



COOPERATIVA  
LA FORMICA

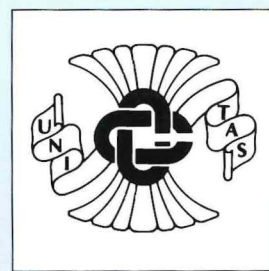
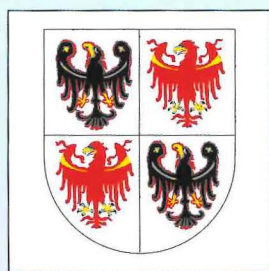
# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

*I giochi di un tempo riproposti  
ai bambini di oggi*



SCUOLA ELEMENTARE DI SCURELLE





# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

I giochi di un tempo riproposti ai bambini di oggi



**LA COOPERATIVA "LA FORMICA"  
DELLA SCUOLA ELEMENTARE DI SCURELLE**





**Costituzione ufficiale della cooperativa "La Formica".**

**Si eleggono gli organi sociali della Cooperativa.**



**Letture del verbale nella assemblea dei soci.**



## PRESENTAZIONE

Durante l'anno scolastico 1996 - 1997 presso la scuola elementare di Scurelle è stata fondata una Cooperativa, chiamata "La Formica".

In quest'ambito, nel corso di questi tre anni, gli alunni e le insegnanti hanno dato vita a dei progetti che, oltre ad avere la loro intrinseca validità interdisciplinare, erano finalizzati alla realizzazione dei più vasti scopi che la Cooperativa perseguiva e ne erano parte integrante.

Questo fascicolo è il risultato del lavoro dell'anno scolastico 1998 - 1999, che ha visto la collaborazione della Scuola con il Circolo Pensionati di Scurelle.

Alunni e nonni si sono incontrati per parlare dei giochi di un tempo, per provare a divertirsi insieme e per capire che il gioco è un filo che può unire sempre ed in ogni luogo, bambini ancora piccoli e... anche un po' cresciuti.

La Cooperativa "La Formica" ha consentito la progettazione e la realizzazione del fascicolo che vuole essere documentazione del lavoro svolto, ma anche testimonianza del tessuto che costituisce la storia di ciascuno di noi e spunto per riprendere questo patrimonio ricco e complesso e potercisi ancora riconoscere.

## RINGRAZIAMENTI

Il presente lavoro è stato possibile grazie alla felice sinergia dell'Assessorato Regionale per la Cooperazione alla Federazione Trentina delle Cooperative e alla Cassa Rurale di Scurelle che hanno sostenuto finanziariamente il progetto della Cooperativa scolastica "La Formica".

Un ringraziamento particolare al Circolo Pensionati "L'Olmo" di Scurelle, che ha dato lo spunto iniziale al lavoro ed ha partecipato con contributi e testimonianze essenziali alla raccolta del materiale.

La Cooperativa scolastica "La Formica" non può, inoltre, dimenticare il supporto decisivo di Flavio Beozzo, che, oltre a fornire preziose e puntuali informazioni, ha trasmesso ad alunni ed insegnanti entusiasmo e fiducia nel lavoro intrapreso.





## PRESENTAZIONE DELL'ASSESSORE ALLA COOPERAZIONE

Questo testo è stato ideato per coinvolgere i bambini di oggi nella riscoperta dell'infanzia dei loro nonni, attraverso la riproduzione e la spiegazione dei giochi di un tempo.

E' un nuovo modo di insegnare i valori semplici e genuini che permettevano ai bambini di un tempo di apprezzare al meglio le piccole cose.

Il testo è in sé un documento storico atto a non dimenticare le tradizioni di un tempo, anche se in questo contesto per tradizioni si intendono i giochi praticati.

Assessore per la Cooperazione

Dott. Franco Panizza

## PRESENTAZIONE DELLA FEDERAZIONE TRENTINA DELLE COOPERATIVE A CURA DEL PRESIDENTE

Il gioco è una delle tappe più significative del cammino di crescita della persona umana. In esso e attraverso esso i bambini imparano a confrontarsi con gli altri, a misurare le proprie forze, ad attingere a nuove conoscenze che saranno loro preziose nella successiva fase della maturazione.

Sono questi anche i principi su cui si fonda la cooperazione, impegnata ovviamente per obiettivi più impegnativi. Anche nel nostro mondo si cerca di superare l'interesse del singolo per raggiungere, assieme, fini comuni e dare risposte concrete alle esigenze delle nostre comunità.

E' quanto tentiamo di trasmettere anche nella scuola, attraverso incontri ed iniziative di vario genere. La scuola elementare di Scurelle, con questa iniziativa, ha operato con lo stesso spirito, impegnandosi per la costituzione di una Cooperativa scolastica che ha contribuito al recupero di giochi, la cui valenza va oltre il contingente, per favorire la crescita di uno spirito di collaborazione tra singoli, che è garanzia di sviluppo comunitario in futuro.

Il presidente della Federazione Trentina delle Cooperative

dott. Pierluigi Angeli

Scurelle, 15 settembre 1999





## PRESENTAZIONE DELL'ASSESSORE PROVINCIALE ALL'ISTRUZIONE



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

**Assessore all'Istruzione, Formazione Professionale e Cultura**

Galleria dei Legionari, 5 - 38100 Trento

Tel. 0461497232 - Fax 0461497215

### INTRODUZIONE LIBRO "A CHE GIOCO GIOCHIAMO?"

Scuola elementare di Scurelle

Complimenti e grazie,

ai soci della Cooperativa "La formica", che hanno perfettamente centrato gli scopi previsti dal loro Statuto sociale.

Hanno lavorato bene insieme, anzi hanno coinvolto anche gli anziani di Scurelle nel loro lavoro, che oggi leggiamo con grande interesse.

Non solo documento della realizzazione di un preciso progetto, ma strumento di conoscenza di un ambito - quello ludico -, che unisce oggi memoria e divertimento.

Ringrazio infine insegnanti e collaboratori, che con intelligenza e professionalità hanno condotto l'iniziativa.

L'assessore alla cultura  
della Provincia Autonoma di Trento

Claudio Molinari





## ESTRATTO DELL'ATTO COSTITUTIVO

Il giorno 27 del mese di febbraio dell'anno 1997 presso la scuola elementare di Scurelle davanti al signor Eraldo Busarello che funge da Notaio, gli alunni delle classi I- II- III- IV- V costituiscono L'ASSOCIAZIONE COOPERATIVA SCOLASTICA " La formica" regolata dall'allegato statuto sociale che viene letto ed approvato.

A formare il primo Consiglio di amministrazione che resterà in carica fino a giugno 1997

vengono eletti:

Lorenzo Bressanini, Gianfranco Meneghello, Serena Agostini, Egidio Fietta, Annalisa Purin, Michela Ropele.

A formare il primo Collegio dei sindaci che resterà in carica fino a giugno 1997

vengono eletti:

Andrea Costa, Alessandro Paterno, Andrea Ropelato.

Come tutori della Cooperativa vengono nominati tutti gli insegnanti che operano nel plesso.

Tutte le persone sopra nominate accettano l'incarico.

Scurelle, 27 febbraio 1997





## ASSOCIAZIONE COOPERATIVA SCOLASTICA “ LA FORMICA ”

La Cooperativa “ La formica ” è stata costituita nel corso dell’anno scolastico 1996/’97 ed è tuttora attiva.

All’inizio di ciascun anno scolastico i soci hanno deciso di far proseguire le attività della Cooperativa, rinnovando le cariche sociali.

E’ formata dagli alunni di tutte le classi della scuola elementare di Scurelle .

I soci effettivi sono gli alunni dalla classe seconda alla quinta; i soci onorari sono gli alunni di classe prima, gli insegnanti ( che sono anche i tutori), i genitori e altri sostenitori che hanno aderito.

Lo Statuto è stato periodicamente rivisto e aggiornato, ma gli scopi iniziali sono stati mantenuti.

### STATUTO SOCIALE

#### **Art. 1 ( Costituzione)**

E’ stata costituita presso la scuola elementare di Scurelle la Cooperativa “ La formica ” alla quale aderiscono gli alunni delle classi I- II- III- IV- V.

#### **Art. 2 ( Durata)**

La Cooperativa viene costituita fino alla fine dell’anno scolastico 1996-’97 , a meno che i soci non decidano a giugno di continuare anche nel prossimo anno scolastico.

#### **Art. 3 ( Scopi)**

La Cooperativa ha lo scopo di:

- far lavorare ed imparare insieme
- far imparare termini nuovi
- far provare il piacere di lavorare insieme
- farci diventare più veloci nei calcoli
- insegnarci a prendere le decisioni
- farci diventare più responsabili
- insegnarci ad essere onesti e a guadagnare correttamente
- destinare il denaro guadagnato:
  - a) per acquistare materiale scolastico;
  - b) per acquistare materiale scolastico per scuole bisognose;
  - c) per associazioni che si occupano di ricerca scientifica;
  - d) per le associazioni che si occupano della protezione degli animali;
  - e) per associazioni che si occupano di beneficenza.





#### **Art. 4 ( Soci)**

Il numero dei soci non è stato stabilito.

Saranno soci: gli alunni, le insegnanti , i genitori disponibili e altri simpatizzanti.

I soci effettivi saranno gli alunni delle classi seconda, terza, quarta e quinta.

Ciascuno di loro verserà una quota sociale di lire 1000 ( mille) che verrà restituita allo scioglimento della Cooperativa.

I soci onorari saranno gli alunni di classe prima , le insegnanti, i genitori, altre persone disponibili e il direttore.

#### **Art. 5 ( Adesione)**

Chi desidera diventare socio della Cooperativa deve iscriversi presentando i propri dati al Consiglio di amministrazione, specificando: il nome e cognome, luogo e data di nascita, residenza.

I soci effettivi hanno l'obbligo di versare una quota sociale di lire 1.000 ( mille).

I soci onorari, se lo desiderano, possono versare una quota sociale. Essa può anche essere maggiore di lire mille, basta che non superi lire 5.000 ( cinquemila).

#### **Art. 6 (Recesso)**

Il socio che decida di ritirarsi dalla Cooperativa deve comunicarlo per iscritto al Consiglio di amministrazione.

La quota sociale deve essere restituita.

#### **Art. 7 (Espulsione)**

Il socio può essere espulso dalla Cooperativa quando:

- non rispetta gli articoli dello statuto;
- provoca danni.

La decisione verrà presa dall'Assemblea dei soci, tramite votazione.

#### **Art. 8 (Organi sociali)**

Gli Organi della nostra Cooperativa sono:

- Assemblea dei soci
- Consiglio di amministrazione
- Collegio dei sindaci
- Collegio dei probiviri
- Tutori (-le insegnanti)

Si decide che nei vari Organi vi possano essere soci parenti fra loro.

#### **Art. 9 ( Assemblea dei Soci)**

L'Assemblea dei Soci si riunisce ogni volta che ve ne sia la necessità, ma almeno due volte all'anno: per stabilire le cariche e per esaminare il Bilancio.

L'Assemblea dei Soci è valida quando è presente almeno la metà più uno degli iscritti.

#### **Art. 10 ( Votazioni)**

Le votazioni possono essere a scrutinio segreto o palesi, a seconda del parere della maggioranza dei presenti.

L'Assemblea dei Soci delibera a maggioranza dei voti.

#### **Art. 11 ( Convocazione)**

Il Presidente convoca il Consiglio di amministrazione e insieme decidono di convocare l'intera Assemblea; in caso di parità prevale il voto del Presidente.





**Art. 12 (Tutori)**

I Tutori della Cooperativa sono le insegnanti che intervengono per eventuale richiesta di prestiti o per altre necessità, data la minore età dei Soci.

**Art. 13 (Registri)**

I verbali delle riunioni vanno scritti ogni volta, da due soci scelti dal Presidente.

La Cooperativa deve tenere i seguenti documenti:

- Registro dei verbali ( dell'Assemblea e del Consiglio di amministrazione)
- Registro dei conti
- Libro dei Soci.



