

# Giornata del dialogo interreligioso



24 maggio 2015

Perché una giornata del Dialogo?

Perché trovarci tutti insieme?

### **Tutto il Mondo è Paese, in ogni Paese c'è un Mondo**

Incontrarci, ascoltare l'altro, parlare con l'altro, conoscersi è possibile se si vuole un mondo migliore.



Una parola che viene usata spesso senza però cogliere il significato completo è la parola **PACE**. Ormai la diciamo tutti i giorni; tutti siamo per la Pace, tutti vogliamo vivere in pace ... ma che cosa significa veramente?

Pace significa non solo assenza di guerra ma fratellanza, solidarietà, stare insieme in modo positivo, unendo le diversità di provenienza, di tradizioni, di cultura, di religione.

Un girotondo intorno al mondo dove tutti sono uguali e nello stesso tempo diversi e liberi.

**Domenica 24 maggio 2015**

Troviamoci tutti in piazza per condividere assieme questo messaggio nel rispetto dell'altro e intraprendere insieme a lui un cammino.

**Camminare insieme...  
...una sfida possibile**

Per crescere tutti in un clima di amicizia e di rispetto.

*I bambini sono i più adatti a lanciare questo messaggio universale; per questo abbiamo voluto cercare di unirli tutti attraverso la conoscenza dei giochi.*

# GIOCHIAMO NEL MONDO



In tutto il mondo i bambini si divertono giocando a giochi comuni e molto popolari come a calcio, a basket, a rincorrersi, a ce l'hai e a tanti altri.

# GIOCHI DA TUTTO IL MONDO... O QUASI

## **CAVALIERE (Francia)**

I giocatori si dividono in coppie. Un componente della coppia prende l'altro sulle spalle e due coppie alla volta si fronteggiano, cercando di far cadere gli avversari.  
Chi vince sfida la coppia successiva.

## **CERCHIO (Kenya)**

Un giocatore entra nel cerchio; l'altro, dall'esterno, cerca di farlo uscire o di fargli pestare la linea.

Le tecniche per ottenere questo possono essere diverse: farlo ridere, solleticarlo, afferrarlo per una mano e trascinarlo fuori.

Non sono ammessi spintoni o simili.

## **FAZZOLETTO (Marocco)**

Si mette un fazzoletto per terra.

Un giocatore difende il fazzoletto, per impedire che gli altri ragazzi lo prendano.

Se il difensore riesce a toccare un attaccante, quest'ultimo viene eliminato.

Il gioco termina o quando un giocatore riesce a prendere il fazzoletto (in questo caso il difensore dovrà rimanere tale per una seconda volta) o quando tutti gli attaccanti sono stati eliminati (in questo caso diventa il difensore del fazzoletto il primo attaccante che è stato eliminato).

## **FAZZOLETTO (Italia)**

Tutti i giocatori si dispongono in cerchio con la fronte rivolta all'interno, tranne uno.

Chi é fuori ha un fazzoletto e deve correre all'esterno del cerchio formato dai compagni.

Durante la corsa lasciar cadere il fazzoletto dietro ad uno dei compagni, che dovrà raccoglierlo e correre in direzione opposta per arrivare nuovamente al suo posto prima che venga occupato da chi ha lasciato il fazzoletto.

Se non riesce continua la corsa con il fazzoletto e a sua volta lo lascia dietro ad un altro compagno.

Accanto a questi vi sono altri giochi come **Mondo** o **Campana** e quello delle **Biglie** che qui in questo libretto abbiamo voluto rappresentare in modo significativo .

## ***IL MONDO (o anche CAMPANA)***

Il gioco del MONDO o CAMPANA è uno dei giochi più antichi.

Un antico schema di "mondo" è sopravvissuto su un marciapiede del Foro romano.

I bambini continuano giocare ancora oggi in tutto il mondo.

Innumerevoli sono le varianti di questo gioco.

Patricia Evans ha scoperto, nel 1955, che bambini di San Francisco ne praticavano 19 tipi diversi.

In Italia si chiama Mondo o Campana, nei paesi anglo-sassoni Hopscotch, in Francia si chiama Marelles, in Germania Tempelhupfen, in India Ekaria Dukaria. E lo giocano bambini cinesi, russi, scandinavi.

Si disegna uno schema sul terreno, vi si lancia un sasso o un gettone e vi si saltella su un piede o a piedi uniti.

