

Calendario 2016

La Magia dei Giochi



... e il gioco per noi bambini è veramente magia!

Dalla notte dei tempi tutti i bambini hanno giocato per divertirsi e per stare insieme.

Il gioco ci insegna anche ad essere liberi, a muoverci, a usare il nostro corpo, ad acquisire abilità, a pensare strategie, ad affrontare sfide, a rispettare le regole, a collaborare, a creare, a fantasticare... a crescere ed affrontare la vita!

Noi bambini ora giochiamo spesso con giochi elettronici molto sofisticati e tante volte da soli, ma quando possiamo e stiamo insieme ci piace correre, nasconderci, inventare giochi:

ecco perché abbiamo voluto scoprire i giochi dei nostri nonni.

A loro non occorre tanti stimoli, con la loro fantasia, abilità e ingegno sapevano inventare giochi divertenti. Noi abbiamo recuperato alcuni di questi giochi e li abbiamo descritti nelle pagine di questo calendario, con i nostri disegni e con le regole principali.

I bambini e le insegnanti del plesso "Giovanni Minin" di Tramonti di Sotto insieme ai soci della Riserva di Caccia di Tramonti e ai Comuni di Tramonti di Sopra e Tramonti di Sotto

**augurano un nuovo anno che porti a tutti
pace, salute, gioia, serenità!**

SCUOLA DELL'INFANZIA

Sophia Beacco, Leonardo Cattarinussi, Aurora Karroqaj, Viola Miniutti,
Francesco Pallante, Riccardo Piscitiello, Sofia Pradolin

SCUOLA PRIMARIA

Nina Carrara e Arthur Alexander Kramer (*classe prima*);
Elisabetta Ferraro, Maria Virginia Pallante e Giulia Petris (*classe seconda*);
Maddalena Masutti e Filippo Pradolin (*classe terza*);
Greta Bidoli, Francesco Ferraro, Flavio Iannucci, Matilde Masutti,
Tommaso Natale e Francesco Pensosi (*classe quinta*)

INSEGNANTI

Lucia Corrado, Sandy Crovato, Beatrice Crozzoli, Sonia Lorenzini,
Irma Marmai, Silvana Tosoni e Manuela Valeri

COLLABORATRICI

Maria Bellotto e Estelle Facchin

PERCORSO ESPRESSIVO

Sara Colautti

INSEGNANTE RESPONSABILE

Irma Marmai

PROGETTO "Alla scoperta dell'ecologia, dell'ambiente, della storia,
delle tradizioni della Val Tramontina Anno scolastico 2015/16

RINGRAZIAMENTI

Ai nostri nonni, bisnonni, genitori; agli alunni e alle insegnanti della Scuola Primaria di Tramonti che,
nell'anno scolastico 1996/97, hanno realizzato il libriccino "I giochi di ieri e di oggi".

PROGETTO SOSTENUTO DA

Riserva di Caccia di Tramonti, Comune di Tramonti di Sopra,
Comune di Tramonti di Sotto e Graphistudio-Arba



Finito di stampare nel mese di dicembre 2015 presso Graphistudio - Arba (PN)



Gennaio 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
				1 Capodanno	2	3
					●	
4	5	6 Epifania	7	8	9	10
						●
11	12	13	14	15	16	17
						●
18	19	20	21	22	23	24
						○
25	26	27	28	29	30	31

