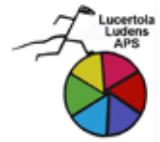




Comune di Ravenna



# GIOCHI CON LE BIGLIE



BigliAMO:

# iNDiCE



INTRODUZIONE

**il Progetto**

**3**

CULTURA LUDICA IN BIGLIE

“Bigliamo” e le Magliette Gialle



**Elementi del Gioco  
delle Biglie**

**8**

Ricorrenze per ottimizzare  
il giocare con le biglie



**Giocchi con le biglie**

**16**

A. Giochi con le biglie  
su terra-battuta

**16**

B. Giochi con le biglie dentro  
e fuori la pista in cemento

**32**



**Costruire le biglie di  
creta e il gioco del “ponte”**

**42**

Giocare a manipolare e decorare  
materiali per realizzare giocattoli



**Contatti**

**47**

# INTRODUZIONE

## iL Progetto

### CULTURA LUDICA IN BIGLIE

Nel quadernino “ Giochi con le biglie” il lettore troverà prevalentemente una lista di giochi per giocare con le biglie che sono stati sperimentati da un gruppo misto di giovani ragazzi e ragazze delle Magliette gialle, durante l'ultima settimana di giugno 2024, e anche utili indicazioni su come è meglio giocare con le biglie.

L'esperienza si è svolta nei pressi della pista in cemento del parco Teodorico di Ravenna, utilizzando anche il sentiero in terra battuta ad essa limitrofo. Oltre a documentare i risultati di un progetto educativo, ci piace che questo quadernino contribuisca a promuovere questa magnifica pista in cemento. Nei nostri propositi vediamo tanto la necessità che il desiderio di continuare a fare attività in questo luogo, con e/o senza le biglie.



## LARGO AI GRUPPI SPONTANEI DI GIOCO

In sostanza il documento vuole dare impulso al gioco tradizionale con le biglie, riscoprendo un'attività molto popolare e diffusa in tutto il mondo, purtroppo meno praticata dai bambini e dalle bambine contemporanee, più per assenza della

condizione che per mancanza di interesse verso il gioco stesso. Infatti, il gioco con le biglie è sempre stato giocato prevalentemente all'aperto, in ogni luogo in cui bambini e bambine potevano inserirsi senza la presenza condizionante degli adulti, tramandandosi modi di giocare e in questo modo anche rinnovare e costruire la loro cultura ludica; e questa è già una condizione che oggi si verifica raramente, perché l'odierna cultura dell'infanzia (come gli adulti pensano ai bambini/e, che immagine si fanno di loro) preferisce tutelare piuttosto che sviluppare autonomie, anche correndo dei rischi (che non sono pericoli), in un ambiente di vita che ad oggi è prevalentemente fatto per gli adulti.

Perciò, con l'augurio di tornare a giocare con le biglie c'è anche la speranza di far rivivere i gruppi spontanei di gioco: quelle formazioni istintive di bambini e bambine che si incontrano in maniera auto-organizzata, ad esempio dandosi appuntamento in un cortile, nel parco, e/o proprio alla pista in cemento delle biglie o nei suoi pressi, dove c'è un sentiero in terra-battuta ideale per iniziare il gioco con le biglie di creta e in vetro.

Allora si che sarà più facile tornare ad osservare cuccioli di giocatori sdraiati pancia a terra, coinvolti seriamente ed intenti a prendere la mira per tirare un "piffetto" alla pallina, in cui - rotolando - si riflettono i colori del mondo!



## IL PROGETTO

Tra le varie attività socializzanti, il progetto delle Magliette gialle ha chiesto ai partecipanti, ripartiti in piccoli gruppi, di giocare e descrivere (scrivendo) i giochi giocati su terra- battuta con finissimo ghiaio, a volte aggiungendo schemi e disegni al testo, e anche il nome del gioco.



Altre volte si è chiesto di andare nel dettaglio del regolamento di alcune proposte di giochi tradizionali, che venivano insegnati loro solo in forma "abbozzata": cioè si rendeva evidente solo lo schema di gioco generale che veniva tracciato sul terreno e qualche regola, il resto era da vivere e sperimentare sul momento, ridefinire in base alle necessità di gioco, per garantire un giocare vario, divertente e stimolante, possibilmente inclusivo.

Intenzionalmente si è voluto che il grande gruppo fosse ripartito in sempre nuovi piccoli gruppi di gioco, per giocare differenti giochi in contemporanea; e poi elaborare pensiero e decisionalità attraverso il confronto tra i componenti del gruppetto, ad esempio per arrivare a formulare regole più nel dettaglio, coerentemente alle varie evenienze e possibilità che il giocare portava al gruppo, nel qui e ora dell'esperienza ludica. In quella situazione si potevano osservare vari gruppetti che esperivano giochi diversi nello stesso momento e a breve distanza l'uno dall'altro. Una volta esaurita la carica di coinvolgimento per lo specifico gioco, si attivava lo scambio, cioè un gruppetto insegnava all'altro gruppetto il gioco che si era appena sperimentato. In questo modo il grande gruppo assimilava tanti modi di giocare diversi con lo stesso giocattolo-biglia, senza che vi fosse la necessità che l'adulto referente insegnasse loro, e direttamente, ciò che c'era da imparare. Certo, l'adulto era sempre presente, iniziava un processo e lo facilitava, interveniva su richiesta, eventualmente arricchiva, o si coinvolgeva nel gioco. Se ce n'era bisogno sarebbe intervenuto per facilitare lo scambio e la comunicazione. Non è mai successo di intervenire per dirimere un litigio.



## GIOCO E DIRITTI

Senza addentrarsi nell'argomento, è un Diritto delle nuove generazioni partecipare ed esprimere le proprie opinioni rispetto a ciò che le riguarda, e anche andare oltre, come in questo caso, ridefinendo la cultura ludica tradizionale, mettendovi del proprio per ri-editare vecchi giochi e inventare nuovi giochi.

Crediamo nella tradizione, nell'interazione tra le tradizioni dei giochi del mondo, come anche si desidera che le nuove generazioni possano attivare protagonismo per arricchire e lasciare un segno nel Mondo, esprimendo creatività, risolvendo problemi concreti che le impegnano nel confronto diretto con l'altro/a e il contesto all'interno di gruppetti di ideazione, realizzazione, condivisione e documentazione di ciò che si vive. L'articolo 31 della Convenzione tratta del gioco ma anche dell'accesso alla cultura e all'arte da protagonisti, così come è stato approfondito nel Commento generale n. 17 all'art 31.

I gruppetti - ogni volta ricreati nei loro componenti secondo vari criteri - nella pista in cemento del parco Teodorico sono anche stati messi nella situazione di ricerca attraverso la richiesta di inventare nuovi giochi, discutendo e giocando fino a definire le regole di un gioco che "funzioni", in cui ci si possa divertire.

La pista come circuito ispira a percorrerla e a farlo in competizione con gli altri, è raro vedere alternative modalità di gioco.



Così sulla pista sono stati ideati, testati e inventati semplici e nuovi giochi con poche regole e facendo ricorso alle diverse parti che costituiscono il circuito (come il rettilineo prima della salita, la grande curva ad U, il vulcano, il ponte...), permettendo di variare modalità con cui giocare con le biglie nello stesso posto.

Dichiarato ad inizio settimana, tutti sapevano che lo scopo del laboratorio era di generare un quadernino che raccogliesse le esperienze ludiche al fine di poterle documentare: questo ha contribuito a responsabilizzare i partecipanti, consegnando loro un ruolo che - nella storia dell'infanzia/fanciullezza/adolescenza - è sempre stato così, con il tramandare della cultura ludica dal più grande al più piccolo.

Un tramando che oggi è stato interrotto anche per la "maniacale" condotta - innaturale - degli adulti, organizzare ovunque gruppi separando le età, per comodità organizzativa e di controllo. Altro contenuto avviato ad inizio della settimana è stata la possibilità di costruire biglie manipolando la creta, come si faceva una volta, e di decorare le stesse ricorrendo a semplici tecniche e colori acrilici. Di questo se ne darà resoconto nel capitolo ultimo del quadernino, anche con le foto.

Nel suo insieme, l'attività è piaciuta e anche ha fatto bene presa sul gruppo la sfida diretta, la competizione sulla pista in cemento e su altra pista che veniva ricreata all'ombra degli alberi, ricorrendo a ripiani in legno opportunamente posizionati su dei cavalletti e provvisti di fine moquette rossa (questo è stato un espediente per promuovere il giocare con le biglie in casa, ciò lo si può fare meglio se si gioca sul tappeto o sulla moquette appunto) e due corde di canapa, usate come sponde della pista stessa. Sulla moquette abbiamo anche giocato con un giocattolo tradizionale inventato per divertirsi con le biglie, il classico "Ponte", costituito da una semplice scatola da scarpe capovolta, a cui si sono state operate delle piccole aperture, usate come porticine da centrare.

Anche questo giocattolo è stato oggetto di laboratorio, realizzando prototipi

di gioco del Ponte usati, in fase successiva, per giocare assieme su dei ripiani in legno provvisti di fine moquette (ma andava bene anche giocare con il Ponte sulla terra battuta).

Di questo non ne facciamo un vezzo estetico, ma una scelta per giocare meglio, e se ne darà conto.



Il "Ponte" che è stato proposto al gruppo è un giocattolo veramente accessibile, i cui materiali e la competenza richiesta per la realizzazione, sono a portata di tutti; infine la sua decorazione con cartoncino colorato, forbici e colla liquida, ha stimolato l'esercizio dell'espressività individuale e di piccolo gruppo.

L'ultimo giorno è stato arricchito dalla presenza e testimonianza di un ospite speciale, Roberto o Mastro Nocciola, animatore di lungo corso, che tanto ha contribuito a dare lustro alla nostra città, soprattutto offrendo occasioni e possibilità creative e di aggiornamento della scuola, attraverso il riconoscimento del valore del gioco, anche combinato con l'arte e la natura; un ospite che, un tempo non molto lontano da oggi, fu pure "*Magnifico Rettore*" della locale "*Libera università delle biglie*".