## IN ITALIA

Per decidere chi gioca per primo si fa la conta e così anche per tutti gli altri.  
Il primo giocatore lancia il sasso nella casella 1, salta con un piede nella casella 1,  
salta a gambe divaricate nelle caselle 2 e 3, e continua saltando alternatamente  
con un piede solo e poi con due piedi finché arriva nella casella 10 ;  
quindi si gira e torna saltando allo stesso modo.

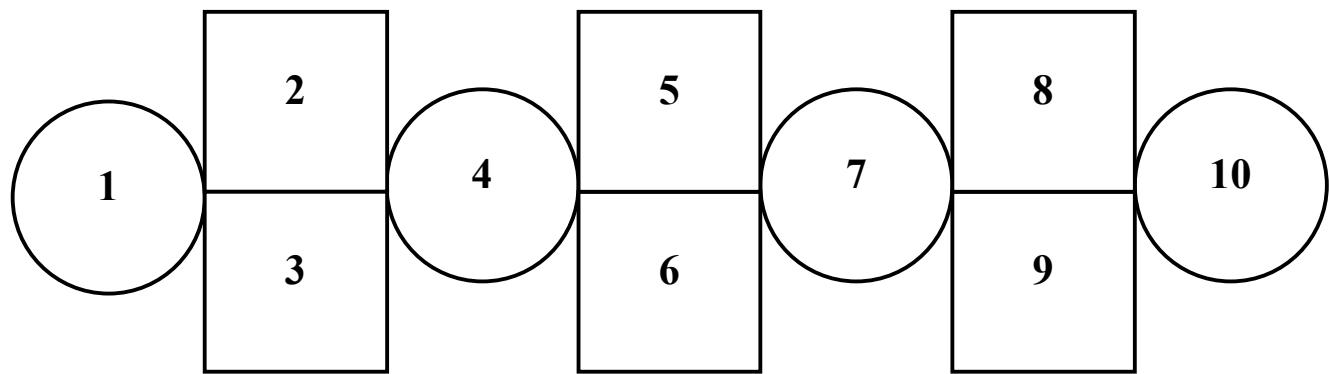
Quando arriva alla casella n°1, raccoglie il sasso lanciato all'inizio.

Se riesce a completare questo primo giro senza toccare nessuna riga,  
tira il sasso nella casella 2, salta ancora come prima attraverso tutto lo schema,  
riprendendo il sasso nel viaggio di ritorno, quando raggiunge la casella dove  
lo aveva gettato .

E così via finché avrà lanciato il sasso in tutte le caselle numerate.

Vince chi completa senza errori l'intera serie di lanci e salti.

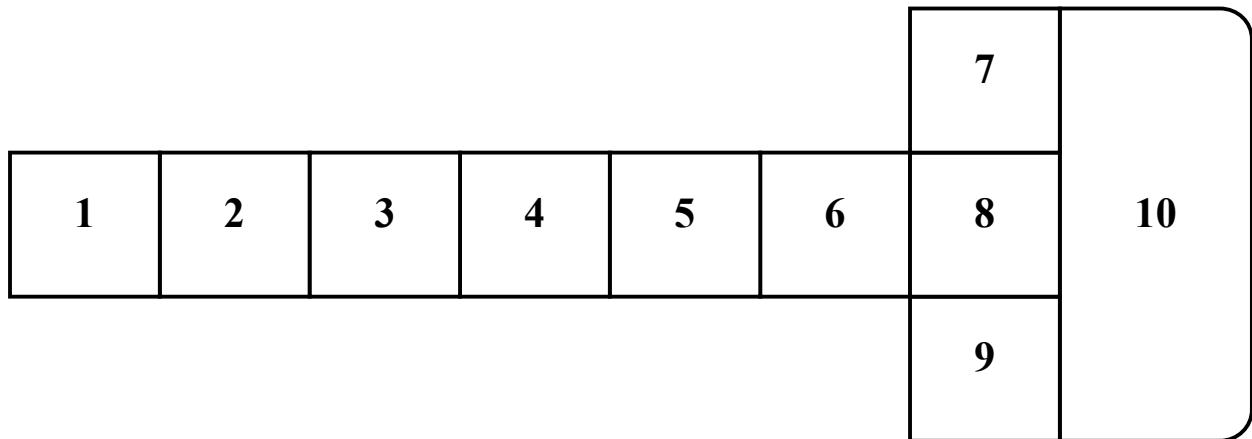
Il giocatore il cui piede tocca una riga qualsiasi o cade, perde il turno.



