



- Associazione Giochi Antichi
- Ufficio Scolastico Provinciale per l'Educazione Fisica e Sportiva di VERONA

# La piazza dei bambini



# ***Tocati & Scuola***

E' un evento realizzato da A.G.A. in collaborazione con Ufficio Scolastico Provinciale per l' Educazione Fisica e Sportiva di VERONA , e coinvolge più di mille bambini. Interpreta l'esigenza di far giocare insieme bambini e adulti coniugandola con i contenuti didattici dei programmi ministeriali scolastici. Gli studenti della formazione superiore del liceo "C. Montanari", dell'istituto alberghiero "A. Berti", dell'istituto d'arte "Nani-Boccioni", del liceo linguistico "L. Einaudi", dei centri di formazione professionale "F. Gresner" ed "E.N.A.I.P." di Verona, guidano in un percorso cittadino, tra storia e giochi, gli alunni della scuola primaria.

# Con la partecipazione



liceo "C. Montanari",



Istituto alberghiero "A. Berti",



istituto d'arte "Nani-Boccioni",



liceo linguistico "L. Einaudi",



C.F.P. "E.N.A.I.P.",



C.F.P. "F. Gresner",

*Le attività previste sono:*

- **per classi seconde**, la riscoperta di giochi tradizionali locali;
- **per le classi terze** la ricostruzione dell'ambiente di vita e di gioco nella preistoria;
- **le classi quarte** un viaggio immaginario nella storia, praticando gli stessi giochi dei bambini egiziani e greci;
- **le classi quinte** un tuffo immaginario nella Roma antica, sperimentando all'interno del teatro romano gli stessi giochi degli antichi romani.

## **classi seconde**

riscoprono usi e tradizioni locali e approfondiscono la conoscenza dei giochi in uso alla fine del '900 nel territorio veronese

Giardini I. Nievo (vallo) **anelli, bottoni, elastico**

Giardini S. Giorgio **tappi, biglie, e figurine**

P.te Garibaldi **colazione del gioco**

## ANELLI



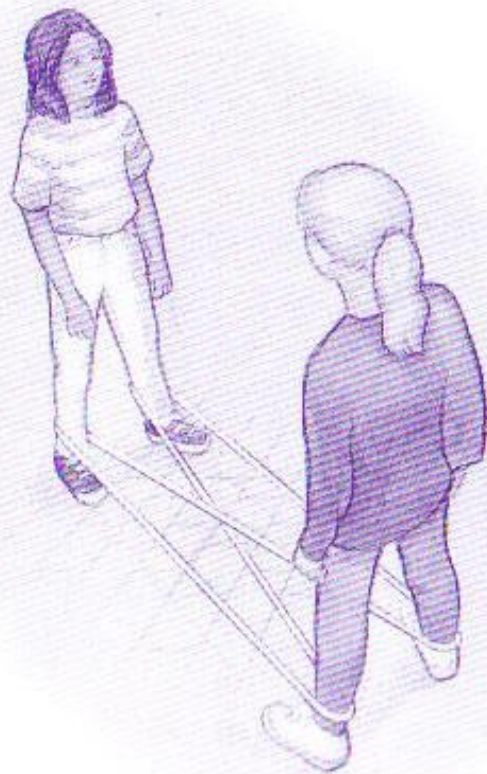
- Esistono da secoli numerosi giochi di mira praticati con anelli, sviluppatisi probabilmente dal lancio del ferro di cavallo. La più diffusa variante è quella inglese, detta "quoits", che ha acquistato all'inizio del XIX secolo una notevole popolarità, diffusa con gli anni dai viaggiatori, che la portarono nei pub per la gioia di minatori e contadini. In seguito si formarono delle vere e proprie leghe, soprattutto nel nord-ovest dell'Inghilterra, in EastAnglia, in Scozia e nel Galles. Nel 1881 ci fu un convegno di club del nord, che si trovarono al pub The Castle and Anchor di Stockton-on-Tees e al The Princess Alice di Middlesborough, dove si stabilì un regolamento ufficiale e venne formata la Associazione dei Club di Dilettanti di Quoits dell'Inghilterra delNord. Le regole di questa associazione vengono tuttora utilizzate in alcuni pub del nord-est, come il The Wheatsheaf di Cobridge-on-Tyne, a sud del Vallo di Adriano nel Northumberland.