Las bàlinas - Lis bàlines

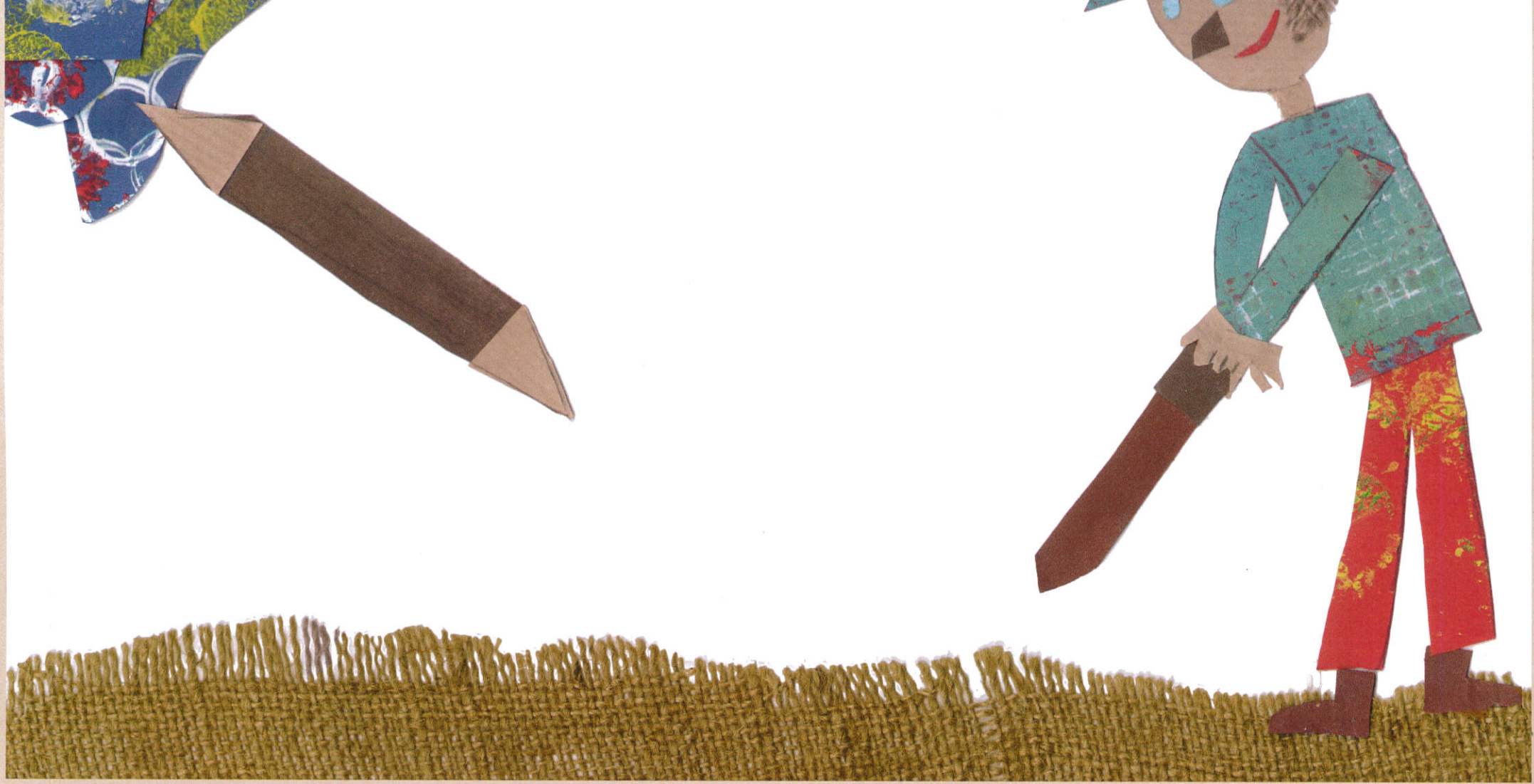
*Età minima dei giocatori: 5 anni
Numero dei partecipanti: indefinito
Dove si gioca: all'aperto*

Le **palline** possono essere di terracotta, piccole e piene, o di vetro. Si fa una **buca per terra** con l'orlo ben liscio. Si traccia una linea a 3-4 metri di distanza e tutti lanciano la pallina: chi si avvicina alla buca comincia per primo. Con un colpo dato con il pollice e l'indice, bisogna "fare buca". Questo permette, poi, di colpire l'avversario, avvalendosi della "spanna". Chi elimina per primo tutti gli altri, vince le palline.