**Renzo e Primo** dell'associazione Lucertola Ludens APS a promozione della cultura ludica inclusiva e partecipata

[www.lucertolaludens.it](http://www.lucertolaludens.it) Agosto 2024



# Elementi del Gioco delle Biglie

## Ricorrenze per ottimizzare il giocare con le biglie

### LA PISTA IN CEMENTO

Quello della grande pista per biglie in cemento del parco Teodorico, è un luogo che fa pensare ad un grande monumento bianco adagiato sull'erba, un monumento al gioco per ricordare a tutti l'importanza di giocare per la crescita e lo sviluppo delle nuove generazioni, sapendo che esiste il Diritto al gioco bene sancito nella Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza, documento internazionale che dal 1989 sprona gli Stati del mondo con uno slogan: **giocare non è un optional ma un diritto!**

Nella pista/monumento tanti e diversi sono i modi di giocare che si possono fare con essa: vi stupirà, ma basta restare ad osservare che cosa fanno spontaneamente i bambini e le bambine - soprattutto se sono ancora nell'età dell'infanzia - per rendersi conto della grande varietà di iniziative ludiche spontanee che essi sono in grado di inventare sul momento, agendo individualmente, in coppia e in piccolo gruppo. Anche durante il tempo che siamo stati con le Magliette gialle abbiamo visto tanti bambini e bambine giocare con la pista senza usare le biglie, probabilmente perchè non ne avevano in tasca, e si divertivano a rincorrersi, saltare di qua e di là della pista, camminare e restare in equilibrio su di essa, nascondersi dietro ad essa mentre qualcun altro li cercava, fare correre delle piccole automobiline tra le sponde della pista, e molto altro ancora.



Tra le cose notate si è anche osservato che la pista ha bisogno di periodica manutenzione, e nel tempo vi sono stati diversi tentativi andati a buon fine di raccogliere fondi per operare del lavoro utile a rinforzare le sponde, chiudere delle crepe, lisciare e rifare l'intonaco e il pavimento del tracciato, chiudere dei buchi e altro: tutte minuzie che nell'insieme fanno un lavoro. Per tale impegno esistono formule partecipative quali i Patti di collaborazione con il Comune, che permettono alle associazioni locali di costituirsi in rete e agire per il bene comune.

## IL TERRENO DI GIOCO

Certo! Si può giocare a biglie anche senza una pista in cemento, ovvio, in passato lo si è sempre fatto. E c'è da notare che non tutti i terreni di gioco sono uguali: a biglie si è giocato e si gioca sull'asfalto, sulle mattonelle e sul marmo di una piazza o di una stanza di casa, ma il terreno di gioco più favorevole è quello dove si può "misurare" il tiro: serve che il terreno abbia una sua "consistenza", tale per cui si permette alla biglia una minima resistenza, un soffice attrito al rotolamento; e al giocatore di eseguire lanci di precisione in cui il rotolare dell'oggetto può essere facilmente controllato, pianificato. Così è per il terreno di gioco delle bocce di una bocciolina, o per le bocce del tavolo da biliardo.



Per questo motivo abbiamo portato in ambito delle Magliette gialle l'uso della moquette, come sostitutivo al terreno battuto; se volete giocare a biglie in casa, consigliamo di farlo sopra ad un tappeto, oppure su un pezzo di moquette.

## TECNICHE DI LANCIO

Dicevamo che il quadernino raccoglie tanti modi di giocare con le biglie, ma prima di giocare a regole, ed eventualmente competere con altri giocatori e giocatrici, è bene che si impari a lanciare una biglia usando una o più tecniche di lancio. Ciò permetterà di fare tiri di precisione e anche di grande potenza (lanciare con forza e velocità verso un bersaglio prestabilito, ad esempio per fare correre la biglia il più lontano possibile). Tutti sanno lanciare una pallina, raccoglierla e prenderla in mano e poi gettarla verso una direzione, ricorrendo ad una presa che proietta l'oggetto da sopra (come per un lanciatore di baseball) o da sotto la testa (come se si tirasse la palla verso il muro, cantando una filastrocca). Ma nel gioco con le biglie è necessario imparare alcune tecniche specifiche di lancio, che sono diverse dal lasciare andare la biglia in una direzione - semplicemente - aprendo la mano, dopo avere esercitato un gesto a catapulta con il braccio, verso il basso o verso l'alto, avanti a noi.

Vi accorgete di persona che, se volete dare una propulsione alla biglia, conferire energia all'oggetto che è fuori di voi, trasferire la vostra forza alla mini pallina di vetro perché questa si metta in movimento, rotoli o voli verso qualcosa, è consigliabile adottare una tecnica, scegliendola tra più metodi di lancio.

E questa è parte della cultura ludica del tempo e del luogo, perché in contesti storici

diversi e geografie altre, sono state inventate tecniche varie per dare propulsione alla biglia; e ce ne siamo accorti anche nel gruppetto della Magliette gialle, perché componenti provenienti da altre nazioni, o luoghi diversi d'Italia, ci hanno mostrato modi di tirare la biglia diversi da quelli che conoscevamo noi. La tecnica si tramanda, altrimenti chi viene dopo di noi si ritrova a ripartire da 0 per inventare qualcosa di efficiente. Noi abbiamo sempre proposto "il piffetto" come prima scelta, oppure "il cannoncino", soprattutto se si deve fare volare la biglia al di là di un oggetto. Qui di seguito si dà esempio, con immagini e testo, a tre di queste tecniche di lancio.

## 1. IL PIFFETTO

Inizialmente si posiziona la biglia a terra (o la si trova già così - come nel caso della pista); si prepara il sistema di lancio facendo una sorta di "o", piegando e mantenendo il contatto tra le dita del pollice, del medio o dell'indice, (in questo modo pre-caricando i muscoli del dito), facendo bene attenzione a portare a contatto con l'unghia dell'indice con la biglia; e poi un colpo secco, liberare l'indice, che spingerà/colpirà la biglia.



## 2. IL CANNONCINO



Inizialmente sistemare la biglia nell'incavo naturale che si forma quando si piega e fa lievemente retrocedere il pollice e fa lievemente retrocedere l'indice, incurvando leggermente l'indice, con la pallina che deve restare a contatto con l'unghia; poi, tenendo le altre dita della mano appoggiate a terra (considerando la prima falange) o su altro supporto (ciò aiuta a concentrare l'attenzione solo sulle due dita nominate), con un colpo secco, liberare il pollice nella direzione di lancio, come se fosse una catapulta; in questo modo si potrà decidere se fare rotolare la biglia (inclinando il sistema a terra) o se far fare un volo alla biglia (inclinando il sistema verso l'alto) prima che vada a rotolare.

### 3. IL LANCIO CLASSICO A DUE DITA

Tenendo la biglia tra pollice e indice, muovere avanti e indietro la mano, sospesa nell'aria, e poi lasciare andare le dita - che fanno presa sulla biglia - solo quando ci si sente pronti a lanciare; questa tecnica o modo di lanciare, non è precisa come le prime due, ma va bene per i principianti, dal momento che resta molto vicino a quanto ciascuno farebbe d'istinto, quando si lancia qualcosa dopo averla raccolta (usando tutto il braccio, facendo volare l'oggetto da sotto o da sopra la testa).

### LANCIARE O SPINGERE LA BIGLIA?

In verità si potrebbe disquisire sul verbo da utilizzare: se si deve lanciare, tirare , gettare o spingere la biglia? Al di là dei vari casi, non è consigliabile sbattere le dita sulla massa della biglia, più precisamente battere l'unghia sul corpo di vetro (o di creta) della biglia, perchè vi fareste male.

È necessario che si apprenda ad appoggiare finemente l'unghia alla biglia prima di effettuare il tiro, facendo aderire delicatamente la superficie dell'unghia a quella della pallina, in un gesto eseguito senza fretta ma con precisione. Succede che se lascerete uno spazio tra l'unghia e la biglia, quando andrete a tirare, l'unghia andrà a sbattere sulla biglia e potreste farvi male. E se andrete a ripetere questo gesto più e più volte nel corso della partita, allora vi accorgete che vi siete fatti progressivamente sempre più male.

Ecco allora che forse è più appropriato parlare di spinta della biglia eseguita con il dito, attraverso il contatto dell'unghia, verso la direzione che - possibilmente - darete intenzionalmente.

### ERRONEO TIRO A PIFFETTO



**Erroneo tiro a piffetto:** con il dito indice staccato dalla biglia e il polso che non si adagia propriamente sul terreno.

L'immagine mostra come il dito medio sia staccato dalla biglia e questo comporta che, nel lancio della biglia, le due componenti "sbattano" tra di loro. Poi si noti l'inclinazione della mano: il polso non si adagia a terra, ma è solo il mignolo ad appoggiarsi a terra. Di conseguenza nella fase di lancio, il dito indice andrà a estendersi in una direzione diversa da quella in cui si vorrebbe proiettare la pallina e diventa così più difficile controllare la direzione verso il bersaglio.

## PRIMA DI TIRARE, RILASSATEVI

Prima di tirare la biglia prendete un bel respiro, ed espirando lentamente cercate di percepire tutte quelle parti del corpo che sono contratte.

Perciò adottate sin dall'inizio una posizione comoda (la migliore sarebbe quella di porsi sdraiati a pancia a terra, proprio come fanno i bambini liberi da costrizioni interne ed esterne, pienamente coinvolti nel gioco), rilassando la spalla, il gomito, il polso.

È necessario che il polso poggi a terra, perché questo vi permetterà di concentrarvi solo sulle dita della mano, più precisamente sul dito che userete per lanciare, sul punto in cui l'unghia di quel dito tocca la pallina, sulla specifica e minuta porzione convessa dell'unghia che aderisce alla parte centrale della superficie della biglia, e non in un suo punto più laterale.

## APPRENDERE

Prevalentemente si apprenderà attraverso il metodo più scontato, cioè quello per "prova ed errori", perciò fate tesoro degli sbagli; quindi non arrabbiatevi se non riuscite, se non vincete, se non ottenete bei tiri come quelli dei compagni di gioco, ma cercate di adottare il fine atteggiamento del ricercatore che vuole, prima di vincere, imparare e imparare a migliorare. La migliore sfida sta in questo obiettivo. Guardate e, osservando gli altri giocare, domandatevi chi e perchè è più preciso nel lancio avvicinandosi al bersaglio, e/o chi lancia la biglia il più lontano possibile restando nella pista: vi accorgete che tra i migliori giocatori vi sono dei tratti in comune. Riassumendo e per migliorare in fretta, passando dal livello di principiante a quello di buon partecipante alle competizioni (sia che esse siano con voi stessi che con gli altri), sarà necessario che impariate a:

- "prendervi il tempo" per accomodarvi nella migliore posizione utile per prendere la mira e tirare a bersaglio;
- decidere il bersaglio con la sua immaginaria traiettoria;
- esercitarvi molto per perfezionare la o le tecniche di lancio della biglia.

