINI UNA VOLTA ALLA SERA ANDAVANO A PRENDERE IL LATTE
AL CASEIFICIO E SI FERMAVANO IN PIAZZA A GIOCARE INSIEME: CHE BELLO!

TIPO DI GIOCO
GIOCO TRADIZIONALE DI MOVIMENTO IN SPAZIO APERTO. PUÒ PARTECIPARE UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI.

PREPARAZIONE
BISOGNA AVERE A DISPOSIZIONE UN “BANDÓN” (BARATTOLO).

SCOPO DEL GIOCO
IMPADRONIRSI DEL “BANDÓN LIBERA TUTI”.

REGOLE DEL GIOCO
UN BAMBINO PRENDE UN “BANDÓN” (BARATTOLO) E LO METTE IN BELLA VISTA (VICINO ALLA FONTANA IN PIAZZA) INTANTO CHE GLI ALTRI BAMBINI SI NASCONDONO. MENTRE IL BAMBINO CHE HA POSIZIONATO IL “BANDÓN” VA A CERCARE GLI ALTRI COME A NASCONDINO, CHI È NASCOSTO ESCE DAL NASCONDIGLIO E CORRE CERCANDO DI PRENDERE IL “BANDÓN LIBERA TUTI”, LIBERANDO COSÌ SÉ STESSO E TUTTI QUELLI “PRESI” PRIMA DI LUI. SE INVECE CONQUISTA IL “BANDÓN” CHI LO HA POSIZIONATO “PRENDE” IL BAMBINO CHE HA RICONOSCIUTO. L’ULTIMO “PRESO” INIZIERÀ UNA NUOVA PARTITA.



SETTIMANA = CROCE

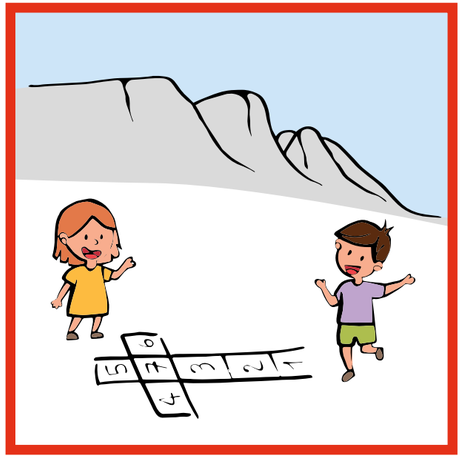
ERA IL GIOCO PIÙ USATO AI TEMPI DEI NONNI
E OGGI TANTI BAMBINI LO FANNO ANCORA. È DIVERTENTE.