## I SOCI EFFETTIVI DELLA COOPERATIVA "LA FORMICA"

### CLASSE 1<sup>a</sup> (soci onorari)

Cognome	Nome
BRESSANINI	MATTEO
BRESSANINI	SONIA
CONDLER	CHIARA
DEGAN	SVETLANA
DIVINA	SIMONE
FERRAI	ALESSANDRO
FERRAI	LORENA
FIETTA	MANUEL
MENEGHELLO	FRANCESCO
OSTI	DENNY
PASQUALINOTTO	MARTINA
PATERNO	VERONICA
PENNACCHI	CRISTIAN
PURIN	LIVIO
TORGHELE	STEFANIA
TORGHELE	VALENTINA
VESCO	GIADA

### CLASSE 2<sup>a</sup> (soci effettivi)

Cognome	Nome
ANDREATTA	ELISON
BORTOLON	DANIELE
BRESSANINI	ANNA
BRESSANINI	MATTEO
CAPRA	GIORGIO
CASAGRANDE	MATTEO
DALCASON	DANIEL
DENART	NICOLA
FONTANARI	CAMILLA
KLASER	RENATO
LANDOLFI	STEFANIA
MICHELI	ANDREA
MICHELI	DAVIDE
PURIN	LUCA
PURIN	ROBERTO
SANDRI	MARCO
SPIGA	IRENE

### CLASSE 3<sup>a</sup> A (soci effettivi)

Cognome	Nome
AGOSTINI	MONICA
ANDRIOLLO	ALESSANDRA
BERTOLDI	ANDREA
BERTOLDI	GIULIA
BOSO	FEDERICA
BUSARELLO	ELISA
CAPRA	SILVIA
GOBBER	NICOLA
HERNANDEZ	ALFONSO
MICHELI	TIZIANO
ROPELATO	LAURA

### CLASSE 3<sup>a</sup> B (soci effettivi)

Cognome	Nome
BATTISTI	GIULIA
BIZZOTTO	GIOIA
CESCATO	RICCARDO
PAOLETTO	CRISTINA
PAROTTO	FRANCESCA
PEDRIN	MATTEO
PICCIATI	MATTIA
PURIN	MARIANO
TOMASELLI	MARTINO
TORGHELE	VALERI





**CLASSE 4<sup>a</sup> (soci effettivi)**

<b>Cognome</b>	<b>Nome</b>
ANTONIOLLI	MICHEL
BRESSANINI	FRANCESCO
BRESSANINI	KATIA
CASAGRANDE	LORENZO
CORONA	DAVIDE
COSTA	MANUELA
DIVINA	MASSIMO
DIVINA	MONICA
FIETTA	FRANCESCO
LORENZIN	ALBERTO
MENGARDA	MARCO
MICHELI	RUDY
MICUKU	ARTIOLA
PATERNI	MARIKA
PURIN	CESARE

**CLASSE 5<sup>a</sup> (soci effettivi)**

<b>Cognome</b>	<b>Nome</b>
BALDI	FRANCESCO
BATTISTI	ELISA
BRESSANINI	ELISA
CHINCARINI	MATTEO
COSTA	IVAN
DEBORTOLI	MANUEL
FERRAI	DANIELA
KLASER	IRENA
LANDOLFI	DENISE
LUCCA	PATRIZIA
MENEGHELLO	GIANFRANCO
PATERNI	ALESSANDRO
PATERNI	VERONICA
ROPELE	MICHELA



ORGANI SOCIALI  
ANNO SCOLASTICO 1998/1999

**CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE**

BATTISTI	ELISA	(Presidente)
PATERNO	ALESSANDRO	(Vice Presidente)

**CONSIGLIERI**

BIZZOTTO	GIOIA
CHINCARINI	MATTEO
LUCCA	PATRIZIA
MICHELI	ANDREA

**COLLEGIO DEI SINDACI**

ANDREATTA	ELISON
ANDRIOLLO	ALESSANDRA
BRESSANINI	MATTEO
DEBORTOLI	MANUEL

**COLLEGIO DEI PROBIVIRI**

BALDI	FRANCESCO
BERTOLDI	ANDREA
CAPRA	GIORGIO
CESCATO	RICCARDO
FIETTA	FRANCESCO
MICHELI	DAVIDE

**TUTORI** (tutti gli insegnanti)

BOZZOLA	EZIA
BUSARELLO	DANIELA
CHIAPPA	DAMIANA
DEGOL	FLAVIA
DELL'ANTONIO	ROBERTA
DE ROSA	VINCENZA
FERRAI	LORETTA
FERRARO	DANIELA
GIANNONE	ANNAMARIA
TESSARO	IVANA
TOMASELLI	LAURA
ZOTTA	DANIELA





## LE ATTIVITÀ DELLA COOPERATIVA

I soci si riuniscono per decidere delle attività della Cooperativa

Verbale dell'assemblea degli alunni del  
giorno 6.12.97

Givedì 6 febbraio alle ore 10<sup>00</sup> gli alunni  
di tutta la scuola insieme alle loro insi-  
gnanti sono andati nella classe quinta per  
discutere dei seguenti argomenti all'ordine  
del giorno:

- 1) Formazione dei gruppi per i vari lavori
- 2) elezione tramite il consiglio di amministra-  
zione dei principali organi.
- 3) comunicazione ai soci effettivi della scelta degli  
amministratori.

Punto numero uno. Alcune maestre hanno  
riferito alla classe i seguenti incarichi  
Nel gruppo del teatro si sono inserite queste  
persone:

Bianchi	Annalisa	Katia	Benedetta
Selena	Cesare	Martina	Laura
Sorenso B.	Michel	Giulia B.	Jenny P.
Andrea C.	Dorodoma	Giulia B.	Elisa B.
Martina A.	Blaria	Cristina	Stephan
Martina T.	Jenny D.	Simone	Alessio

Nel gruppo del dan si sono inserite queste  
persone.

Sorenso	Monica	Mattia	Alessandra
David	Manuela	Riccardo	Ambra
Reno	Massimo	Nicola	Cristiana
Mattia	Elisa		

Il materiale per i lavoretti, sarà fornito  
dal consiglio di amministrazione.

MATERIALE: 10 dosi kg, 50 pille B. sale fino,  
10 farina <sup>cupola</sup> kg, cotone,  
palline di legno 20, 1,5, 50  
0, 30

filo di ferro, colla stick, carta crepa.

Il secondo punto all'ordine del giorno riguarda  
l'elezione dei principali organi sociali.

Il consiglio di amministrazione formato da  
otto soci è andato in classe quinta per  
eleggere il presidente e il vicepresidente, il qua-  
le a sua volta elegge i cassieri e le segretarie

D ELETTI DAL CONSIGLIO DI AMMINISTRATORI  
presidente = Lorenzo Bressanini 7 voti  
vicepresidente = Gianfranco



Nel gruppo dei fiori di stoffa si sono inserite queste persone

Manuel	Patrizia	Mattia
Alessandro	Amila	Luana
Veronica	Elisa B.	Maggiore
Luca	Andrea C.	Andrea R.
Elena	Michela	

Nel gruppo dell'uscinetto si sono inserite queste persone.

Michela	Gianfranco	Egidio	Denise
Daniela	Selene	Rita	Cristina A.

Nel gruppo dei portachiavi si sono inserite queste persone:

Franco B.	Andrea F.	Domit
Iron	Corrado	Mara
Jacopo	Stefano della pasta pane	Nenzy

Nel gruppo si sono inserite queste persone

Arturo	Mario	Silvia	Giara
Monica	Franco B.	Franco	Mario
Etienne	Monica	Uteri	Rudy
Tiziano			

#### ELETTI DAL PRESIDENTE

camere = Egidio Fretta e Michela Roppele

segretarie = Annalisa Pirin e Serena Agostini

Esaurito il secondo punto passiamo al terzo.

Entrati in classe quanta Lorenzo Bressanini comunica ai soci che è stato eletto presidente e presenta i veri aiutanti.

La riunione viene tolta alle ore 12<sup>00</sup>






## LIBRO CASSA: 1997- 1999

DATA	DESCRIZIONE	USCITE	ENTRATE	SALDO
febr. 1997	Quote soci effettivi- onorari		430.000	
marzo 1997	Prestito Cassa Rurale di Scurelle		400.000	
aprile 1997	Acquisto materiale per lavori	630.000		
9 giu. 1997	Mercatino e teatro		3.534.000	
10 giu.1997	Restituzione prestito	404.000		
19 giu.1997	Beneficenza WWF e UNICEF	630.000		
1 luglio '97	Beneficenza Trentini nel mondo	1.250.000		
4 luglio '97	Beneficenza per il Leshoto	700.000		
23 sett. '97	Foto per mostra	350.000		
31 dic. '97	Interessi		12.731	
31 dic. '97	<b>Saldo</b>			<b>412.731</b>
5 giu.'98	Quote soci onorari		200.000	
5 giu. '98	Contributo per la mostra		200.000	
8 giu.'98	Contributo spettacolo		467.700	
10 giu.'98	Altro contributo spettacolo		59.000	
30 giu.'98	Premio concorso "Mangiafuoco"		500.000	
30 giu.'98	Pagamento esperto teatro	500.000		
17 dic. '98	Solidarietà a: Medici senza frontiere, WWF e per la ricerca scientifica.	600.000		
31 dic. '98	Interessi		14.394	
31 dic. '98	<b>Saldo</b>			<b>753.825</b>
16 apr. '99	Acquisto libri per la scuola	200.000		
10 giu. '99	<b>Totali</b>	<b>5.264.000</b>	<b>5.817.825</b>	
10 giu. '99	<b>Saldo</b>			<b>553.825</b>



## Contatti per la destinazione dei fondi: risposta del presidente del comitato UNICEF Italia

**COMITATO  ITALIA**  
Fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia    Fonds des Nations Unies pour l'enfance    United Nations Children's Fund

*Il Presidente* Roma, 21 aprile 1997

Gentili Insegnanti,

ho ricevuto con emozione il Vostro invito e la lettera degli alunni della terza classe della Vostra scuola, che mi danno notizia del grande impegno manifestato per conoscere le condizioni degli altri bambini del mondo. Apprendere che ogni giovedì i ragazzi si riuniscono in gruppi per preparare materiale vario da vendere poi in apposite mostre, o ancora per interpretare scenette che poi saranno presentate in Teatro ai cittadini, è per me motivo di grande soddisfazione perché ciò Vi lega a tutti i bambini del mondo, per mandare loro un sorriso di speranza, perché di questo hanno bisogno, per credere nella vita, per credere nell'avvenire. Sono centinaia di milioni i bambini che soffrono la sete, la fame e le malattie più orribili, oltre allo sfruttamento sessuale e sul lavoro. La conoscenza di tali problemi da parte delle nuove generazioni è un indizio che in futuro i problemi potranno essere meglio affrontati e meglio risolti. Quindi la Vostra attività di Insegnanti insieme ai ragazzi e alle loro famiglie ha un valore inestimabile che mi permetto elogiare e segnalare a tutti i ragazzi italiani, come esempio per un futuro di solidarietà e di pace.

Sono molto onorato per l'invito che mi fate a stare con Voi nel mese di maggio, solo che nella prima quindicina ho già la partecipazione a due convegni nazionali - uno di Medicina Comunitaria per l'infanzia e la Famiglia in Lombardia, l'altro sul problema del diritto all'informazione dei bambini, a Roma - e alla chiusura dei Corsi universitari in Sardegna e in Puglia. Dopo il 15 dovrò partecipare in Africa, in Marocco e successivamente in Giordania, a due incontri mondiali che riguardano gli impegni dell'UNICEF.

*J.*

Alle Gentili Insegnanti  
della Scuola Elementare  
38050 SCURELLE VALSUGANA TN


Via Vittorio Emanuele Orlando, 83 - 00185 Roma - Centralino (06) 478091 - Fax (06) 48903899 - Telex 625855 UNICO I

Anche i Vice Presidenti Nazionali saranno impegnati con me in queste occasioni, per cui spero di poter incaricare un mio qualificato collaboratore per portarVi il mio affettuoso saluto.

Rimango in attesa di conoscere con precisione la data, in maniera da poterla concordare con qualcuno dei miei colleghi della Presidenza dell'UNICEF-Italia.

Comunque sono stato veramente felice di ricevere la Vostra lettera e quella dei ragazzi che mi hanno regalato uno stimolo in più in questo grande impegno d'amore per tutti i bambini del mondo, per l'avvenire stesso della nostra società umana.

Vi prego di portare il mio saluto più amichevole e fraterno a tutti, esortandoVi a continuare in questo Vostro lodevole impegno che serve a preparare tutti Voi a una necessaria partecipazione per migliorare la società.

Con affetto  
Vostro  
  
Arnoldo Farina

c.c.: Dr.ssa Loredana Speranza,  
Presidente Comitato Regionale Trentino Alto Adige per l'UNICEF



## La Cooperativa riunita in assemblea, decide della destinazione dei fondi

Scorelle 10.06.97

Verbale dell'assemblea  
di tutti i soci effettivi del giorno

10.06.97

Oggi <sup>martedì</sup> 10 giugno alle ore 11<sup>10</sup>  
i soci effettivi si sono  
riuniti in classe IV per  
decidere quanto dare ad

ogni associazione

Si decide così:

UNICEF: £ 350.000

CREA NATROFIO CILE £ 625.000

RICERCA SCIENTIFICA £ 400.000

PROTEZIONE AMBIENTE £ 300.000

SCUOLE LESHOTO £ 700.000

BAMBINI INDIOS 625.000

SCUOLA SCORELLE £ 500.000

La seduta è tolta alle  
12<sup>10</sup>





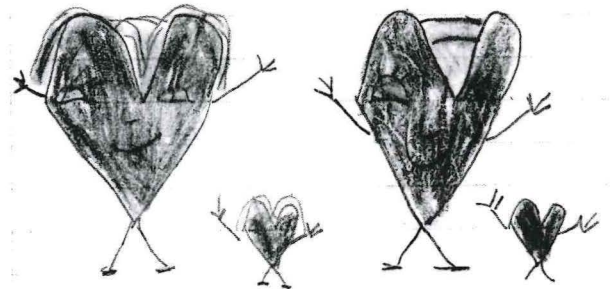
I bambini di Valparaiso ci scrivono per ringraziarci

Querido niños italianos  
quiero que me ayuden a salir  
del hogar porque extraño a  
mi papá y a mi mamá  
y también quiero que me  
lleven a conocer Italia  
y también que me enseñen  
a ser doctora y los quiero  
mucho con todo cariño  
niños italianos quiero  
ayudar a la gente pobre  
los quiero mucho con  
todo mi corazón y mi alma  
y también quiero conocerlos

porque mi papa esta  
valparaiso



¡Chaoooooo!  
Tengo 8 años  
niños italianos  
yo me llamo Yariya  
y mi MAMA MARCIA



## Dal Leshoto ci arrivano notizie della destinazione dei fondi

Katze, 2-8-97

Cariissimi Bambini,

Il giorno 25 luglio sono andata alle scuole di Rapoera a conseguire i soldi che voi avete deciso di donare ai bambini Basotho meno fortunati di voi.