## DI CHI SONO LE BIGLIE?

Durante l'esperienza con le Magliette gialle, ed ad inizio delle attività di gioco, non c'era la necessità di nominare le proprietà, perchè ciascuno usava le biglie che gli erano state portate dai conduttori dell'esperienza, sia quelle in creta che quelle in vetro. Con l'attività comune a tutti, senza distinguere quelle fatte da una o dall'altra persona, finivano nello stesso contenitore a fine giornata.

Alla fine della settimana i componenti del gruppo, disposti attorno lo stesso tavolo, hanno scelto ciascuno una manciata di biglie - tra quelle di vetro e quelle di creta.

Per loro comodità, gli è stata consegnata una semplice, ma bene apprezzata, busta in tela di cotone per raccogliere l'insieme. In quella circostanza si è osservata una composta, auto gestita distribuzione delle biglie, in cui, con attenzione reciproca si facilitava e favoriva la scelta di ciò che piaceva di più, riconoscendo legami interpersonali significativi e positivi tra i componenti del gruppo.



## INTASCARE O RESTITUIRE LE BIGLIE CONQUISTATE

Solitamente ad inizio di ogni partita i giocatori fanno un patto, e decidono se mettere le loro biglie in gioco per finta o sul serio, cioè se chi perde delle biglie durante la partita (perché sono state conquistate dall'altro giocatore) se le vede poi restituire, oppure se le biglie perse diventano definitivamente dell'altro giocatore alla fine della partita. Tra l'uno o e l'altro caso c'è grande differenza, soprattutto per la frustrazione che si può provare nel perdere le biglie a cui si tiene tanto, perciò serve pensare bene alle biglie che si vuole mettere in palio. Nell'uno come nell'altro caso è equilibrato, moralmente atteso, che chi vince le biglie dell'altro le rimetta in gioco in una nuova partita, affinché chi le vede perse abbia un'altra occasione per riconquistarle. Fa parte del fair play giocare la partita della "rivincita", e poi eventualmente "la bella", in cui si può mettere in palio il "tutto per tutto".

## AVERE LO SCOPINO E LO SPRUZZINO SEMPRE CON SÈ

È utile avere a portata di mano uno scopino per pulire la pista o le aree di gioco su terra-battuta (solitamente quadrate, rettangolari o circolari) da eventuali piccoli ostacoli che possono fare deragliare la biglia nella sua corsa verso il bersaglio selezionato. Sassolini, rametti, foglioline e altro possono essere di intralcio al gioco, e lo stesso terreno di gioco in terra-battuta potrebbe non essere così "battuto". Con uno scopino diventa facile sia preparare l'area di gioco rendendola più piana, sia rimuovere ostacoli, altrimenti ci si adegua con le mani, rimuovendo le cose con le dita a pinzetta o con l'uso del palmo della mano nel caso della costruzione delle sponde.



Giocando in terra battuta si è osservato che l'adozione di uno spruzzino contenente semplice acqua per inumidire il campo di gioco, una volta che è stato pulito da ostacoli, rende la superficie più "giocabile", in maniera tale che la biglia rotoli meglio e anche che la sua traiettoria non sia disturbata da inciampi. L'azione dello spruzzino evita che la polvere che normalmente si agita resti depositata sul terreno.

## DI CHE COSA È FATTO IL GIOCO

Leggendo i diversi giochi del quadernino vi accorgete che per ciascuno di essi c'è una ricorrenza di elementi che più o meno si ripete in ogni gioco:

- ciascun giocatore o giocatrice potrebbe mettere in gioco un determinato numero di biglie, oppure non è necessario definire questo sin dall'inizio;
- serve decidere chi comincia la partita con il primo tiro;
- è importante concordare le regole del gioco, esplicitandole verbalmente;
- affinché vi sia sintonia con e tra i giocatori si suggerisce di dirsi quali sono le regole del gioco; questo previene litigi causati da una incomprensione nel regolamento (è un fatto culturale che giocatori possano avere regolamenti diversi per giochi uguali);
- ogni gioco ha un obiettivo per vincere, qualora si tratti di un gioco competitivo;

- dopo, c'è lo svolgimento del gioco, cioè il cosa succede quando si comincia a giocare e come si sviluppa il gioco stesso nel tempo;
- oltre alle biglie servono anche altri materiali? Ci potrebbe essere la necessità di reperire una matita o un bastoncino, o qualcosa di simile, utile a tracciare sul terreno il campo di gioco, come una cornice che delimita lo spazio di gioco (il dentro e il fuori), ma potrebbe anche essere una sola linea, o due, un cerchio, o altri elementi come uno o più buchi sul terreno, la presenza sul percorso di oggetti solidi come una porticina, un bastoncino piantato in verticale...

## CHI TIRA PER PRIMO?



Avete un metodo per definire chi è il primo a lanciare la biglia? Sarà la persona più piccola di età? Con la maglietta dai colori più vivaci? Lascierete scegliere al caso attraverso una filastrocca e una conta? Oppure sceglierete la persona più abile a mandare la propria biglia, ad esempio, il più vicino possibile ad un bersaglio predefinito (come un muricciolo, una linea, un buco, un sassolino) ?...

## PROGRESSIONE

In ultimo, abbiamo organizzato la presentazione dei vari giochi procedendo da quelli più semplici (con poche regole e necessità di materiali, di facile competenza) a quelli più complessi e/o difficili (che implicano molte più regole e/o materiali); ma nulla vieta di scegliere a caso da dove partire o di fare ciò che più vi aggrada, perché la libera scelta è nello spirito del giocare.



# GiOCHI con le BIGLIE

## IL TIRO PIÙ LONTANO o TIRA SULLA LUNA

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=1

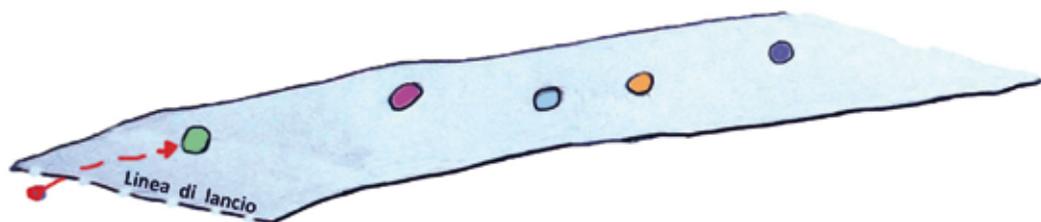
forza 40%, precisione 40%, strategia 10%, fortuna 10%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince chi manda la biglia più lontano.

### REGOLE

A partire dalla linea di partenza e/o di lancio, ciascun giocatore tira una biglia per turno, adottando la tecnica di lancio prestabilita (piffetto o cannoncino) cercando di raggiungere la maggiore distanza dalla partenza. Se la biglia durante il suo volo, o mentre rotola, colpisce una biglia avversaria, si accetta che questo determini nuove posizioni delle stesse sul campo. Ciascun giocatore può tirare un numero di biglie predefinito all'inizio del gioco e sempre in numero uguale rispetto agli altri avversari. Se la biglia rotola lateralmente fuori dal campo viene posizionata nel punto in cui è uscita. Al termine del lancio dell'ultima biglia si verifica quale sia la biglia che è andata più lontana rispetto alla linea di partenza.



Gioco del Chi tira più lontano: tutti i giocatori partono dalla linea di lancio e indirizzano la loro biglia verso l'avanti, cercando di tirarla il più lontano possibile. Ad inizio partita si decidono i turni di gioco e quante biglie sono lanciate da ogni giocatore, eventualmente anche più di una a testa, ma in turni diversi della stessa partita. Se una biglia fuoriesce dai limiti laterali viene riposizionata nel punto del bordo in cui è uscita. Se nel proprio lancio si colpiscono altre biglie, queste restano nel punto in cui sono rotolate. Nella partita raffigurata qui sopra è la biglia di colore blu che è in testa a tutte le altre.

# À - Giochi su terreno battuto

## NUMERO DI GIOCATORI

Da uno (la sfida di sè con se stesso/a per imparare a lanciare sempre più lontano e nella direzione diritta) al grande gruppo (la sfida è pre dimostrare abilità).

## SVOLGIMENTO

Segnare sul terreno di gioco una linea da cui partire per il lancio delle palline, e tutti i giocatori si mettono dietro ad essa, guardando al campo di gioco. Prima di cominciare è necessario definire i turni di gioco tra i partecipanti. A turno, ciascun giocatore lancia la sua pallina, cercando di mandare la biglia più lontano possibile, adottando una tecnica di lancio decisa ad inizio partita; se si tirano più palline per giocatore si fanno più turni di tiro. Finiti i turni di tiro, e di conseguenza le biglie da lanciare, finisce la partita e si sancisce il vincitore.

## MATERIALI

Biglie (anche tutte quelle che hai).

Uno spazio aperto su terra di forma rettangolare (con un lato lungo almeno 4 o 5 metri e l'altro stretto).

Un bastoncino - o qualcosa di simile - per segnare la linea di partenza.

## NOTE

È possibile tirare con la tecnica che si preferisce: il "piffetto" o "a cannoncino" (con il pollice); decidere se si tollera o meno la spinta della mano associata alla tecnica di lancio. Il terreno di gioco deve essere libero da impedimenti, quindi prima di giocare è bene rimuovere possibili sassolini, rametti o foglie ed erbe seccate, altro... eventualmente ricorrendo all'uso di uno scopino.