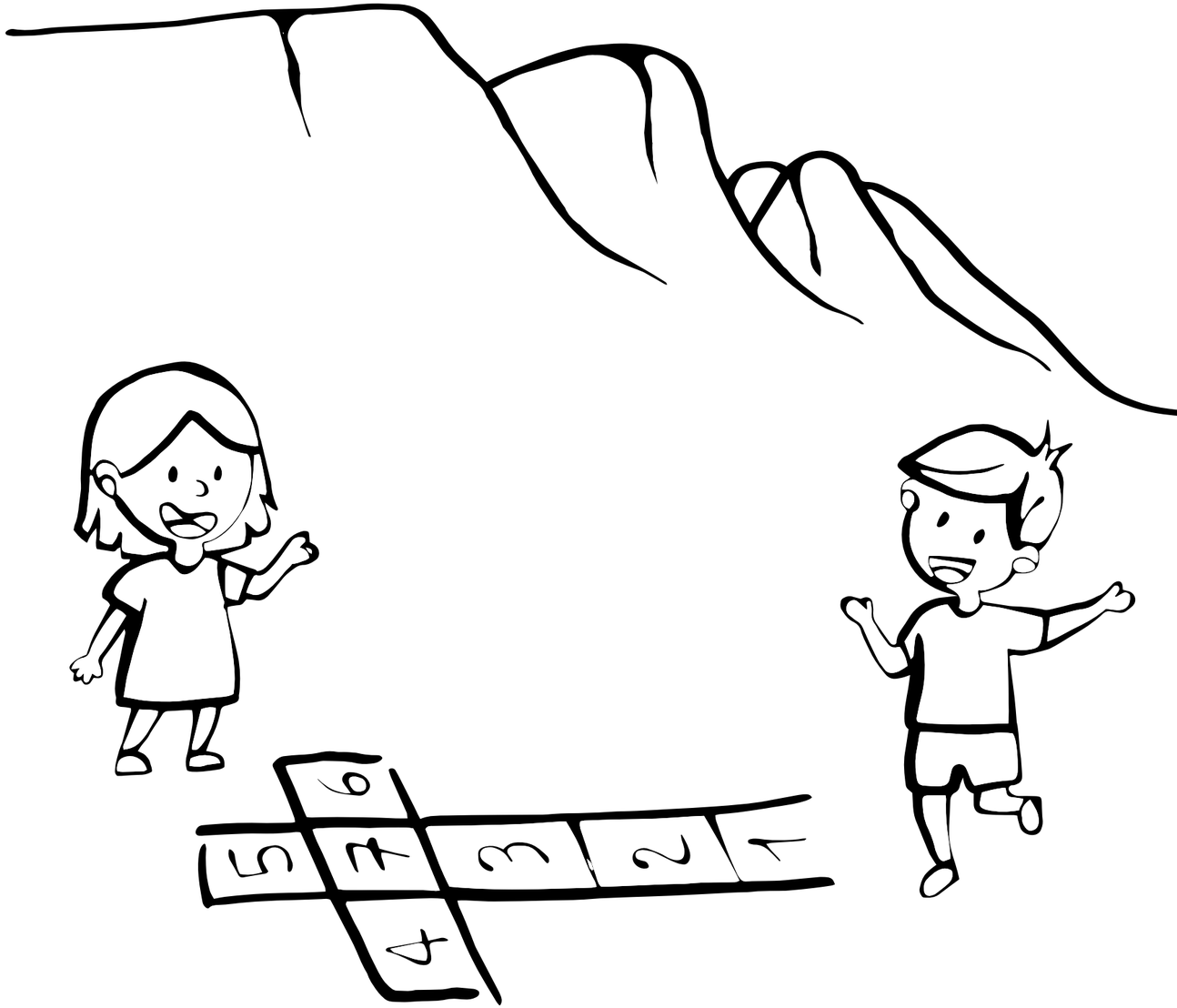
TIPO DI GIOCO
GIOCO TRADIZIONALE SU UNO SPAZIO RISTRETTO ALL'APERTO. PUÒ PARTECIPARE UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI.

PREPARAZIONE
SI DISEGNA SUL TERRENO UNA CROCE FATTA DI 7 QUADRATI CON DENTRO I NUMERI DA 1 A 7.
OGNI GIOCATORE SI PROCURA UN SASSO E SI METTE IN FILA.

SCOPO DEL GIOCO
COMPIERE PER PRIMO TUTTO IL GIRO DELLA SETTIMANA.

REGOLE DEL GIOCO
A TURNO IL PRIMO BAMBINO LANCIA IL SASSO SUL NUMERO 1, SALTA SU UN PIEDE SUL NUMERO 2, POI SU 3, 4, 5, 6, 7, 3, 2, SENZA METTERE GIÙ IL PIEDE PRENDE IL SASSO, SALTA SUL NUMERO 1 E ESCE DALLA CROCE. LANCIA IL SASSO SUL NUMERO 2. SALTA CON UN PIEDE SOLO SUL NUMERO 1, 3, 4, 5, 6, 7, 3, RACCOGLIE IL SASSO, 2, 1, FUORI. CONTINUA COSÌ FINCHÉ HA LANCIATO IL SASSO IN TUTTI I NUMERI E FINITO IL GIRO. SE IL SASSO, O IL PIEDE, ESCE DAL QUADRATO, O SE IL SECONDO PIEDE TOCCA PER TERRA, PASSA IL TURNO AL GIOCATORE SUCCESSIVO. QUANDO RIENTRA IN GIOCO, AL PROPRIO TURNO, RIPARTE RIFACENDO L'ULTIMO TIRO.



