

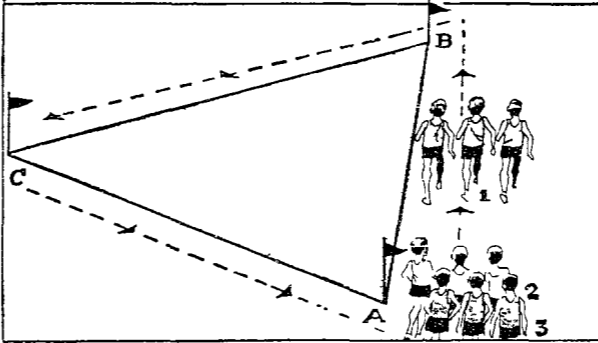
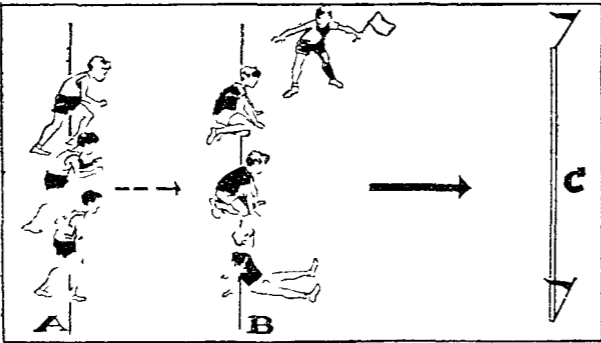
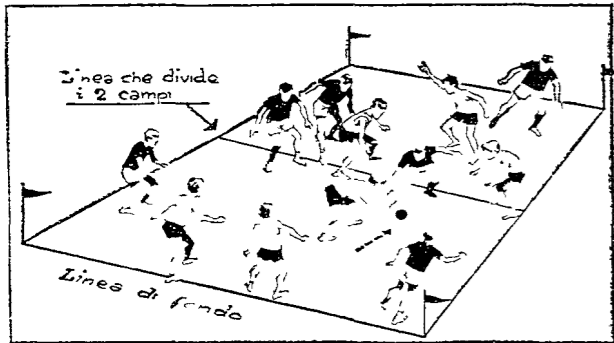


# GIOCHI SPORTIVI

Un gioco di giochi adatti alle feste di classe o di scuola. Si può organizzare ovunque, su un terreno piano. Tracciate due linee di partenza A e B, distanti fra loro dai 3 ai 4 metri, e una linea d'arrivo C a circa 15 metri (per i più grandicelli la distanza può essere aumentata). Formate due squadre di 3-4 elementi ciascuna. La squadra B è sulla linea B, la squadra A sulla linea A. I ragazzi della squadra B seduti in terra, terranno infilato nella parte posteriore dell'elastico dei pantalorcini un fazzoletto. Al via dell'arbitro, le squadre A e B partono simultaneamente. I corridori della squadra A cercheranno di afferrare il fazzoletto del corridore situato avanti a loro prima che raggiunga la linea C. Ogni fazzoletto conquistato vale un punto. Si fa il totale dei punti e si ripete la corsa invertendo i ruoli delle due squadre. La vittoria si assegna sommando i risultati delle due prove.



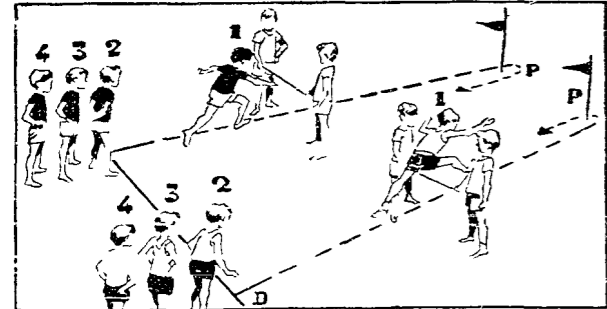
**MANEGGIO** È un gioco utile ad addestrare alla corsa ed ostacoli. Praticandolo, imparerete a sfiorare d'ostacolo e di schivare dell'ostacolo stesso. Per il gioco non occorre attrezzatura complicata. Basta un picchetto (P) e una corda. Prendete un anello di disconferenza appena superiore al picchetto e legare all'anello quattro ragazzi. Un altro picchetto si colloca a 20 metri dalla prima corda. Un altro picchetto si colloca a 20 metri dalla seconda corda. I ragazzi corrono sul posto saltando una via gli ostacoli che si presentano.



