



# "Schioco e spana"

**Età:** > 6 anni.

**N. giocatori:** libero.

**Materiali:** pezzi di legno, plastica dura, coperchi di vasetti o altri oggetti possibilmente di forma circolare e non troppo leggeri, delle dimensioni di circa 8/10 cm. da usare come contrassegno che possono essere personalizzati a proprio piacimento.

**Spazio adatto al gioco:** luoghi aperti sgombri da ostacoli.

## Breve storia

Quando nei primi anni '60 l'automobile non la faceva ancora da padrona sulle strade, alcune di queste (soprattutto quelle interne dei vari quartieri della città) non erano ancora asfaltate, si potevano fare dei giochi o inventarne di nuovi che adesso possono ancora stupire per la loro semplice bellezza.

Tra i tanti uno di questi, "Schioco e spana" appunto, era molto popolare tra i bambini in quanto non aveva bisogno di grandi mezzi e metteva alla prova la loro abilità e senso tattico.

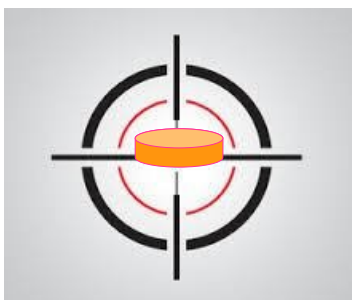
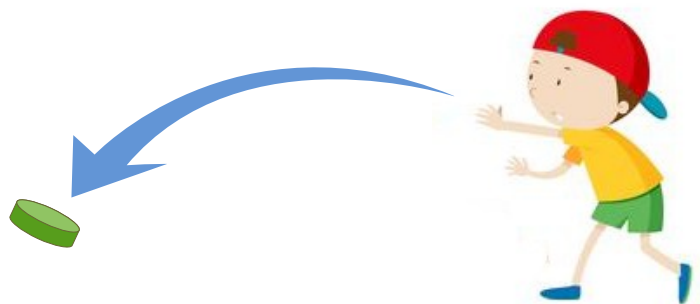
In dialetto "schioco" significa colpo, botto e "spana" vuol dire spanna, cioè la misura della mano aperta che va dall'estremità del dito pollice a quella del mignolo.

Tutto ciò che serviva era trovare delle pietre piatte, pezzi di mattone, piastrelle o altro ancora, abbastanza facili da reperire visto la frenetica attività di edificazione in quegli anni, scegliere quelle con una forma adatta per il lancio e cominciare.

## Il gioco

Una volta stabiliti i confini approssimativi del campo di gioco e il punteggio da raggiungere, ogni giocatore, seguendo un ordine casuale in quanto in questa fase non è importante, lancia il proprio contrassegno cercando di posizionarlo ad una distanza di sicurezza dai possibili tiri degli avversari, che però gli consenta anche di non essere emarginato dall'attività e gli sviluppi del gioco stesso.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato questo primo interlocutorio lancio, che possiamo definire di "posizionamento", viene tirato a sorte chi effettua il primo vero e proprio lancio valido.



Il giocatore sorteggiato allora **deve**, una volta individuata una possibile "preda" ( il contrassegno di un altro giocatore) ad una distanza di tiro valutata come accettabile , cercare di colpirla. Da questo momento in poi, ogni giocatore coinvolto **deve** sempre, nel rispetto delle regole sotto descritte, cercare di colpire il contrassegno di un avversario, dichiarando l'obiettivo del proprio lancio affinché tutti i giocatori ne siano messi a conoscenza.

Il tiro può avere esiti diversi:

- ✓ il lancio va a segno e centra l'obiettivo, "schioco!" (**punti 2**)



SSIIIII!!

- ✓ il lancio non solo va a segno ma il contrassegno del lanciatore, dopo lo "schioco" (punti 2), finisce ad una distanza di almeno una "spanna" (punti 1) dal contrassegno colpito, calcolata con la mano del lanciatore (**totale punti 3**);



EEVVVAIII!!



- ✓ il lancio non va a segno ma il contrassegno del lanciatore si posiziona comunque ad almeno una "spanna" di distanza dall'obiettivo (**punti 1**);



FFIIUUU!!



- ✓ il lancio va completamente a vuoto e non totalizza nessun punto.

A seconda dell'esito del tiro, il gioco prosegue seguendo queste modalità:

- ✓ se il giocatore ha totalizzato almeno un punto avrà il diritto/dovere di fare un altro lancio;
- ✓ se il giocatore non ha realizzato alcun punto, il lancio successivo spetterà al giocatore dell'obiettivo fallito che potrà anche, sfruttando il vantaggio, puntare al contrassegno del giocatore che aveva cercato di colpirlo.

Il gioco continua di lancio in lancio finché uno dei giocatori raggiunge il punteggio stabilito in partenza e vince.

Se invece ci si stufa e si smette prima, il vincitore sarà il giocatore che avrà il punteggio più alto in quel momento.

**Buon divertimento e giocate con prudenza.**