

LASCIA TRACCIA

Colora la Città

Giornata Mondiale del Gioco 28-31 Maggio 2020

Riprendiamoci la CITTÀ GIOCANDO. Abbiamo bisogno di spazi per giocare, spazi per riprendere in sicurezza la socialità dei bambini e delle bambine. I parchi non bastano, abbiamo bisogno di riprenderci piazze, slarghi, strade.. COLORIAMO LA CITTÀ!

Per la GIORNATA MONDIALE DEL GIOCO 2020 vi sfidiamo a GIOCARE SOTTO CASA... negli spazi che vorremmo fossero dedicati al gioco!

**Questa iniziativa aderisce alla campagna
TRACCE d'INFANZIA della LUNGI - Libera Università del Gioco**

Accetta la sfida e unisciti Al GIOCO DIFFUSO...

- manda la tua adesione al numero 3205776789 tramite whatsapp
- scrivici che luogo colorerai con i tuoi bambini
- riceverai questo manuale di giochi per giocare in sicurezza.
- da giovedì 28 a domenica 31 maggio inviaci foto o filmati dell'effetto del tuo gioco sulla città! Saranno pubblicati su: **fb: Ludobus Artingioco**

GIOCHI CON I GESSETTI

Non dimenticarti di Giocare!

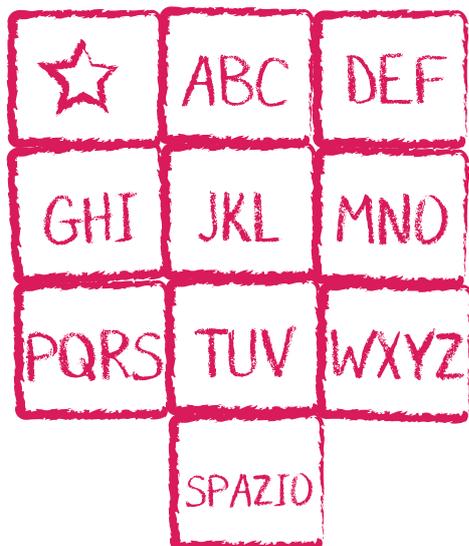
I giochi presenti in questa raccolta sono adatti per giocare da soli e in gruppo, in pieno rispetto delle norme di distanziamento.

Quando ti trovi all'aperto da solo o in presenza altre persone, rispetta le norme e le buone prassi stabilite dallo stato e dalle autorità locali.

Quando ti trovi all'aperto da solo o in presenza altre persone, rispetta le norme e le buone prassi del benessere: concediti la necessità di giocare da solo, con i tuoi cari e con altre persone.



SMS



1. Disegna a terra lo schema
2. Scegli una parola
3. "Componi" le parole saltando a piedi uniti sulle caselle come fossi su una tastiera: un salto sulla casella "ABC" per "A", due salti sulla stessa casella per "B", tre per "C".

Due gambe

prova a usare alternativamente la gamba sinistra e la destra.

Frase

Prova a comporre intere frasi, dovrai usare la casella "spazio".

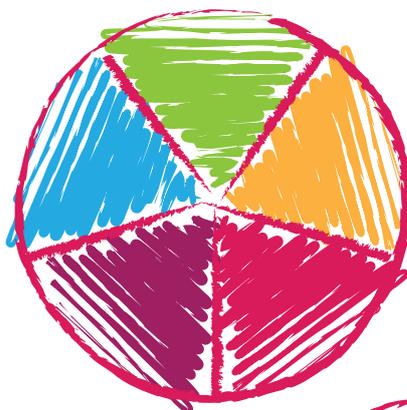
Stella

Se devi usare lettere consecutive che si trovano sulla stessa casella, tra una e l'altra devi usare la stella!

Duello (triello, quadriello...)

Chi comporrà correttamente tutto il messaggio per primo?

