

LASCIA TRACCIA

COLORA LA CITTÀ

28 -31 MAGGIO 2021 GIORNATA MONDIALE DEL GIOCO

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 2021 vi sfidiamo a GIOCARE ovunque sia possibile, negli spazi che vorremmo fossero dedicati al gioco!

SOTTO CASA soprattutto!

GIOCHI CON I GESSETTI

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

- 1 manda la tua adesione ai contatti
- 2 scrivici quale luogo colorerai
- 3 ricevi la raccolta di giochi
- 4 dal 28 al 31 maggio invia foto o filmati dell'effetto del tuo gioco sulla città! Saranno pubblicati sui social indicati qui sotto

LASCIA TRACCIA
COLORA LA CITTÀ

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E
DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT

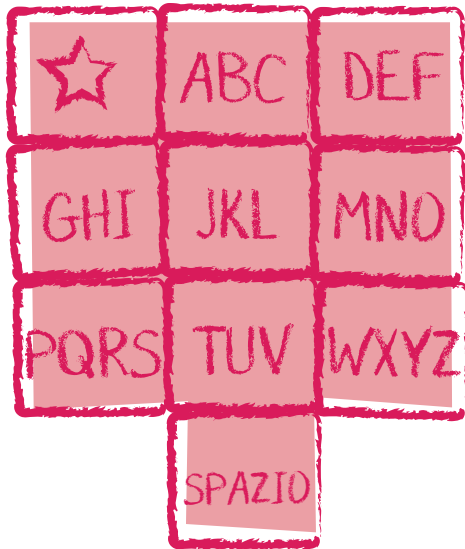


INIZIATIVA
A CURA DI

FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO
MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

SMS

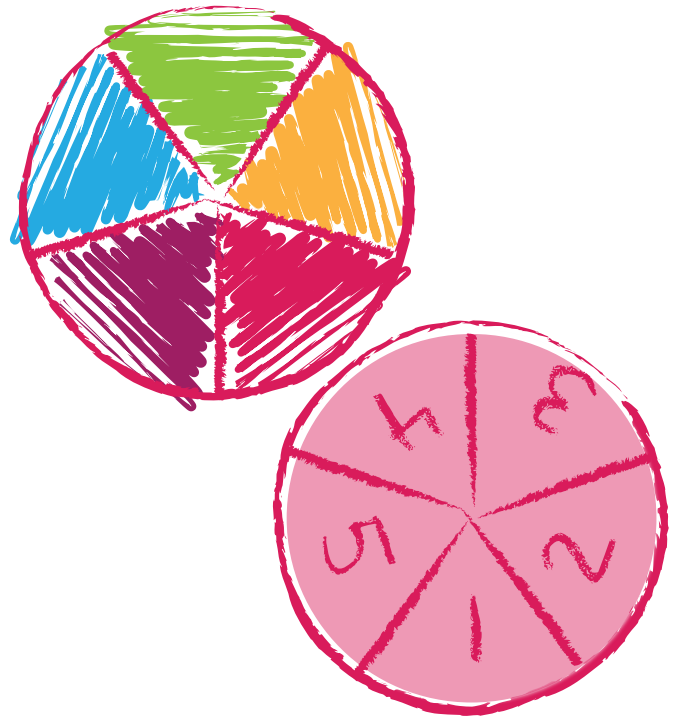


1. Disegna a terra lo schema
2. Scegli una parola
3. Componi le parole saltando a piedi uniti sulle caselle come fossi su una tastiera: un salto sulla casella "ABC" per "A", due salti sulla stessa casella per "B", tre per "C".

VARIANTI

- ★ **DUE GAMBE** prova a usare alternativamente la gamba sinistra e la destra.
- ★ **FRASI** prova a comporre intere frasi, dovrai usare la casella spazio.
- ★ **STELLA** se devi usare lettere consecutive che si trovano sulla stessa casella, tra l'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 lo schema 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 numerica, saltando sulle caselle relative. Dopo l'ultimo giocatore, rinizia il primo a giro.
5. Il gioco termina quando un giocatore sbaglia la sequenza o il salto.