# GiOCHI con le BIGLIE

## IL CERCHIO

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

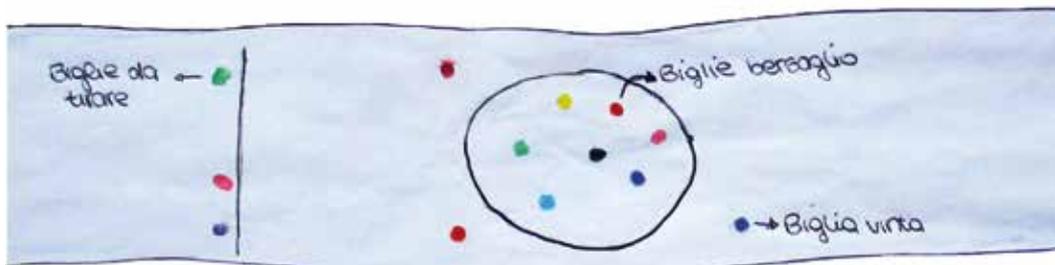
forza 30%, precisione 30%, strategia 20%, fortuna 20%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

La conquista del maggior numero di biglie decreta la vittoria del giocatore, oppure chi arriva per primo a 10 o ad un altro numero.

### REGOLE

Seguendo il turno di gioco, si può lanciare una biglia per turno e per giocatore; e si possono fare quanti turni si desidera fintanto che ci sono biglie disponibili nel cerchio. Ciascun giocatore mette nel cerchio un determinato numero di proprie biglie, da usare come bersaglio. Ogni giocatore lancia la propria biglia da una linea orizzontale tracciata sul terreno, direzionandola verso il cerchio, anch'esso tracciato a terra ad 1 metro di distanza dalla prima linea. Se con la propria biglia lanciata si colpisce una o più biglie che sono nel cerchio, e queste fuoriescono da esso, il giocatore vince queste biglie e le toglie dal terreno. Se con il lancio la propria biglia resta nel cerchio, questa diventa un bersaglio. Se la biglia lanciata entra e poi fuoriesce dal cerchio, restando sul terreno di gioco, allora questa biglia (e al prossimo turno) potrà essere usata dal suo proprietario per centrare le biglie bersaglio che sono nel cerchio.



Gioco del cerchio: i giocatori piazzano la loro biglia sulla linea di lancio e altre biglie dentro al cerchio, che diventano le biglie bersaglio. Se la biglia lanciata colpisce una biglia nel cerchio e ne provoca la fuoriuscita allora questa biglia viene vinta. Se la biglia lanciata resta dentro al cerchio diventa a sua volta biglia bersaglio. Le biglie lanciate che sono fuori dal cerchio nel turno successivo di gioco diventano biglie che possono essere usate per centrare le biglie bersaglio. Al giocatore decidere se vuole lanciare una nuova biglia o usare una biglia già lanciata.

# À - Giochi su terreno battuto

## NUMERO DI GIOCATORI

Non c'è limite, più giocatori partecipano e più bersagli da conquistare ci saranno nel cerchio.

## SVOLGIMENTO

Disegnare un cerchio con diametro al massimo di 50 centimetri proprio in mezzo al campo di gioco in cui ogni giocatore inserisce un certo numero delle proprie biglie. Definire con una linea tracciata a terra la linea di lancio, che resta ad una distanza di 1 o massimo 2 metri dal cerchio. Decidere i turni di gioco e chi comincia per primo. Ogni giocatore, lanciando una biglia per turno, cerca di colpire una o più biglie che sono nel cerchio per farle uscire da esso. Il gioco finisce quando si finiscono le biglie nel cerchio o quando si arriva ad esempio a 10 o più biglie vinte.

## MATERIALI

Biglie (tutte quelle che hai).

Uno spazio aperto in piano, su terra battuta e libera da ostacoli.

Un bastoncino per segnare la linea di partenza e il cerchio.

## NOTE

È possibile tirare con la tecnica che si preferisce: il "piffetto" o "a cannoncino" (con il pollice).

# GiOCHI con le BIGLIE

## CENTRA IL CERCHIO o TRE CERCHI

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

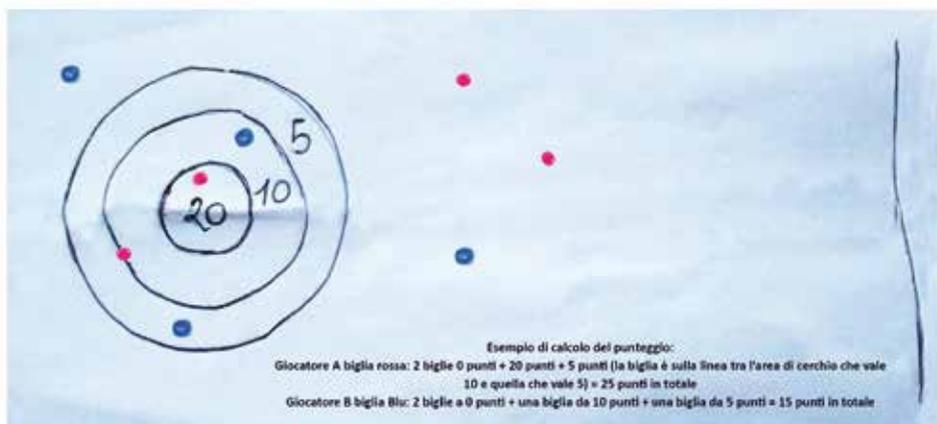
forza 20%, precisione 50%, strategia 10%, fortuna 20%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince chi totalizza il punteggio più alto sommando quello dei singoli lanci.

### REGOLE

I giocatori decidono il valore in punti di ogni area circolare (ad esempio 20 punti per l'area al centro, 10 per quella intermedia e 5 per la prima). Se la biglia si sofferma su di una riga tra un'area circolare e l'altra, vale il punteggio più inferiore. Al proprio turno ogni giocatore lancia una o più biglie (anche tre) verso i tre cerchi, cercando di entrare e sostare nel cerchio più piccolo, che è quello che vale di più. Spetta ai giocatori decidere quanti turni di gioco eseguire, solitamente tre o cinque, lanciando rispettivamente una o tre nuova/e biglia/e per turno, per ogni giocatore. Se la biglia lanciata colpisce una delle biglie che sono già sul terreno (propria o di un altro giocatore, sia



Gioco dei tre cerchi: si lancia dalla linea di lancio verso i tre cerchi. Se la biglia si sofferma nel cerchio centrale vale il massimo del punteggio e poi a scalare per gli altri due cerchi. Se una biglia viene urtata da quella di un altro giocatore, essa acquisisce la nuova posizione. Per ogni partita si decide all'inizio quante biglie lancia ciascun giocatore a ciascun turno di gioco. Al termine dei tiri si calcola il punteggio complessivo raggiunto da ogni giocatore.

## Ā - Giochi su terreno battuto

che essa sia fuori o dentro ad uno dei tre cerchi) modificandone la posizione, tutto diventa così com'è nella nuova situazione. Alla fine dei turni si fa il conteggio dei punti totalizzati da ciascun giocatore e si decreta il vincitore.

### NUMERO DI GIOCATORI

A questo gioco si può giocare anche in un gruppo numeroso, sta eventualmente ai singoli giocatori saper pazientare per il proprio turno di gioco. Al gioco possono partecipare anche molti giocatori contemporaneamente, eventualmente divisi in squadre.

### SVOLGIMENTO

Disegnare sulla terra-battuta tre cerchi concentrici, il primo con diametro all'incirca di 20 centimetri, il secondo 30 e il quarto 40 e poi attribuire ad ogni area di cerchio un valore di punti diverso (sapendo che il cerchio più grande vale meno del più piccolo, gradualmente). Il primo giocatore esegue uno o più lanci, lasciando sul terreno tutte le biglie; così sarà anche per i giocatori successivi finché non finisce la partita. Quindi si contano i punti che ciascun giocatore ha totalizzato. Finito il gioco è bene che il vincitore offra all'avversario, o agli avversari, la rivincita; ed eventualmente la bella (o partita finale con cui decidere "il vincitore sui vincitori", o "l'assoluto").

### MATERIALI

Almeno 3 biglie a testa (possibilmente dello stesso colore o di colore diverso da quello degli avversari). Uno spazio aperto su terra ampio almeno 2 metri x 2 metri. Un bastoncino per segnare la linea di lancio e i tre cerchi. Può essere di utilità un foglio di carta per segnare i punteggi e fare il totale.

### NOTE

È possibile tirare con la tecnica che si preferisce: il "piffetto" o "a cannoncino" (con il pollice), e decidete prima di avviare la partita se vale o meno "la spinta della mano" aggiunta alla tecnica di lancio.

# GiOCHI con le BIGLIE

## PISTA SU TERRA-BATTUTA

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=4

forza 30%, precisione 30%, strategia 30%, fortuna 10%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince chi taglia il traguardo, percorrendo tutta la pista una o più volte, risultando il primo del suo turno di gioco.

### REGOLE

Seguendo un ordine di partenza prestabilito, posizionare la biglia del primo giocatore sulla linea di via/traguardo ed effettuare il primo lancio, così di seguito per gli altri giocatori. Per i lanci successivi non si seguirà più l'ordine della partenza, ma quello effettivo della posizione delle singole biglie in pista (ad esempio, se il primo giocatore ha ora la sua biglia in terza posizione in pista, egli sarà il terzo giocatore ad effettuare il secondo tiro).

Se con il lancio la propria biglia esce dalle sponde della pista si tratta di "foratura", e si rimette la biglia nel punto di lancio. Se il giocatore "fora" per tre volte, alla terza gli viene data un'altra possibilità di lancio (questo per facilitare i principianti e/o soprattutto se le sponde sono basse).

Se con il lancio la propria biglia esce dalla pista e poi rientra da un altro punto, cioè "taglia", si prende la biglia e la si mette nel punto della sponda in cui è uscita la prima volta. È consentito "tagliare" solo nel caso in cui la pista abbia una serie di curve strette, una di seguito all'altra, ovvero una zona con il "zig-zag" o slalom, questo per premiare gli audaci che tentano di saltare più curve con un tiro e restare in pista a fine corsa della biglia.

Se tirando la biglia si colpisce quella di un avversario e la si fa uscire dalla pista, questa biglia verrà rimessa al suo posto originario.

