

Giochi dal mondo

Un gioco tipico della Danimarca: Hovdinge-Bold

(La palla del capo tribù)

Per poter eseguire il gioco sono necessarie due squadre: A e B. Il campo è diviso in quattro parti. Ognuna delle squadre sceglie un capo, il quale va a posizionarsi dietro il campo dell'avversario. Il capo tira la palla in alto a metà campo con l'obiettivo di prendere la palla e tirarla contro l'avversario prima che tocchi terra. Quando un giocatore viene colpito va a raggiungere il suo capitano che si trova nella parte opposta del campo. Adesso egli deve aiutare il suo capitano a prendere la palla e tirarla contro gli avversari, però senza uscire fuori dal suo campo. Se un avversario riesce ad afferrare la palla al primo colpo e non al rimbalzo, il giocatore che ha tirato la palla è eliminato e raggiunge il suo capo. Alla fine, quando una squadra non ha più giocatori in campo, il capitano ha l'ultima possibilità per far vincere la sua squadra. Lascia il suo spazio originale e va dove si trovano i suoi giocatori e deve colpire con la palla tutti i giocatori della squadra avversaria. Il gioco continua fino a quando una squadra non ha più giocatori.



Gioco del fazzoletto (Albania)

I bambini sono seduti in cerchio, un bambino gira intorno al cerchio tenendo un fazzoletto in mano, lascia il fazzoletto ad un bambino se questo è svelto prende il fazzoletto, si alza e vince.

Gioco del quadrato (Albania)

Si disegna un quadrato per strada con scritti dentro quattro numeri, si prende un sasso e si lancia nel quadrato, poi si salta con un piede e si sposta il sasso dentro al quadrato, se tocchi le linee hai perso.

Il gioco del nascondino è presente in tutti i paesi e si gioca con regole simili

Nascondino – Ascunsalia (Romania)- ПРЯТКИ (Russia)

In **Romania** a nascondino, di solito, si gioca in dieci bambini e al buio, perché con la luce del sole si possono vedere i compagni che si sono nascosti. Si conta fino a venti e dopo aver contato, il bambino che si è accecato va a cercare i compagni che si sono nascosti nei vari nascondigli. Colui che è stato visto per primo dovrà accecarsi nel prossimo giro, a meno che un giocatore non faccia tana toccando il muro della conta, allora deve ripetere il turno il bambino che già si era accecato. (N.B. Il giocatore che deve accecarsi viene deciso attraverso delle conte)



In **Albania** il gioco del nascondino si gioca con regole simili a quelle del nascondino italiano, l'unica variante è nel fare tana, infatti si sputa sul muro.

In **Africa**, quando i bambini sono molti, si gioca a una specie di nascondino: al posto del muro viene usato un barattolo che, lanciato deve essere preso da chi sta sotto e portato in un luogo stabilito. Poi comincia a cercare i compagni. Per liberarsi bisogna andare accanto al barattolo senza essere visti da chi conta.

Ursu duarme (Romania)

È un gioco che si fa all'aperto. I bambini stanno in cerchio e si danno la mano, un bambino sta dentro il cerchio in ginocchio facendo finta di dormire. Mentre i bambini si danno la mano cantano la canzone "Ursu duarme".

*Ursu duarme si visiază că
păpuci lui dansiază
Ursule hop ursule hop
Iesi afară di brlog*

Alla fine della canzone i bambini devono scappare perché l'orso si sveglia e li deve acchiappare.

Am pierdut o batistută (Romania)

È un gioco da fare all'aperto, in gruppo.

I bambini si mettono in cerchio e uno gira intorno con in mano un fazzoletto. Mentre gira, canta la canzone "Am pierdut o batistută", poi lascia il fazzoletto vicino ai piedi di un bambino. I due bambini girano intorno al cerchio in direzioni opposte e devono riconquistare il posto lasciato libero, chi rimane senza posto deve raccogliere il fazzoletto e ricominciare il gioco.