LASCIA TRACCIA
COLORA LA CITTÀ

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT

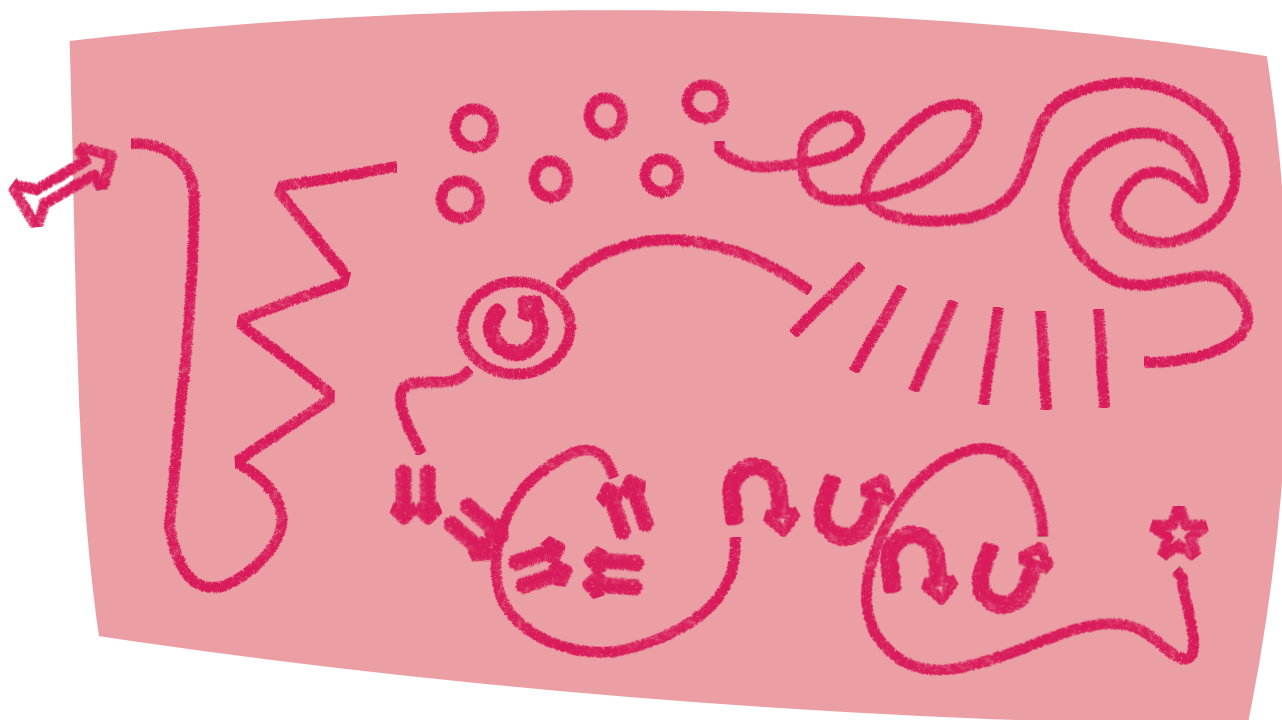


INIZIATIVA
A CURA DI

FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

STRADE DI GESSO



1. Disegna una linea a terra con i gessetti, poi trasformala in un percorso. Usa linee e simboli che facciano capire cosa fare (frece, animali, oggetti..). Se senti che servono parole, usane poche, max 7 per tutto il percorso.
2. Prova il tuo percorso più volte, dura il giusto? Modificalo se serve, fallo divertentissimo, magari fallo facile all'inizio, poi sempre più difficile.
3. Con una linea connetti il tuo percorso ad un altro, magari incrociali!
4. Parti dal tuo percorso e fai tutti i percorsi connessi in sequenza.
5. Osserva gli altri, hanno fatto il percorso come lo avevi pensato? Lo hanno usato meglio? E tu? Chiedi e dai consigli se vuoi.