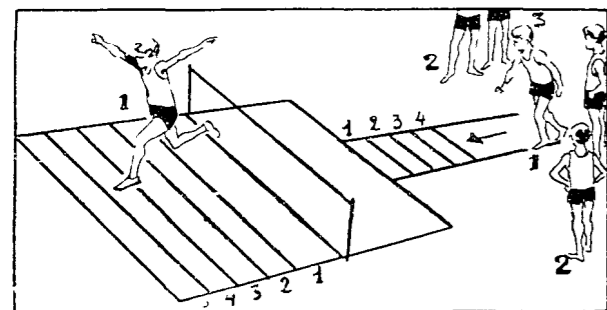
**HOCKEY A MANO** Per questo gioco sono sufficienti una palla, quattro bastoncini per segnare gli angoli del campo (su un prato o una spiaggia). Sei ragazzi per parte e la formazione ideale. Si possono anche formare più squadre dando vita a tornei eliminatori. Le regole del gioco sono queste: a) i giocatori si schierano nel campo assegnato; b) i due giocatori designati per dire l'avvio alla partita stanno dietro le rispettive linee di fondo; c) il pallone è piazzato al centro del campo; d) al via i due ragazzi corrono verso il pallone per toccarlo e dare così inizio alla partita; e) il pallone si colpisce col palmo della mano; f) si segna un punto quando il pallone passa la linea di fondo della squadra avversaria; g) è proibito colpire la palla coi piedi con due mani con il pugno fare ostruzionismo sollevare il pallone da terra. Quest'ulti comportano una punizione. Vince la squadra che segna più punti.

**IL FAZZOLETTO** È un gioco che sviluppa l'attenzione, i riflessi, la velocità. Si può organizzare ovunque, su un terreno piano. Tracciate due linee di partenza A e B, distanti fra loro dai 3 ai 4 metri, e una linea d'arrivo C a circa 15 metri (per i più grandicelli la distanza può essere aumentata). Formate due squadre di 3-4 elementi ciascuna. La squadra B è sulla linea B, la squadra A sulla linea A. I ragazzi della squadra B seduti in terra, terranno infilato nella parte posteriore dell'elastico dei pantalorcini un fazzoletto. Al via dell'arbitro, le squadre A e B partono simultaneamente. I corridori della squadra A cercheranno di afferrare il fazzoletto del corridore situato avanti a loro prima che raggiunga la linea C. Ogni fazzoletto conquistato vale un punto. Si fa il totale dei punti e si ripete la corsa invertendo i ruoli delle due squadre. La vittoria si assegna sommando i risultati delle due prove.

**MARCIA E CORSA** È un esercizio molto utile per il controllo, l'inizio e il perfezionamento delle differenti andature. Non occorre un terreno speciale e sufficiente che sia piano. Segnate un triangolo equilatero di 40-50 metri di lato, e mettetevi tre bandierine ai vertici (A, B, C). Lo svolgimento del gioco è altrettanto semplice. I gruppi di ragazzi si presentano a rotazione sulla linea segnata dal vertice A. Parte il primo gruppo di tre ragazzi, gli altri gruppi prendono il via quando il terzo partito prima arriva all'altezza del punto segnato con B. Si marcia normalmente da A a B, poi da B a C (si fa corsa leggera, e si conclude il « giro » a corsa normale da C ad A. Evitare gli scatti, la marcia e la corsa debbono essere regolari sempre sullo stesso ritmo.

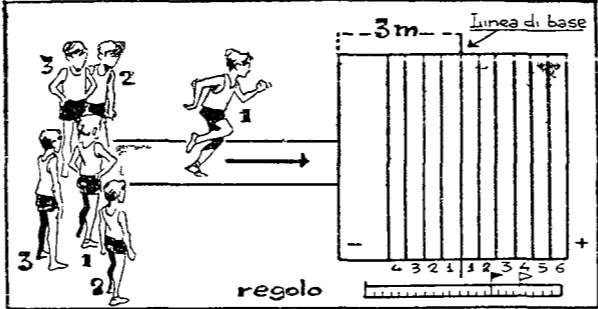


**CORSA AD OSTACOLI** È un gioco che sviluppa l'attenzione, i riflessi, la velocità. Si può organizzare ovunque, su un terreno piano. Tracciate due linee di partenza A e B, distanti fra loro dai 3 ai 4 metri, e una linea d'arrivo C a circa 15 metri (per i più grandicelli la distanza può essere aumentata). Formate due squadre di 3-4 elementi ciascuna. La squadra B è sulla linea B, la squadra A sulla linea A. I ragazzi della squadra B seduti in terra, terranno infilato nella parte posteriore dell'elastico dei pantalorcini un fazzoletto. Al via dell'arbitro, le squadre A e B partono simultaneamente. I corridori della squadra A cercheranno di afferrare il fazzoletto del corridore situato avanti a loro prima che raggiunga la linea C. Ogni fazzoletto conquistato vale un punto. Si fa il totale dei punti e si ripete la corsa invertendo i ruoli delle due squadre. La vittoria si assegna sommando i risultati delle due prove.