*Am pierdut o batistută mă bate
mămica cine afla să miodeie îi sārut
gurita batist îi parfumată să afla la o
fata la fata cea frumuasă pe care o
iubesc.*



*Am pierdut o batistută mă bate
mămica cine afla să miodeie îi sārut
gurita batist îi parfumată să afla la o fata
la fata cea frumuasă pe care o iubesc.*



PALLA IN ALTO

Nak ilygra "palla in alto" è in Albania uno dei nostri giochi.

Le regole sono che un bambino tira la palla in alto, chiamando un giocatore che ha preso intanto il nome di una nazione, es. Italia, Albania, Francia, Macedonia, Marocco...

Se il bambino non chiama uno di questi nomi ha un pidocchio e se chiama correttamente, ma il giocatore non fa in tempo a prendere la palla ha ancora un pidocchio.

Se arriva a dieci pidocchi gli devono dare il nome di un utensile di cucina, es. pentola, forchetta, piatto...

Se invece il bambino chiamato prende la palla, tocca a lui lanciairla in alto secondo le regole dette.

Possano partecipare undici giocatori.

Questo è il mio gioco preferito perché me lo ha insegnato papà quando ero piccolo.



TOPO TOPO, DOVE STA L'ANELLO?!? (gioco lituano)

Questo gioco di solito si fa quando fuori piove o fa freddo.

Tutti i bambini si riuniscono in una stanza e si siedono in cerchio. Vengono scelti due bambini: uno esce dalla stanza per non guardare, mentre l'altro prende un anello (o qualunque altro oggettino).

A questo punto gli altri bambini congiungono le mani, mentre il bambino con l'anello passa tra loro e lascia tra le mani di qualcuno l'anello, ma nessuno sa a chi.

Subito dopo esclamano: "Topo topo, dove sta l'anello?!?" e rientra il bambino che era stato mandato nell'altra stanza: deve indovinare chi ha l'anello.

Se non indovina deve continuare a fare il topo e acquisisce un punto di penitenza ed il bambino che aveva l'anello lo ridistribuisce tra gli altri. Se invece il topo indovina, lui diventa il distributore

ed il bambino con l'anello diventa il topo.

Acchiapparella - Prinselea (Romania) – Apa dollapa (Albania)

È un gioco da fare all'aperto, in gruppo.

Un bambino deve acchiappare e gli altri scappano, se quelli che scappano arrivano a toccare il muro, il bambino non ti può più acchiappare

Acchiapparella con il nome degli animali(Romania)

È un gioco da fare all'aperto, in gruppo. Un bambino deve acchiappare gli altri, ma se loro dicono il nome di un animale, non possono essere presi. Se uno viene preso tocca a lui acchiappare.



IL GIOCO DELLE SEDIE (gioco lituano) – Jocol lu scaline (Romania)

ИГРА СО СТУАБЯМИ (Russia) – Makaroo (Botwana)

Per giocare servono tante sedie quanti sono i giocatori, più un'altra vuota. Si gioca seduti sulle sedie messe in cerchio. Ci sono tanti numeri quante sono le sedie e ad ogni giocatore ne viene assegnato uno (che può anche essere scritto sulla mano del giocatore). Naturalmente rimane un numero libero, che non viene assegnato a nessun giocatore. A questo punto si può iniziare il gioco: il giocatore che ha la sedia libera alla sua destra chiama un numero. Attenzione: è vietato chiamare il proprio numero e quello libero. Il giocatore che ha il numero chiamato deve correre a sedersi il più presto possibile sulla sedia vuota. Il giocatore che si ritrova la sedia vuota a destra chiama un altro numero ed il gioco continua. Chi sbaglia o non risponde alla chiamata ha una penitenza. Buon divertimento!



I TRENI "LOS TRENES" (gioco argentino)

Ci si dispone in cerchio, piuttosto distanti l'uno dall'altro. Ciascun bambino delimita una sua zona-deposito (con un gessetto, una cordicella). Un bambino- locomotrice passa e fa accodare dietro di sé, uno alla volta, tutti i suoi compagni, fino a formare il treno.