ALCUNI ESEMPI

- ★ LINEE linea da seguire, curve per divertirsi, spirale, zig zag per rallentare, linea interrotta per saltare, due linee per due piedi, scelta di linee. Linee di percorsi incrociati per il brivido di evitare gli scontri!
- ★ ANIMALI oppure orme per fare versi o andature..
- ★ PIEDI E MANI per indicare dove mettere i piedi, passeggiare, toccare o saltare..
- ★ PAROLE inizio, fine, salta, prendi, lascia, urla, scuoti, stop, gira, capriola, balla, hula, bacia..
- ★ FRECCE E SIMBOLI di lato, ripeti, retromarcia, un solo piede..

LASCIA TRACCIA
COLORA LA CITTÀ

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E
DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT

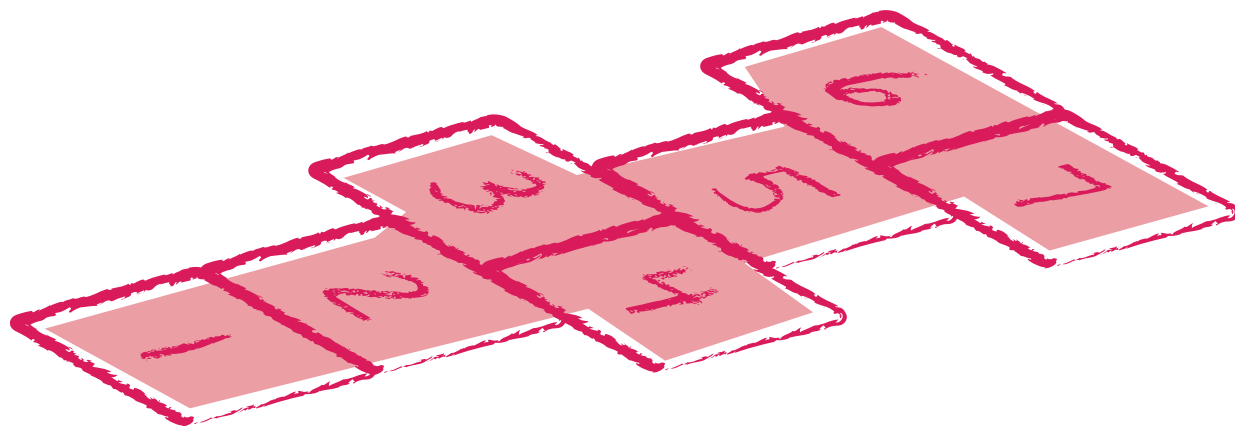


INIZIATIVA
A CURA DI

FB:ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO
MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

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 col piede la linea.
5. Vince chi riesce a fare il percorso per primo.
6. 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 senza 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 (1-2-3..)
5. Puoi continuare a fare percorsi finché non sbagli ovvero 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

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E
DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT

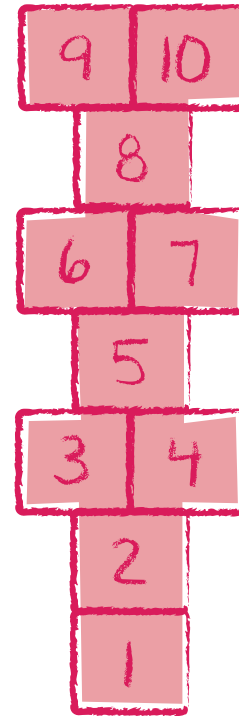
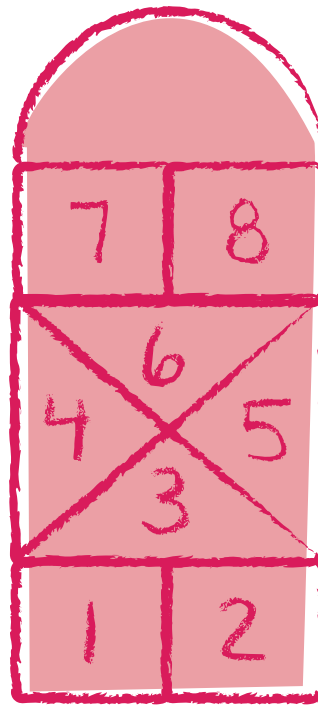
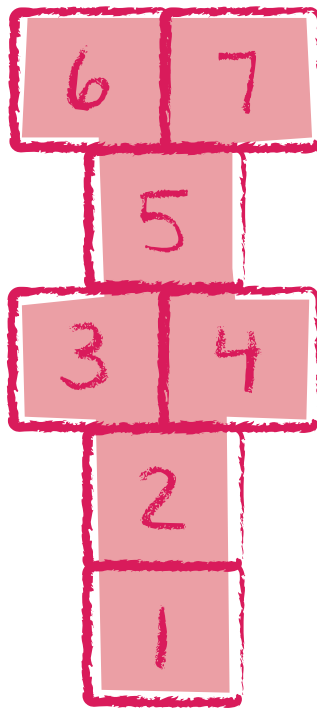