Ho cambiato le 700.000 lire che mi avete mandato in 2.000 Rands e li ho consegnati al direttore delle scuole, signor Gase Mpholo.

Vi posso assicurare che quando hanno visto tutti quei soldi i loro occhi brillavano di gioia.

Come ricordate, cari bambini, vi avevo detto che le scuole non avevano vetri alle finestre, e i bambini assistevano alle lezioni seduti per terra.

Bene, ho una bella notizia da darvi, ora le finestre hanno i vetri e una parte dei bambini può sedersi su una panchina e avere davanti un tavolo dove poter scrivere.

Questo grazie a un piccolo aiuto che hanno ricevuto.

Ma le notizie ancora più belle è che grazie a voi, ora tutti i bambini potranno avere un banco e forse riusciranno anche a costruirne un'aula in più.

Vi mando le lettere che mi ha consegnato il direttore delle scuole e un piccolo filmino, in modo che possiate vedere come è le scuole che voi avete aiutato.

Per ringraziarvi, i bambini Basotho hanno voluto cantare una canzoncina che in realtà è una preghiera, e dice così:

"Presto, presto, il mattino prima delle sei,  
io voglio andare dal Signore  
insieme con gli angeli!"

Ora cari bambini vi saluto con un grande grazie anche da parte mia, mi sento davvero orgoglioso di essere nato a Scanelle dove ci sono dei bambini così buoni da pensare anche a chi è meno fortunato.

Ai nuovo grazie, vi abbraccio tutti  
ciao Manleus



## L'attività della Cooperativa prosegue...

Levrette, 10 dicembre 1958

Verbale dell'assemblea dei soci della cooperativa

"La formica"

Giovedì 3 dicembre 1958 alle ore 10<sup>30</sup> nella classe 4<sup>a</sup> della scuola elementare di Levrette i soci della cooperativa "La formica" si sono riuniti per deliberare sul seguente ordine del giorno:

1. Lettura del verbale della seduta precedente.
2. Futuro della Cooperativa.
3. Destinazione dei fondi della Cooperativa.
4. Altre.

Erano presenti all'assemblea: i tutori, i bambini di 2<sup>a</sup> come soci onorari, gli alunni delle classi 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup>A, 3<sup>a</sup>B, 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> come soci effettivi.

1. Il presidente Gianfranco Mureghello ha aperto la seduta

con la lettura del verbale della riunione precedente.

2. Il presidente ricorda ai presenti che l'anno scorso si era rimandata la decisione di chiudere o meno la cooperativa.

Dopo una breve discussione la proposta è stata messa ai voti; il risultato è stato il seguente:

- 22 soci erano favorevoli alla chiusura della cooperativa;
- 50 erano contrari.

Il presidente ha fatto osservare che proseguire l'attività della cooperativa non ha più grandi scopi, però il parere della maggioranza è contrario perciò la cooperativa continuerà la sua attività.

3. Al quel punto il presidente ha ricordato che alla Cassa di Risparmio di Levrette sono depositate L. 300.000, L. 200.000 e L. 200.000, su proposta dei tutori, per acquistare del materiale scolastico, la destinazione delle rimanenti L. 700.000 verrà

decisa dai soci.

La maggioranza dei soci ha deciso di trattenerne L. 100.000 in banca e di devolvere i soldi rimanenti a chi ne ha bisogno.

Sono state elencate alla lavagna alcune associazioni bisognose, fra queste ne sono state scelte tre: WWF 41 voti, ricerca scientifica 18 voti, medici senza frontiere 13 voti.

4. Abbiamo deciso di convocare un'assemblea in gennaio per rieleggere gli organi della cooperativa.

Alle ore 12<sup>10</sup> il presidente ha dichiarato sciolta la seduta.





# La documentazione dei nostri versamenti

<p><b>CONTI CORRENTI POSTALI</b>  Ricevuta <sup>del versamento</sup> <sup>di</sup> <b>L. 300.000 <del>77</del></b>  <sup>del postaggio</sup>  Lire <b>trecentomila</b>  sul C/C N. <b>14305387</b> intestato a  ASSOCIAZIONE ITALIANA WWF -  DELEGAZIONE TRENTO  VIA HALPAGA 8  38100 TRENTO  eseguito da <b>SCUOLA ELEMENTARE</b>  residente in <b>SCURELLE</b>  <b>SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI</b>  Titolare del C/C n.  <b>A C/C POSTALI 2</b>  <b>SCURELLE</b>  <b>611 19 GIU 97</b></p>	<p><b>CONTI CORRENTI POSTALI</b>  Ricevuta <sup>del versamento</sup> <sup>di</sup> <b>L. 400.000 <del>77</del></b>  <sup>del postaggio</sup>  Lire <b>quattrocentomila lire</b>  sul C/C N. <b>87486007</b>  intestato a: <b>MEDICI SENZA</b>  <b>FRONTIERE</b>  eseguito da <b>SCUOLA ELEMENTARE</b>  residente in <b>SCURELLE</b>  <b>SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI</b>  Titolare del C/C n.  <b>A C/C POSTALI 2</b>  <b>SCURELLE</b>  <b>612 19 GIU 97</b></p>
<p>addi _____ BOLLO DEL LUFFICIO P.C.</p>	<p>BOLLO DELL'AGENZIA P.C. _____</p>

## Trentini nel mondo

ASSOCIAZIONE  
TRENTINI NEL MONDO  
V. Roma, 89 - Pass. Perdone  
38100 TRENTO (Italia)  
Tel. (0461) 234379  
Fax (0461) 230840

Trento, 01/07/1997

L'Associazione Trentini nel Mondo dichiara di ricevere dalla  
SCUOLA ELEMENTARE DI SCURELLE (TN) la somma di L. 1.250.000.-  
(unmilioneduecentocinquantamila) come fondo di solidarietà  
per i bambini indios del Chaco - Argentina e per l'orfanatro-  
fio di La Serena - Chile.

**TRENTINI NEL MONDO**  
**TRENTO**  
**1997**  
**IL DIRETTORE**  
**Beno Zandonai**  
*Beno Zandonai*

## Ringraziamenti da parte del WWF



WWF ASSOCIAZIONE ITALIANA PER IL WORLD WILDLIFE FUND  
FONDO MONDIALE PER LA NATURA

ITALIA  
DELEGAZIONE WWF  
TRENTO  
Via Malpaga, 8  
38100 TRENTO  
Tel. e Fax 0461/23 18 42

Trento, 8 gennaio 1999

Agli Scolari  
della Scuola Elementare di  
38050 S C U R E L L E.  
(Valsugana)

Cari ragazzi,

a nome del W.W.F. ringrazio tutti voi e i vostri  
insegnanti per la generosa offerta che ci avete fatto perve-  
nire. Il vostro contributo sarà impiegato per la conservazione  
della Valtrigona.

Vi auguro di mantenere sempre l'entusiasmo che oggi  
vi anima, in difesa di una ricchezza, qual è la bellezza e va-  
rietà della vita, che solo l'impegno di tutti noi potrà sal-  
vaguardare. Salutandovi cordemente

Il presidente  
(prof. Francesco Borzaga)

*Allegati in copia*

È un'entrate riconosciute  
con decreto del Presidente  
della Repubblica Italiana  
n. 483 del 4.4.74  
Numero codice fiscale  
80018170566



## IL GIOCO DI IERI E DI OGGI A SCURELLE

### PERCORSO DIDATTICO

Nel corso dell'anno scolastico 1998-'99 la Cooperativa " La formica" ha indetto un'assemblea per scegliere il tema di lavoro da realizzare.

La scelta è caduta sul gioco, anche per la sollecitazione venuta dal Circolo Pensionati del paese, che offriva l'occasione per far incontrare gli alunni con i loro nonni e con persone di una certa età, che raccontassero il loro essere stati bambini.

La Cooperativa era interessata anche all'argomento in quanto spunto per riflettere sul tema dei Diritti dei bambini e delle bambine di cui ricorreva l'anniversario della sottoscrizione da parte delle Nazioni Unite.

Nel corso dell'assemblea gli alunni hanno circoscritto il tema e progettato le attività e le modalità di realizzazione della ricerca:

<b>TEMA</b>	Come giocavano i nostri nonni.
<b>SOTTOTEMI</b>	Il gioco dei maschi e delle femmine Il gioco dentro e fuori Il gioco nelle stagioni Il gioco di ieri e di oggi Le filastrocche nei giochi
<b>TEMPO:</b>	Quando i nonni frequentavano la scuola elementare.
<b>MODALITA' E STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Divisione del lavoro fra i bambini del I° e II° ciclo per permettere un approccio più adeguato.</li><li>- Individuazione delle persone da contattare.</li><li>- Intervista ai nonni, a scuola.</li><li>- Per documentare: I° ciclo: uso della videocamera II° ciclo: uso degli appunti, del registratore, della macchina da scrivere.</li></ul>





## FASI DI LAVORO

1. Vengono individuate e scritte, durante un'assemblea dei soci, le domande da rivolgere agli intervistati.
2. Intervento di nonni e di persone anziane del Circolo Pensionati, a scuola, in vari momenti assembleari, durante i quali essi raccontano, descrivono, fanno vedere come si giocava quando erano piccoli.
3. In seguito nelle classi si organizzano le informazioni raccolte, sia dirette sia inferenziali. Durante le ricreazioni e nelle attività motorie si eseguono i giochi raccontati.
4. A conclusione dei vari interventi dei nonni, si riunisce l'assemblea della Cooperativa per fare il punto della situazione e per decidere la prosecuzione del lavoro. Le insegnanti stimolano i bambini allo scopo di far emergere la necessità di conservare le testimonianze privilegiate raccolte affinché questi momenti di tradizione orale non vadano perduti.
5. Nasce l'idea di disegnare i giochi raccontati dai nonni e di scriverne le regole. Si propone la suddivisione degli alunni in piccoli gruppi; a ciascun gruppo viene assegnato un numero di giochi da rappresentare graficamente. Si decide che l'attività venga svolta tutti i giovedì dalle ore 10.30 alle ore 12.10; tutti gli alunni e tutte le insegnanti ne sono coinvolti.
6. All'interno di ciascun gruppo si sente la necessità di cercare delle fonti (libri, foto, altre testimonianze ...) per poter disegnare correttamente i giochi in un contesto di tempo e di spazio definiti ( la piazza di quel tempo, le case, le strade, i vestiti ...).
7. Al termine del lavoro di tutti i gruppi si riunisce l'assemblea della Cooperativa per analizzare i prodotti finiti e per riflettere sul percorso effettuato. Dal gruppo emerge il desiderio di raccogliere in un fascicolo il materiale della ricerca, in modo che ciascuna famiglia del paese possa avere una documentazione del lavoro svolto e possa conservare una parte del patrimonio culturale del paese che altrimenti andrebbe perduto.
8. In una successiva assemblea le insegnanti stimolano una riflessione sul tipo di giochi dei nonni, sui luoghi, sui mezzi e sui materiali usati, sui compagni di gioco...
9. Un'ulteriore riflessione porta ad una serie di elementi di confronto tra i giochi di ieri e quelli di oggi. Per visualizzare meglio tale confronto, gli alunni decidono di disegnare i loro giochi.



10. Verso la fine di aprile viene completata l'attività grafica e i gruppi proseguono considerando il gioco come uno dei diritti del bambino. Gli alunni esaminano, interpretano e riscrivono gli altri articoli fondamentali della Carta Internazionale dei Diritti delle bambine e dei bambini.
  
11. Il Consiglio di amministrazione riunito per prendere una decisione, scrive una lettera a Flavio Beozzo, funzionario della Federazione Trentina delle Cooperative, richiedendo il suo aiuto per la pubblicazione delle schede.  
I soci sono consapevoli che la Cooperativa deve partecipare alle spese da sostenere, decide quindi di utilizzare i fondi del bilancio e di contattare la Cassa Rurale di Scurelle, sempre attenta alle esigenze della scuola, per chiedere un finanziamento per il progetto.