## **IN INGHILTERRA**

Un'antica versione inglese del Mondo richiede che ogni giocatore lanci la piastrella di casella in casella intanto che vi salta dentro, cominciando dalla casella 1, saltando su un piede solo fino alla casella 12 e ritornando alla casella 1, quindi saltando fuori. Finito questo giro ne comincia un altro portando la piastrella sul dorso della mano, poi sulla fronte, poi appoggiata sulle reni, poi sulla spalla destra e infine sulla spalla sinistra. Se durante il primo giro il giocatore lancia la piastrella sopra una riga, o se nei giri successivi la fa cadere, o se mette un piede su una riga, va fuori gioco e deve attendere il prossimo turno.

## MONDO CINESE



## IN PERÙ

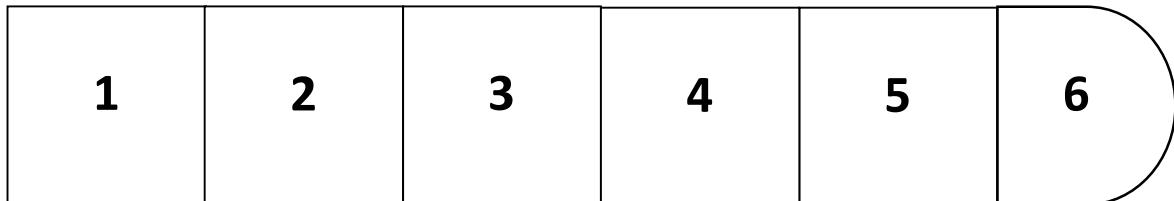
Esistono almeno tre schemi di questo gioco:

**Semana** ( la settimana) : consiste in 5 quadrati sovrapposti, sormontati da un semicerchio;

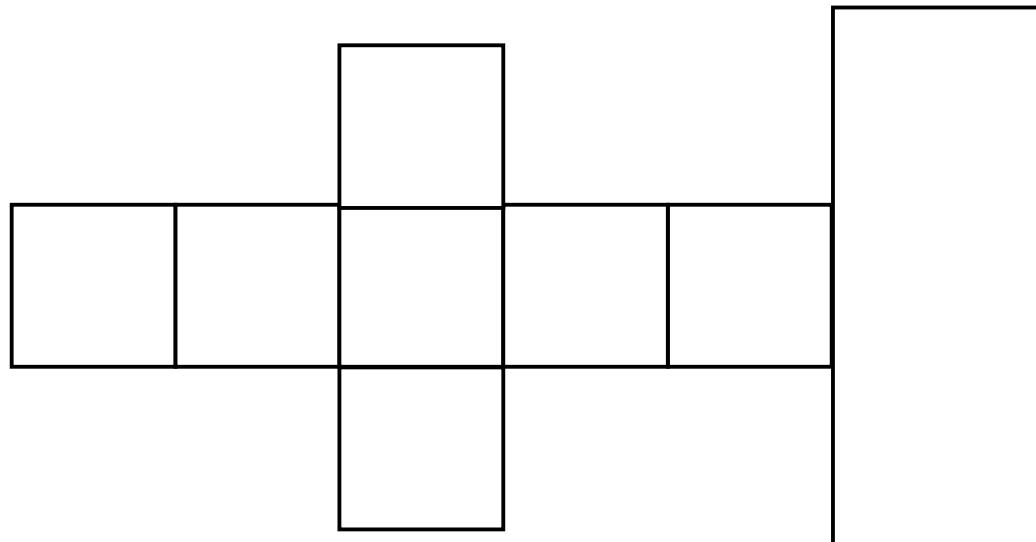
**El mundo** ( il mondo) composto da 20 quadrati coronati anch'essi da un semicerchio;

**Aereo** ( l'aereo) composto da 7 quadrati disposti a croce e sormontati da un rettangolo.

### SEMANA (La settimana)



AEREO



## LE BIGLIE

Banta, biglie, bi xanh,bolitas, canicas,  
frjne, ikp'ise, haulen, lì jiù, Biluće

Per i bambini “ le BIGLIE” sono il tesoro, da conquistare e che sempre si corre il rischio di perdere, anche perché spesso esse sono la posta in gioco. Le biglie possono essere di varie dimensioni e materiali: da quelle in vetro colorato a quelle in terracotta; dai cuscinetti di ingranaggi ai semi tondeggianti.