INIZIATIVA
A CURA DI

FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO
MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

CAMPANA-VARIANTI



Queste sono solo alcune delle varianti, è un gioco antichissimo, arrivato a noi dall'antica Roma e veniva giocato anche in Egitto. Chi ci avrà 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 prima del ritorno si possono aprire gli occhi prima di girarsi.

LASCIA TRACCIA
COLORA LA CITTÀ

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E
DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT

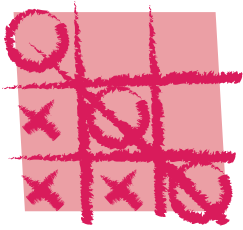
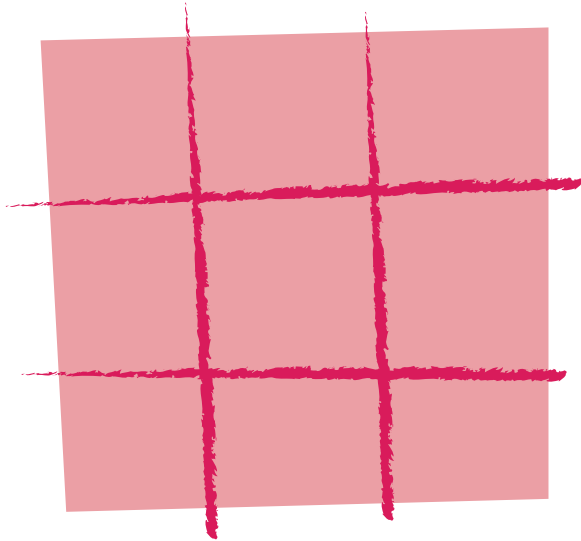


INIZIATIVA
A CURA DI

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO
MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

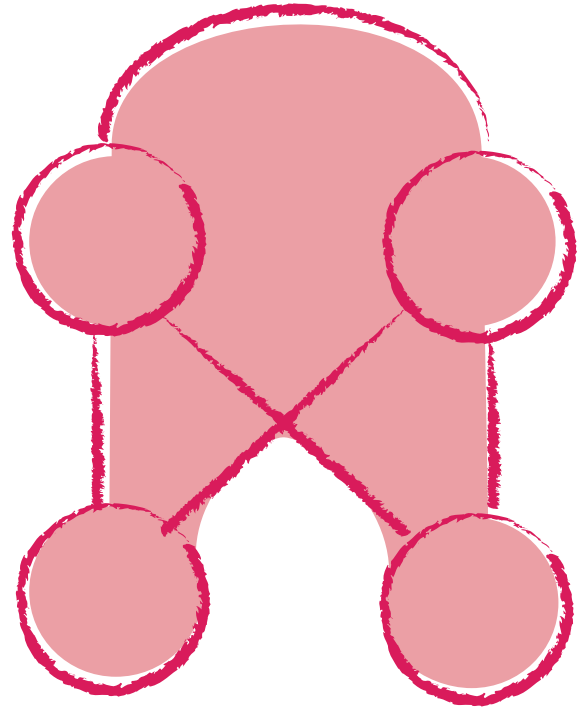
FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

TRIS



1. Disegna a terra lo schema
2. Si gioca in due a turni. Ciascuno sceglie un simbolo tra X e O.
3. 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 HAUKI