Las pirusetas La clampadina

*Età minima dei giocatori: 5 anni
Numero dei partecipanti: indefinito
Dove si gioca: all'aperto*

Si appoggiano per terra **5 sassi**, con sveltezza se ne butta uno in alto e, mentre è in alto, si raccoglie un sasso per terra e si prende al volo quello che sta cadendo. Poi, di nuovo, si dispongono i sassi per terra, se ne prendono su 2 alla volta, poi 3, poi 4: se un sasso cade si perde il turno. Alla fine si mettono tutti i sassi nel palmo della mano, si lanciano in alto e si cerca di riprenderli tutti col dorso della mano: quelli che rimangono sono i punti.



Febbraio 2016

Il pindol - El pindol

Età minima dei giocatori: 8 anni
 Numero dei partecipanti: indefinito
 Dove si gioca: all'aperto

Il gioco si svolge nel periodo di quaresima, cominciando dalla prima domenica. "Il pindol - El pindol" è un bastoncino di legno **"vuar"** lungo circa 25 cm, che viene appuntito da entrambe le parti finali. Si usa insieme alla **"macia"** un bastone più grosso (deve essere tenuto in mano) a cui viene (da una parte) tolta la corteccia per impugnarla meglio. Il gioco si svolge fra due squadre avversarie. Un giocatore batte con la **"macia"** **"il pindol - el pindol"** nel punto medio per lanciarlo il più lontano possibile ai giocatori della squadra avversaria. Il giocatore che fa coppia deve prenderlo, fare 5 passi e un passettino, cercando di avvicinarsi il più possibile alla **"macia"**, posta a terra in un posto **"fisso"** indicato da una linea. A questo punto lancia **"il pindol - el pindol"** cercando di colpire la **"macia"**. Se ci riesce, il gioco prosegue con il secondo giocatore, che ripete la fase descritta. In caso contrario il battitore fa **"las cavaletas - lis cavaletes"**: batte la punta del **"pindol"** appoggiato a terra e lo lancia lontano riprendendolo in aria, lo ribatte per la seconda volta e poi per la terza volta. Dal punto in cui cade **"il pindol - el pindol"** si contano i punti con la **"macia"**. Questa viene ruotata 9 volte dicendo queste parole: **"un, doi, trei, quatre, cinc, sis, siet, vot, e cavalot"** (e si contava un punto) e così fino al posto della **"macia"**. Il battitore ribatte fino a che l'avversario colpisce la **"macia"** cioè fa **"clichis"** col **"pindol"**. Si procedeva così col secondo giocatore, poi col terzo ecc. e infine si cambiano le postazioni. Vince la squadra che raggiunge per prima il punteggio stabilito all'inizio della partita: 31, 41, o 51. Nel lancio del **"pindol"** qualsiasi giocatore avversario poteva **"prendere al volo"** **"il pindol - el pindol"** (è consentito l'uso di un maglione o di un grembiule). Ciò evita di contare i passi e di colpire la **"macia"** e quindi di far fare ai battitori punti.

Osservazione: è un gioco molto pericoloso.

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
1 ●	2	3	4	5	6	7
8 ●	9	10	11	12	13	14
15 ●	16	17	18	19	20	21
22 ○	23	24	25	26	27	28
29						





Marzo 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	giovedì	venerdì	Sabato	domenica
	1	2	3	4	5	6
		●				
7	8	9	10	11	12	13
		●				
4	15	16	17	18	19	20
		●				
1	22	23	24	25 Venerdì Santo	26	27 Pasqua
		○				
8 Venerdì di Pasquetta	29	30	31			
			●			

Al fazolet

*Età minima dei giocatori: 3 anni
Numero dei partecipanti: indefinito
Dove si gioca: in casa, a scuola, all'aperto*

I bambini stanno seduti in cerchio, tranne uno che rimane fuori. Nessuno può voltarsi. Quello che è all'esterno tiene un **fazzoletto** in mano e, senza farsi vedere, deve **appoggiarlo dietro la schiena di un bambino e iniziare a correre**. Tutti cercano di individuare, con la coda dell'occhio o con le mani, dove viene fatto cadere il fazzoletto. Quando un bambino lo trova, lo prende in mano e inizia a correre facendo il giro contrario al bambino che ha appoggiato il fazzoletto. È una gara di velocità perché tutti e due devono arrivare sul posto rimasto vuoto. Il primo che si siede ha vinto, l'altro esce dal cerchio e il gioco ricomincia.



