

DISEGNARE UNA CAMPANA

UN GIOCO DI EQUILIBRIO

Per giocare devi tracciare a terra una serie di caselle. A turno si lancia un sasso che poi si va a recuperare saltando a zoppetto (su un piede solo), evitando di pestare le righe. Poi si cerca di lanciare il sasso nelle caselle successive fino a che non si commette un errore e si passa il turno al compagno.

È UN GIOCO CHE HA MOLTI NOMI, MA SOPRATTUTTO MOLTI MODI PER ESSERE DISEGNATO



PAROLA AL PEDAGOGISTA LUCIANO FRANCESCHI

Giocare a Campana fa esercitare il senso di equilibrio. Per lanciare e raccogliere il sasso, o per raggiungere l'ultima casella, si dovranno coordinare al meglio occhi, mani e piedi, e ciò richiede una buona concentrazione, reattività e riflessi. L'insieme delle azioni motorie da compiere non è banale e, ogni volta che ci si è perfezionati, il gioco alza il livello.

Nella tradizione ci sono regole che invitano a fare il tragitto con una serie di difficoltà: fare il tragitto lanciando o camminando all'indietro, lanciare o camminare senza pestare le linee a occhi chiusi, ... queste difficoltà venivano imposte al giocatore migliore al termine della sequenza, e mantengono la possibilità di continuare a giocare con chi non è ancora bravo. Come tutti i giochi tradizionali, nelle regole e nella loro costruzione, non ci si dimentica di stimolare lo spirito di socializzazione dei bambini.

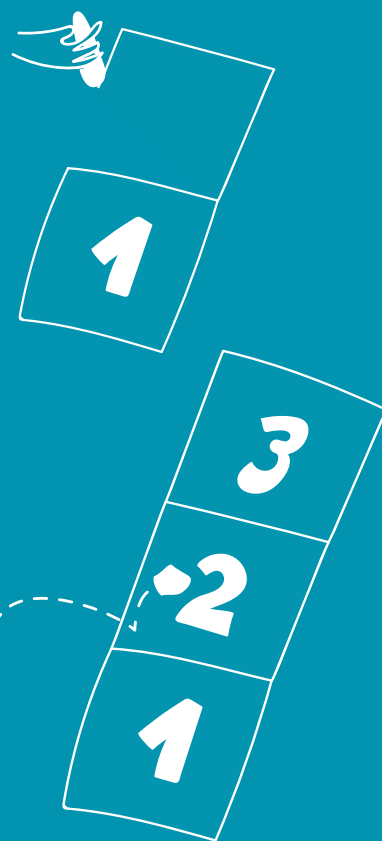
fai il tuo GIOCO

Come tutti i giochi tradizionali non è chiaro come sia stato inventato, ma sicuramente è legato al fatto che spesso istintivamente cerchiamo di non pestare delle linee anche quando camminiamo. Forse anche a te piace attraversare le strisce pedonali camminando solo sul bianco, oppure, attraversando un pavimento a scacchi, saltare solo nelle caselle di un colore.

È un gioco anche disegnarla. Di solito in Italia la campana è fatta da due colonne appaiate di 5 caselle. Cerca uno spazio utile e disegna con il gessetto lo schema avendo cura che le caselle siano in grado di contenere abbondantemente i tuoi piedi (non troppo perché dovrai poi saltare con un piede solo da casella a casella).

Poi, con i tuoi amici, cerca nell'ambiente un sasso o un oggetto che puoi lanciare all'interno degli spazi. Cerca un oggetto che non rotoli troppo e che senti di poter indirizzare con attenzione e forza, più o meno dove vuoi. Fai delle prove a lanciarlo, cerca di farlo avvicinare alla linea più lontana senza sorpassarla: questo è un modo anche per scegliere chi deve cominciare per primo.

Stabilisci con gli amici una sequenza numerica alle caselle (potrebbero anche essere i giorni della settimana o dei mesi) e comincia lanciando il tuo sasso nella prima casella. Se non si ferma dentro, o su una linea, devi cedere il turno, altrimenti partendo a zoppetto entri nella casella e stando in equilibrio, raccogli il sasso. Poi prosegui continuando a saltare dentro le caselle fino all'uscita, facendo attenzione a non pestare le linee. Se ce la fai puoi provare con la seconda e così via.



Con i tuoi amici puoi anche decidere di segnare una casella di pausa dove puoi riposare con tutti e due i piedi per terra. Ma ricorda che come ogni gioco tradizionale le regole le fanno i giocatori, basta mettersi d'accordo. E quindi puoi anche disegnare le forme che vuoi: come sarà una Campana a serpente? E una a gelato?

Vediamo spesso disegnato come Campana anche uno schema francese che si chiama Marelle. In questa campana si alternano i passi. Dove c'è una casella si va a zoppetto, dove ce ne sono due si possono appoggiare i due piedi. Sulla coppia di testa si compie una giravolta e si ritorna indietro.

DI SOLITO SI PREFERISCE
SEGNARLO CON IL GESSO
(O UN PEZZO DI MATTONE) SU
UNA PAVIMENTAZIONE ALL'APERTO,
MA SI PUÒ SEGNARLO ANCHE
IN CASA, O A SCUOLA, CON
LO SCOTCH CARTA.