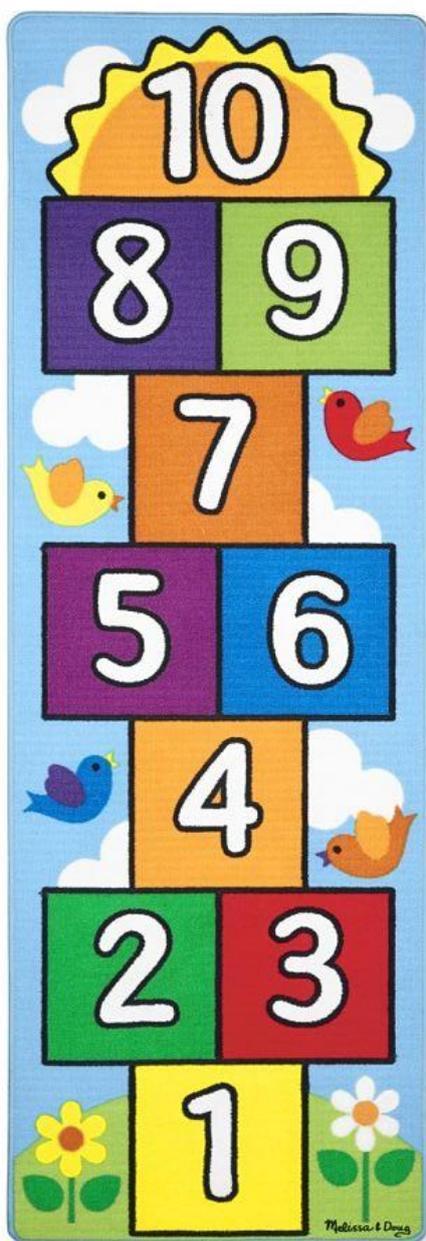


Eccoci qui bambini l'inizio del nostro viaggio tra i giochi del passato.

Il primo gioco ha un nome facile e lo conoscete già':  
**campana.**



## Un po' di storia

Migliaia di anni fa, i soldati romani giocavano a campana per testare la propria forza e velocità, saltando per 30 m con carichi pesanti! Oggi il gioco della campana è un gioco da cortile per bambini e adulti che hanno voglia di giocare in tutto il mondo.

## Ecco come si gioca a questo gioco.

**Disegna il percorso sul terreno.** Nel caso in cui dovesse interessarti, il gesso è ideale per disegnare su materiali come asfalto, beole di pietra o cemento. I riquadri dovrebbero essere grandi abbastanza per un piede e per assicurarsi che un sasso lanciato sul quadrato non ne esca troppo facilmente. Nonostante esistano delle varianti su come disegnare il tracciato, vi mostriamo qui il disegno più comune.



Di solito il "10" viene designato come area in cui potersi fermare. È qui che il giocatore può prendersi un minuto per girarsi e/o riprendere l'equilibrio.

**Lancia un sasso appiattito, o un oggetto simile (un sacchettino con della sabbia dentro, una conchiglia, un bottone, un giochino di plastica) nel riquadro "1".**

L'oggetto che lanci deve atterrare dentro il riquadro senza toccarne i bordi o rimbalzare fuori. Se non atterra entro i bordi, perdi il tuo turno e passi il sasso alla prossima persona. Se non atterra nel riquadro, passa alla fase successiva.

Il gioco della campana si può giocare anche da soli. Se questo è il caso, cambia le regole come preferisci!

[Clicca qui](#) e salta

**Salta tra i riquadri, evitando quello dove è finito il sasso.** Per ogni riquadro ci va un piede solo. Sta a te decidere con quale piede iniziare. Non puoi avere più di un piede a terra in nessun momento, "a meno che" non ci siano due riquadri numerati uno di fianco all'altro. In quel caso, puoi mettere giù entrambi i piedi simultaneamente (uno per ogni riquadro). Tieni sempre il piede all'interno del riquadro; se calpesti una linea, salti nel riquadro sbagliato, o salti fuori dal riquadro perdi il turno.



**Raccogli il tuo sassolino al ritorno.** Quando arrivi all'ultimo numero, girati (rimanendo su un solo piede) e saltella nell'ordine inverso. Quando sei sul riquadro subito prima quello con il sasso, piegati in avanti (sempre su un piede solo!) e raccoglilo. Poi salta quel riquadro e termina il tuo turno.

**Passa il sassolino al prossimo giocatore. Se hai completato il percorso con il sassolino sul primo riquadro (e senza perdere il tuo turno), allora al turno successivo, lancia il sasso sul secondo riquadro. Il tuo obiettivo è quello di completare il percorso avendo lanciato il sasso su tutti i riquadri. Il primo giocatore a fare ciò vince il gioco!**