Con le biglie si possono fare dozzine di giochi diversi.

Il più conosciuto è quello della "tana" (la buca). Il gioco consiste nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietario. Prima di poterle colpire però bisogna far entrare la propria biglia in una buca (la tana) precedentemente preparata (di solito si sceglie uno spiazzo di terra dove si scava una buca del diametro più o meno di una spanna). Alla partenza, a turno, si tira la propria biglia, colpendola con il pollice o l'indice, e si cerca di farla entrare in buca. Quando uno riesce ad entrarci può, con un tiro successivo, mirare le altre biglie tirando la sua dal bordo della tana oppure verticalmente (il giocatore si pone presso una biglia avversaria qualsiasi e lascia cadere la propria biglia dall'altezza del torace). Se riesce a colpirla guadagna la biglia avversaria e continua il gioco, in caso contrario il gioco passa agli altri giocatori.

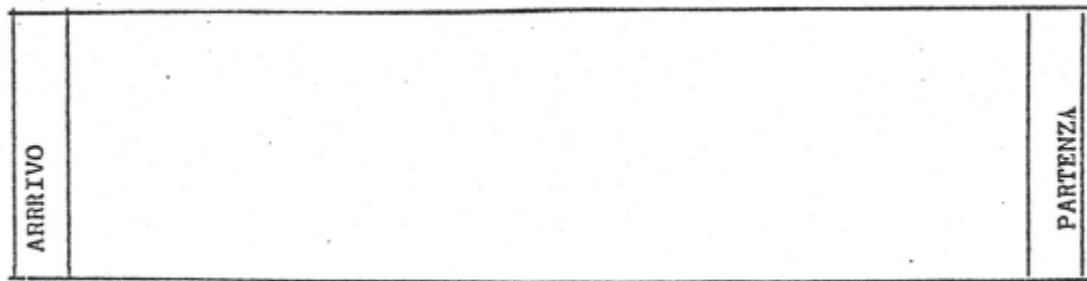
## **IL GIOCO DELLE BIGLIE**

Tracciare un campo rettangolare (m. 3 x 1), scavare attorno un canalino per delimitare bene il perimetro.

Porre le biglie nello spazio di partenza (1 biglia per giocatore), Vince chi arriva per primo nello spazio di arrivo senza far cadere la biglia nei canali o fuori dal perimetro.

E' consentito colpire con la propria biglia, quella degli avversari nel tentativo di spingerla nel canale. La biglia che cade nel canale viene eliminata.

Per i campioni la pista può essere costruita più stretta (m. 3 x cm. 50) e con qualche ostacolo. Ramoscelli, sassi ecc. che non devono essere colpiti, pena l'eliminazione dal gioco.



## **ALGERIA - MAROCCO**

Per iniziare si traccia una linea e ciascuno lancia la sua biglia. Comincia a giocare quello che ha la biglia più vicina alla linea e poi via via gli altri. Si deve far entrare la biglia nella buca.

Quando la biglia è entrata si deve con essa cercare di colpire una delle biglie degli altri giocatori che non sono ancora entrate nella buca. La biglia colpita è vinta.

## **ARGENTINA**

Si traccia un cerchio per terra, del diametro di 80-100 cm. Al centro si dispongono a forma di piramide le biglie piccole (4 sotto, 1 sopra). A turno si lancia rasoterra la biglia grossa (che può essere anche un cuscinetto di acciaio), cercando di far uscire le biglie dal cerchio. Quelle che escono diventano proprietà del giocatore che ha fatto il lancio. Colui che ha fatto il primo lancio, facendo crollare la piramide, ha diritto a farne un secondo.

## BOSNIA

Inizialmente bisogna far entrare la biglia nella buca. Il giocatore che per primo vi riesce (A) può:

- togliere la biglia, metterla oltre il buco e cercare di colpire la biglia dell'avversario (B) più vicina;



- dichiarare di attendere il tiro successivo; in questo caso il giocatore B tira; se la sua biglia entra in buca ha vinto; se invece non ci riesce, il giocatore A può cercare di colpirla, ma questa volta mettendosi davanti alla buca:



## **ECUADOR**

I giocatori devono far entrare la propria biglia progressivamente nelle varie buche. Chi riesce per primo a entrare in tutte le buche vince le biglie degli altri giocatori.