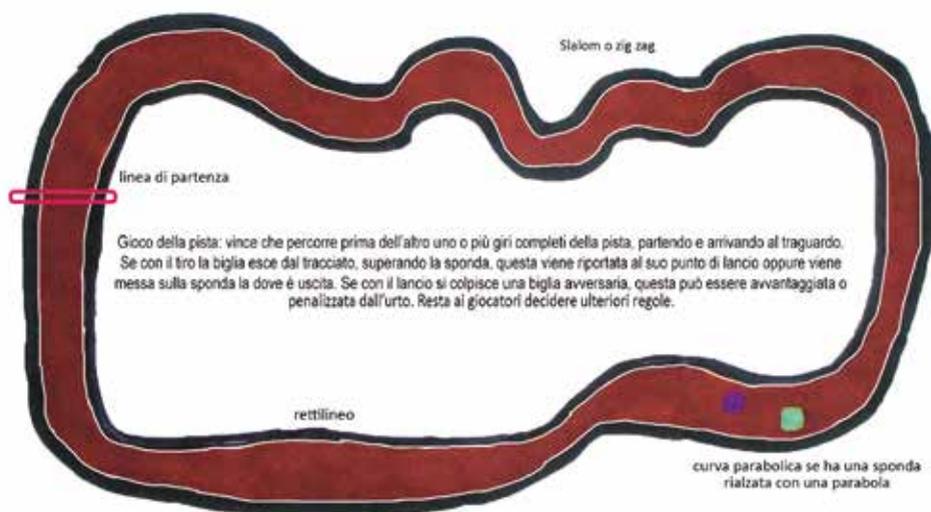
Se tirando la biglia si colpisce e sposta e spinge la biglia di un avversario, allora questa biglia resta nella posizione in cui è stata spinta.

## À - Giochi su terreno battuto

Quando la pallina da tirare è in una posizione troppo vicina alla sponda, o ad un'altra pallina, la si può spostare di qualche centimetro per fare posto alle dita di lancio.

Se la biglia che precede quella che deve essere tirata ha "forato" o "tagliato", ed è stata rimessa al suo posto originario (ma davanti alla biglia che deve essere lanciata), allora si potrà spostare sulla sponda la biglia che ostacola.

Quando un giocatore taglia il traguardo per primo tutte le altre palline hanno la possibilità di superarlo solo se sono all'interno dello stesso turno di gioco, altrimenti si continuerà la competizione per decretare il secondo ed il terzo posto.



### NUMERO DI GIOCATORI

Il numero di giocatori dipende dalla larghezza della pista: più è larga la pista e maggiore è il numero di partecipanti che giocano in contemporanea sullo stesso tracciato. Un circuito stretto comporta che le biglie si scontrino spesso, impedendo a chi è dietro di passare davanti, anche se ha una buona abilità di lancio, a lungo andare la cosa risulterà frustrante anziché stimolante.

# GiOCHI con le BIGLIE

## SVOLGIMENTO

Costruire la pista disegnando due linee parallele sul terreno con un bacchetto, alternando curve e rettilinei, eventuali slalom, e ponti o tunnel e trampolini, fino a ritornare da dove si era partiti (cioè realizzando un circuito).

Dopo avere disegnato è necessario alzare le sponde, cioè accumulare materiale per fare due barriere che restano tra loro parallele, seguendo il tracciato. Se le curve sono ad U è bene alzare ulteriormente le sponde per realizzare delle paraboliche.

Quindi segnare una linea di partenza, magari evidenziarla con la presenza di due bacchetti piantati nelle sponde.

Ogni giocatore ha la sua biglia (possibilmente distinta per colore da quella degli altri), oppure anche un team di 2 o 3 biglie (se ciascun partecipante rappresenta una squadra), e si decidono i turni di partenza.

Dopo il primo tiro e per i successivi tiri, si segue l'ordine della posizione raggiunta ogni volta con il proprio tiro. Si procede così fino alla fine del primo giro o del secondo o terzo, se il gruppo decide che la gara dura più di un giro.

## MATERIALI

Biglie di vario colore, una a testa per ciascun giocatore (ma si può anche decidere che ciascuno ne lancia due o tre per turno, oppure si gioca a squadre).

Uno spazio aperto su terra.

Un bastoncino per disegnare la pista.

Del terreno supplementare per alzare le sponde.

Eventualmente si possono inserire nel tracciato degli ostacoli supplementari, come delle porte di legno o altro.

## NOTE

Si gioca con la tecnica del piffetto.

È bene, tracciando la pista, alternare linee curve e linee diritte

Con la terra segnare bene il tracciato alzando dei piccoli bordi; si può fare ricorso allo scopino per pulire bene il circuito e anche allo spruzzino per inumidire il terreno. Si può fare assumere al tracciato della pista la forma di un semplice animale che si conosce, ad esempio la rana, e in questo caso si nominerà la pista come "La pista della rana".

## À - Giochi su terreno battuto

# GIOCO DELLA LINEA

## LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

forza 30%, precisione 50%, strategia 10%, fortuna 10%

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince chi manda la biglia più vicino alla linea di arrivo, senza oltrepassarla.

## REGOLE

Definire l'ordine di lancio tra i giocatori per definire chi tira per primo e gli altri a seguire. Decidere quante biglie può giocare ogni giocatore. Rispettare l'ordine di lancio delle biglie appartenenti ai diversi giocatori. Se la biglia di un giocatore tocca e sposta quella che è già sul terreno di gioco, tutto resta così come si è posizionato. Se chi lancia la biglia supera la linea di arrivo, questa viene squalificata e tolta dal campo.

## NUMERO DI GIOCATORI

Al gioco possono partecipare un elevato numero di partecipanti, l'importante è poter disporre di una linea di partenza ampia, questo garantisce che al proprio turno non si urti chi sta davanti.

## SVOLGIMENTO

Segnare sulla terra-battuta una linea di partenza e una di arrivo, distanti l'una dall'altra almeno 2 o 3 metri (dipende dalla potenza di tiro dei partecipanti). A turno ogni giocatore tira la propria biglia dalla linea di partenza verso la linea di arrivo, tentando di avvicinarsi il più possibile a quest'ultima. Si può ripetere l'attività quante volte si desidera, e ogni volta con una biglia nuova; oppure si può decidere in partenza che ciascun giocatore tiri al suo turno più di una biglia (ad esempio 3); o che si facciano più turni di tiro all'interno della stessa partita. Alla fine dei turni, chi si è avvicinato il più possibile alla linea di arrivo, vince tutte le biglie che sono state tirate.

## MATERIALI

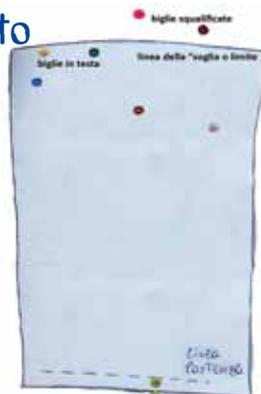
Biglie (di vetro o di creta)

Uno spazio aperto su terra-battuta di forma rettangolare

Un bastoncino per segnare le linee nella terra

## NOTE

È consigliato, soprattutto nel tiro "a piffetto", tenere l'unghia del dito indice appoggiata alla biglia che si colpisce e in questo modo spingerla più che colpirla, per evitare di farsi male.



# GiOCHI con le BIGLIE

## GIOCANDO CON IL PAPA

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=3

forza 30%, precisione 50%, strategia 10%, fortuna 10%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Conquistare il maggior numero di biglie in palio.

### REGOLE

Esistono 5 biglie da conquistare, tutte poste su di una linea e distanti 5/10 centimetri l'una dall'altra, rispettivamente nominate da destra verso sinistra: Papa, Cardinale, Vescovo, Parroco, Diacono.

Ogni giocatore ha una o più biglie da giocare al suo turno, tirando da una linea distante 1, massimo 2 metri dalla linea dei bersagli.

Se tirando si colpisce un bersaglio, questo viene conquistato, e anche quelli colpiti di rimbalzo.

Se si colpisce il Papa si vincono tutte e 4 le altre biglie.

Se si colpisce il Cardinale si prendono tutte le biglie alla sua sinistra e che non sono state ancora colpite, e così via per gli altri gradi.

Una volta lanciata la biglia al bersaglio, alla fine della sua corsa viene ritirata dal terreno di gioco (può essere usata al turno successivo).

I turni si esauriscono quando non ci sono più biglie da conquistare.

### NUMERO DI GIOCATORI

Molti i giocatori che possono giocare in contemporanea, perché ciascun giocatore non arriverà mai ad ostacolare gli altri con la sua biglia sul campo.

### SVOLGIMENTO

Tracciare due linee a terra e distanziarle tra 1 e 2 metri. La prima linea è per i giocatori che tirano le biglie e la seconda è per portare 5 biglie o bersagli (Papa, Cardinale, Vescovo, Parroco, Diacono).

Tirare una biglia a testa verso i bersagli, seguendo un ordine di gioco prestabilito.

## Ā - Giochi su terreno battuto

I bersagli colpiti diventano conquistati e si conquista anche ciò che è a sinistra del bersaglio colpito.

La partita finisce quando non ci sono più bersagli.

Chi ha conquistato più biglie bersaglio vince e si riprendono dal terreno le biglie che sono state tirate.

### MATERIALI

Tante biglie quanti sono i giocatori più 5 biglie per i ruoli del bersaglio.

Uno spazio di terreno grande almeno 2 metri x 2 metri.

Qualcosa di rigido per tirare una linea nel terreno.

Uno scopino.

### NOTE

Per questo gioco è essenziale che il terreno di gioco sia il più libero possibile da piccoli ostacoli, e per questo è importante che ci si doti di uno scopino che prepara l'area di gioco (solitamente di forma quadrata).



**Gioco del Papa:** 5 biglie sono scelte come bersagli con ruoli di prelati e disposte su di una linea lontana dalla linea di lancio almeno un metro. Quindi i giocatori si alternano per cercare di colpire i prelati; se si colpisce il Papa si vincono tutte le biglie disponibili che sono alla sua destra; lo stesso per gli altri ruoli.

# GiOCHI con le BIGLIE

## LA BOMBA

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

forza 10%, precisione 50%, strategia 10%, fortuna 30%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince chi riesce a conquistare più biglie all'interno dell'area di gioco.