Simon



1. Disegna a terra lo schema a con i gessetti colorati oppure con i numeri.
2. Il primo giocatore dice ad alta voce un numero (o colore) dello schema e contemporaneamente salta sulla casella indicata del "simon", poi si mette da parte.
3. Il giocatore successivo dice il numero (colore) del giocatore precedente e poi ne dice un'altro, mentre salta sulle caselle indicate.
4. Tutti i giocatori allungano la sequenza di numeri, saltando sulle caselle relative. Dopo l'ultimo giocatore, inizia il primo a giro.
5. Il gioco si interrompe quando un giocatore sbaglia la sequenza o il salto.

LASCIA TRACCIA
Colora la Città



TESTI E GRAFICA: LUCA COPPOLA 2020

Lava



1. Disegna a terra tanti blocchi di roccia e tante fiamme intorno.
2. Fai finta che poche rocce spuntino da un mare di lava. Puoi saltare da una roccia all'altra ma non puoi toccare la lava (il resto del pavimento) nemmeno un po'.
3. Prova a saltare in velocità, o a fare un percorso ad occhi chiusi. Usa rocce piccole, o con dei buchi pieni di lava! Prova ad usare un pezzetto di cartone, è una roccia che puoi usare solo una volta!

Missione di salvataggio

Un amico ti aspetta su una roccia, riuscirai a salvarlo?

Missione di recupero

Ci sono tanti oggetti sparsi nella lava, riesci a prenderli tutti? Anche quelli lontani? I tuoi amici ti tengono mentre ti allunghi?

Lungo



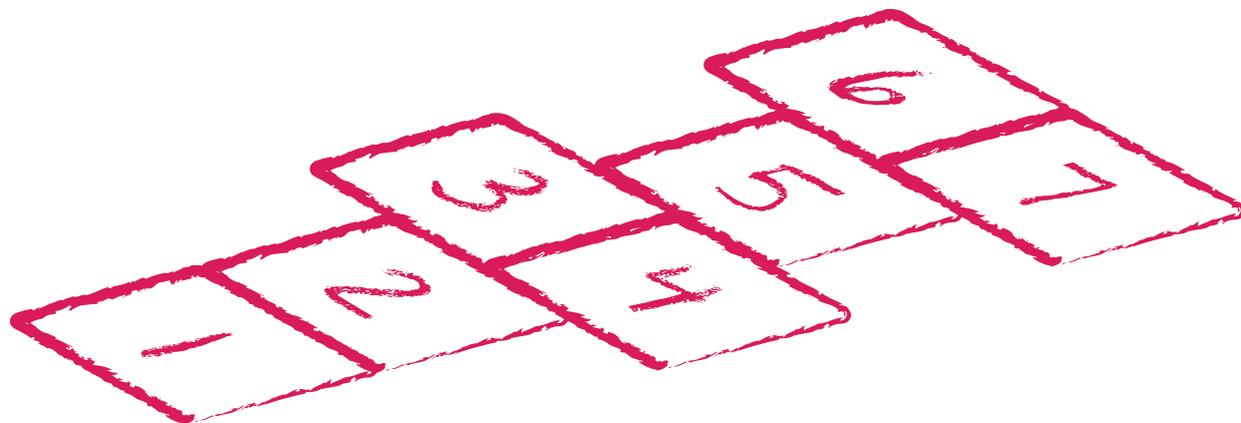
1. Disegna delle strisce sul pavimento.
2. Prova a saltare più lontano possibile, atterrando a piedi uniti. Le strisce ti aiuteranno a capire quanto hai saltato lontano.
3. Quale giocatore arriva più lontano? Prova a prendere anche la rincorsa. Prova a considerare valido solo il primo tocco del piede. Dove arrivi invece se dopo il primo fai anche altre due salti?