## BOTTONI



- Presenti sin dalla preistoria i bottoni sono stati rinvenuti negli scavi archeologici: nella valle dell'Indo (circa 2800-2600 a.C.) dell'età del bronzo in Cina (circa 2000-1500 a.C.), erano usati nell'antica Roma anche se le chiusure di abiti e mantelli, nell'antichità, era ottenuta principalmente con lacci, fibie e spille. Si diffusero ampiamente in Europa durante il medioevo, la prima menzione letteraria risale al XII secolo nel poema La Chanson de Roland dove figura come piccola cosa senza valore. L'evoluzione dei bottoni segue quella della moda, da oggetto funzionale diventa accessorio di decorazione, sempre più complesso e prezioso. Il bottone è stato realizzato con tutti i materiali disponibili e sufficientemente solidi come: osso , legno , madreperla, cocco , metallo , cuoio, avorio, corozo, vetro, pietre preziose, materiale plastico . Mio babbo che era del 1916, mi raccontava che pure lui faceva un gioco con i bottoni.. e per procurarseli se li staccava dalla giacca girando e rigirando il bottone su se stesso finchè non si staccava... poi al ritorno a casa erano dolori con la mamma...
- Questo giochino nel barese è chiamato «u zirrizzirre», a Palermo «lu tornu», nel chietino «lu zzurre zurri» e a Roma è detto semplicemente: «er tirammolla»

## ELASTICO



- E' un gioco di gruppo che si fa all' aperto, senza inquinati sottostanti. Un marciapiede o un prato sono ideali. Per giocare a salto elastico bisogna essere almeno in tre: due fanno i pali, tengono cioè fermo l'elastico, e uno salta. I risultati migliori si ottengono con scarpe comode. Fibie e sandali si impigliano facilmente. Occorrono 3-4 metri di elastico; "per le mutande" è il migliore. Ma si può utilizzare un elastico da salto su misura annodando semplici elastici da cartoleria (una quarantina abbastanza grossi) Due giocatori tengono l'elastico teso tra le loro gambe divaricate,
- un terzo giocatore esegue una sequenza di saltelli prestabilita e in successione. C'è chi sostiene che ci sono ben 10 livelli dove mettere l'elastico, ma noi consigliamo massimo tre livelli: caviglie, ginocchia, cosce (in un caso si arriva anche alle spalle). Non è un gioco solo per ragazze: i saltatori più forti del mondo sono i pugili! E' un gioco molto divertente che impegna la coordinazione dei movimenti e le abilità motorie.



## BIGLIE

- Con le **biglie** di terracotta e vetro, si giocava nell'antica Grecia e nell'antica Roma, così come racconta **Ovidio** nel poema a lui attribuito e intitolato Nux. Un'altra testimonianza ci viene da **Marziale** il quale scrive: "già triste lo scolaro ha lasciato le noci / dietro agli schiamazzi del maestro", e ci racconta dell'utilizzo, oltre alle biglie propriamente dette, di sassolini, noci e noccioli, fave secche e astragali. I giochi con le biglie erano di fatto così diffusi e praticati che l'espressione "**lasciare il tempo delle noci**" divenne sinonimo di abbandono dell'infanzia. **Svetonio** ci racconta come i giochi con le biglie, fossero praticati anche dagli adulti in occasione delle feste, con regole e schemi di gioco piuttosto complessi. La maggioranza degli adulti rammenta le biglie della propria infanzia, quando un'intera reputazione poteva essere guadagnata o persa. I bambini inglesi parlano delle biglie, secondo le diverse varietà, dalle *commonneys*, le comuni, le <inferiori>, fino alle *alleys*- biglie d'alabastro- tra cui le più quotate sono quelle <di sangue> cioè quelle di un bianco purissimo, venato di rosso. I bimbi americani le chiamano: *kabolas*, *steelies*, *jumbos*, *milkie*s, *peewe*s, a seconda del formato, dalle più grandi alle più piccole.
- Ancora oggi nel mondo anglosassone questi giochi sono largamente praticati da persone di tutte le età con regolamenti a stampa infarciti da una sofisticata terminologia tecnica.



## FIGURINE

La passione per le figurine è stata molto profonda, e diffusa, negli anni precedenti il secondo dopoguerra, quando era rara la carta stampata a colori. Sicuramente la maggior diffusione di questo gioco è da mettere in relazione con l'album figurine dei calciatori messe sul mercato dalla Panini agli inizi degli anni sessanta, anche se figurine di altro tipo e di altre ditte c'erano anche prima (figurine Liebig diffuse dal 1872, figurine Buitoni – Perugia dal 1934) e hanno fatto divertire moltissimi ragazzi. Alcune figurine erano inserite nella confezione di prodotti vari (alimentari, detersivi ecc.); altre figurine confezionate in buste, sono in vendita alle edicole. Servono per completare un album il quale viene a costituire un libro illustrato. Approfittando della relativa rigidità della figurina (il supporto è in cartoncino, o carta robusta, pesante) e del fatto di poter sfruttare le facciate diverse si possono fare molti giochi, che richiedono abilità e fortuna mettendo in palio le proprie figurine, con l'intento di "alleggerire" il mazzo di figurine dell'avversario a favore del proprio.