Aprile 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25 Liberazione	26	27	28	29	30	

La sfiondra

*Età minima dei giocatori: 7 anni
Numero dei partecipanti (solo maschi):
indefinito
Dove si gioca: all'aperto*

I bambini vanno nel bosco a cercare una cima di un ramo a forcella per fare la **sfiondra**. Quelle più belle sono fatte con le cime del frassino o dell'orniello. Vengono messe a seccare sul fuoco, legate col fil di ferro, per dare la forma esatta e, una volta pronte, con il coltellino (la "**britola**") si dà il tocco finale. Alle estremità della forcella si tagliano delle tacche sulle quali si legano due elastici, ricavati da una vecchia camera d'aria di bicicletta. Per fare la tasca di lancio, si usa un pezzo di cuoio, di forma ovale, dove si fanno due fori per infilare i due elastici, che vanno poi ripiegati e fissati con uno spago. L'arma è così pronta per... prendere uccelli e... rompere vetri.

Osservazione: è un gioco pericoloso, cruento e privo di compassione, assolutamente da evitare.



Maggio 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
						1 Festa Del Lavoro
	3	4	5	6	7	8
				•		
	10	11	12	13	14	15
				•		
5	17	18	19	20	21	22
					○	
3	24	25	26	27	28	29
						•
0	31					

Il campo

Età minima dei giocatori: 6 anni
 Numero dei partecipanti: indefinito
 Dove si gioca: all'aperto

Con un pezzo di tegola rossa "scaia" si disegnano per terra **8 quadrati**: 4 a destra e 4 a sinistra e si numerano. Ogni bambino cerca un sasso senza punta e chi lo lancia nel quadrato col numero più alto inizia il gioco. Si butta il sasso nel primo quadrato e, senza toccare la riga e **saltando con un piede**, si passa in tutti gli altri: dal secondo fino all'ottavo e poi si torna indietro. Ci si ferma nella casella in cui c'è il sasso, senza cadere lo si raccoglie e, saltando la casella, si ritorna al punto di partenza. Il gioco continua buttando il sasso nella seconda casella, nella terza e così via. Se il sasso esce dal campo, o se soltanto si pesta la riga, si perde il turno. Il gioco diventa più difficile quando, superata la prova degli otto quadrati, il sasso viene spinto col piede da un quadrato all'altro senza toccare la riga. Alla conclusione del gioco, bisogna ripercorrere il campo con il sasso appoggiato sul piede destro, poi sulla spalla, sulla testa e... a occhi chiusi. Come prova finale ci si gira con le spalle al campo e si lancia il sasso: la casella conquistata si segna con una "X". Quella casella deve essere saltata da tutti quelli che giocano dopo.



Giugno 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
		1	2 Festa della Repubblica	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

La pelôsa

*Età minima dei giocatori: 8 anni
Numero dei partecipanti
(solo per ragazzi): indefinito
Dove si gioca: all'aperto*

Si usa **“un curtissut o pelôsa”**, un coltellino, che ogni giocatore deve sapere ben manovrare. Il gioco consiste nel lanciare “la pelôsa” in aria e farla ricadere con la punta sulla terra morbida. Se la punta si pianta, il gioco va avanti, manovrando “la pelôsa” da altre posizioni: in ginocchio, lanciandola dal palmo della mano, dal gomito e dalla testa. Il bambino, che ha finito per primo tutte le prove, ha il diritto di piantare un legnetto per terra e di farlo togliere con i denti da quello che è arrivato per ultimo... Una volta nessuno aveva paura del dentista!

Osservazione: è un gioco molto pericoloso.



