

GIOCHI DI SALTO CON SCHEMI BASE NELL'AREA GIOCHI



CONTENUTO

GIOCHI CON SCHEMI BASE NELL'AREA GIOCHI

ISTITUTO PER LO SPORT E LE SCIENZE MOTORIE
DELL'UNIVERSITÀ DI BASILEA

I giochi di salto con schemi base sono, generalmente, giochi di gruppo ed hanno spesso un carattere competitivo. Lo schema di gioco può essere assemblato utilizzando delle scatole che dovranno poi essere saltate in un determinato modo. Ovviamente anche qui c'è spazio per la creatività. In alcuni giochi di salto non si deve solo saltare ma anche, ad esempio, svolgere degli esercizi con piccole pietre, contare o scandire delle parole.

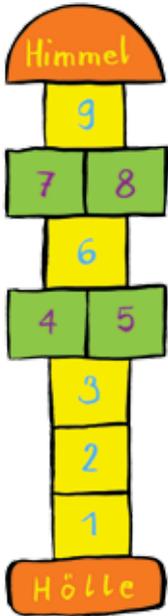
Lo schema di gioco può essere disegnato con un gessetto sul marciapiede. Sarebbe una buona idea avere un percorso disegnato in modo permanente nell'area giochi. Questo porta colore e novità su uno spazio d'asfalto troppo grigio.

SCHEMA DI SALTO CON IDEE DI GIOCO

- 1 INFERNO E PARADISO
- 2 LUMACA
- 3 DANZA DELLE STREGHE
- 4 IN GAMBA



1 INFERNO E PARADISO



SI PENSA CHE QUESTO GIOCO FOSSE GIÀ PRATICATO IN EPOCA ROMANA. È STATO TRAMANDATO DI GENERAZIONE IN GENERAZIONE FINO AL VENTUNESIMO SECOLO. IL NUMERO DELLE VARIANTI È MOLTO GRANDE, DI QUI SEGUITO TROVERETE UN ESEMPIO.

CIASCUN BAMBINO HA A DISPOSIZIONE UN CIOTTOLO CON CUI GIOCANDO DEVE RAGGIUNGERE DIVERSE CASELLE. I CIOTTOLI DEVONO ESSERE QUANTO PIÙ PIATTI POSSIBILE, IN MODO CHE NON PROSEGUANO ROTOLANDO UNA VOLTA A TERRA.

Schema di salto

La casella dell'inferno viene sempre saltata. Le caselle 1, 2, 3, 6 e 9 vengono saltate su una gamba sola, mentre le caselle 4/5 e 7/8 devono essere saltate con entrambi i piedi (un piede per casella). Si arriva in cielo a gambe chiuse. Quando si arriva in paradiso, fare un salto con mezzo giro in aria e tornare alla casella 9, percorrendo lo schema al contrario.

Principio di svolgimento del gioco

Prima di iniziare ciascun giro, viene designata una casella che viene contrassegnata con un sassolino (vedi "Svolgimento dettagliato"). La casella su cui è poggiata la pietra deve sempre essere saltata. Al ritorno la pietra viene rimossa dalla casella e lo schema viene ripetuto completo. Si passa quindi al giocatore successivo.

Se si commette un errore durante il lancio della pietra o durante un salto, il turno passa al giocatore successivo e, quando egli ritorna, si deve ripetere il giro. Vince il primo che arriva a lanciare la sua pietra sulla casella 9.

Svolgimento dettagliato

Primo passaggio: Il giocatore è davanti alla casella inferno. Salta direttamente nella casella 1 e da lì fino al paradiso e ritorno.

Secondo passaggio: Il giocatore è davanti alla casella inferno. Lancia la sua pietra sulla casella 2, salta sulla casella 1 e poi direttamente sulla casella 3 (poiché nella casella 2 c'è la pietra) e da lì fino al paradiso e ritorno fino alla casella 3. Dalla casella 3 toglie la pietra dalla casella 2, salta sulla casella 2, poi sulla casella 1 ed infine sopra la casella dell'inferno. Fatto!

Ulteriori passaggi: Ripetere la stessa sequenza con la casella 3, poi con la casella 4 ecc.

Varianti

Scegliere chi inizia (sasso-forbici-carta).

Aggiungere caselle "silenziose" in cielo:

quando un bambino capita su tale casella, non gli è consentito parlare o ridere fino alla fine del percorso. Se non ci riesce, dovrà ripetere il percorso da capo! Ovviamente gli altri bambini cercheranno in tutti i modi di farlo ridere o parlare...



Se il giocatore termina un passaggio senza errori può continuare fino a che non sbaglierà.

Valgono come errori:

La pietra atterra sulla linea o fuori dalla casella designata.

Pestare una linea di confine, fare un errore durante l'esercizio o perdere l'equilibrio.