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

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT

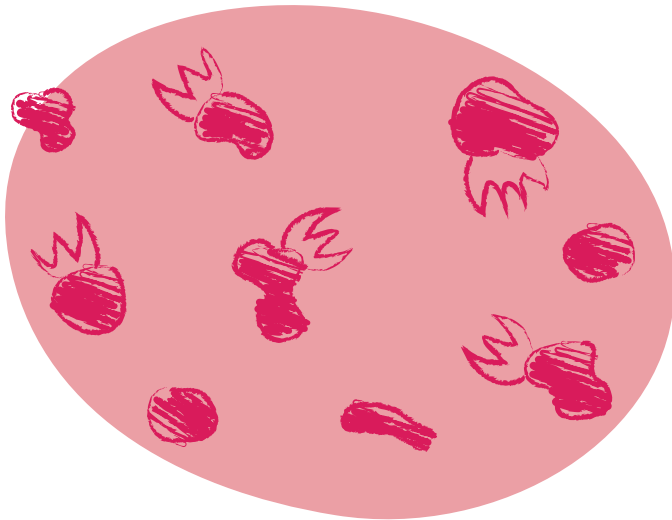


INIZIATIVA
A CURA DI

FB:ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

LAVA

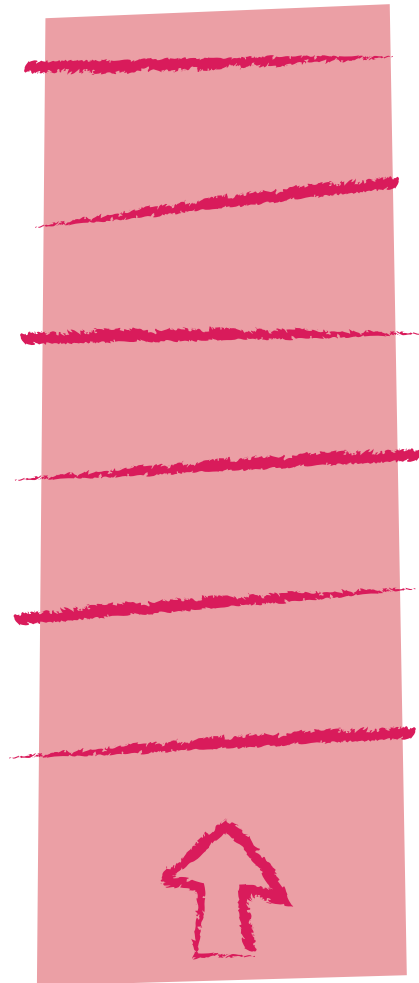


1. Disegna a terra tanti blocchi di roccia e tante fiamme intorno.
2. Fai finta che poche rocce spuntino da un mare di lava. Puoi saltare da una roccia all'altra ma non puoi toccare la lava (il resto del pavimento) nemmeno un po'.
3. Prova a saltare in velocità, o a fare un percorso ad occhi chiusi.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

VARIANTI

- ★ **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 altri due salti?