Luglio 2016

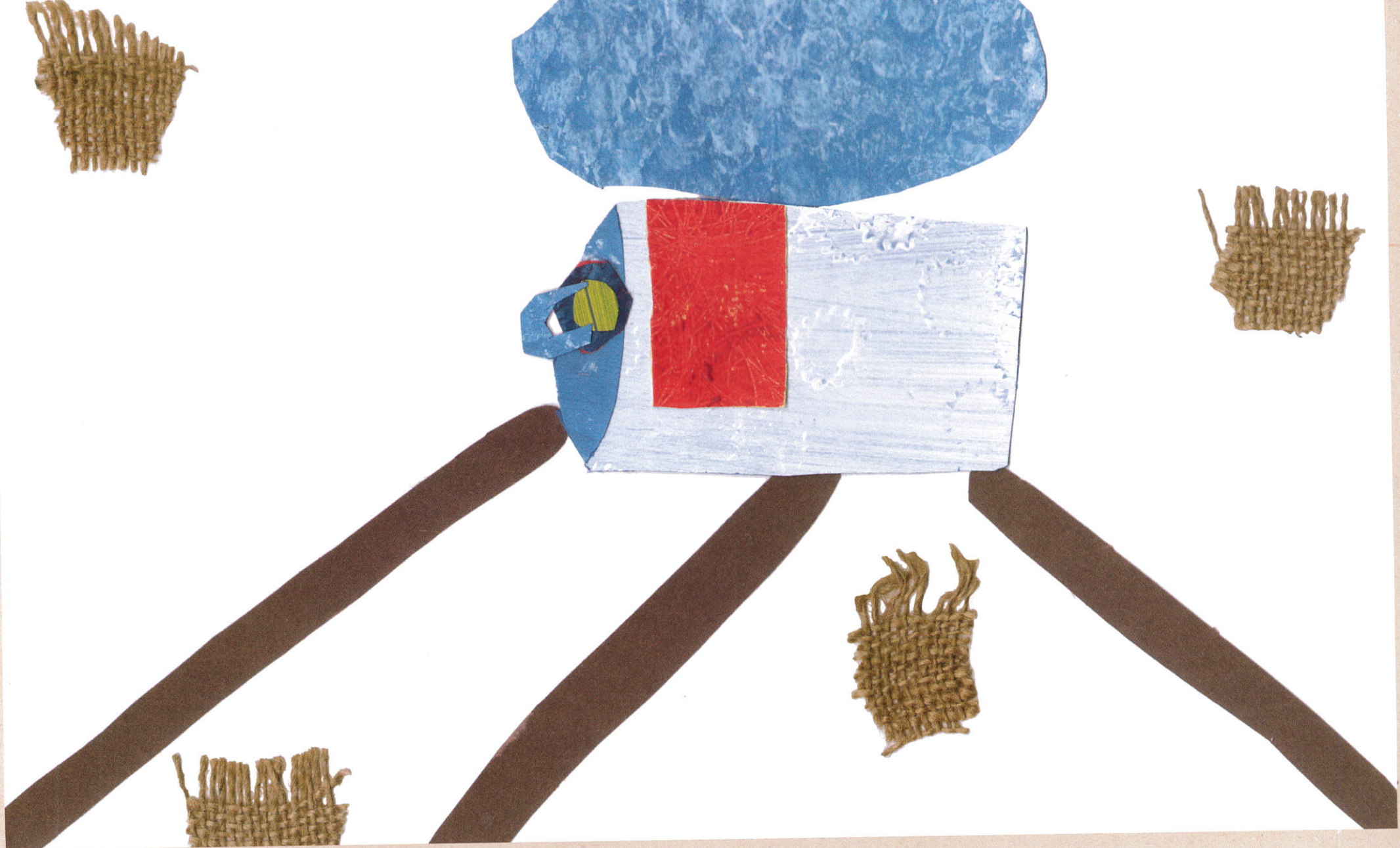
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Al Maio

*Età minima dei giocatori: 8 anni
 Numero dei partecipanti: indefinito, solo per ragazzi
 Dove si gioca: all'aperto*

A questo gioco possono partecipare molti giocatori e ognuno deve avere **un sasso diverso e riconoscibile**. Su una pietra squadrata viene posato **un barattolo di latta vuoto**. I giocatori si devono allineare a 7-8 metri dal barattolo, dietro una linea segnata a terra. Accanto al barattolo sta "un prigioniero" o sentinella. I giocatori devono lanciare, contemporaneamente, i loro sassi, tentando di rovesciare il barattolo. Se qualcuno vi riesce, tutti corrono a riprendere il proprio sasso. Nel frattempo **"il prigioniero"** deve rapidamente rimettere il barattolo al suo posto ed acchiappare uno dei giocatori prima che ritorni dietro la linea di partenza. Il giocatore catturato diventa "il nuovo prigioniero" e il gioco ricomincia. Qualche volta il barattolo viene riempito con alcuni **fagioli** che sono il premio del vincitore!