FIGURINE

## TAPPI

La nascita di questo gioco è indubbiamente legato all'invenzione del tappo a corona, è questo piccolo pezzo di metallo infatti, adoperato per chiudere bottiglie di bevande di vario genere, che si usa per giocare. **Ciclotappo** è il nome con il quale è stato ufficializzato un gioco in passato molto diffuso fra i ragazzi di ogni regione. Si giocava con i tappi a corona delle bibite gassate su una pista disegnata con il gessetto in spiazzi all'aperto. I tappi, personalizzati all'interno con figurine di ciclisti, vengono fatti avanzare dai giocatori mediante uno scatto del dito per dar vita a una competizione che ha le caratteristiche di una corsa ciclistica. Esistono numerose varianti regionali del popolare gioco, sia per quanto riguarda i materiali usati, sia per le regole e le denominazioni.

# Quercioletti

## □ **classi terze**

approfondiscono il programma legato alla preistoria scoprendo il contesto e l'ambiente di vita e di gioco negli insediamenti primitivi

Giardini Lombroso **girlo, capra, uno contro uno**

Tensostruttura cucine **laboratorio arte rupestre**

P.te Garibaldi **colazione del gioco**

## Laboratorio rupestre



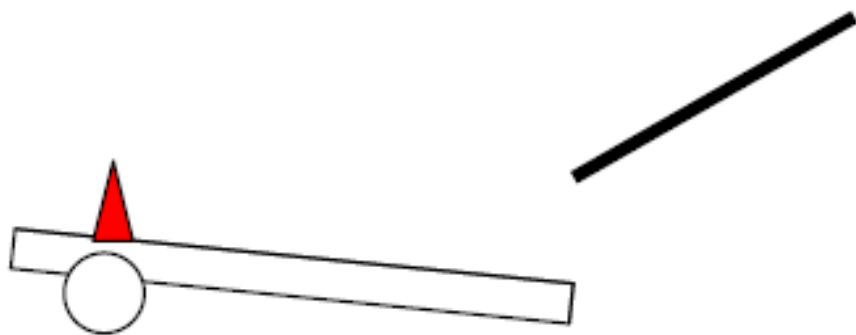
La maggior traccia lasciata dal passato è sicuramente rappresentata dalle **incisioni rupestri**. Questi graffiti sono testimonianza della vita, delle attività degli usi e costumi degli antichi uomini di un esteso arco di tempo da cui possiamo comprendere le varie fasi di evoluzione dei nostri antenati. Ancora oggi vengono analizzati nei dettagli per riuscire ad avvicinarsi il più possibile al significato veritiero che intendevano dare questi uomini del passato. E' curioso vedere come, già così lontano negli anni, si cominciasse a pianificare una vita organizzata con attività, credenze religiose, lotte ecc..

## girlo



Le trottole sono tra i giochi più antichi, largamente diffusi anche in epoche arcaiche. Già conosciute ai tempi di Omero che, nell'Iliade, il girare veloce della trottola, come similitudine del roteare di una pietra lanciata da Aiace Telamonio. Vennero usate anche da bambini egizi, come testimoniano alcuni reperti. In una tomba di kemada, a Menfi, è stata rinvenuta una trottola in scisto scuro, databile all'antico regno, con incise figure di gazzelle inseguite e addentate da cani. Le trottole vennero cantate da numerosi poeti tra i quali Virgilio: "Come sotto l'ambigua frustata volò una trottola, che i bambini, in gran giro, intorno al vuoto cortile, intenti al gioco affaticano, quella, guidata, dal laccio, corre intorno, si china sopra, stupendo l'ignara schiera infantile guardando il bosso volubile". Il vecchio Catone consigliava al figlio Marco: "trochè lude alias fuge (gioca alla trottola, fuggi il gioco dei dadi)". Nel parlare corrente, qualsiasi strumento che giri vorticosamente su se stesso, è chiamato trottola, ma, ad essere precisi, ci sono 5 diverse terminologie per individuare di quale genere di "trottola" si parla. Paleo, è la più antica e senza punta ed è di terracotta. Strommolo, com'era chiamato nell'antica Grecia, e a Napoli ancora oggi; è di legno ma per la sua punta di ferro può servire a spaccare gli stommi degli avversari. Trottola, serve soltanto per gare di durata. Turbo, con accorgimenti aumenta il rumore del suo vorticare veloce. "Girlo" è una piccola "trottola" a sezione circolare oppure a quattro, sei o più lati che è fatta ruotare con il movimento del pollice e dell'indice, normalmente su un tavolo.

