



balzo

B

# VAI LONTANO

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Il gioco può essere fatto in quanti si vuole. Importante è che ogni giocatore abbia lo stesso numero di biglie, (consigliate 7) di un colore diverso dagli altri. Si traccia una linea di partenza.

## SCOPO

Lo scopo è ottenere il maggior numero delle proprie biglie poste il più lontano possibile.

## REGOLE

Ciascun giocatore, a turno, lancia dalla linea di partenza una sua biglia, cercando di mandarla più lontano possibile. Il tiro deve avvenire con la mano posizionata come nella foto accanto: ossia con indice poggiato a terra, ricurvo a sostenere la biglia, e pollice che lancia. Ovviamente è valido sbocciare le biglie (le proprie per avvantaggiarle, o quelle avversarie per mandarle fuori rotta), ed è valido anche "saltare" il mucchio di biglie che man mano si va formando.



# BigliAMO:



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



[@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)



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

inventiva

i

# LA PISTA

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Il gioco può essere fatto in quanti si vuole. È il classico gioco da spiaggia o da asfalto che tutti gli adulti ricordano. Fondamentale è costruirsi prima una pista. Se si è in spiaggia la pista viene segnata trascinando per le gambe un bambino che con il sedere tratterà il percorso. Nell'alternativa sulla strada si possono usare i gessetti per disegnare.

## SCOPO

Lo scopo del gioco è di arrivare per primo alla fine della pista o chi termina i giri prestabiliti.

## REGOLE

Ogni giocatore sceglie una biglia precisa, la posiziona sulla linea di partenza e la gara può aver inizio! A turno si lancia la propria biglia. Esistono vari modi per tirare le biglie, sono tutti validi. Oggi questo gioco è stato riscoperto: vengono organizzati veri e propri campionati!



# BigliAMO:



Comune di Ravenna



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



[@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)



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

gioco

g



# DAMA CINESE

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

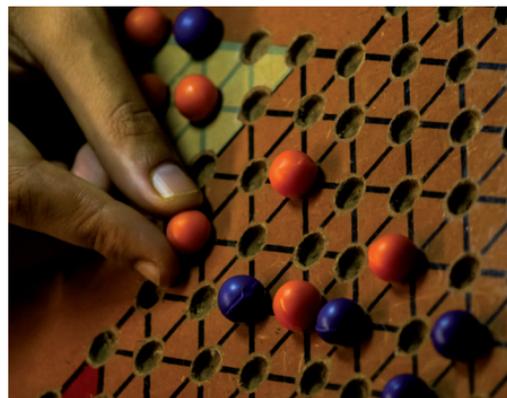
Si gioca in un numero variabile di persone che va da un minimo di due ad un massimo di sei. La scacchiera è composta da una stella a sei punte in cui sono presenti 121 buchi in cui verranno durante il gioco posizionate le pedine colorate.

## SCOPO

Lo scopo del gioco è di riuscire a spostare le proprie pedine da una punta della stella a quella opposta.

## REGOLE

A ciascun giocatore, all'inizio del gioco, vengono distribuite dieci pedine di colore diverso da quello degli avversari. Le biglie vanno sistemate sulle punte della stella. Il gioco consiste nello spostare ciascuna biglia di un buco per turno, oppure di tanti buchi quanti sono i salti resi possibili dalla disposizione delle proprie pedine o di quelle degli avversari, come nella dama tradizionale, ma a differenza di questa ci si muove in diagonale e si può tornare indietro. Non si possono fare, contemporaneamente, spostamenti e salti. Vince chi per primo riesce a portare tutte le proprie biglie sulla punta che stà di fronte alla sua, sistemandole secondo la disposizione di partenza. I giocatori rimasti continuano il gioco per ottenere il secondo ed il terzo posto in classifica.



# BigliAMO:



Comune di Ravenna



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



[@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)



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

lancio

1



# LE BOCCE

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Si gioca in un numero di persone che va da un minimo di due ad un massimo di sei. il campo da gioco è varibile da campo di terra, asfalto, spiaggia, tappeto o pavimento. Servono una biglia chiaramente riconoscibile che diventa il "boccino" e almeno altre tre/cinque biglie per ogni giocatore, oltre a un pezzetto di nastro adesivo o un gesso per asfalto.

## SCOPO

Avvicinarsi più possibile al boccino con il maggior numero delle proprie biglie.

## REGOLE

Traccia una linea sul campo da gioco con del nastro adesivo o con il gessetto. Il giocatore più giovane lancia il boccino da questa linea di partenza. A turno, ogni giocatore fa rotolare una delle sue biglie dalla linea di partenza, cercando di avvicinarsi il più possibile al boccino. Per ottenere un tiro preciso, l'ideale è colpire la biglia con l'unghia dell'indice. Ovviamente è consentito colpire le biglie degli avversari per allontanarle dal boccino. Vince chi al termine riesce ad arrivare più vicino al boccino con la sua biglia.