LASCIA TRACCIA
COLORA LA CITTÀ

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT

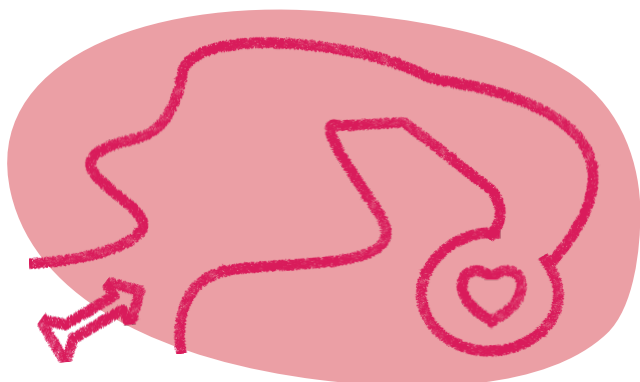


INIZIATIVA
A CURA DI

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

SÒNAR

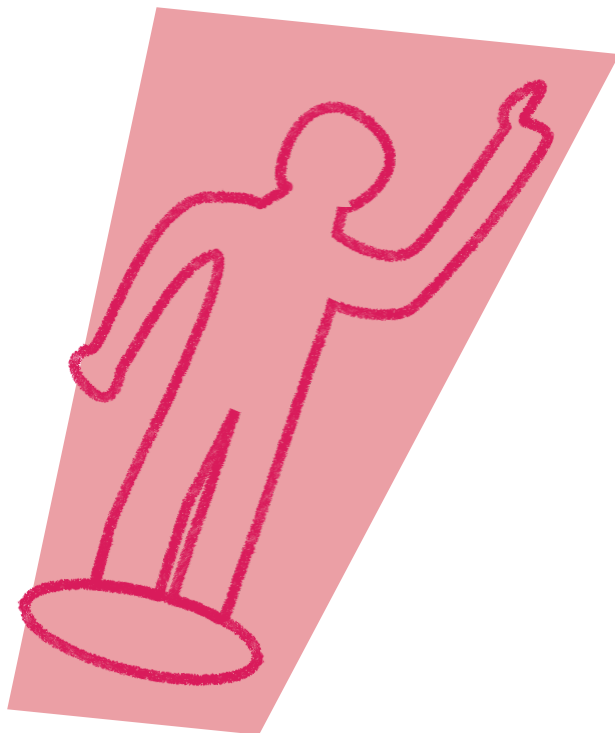


1. Disegna a terra un percorso fatto da due linee. Fai il percorso tortuoso, con le due linee che nei punti più stretti siano distanti almeno un braccio. Metti un oggetto alla fine del percorso.
2. Si gioca a coppie, una alla volta.
3. Un giocatore, bendato, fa il sottomarino, deve recuperare l'oggetto alla fine del percorso muovendosi senza calpestare le linee disegnate (la coppia viene immediatamente eliminata)
4. L'altro giocatore deve indicargli a voce la strada, senza poterlo toccare o fermare
5. Vince la coppia che riesce a recuperare l'oggetto più in fretta.

VARIANTI

- ★ **BLIP** Il Sonar può dire solo blip=avanti, blop=fermo, blep=sinistra, blap=destra, blup=abbassati e prendi la cosa.
- ★ **INSIEME** invece di un percorso si disegna l'area di gioco e molti ostacoli. Ogni sottomarino parte da un lato dell'area e il suo oggetto viene messo nella zona opposta. I sottomarini si muovono contemporaneamente. quelli che si scontrano si eliminano.

MERIDIANA UMANA



1. Mettiti in un punto soleggiato.
2. Traccia il contorno dei tuoi piedi con il gesso.
3. Rimani immobile mentre un tuo amico traccia il contorno della tua ombra (se puoi, stendi un braccio in alto)
4. Dopo un'ora o mezz'ora, ritorna nello stesso punto e metti i piedi nel contorno segnato, assumi la stessa posizione e fai tracciare il contorno della tua ombra.
5. Se scrivi l'ora in corrispondenza di ciascun contorno.. nei prossimi giorni per sapere che ore sono dovrai solo stendere il braccio!

LASCIA TRACCIA
COLORA LA CITTÀ

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E
DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT



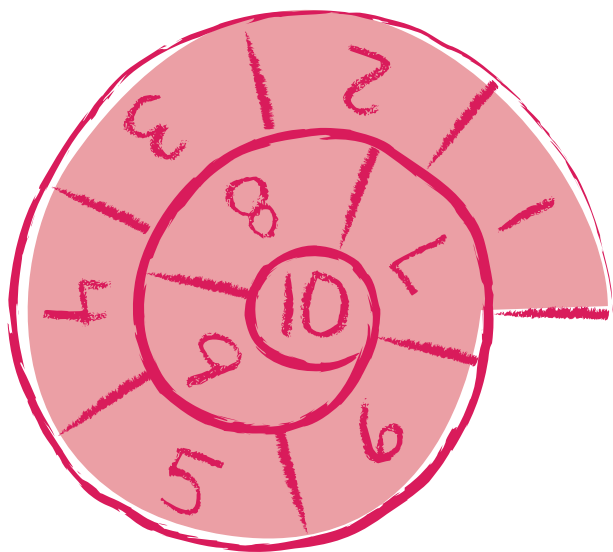
INIZIATIVA
A CURA DI

FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO
MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

LUMACA

SILL NONDI



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.
4. Nessun giocatore può toccare una base degli altri giocatori. Quindi dovrai evitare le basi degli altri giocatori.
5. 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 la linea col piede.
6. Quando tutte le basi sono state assegnate, vince chi ha più basi.