Al termine dell'anno scolastico insegnanti e alunni con le famiglie, i nonni e i pensionati del circolo si sono incontrati in piazza per giocare insieme e rievocare in modo ludico un momento della tradizione e del patrimonio culturale e storico della comunità.



I NONNI E I SOCI DEL CIRCOLO PENSIONATI DI SCURELLE HANNO  
SCRITTO COSÌ:

Siamo state invitate a scuola per far conoscere agli alunni i giochi della nostra infanzia

**Mi è sembrato di tornare bambino: io stavo proprio in quella classe**

MI SONO DIVERTITO, ERANO ANNI CHE NON GIOCAVO A PALLA

ALL'INIZIO ERO EMOZIONATA, POI CON I BAMBINI E' STATO COSÌ FACILE

MI SONO PREPARATO A CASA, NON VOLEVO FAR BRUTTA FIGURA CON MIO NIPOTE

MI dispiace non aver tenuto la mia vecchia bambola di pezza.

**Erano tutti attenti e ci siamo divertiti tornando ragazzini pure noi!**

Mi piacerebbe raccontare ai bambini anche di quando andavo a pascolare le capre dopo scuola







**Le nonne in assemblea raccontano i loro giochi.**

**Giochiamo con le nonne al gioco dell'«Anelin».**



**Attività della cooperativa con la presenza dei soci onorari (genitori).**



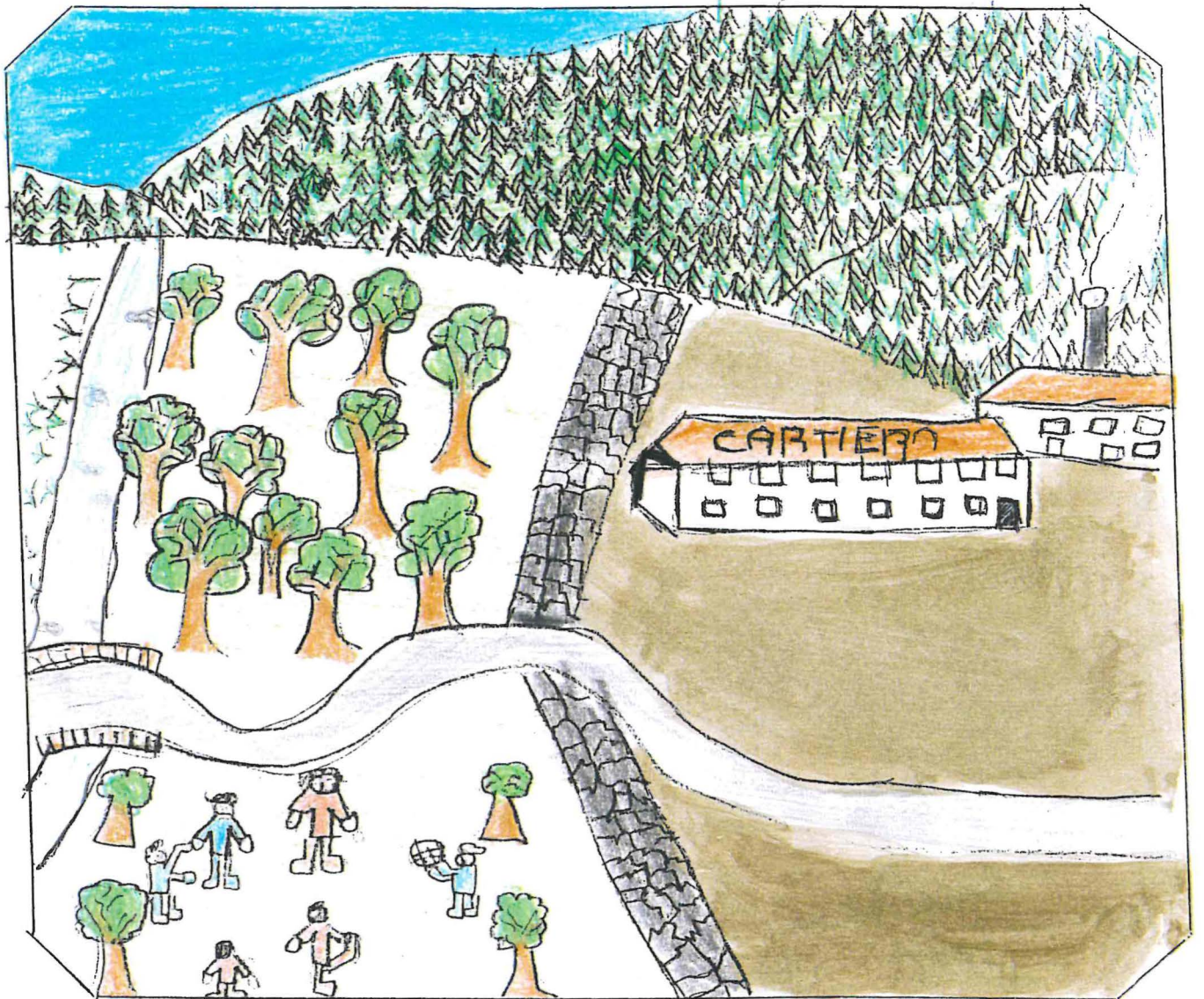
Pubblicazione della Cooperativa Scolastica "La Formica", Scuola Elementare Scurelle, ideata da alunni e insegnanti. Curata da Bozzola Ezia, Busarello Daniela, Chiappa Damiana, Degol Flavia, Dell'Antonio Roberta, De Rosa Vincenza, Ferrai Loretta, Ferraro Daniela, Giannone Annamaria, Tessaro Ivana, Tomaselli Laura, Zotta Daniela e da Flavio Beozzo della Federazione Trentina delle Cooperative.

*Impaginazione:* Federica Coser, Margoni Stefania, Miori Patrizia. *Foto di copertina:* Studio Fedrizzi, Strigno

Anno Scolastico 1998/1999



# A CALCIO AI MURAZZI

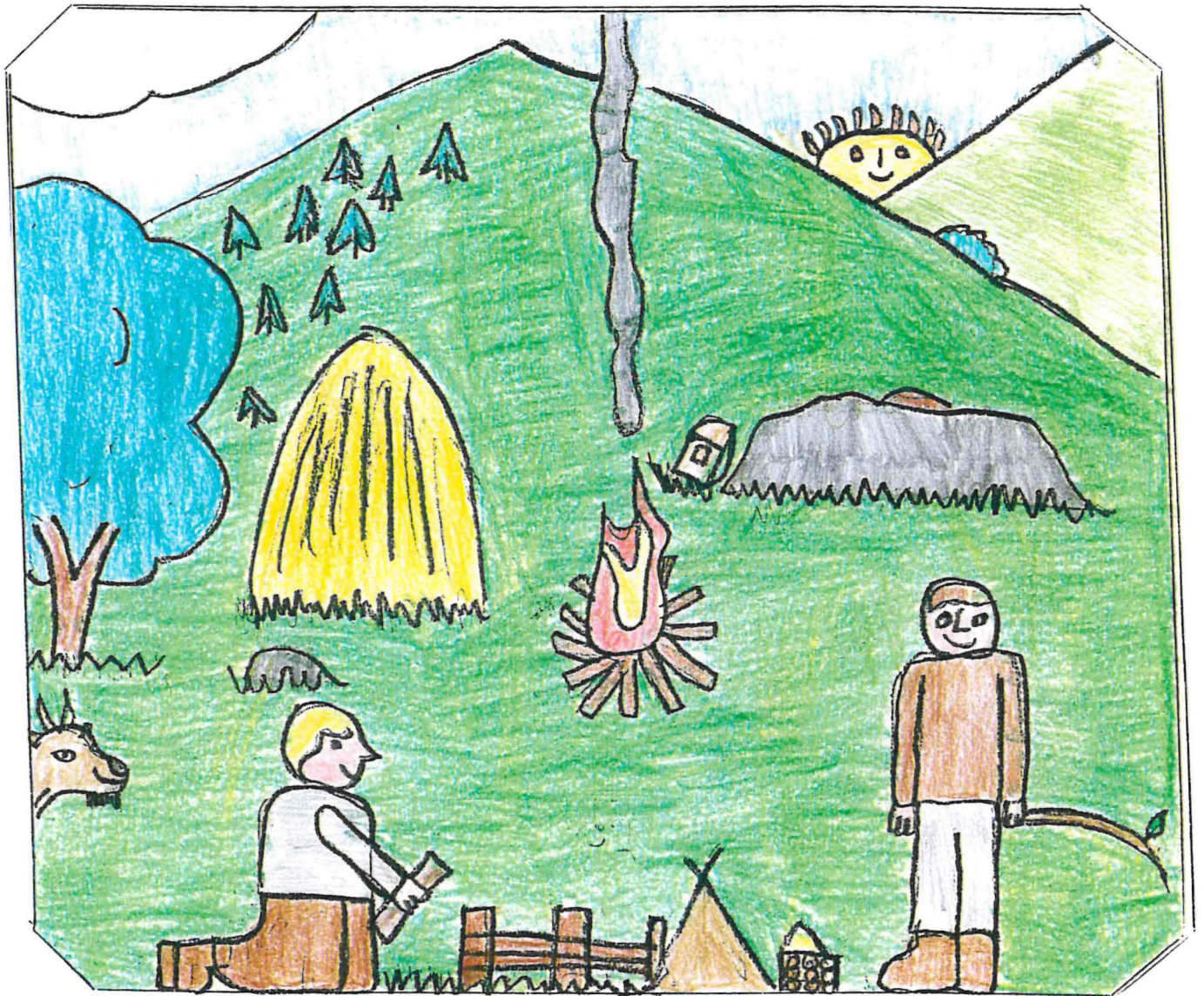


L'estate, vicino alla cartiera, dopo i "murazzi", si va a giocare a calcio con un pallone ricavato dalla vescica di maiale gonfiata.

Di piedi si portano le dalbare e se si colpisce un compagno gli fa molto male.



# A FAR CASOTE



A questo gioco possono partecipare diversi bambini. Prima di incominciare si va a raccogliere delle pigne con cui si fanno delle pecore ed anche dei sassi per fare i recinti; poi si va a raccogliere dei legnetti per fare le casette con il tetto di paglia.



# NASCONDINO



In piazza i bombini si riuniscono in grandi compagnie per giocare tutti insieme a nascondino. Un bombino che "sta rotto" conta fino a 41 con gli occhi chiusi, mentre altri bombini si nascondono.

Dopo il 41, chi "sta rotto" va a cercare gli altri. L'ultimo che viene trovato, se non si bomba, rimane "rotto".



A. SGEDDOLAR



Un tempo i bambini quando nevicava andava  
no a slittare nella strada. Per rendere più scivolosa  
la neve andavano alla fontana con dei secchi ;  
prendeavano dell'acqua e la buttarono sulla neve.  
La neve diventava ghiaccio e la pista era velocissima  
I contadini per qualche giorno li sopportavano  
poi, per non scivolare, spargevano della terra  
sulla strada, perché loro dovevano portare le  
mucche ad abbeverarsi alla fontana.



# GIOCO DEI 23 RICONTRI



Li sono due squadre nascoste ciascuno dietro un angolo della facciata della scuola e c'è un bambino che fa la conta. Quando un bambino di una delle due squadre dice "23 riscontri", il bambino che conta deve correre e cercare di prendere un compagno di una delle due squadre. Quando un bambino viene preso, questo va al posto di chi prima faceva la conta.



# AI QUATTRO CANTONI



"Ai quattro cantoni" si gioca in cinque. Sul terreno viene tracciato un quadrato. Negli angoli vengono disposti quattro bambini che si devono scambiare il posto, cioè "il cantone". Un bambino al centro deve riuscire a prendere posto in un "cantone" libero. Si può proseguire il gioco fino a quando lo si desidera.



# AI ZINQUE SASSI



È un gioco che si fa all'aperto; si gioca prendendo 5 sassetti non rotondi, perché non devono rotolare e li si mette per terra. Se ne prende uno e lo si lancia in aria sopra la testa. Velocemente bisogna raccogliere un sasso per terra e prendere con la stessa mano quella lanciato in aria, in modo da averne due insieme. Si lancia ancora un sasso in aria e se ne raccoglie un altro: in questo modo ora ce ne sono tre, poi quattro, infine tutti e cinque i sassi.



# AL ZERCIO



Per giocare al "zercio" occorre una ruota di bicicletta senza copertone e un'asta di ferro. Correndo per la strada, si fa rotolare il "zercio" guidandolo con l'asta.



# "ALA BALA"



"Ala bala" si gioca in questo modo: si lancia una palla contro un muro e si recita contemporaneamente una filastrocca, come per esempio "Rinoceronte" oppure "Sono uno studente..." Mentre si recita la filastrocca e si lancia la palla contro il muro, vengono eseguiti anche dei movimenti difficili con la palla, come farla passare sotto le gambe o fare una giravolta mentre questa viene lanciata sul muro. È un gioco che viene eseguito più di frequente dalle bambine.