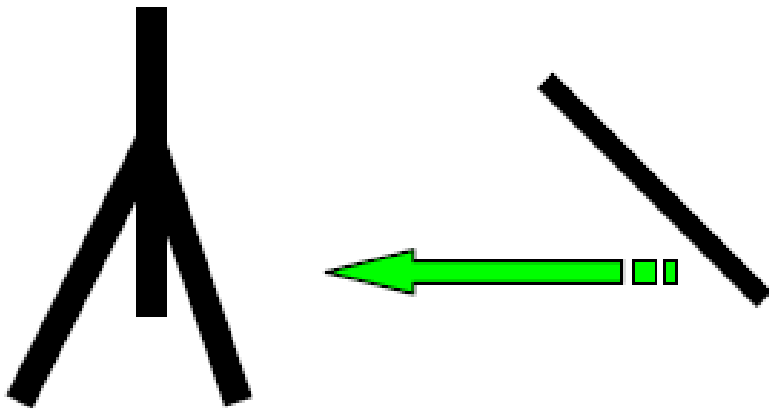
**unocontrouno**



- Ritenuto molto antico, questo gioco pare prenda il nome dalla parola turca “čočiti”, che vuol dire “mettere in posizione verticale”. Per giocare si utilizza un bastone di circa 80 cm di lunghezza, un birillo appuntito di 15 cm ed una tavola di legno lunga 1 metro, larga 20 cm e spessa circa 2,5 cm.

capra

- È un antichissimo gioco della Pannonia. Chiamato koze e kozičanje, è più noto come kozana, che vuol dire capra. È possibile pensare che nell'antichità il gioco si facesse lanciando i bastoni proprio tra le zampe di questo animale. Ora si utilizza un tronco con tre rami tagliato e appoggiato al terreno in modo da formare un treppiede





## **classi quarte**

compiono un viaggio immaginario nelle grandi civiltà praticando gli stessi giochi testimoniati presso egiziani e greci

**Giardini Ippolito Nievo**

**tiro alla fune, birilli  
salto della corda**

**P.zza S. Giorgio**

**astragali, cerchio, trampoli**

**P.te Garibaldi**

**colazione del gioco**

*Accoglienza massima : 12 classi*

## TIRO ALLA FUNE

Il tiro alla fune, come praticamente tutti gli altri sport, trae le sue remote origini da cerimonie rituali, documentate in paesi molto lontani: Birmania, Borneo, Corea, Nuova Zelanda, Congo e le Americhe. Connesso alla simbologia delle «forze contrastanti» (bene-male; vita-morte, luce-ombra, il principio maschile e quello femminile, il cielo e la terra, yang e ying, insomma l'espressione del dualismo della complementarietà universale), era praticato in occasione di cerimonie propiziatrici di buon tempo e di abbondante raccolto, e di cerimonie funebri.

La documentazione del tiro alla fune come sport risale ad un'iscrizione egiziana del 2.500 a.C. sulla tomba di Mezera-Ku in Sakkara. Negli antichi giochi olimpici (500 a.C. il tiro alla fune era praticato sia come attività sportiva autonoma, sia come pratica di allenamento per altre discipline. Nel XII secolo era praticato alla corte degli imperatori cinesi, mentre nel XII e XIV secolo risulta presente in Mongolia e Turchia; in Europa occidentale è documentato intorno al Mille resoconti di competizioni in Scandinavia (dove tuttora questo sport è popolare) e Germania lo citano come «prova di forza».



