

Festa di Primavera

Spiegazione di alcuni giochi :

La campana

La pietra

Per giocare, oltre a disegnare la campana, ogni giocatore deve procurarsi una pietra. Scegline una abbastanza piatta, non troppo grande e neppure troppo liscia, se no scivola.

Se trovi quella giusta, tienila sempre con te, sarà il tuo portafortuna!

Le regole del gioco.

Puoi giocare a questo gioco da solo o con gli amici.

La regola più importante è che si gioca saltellando su una gamba sola. Per decidere chi sarà il primo ad iniziare il gioco, si fa la conta.

Il primo giocatore entra nella casella TERRA e tira la pietra nella casella con il numero 1.

Saltando su una gamba sola va dalla TERRA alla casella 1, raccoglie la pietra, gira su se stesso e torna alla TERRA. Poi tira la pietra nella casella 2, salta nella casella 1 e poi nella casella 2, raccoglie la pietra e, sempre saltando, torna indietro fino alla TERRA.

Continua tirando la pietra nella casella 3 e va avanti allo stesso modo, fino alla casella CIELO. Adesso deve giocare in senso contrario, quindi dal CIELO lancia la pietra nella casella 8, poi nella casella 7 e così via fino a tornare sulla TERRA.

Nelle caselle 4 - 5 e 7 - 8, si possono appoggiare entrambi i piedi.

Ma attenzione, in nessun caso la pietra o il giocatore possono toccare le righe che delimitano le caselle. Non pestare mai le righe!

Se la pietra cade in una casella sbagliata o sopra una riga, il giocatore perde il turno e può ricominciare, partendo dalla casella dove ha commesso l'errore, soltanto dopo che tutti gli altri hanno giocato.

Vince chi finisce per primo!

MOSCA CIECA

Con una conta si stabilisce chi deve essere bendato. Al prescelto vengono coperti gli occhi con una benda in modo che non veda nulla. Quindi lo si accompagna tenendolo per un braccio in mezzo ai ragazzi che partecipano al gioco.

Scopo del gioco è quello di cercare di prendere o di toccare qualcuno dei partecipanti indovinando anche il nome. Chi è stato preso e riconosciuto dovrà prendere il posto del compagno con la benda e quindi fare lui la mosca cieca.

E' utile scegliere uno spazio chiuso e libero da ostacoli per evitare possibili incidenti.

OH, CHE BEL CASTELLO!

I partecipanti formavano due cerchi: il primo composto da due bambini ed il secondo costituito da tutti gli altri.

I due gruppi intonavano delle strofe di botta e risposta che terminavano col segnalare il nome del bambino che doveva passare dal secondo al primo cerchio.

*Oh che bel castello
Marcondino dino dello
Oh che bel Castello
Marcondino dino dà*

*E noi lo distruggeremo
Marcondino dino dello
E noi lo distruggeremo
Marcondino dino dà*

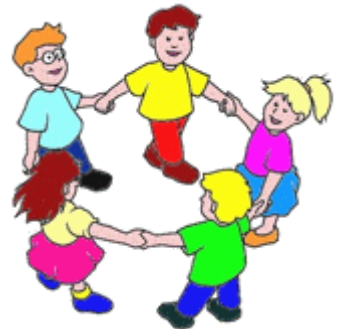
*Togliendo una pietra
Marcondino dino dello
Togliendo una pietra
Marcondino dino dà*

*Questa pietra è
Marcondino dino dello
Questa pietra è
(il nome di un bimbo dell'altro cerchio)*

*E il nostro è più bello
Marcondino dino dello
E il nostro è più bello
Marcondino dino dà*

*E come farete
Marcondino dino dello
E come farete
Marcondino dino dà*

*E chi è questa pietra
Marcondino dino dello
E chi è questa pietra
Marcondino dino dà*



Regina, Reginella

Spiegazione del gioco

Un giocatore designato dalla sorte è la "regina" e si trova in un punto estremo del campo da gioco, che può essere una stanza o un prato in piano e senza ostacoli.

Gli altri giocatori si mettono in riga dirimpetto alla regina, all'altra estremità del campo da gioco (20 metri).

Ogni giocatore a turno chiede alla regina:

**"Regina, reginella, quanti passi devo
fare per arrivare al tuo castello
con la fede e con l'anello
con la punta del coltello?"**.

La regina risponderà:

"Devi fare... (numero) passi da... (animale)!".

Il numero è variabile da 1 a 5.

Gli animali possono essere:

- formica (un piede davanti all'altro)
- leone (balzo a piedi uniti)
- passero (balzettini in punta di piedi)
- rana (balzo con le mani a terra)
- cavallo (passo normale)
- elefante (più lungo possibile)
- gambero (all'indietro)

Chi sbaglia passo, o numero, o fa male il passo (a insindacabile giudizio della regina) deve ricominciare da capo. Chi arriva per primo alla regina prende il suo posto.

Ruba bandiera

Materiale necessario per il gioco: un pezzo di stoffa che simboleggia la bandiera da rubare.

Devono esserci 2 squadre (ad esempio: squadra Rossa e squadra Blu) composte dallo stesso numero di giocatori.

L'oggetto del gioco, che deve essere rubato, è una bandiera (generalmente rappresentata da un pezzo di stoffa).

Consideriamo un campo da gioco in cui nel centro c'è il "banditore", ovvero: colui che tiene la bandiera e che chiama i giocatori (che sono numerati in ordine crescente e in modo uguale per ogni squadra; ad esempio: sia la squadra rossa che quella blu hanno gli stessi numeri e quindi i giocatori sono numerati dall'1 al 10), mentre ai lati del "banditore" ci sono le due squadre schierate in riga una di fronte all'altra. Quindi: il campo da gioco è come un quadrato con un lato vuoto.

Dal punto in cui è situato il "banditore" parte una linea (che di solito è immaginaria) che separa le zone delle due squadre.

Questa linea ricopre un ruolo molto importante nello svolgimento del gioco. Infatti: quando il banditore chiama un numero che corrisponde a due giocatori (uno di una squadra e uno di un'altra) questi devono correre verso il banditore a prendere la bandiera, senza però sorpassare la linea di separazione, altrimenti il punto viene dato alla squadra avversaria.

Quando il banditore chiama i numeri, il giocatore che prende la bandiera per primo scappa verso la propria squadra e fa punto nel momento in cui supera di poco la riga della propria squadra. In questo caso: il giocatore avversario può superare la linea di separazione, perchè deve rincorrere l'altro giocatore e cercare di toccarlo prima che arrivi nella zona dopo la sua squadra, in modo tale da fare punto ed evitare che lo faccia l'altro.

O altri come...

- **Gioco con la corda.**
- **Alle belle statue che...**
- **La bella lavanderina....**

- Tiro alla fune
- Giochi con le bambole / con le figurine sulle panchine o sull'erba