Osservazione: è un gioco molto pericoloso.



Agosto 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15 Assunzione / Ferragosto	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Il drugu

Età minima dei giocatori: 8 anni
 Numero dei partecipanti
 (solo per ragazzi): indefinito
 Dove si gioca: all'aperto

Con un bastone in mano ci si mette in cerchio e al centro si pone un sasso. Uno lancia un barattolo **"un bozol"** per aria e, quando questo cade, tutti spingono il barattolo con il **bastone** e cercano di toccare il sasso. Chi riesce a raggiungere il sasso fa un punto.

El tec

Età minima dei giocatori: 10 anni
 Numero dei partecipanti: indefinito
 Dove si gioca: all'aperto

Si mette per terra una **pallina di ferro** o un **sasso rotondo**. I giocatori posti su una linea segnata, alla distanza di circa 3 metri, lanciano, uno alla volta, una moneta: quella che più si avvicina alla palla permette al giocatore di iniziare il gioco. L'ultimo sistema tutte le monete, una sopra l'altra, nello stesso verso. Il primo giocatore lancia un sasso **"a plomp"** cercando di far voltare le monete. Le monete che si girano vengono vinte dal giocatore, ma se sbaglia o non fa girare nessuna moneta, perde il turno.





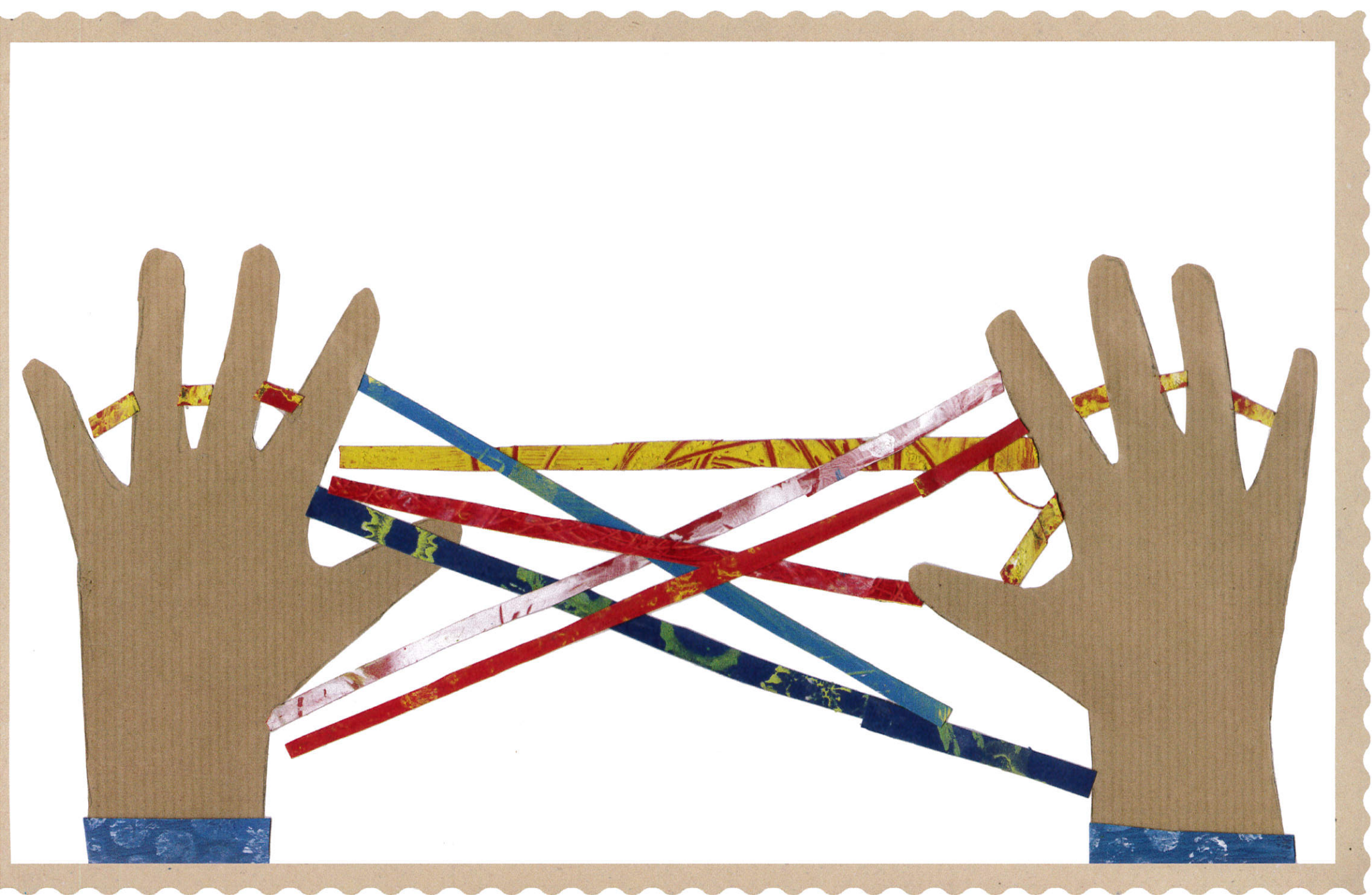
Settembre 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
			1	2	3	4
				•		
5	6	7	8	9	10	11
				•		
12	13	14	15	16	17	18
				•		
19	20	21	22	23	24	25
				•		
26	27	28	29	30		
				•		