Quando la locomotrice fischia, tutti i vagoni devono correre al proprio deposito e anche la locomotrice cercherà di conquistare un posto; se ci riesce il bambino- vagone rimasto fuori sarà il capofila del nuovo treno e così via.



Giochi dall'Asia

Il volano. Nel gioco del volano i giocatori si lanciano, l'un l'altro una pallina corredata da un pennacchio di piuma. Si gioca da oltre duemila anni. In Giappone lo si usava come addestramento militare: si pensava che affinasse l'abilità fisica del soldato. In Corea si giocava per ragioni pratiche (gli ambulanti si rimandavano a calci l'un l'altro il volano per riscaldarsi quando faceva freddo).

Il danda. Il gioco consiste nel tirare un pezzo di legno. Si hanno tre possibilità, chi riesce a tirarlo più lontano vince.

Il cori. Il cori consiste nel lanciare quattro sassi per aria e cercare di colpirli con un altro.

Il chinlon. Il chinlon è un gioco tradizionale asiatico. Il suo scopo è di mantenere un chinlon (costituito da sei foglie di canna da zucchero intrecciate ed essiccate, che formano una palla circolare con dei buchi a circa 4cm. di distanza) sospeso in aria il maggior tempo possibile, usando soltanto le ginocchia e i piedi. Una squadra di sei giocatori si passa la palla all'interno di un'area circolare di 6,5 metri di diametro. I punti sono assegnati a seconda delle difficoltà del palleggio e all'abilità con cui viene eseguito: punteggi particolari vengono assegnati per determinati "passaggi". Vengono tolti dei punti se il pallone tocca il terreno o se il giocatore esce dal limite del cerchio.

Giochi dall'Africa

Un gioco molto amato dalle bambine consiste nel ricavare da un cespo di banane delle bambole rudimentali; i capelli sono costituiti dalle fibre che fuoriescono dal cespo pestato con una pietra.

Il Tsibato (cibato). E' un gioco d'abilità da fare in due: si devono raccogliere cinque piccole pietre tondeggianti e bisogna riuscirle a lanciarle in aria col palmo della mano, poi riprenderle tutte con il dorso della stessa; se al giocatore ne cade anche solo una, il turno passa all'avversario.

Il Katra. Il gioco viene svolto con 16 sassi per ciascuno, si disegnano sul terreno con un gesso otto caselle circolari per giocatore e bisogna appoggiarvi sopra delle pietre. Incomincia il primo e prende i due sassolini di una casella per distribuirli ad uno ad uno sulle altre, quando il numero dei sassolini della propria casella è maggiore di quello dell'avversario, si vincono i suoi sassi.

Nascondino. Quando i bambini sono molti si gioca a una specie di nascondino: al posto del muro viene usato un barattolo che, lanciato deve essere preso da chi sta sotto e portato in un luogo stabilito. Poi comincia a cercare i compagni. Per liberarsi bisogna andare accanto al barattolo senza essere visti da chi conta.

Lo Yote. Lo yote è un gioco usato in tutta l'Africa occidentale. La sua grande diffusione è dovuta alla semplicità dei suoi elementi: un piano costruito da cinque file di sei cavità, ognuna scavata per terra e da qualche pedina o sasso. Il gioco è previsto per due persone ognuna corredata di dodici pedine che possono essere anche sassi o rametti. Il giocatore che ha i sassi inizia mettendo uno dei suoi pezzi in un buco. L'altro fa la stessa cosa con un rametto in un buco qualunque. Un giocatore non è obbligato a giocare tutte le pedine, può conservarne alcune per quando il gioco non risulti più impegnativo. Le pedine possono essere mosse soltanto in linea retta, verso una cavità attigua, sempre che sia vuota. Un giocatore può catturare un pezzo dell'avversario, scavando e togliendolo dal gioco. In tal caso egli ha diritto di mangiarne un altro che può scegliere tra quelli nemici che stanno ancora in gioco.