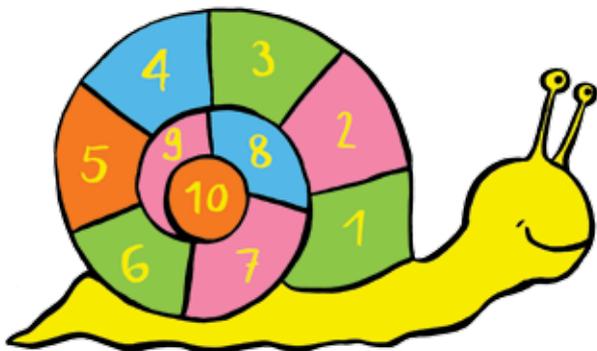
Saltare nella casella "inferno"

Materiale

Ciottoli

eventualmente gessetti, se lo schema di gioco non è dipinto nell'area giochi

2 LUMACA



COME PER INFERNO E PARADISO, ANCHE QUI ESISTONO DIVERSE FORME DI GIOCO. DI SEGUITO NE ILLUSTRIAMO DUE.

Schema di salto

Lo schema di gioco è diviso in 10-20 caselle numerate. Si salta dall'esterno verso l'interno e viceversa, cercando di non saltare sulla linea. Quando si salta verso l'interno lo si fa su una gamba sola, al centro si cambia gamba e si percorre la spirale verso l'esterno saltellando quindi sull'altra gamba.

Variante di gioco 1

Casetta della lumaca:

Chi completa lo schema di salto senza errori può scrivere il proprio nome con un gessetto in una casella a scelta (oppure contrassegna la casella con una pietra) Da quel momento solo il "proprietario della casella" potrà saltare nella casella a gambe unite. Gli altri giocatori devono invece saltarla. Quando viene completato un altro giro senza errori, si occupa un'altra casella. Affinché il salto non divenga troppo complesso, non è possibile avere più di due caselle adiacenti occupate.

Chi compie un errore deve lasciare il campo per questo giro e riprovare al giro successivo. Il vincitore è colui che alla fine avrà il maggior numero di "abitazioni".

Variante di gioco 2

Calciare le pietre:

Svolgimento

Saltare sulla casella 1 con la gamba destra e posare un ciottolo nella casella 2. Ora calciare il ciottolo nella casella successiva (casella 3) con il piede sinistro. Saltare di nuovo in avanti di una casella con la gamba destra (casella 2). Calciare nuovamente il ciottolo nella casella successiva e così via, fino a raggiungere il centro. Il piede con cui si calcia il sasso non deve mai posarsi. Quando si arriva al centro cambiare la gamba di salto ed eseguire nuovamente lo schema all'inverso.

Quando si commette un errore il turno passa al bambino successivo. Al giro seguente si potrà riprendere da dove si è commesso l'errore. Vince chi per primo torna al punto di partenza.

Valgono come errori:

Saltare su una riga o sulla casella sbagliata.

Non posare il ciottolo nella casella seguente in modo corretto (atterra sulla linea o in un'altra casella).

Perdere l'equilibrio, ovvero poggiare entrambi i piedi.

Materiale

eventualmente gessetto, se lo schema di salto non è disegnato nell'area giochi
per la variante 2: ciottoli

3 DANZA DELLE STREGHE

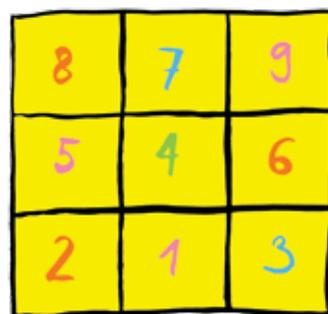
GRAZIE ALLA DISTRIBUZIONE PARTICOLARE DEI NUMERI SUL CAMPO DI GIOCO ED ALLO SCHEMA DI SALTO SEMPRE DIVERSO, LA DANZA DELLE STREGHE È UN GIOCO DI SALTO CHE PROMUOVE NON SOLTANTO L'USO DELLE GAMBE, MA ANCHE QUELLO DELLA TESTA.

Elaborazione

La Danza delle streghe si compone di diverse fasi, che di volta in volta includono schemi di salto più elaborati. Ad ogni turno ciascun giocatore ha un tentativo per saltare lo schema attuale senza errori. Se ci riesce, al turno successivo potrà provare a saltare lo schema successivo. Vince chi per primo svolge interamente i 5 (o, eventualmente, 6) passaggi.