LASCIA TRACCIA
Colora la Città



TESTI E GRAFICA: LUCA COPPOLA 2020

Campana



1. Disegna a terra lo schema
2. Un giocatore alla volta fa l'intero percorso saltando in tutte le caselle prima in avanti (dal numero più piccolo al più grande) poi indietro.
3. Sulle caselle singole salti con un piede solo, su quelle affiancate con entrambi i piedi. Per girarti a fine percorso devi farlo in un sol colpo, saltando.
4. Il turno passa al giocatore successivo appena sbagli: quando cadi, o metti il piede a terra quando non devi o anche se tocchi con un piede la linea.
5. Vince chi riesce a fare il percorso per primo.

Il gioco può essere complicato sempre più rifacendo tante volte il percorso in un modo sempre più difficile.

La pietra.

1. Valgono tutte le regole precedenti. I giocatori hanno un oggetto (pietra) da lanciare
2. Prima di fare il percorso lanci la pietra nella casella 1; devi fare tutto il percorso ma non puoi mettere il piede nella casella che contiene la pietra.
3. Devi raccogliere la pietra nel giro di ritorno, quando ti trovi nella casella più vicina
4. Se completi il percorso puoi fare il successivo: lanciando la pietra nella casella successiva (1->2..)
5. Puoi continuare a fare percorsi finché non sbagli ovvero anche quando: lanci la pietra fuori dalla casella, non raccogli la pietra al ritorno, la pietra ti cade al ritorno.
6. Vince chi completa la serie di percorsi per primo.

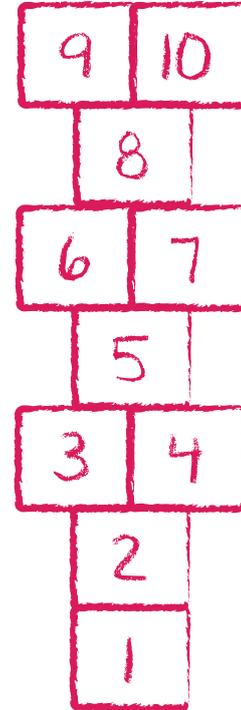
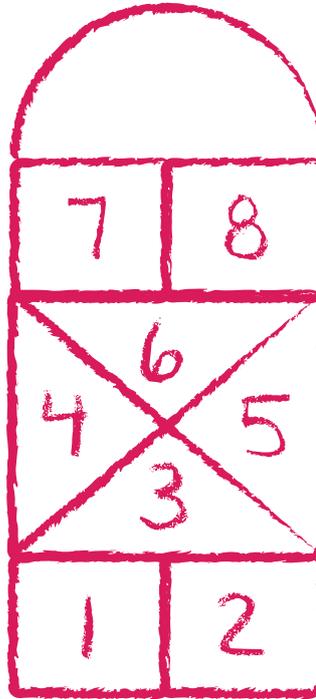
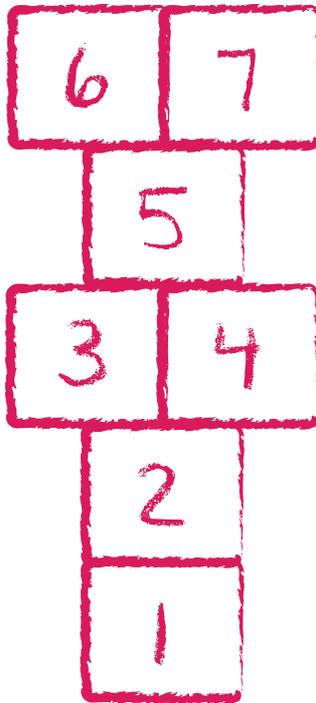
LASCIA TRACCIA
Colora la Città



TESTI E GRAFICA: LUCA COPPOLA 2020

WWW.PROGETTOUOMO.ORG/LUDOBUS WWW.LUDOFFICINA.IT WWW.NATIPERGIOCARE.IT

Campana-varianti



Queste sono solo alcune delle varianti, è un gioco antichissimo, arrivato a noi dall'antica Roma e veniva giocato anche in Egitto. Chissà chi ci ha giocato per primo!