1. Disegna a terra lo schema. Ogni giocatore ha una pietra.
2. Il giocatore di turno lancia una pietra nella prima casella.
3. Poi 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 un nuovo giro: 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.

LASCIA TRACCIA
COLORA LA CITTÀ

IDEA TESTI
& GRAFICA

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E
DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT



INIZIATIVA
A CURA DI

FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO
MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI

NON SOLO GESSETTI! USA TUTTO

Puoi giocare i giochi che seguono all'aperto tracciando gli schemi con gessetti bianchi oppure colorati. Con un po' di fantasia puoi sostituire i gessetti in tanti modi:

- ★ **ALTRE PIETRE** come tufo, pezzi di cemento, pezzetti di mattoni rossi e carbone "scrivono" come i gessetti, anche se con più difficoltà e possono anche rovinare le superfici.
- ★ **POLVERI O LIQUIDI** come sabbia, segatura, terreno, fango e anche l'acqua, possono essere usati per disegnare gli schemi dei giochi, magari applicati con l'aiuto di una bottiglia con il tappo bucato.
- ★ **VERNICI O CEMENTI** si usano per realizzare disegni permanenti.
- ★ **SEMIPERMANENTI** per disegni rimovibili usa tempere, gessi spray, vernici al burro ma anche nastri adesivi.
- ★ **CARTONE** è la soluzione più immediata per rendere "portatili" gli schemi, anche se potrebbe risultare scivoloso.
- ★ **PUNTI DI RIFERIMENTO** fissi come mattonelle, basoli (e perchè no.. ombre) ma anche pietre, foglie o rami disposti ad arte, sono ancora più divertenti!

GESSETTI FAI DA TE ECO LAB

Fare i gessetti da se' è facile, divertente, economico ed ecologico. basta un po' di tempo e pazienza.

1. Procura del gesso in polvere, le qualità alabastrino e sgagliola sono tenere ed economiche ($\pm 1\text{€}/\text{kg}$). Il gesso a rapida essiccazione è meglio usarlo una volta esperti. (La calce non è gesso!)
2. Scegli degli stampi adatti come vaschette per il ghiaccio, formine in silicone. Se usi tubi di carta igienica o materiali porosi rivestili internamente di carta da forno per staccarli una volta asciutti.
3. **Usa i guanti e opera in un luogo facile da pulire!** In un contenitore mescola gesso e acqua secondo le indicazioni della confezione. Aggiungi tempera se vuoi gessetti colorati. Batti per far salire le bolle d'aria attenzione ai grumi!
4. Versa rapidamente negli stampi facendo uscire l'aria. I tempi di essiccazione dipendono dal tipo di gesso e soprattutto dallo spessore dello stampo. Fai delle prove: il gesso potrebbe seccarsi mentre lo lavori.
5. Puoi togliere il gesso dagli stampi appena è asciutto esternamente. Attendi che sia completamente secco prima di usarlo altrimenti sarà molto fragile. Fai delle prove!



IDEA TESTI
& GRAFICA



WWW.LUDOFFICINA.IT
WWW.NATIPERGIOCARE.IT



INIZIATIVA
A CURA DI

FB: ZIOLUDOVICO
TEL 3393812543
ZIOLUDOVICO@GMAIL.COM

QUESTA RACCOLTA COMPILATA NEL 2021 PUÒ ESSERE COPIATA E DISTRIBUITA LIBERAMENTE NELLA SUA INTERESSA. VER.5/21

DIFFONDI QUESTA RACCOLTA! SE LA USI PER EVENTI O IN ALTRO MODO PERSONALIZZA QUESTO RIQUADRO CON I TUOI CONTATTI