**TIRO** alla **FUNE**

## BIRILLI



- Le prime tracce in oggetti trovati nella tomba di un bambino egiziano a Nagada seppellito nel 3.200 prima di Cristo (Oxford, Ashmolean Museum). Questi ritrovamenti primitivi comprendono 9 pezzi di pietra, da collocare come birilli, verso i quali si faceva rotolare una palla di pietra, la palla doveva rotolare prima attraverso un arco composto da tre pezzi di marmo. Questo gioco era diffuso anche a Roma: una testimonianza ci deriva da un sarcofago romano conservato nei Musei Vaticani. Vi sono rappresentati due birilli sagomati in piedi sul terreno, ed ai lati del bassorilievo figurano quattro eroti, due per ciascun lato, ognuno dei quali ha in mano un piccolo cilindro con all'estremità una protuberanza. Un'altra scoperta fu il gioco polinesiano di Ula Maika, anch'esso comprendente l'utilizzo di birilli e palle di pietra. Le pietre venivano lanciate da una distanza di 60 piedi (18 metri), una distanza che è, casualmente, la lunghezza regolamentare della pista del Bowling moderno a dieci birilli.

## CORDA LUNGA

- Nell'antica Grecia i giochi con la corda erano una decina e altrettanti ne conoscevano i fanciulli della Roma antica. In Europa, nel XVII e XVIII secolo, si assiste a una vera esplosione di simpatia per i giochi con la corda. Non vi è serie di stampe di questo periodo (francesi, olandesi e specialmente inglesi) in cui non venga dedicata almeno una tavola alla pratica di questo gioco. Si tratta di un divertimento probabilmente antichissimo, scrive Joseph Strutt, autore dei primi dell' 800. Viene compiuto con una corda tenuta alle due estremità e fatta ruotare avanti e indietro, sopra la testa e sotto i piedi, alternativamente. Durante la stagione del luppolo, al posto della corda si potrà usare un ramo di luppolo privato delle foglie. I ragazzi spesso gareggiano in abilità, singoli o in gruppo e talvolta accompagnati da una filastrocca.....e chi salta più volte di seguito senza interruzioni è il vincitore



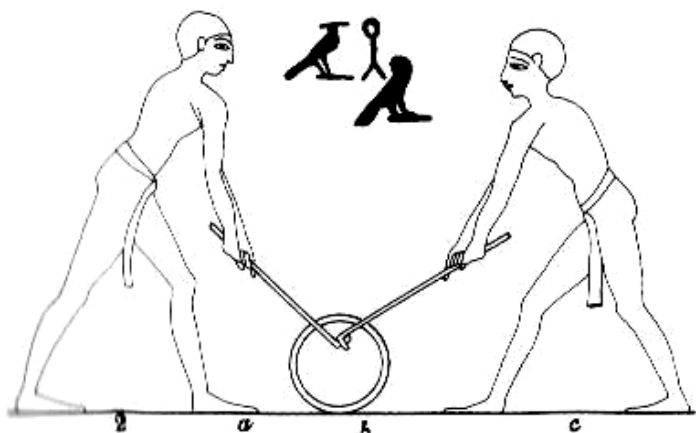
## ASTRAGALI

- L'astragalo o talus è l'ossicino di un quadrupede (vitello, capra, cane o pecora) che si trova tra il calcagno e il bicipite. Per cercare di capire come fossero utilizzati per giocare possiamo assimilarli ai dadi, ma le notevoli differenze fanno del gioco degli astragali un divertimento o, quando è il caso, un gioco d'azzardo completamente a se stante. Gli astragali avevano anche un uso divinatorio come conferma Plinio parlando della funzione magica di quelli di lepre: essi potevano servire come amuleti o redimere una controversia. Erano uno strumento di gioco così diffuso da essere riprodotto nei materiali più diversi quali l'oro, l'avorio, il bronzo, il marmo e la terracotta. Conosciamo anche un particolare astragalo di bronzo che presenta sembianze umane. Il gioco era praticato da ragazzi e da adulti di tutti i ceti sociali. Anche in Grecia, come a Roma, erano diffusissimi, presso tutte le classi sociali, gli astragali. Il gioco più famoso era il "PENTELITHA" praticato soprattutto dalle ragazze. Si eseguiva come dice il nome con cinque astragali, pietruzze o sassolini che si mettevano sul palmo della mano, si lanciavano verso l'alto e con una rapida rotazione bisognava prenderli tutti cinque sul dorso della mano destra. Se ne cadeva qualcuno bisognava prenderli con le dita senza far cadere quelli già presi. Nell'antica Grecia, le ossa del tarso del bestiame, pecore, capre ecc., (gli astragali) erano lanciati per predire il futuro. Venivano, inoltre, usati per le scommesse e, molto spesso, per giocare "a li ossi", gioco che è ancora in auge. Le decorazioni d'alcune ceramiche greche raffigurano dei o uomini che giocano "a li ossi", e l'Iliade e l'Odissea di Omero alludono a giochi di questo genere. Sofocle attribuisce l'invenzione degli a li ossi a Palamede sostenendo che questi n'avrebbe insegnato l'uso ai soldati greci durante la guerra di Troia; ma appare più verosimile che questo gioco sia originario dell'Asia antica. Presso Crosso, a Katsamba, furono ritrovati degli astragali in una tomba risalente addirittura al minoico tardo (1200 a.c.) In molte città Etrusche sono stati rinvenuti nelle tombe, addirittura astragali di