Portare la pietra

1. Valgono tutte le regole precedenti
2. Una volta raccolta la pietra il percorso va completato "portando" la pietra in un modo stabilito (ex.: in testa)
3. In base agli accordi la serie di percorsi si fa riportando la pietra su due dita, in testa, su un piede, sulla spalla, sul ginocchio ecc..

Conferma

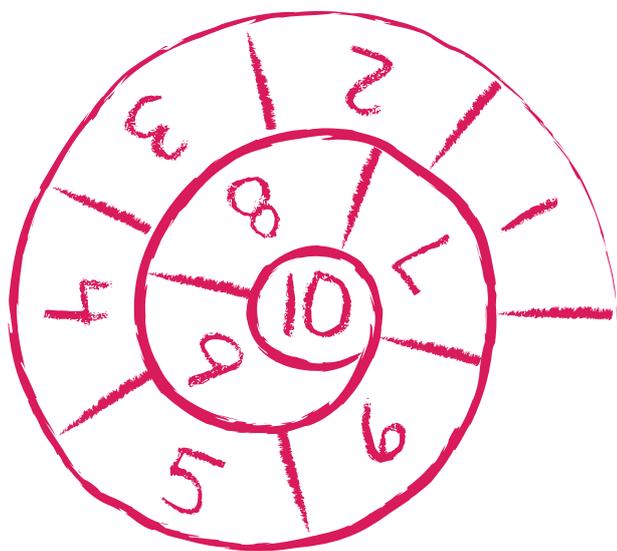
1. Valgono tutte le regole precedenti
2. Una volta completata una serie di percorsi, si fa la conferma facendo il percorso nelle caselle ad occhi chiusi (senza saltare) e "portando" l'eventuale pietra come nella serie lungo tutto il percorso.
3. Dopo ogni passo si chiede conferma. A fine percorso si possono aprire gli occhi e girarsi per fare il ritorno.

LASCIA TRACCIA
Colora la Città



TESTI E GRAFICA: LUCA COPPOLA 2020

Lumaca



1. Disegna a terra lo schema
2. Un giocatore alla volta fa l'intero percorso saltando su un solo piede in tutte le caselle prima in avanti (dal numero più piccolo al più grande) poi indietro.
3. Se completi tutto il percorso, scegli una casella e metti dentro le tue iniziali. Questa diventa una base: una casella di "riposo" in cui puoi fermarti anche con due piedi. Nessun giocatore può toccare una base degli altri giocatori. Quindi dovrai evitare le basi degli altri giocatori.
4. Il turno passa al giocatore successivo appena sbagli: quando cadi o metti entrambi i piedi a terra quando non devi, se salti nella casella sbagliata o anche se tocchi con un piede la linea.
6. Quando tutte le basi sono state assegnate, vince chi ha più basi.

LASCIA TRACCIA
Colora la Città

Sill Nondi

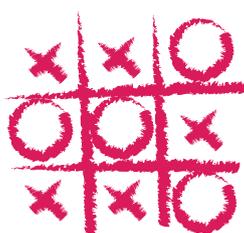
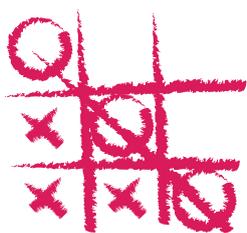
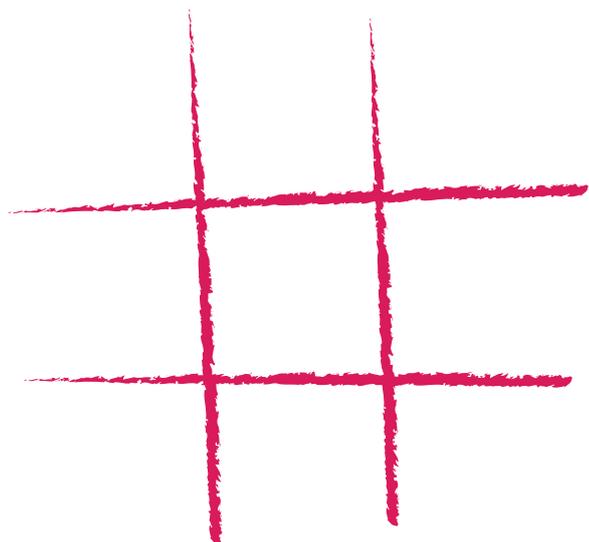