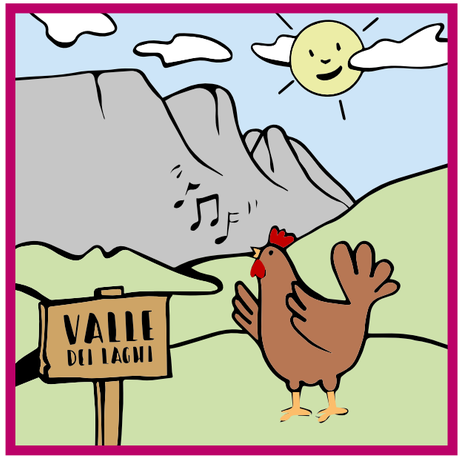


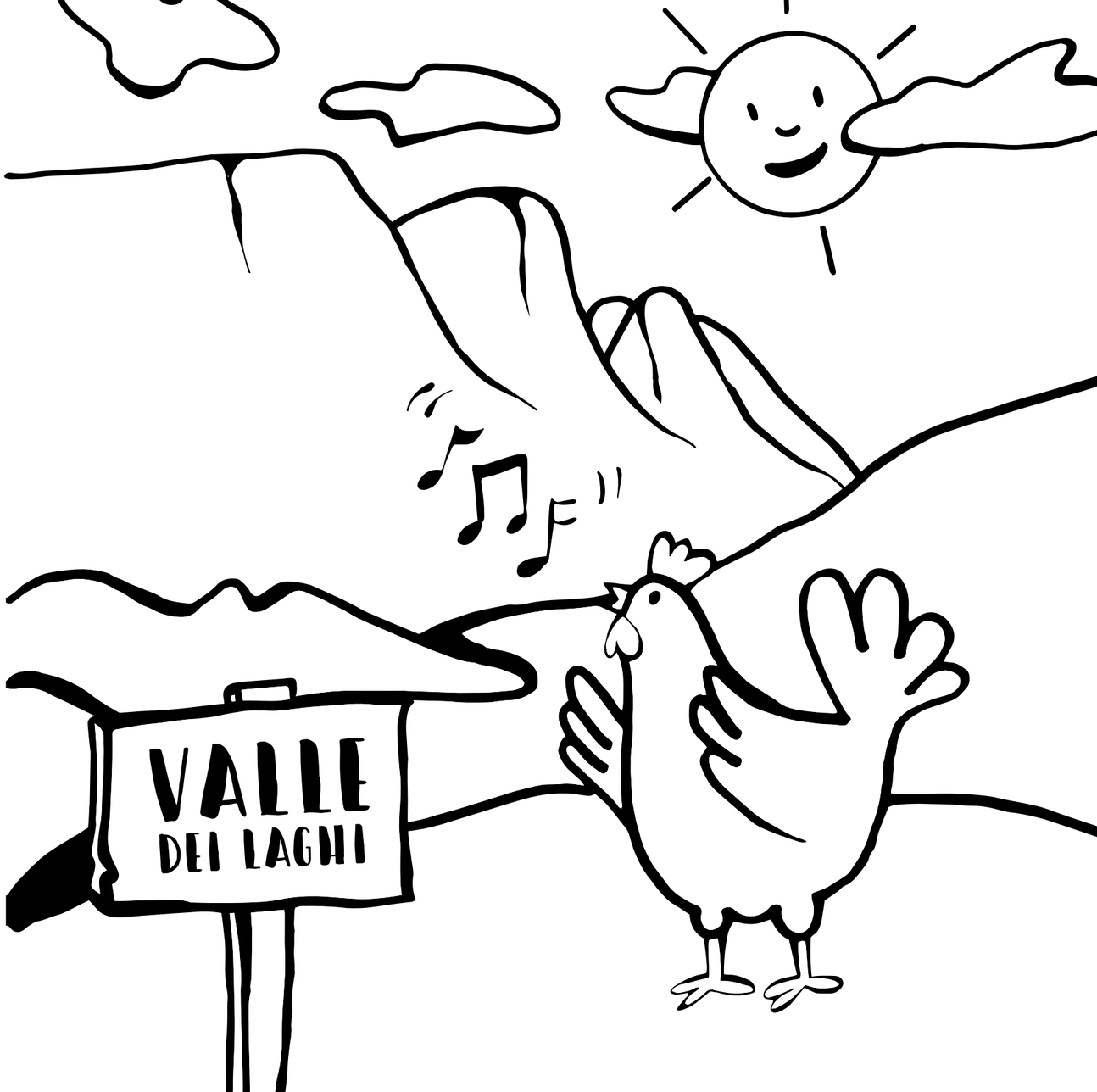
PROVERBI CHE PREVEDONO IL TEMPO

"QUANDO LA PAGANELLA LA G' HA EL CAPEL O CHE 'L FA BRUT O CHE 'L FA BEL".

"L'ACQUA DAL BANAL NO LA BAGNA GNANCA LA GRESTA AL GAL".

"QUANDE LE NUVOLE LE VA VERS TRENT CIAPA LA ZAMPA E VA AL CONVENT...
QUANDE LE NUVOLE LE VA VERS RIVA CIAPA LA ZAPA E VA A FAR FADIGA".





FILASTROCCA DA ASCOLTARE

"SON NÀ DENT PER 'NA STRADÈLA
STRÉTA,
HO PERS LA ME BERÉTA,
LA ME L'HA TROVADA 'NA BRUTA VECÉTA,
LA M'HA DIT CHE NON LA ME LA DÀ,
FIN CHE NÓ GHE DAGO 'NA FUGACÉTA.
ALOR SON NÀ A TRENT
A TÖR EN CAR DE VENT,
EL VENT L'HO DAT AL RÓVER,
EL RÓVER EL M'HA DAT LA GIAZ,
LA GIAZ L'HO DATA AL PORCO,
EL PORCO EL M'HA DAT LA GRASA,
LA GRASA L'HO DATA AL CAMPO,
EL CAMPO EL M'HA DAT EL GRANO,
EL GRANO L'HO DAT AL MOLINÈR,
EL MOLINÈR EL M'HA DAT LA FARINA,
LA FARINA L'HO DATA ALLA MENSA,
LA MENSA L'HA FAT LA PASTA,
LA PASTA L'HO DATA AL FORNO,
EL FORNO EL M'HA DAT LA FUGACÉTA,
PER DAR A QUELA BRUTA VECÉTA,
PERCHÉ LA ME DAGA LA ME BERÉTA".

