

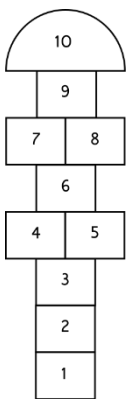
SETTIMANA o CAMPANA

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-la-coordinazione-motoria/tradizionali/settimana>

Cosa serve?

Gessi, Pietra piatta

Un altro classico era il gioco della settimana, o della campana, il quale necessita di una superficie dove è possibile disegnare uno schema di solito composto da 7-10 caselle con relativi numeri. Il percorso deve comprendere un paio di caselle affiancate come nel disegno sottostante.



Prima di tutto si disegna la campana con il gesso o la si traccia a terra con del nastro adesivo: di solito si tratta di una griglia a 7 caselle composta da 2 colonne suddivise in 3 righe e sormontate dalla 7 casella a forma di semicerchio.

L'ordine dei giocatori viene sorteggiato; il 1° giocatore lancia una pietra nel 1° quadrato della campana: se la pietra si posa senza uscire dal quadrato, il giocatore inizia il percorso saltando con un piede nel 1° quadrato, raccoglie la pietra senza appoggiare il piede libero o le mani a terra, e riprende a saltare di casella in casella, sempre sullo stesso piede, sino al semicerchio dove può fermarsi.

Poi inverte la direzione e riprende i saltelli nelle caselle fino al termine.

Ritornato alla base, il giocatore rilancia la pietra nel 2° quadrato e procede così, fino a che avrà tirato la pietra in tutti i quadrati della campana, oppure avrà commesso un errore.

Se chi gioca calpesta le righe, esce dal quadrato o appoggia il piede libero o le mani a terra, passa la mano al giocatore successivo, per riprendere al suo turno dal punto in cui aveva sbagliato.

Il gioco termina quando un giocatore completa l'intero percorso.

EVOLUZIONE DEL GIOCO

- Eeguire salti sull'altro piede
- Trasportare un oggetto in mano

- Trattenere un oggetto sul piede libero o dietro al ginocchio della gamba flessa
- Eeguire i salti ad occhi chiusi
- Completare l'intero percorso in un tempo prestabilito