# ALA BOTTEGA



Si gioca all'aperto, in estate: si prendono da casa cose che non servono più, come piatti o tazze rotte, scatole vuote, indumenti, oppure frutta, legnetti, terra, ecc. Per pagare la merce acquistata si usano sassolini o pezzetti di carta colorata.

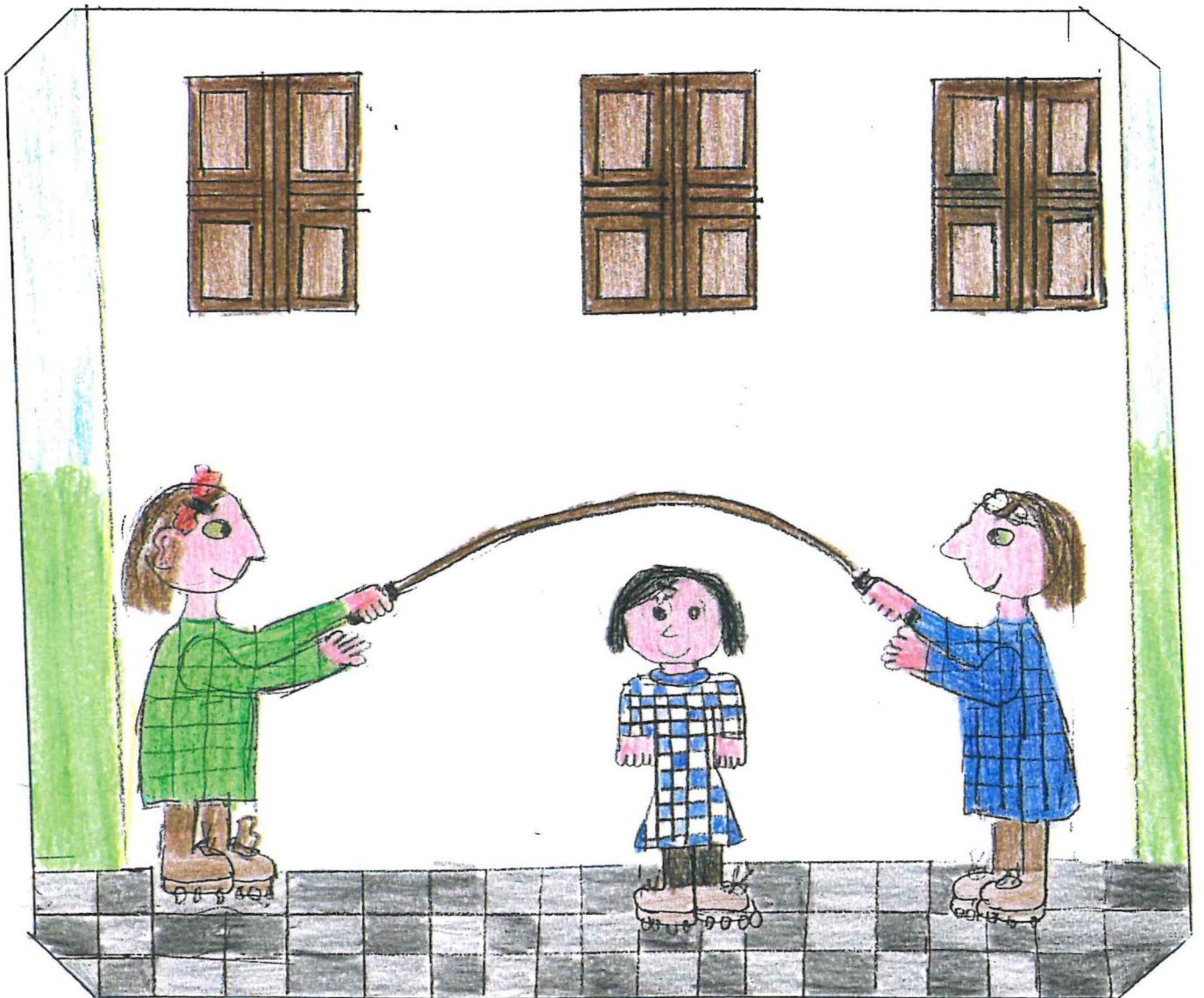


# "ALA CASOTA"



Ala casota è un gioco da bambine. Si gioca con scodelline e padelline finte, costruite anche con cocci, pezzi di legno che si trovano nella stalla. Questo gioco viene fatto nelle stalle o all'interno delle case. Le bambine fanno finta di far da mangiare per le loro bambole.

# LA CORDA



Questo gioco si chiama "la corda". Per giocare bisogna essere almeno in tre bambini: due girano la corda e gli altri saltano. Si gioca nei cortili delle scuole o nei cortili davanti alle case.



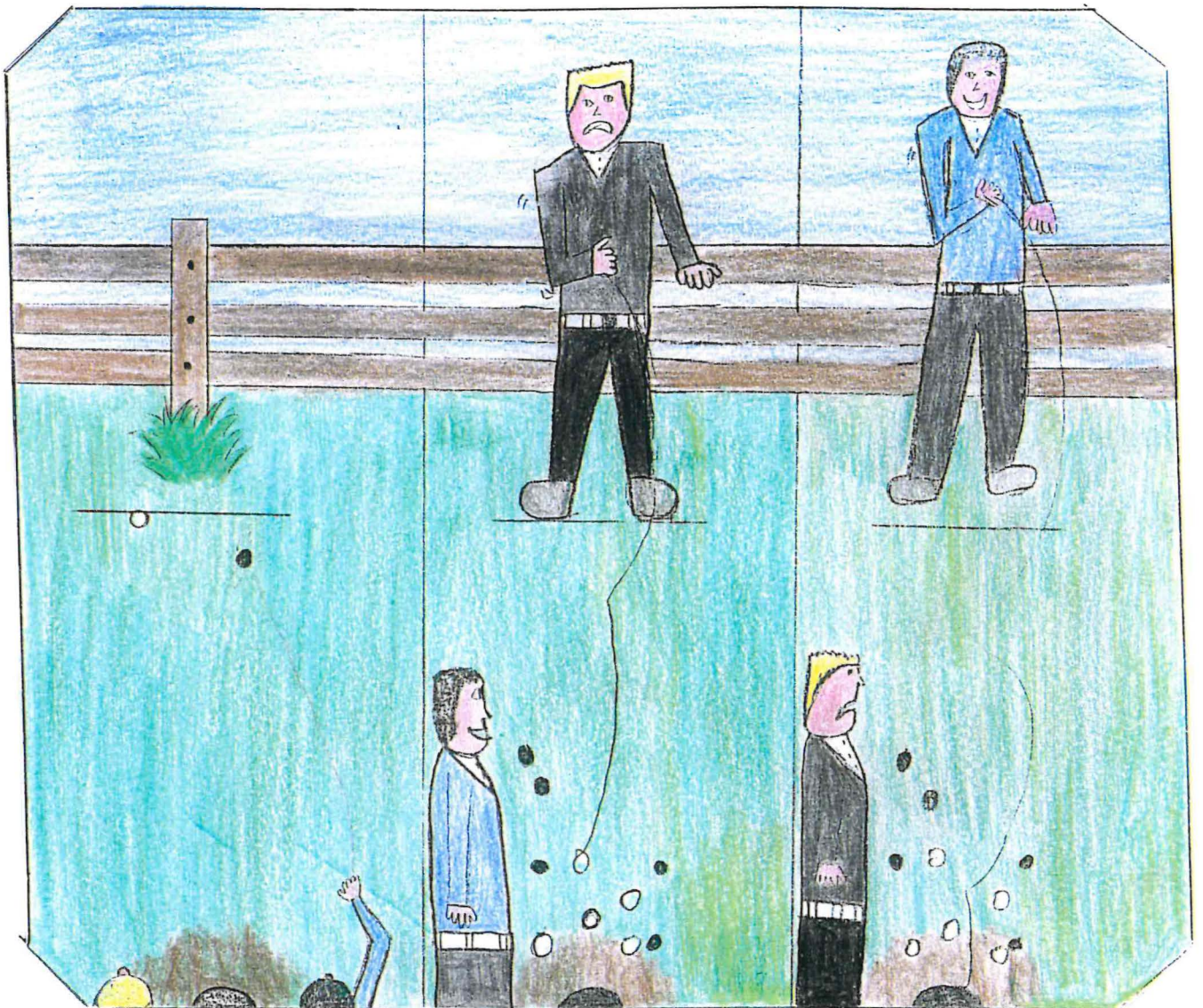
# ALA SETIMANA



Viene tracciata sul terreno una tabella di sette spazi; come nel disegno. Il giocatore prende un sasso piatto e lo tira nella prima casella. Entra saltellando con un piede, raccoglie il sasso e completa il giro sempre saltellando con un piede solo. Può stare su due piedi solo nella casella arrotondata. Il sasso viene lanciato in tutte le caselle, ma non deve toccare le righe tracciate. Vince chi riesce per primo a completare la tabella saltellando sempre con un piede e senza calpestare le linee.



# ALE BALOTOLE?



1. Si scava una buca e a qualche metro di distanza si traccia una linea.
2. I bambini, da dietro la buca, tirano una pallina più vicina possibile alla linea; chi la tira più vicino ha la possibilità di tirare per primo.
3. Ogni bambino dispone sul "campo di gioco" qualcuna delle palline. Il primo tira la sua pallina rasoterra, altrimenti si rompe (le palline sono di creta). Se fa buca, deve cercare di spingere dentro, con il dito medio, le altre palline. Quando sbaglia, tocca ad un altro.



# "ALE BELE STATUINE"



Una bambina dirige il gioco e mentre recita una filastrocca tutti gli altri bambini le girano attorno.  
Finita la filastrocca la bambina decide se tutti gli altri bambini devono trasformarsi in "statuine" belle o brutte.  
La "statuina" più bella o più brutta prende il suo posto.



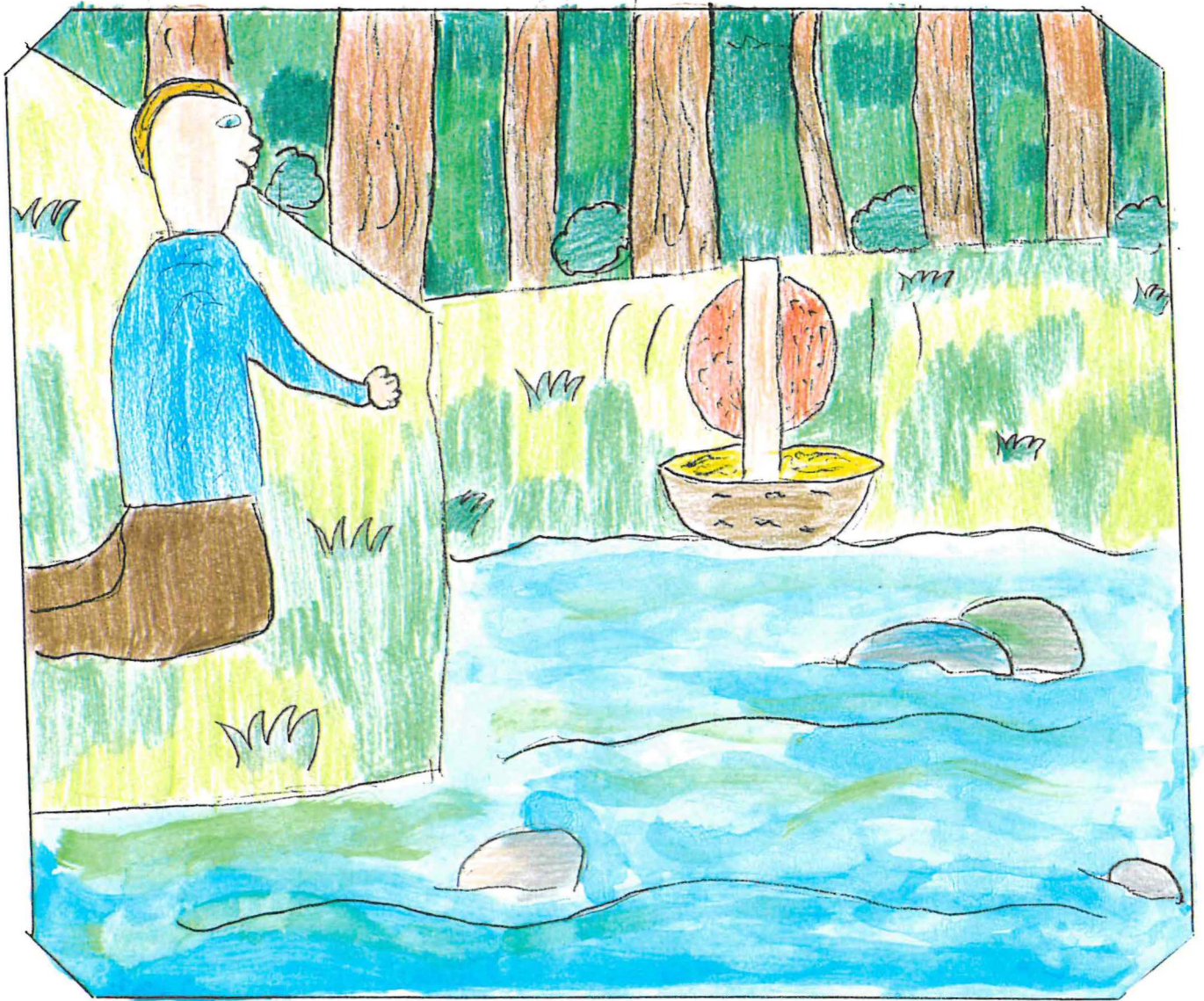
# A LE PIGNATE



È un gioco che si fa in estate, ai murazzi o in piazza. Bisogna piantare due pali un pò distanti fra loro, si lega una corda alle due estremità e gli si attaccano vasi contenenti alcuni segatura, altri acqua e altri ancora caramelle. Il gioco consiste nell'abbattere uno di questi vasi con un bastone di legno. Quel che esce spetta a chi colpisce l'oggetto. Si gioca una alla volta bendati e gli altri stanno a guardare aspettando il proprio turno.