Al Cercli cu la macia

Età minima dei giocatori: 6 anni
 Numero dei partecipanti: indefinito
 Dove si gioca: all'aperto

Si prende **il cerchio di una ruota di bicicletta**. Con la "macia", che è formata da una manico di legno e qualche volta da un fil di ferro piegato a U, si cerca di spingere il cerchio senza farlo cadere. Si fanno molte sfide per vedere chi riesce a tenerlo in piedi più a lungo. Senza accorgersi, sempre correndo, si fanno chilometri e non ci si stanca!



Ottobre 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
					1	2
	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Il Gioco della cordingella con le mani

Età minima dei giocatori: 5 anni

Numero dei partecipanti: indefinito, a coppie

Dove si gioca: ovunque

Si prende una **cordicella sottile di circa 1 metro e mezzo** di lunghezza e si legavano i capi con un nodino. Serve una cordicella per ogni coppia partecipante. Un elemento della coppia prende una cordicella e la avvolge una volta su ogni polso, poi con l'indice sinistro prende il cordoncino del polso destro e con l'indice destro il cordoncino del polso sinistro, si formano così due incroci. Il compagno, con pollice e indice di entrambe le mani, solleva gli incroci portandoli sotto, in modo che l'amico possa lasciare la cordicella. A questo punto, chi ha lasciato la cordicella, deve sempre con pollice e indice, prendere i nuovi incroci e portarli sotto e così via. Vince la coppia che dura più a lungo.



Dicembre 2016

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
			1	2	3	4
5	6	7	8 Immacolata	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25 Natale
26 Santo Stefano	27	28	29	30 San Silvestro	31	

A la bala sul mûr

*Età minima dei giocatori: 5 anni
Numero dei partecipanti: indefinito
Dove si gioca: all'aperto, sulla parete di una casa o della scuola*

Si gioca con una **palla di gomma**, la si lancia sul muro e la si riprende quando torna indietro. **A ogni lancio si fa un gesto** diverso recitando una filastrocca:

*Ov'è
senza muovermi,
senza un piè,
con una mano,
battendo le mani,
davanti e indietro,
gira la ruota
del mulino,
la croce
e un bell'inchino.*

I vari movimenti vengono ripetuti prima senza muoversi, poi su un piede solo e... via via finché sono fatti tutti.