

I GIOCHI DI UN TEMPO

Per i giochi da proporvi per questa settimana abbiamo pensato di fare un tuffo nel passato e riprendere quei giochi usati un tempo, dai bimbi napoletani.

Prenderemo spunto dai giochi della tradizione napoletana e li proporremo in una rivisitazione più moderna.

Ci sono giochi intramontabili che tutti noi conosciamo pensiamo ai giochi di gruppo come nascondino, il girotondo, acchiapparello.

Poi ci sono i giochi a sfide ed uno dei classici è il gioco della campana detto anche la "settimana".

Il nome è dato dal numero di caselle che venivano utilizzate.

È un gioco semplice da riproporre e far conoscere ai bambini che non ne sono a conoscenza. Oltre ad essere divertente è utile anche a sviluppare la coordinazione e l'equilibrio motorio.

OCCORRENTE

- Gessetti bianchi o colorati

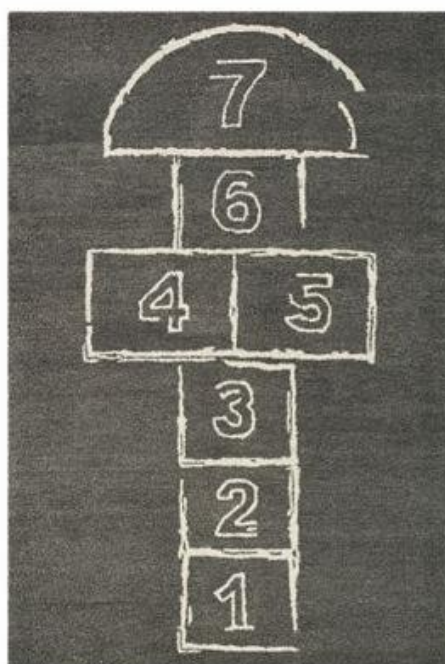
- Un sassolino (possiamo usare qualsiasi oggetto vogliamo)

- Spazio all'aperto

Vediamo adesso come si svolge il gioco, prima di tutto dobbiamo "costruire" le nostre caselle.

Prendiamo il gessetto e disegniamo le caselle partendo dal basso verso l'alto.

Se giocheremo alla settimana le caselle saranno appunto sette, come vedete in figura.



Le prime 3, di seguito (che corrispondono a lunedì, martedì, mercoledì), poi due vicine, giovedì e venerdì, in senso orizzontale, dopo sabato e infine domenica.



Se scegliamo di giocare a campana le caselle potranno essere di numero maggiore e chiuderemo l'ultima con una cupola .

Una volta costruito il nostro percorso possiamo lanciare il nostro sassolino oppure l'oggetto scelto.

LA SETTIMANA

Come si gioca:

1. Si fa la conta per vedere chi inizia per primo.
2. Il primo, al suo turno, lancia il sassolino sul primo giorno della settimana.
3. Il giocatore saltella su una gamba sola dentro la casella del giorno, raccoglie il sassolino sempre su una sola gamba, si gira e ritorna indietro saltellando sempre su una sola gamba, facendo attenzione a non calpestare le linee della casella.
4. se non si è perso il turno si lancia nuovamente il sasso, cercando di lanciarlo nella seconda casella e così via.

Lo scopo: tutte le volte il sassolino andrà lanciato dentro la casella del giorno, fino a raggiungere l'ultimo. Vince il primo che termina la settimana e riesce a tornare indietro senza fare nessun errore, nè con il piede, nè con il sassolino.

REGOLE:

- Per ritenere valido il lancio, il sassolino deve ricadere nel centro del riquadro e non toccare le linee.
- Se il sassolino o il piede toccano le linee, allora il bambino passa il turno al secondo giocatore e azzera il suo percorso, ritornando al punto di partenza.

La difficoltà sta nel prendere bene la mira, in modo che il sassolino raggiunga la parte centrale delle caselle, senza toccare le righe. E consiste anche nel saltellare su una gamba sola, sempre senza calpestare le righe, tranne quando ci si trova in corrispondenza di due caselle parallele, come per il giovedì e venerdì, in cui verranno usati entrambi i piedi, a gambe larghe, mettendone uno per casella.

LA CAMPANA

Come si gioca:

1. Lanciare un sassolino nella prima casella della campana.
2. Saltellare su un solo piede e raggiungere la cima della campana, evitando la casella dove è finito il sassolino.
3. In cima, girarsi e saltellando, sempre su un piede solo, ripercorrere il percorso.
4. Fermarsi nella casella prima del sassolino e raccoglierlo.
5. Evitando la casella del sassolino terminare il percorso.
6. Passare il sassolino al prossimo giocatore.
7. Se si è concluso il percorso senza perdere il turno, a quello successivo lanciare il sassolino nella seconda casella e ripetere il percorso come al primo giro e così via fino a terminare i numeri.