# BigliAMO:



Comune di Ravenna



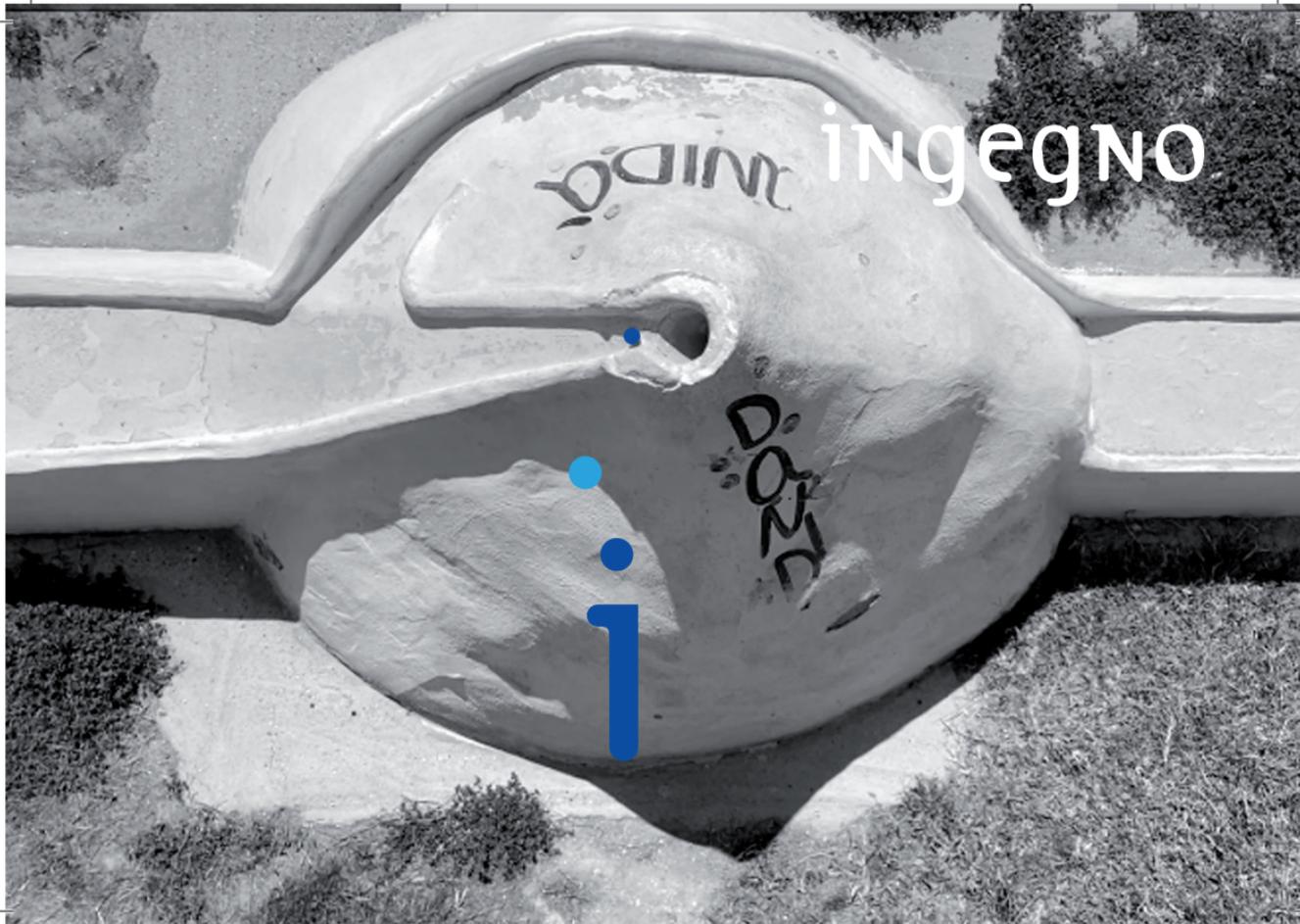
[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



[@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)



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



INGEGNO

INGEGNO

INGEGNO



# LA LINEA

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

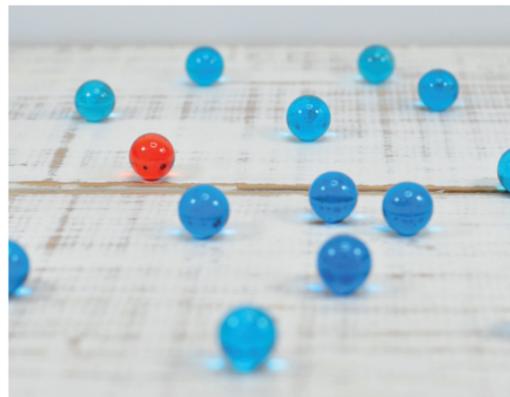
Per questo gioco occorrono un pezzetto di nastro adesivo, una biglia per ogni giocatore e da cinque a dieci altre biglie per comporre la linea. Il gioco funziona meglio se viene effettuato su un tappeto o una coperta di lana per aumentare attrito e difficoltà.