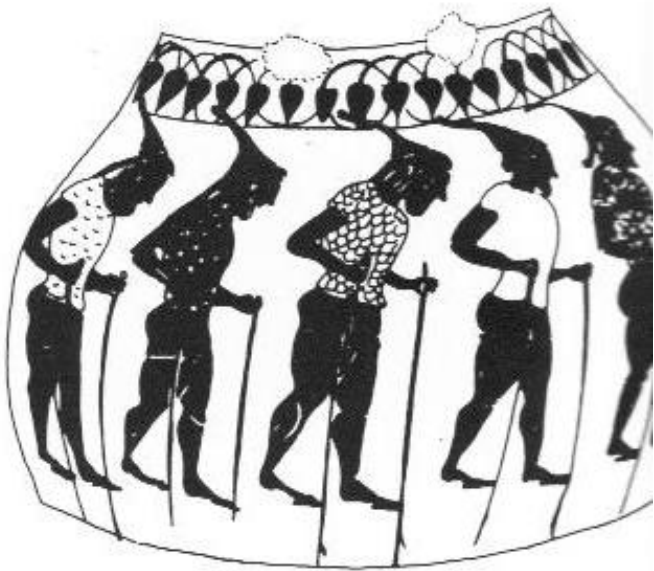
## CERCHIO

- Agli Egiziani risale la più antica raffigurazione del gioco con il cerchio. Nella tomba di Roti a Beni-Hassan troviamo una pittura raffigurante i due uomini che con una bacchetta uncinata tentano di tirare dalla propria parte un cerchio. “Se sogni di far rotolare un cerchio”, scrisse il saggio greco Artemidoro, “ significa che le tue pene stanno per scomparire e che stai per passare in un periodo di grande felicità”. Era chiamato “trochos” dai greci (dal verbo trecho, muoversi, correre in conseguenza di particolari impulsi). Il trochos veniva messo in movimento dai colpi intermittenti di un bastoncino metallico. Questa bacchetta, di forma ricurva, detta rabdos, veniva chiamata anche clavis perchè, come viene evidenziato da alcuni vasi greci e romani, aveva a una estremità un tale rigonfiamento da farla somigliare ad una chiave. Questo gioco era ritenuto assai importante anche presso gli indiani d’America, che lo consideravano un ottimo mezzo per sviluppare, nei bambini, il senso della precisione. Tutti abbiamo nella memoria le immagini di ragazzi e ragazze, vestite con abiti secondo la moda vittoriana, che giocavano nelle strade polverose dell’ottocento con i cerchi.



## TRAMPOLI

L'uso e la conoscenza dei trampoli nell'antichità è attestato da un'anfora del pittore dell'Altalena, anche se quanto rappresentato viene interpretato non come gioco, ma come danzatori su trampoli. In numerosi paesi del mondo i bambini si divertono a camminare sui trampoli e partecipano a vere e proprie gare. Utilizzati anticamente dai pastori per sorvegliare il gregge dall'alto e da chi abitava in regioni paludose per attraversare le zone allagate, i trampoli rappresentano anche un'elevazione verso il cielo e quindi in alcune zone riservati ai sacerdoti per i rituali. La regione francese delle Lande è particolarmente conosciuta per la tradizione, ancora molto viva e seguita, di camminare sui trampoli. Nel 1891, un fornaio delle Lande percorse sui trampoli la distanza che separa Parigi da Mosca e impiegò solo 58 giorni. Un essere gigantesco spunta dalla foresta urlando, un vecchio attraversa un fiume stando in equilibrio su due legni, un ragazzo su pali alti tre metri spia dalle finestre del primo piano oppure, dall'alto, arraffa la frutta alle bancarelle, un uomo su trampoli .....che farà?



## □ **classi quinte**

all'interno del Teatro Romano si cimentano con gli stessi giochi in uso presso gli antichi romani. Come un tempo il latino era la lingua conosciuta da tutti, così oggi per alcuni giochi viene utilizzato l'inglese inserendo un ulteriore elemento di didattica

Teatro Romano

Lungad. Donatelli

S. Anastasia

p.tta tribunale

**noci, tris, tropa**

**fionda, campana**

**mostra**

**colazione del gioco**



## FIONDA

Famosissimo quello con cui Davide riuscì ad abbattere il gigante Golia, questo rudimentale arnese da caccia ha origini lontanissime.