## **CROAZIA**

Inizia chi butta la biglia più vicina alla buca. Scopo del gioco è fare centro in una buca, ma conviene inizialmente allontanare le biglie degli altri, per evitare che facciano centro prima. Chi fa centro vince le biglie di tutti i giocatori.

Si possono lanciare le biglie con l'indice catapultato dal pollice o appoggiando la punta dell'indice e del medio per terra e mettendo la biglia sull'incavo delle due dita.

## **ECUADOR - PERU'**

Con un'altra biglia si cerca di far uscire una di quelle che sono nel cerchio. Se vi riesce la vince, se non riesce deve mettere un'altra biglia nel cerchio.

## **FILIPPINE – PERU'**

Si fanno dei buchi per terra, ad una certa distanza uno dall'altro, in modo da definire un percorso. Si deve cercare, colpendo con le dita la propria biglia, di farla entrare nelle buche, nell'ordine in cui sono disposte. Se però fra la propria biglia e la buca successiva c'è la biglia di un altro, prima di poter puntare alla buca è necessario far uscire dal gioco la biglia avversaria, colpendola con la propria.

## **FRANCIA**

Ci si dispone ad una certa distanza da un muro e si lanciano rasoterra le biglie. Quello che riesce a far arrivare la propria biglia più vicino al muro ha vinto anche le biglie degli altri.

## **KENYA**

Si dispongono le biglie in riga, fra il cerchio e la linea. Il giocatore si colloca dietro la linea e cerca di far entrare una delle biglie nel cerchio, colpendola con un'altra biglia.

## **NIGERIA**

I due giocatori si siedono ad una certa distanza uno dall'altro. Ogni giocatore dispone davanti a sé quattro biglie: tre sotto e una sopra. Con una quinta biglia ogni giocatore cerca di colpire il mucchietto dell'altro, facendolo così crollare. Se riesce ad allontanare alcuni semi fa un certo punteggio (precedentemente definito); se li allontana tutti il punteggio raddoppia.

## **OLANDA**

Si fa un buco per terra e si lancia la propria biglia restando in piedi ad una certa distanza. Chi ha la biglia più vicina al buco inizia il gioco. Scopo del gioco è far entrare la biglia nel buco; il primo che vi riesce vince le biglie degli altri. Tutti devono giocare biglie dello stesso valore ed ogni tipo di biglia ha un nome (ad es. ragno, occhio di gatto, pantera rosa, puffi ...).

## **RWANDA**

Si fa un buco e si lancia la biglia, dopo aver stabilito quanto vale la buca centrata al primo colpo (12 o 24) e a che punteggio si arriva (100 o 200). Si può far punto facendo centro nella buca (1 punto) o colpendo una biglia avversaria. In questo caso si contano tanti punti quanti sono i piedi di distanza fra la propria biglia e quella che si è colpita.

## **VIETNAM**

Si dispongono le biglie sulla linea di partenza e con lanci precisi si cerca di far andare progressivamente la propria biglia all' arrivo. Se un giocatore fa uscire la propria biglia deve ricominciare dal punto di partenza. È comunque possibile far percorrere alla biglia un tratto fuori dal percorso, purché si fermi all'interno della strada, così come si può far uscire la biglia dell'avversario, colpendola con la propria. In tal caso quest'ultimo deve tornare al punto di partenza.

## **... E ALTRI TESORI**

### **BUCO (PERU')**

Il giocatore lancia la moneta nella prima buca, poi, se la centra, nella seconda e nella terza, infine fa il percorso all'indietro. Se fa il percorso tre volte senza sbagliare ha vinto. Quando sbaglia il gioco passa all' altro giocatore.



Hanno collaborato alla costruzione della pista delle biglie e del mondo e delle scritte in lingua straniera i bambini della Scuola Primaria ‘Ai nostri Caduti’ di Trezzo s/A che partecipano al Progetto ‘Tenendo Alice per mano’

Ayman

Armands

Alejandro

Mountakha

Yangpeng

Karina

Elisa

Jasmine

Nada

Omar

Mohamed

Haitam

Valentin

Maryna

Sara

Nana

Julie

Agris

Damian

Amina