Rimpiattino. Accovacciato per terra con un tibi, o sassolino, un giocatore tenta di sviare il proprio avversario nascondendo i tibi con movimenti simulati e velocissimi della mano, in un buco scavato nella sabbia.

Il Gado. Il gioco del gado richiede anch'esso l'uso della sabbia. La superficie di gioco è composta da due cerchi concentrici del diametro di 45/50 cm. Il primo giocatore nasconde il tibi in un pugno di terra, poi riempie i buchi con la sabbia sottraendola da un altro. Il compagno deve indovinare in quale buco si trova e se indovina tocca a lui nasconderlo, altrimenti farà un nuovo buco. Quando arriva alla metà della zona compresa tra le due circonferenze occupa i buchi dell'altro giocatore vince.



OKCAAH (OKSAN) Macedonia

È un antico gioco matematico, al quale possono giocare tutte le persone dai sei anni, in poi. Spesso non è formato da squadre, ma si può giocare ugualmente, con un numero sufficiente di bambini. Occorrono quattro tavole di legno con una serie di numeri fino a tredici, di diversi colori: rosso, giallo, nero, verde. In questo gioco i giocatori avranno quindici sassetti a testa, tranne uno. A turno tutti possono pescare un sassetto dal sacchetto centrale, vince il gioco il primo che riesce ad avere sulla tavola quattordici sassetti raggruppati da 4-5 sassetti ogni gruppo.

Gioco della mosca cieca (Marocco) - Baba Oarba (Romania)

*Ehi, venite, corriamo e continuiamo a
correre,*

*ti bendiamo gli occhi e acchiappa chi riesci a
trovare.*

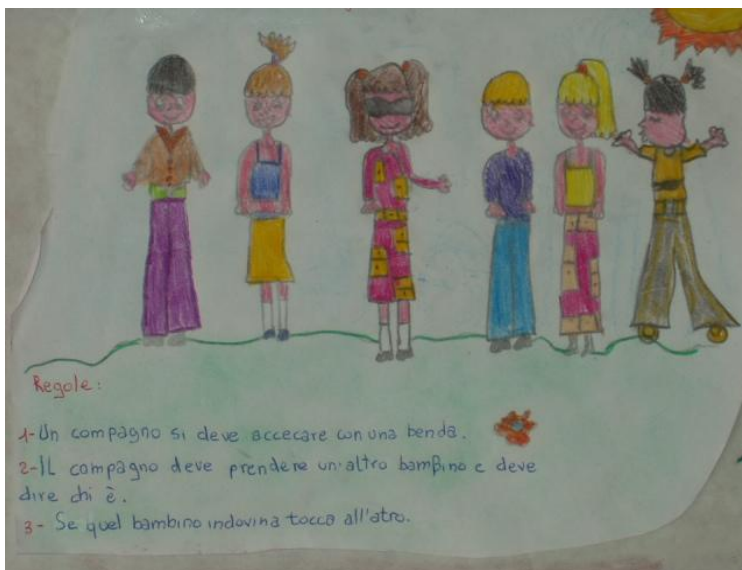
Io sono davanti a te,

io sono dietro di te,

io sono alla tua destra,

io sono alla tua sinistra,

corri, corri e vincerai!!



Giochiamo a mosca cieca

In tutti i paesi del mondo i bambini giocano a "mosca cieca". In Africa si gioca con due bambini bendati: uno di essi sta sotto e l'altro batte insieme due bastoncini. Quello che sta sotto ascolta attentamente da dove proviene il suono e, quando riesce a individuarlo, cerca di afferrare il bambino che sta battendo i due bastoncini. In Cina questo gioco si chiama "Tsu Tsu". Il bambino che sta sotto è "la gallina", gli altri sono i "pulcini". I pulcini cercano di toccare la gallina senza essere "beccati". Nel Sud America questo gioco si chiama "gallina cieca". Molte abitudini cambiano da paese a paese ma altre, come alcuni giochi, sono uguali dappertutto.