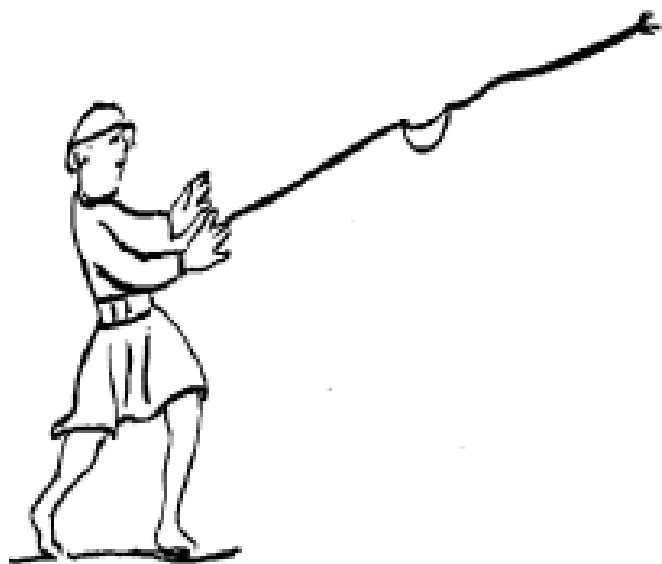
Gaio Plinio ne attribuisce l'invenzione ai Fenici. Florio e Flavio Vegezio Renato attribuiscono l'invenzione ai popoli Baleari.

Già nell'antica Roma veniva costruito, ed utilizzato, anche se un po' differente da quello che tutti conosciamo.

Originariamente venivano lanciati dei ciottoli, ma, a partire dal IV secolo a. C., si diffuse l'impiego di "ghiande" ovoidali.

L'uso della frombola rimase notevole per tutto il medioevo e, assieme all'arco, fu un' importante strumento venatorio; come tale è stato usato, specie da pastori, fino a tutto il secolo scorso. La frombola non è mai stata considerata un'arma nobile e quindi veniva usata dalla minuta fanteria. Solo nel XVI secolo l'uso della fionda come arma da guerra scomparve dagli eserciti europei.

Con l'invenzione della gomma, la frombola è diventata quella che tutti i ragazzi chiamano fionda ad elastici, e che si può costruire con una forcilla di legno o di metallo a forma di Y e due nastri di gomma ricavati da una camera ad aria o due elastici di caucciù.

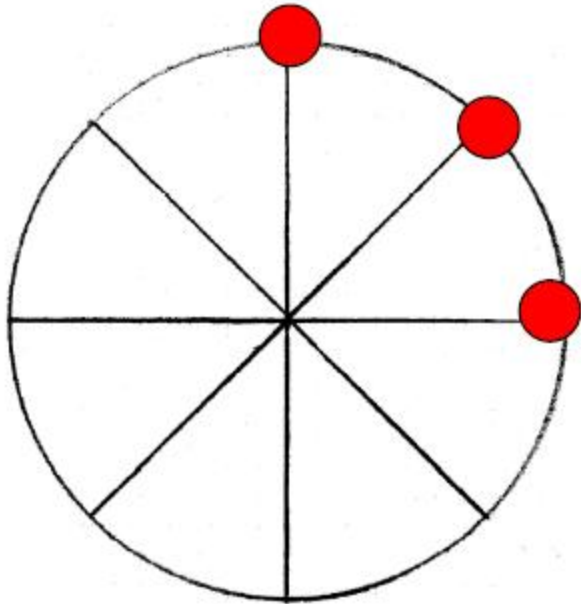


## NOCI CASTELLETTO

I giochi con le noci hanno origini molto antiche che risalgono all'epoca romana. L'utilizzo ludico delle noci in età classica ha così pesantemente condizionato il periodo della giovinezza da creare una coincidenza di termini: si indicava con "*nuces temporum*" (Tempo delle Noci) il periodo della fanciullezza dalla quale si usciva definitivamente con il passaggio all'età adulta, sancito dallo stereotipato motto "*nuces relinquere*". Molte le testimonianze letterarie di questo gioco: da Catullo (84-54), a Persio (34-62); da Marziale (40-103), a Ovidio (43 -18 dc) . In alcuni musei si possono anche osservare alcune rappresentazioni su dei bassorilievi funerari: il rilievo del sarcofago custodito ai Musei Vaticani, raffigura scene di gioco mentre stanno inequivocabilmente giocando al pari dei maschi, anche alcune bambine; nella collezione del Kunsthistorisches Museum di Vienna è rappresentata la variante del Ludus Castellorum in cui la piramide di noci andava abbattuta.



