

## Mondo (o settimana)

All'aperto, infanzia (3-6 anni), fanciullezza (6-12 anni), famiglia (pochi giocatori), ampi spazi, sportivo, ONLINE BANCADATI



Materiale necessario: Gessetti e dei sassolini

### Descrizione del gioco

Gioco di strada da 1 ad un massimo di 8 partecipanti)

Scopo del gioco: percorrere secondo le regole tutto il percorso senza fare errori.

Si gioca uno alla volta utilizzando la campana disegnata per terra con un gesso (esistono diverse strutture e di conseguenza diversi nomi: mondo, campana, cappella, settimana).

- 
- 
- 

I giocatori disegnano sull'asfalto un rettangolo diviso in otto quadrati che numereranno da 1 a 8. In cima al rettangolo disegneranno una mezza luna; questa è la zona di riposo (casa).

Il primo giocatore lancia il sassolino nella prima casella.

Deve poi saltare di casella in casella fino allo spazio 8 su una sola gamba senza toccare le righe e senza appoggiare l'altro piede o le mani. Può appoggiare i due piedi solo nella mezza luna (casa o cielo) o - nelle strutture di gioco che lo prevedono - sulle caselle disegnate in parallelo.

Arrivato alla "casa", il giocatore torna indietro sempre saltellando e, quando raggiunge la casella 1, raccoglie la pietra con una mano (sempre rimanendo in equilibrio su un solo piede) ed esce dalla struttura.

Poi ricomincia gettando il sasso alla casella 2 e così via. Se fa un errore (ad es. sbaglia mira lanciando il sasso, la pietra cade su una riga, appoggia i due piedi laddove non può, raccoglie il sassolino all'andata invece che al ritorno, saltellando schiaccia una riga, ecc...), il turno passa al giocatore seguente.

Vince colui che termina il percorso per primo.

### Variante:

Il gioco può continuare oltre questo primo percorso facendosi più complicato:

Il secondo ciclo prevede che il giocatore sposti avanti il sasso, da una casella all'altra, spostandolo col piede (invece che raccoglierlo e poi rilanciarlo) senza farlo restare sulla riga.

Il terzo ciclo prevede che il partecipante giochi ad occhi chiusi, dicendo "am ?" ad ogni saltello ed aspettando che i compagni rispondano "salam !" se non ha fatto errori, "murtadèla" se il giocatore ha sbagliato.

Osservazioni:

Due o più partecipanti (max 6-8)