

IL GIOCO DELLA CAMPANA

DISEGNA IL PERCORSO SUL TERRENO: il gesso è ideale per disegnare su materiali come asfalto, beole di pietra o cemento, se invece giochi in casa disegna il percorso con lo scotch da carta.

I riquadri dovrebbero essere grandi abbastanza per un piede e per assicurarsi che un sasso lanciato sul quadrato non ne esca troppo facilmente.

Esistono delle varianti su come disegnare il tracciato, vi mostriamo qui il disegno più comune.

<https://www.wikihow.com/video/1/10/Play%20Hopscotch%20Step%201.360p.mp4>

LANCIA un sasso appiattito, o un oggetto simile (un bottone, un tappo di bottiglia plastica) nel riquadro "1".

L'oggetto che lanci deve atterrare dentro il riquadro senza toccarne i bordi o rimbalzare fuori.

<https://www.wikihow.com/video/0/03/Play%20Hopscotch%20Step%202.360p.mp4>

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, a meno che non ci siano due riquadri numerati uno di fianco all'altro.

In quel caso, puoi appoggiare entrambi i piedi simultaneamente (uno per ogni riquadro).

<https://www.wikihow.com/video/3/32/Play%20Hopscotch%20Step%203.360p.mp4>

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.

<https://www.wikihow.com/video/0/07/Play%20Hopscotch%20Step%204.360p.mp4>

PASSA IL SASSOLINO AL PROSSIMO GIOCATORE.

<https://www.wikihow.com/video/1/1e/Play%20Hopscotch%20Step%205.360p.mp4>

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!

Il gioco della campana si può fare anche da soli.

METTIAMOCI IN MOTO!

VARIANTI: SPAZIO ALLA FANTASIA!

CAMBIA LA FORMA del percorso, ecco un esempio:

<https://www.wikihow.com/video/7/7c/Play%20Hopscotch%20Step%206.360p.mp4>

VARIA LA GRANDEZZA E LA FORMA DEI RIQUADRI: disegna dei riquadri più grandi altri più piccoli.

<https://www.wikihow.com/video/6/61/Play%20Hopscotch%20Step%207.360p.mp4>

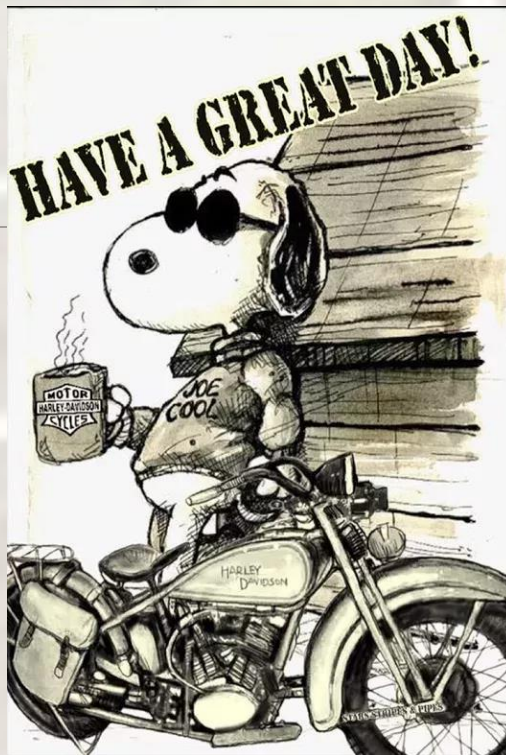
FAI ALCUNI RIQUADRI ISOLATI: in questo modo i giocatori devono fare una salto più lungo per raggiungerlo.

Assicurati soltanto che la distanza sia fattibile!!

<https://www.wikihow.com/video/2/20/Play%20Hopscotch%20Step%208.360p.mp4>

METTI UN LIMITE DI TEMPO: il giocatore ha un determinato tempo per completare il percorso. Fai una gara.

<https://www.wikihow.com/video/c/ca/Play%20Hopscotch%20Step%209.360p.mp4>



METTIAMOCI IN MOTO!