# BARCETTA DI NOCE



Per fare questa barchetta servono una noce spezzata a metà e della mollica di pane.  
Si prendono poi due bucce di mela di grandezza quasi uguale ed infine uno stuzzicadenti.  
Si dispone nella noce la mollica, infilandoci poi lo stuzzicadenti a cui si attaccano le due bucce.  
La barchetta è pronta per galleggiare nei ruscelli.



# CASTEI DE MOSE GOTI



Questo gioco si effettua con le pannocchie di granturco private dei chicchi.

Consiste nel sovrapporre formando quadrati sempre più piccoli per ottenere una torre. Lo scopo del gioco è costruire castelli sempre più alti.



# COL BASTON E LA ROELA



Si attacca ad un bastone una piccola ruota. I bambini corrono tenendo in mano il bastone e facendo girare la ruota. I più bravi corrono senza bloccare con un fermo la ruota infilata nel perno. L'abilità è quella di far toccare la ruota sul terreno facendola girare senza farla uscire dal perno.



# DUGAR ALE BAMBOLE



Le bambole sono fatte di stoffa imbottita di lana con gli occhi e la bocca ricamati con il filo. Giocano due o tre bambine insieme facendo finta di fare le mamme. Alle bambole non si cambiano i vestiti, ma i bottoni: una volta rossi, una volta bianchi...



# IL GIOCO DEL GREMBIULE



A questo gioco possono partecipare tanti bambini a seconda della grandezza del grembiule. Bisogna mettersi in cerchio e in ginocchio, tenendo un lembo del grembiule.  
Il bambino che dirige il gioco recita questa filastrocca: "Pesce, pesce grande mangia il piccolo... molé!"  
A questo punto i bambini devono tenere il grembiule.  
"Pesce, pesce grande che mangia il piccolo... teame!" bisogna lasciare il grembiule.  
I bambini che vogliono devono pagare un pezzino. A turno si dirige il gioco.



# IL GIOCO DELL' ANELLINO



Si può giocare in tanti e si può fare in cortile o in casa. Un bambino viene bendato o mandato dietro un muretto o un albero, o una poltrona se siamo in casa, perché non possa sbirciare; gli altri si siedono formando un ferro di cavallo e chiudono le mani come quando si prega. Un altro bambino prende un anellino o un altro oggetto piccolo e piatto perché sia più comodo da passare e lo chiude fra le mani. A questo punto, recitando questa filastrocca:



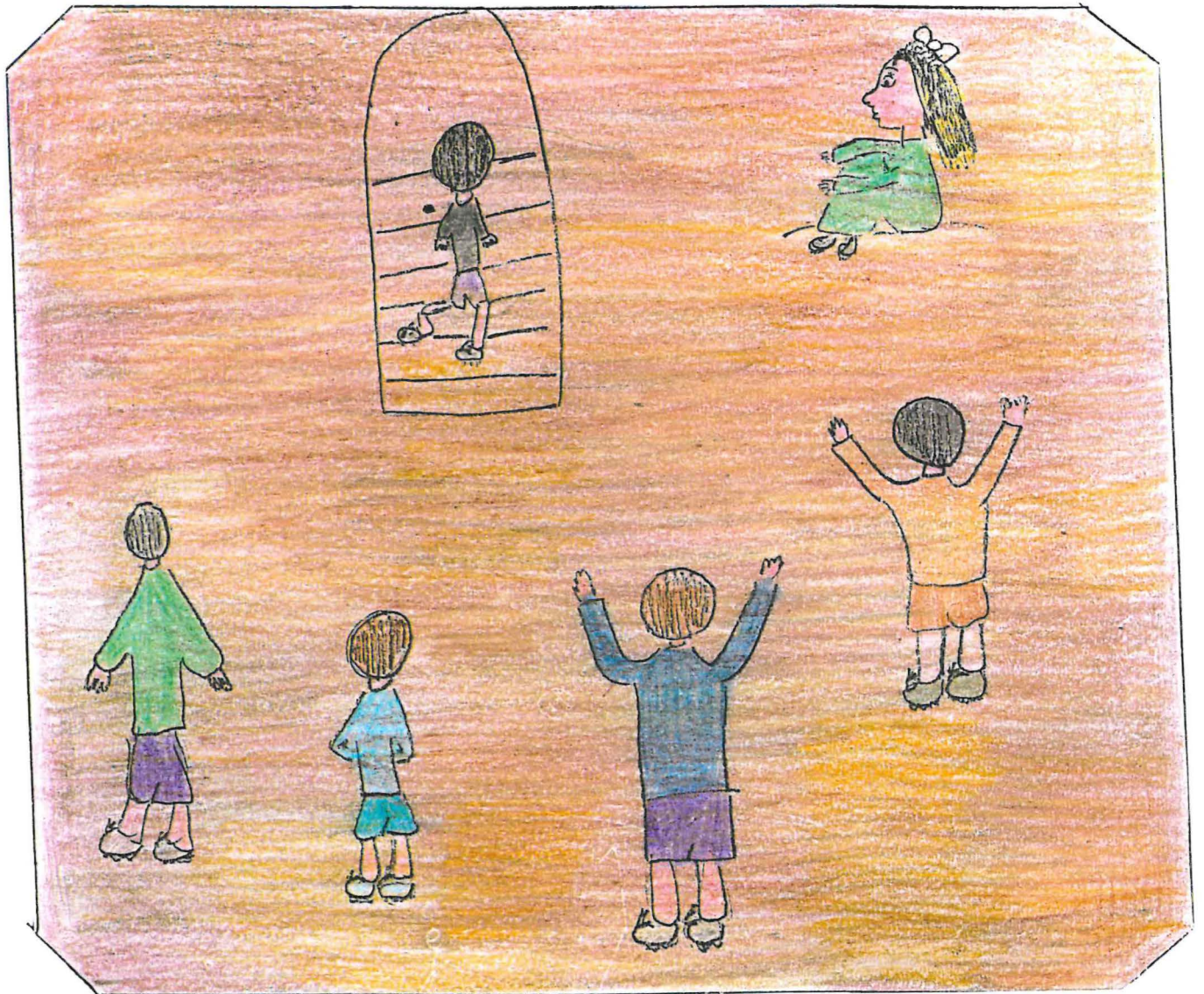
%

"Anelin da regalare  
voglio darlo a chi mi pare  
voglio darlo a chichessia  
l'anelin l'ho dato via".

Il bambino passa da un compagno all'altro e infila le sue mani chiuse fra quelle dei giocatori, lasciando l'oggetto nelle mani di chi ha scelto, senza che alcuno se ne accorga. Quando ha finito il giro, chiama il compagno bendato o nascosto che deve indovinare chi tiene in mano l'anelino. Se non indovina, viene bendato nuovamente e va a nascondersi e il gioco ricomincia.

Se indovina viene bendato e va a nascondersi il bambino che aveva ricevuto l'anelino.

# IL GIOCO DELL'OVO



Si disegna per terra un uovo grande diviso in sette spazi. Ciascun bambino ha un sassolino, che a turno, lancia negli spazi dell' uovo e poi salta con un piede solo in ciascuno spazio. Al ritorno, il sasso viene posato sul piede e, saltellando, il bambino esce dall' uovo. Se il sasso cade sulle righe o fuori dall' uovo, il bambino deve fare un pegno e il gioco passa ad un altro partecipante. Vince chi riesce a saltare in ogni spazio correttamente, senza toccare le righe e senza fare uscire il sasso dall' uovo.



# 'L. MONDO NOVO



È un gioco che fanno soprattutto le bambine. Per tutto l'anno conservano le carte lucide di caramelle e cioccolatini. Quando arriva la primavera ogni bambina scava un buco nel terreno nel proprio orto e lo riveste con le carte raccolte. Protegge il buco con un vetro e nasconde il tutto con la terra. La bambina chiama a questo punto tutte le amiche e confrontano insieme i "mondi nuovi", per scegliere il più bello.



# IL GIOCO DEL "ROCHELO"



Il "rochelo" è un rocchetto di legno dove si applicano quattro chiodini all'estremità superiore. Di chiodini viene avvolto un filo di lana che fuoriesce dalla parte opposta a forma di cordicina intrecciata. Man mano che si avvolge il filo, la cordicina sotto aumenta di lunghezza.



# FAR LAORETI CON I SCORZI



Un tempo, quando si andava in montagna si portava con sé un coltellino e, mentre, le mucche pascolavano, si raccoglievano delle "scorze" di albero.

Se si intagliava con abilità e pazienza e al termine del lavoro si poteva ricavarne una barca o un camion. Se il ricavato era una barca si poteva farla navigare in un torrente, se invece era un camion si poteva caricarlo di legnetti.



# GATA ORBA



È un gioco di guerra. Uno dei bambini viene bendato e deve cercare di prendere i compagni. Quando la "gata orba" si avvicina, i bambini la toccano, stando attenti a non venir presi. Se un bambino viene afferrato, lo bendano e il gioco ricomincia.



# GEGE



Questo gioco è una specie di nascondino. Un bambino conta e gli altri bambini si nascondono tutti insieme in un unico posto. Per confondere il bambino che deve cercare, i compagni si scambiano i vestiti e si mettono la mano sul volto così lui non è sicuro di chiamare la persona giusta. Il bambino che conta, infatti, deve trovare i compagni, riconoscendoli e chiamandoli uno ad uno. O il primo o l'ultimo dei bambini individuati deve contare e il gioco ricomincia.



# GIOCO DEI BASTONI



A questo gioco possono partecipare tanti bambini. Per giocare servono tre bastoni: due lunghi e uno corto. Uno dei più lunghi si fa la punta e si pianta nel terreno. Uno dei bambini, con l'altro bastone lungo colpisce quello corto per mandarlo il più possibile vicino al bastone conficcato nel terreno. Se il bastone corto lo colpisce il bambino ha vinto; se va al di là del bastone piantato, si conta, con i passi quanto è andato più lontano. La penalità è di allontanarsi dalla linea di tiro tanti passi quanti quelli appena contati.



# GUARDIE E LADRI



Per questo gioco è necessario dividersi in due squadre, una squadra rappresenta le guardie l'altra i ladri. Si può giocare in quanti si vuole. La squadra delle guardie deve riuscire a prendere tutti i ladri.



# IL GATTO E IL TOPOLINE



Prima di iniziare il gioco bisogna scegliere due bambini che faranno il gatto e il topolino.

Tutti gli altri bambini si mettono in cerchio tenendosi per mano. Il gatto sta fuori dal cerchio e il topolino sta in mezzo. Mentre i bambini cominciano a girare, il gatto e il topolino recitano questa filastrocca:

Gatto: "Topolino, topolino cosa fai nel mio giardino?"

Topolino: "Mangio l'uva"

Gatto: "Con che permesso?"

Topolino: "Di me stesso"

Gatto: "E se io ti acchiappo?"

Topolino: "Io... scappo!"