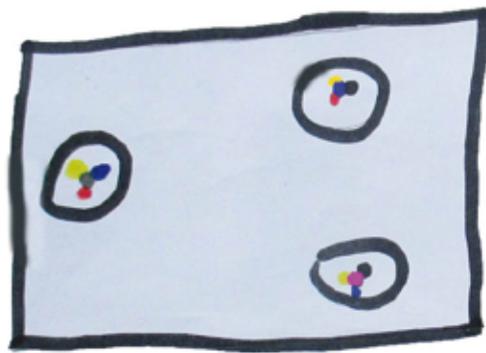
### REGOLE

A terra si traccia un'area di gioco quadrata, più o meno di grandezza 50cm x50cm e al suo interno si costruiscono delle piramidi di biglie, o bersagli del gioco. Sono i giocatori a decidere quante piramidi costruire, questo in base al numero di biglie che ciascuno vuole mettere a disposizione.

I giocatori non possono entrare nell'area quadrata, con le punte dei loro piedi possono al massimo lambire la linea esterna dell'area stessa.

Ogni giocatore "sgancia" delle "biglie-bomba", cioè lascia cadere una o più delle proprie biglie da una determinata altezza (solitamente quella degli occhi di ciascuno), tentando di colpire una piramide. Se questa viene colpita è facile che le biglie componenti la struttura schizzino in più direzioni, anche oltre il limite dell'area di gioco. Le biglie, che oltrepassano questo limite sono conquistate dal giocatore.

La biglia-bomba, se resta nell'area di gioco, diventa un bersaglio, altrimenti può essere ritirata.



Gioco della Bomba: si costruiscono delle piramidi formate da 4 biglie all'interno di un'area di gioco; poi ciascun giocatore fa cadere la sua biglia dall'alto, tenendola all'altezza degli occhi. Se si colpisce una piramide e le biglie si sparpagliano anche all'esterno dell'area di gioco, allora queste sono conquistate

# À - Giochi su terreno battuto

## NUMERO DI GIOCATORI

Il numero di partecipanti può essere elevato, in quanto si gioca uno alla volta e le biglie che cadono e restano sul terreno diventano bersagli per gli altri e così c'è sempre possibilità di vittoria per tutti.

## SVOLGIMENTO

Sul terreno di gioco vengono posizionate una o più piramidi formate con 4 biglie (posizionando tre biglie alla base e una sopra di esse). Queste "piramidi" sono tutte collocate all'interno di un'area quadrata, tracciata sul terreno. I giocatori, uno alla volta, restando in piedi e mettendo le punte dei piedi al limite esterno dell'area quadrata, fanno cadere la loro biglia sulle piramidi con l'intento di centrarle.

Il gesto è effettuato ad una certa altezza, obbligatoriamente a quella degli occhi di ciascun giocatore, sempreché i giocatori stessi non decidano diverso. Quindi tenendo la biglia tra le dita del pollice e dell'indice, si prende la mira e si fa cadere la biglia, come se fosse una "bomba" appunto. La forza dell'impatto, se centra la "piramide", arriva a smembrare la stessa e le 4 biglie corrono in direzioni diverse.

Le biglie che escono dal quadrato sono vinte dal giocatore.

## MATERIALI

Almeno 4 biglie a testa per fare una piramide di biglie ciascuno, più una biglia a testa come bomba; ma è molto meglio aumentare come giocatori (per poter realizzare più piramidi nello spazio di gioco) oppure avere molte biglie bombe oppure aumentare piramidi e biglie bombe a disposizione, soprattutto se sono pochi i giocatori. Come per gli altri giochi serve anche qualcosa di rigido e piccolo per segnare l'area quadrata di gioco.

## NOTE

Giocatori molto alti (rispetto a quelli bassi di statura) sono svantaggiati, perché aumenta la distanza di lancio.

# GIÒCHI con le BIGLIE

## IL RUBA BIGLIE o CICCA E SPANNA

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=3

forza 30%, precisione 40%, strategia 20%, fortuna 10%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Conquistare le biglie degli altri giocatori.

### REGOLE

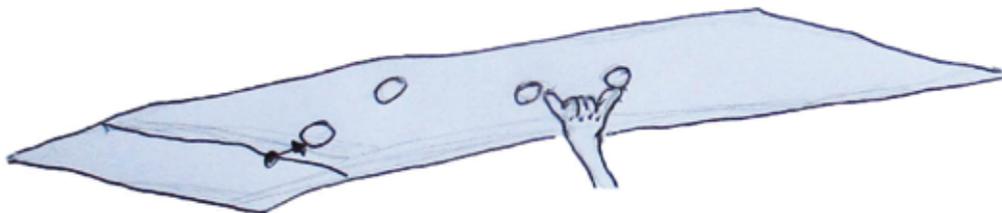
I giocatori decidono quante biglie mettere in gioco durante la partita, sapendo che, per ogni turno, se ne può tirare una alla volta.

Se si colpisce la biglia avversaria o ci si avvicina all'interno della misura di "una spanna" (con il palmo aperto, misurando dalla punta del pollice alla punta del mignolo), allora si conquista la biglia o più biglie che sono sul terreno.

Chi "cicca" (colpisce) o va vicino di una spanna ad una o più biglie, oltre a vincerle tutte, ha anche diritto a continuare a ritirare con quella biglia, piazzandola nuovamente dalla linea di partenza.

Nel secondo turno si può decidere se lanciare sul terreno di gioco una nuova biglia verso le altre, oppure muovere la propria biglia che è rimasta sul campo dal primo turno.

Si procede così fino ad esaurimento delle biglie che i giocatori hanno deciso di mettere in gioco per la partita.



Disegnare un campo di gioco rettangolare, molto più lungo che largo. Portare le biglie dei giocatori sulla linea di partenza. Il primo giocatore lancia la biglia in avanti e tutti gli altri cercano di conquistare quella come le altrui biglie. Se si "cicca", colpisce, oppure ci si avvicina di una "spanna" alle biglie avversarie, allora le si conquista e si prende dal terreno anche la propria biglia. Se il tiro fallisce allora la biglia resta sul terreno.

# À - Giochi su terreno battuto

## NUMERO DI GIOCATORI

Molti giocatori possono giocare in contemporanea perché in questo modo aumentano anche le biglie che restano sul terreno di gioco, le quali possono risultare stimoli a competere e continuare a giocare.

## SVOLGIMENTO

Tracciare sul terreno una linea di partenza da cui tutti i giocatori scelgono di tirare, e poi anche una linea di limite entro cui giocare, considerare eventualmente la necessità di fare due linee laterali per delimitare l'area di gioco di forma rettangolare, con due lati lunghi e due stretti.

Dopo avere deciso i turni di gioco (e quante palline mettere in gioco per ciascun giocatore), il primo giocatore tira la propria pallina nell'area di gioco. Seguono tutti gli altri che tentano di colpire o di avvicinarsi di una spanna alle biglie avversarie. Tutte le biglie tirate restano sul terreno eccetto quelle vinte, che vengono ritirate assieme alla biglia lanciata.

## MATERIALI

Biglie per ogni giocatore.

Qualcosa per tracciare sul terreno.

Uno spazio di gioco largo almeno un metro e lungo almeno 3 metri.

## NOTE

In questo gioco, se ci tenete veramente molto alle vostre biglie e non siete bravi giocatori nel centrare bersagli, potrebbe risultare necessario, per voi, avere un'ottima tolleranza alla perdita del vostro "tesoretto".

Quando usate la spanna è molto importante che scegliate la mano di un unico giocatore come unità di misura, e che usiate sempre quella, perché persone diverse possono avere mani grandi di dimensioni differenti.

# GIÒCHI con le BIGLIE NON SALIRE

## LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

forza 20%, precisione 30%, strategia 20%, fortuna 20%

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Per vincere serve avvicinarsi il più possibile alla “linea di salita della pista” o soglia (è quella linea immaginaria di “limite” che si definisce dalla fine del rettilineo piano e l’inizio del rettilineo in salita).

## REGOLE

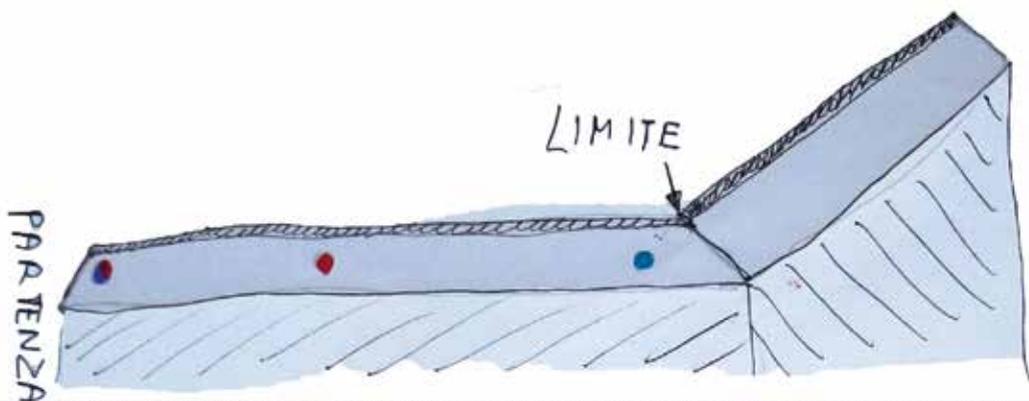
Ciascun giocatore ha una o più biglie da giocare.

Il giocatore ha il compito di tirare la biglia verso la salita – senza raggiungerla completamente - dopo essere partiti da un punto sul rettilineo.

Tutte le biglie giocate restano sulla pista e possono diventare ostacoli per gli altri.

Se una biglia nuova viene lanciata in pista e tocca e spinge una o più altre biglie che sono sulla pista, ne determina un legittimo spostamento.

Se la biglia oltrepassa la soglia e sale sulla salita, verrà squalificata e tolta dalla pista.



Gioco Non salire: posizionate le biglie dei giocatori su di un tratto di rettilineo che anticipa una salita, quindi lanciate uno alla volta da una linea di partenza prestabilita. Il vostro obiettivo è di avvicinarsi il più possibile alla linea di salita, o limite, senza salire sulla salita stessa, questo comporterebbe la squalifica. Se rotolando sulla pista una biglia urta le altre, tutto cambia, e le nuove posizioni diventano come risulta dall'incidente.

## B - Giochi sulla pista in cemento del Parco Teodorico

### NUMERO DI GIOCATORI

Limitato, perché limitata è la larghezza della pista in cemento nel tratto di rettilineo prima della salita.