Scopo: Completare il percorso avendo lanciato il sassolino su tutte le caselle. Il primo giocatore che riesce vince il gioco!

Regole:

- Non perdere mai l'equilibrio: se si tocca a terra con il secondo piede o una mano si deve tornare alla partenza.
- Se si calpesta una linea, si salta nella casella sbagliata o fuori dalla campana si perde il turno.
- Nelle caselle alla stessa altezza ci si deve entrare contemporaneamente a gambe divaricate.
- Il sassolino che si lancia deve atterrare dentro al riquadro senza toccare i bordi o rimbalzare fuori, altrimenti si perde il turno.
 - Nella casella dove finisce il sassolino non bisogna saltarci dentro.

Possiamo pensare di realizzare anche una versione casalinga usando i tappetini quelli morbidi già numerati o ricostruendolo noi con dello scotch carta semplice o colorato ed usando al post del sassolino palline di carta,un legnetto.



Passiamo ora ai giocattoli usati un tempo dai bambini napoletani.

Giocavano con le biglie,quelle che ancora oggi tutti noi conosciamo e con lo “strummolo” e la “tirapetra”.

Ma cosa sono questi giochi dal nome strano? Scopriamolo assieme.

LO STRUMMOLO



Era quello che oggi potremmo definire una trottola costruito in legno con la punta in ferro veniva lanciato tirando la “funicella” la corda ce vi veniva rotolata attorno.

La sfida tra i bambini era quella di fare in modo che il loro strummolo si fermasse per ultimo e continuasse a girare il più possibile.

Riprodurre un vero e proprio strummolo per noi sarebbe impossibile ma possiamo ispirarci all’idea del gioco e costruire delle trottole rotanti con il materiale che abbiamo in casa.

Occorrente:

-cartoncini (potete usare anche quello della scatola dei cereali)

-cartone

-colori(pastelli,pennarelli,pastelli a cera,acquerelli)

-cd

-monetina o matita o tappi di bottiglia



PROCEDIMENTO

Possiamo usare un cd per creare il nostro disco, tracciando il contorno su di un cartoncino.

Una volta ricavato il cerchio possiamo decorarlo e colorarlo.

Possiamo anche farlo su di un foglio con la stessa modalità o stampare il pdf in allegato ed incollarlo successivamente su una base di cartone per renderlo più rigido.

Una volta che avremo il nostro disco colorato bisognerà fare un piccolo foro al centro e decidere se inserire una matita con la punta rivolta verso il basso, oppure una monetina che potrebbe rappresentare la scelta più sicura anche per bambini più piccoli.

Si consiglia di attaccarli con qualche goccia la colla a caldo se ne avete.

Ecco che abbiamo creato la nostra trottola.

Non basterà altro che ruotare con la mano la monetina o matita e sfidarsi per vedere quella che resta per più tempo a girare.



LA TIRAPRETA



Era quella che più comunemente conosciamo come fionda.

Era costruita con rami biforcuti maggiormente di quercia e materiali riciclati per la molla veniva spesso usata la vecchia camera d'aria delle biciclette e per la guaina dove inserire il sassolino si usava la tomaia di una vecchia scarpa.

Abbiamo pensato di riproporre anche questo giocattolo in una versione più soft e sicura vediamo come fare per costruirla.

Occorrente



-Bicchieri di plastica o di carta oppure tubicini di cartone della carta igienica

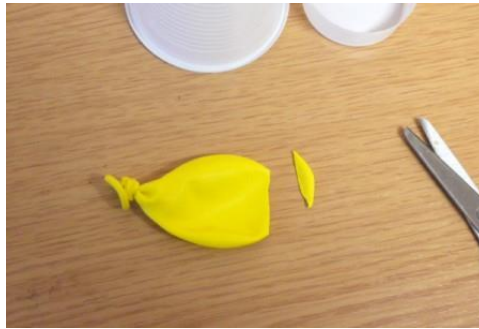
-Palloncini

-Palline di carta oppure pon pon morbidi

-forbici

PROCEDIMENTO

Se utilizzeremo dei bicchieri dovremo eliminare la base, se invece utilizzeremo i rotolini possiamo saltare questo passaggio.



Prendiamo ora i nostri palloncini tagliamo anche qui la base e facciamo un nodo alla parte finale.



Adesso inseriamo il palloncino coprendo la parte superiore del bicchiere, facciamo lo stesso per il rotolino scegliendo uno dei due lati indifferentemente la nostra "fionda" è pronta. Basterà mettere una pallina di carta oppure un pon pon morbido e i bimbi potranno sfidarsi a chi riesce a tirarlo più lontano oppure a centrare un bersaglio.