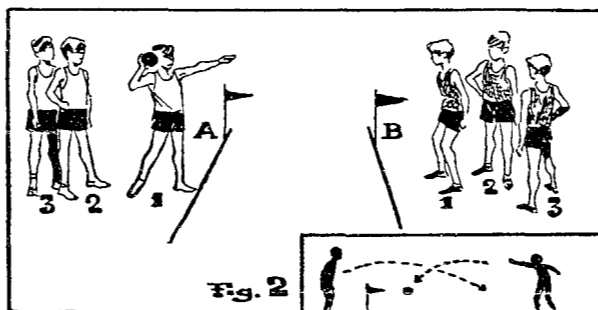


**SALTO E SLANCIO** È un gioco che aiuta a realizzare il maggior slancio, la spinta più forte, una sospensione e una buona caduta. In più dell'alta pedana per il salto in lungo occorrono due picchetti e una cordice. Possono scendere in campo due o più squadre, con relativi salti fuori numerati. Tracciate delle zone di 20 cm di larghezza sulla pista di rincorsa e nella fossa di caduta. Saltare alternativamente nell'ordine di numerazione. Prendere la rincorsa saltare l'ostacolo e cercare di cadere il più lontano possibile. Ad ogni saltatore si attribuirà il numero di punti corrispondente alla batuffa (ultima impronta lasciata prima di saltare) ed alla caduta (prima impronta lasciata dopo la caduta). Esempio: se il N 1 batte nella zona 2 e cade nella zona 3 guadagna cinque punti. Alla fine sommare i punti guadagnati da ogni singolo membro della stessa squadra. Vince la squadra che ha più punti.

**STAFFETTA - SLALOM** È un gioco divertentissimo per quel ragazzo che trascorre le vacanze in collina o in montagna. Si sceglie un pendio abbastanza ripido, lungo una ventina di metri circa. Si formano due squadre di dieci ragazzi ognuna, divise poi in due semisquadre numerate, con i numeri pari da una parte e i dispari dall'altra. Per attrezzare il campo dello slalom sono sufficienti una decina di bastoncini in cima ai quali si potranno applicare delle bandierine. I ragazzi devono munirsi di fazzoletti o bastoncini da scambiare. Partono per primi i numeri 1 piazzati sulla linea A ai piedi della discesa, i quali correranno in linea retta. Dietro la linea B sono in attesa i rispettivi numeri 2; i quali, ricevuto il fazzoletto, scendono aggirando le bandierine. Vince la squadra alla quale appartiene il N 10 che arriverà per primo sulla linea A.



**GARA DELLE BANDIERINE** Prepara una pedana per il salto in lungo di 20 metri. Tracciate la zona di 20 cm di larghezza sulla pista di rincorsa e nella fossa di caduta. Saltare alternativamente nell'ordine di numerazione. Prendere la rincorsa saltare l'ostacolo e cercare di cadere il più lontano possibile. Ad ogni saltatore si attribuirà il numero di punti corrispondente alla batuffa (ultima impronta lasciata prima di saltare) ed alla caduta (prima impronta lasciata dopo la caduta). Esempio: se il N 1 batte nella zona 2 e cade nella zona 3 guadagna cinque punti. Alla fine sommare i punti guadagnati da ogni singolo membro della stessa squadra. Vince la squadra che ha più punti.



**FRONTE A FRONTE** Si gioca in due squadre, una di fronte all'altra, fra le due bandierine e variabile e corrisponde alle capacità medie dei ragazzi. Lo svolgimento del gioco è semplicissimo. Occorre solo una palla medicinale di peso variabile a seconda dell'età dei ragazzi (in mancanza, si può usare un qualsiasi peso). Il N 1 bianco lancia (da fermo o con rincorsa dalla linea A verso la squadra avversaria) A sua volta il N 1 nero lancia verso il campo dei bianchi dal punto ove è caduta il lancio del N 1. Si continua così fino a che una squadra arriva a respingere l'altra nel proprio campo (ed un lanciatore di quest'ultima non potrà fare a meno di lanciare nel proprio campo. Vedi la figura 2). La squadra sarà allora perdente.