1. Disegna a terra lo schema. Ogni giocatore ha una pietra.
2. Il giocatore di turno lancia una pietra nella prima casella.
3. Con un solo salto, deve atterrare col piede sulla pietra.
4. Sempre saltellando, può riposizionare la pietra con il piede per calciarla, fuori dalla casella nella direzione da cui è stata lanciata.
5. Se mandi fuori la pietra puoi continuare, lancerai quindi la pietra nella seconda casella ecc.
6. La pietra va raggiunta con un unico salto nella casella che la contiene, ma puoi saltare sul posto nelle caselle precedenti.
7. La pietra calciata deve finire fuori o in una casella precedente, senza toccare la linea.
8. Il turno passa al giocatore successivo appena sbagli: quando cadi o metti entrambi i piedi a terra, quando un piede o la pietra toccano la linea, quando la pietra va nella casella sbagliata.
9. Chi termina il percorso, vince.



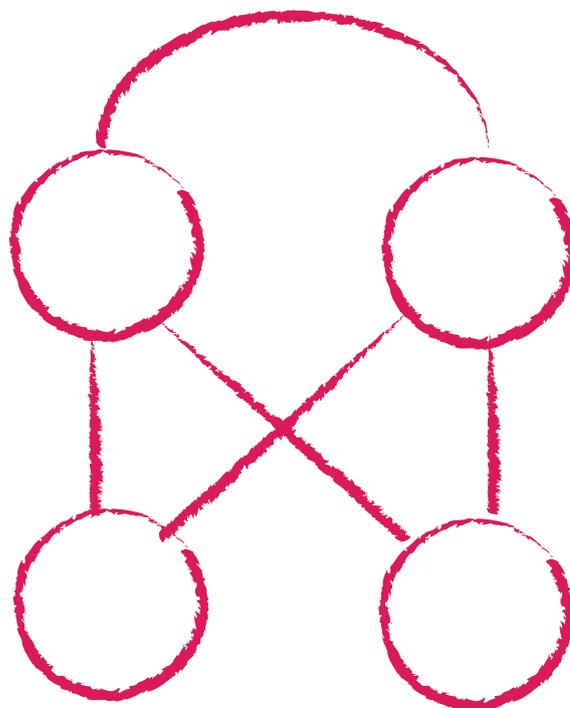
TESTI E GRAFICA: LUCA COPPOLA 2020

Tris



1. Disegna a terra lo schema
2. Si gioca in due a turni alterni.
3. I giocatori a turno disegnano il proprio simbolo su una casella vuota.
4. Vince il giocatore che mette per primo tre pedine su una sola riga, colonna o diagonale. Se nessuno vince, la partita è pari.

Pong Hau Ki



1. Disegna a terra lo schema, si usano due coppie di oggetti uguali (o due coppie di persone)
2. Si gioca in due a turni alterni.
3. Le pedine (o le persone) vanno messe a turno nelle caselle circolari.
4. I giocatori a turno -se possono- spostano una delle proprie due pedine (o persone) in una casella vuota, seguendo una linea. Le caselle piene non possono essere "saltate".
5. Perde il giocatore che non può spostare alcuna delle sue pedine.

LASCIA TRACCIA
Colora la Città



TESTI E GRAFICA: LUCA COPPOLA 2020

WWW.PROGETTOUOMO.ORG/LUDOBUS WWW.LUDOFFICINA.IT WWW.NATIPERGIOCARE.IT