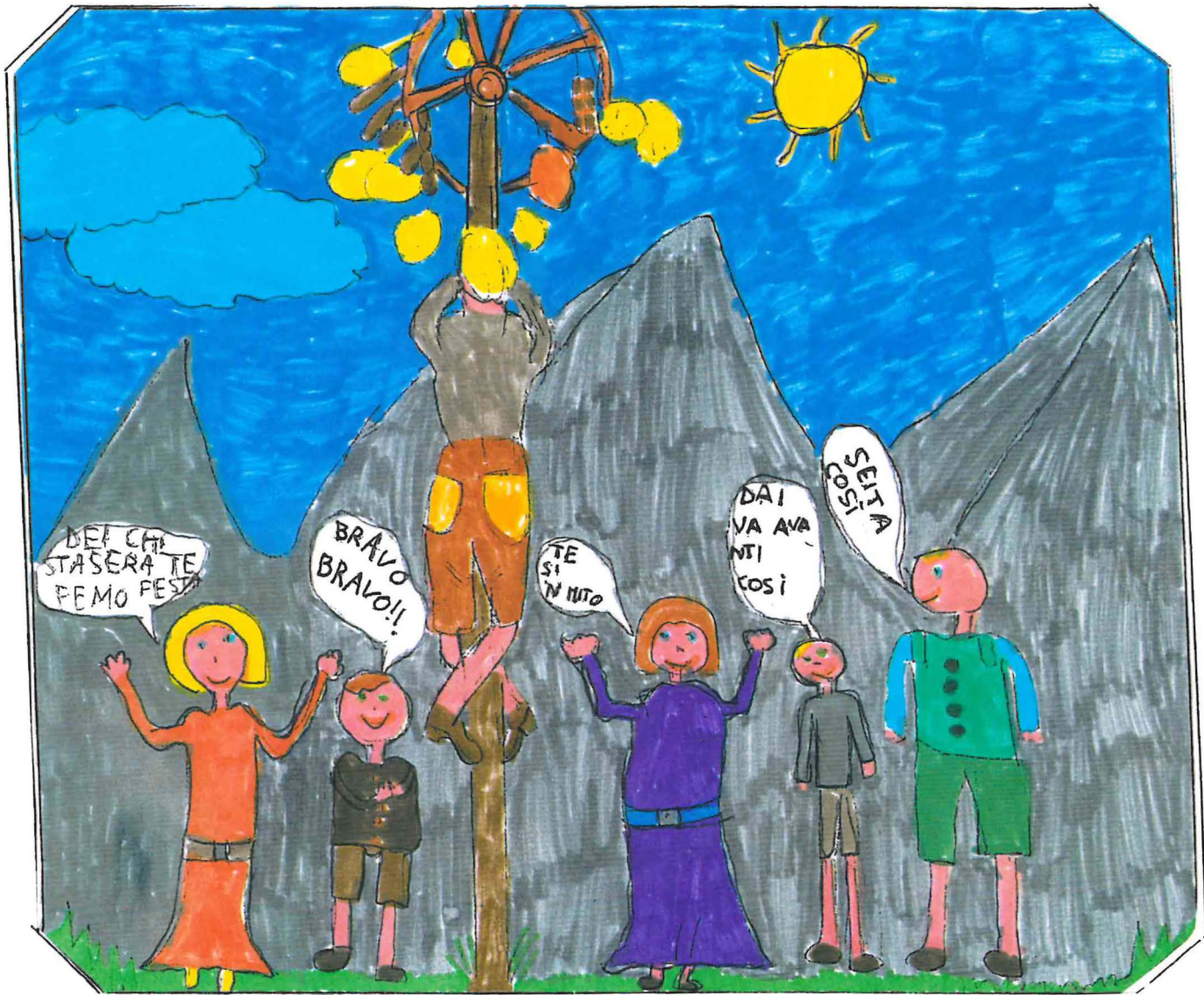


%

A questo punto i bambini che sono in cerchio alzano le braccia per fare scappare il topolino. Il gatto lo rincorre per prenderlo.

Per ricominciare il gioco si scelgono altri due bambini che faranno il gatto e il topolino.

# L'ALBERO DELLA CUCCAGNA



L'albero della cuccagna è un lungo e grosso palo piantato nel terreno. In cima al palo viene fissata una ruota piena di forme di formaggio, salami e altre cose buone. Il palo viene reso scivoloso dal sapone o dal grasso di cui è coperto. Le persone devono riuscire a raggiungere la ruota per vincere il premio.



# L'ALTALENA



A questo gioco partecipano due bambini. Serve un ciocco di legno da mettere sotto ad un robusto palo oppure un'asse, in modo da farli dondolare. I bambini si siedono alle estremità del palo e in questo modo i due bambini spingono con i piedi, si alzano alternandosi.



# LA BAMBOLA DI PEZZA



Le bambole si costruiscono con delle stoffe svariates,  
dei bottoni per fare gli occhi, della lana vecchia per  
fare i capelli. Il corpo delle bambole viene  
imbottito con segatura.



# LA BELLA LAVANDERINA



A questo gioco possono partecipare tanti bambini. Bisogna mettersi in cerchio tenendosi per mano e un bambino sta al centro.

I bambini in cerchio cominciano a girare cantando una filastrocca, mentre quello al centro fa i gesti.

Si può anche decidere che tutti i bambini fanno i movimenti. La filastrocca è questa:

"La bella lavanderina che lava i pazzetti per i poveretti della città  
fa un salto, fanno un altro, fa la riverenza, fa la penitenza, fa la  
giravolta, falla un'altra volta, guarda in su, guarda in giù, dai un  
bacio a chi vuoi tu."

A questo punto il bambino che sta al centro deve dare un bacio a chi vuole. Il bambino che riceve il bacio deve andare in mezzo al cerchio e il gioco ricomincia.



# LA BISA STORTA



Alla bisa storta si gioca prendendosi per mano o tenendosi per le spalle. Il primo della fila inizia a correre facendo curve e controcurve e tutti gli altri lo devono seguire.

Gli ultimi sono costretti a compiere giri e curve più ampie e quindi si sentono volare.

I più bravi sono quelli che non si staccano dalla fila.



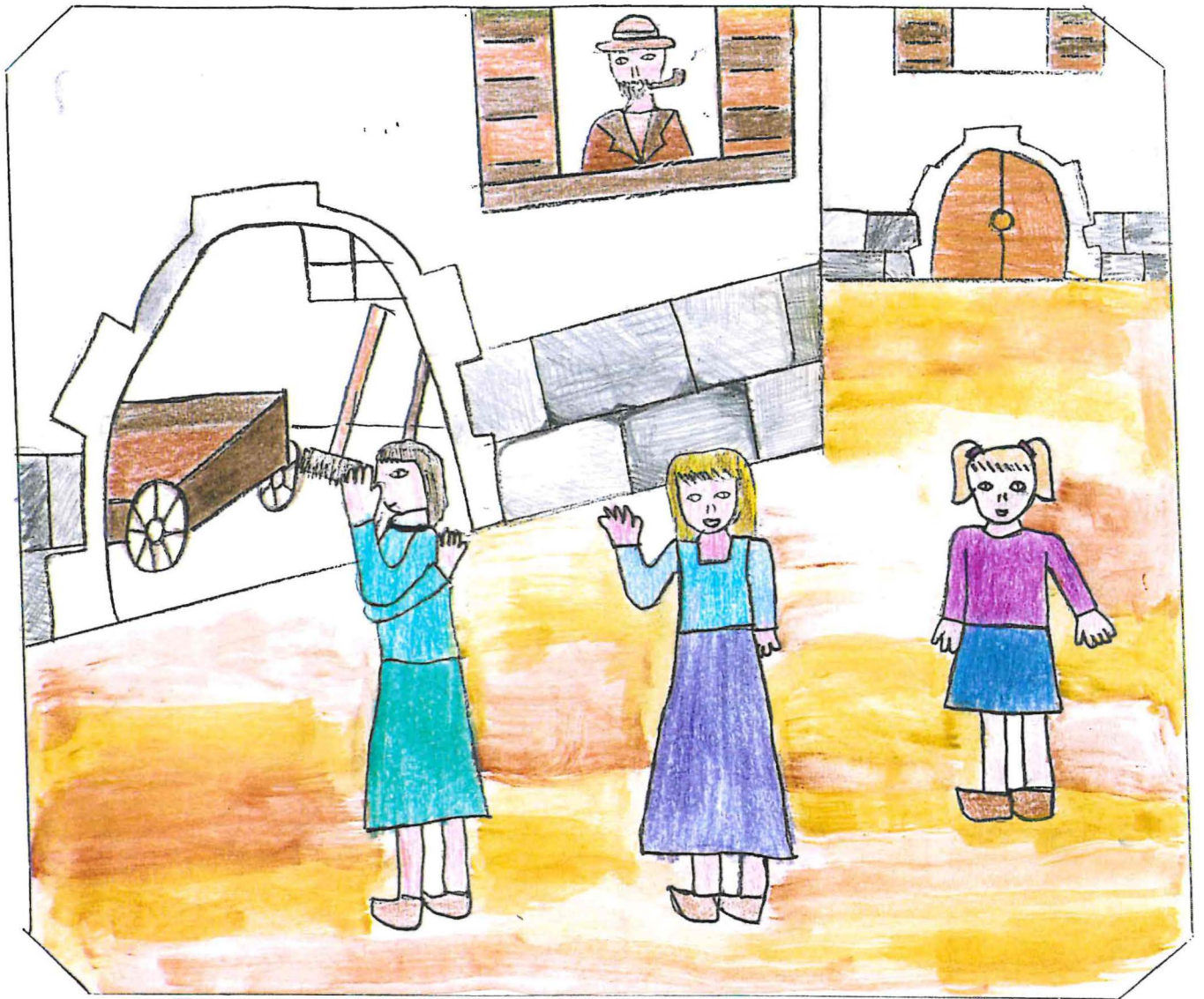
# "LA RELA"



La rela è un pezzo di legno appuntito alle estremità che viene battuto con un bastone per farlo salire in aria. Il gioco consiste nel riuscire a colpire la rela con il legno mentre è in aria. Si può giocare da soli o insieme con altri compagni.



# LA SBERLA



La sberla è un gioco di gruppo che consiste nel dare una sberla ad una persona girata e questa deve capire chi è stato a colpirlo.  
Il bambino che sta "sotto" volge la schiena ai compagni, si mette una mano sul viso per non vederli e l'altra mano dietro la schiena per farsi dare la sberla.



# LA STUANA



È un gioco che i bambini fanno in autunno quando i contadini mettono le botti in piazza a "stanfar". I ragazzi approfittano dell'acqua che esce dalle fessure per costruire delle dighe con la terra.

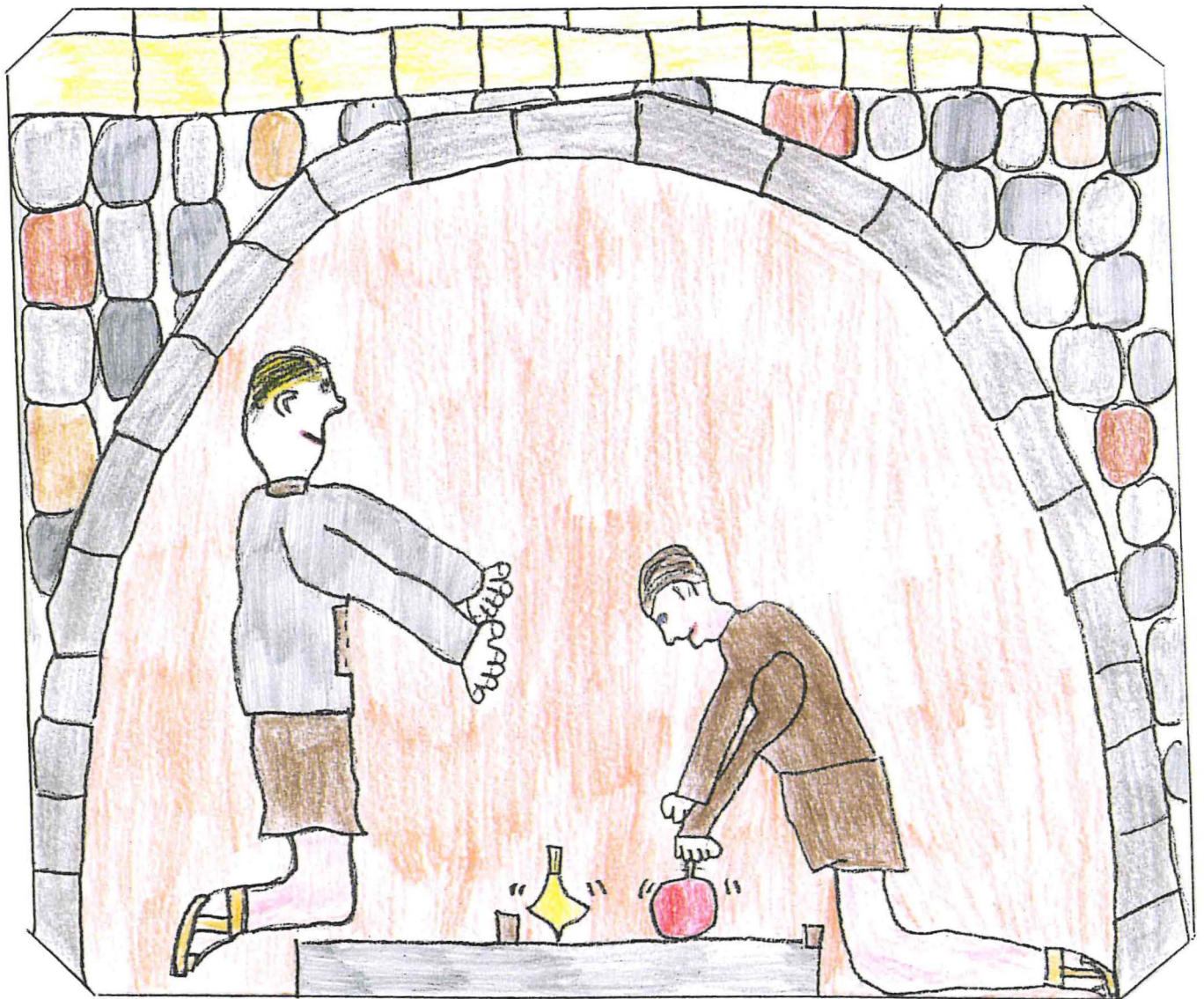
# LE OMBRE



Si prende una candela, si accende e vicino si intrecciano le dita per formare la sagoma, per esempio: una colomba, un lupo o altri. Le ombre vengono, poi, proiettate su una parete grazie alla luce della candela.