### SVOLGIMENTO

A turno si tira la biglia da un punto di partenza posizionato su un rettilineo verso la salita, nel tentativo di avvicinarsi il più possibile ad essa, senza salire su di essa. Se la nuova biglia lanciata sale sulla salita, viene squalificata immediatamente, e i giocatori devono essere attenti a che nel suo movimento di ritorno (scendendo dalla salita), non vada a sbattere su altre biglie in pista.

Dopo avere lanciato tutte le biglie che si hanno a disposizione, si verifica quale di esse è andata più vicino alla salita. La biglia vincitrice conquista tutte le biglie che sono sulla pista, oppure si fa una rivincita e la bella.

### MATERIALI

Biglie e pista in cemento provvista di rettilineo e salita.

### NOTE

Quando ci sono più biglie sul terreno, e la pista è abbastanza stretta, può risultare una buona strategia quella di scombinare, o sparigliare il gioco delle posizioni, tirando la propria biglia nel "mucchio": se si è fortunati si riesce a superare tutti o a fare squalificare alcune biglie che sono davanti (e con la spinta superano la linea di soglia della salita).

# GiOCHI con le BIGLIE

## CACCIA ALLE BIGLIE!

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

forza 40%, precisione 20%, strategia 20%, fortuna 20%

### OBBIETTIVO DEL GIOCO

Trovare più biglie nascoste nei pressi della pista.

### REGOLE

Ci sono una serie di biglie-tesoro nascoste nei pressi della pista.

Tutti i giocatori posizionano le loro biglie su di una linea di partenza.

Tutti tirano la prima spinta alla propria biglia in contemporanea con gli altri.

Si riprende il turno dal giocatore che ha la biglia in testa e a seguire gli altri.

Dal secondo tiro in poi, e quando tutti i giocatori hanno finito di tirare la propria biglia, si può aprire la "caccia alla biglia-tesoro".

Se a fine turno la biglia che è in testa ha superato una delle biglie nascoste, il giocatore che ha tirato ha 20 secondi di tempo per raccogliere quel tesoro, altrimenti tocca al giocatore successivo.

I giocatori che hanno nascosto le biglie danno la notizia che c'è una o più biglie a disposizione come tesori. Il gioco continua fino ad esaurimento delle biglie-tesoro. Se un giocatore ha già raccolto più della metà delle biglie-tesoro, non può più prenderne, in questo modo si può decidere chi arriva per secondo e per terzo.

## B - Giochi sulla pista in cemento del Parco Teodorico

### NUMERO DI GIOCATORI

Molti ma non troppi, altrimenti la caccia al tesoro diventa facile perché si esauriscono i luoghi in cui nascondere le biglie, idealmente non più di 4 o 5 giocatori.

### SVOLGIMENTO

Ogni giocatore nasconde tre delle proprie biglie nei pressi della pista (affinchè diventino tesori da trovare da parte di tutti i giocatori) e ne tiene una per giocare.

Il primo tiro sulla pista avviene in contemporanea agli altri giocatori e i successivi tiri sono in base all'ordine dei giocatori che sono in testa.

Se si scopre che una biglia in pista supera un tesoro, allora se ne dà notizia e comincia la caccia alla biglia-tesoro.

### MATERIALI

Tre biglie a testa più una per gareggiare.

La pista in cemento.

### NOTE

Si sconsiglia di nascondere molte biglie all'inizio della pista.

# GiOCHI con le BIGLIE

## BOWLING

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

forza 20%, precisione 30%, strategia 20%, fortuna 30%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Con il tuo tiro cerca di spostare il maggior numero di biglie dalla linea in cui sono state posizionate.

### REGOLE

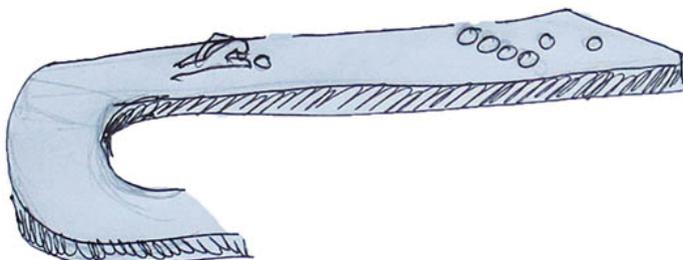
Ogni giocatore tira una biglia al suo turno di gioco.

Se con il tiro si centrano una o più biglie bersaglio, queste vengono vinte e ritirate dalla pista di gioco (assieme alla biglia che è stata lanciata).

Il giocatore successivo può tirare la sua biglia e fare altrettanto come il primo e a seguire gli altri giocatori.

Se non si colpisce nessuna biglia si toglie dalla pista la biglia lanciata.

Se la o le biglie spinte dalla biglia lanciata, dopo essere state toccate, fanno un tratto di pista in salita e poi ridiscendono riposizionandosi al loro posto iniziale, queste non sono biglie conquistate.



Gioco del Bowling: posizionate una serie di biglie su di una linea, allontanate i giocatori di almeno un metro da esse. Si tira per centrare le biglie bersaglio

## B - Giochi sulla pista in cemento del Parco Teodorico

### NUMERO DI GIOCATORI

Circoscritto a 5 o 6 perché la pista in cemento è stretta rispetto al gioco in terra battuta.

### SVOLGIMENTO

Posizionare 4 o 5 biglie su di una linea scegliendo un tratto di rettilineo della pista in cemento immediatamente a ridosso di una salita.

Alla distanza di un paio di metri al massimo, disporre le biglie dei giocatori, una per ciascuno.

A turno ciascun giocatore tira la sua biglia nel tentativo di colpire le biglie bersaglio che sono in linea, se le colpisce e si spostano dalla loro posizione sono vinte, e poi rimuove la sua biglia dalla pista.

Il giocatore successivo tira a sua volta alle biglie che sono rimaste in pista.

### MATERIALI

Una biglia per giocatore più 4 o 5 biglie come bersaglio.

La pista in cemento.

### NOTE

È un gioco a cui si deve fare molta attenzione nella misura della forza con cui si tira alle biglie bersaglio, basta toccarle, non è necessario colpirle con forza.

# GIOCHI con le BIGLIE

## PUNTI IN PROVA

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

forza 30%, precisione 40%, strategia 10%, fortuna 10%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Fare meno errori possibili per perdere meno punti possibili.

### REGOLE

Ogni giocatore ha tre tentativi per superare la prova e parte con un punteggio di 10 punti. Superare la prova al primo tentativo comporta ricevere 3 punti, al secondo tentativo 2 punti, al terzo tentativo 1 punto. Superati i tre tentativi, ogni tentativo mancato è un errore e toglie un punto. Le prove sono il superamento delle diverse postazioni che sono nella pista: il ponte senza sponde, il ponte con il tunnel o ponte con la gobba, la curva parabolica, il curvone, tutto il rettilineo...

### NUMERO DI GIOCATORI

Limitato e conseguente alla larghezza della pista

### SVOLGIMENTO

Ogni giocatore al suo turno si posiziona davanti alla prova da superare ed ha tre tentativi a disposizione. Meno errori si fanno e più punti si risparmiano, perché superati i tre tentativi ogni errore costa un punto.

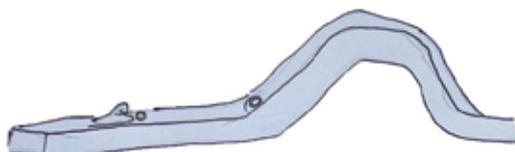
### MATERIALI

La pista in cemento

Le biglie.

### NOTE

È bene allenarsi molto sulla pista in cemento per essere pronti a superare le prove e a non perdere punti.



Gioco Punti in prova: scegliete la prova da superare, in questo caso il ponte con la gobba, e poi avete tre tentativi a disposizione per riuscire. Se fate più errori perdete punti dai 10 che vi vengono consegnati alla partenza, se ne fate 0 o meno di tre, invece guadagnate dei punti

## B - Giochi sulla pista in cemento del Parco Teodorico

### GIOCO DEI PUNTI (variante del gioco Punti di prova)

#### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=3

forza 30%, precisione 30%, strategia 20%, fortuna 20%

#### OBIETTIVO DEL GIOCO

Accumulare più punti possibili facendo il minor numero di errori.

#### REGOLE

Ogni giocatore inizia la partita con un bonus di 10 punti ed una biglia a testa di diverso colore dagli altri.

Per ogni tiro effettuato che non è efficace nel superare un ostacolo, si perde un punto. In base alle diverse postazioni di gioco ci sono diversi "bonus errori", cioè il bonus è 0 per alcuni ostacoli, per altri fino a 5 errori sono consentiti, senza che si venga penalizzati nel bonus di punti che si ottiene in partenza. Sono considerati ostacoli tutte le varie parti della pista in cemento (curve, ponte, chiocciola ...). Ogni ostacolo superato fa guadagnare un punto; e se questo avviene al primo tentativo si guadagnano tre punti.

#### NUMERO DI GIOCATORI

Si suggerisce di non essere in tanti, restare un piccolo gruppo da 5/6 giocatori per non allungare molto i tempi di attesa tra i vari turni.

#### SVOLGIMENTO

Si decide l'ordine di tiro dei vari giocatori che fanno cadere la biglia dal Vulcano, considerato come il punto di partenza della partita.

Mantenendo l'ordine di tiro prestabilito all'inizio si prosegue nella partita e si aggiungono e sottraggono punti in base al regolamento e al bonus di tiro per ogni postazione.

Per le diverse postazioni/ostacoli che si incontrano sono previsti i seguenti bonus di tiri:

- chiocciola, 3 bonus
- curva 270, 1 bonus
- rettilineo, 0 bonus
- curva parabolica, 1 bonus
- ponte con la gobba, 3 bonus
- ponte senza sponde, 2 bonus
- curva, 0 bonus
- vulcano, 5 bonus.

#### MATERIALI

Biglie colorate.

Pista in cemento.

Foglietto con matita per prendere appunti sui punteggi.

#### NOTE

Allenarsi molto in pista è la migliore strategia per prepararsi alla competizione.

# GIOCHI con le BIGLIE

## QUASI BOCCE o variante del BOWLING IN PISTA

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ=2

forza 30%, precisione 40%, strategia 10%, fortuna 20%

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Accumulare il maggior numero di punti colpendo dei bersagli posizionati sulla pista.