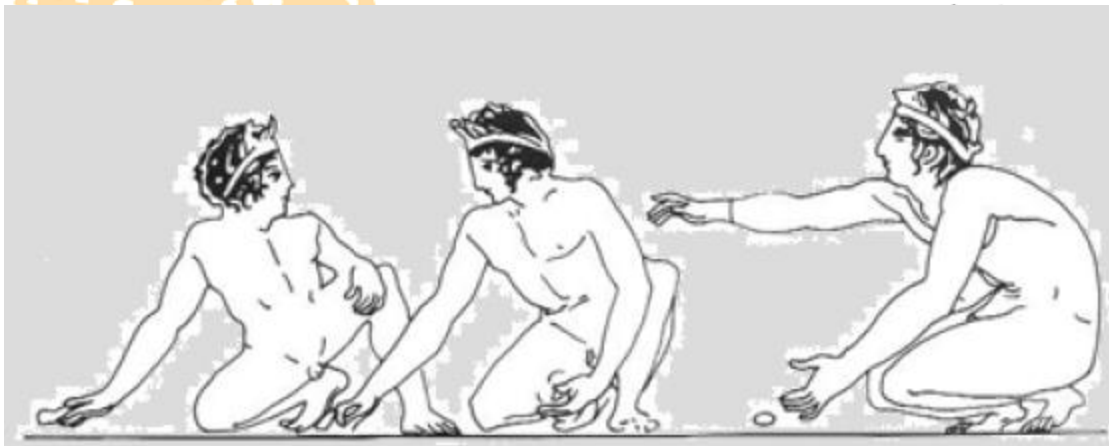
## FILETTO



- Il filetto, noto anche come "Tris", oppure "Noughts and Crosses" all'inglese e all'americana "Tic-Tac-Toe", impegna in lunghe sfide molti studenti. Scopo del gioco è "fare filetto" ovvero riuscire ad allineare tre gettoni simboli uguali, crocette per un giocatore, punti o cerchietti per l'altro, su una scacchiera quadrata 3 x 3, quindi su **nove** caselle, cercando di impedire all'avversario di fare altrettanto. Vince il primo che riesce a fare filetto. In figura c'è un esempio di partita a filetto, vinta dal giocatore "x", con una fila verticale. I ragazzi olandesi accompagnavano un tempo la loro vittoria con l'esclamazione: "Boter, melk en kaas, ik ben de baas" (Burro, latte e formaggio, io sono il campione).

## TROPA

Questo gioco era conosciuto sia dai romani che dagli antichi greci. Il nome del gioco si identificava con quello dell'orca, una giara panciuta usata per la conservazione di derrate alimentari. Persio ne parla nella satira del pedagogo e del giovane "*...e mandar netta a cadere nel brev'orcio la noce...*"  
Questo semplice tirassegno era praticato anche dai bambini greci, presso i quali veniva chiamato appunto "*tropa*". Certamente, oltreché con le noci, lo si poteva praticare anche con astragali, o con delle sfere in materiale litico,



## CAMPANA

- Innumerevoli sono le varianti di questo gioco, giocato in tutto il mondo. Patricia Evans ha scoperto, nel 1955, che i bambini di San Francisco ne praticavano 19 tipi diversi. Un antico schema della campana o mondo è sopravvissuto su un marciapiede del Foro Romano. Nella versione più semplice, si gioca gettando la piastrella nello spazio numerato e saltando con un solo piede, via via finché arriva alla casella e recuperata la piastrella, senza mai posare i piedi contemporaneamente a terra, si salta fuori dal tracciato.





Coordinatore responsabile: prof.ssa Monica Magnone

Collaboratore: prof.ssa Ines Pintarelli

E-mail : [uffedfiscavr@istruzioneeverona.it](mailto:uffedfiscavr@istruzioneeverona.it)

Contatti : Tel. 045 8086582 – 045 8086583 Fax 045 8086581

Responsabile didattica AGA: Prof. Dino Mascalzoni

E – mail : [didattica@agaverona.it](mailto:didattica@agaverona.it)

Contatti : tel. 045 8309162 – 333 9556735 fax 045 8309162

*Un particolare ringraziamento alla Prof.ssa Elisabetta Paiola e alle sue ragazze , anima e corpo del progetto.*