Passaggi e relativi schemi di salto

- 1 a gambe unite:** saltare a piedi uniti nella casella 1, poi a gambe divaricate nelle caselle 2 e 3, quindi di nuovo a gambe unite nella casella uno. Successivamente, a gambe unite nella casella 4, a gambe divaricate nelle caselle 5 e 6 e poi di nuovo a gambe unite nella 4. Proseguire a gambe unite nella casella 7, a gambe divaricate nelle caselle 8 e 9 ed indietro nella casella 7. Dalla casella 7 saltare eseguendo un mezzo giro direttamente nella casella 4, poi nella 1 e poi fuori dal campo di gioco.
- 2 su una gamba sola:** Saltare sulla gamba destra nelle caselle da 1 a 9 (in ordine crescente). Alla casella 9 passare alla gamba sinistra e percorrere il percorso all'inverso.
- 3 incrociato:** Come il percorso 1, ma questa volta saltando a gambe incrociate (caselle 2+3, 5+6, 8+9).
. Dalle caselle 8+9 girarsi e percorrere il campo in ordine inverso fino alla casella 1.
- 4 alternato su una gamba sola:** Saltare alternativamente con la gamba destra e quella sinistra: si salta con la gamba destra nella casella 1, con la sinistra nella casella 2, con la destra nella casella 3, con la sinistra nella casella 4 ecc... fin alla 9, quindi invertire l'ordine di salto e tornare indietro.
- 5 numeri pari/dispari:** All'andata saltare a gambe unite solo nelle caselle contrassegnate da un nu-



mero dispari; al ritorno saltare solo nelle caselle contrassegnate da numero pari.

variante più difficile: Su una gamba sola - con la gamba destra all'andata (numeri dispari), con la gamba sinistra al ritorno (numeri pari).

- 6 eventuale jolly:** Per utenti avanzati: schema di salto del percorso 1, ma ad occhi chiusi!

Varianti

schema di salto più difficile:

Dal livello 2 al livello 5 - al ritorno saltare all'indietro

Gara con due squadre:

Ciascuna squadra ha un proprio schema di salto. Al comando "via" parte un bambino per ciascuna squadra, e salta lo schema. Il bambino che per primoterminalilpercorso senza commettere errori vince. La sua squadra ottiene un punto. Ciascun bambino esegue il percorso una volta per ciascun livello (vedi sopra). Quale squadra alla fine avrà più punti?

Valgono come errori:

Saltare su una linea.

Saltare nella casella sbagliata (errore di schema).

Perdere l'equilibrio.

Per utenti avanzati: rimanere per più di un secondo su una casella.

Materiale

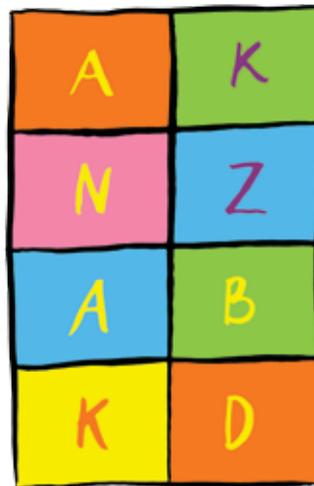
eventualmente gessetti, se lo schema di salto non è disegnato nell'area giochi

Idee di gioco da

Carola von Kessel, Il gioco di salto più bello moses. Verlag GmbH, 2007

4 IN GAMBA

"IN GAMBA" È UN GIOCO DI SALTO CHE PROMUOVE LA REATTIVITÀ E CHE IN CASO DI CLIMA FREDDO RISCALDA ANCHE GLI "SPETTATORI". UN GIOCO CHE NON HA VINCITORI NÉ PERDENTI, MA SOLO TANTO DIVERTIMENTO!



Schema di salto

In ciascuna casella dello schema di gioco c'è scritta una lettera, a cui è associato un movimento particolare.

Ad esempio:

A = Alzare le braccia al cielo

S = Salto in alto

G = mettersi sulle Ginocchia

D = Dondolarsi avanti e indietro sul sedere

N = toccarsi il Naso

F = Fare niente (riposo)

T = fare Tre giravolte su se stessi

D = Dondolare una gamba avanti ed indietro

Le lettere possono essere rinnovate di volta in volta e/o essere associate a nuovi esercizi.

Un bambino si trova sul campo di gioco, gli altri gli stanno intorno. Il bambino sul campo da gioco salta sulle varie caselle secondo la sequenza preferita. I giocatori in panchina eseguono l'esercizio abbinato alla casella. Più veloce il bambino sul campo da gioco salta, più veloci dovranno essere i giocatori in panchina - dovranno essere in gamba!

I giocatori in panchina devono controllarsi l'un l'altro, perché se un giocatore svolge l'esercizio sbagliato dovrà sostituire il giocatore in campo.

Materiale

eventualmente gessetti, se lo schema di salto non è disegnato nell'area giochi

Idee di gioco da

Carola von Kessel

Il gioco di salto più bello

moses. Verlag GmbH, 2007