# LA RIVOLTA dell'ALFABETO

ERA TANTO stanco. La signorina non aveva ancora spento la luce della camera e Pierino già dormiva. Durante la giornata tutti i bimbi della colonia avevano fatto una passeggiata fino al monte Verdone e dopo la colazione al sacco avevano giocato agli « indiani ». Vi erano stati molti assalti al forte. Lunghe rincorse fra gli alberi attaccati alle dighe. Poi dopo la corsa e la certissima ammanabandiera Pierino aveva finalmente toccato la lenzuola ed era piombato in un profondo sonno.

Pierino era un « indiano » ed era solo a guardia dell'accampamento tutti i guerrieri erano partiti per la caccia al bosone. Camminava davanti alle tende e osservava i primi alberi del bosco dove Pierino aveva voluto piantare le tende. Non erano cespugli, non erano erose, solamente alti alberi rossi e blu. Ad un tratto sentì dalla parte del torrente un rumore scambra che qualcuno stesse camminando sui sassi. Pierino si avvicinò al fuoco perché in caso di necessità doveva fare la fuma e di ricambio per i guerrieri che si trovavano nella prateria. Il rumore era cessato e Pierino pensò che forse era stato un covo affamato. Entro nella sua tenda per prendere un po' di carne affumicata e quando uscì inciampò e cadde bocconi.

Si sentì afferrare e legare con una robusta corda qualcuno gli bendò gli occhi poi fu trascinato e per un colpo ricevuto perse i sensi. Quando riaprì gli occhi era legato ad un albero un albero rosso e blu come quelli che aveva visto nel bosco vicino all'accampamento. Si guardò attorno ma non vide nessuno. Sentiva però uno strano rumore, lo stesso rumore che aveva notato quando era di guardia al campo. Guardò a destra e a sinistra fra gli alberi nessuno. Qualcosa si mosse a terra, guardò meglio. Cosa era quella piccola cosa? Non era possibile! Eppure si era certo era un H. E. Quant'è ce n'erano? Era un due file lunghissime e dietro vi era una folla di vocali. Le « o » le « a » le « e » le « u » e urlavano ma le più infuriate erano le « i ».

Erano tanto infuriate che molte si toglievano il puntino e lo scagliavano così forte che Pierino sentiva dolori acutissimi come lo forasero con piccoli aghi. Ad un tratto fra la folla di lettere avanzò un « A » mauscolosa seguita da otto « F ». Ogni « F » afferrò una lettera e l'alzò: « si pote leggere « SILENZIO » e subito tutti tacquero. L'« A » minò la scuola avanti verso Pierino saltò su un piccolo piedo di lincoet e che alcuni « F » avevano preparato e più lo « A » avanzò verso Pierino. Il mio popolo ti fa catturato per giudicarti. Sei accusato di vilipendio all'alfabeto di disprezzo verso le nostre leggi di crudeltà verso il mio popolo. Ascolta, quando ora ti dirò poi potrai parlare in tua difesa.

L'« A » mauscolosa bevve un sorso d'acqua si schiarì la voce e riprese: « Durante l'anno scolastico hai dimenticato l'« h » nelle voci del tuo

avere per questo vedi le « h » tanto arrabbiate. Non hai messo l'accento dove dovevi metterlo e qualche volta vergogna l'hai messo dove non andava. Ci hai offeso tutte e hai anche fatto un grave danno a te stesso. Pensa che nei prati hai raccolto le « margerite » che ci maiali hai dato le « giande » che il compito era sempre « il compito di cassa ». Vuoi che continui? Ti ricordo quando hai scritto che « l'acqua è il posso » non è possibile? E il giorno che affermasti che a te piace la « coccolata »? Ebbene Pierino noi siamo arrabbiate e ti « andannamo ». Ascolta la nostra sentenza. Da oggi in poi dovrai leggere e scrivere tutti i giorni anche durante le vacanze. Scrivi dei tuoi nomi chi dei tuoi compagni e alla fine delle vacanze consegnerai il quaderno al tuo maestro. Fatti il nostro amico se ti loderà e se farà ciò ti loderà certamente, noi diverranno tue amiche e tu ci potrai usare per i tuoi lavori. Se non ubbidirai noi usciremo dalla tua mente e quando ricomincerà la scuola nessuno potrà scrivere il tuo nome perché ci avrai completamente dimenticato. Cia Pierino io capu dalla lettera, ho parlato! Auzh!

Imparato Pierino si svegliò. La camera si schiarì e vide il respiro dei compagni che dormivano. Pierino pensò il quaderno pieno di « h » rossi e blu e fece una promessa da quel giorno avrebbe badato un po' più allo studio e un po' meno ai giochi.

Manfredi Melandri