SCOPRIGIOCHI E FILASTROCCHE DELLA VALLE DEI LAGHI COLORANDO CON VESPERTILLO

1 OCÉT BÈL

2 FÈRA FÈRA PÈ

3 POLENTA

4 PE UN, PE DO, PE TRE

5 LA DANZA DEL SERPENTE

6 LE SCUDELETE (TAPPI)

7 AL RIMBOMBO

8 RIALZO

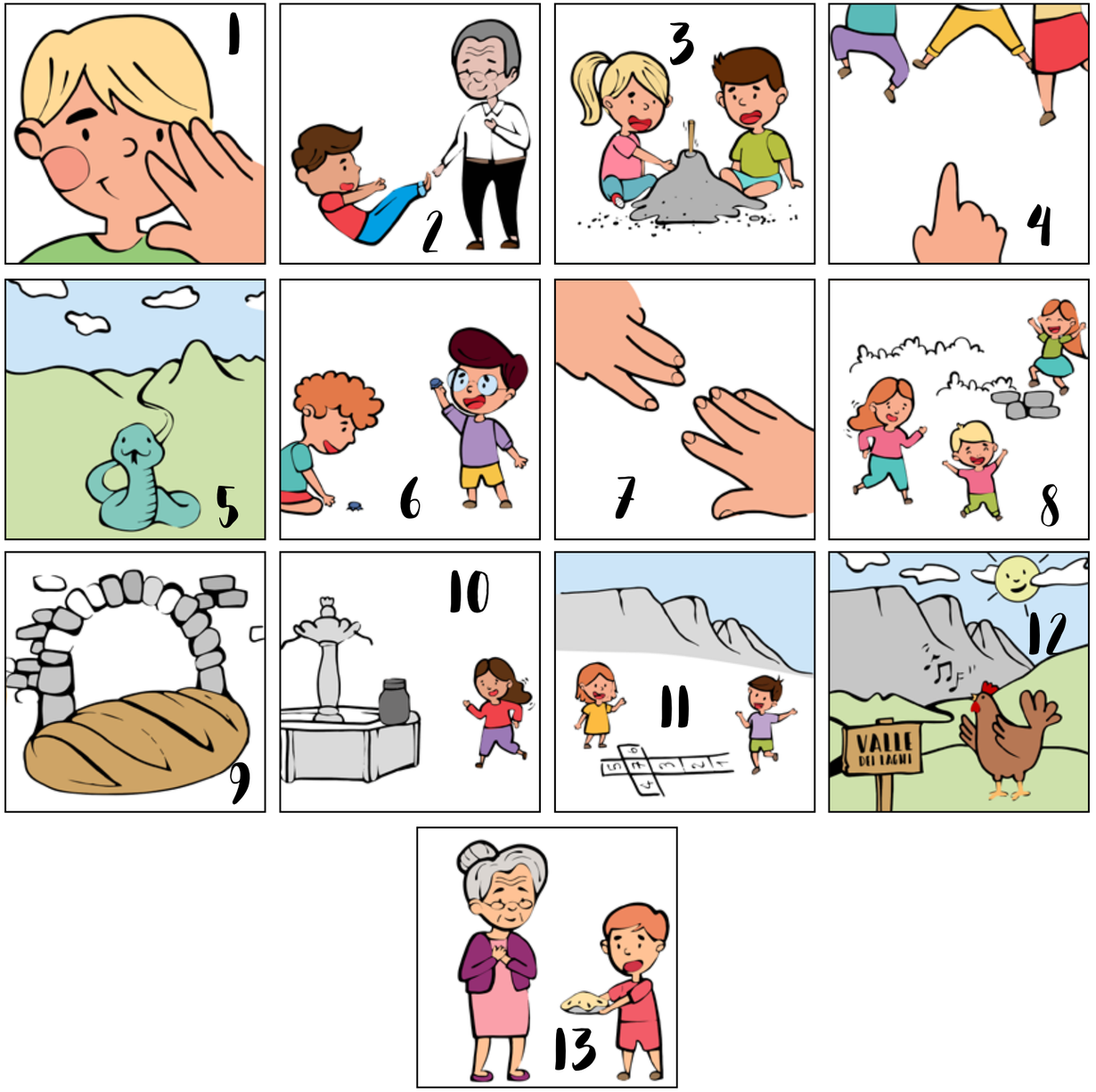
9 È COTTO IL PANE?

10 "BANDÒN LIBERA TUTI"

11 SETTIMANA = CROCE

12 PROVERBI CHE PREVEDONO IL TEMPO

13 FILASTROCCA DA ASCOLTARE



Ecomuseo
Valle dei Laghi

COMUNITÀ
DELLA VALLE DEI LAGHI

Member of
Distretto
Family
inTRENTINO

Cassa Rurale
Alto Garda