### REGOLE

Ordinare i giocatori alla partenza e mantenere quest'ordine durante tutta la partita.

Sulle diverse postazioni della pista posizionare 1 o più biglie che diventano bersagli per fare punti.

Decidere in anticipo il valore di tali biglie-bersaglio.

Percorrendo la pista, ogni volta che la biglia lanciata dal giocatore colpisce una biglia bersaglio, si guadagna 1 o più punto/i.

Se la biglia lanciata arretra dopo avere colpito la biglia bersaglio, fa guadagnare al giocatore solo metà punto.

Se si lancia la propria biglia, ma non si colpisce e supera il bersaglio, questo non viene più considerato valido (cioè non si può tornare indietro).



## B - Giochi sulla pista in cemento del Parco Teodorico

### NUMERO DI GIOCATORI

Essendo la pista un circuito abbastanza stretto non si suggerisce di gareggiare in tanti, 4 o 5 giocatori sono già un buon numero per competere.

### SVOLGIMENTO

Posizionare una biglia bersaglio in ciascuna postazione (curve, rettilinei, sopra al ponte ...)

Iniziare la partita e mentre si percorre la pista, anche si cerca di colpire le biglie bersaglio per guadagnare punti.

### MATERIALI

Biglie colorate varie per i giocatori.

Pista in cemento.

Biglie bersaglio.

### NOTE

Allenarsi in pista e fuori pista, sulla terra battuta per centrare bersagli posizionati a varie distanze tra di loro.

# COSTRUIRE BIGLIE DI CRETA

Costruire biglie di creta è una piacevole attività, che risulta adeguata tanto ai bambini e alle bambine che alle persone di età superiore, in quanto riporta ad un simpatico rapporto con la Terra, la creta e la sua manipolazione.

Un invito è quello di rifarsi alla narrazione del mito della Cura, come ottima introduzione all'attività.

## MODELLARE LA MATERIA

Per realizzare molte biglie di creta serve veramente poco materiale, e si può scegliere di realizzarne di dimensioni diverse, soprattutto alla luce del fatto che sulla pista in cemento sono più adatte le biglie grandi (risentono di meno delle imperfezioni della superficie), da 3 centimetri di diametro, e nella terra battuta quelle più piccole, sotto i 2 centimetri di diametro.

Riferirsi a misure precise è sempre relativo, soprattutto perchè è in gioco la competenza alla manipolazione, una variabile tutta inerente al partecipante, competenza che facilmente si affina facendo.

Durante l'attività di "impastamento" del materiale, facendo rullare la piccola parte di creta tra i palmi delle mani, sono da evitare le piccole crepe che si possono generare sulla superficie della pallina che si sta modellando; per fare questo basta bagnarsi leggermente le dita e ripassare sopra alla crepa.



Per un'attività di costruzione delle palline si suggerisce: di procurarsi o acquistare (con veramente modica cifra) un po' di creta in mesticheria; dotarsi di qualche tappino a corona (che verrà usato come "misura" per definire quanta creta staccare dal blocco per fare una pallina piccola o grande); un bicchierino con dell'acqua (utile per facilitare la modellazione del materiale); della carta assorbente per pulirsi; almeno un paio di contenitori in cui depositare le palline appena fatte, e che possano riposare

all'ombra e per almeno uno o due giorni (dipende dalla temperatura dell'ambiente); avere dei guanti in lattice aiuta, se non ci si vuole sporcare le dita, soprattutto se si devono spostare le biglie appena colorate o se si deve ritoccare la pallina.

## DECORAZIONE

Quando le parti di creta hanno assunto una forma sferica e della

dimensione desiderata, lasciate ad asciugare per almeno 48 ore, avranno anche cambiato colore, divenendo da scure a chiare, e si potrà passare alla fase della loro decorazione. Si suggerisce di adottare dei colori acrilici ad acqua di buona qualità, partendo dai 5 colori base: rosso, giallo, blu, bianco e nero.

Depositare piccole quantità di colore in vaschette di alluminio o plastica, senza diluizione - non aggiungere acqua. Quindi calate al suo interno una pallina di creta essiccata alla volta, e fatela muovere liberamente nel contenitore (il più possibile privo di pieghe e scanalature), agitando il contenitore stesso gentilmente. La pallina deve rotolare bene in esso e bagnarsi di colore, o di colori se ce ne sono più di uno in contemporanea. Il risultato di questa operazione sarà sorprendente, sicuramente indefinibile a priori, almeno nel dettaglio. Sulla pallina si saranno depositati uno o più colori in maniera casuale, e tra di loro i colori si saranno anche mischiati generando sfumature inaspettate, molto simili a quelle delle biglie di vetro che si comperano. Ora non resta che lasciare asciugare il colore, prelevando la pallina e mettendola in un altro contenitore. Spesso succede che le biglie si debbano ritoccare, aggiungendo piccole parti di colore; oppure è necessario lisciarne un po' la superficie quando sono asciutte, ricorrendo alla carta vetrata fine.



Solo a colorazione avvenuta, se si vuole si può aggiungere un proteggente plastificato: un coprente che aiuta a proteggere i colori della pallina dagli urti a cui sarà sottoposta la pallina durante il gioco. Raffinatezze si possono adottare se si comprano colori acrilici metallizzati, con brillantini al suo interno.

# COSTRUIRE IL PONTE

Giocare con il Ponte e le biglie riconduce ad un gioco tradizionale molto praticato, che ha avuto una sua diffusione anche nelle corti dei sovrani al tempo degli imperi. Loro avevano raffinate costruzioni in legno con cui divertirsi nelle stanze di palazzo, noi ci possiamo altrettanto divertire utilizzando e riciclando una semplice scatola da scarpe.



Queste scatole solitamente sono patinate, hanno uno strato plastificato coprente; per cui si suggerisce di adottare una tecnica del collage per decorare e personalizzare il giocattolo che si va a descrivere.

Innanzitutto, con la matita disegnate sulla superficie della scatola, in un suo lato (ricordate di capovolgere la scatola), una serie di "porticine".

Queste diventeranno i bersagli in cui fare entrare le biglie una volta che il giocattolo sarà stato completato.

Essendo bersagli, starà a voi realizzare delle "porticine" di varie dimensioni a cui fare corrispondere differenti punteggi: porticine strette diventano difficili da centrare



(e quindi gli si attribuisce un punteggio superiore) e porticine larghe diventano facili da attraversare con la biglia.

Noi suggeriamo di realizzare non più di 4 o 5 porticine di dimensioni contenute su di un lato della scatola.

Aumentare le larghezze e il numero delle porticine renderà più fragile la struttura della scatola (ricordiamoci che è fatta di cartoncino).

Inoltre, se vi sono molte porticine e queste sono troppo larghe o troppo strette, il gioco con il "ponte" non risulterà più avvincente, perché sarà o troppo facile andare a punteggio oppure troppo difficile e frustrante.

Durante il laboratorio abbiamo richiesto di realizzare "porticine rettangolari" (disegnando due lati lunghi tra loro paralleli ed uno corto), che sono le più semplici

da realizzare, mentre invece abbiamo lasciato più libertà nella decorazione e personalizzazione dell'oggetto.

Porticine rettangolari permettono anche di evitare di rimuovere completamente con le forbici la parte di cartone; infatti - una volta tagliati i due lati lunghi, basterà effettuare una piega su quello corto, portandolo all'interno della scatola, così da evidenziare l'apertura o bersaglio per la biglia.

Perciò, una volta che sono state disegnate le porticine, operate con le forbici per effettuare dei tagli in verticale, paralleli tra di loro, agendo sulle linee verticali delle porticine, ottenendo delle "linguette di cartoncino".

Non preoccupatevi di tagliare le linee orizzontali.

Se sarete stati accurati nel tagliare, non appena premerete sulle "linguette", queste si piegheranno all'interno della scatola, rivelando la porticina.

C'è un altro vantaggio nel non tagliare le linguette, evitando di operare con le forbici sulle linee orizzontali.

Queste "linguette" restano nascoste nella scatola, ma se un giorno vorrete rendere più difficile il vostro gioco, basterà riportare in basso le linguette, riallineandole con la facciata della scatola da scarpe che avete usato, in questo modo si riduce la quantità di porticine disponibili a fare centro.

Una volta realizzate le 4 o 5 porticine potete dedicarvi alla decorazione della superficie della scatola, parzialmente (solo alcune facciate) o interamente (ricoprendo tutta la scatola).

Ricorrendo al cartoncino bristol di vario colore (vanno benissimo anche semplici rimanenze, ritagli di questo), alle forbici, alla matita e alla colla liquida, potrete operare un ottimo collage creativo.

Con la matita disegnate sul cartoncino delle forme molto semplici, non perdetevi in raffinati e dettagliati disegni che risulterebbero troppo difficili da ritagliare con le forbici.

Diventa più importante combinare le forme tra di loro per ottenere da esse effetti originali e creativi.

Nella foto affianco si vede come una porticina sia stata evidenziata con del cartoncino giallo. Ad essa si potrà poi aggiungere un numero al di sopra, per ricordarne il punteggio.



Sotto invece ci sono esempi di Ponte completato e decorato.  
Ricordate che la fase di decorazione dell'oggetto, solitamente prende molto più tempo della fase di realizzazione delle porticine. Ma risulterà altrettanto coinvolgente personalizzare il giocattolo, e sarà un po' come prendersi cura di se stessi, attraverso l'abbellimento a proprio piacere dell'oggetto.



# BigliAMO:

## Progetto CULTURA LUDICA IN BIGLIE

Progetto a cura dell'associazione Lucertola Ludens APS  
Per maggiori informazioni visitare sito internet [www.lucertolaludens.it](http://www.lucertolaludens.it)

Elenco parteciapanti -2024-

# GIOCHI CON LE BIGLIE

**BOATTINI SARA**

**BONINI EDOARDO**

**CAMBRIA GINEVRA**

**CLADI VIOLA**

**FUCKSIA REBECCA**

**MASOLI LUCIO**

**MONTI ETTORE**

**PARATORE ANNALISA**

**SALVIGNI GIORGIA**

**SANTONI ANITA**

**TOZAJ ADHURIM**

**VECCHI SOFIA**



Comune di Ravenna



 [bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)  [@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)  [lucertolaludens.it](http://www.lucertolaludens.it)



Comune di Ravenna



BigliAMO: