

I quattro cantanti

Canze de jura in rima

disegnando i quartieri

quinte. I Quartieri si scrivono

quella al centro dove girare a

I giochi

(ante Play Station)



I quattro cantoni:

Gioco da fare in cinque : ai quattro angoli della strada si dispongono i quattro giocatori, mentre al centro si mette il quinto. I Quattro si devono scambiare di posto, mentre quello al centro deve cercare di conquistare l'angolo.

Zoccola liberà (mosca cieca):

Era la classica mosca cieca, solo che alla fine, chi rimaneva per ultimo non ancora catturato, doveva cercare di salvare gli altri cercando di arrivare per primo alla tana e liberando gli altri (si faceva la corrente, tenendosi per mano per liberarsi)

U stregna surgiu :

Su di una panchina o su di un marciapiede una squadra di tre quattro persone si affrontava con un'altra spingendo con il sedere e cercando di far cadere l'altra.

I cinc vreccl (le cinque pietre):

Si sceglievano cinque pietre tondeggianti. Si buttavano a terra e, lanciando una in aria, si prendeva prima una alla volta quelle a terra recuperando quella lanciata, poi si rilanciavano e si prendevano a due a due, poi una e tre e poi quattro insieme.

Si faceva poi il ponticello con la mano e si faceva passare le pietre ad una ad una sotto il ponticello, l'ultima in un solo colpo.

Quando non si riusciva a prendere la pietra lanciata la mano passava all'altra persona.

Pallitt (le biglie):

Si scavava una buca (caccia) dentro la quale si cercava di far entrare la biglia. Una volta andati in caccia si poteva colpire la biglia avversaria e conquistarla. Altre regole erano il pizzo in caccia e lo strapizzo.

Cicc caccassul:

Si formavano due squadre di quattro o cinque persone. Una prima squadra "si metteva sotto" praticamente si metteva chinata e con i giocatori attaccati uno all'altro. L'altra squadra doveva saltare sugli elementi della prima uno alla volta. Ogni giocatore doveva chiamare quello successivo dicendo: ciccio caccassulo a - nome di quello successivo- l'ultimo diceva ciccio caccassulo e sono solo.

Una volta che tutti i giocatori erano saltati su quelli della squadra avversaria, la squadra che era sotto doveva cercare di non cedere sotto il peso dell'altra squadra.

Se cedeva rimaneva sotto, mentre se qualche giocatore della squadra che era sopra toccava terra con i piedi perdeva e quindi andava sotto.

Stick e vog:

Si prendeva una pietra liscia di marmo con cui si faceva la voga ed un pezzo di marmo stretto e lungo che si metteva distante a mo' di pallino. Il gioco consisteva nel lanciare la voga e far cadere lo stick vicino alla propria voga (qualche volta sullo stick si mettevano i soldi).

Zecca Mura:

Con i tappi di bottiglia o con i soldi si cerca di farli avvicinare il più possibile al muro. Il primo arrivato e cioè quello che aveva fatto avvicinare di più al muro i tappi o i soldi aveva diritto a prendere tutti gli altri. A volte per rendere più avvincente il gioco si lanciavano per aria i tappi in gioco ed il primo lanciava anche il suo, prendendosi tutti quelli del suo stesso verso e così si passava al secondo arrivato, al terzo e via tutti gli altri.

Mazz e licc (la lippa):

Con una mazza di scopa si costruiva una mazza di 50 cm ed una lippa appuntita di 10 cm.

Si appoggiava la mazza su di una pietra e con la lippa da una certa distanza si doveva arrivare nel cerchio ideale che aveva la mazza intorno alla pietra. Chi riusciva in questa operazione poteva conquistare la mazza ed effettuare tre lanci, battendo la mazza sulla punta della lippa per farla alzare e al volo farla allontanare il più possibile dalla pietra. A questo punto il giocatore poteva dire quante mazze (come unità di misura) era distante la lippa dalla pietra. Se l'avversario riteneva che fossero giuste gli veniva assegnato questo punteggio, altrimenti si contavano le mazze di distanza . Se erano inferiori era questo il punteggio assegnato, se erano superiori si azzerava il punteggio e si cambiava giocatore.