# LE TROTTOLE



Questo gioco si chiama "la trottola". Si gioca in due o in tre bambini. Prima si prendono due o tre trottole di legno. Sul terreno si disegna un triangolo. Il primo bambino gira la trottola; se la trottola esce fuori dal triangolo, il bambino viene squalificato. Vince chi riesce a far girare la trottola nel triangolo, senza farla uscire.

# LUPO CI SEI?



Per poter fare questo gioco si deve essere in tanti. Un bambino impersona il lupo e si sceglie la sua tana; il resto del gruppo si ritira dalla parte opposta e, contando va a vedere se il lupo dorme. Il gruppo canta: "Andiam, sul monte Bianco a veder se il lupo dorme.

Lupo ci sei?"

Il lupo risponde dalla sua tana: "Mi sto svegliando!"

Il gruppo canta ancora: "Andiam, ..."

Il lupo risponde: "Mi sto vestendo!"

Il gruppo: "Andiam, ..."

Il lupo: "Sto scrivendo!"



7.

Il lupo esce dalla sua e cerca di prendere più bambini possibile. Sia il lupo che i bambini che scappano, corrono in una sola direzione, non possono tornare indietro. Quando il lupo ha preso le prede, ritorna nella sua tana per depositarle.

A questo punto si ricomincia il gioco finché tutti i bambini, meno uno, sono stati presi. Quello rimasto libero diventa il lupo e si può proseguire il gioco.

# Madama Doré



Si gioca in cerchio, una bambina sta fuori e fa il conduttore: intanto si canta una canzone. Il conduttore gira e canta: "Oh quante belle figlie, Madama Doré, oh quante belle figlie!". Poi si ferma: allora i bambini del cerchio girano dall'altra parte e rispondono: "Se son belle me le tengo, Madama Doré, se son belle me le tengo!".



1/2

Poi si fermano; il gioco prosegue sempre così contando:

Cavaliere: "Il re ne comanda una, Modama Dore", (2 volte)

Figlie: "Che cosa ne vuol fare Modama Dore",

Cavaliere: "Se vuole maritare, Modama Dore", (2 volte)

Figlie: "Con chi la mariterebbe, Modama Dore", (2 volte)

Cavaliere: "Col re di Spagna, Modama Dore", (2 volte)

Figlie: "Entrate nel castello, Modama Dore", (2 volte)

Cavaliere: "Le porte sono chiuse, Modama Dore", (2 volte)

Figlie: "E noi le apriremo, Modama Dore", (2 volte)

Tutti: dicono le braccia

Il cavaliere entra nel cerchio e continua:

Cavaliere: "Nel castello son già entrato, Modama Dore", (2 volte)

Figlie: "Scegliete la più bella, Modama Dore", (2 volte)

Allora il cavaliere fa la conta:

"1-2-3, la più bella sarai te", la dà un bacio e conta:

Cavaliere: "La più bella l'ho già scelta, Modama Dore",  
E si porta via la più bella.

Il gioco può ricominciare dall'inizio cambiando il nome del re di Spagna con un altro principe o re.

# "MAGNA"



"Magna" è un gioco che va effettuato in questo modo: i giocatori devono tracciare un cerchio il più grande possibile, e darsi un nome di uno stato d'Europa.

Si stabilisce chi dichiara guerra all'altro stato.

ES: La Spagna dichiara guerra alla Francia.

Quando il giocatore sente nominare il nome del suo stato deve scappare. Se, chi dichiara guerra riesce a prendere l'altro giocatore, conquista il suo pezzo di terra, se invece il giocatore che ha ricevuto la dichiarazione di guerra riesce a ritornare nel proprio cerchio, è salvo. Vince chi conquista più territori.



## 'N CONTRO A MARZO



La sera del 28 febbraio i bambini si incontrano in gruppo. Ogni bambino è provvisto di uno o più campanacci delle mucche che attacca alla propria cintura già posizionata alla vita. Loro i bambini si insamminano in corteo lungo le vie, del paese, e, suonando i campanacci, cantano questa filastrocca; n de mo n contro a marzo, in questo bel paese, pistole pistolere, piston de na pistona, n demo a maridar... (a questo punto si dice il nome di un ragazzo, e di una ragazza del paese che si vuole prendere in giro).



# PALA PALETA



Per questo gioco serve una pallina fatta con la camera d'aria rovinata della bicicletta. La paletta è di legno. Con la paletta si lancia la palla su un muro e la si riprende senza farla cadere a terra. Il gioco viene fatto utilizzando la parete della chiesa di San Gaetano, perché non ci sono finestre basse e allora la parete è libera.



# "PEDINA-PALOTA"



È il gioco della cordina. I giocatori sono tanti. A turno, darsi attorno accucciati, sistemandosi in fila indiana, dritti si scovano, appoggiando le mani sulla loro schiena. Scordati tutti i compagni questi bambini si sistemano in testa alla fila, accucciati. A questo punto il gioco ricomincia da capo.



# RIALZO



Questo gioco consiste nel rincorrersi. Mentre un bambino cerca di prendere i suoi compagni, questi devono scappare e mettersi in salvo salendo su qualcosa che sia rialzato dal livello della strada.



# ROGNA



Il gioco si svolge così: un bambino insegue tutti gli altri bambini e toccandoli passa loro la rogna.  
Il bambino che ha preso la rogna deve a sua volta passarla agli altri bambini, inseguendoli e toccandoli.



# SECCIO SECELO 1.



Per divertirsi a questo gioco è meglio essere sette o otto bambini. Bisogna mettersi seduti in cerchio, con i piedi in fuori.  
Si fa una conta per decidere chi comincia. Il bambino che è stato scelto va in mezzo al cerchio e comincia a recitare la filastrocca, toccando con un dito o con un bastoncino i piedi dei compagni. Il bambino che viene toccato per ultimo, quando la filastrocca è finita, tirerà il suo piede indietro.  
Il gioco ricomincia e i bambini devono tirare dentro tutti e due i piedi, e scano dal cerchio.



%

Il gioco finisce quando rimane un solo bambino con il piede fuori. Questo bambino ha vinto e può ricominciare il gioco, recitando la filastroca che è questa: Seco seculo / ora più belo / ora = più fin / salta Martin / salta la mare / ora dugare / pesca badessa / tira dentro el piè / de Memego pesca .

# "SECIO SECELO" 2



Il "secio secelo" si gioca così: un gruppo di bambini, cinque o sei, si siede su un muretto e mette i piedi tutti dalla stessa parte; un altro bambino o bambina davanti al gruppo recita questa filastrocca: "Secio secelo, oro più belo, oro più fin, stela stelin; Maria safora, San Andrea, tira dentro quel to bel piè!!", mentre recita, indica il piede di ciascun giocatore e, quando la filastrocca è finita, il bambino indicato deve ritrarre uno dei piedi. Il gioco continua finché rimane in gara un bambino solo.



# "SGEDOLAR SU L'ERBA"



Questo gioco si esegue stando seduti su dei pezzi di legno. Si gioca quando non c'è la neve e si deve scivolare scivolando sull'erba dei prati delle montagne.



# TESTA O CROCE



I bambini che giocano a testa o croce giocano sotto i portici della piazza di Luverne con i soldi fuori corso. Un bambino butta per aria un soldo: se la moneta cade per terra dalla parte della "testa", chi ha detto "testa" vince, altrimenti vince chi ha detto "croce".



# "TIRO AL OVI"



Per cominciare si sistemano un paio di uova sode su un sostegno. Si può giocare in quanti si vuole. Il gioco consiste nel tirare una moneta da una certa distanza e riuscire a centrare l'uovo, che si trova distante qualche metro. Il soldo entra e si incastra nell'uovo. Chi vince si tiene la moneta. Questo gioco viene fatto soprattutto il giorno di Pasqua.



# ALA TOMBOLA



Il gioco della tombola riunisce attorno ad un tavolo parecchie persone in particolare a capodanno. Ogni giocatore deve avere una cartellina a sua disposizione, sulle quale sono scritte tre righe di numeri e su ogni riga ci sono cinque numeri diversi compresi tra l'1 e il 90. Oltre ai giocatori, che possono essere di numero variabile, c'è anche una persona che ha il compito di estrarre e cesso il numero del sacchetto e dopo averlo detto, lo sistema sulla cartelle completa di tutti i novanta numeri.



%

Vince chi per primo faambo, terne, quaterne, cinquine e tombola, ovvero chi è in possesso, sulle stessa riga, dei numeri estratti.

Per coprire i numeri chiamati si usano generalmente seggioli. Si fa tombola quando i seggioli coprono tutti i numeri delle cartelline del giocatore. Come premio vengono utilizzate alcune caramelle o piccole cose ricevute per Natale.

# ALA TRIA



Questo gioco si faceva quando c'era brutto tempo, nelle stalle e nelle case. Consiste nel disporre e nel muovere le pedine allo scopo di formare un tris cioè tre pedine in fila.

Chi fa tris può "mangiare" la pedina dell'avversario. Perde chi non ha più pedine. Qualcuno aveva addirittura la tria di regnata sul tavolo.



Ciao,

hai visto come sono belle le schede allegate? Ma ancora più belli e interessanti sono i giochi riprodotti; i tuoi nonni e bisnonni si divertivano proprio così! Perché non provi anche tu a metterli in pratica? Forza, chiama qualche tuo compagno e ... via alla sfida!

Se proprio non trovi nessuno, perché tutti sono al mare o semplicemente perché non hanno ricevuto il permesso di venire a casa tua allora divertiti da solo, perché è possibile con queste schede.

- per prima cosa potresti dividerle in tre gruppi: in uno metti i giochi che si facevano d'estate, nel secondo metti i giochi che si facevano in inverno, nel terzo metti i giochi che si potevano fare sempre.

Qual è il mucchietto più grande?

- poi potresti dividere le schede in due gruppi: in uno colloca i giochi fatti dalle bambine, nell'altro quelli fatti dai bambini.

Ci sono schede che possono essere collocate in entrambi i gruppi?

- ora rimescola le schede, poi le sfilì dal mazzo a una a una, finché vedi il disegno, ma non il titolo cerca quindi di indovinare il nome del gioco che vedi illustrato.

Conosci tutti i giochi disegnati?

- prendi carta e matita e prova a disegnare il gioco come lo immagini tu.

Incolla il tuo disegno dietro l'illustrazione stampata, la scheda sarà più bella, ma non dimenticare di colorare la tua piccola opera d'arte!

- ti sei accorto che i giochi che si possono fare in casa sono pochi rispetto agli altri.

Trovali poi cerca qualcuno in casa con cui giocare.

- chiedi al nonno o alla nonna o semplicemente a qualche persona non proprio giovane di guardare insieme a te tutti i giochi.

Quali giochi conosciuti dai tuoi nonni non compaiono tra quelli disegnati? Prendi carta, matita e colori e disegni tu, il gioco sarà ancora più divertente!

- Quali giochi ci sono ancora oggi e quali sono invece quelli che non si usano più? Fai due mucchietti e controlla dove ci sono più fogli.

# INDICE

## A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?

### I giochi al tempo dei nostri nonni

A calcio ai Murazi	Gioco dei bastoni
A far casote	Guardie e ladri
A nascondino	Il gatto e il topolino
A sgedolar	L'albero dela cucagna
Ai 23 riscontri	L'altalena
Ai quatro cantoni	La bambola di pezza
Ai zingue sasi	La bela lavanderina
Al zercio	La bisa storta
Ala bala	La rela
Ala botega	La sberla
Ala casota	La stuana
La corda	Le ombre
Ala setimana	Le trottole
Ale balotole	Lupo ci sei?
Ale bele statuine	Madama Dorè
Ale pignate	Magna
Barchete de nose	'N contro a marzo
Castei de mosegoti	Pala paletta
Col baston e la roela	Pedina palota
Dugar ale bambole	Rialzo
El gioco del grembiule	Rogna
El gioco dell'anelin	Secio secelo 1
El gioco dell'ovo	Secio secelo 2
El mondo novo	Sgedolar su l'erba
El rochelo	Testa o croce
Far laoreti coi scorzi	Tiro ai ovi
Gata orba	Tombola
Gege	Tria



**CASSA RURALE  
di SCURELLE**



**COMUNE  
di SCURELLE**



**FEDERAZIONE  
TRENTINA  
delle  
COOPERATIVE**



**REGIONE AUTONOMA  
TRENTINO ALTO-ADIGE**