## SCOPO

Vince chi al termine del gioco ha raccolto più biglie.

## REGOLE

Si compone una linea dritta con le biglie apposite, sul pavimento/tappeto/coperta. Mantenendo una certa distanza, si traccia sul pavimento una linea di partenza parallela con il nastro adesivo. Più è distante, più il gioco diventa difficile. A turno, ogni giocatore fa rotolare la sua biglia dalla linea di partenza, cercando di colpire il fronte delle biglie. Le biglie che vengono colpite ed allontanate dal fronte possono essere raccolte da questo giocatore e diventano di sua proprietà.



# BigliAMO:



Comune di Ravenna



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



[@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/channel/UC...)



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

audacia



# LA TANA

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Si gioca in un numero variabile di persone che va da un minimo di due ad un massimo di dieci. Bisogna scavare una buca in terra o nella sabbia.

## SCOPO

Il gioco consiste nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietario. Prima di poterle colpire però bisogna centrare una buca (la tana) con la propria biglia. Vince chi ottiene il maggior numero di biglie.

## REGOLE

A turno i giocatori cercano di far entrare la biglia in buca. Quando uno riesce ad entrarci può, con un tiro successivo, mirare con la biglia caduta nella tana, le altre biglie rimaste fuori. Se riesce a colpirne una, guadagna quella biglia avversaria e continua il gioco, in caso contrario passa il turno ad un altro giocatore. Ad ogni tiro si può fare avanzare la biglia un po' in avanti verso la buca.



# BigliAMO:



Comune di Ravenna



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



[@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)



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



MOVIMENTO

M

# MANCALA

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Per 2 giocatori. Il tavoliere è formato da due file (una per giocatore) con 6 buche "CASA" + 2 spazi più grandi, detti "GRANAIO", ai due estremi. Ogni Casa contiene 4 biglie all'inizio del gioco.

## SCOPO

Lo scopo del gioco è avere più punti dell'avversario.

## REGOLE

**Muovere i semi** - Il giocatore di turno sceglie una Casa situata nella riga più vicina a lui che contenga almeno una biglia. Le pedine raccolte, vengono così prelevate dalla Casa di partenza e distribuite, una per ogni Casa successiva, in senso antiorario e comprendendo anche il proprio Granaio. Quando viene collocata una biglia nel proprio Granaio, il giocatore guadagna un punto. È vietato collocare biglie nel Granaio dell'avversario. Se l'ultima biglia, al termine della mossa corrente, viene collocata nel Granaio, il giocatore può effettuare una nuova mossa, scegliendo un'altra Casa da cui prelevare le biglie, facendo, quindi, un secondo turno.

**Catturare i semi** - Se l'ultima biglia (della mossa in corso) viene posta su una Casa vuota (dal lato di chi gioca), tutte le biglie della stessa colonna della linea avversaria saranno catturate e portate nel proprio Granaio. La partita termina quando uno dei giocatori non può più fare mosse, ossia quando non ha più biglie sulla propria linea. Quando questo si verifica, tutte le biglie dell'avversario, che sono ancora sul tavolo, saranno addizionate al suo punteggio.



# BigliAMO:



Comune di Ravenna



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



[@BIGLIAMORavenna](https://www.youtube.com/@BIGLIAMORavenna)



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

obiettivo



# IL CERCHIO

## NUMERO GIOCATORI & STRUMENTI

Si gioca in un numero variabile di persone che va da un minimo di due ad un massimo di dieci. Si disegna per terra, con il gesso, un cerchio di circa 30 cm di diametro. Ogni giocatore pone al centro un numero uguale di biglie (2 o 3 a scelta). Disegna poi un altro cerchio, attorno al primo, di due o più metri di diametro.

## SCOPO

Lo scopo del gioco è di raccimolare il più alto numero di biglie. La partita finisce quando non sono rimaste biglie nel centro del cerchio.

## REGOLE

Restando all'esterno del cerchio più grande, ogni giocatore tira una singola biglia, cercando di toccare una qualsiasi di quelle all'interno del cerchio più piccolo. Se il tiro riesce bene, la biglia colpita è sua. Il giocatore che ha conquistato la biglia può continuare a tirare fino a quando, con ogni colpo, tocca una biglia. Quando non tocca nessuna biglia, il turno passa al giocatore alla sua destra.



# BigliAMO:



Comune di Ravenna



[bigliamo.ravenna@gmail.com](mailto:bigliamo.ravenna@gmail.com)



@BIGLIAMORavenna



[lucertolaludens.it](http://lucertolaludens.it)