

1 PE-n1200-7

2 PE-n1245-babbo-natale.xx - Babbo natale cosa racconterà ai bambini di sei anni per intrattenerli a una festa'

2.1 PE-n1245-babbo-natale.xx - Babbo natale cosa racconterà ai bambini di sei anni per intrattenerli a una festa'

Che meraviglia! Babbo Natale ha a disposizione un repertorio di storie affascinanti, ricche di fantasia e semplicità, perfette per intrattenere i bambini di sei anni. I racconti ideali si concentrerebbero sui giochi del passato, dimostrando come la creatività possa trasformare oggetti semplici in avventure indimenticabili. Ecco cosa Babbo Natale potrebbe raccontare, attingendo ai materiali forniti:

- 1. I Giochi della Fantasia e della Semplicità Babbo Natale potrebbe iniziare raccontando ai bambini come i loro nonni o bisnonni giocavano, quando non esistevano né tablet né videogiochi. L'elemento chiave è la straordinaria creatività che trasformava il nulla in tutto.
- La magia di un gesso e un sasso: Babbo Natale potrebbe descrivere la Campana, un gioco in cui bastava un pezzo di gesso o una pietra appuntita per disegnare a terra delle caselle. I bambini dovevano saltare su un piede solo, unendo agilità, concentrazione e tanta allegria.
- Musica e risate col filo: Potrebbe raccontare di come una semplice corda, magari presa dalla legnaia, diventasse la protagonista di momenti di pura gioia collettiva, con le bambine che inventavano rime e filastrocche mentre saltavano in gruppo.
- Le macchine da corsa in miniatura: Babbo Natale potrebbe svelare il segreto di una vera e propria Formula 1 in miniatura: i bambini riempivano i tappi di bottiglia con cera o piombo per farli pesare e creavano circuiti a terra per simulare corse di auto.
- La Caccia all'Amico Bendato: Per un racconto pieno di suspense e risate, c'è il gioco della Mosca Cieca. Un bambino veniva bendato e cercava di acchiappare gli altri, guidato solo dai loro rumori e dalle loro risate, rendendo l'emozione di scappare irresistibile.
- Il Telefono che fa Ridere: Un gioco che dimostra quanto sia divertente la confusione è il Telefono senza fili. Mettendosi in cerchio e sussurrando una frase, il risultato finale era quasi sempre una frase deformata e comica, capace di far ridere tutti a crepapelle.
- 2. Le Storie di Oggetti e Sfide Babbo Natale può anche concentrarsi sugli oggetti particolari che animavano i giochi, enfatizzando come venissero creati con materiali poveri e semplici.
- Le Trottole dei Nonni: Potrebbe descrivere le trottole, spesso intagliate dai padri o dai nonni. Erano fatte di legno con una punta di ferro e si lanciavano con uno spago. La sfida era farle girare più a lungo o colpire quelle degli avversari, richiedendo grande abilità.
- Le Bambole di Pezza: Per le bambine, una storia sulle bambole di pezza fatte in casa è perfetta. Non erano bambole costose, ma erano cucite a mano con stracci, bottoni e lana, diventando compagne di avventure e custodi di segreti, un vero simbolo di un'infanzia ricca di immaginazione.
- Il Gioco della Bandiera o 1, 2, 3 Stella: Questi sono giochi che richiedevano velocità e riflessi. Il 1, 2, 3 Stella è particolarmente coinvolgente per i bambini, con la tensione di doversi restare immobili per non essere scoperti e la gioia di arrivare al traguardo.
- 3. La Storia Speciale del "Ratin" di Milano Se Babbo Natale volesse raccontare una storia su un oggetto meccanico davvero unico, potrebbe parlare del "Ratin" (Il Ratto) di Milano. Il Ratin era un carrello meccanico che correva su rotaia lungo la circonferenza della cupola della Galleria Vittorio Emanuele II (inaugurata nel 1867). Il suo scopo era incredibile: serviva ad accendere i 600 lampioni a gas della galleria. Immaginate un piccolo veicolo (alto 50 cm, largo 10 cm, lungo 50 cm) che si muove in alto, andando in presa contro una striscia imbevuta di liquido infiammabile per accendere tutti i becchi delle lampade a gas. Questo racconto unisce storia, tecnologia antica, e un nome divertente e memorabile.

3 PE-n1246-giochi-dimenticati.xx - Giochi Dimenticati dei Bambini Italiani negli anni '50 '60 '70

3.1 PE-n1246-giochi-dimenticati.xx - Giochi Dimenticati dei Bambini Italiani negli anni '50 '60 '70 Si celebra i 25 giochi dimenticati dei bambini italiani negli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta, un'epoca caratterizzata dalla semplicità e dalla ripresa post-bellica. Il testo enfatizza come i bambini, pur con scarse risorse materiali, usassero la fantasia per trasformare oggetti comuni come gessetti, corde o tappi di bottiglia in intrattenimento memorabile. Vengono descritti in dettaglio giochi come la campana, il nascondino, la palla avvelenata e il gioco delle biglie, evidenziando come queste attività stimolassero l'agilità, la concentrazione e lo spirito di squadra. La fonte conclude sottolineando che questi giochi non erano semplici passatempi, ma un linguaggio dell'infanzia che insegnava ai bambini a socializzare e a superare la povertà attraverso la creatività. chiudete gli occhi un momento e immaginate una strada polverosa di campagna o un vicolo cittadino negli anni 50 non c'erano tablet videogiochi o televisioni a colori bastava un pezzo di gesso una corda un pallone sgonfio o persino un tappo di bottiglia per trasformare un pomeriggio qualunque in un'avventura indimenticabile i bambini italiani di quegli anni crescevano in un paese che si rialzava dalla guerra e che aveva ancora poco da offrire in termini materiali possedevano un dono immenso la fantasia e fu proprio quella fantasia a creare i giochi che hanno segnato un'epoca oggi riscopriremo insieme i 25 giochi dei bambini italiani negli anni 50 un tuffo nella memoria che profuma di semplicità e spensieratezza il primo gioco che ci viene in mente è la campana disegnata a terra con un pezzo di gesso o una pietra appuntita bastava saltare da una casella all'altra su un piede solo cercando di mantenere l'equilibrio un gioco che univa agilità concentrazione e tanta allegria giocato soprattutto nei cortili delle scuole e nelle strade di paese un altro passatempo amatissimo era la corda per saltare le bambine passavano ore a inventare rime e filastrocche mentre saltavano in gruppo sfidandosi a chi resisteva più a lungo bastava una semplice corda magari presa dalla legnaia per creare momenti di pura gioia collettiva tra i giochi più diffusi troviamo anche la palla avvelenata giocata in piazze e cortili un pallone spesso di pezza o di stracci cuciti diventava un arma da lanciare contro gli avversari se il colpo andava a segno il giocatore colpito usciva dal gioco era un modo per sfogare energia e competizione sempre con tanto divertimento la lippa conosciuta in molte regioni italiane era un gioco semplice ma molto coinvolgente bastavano due pezzi di legno un bastone più lungo e uno più corto appuntito alle estremità con un colpo ben assestato bisognava far volare in aria il pezzo corto e poi colpirlo di nuovo vinceva chi riusciva a lanciarlo più lontano molto amato era anche il gioco delle biglie che all'epoca non erano di plastica colorata ma di vetro o persino fatte con l'argilla i bambini disegnavano percorsi sulla terra e cercavano di mandare le proprie biglie in buca con un colpo secco delle dita ogni biglia era un piccolo tesoro da custodire gelosamente le figurine facevano già la loro comparsa soprattutto quelle legate al calcio i bambini le scambiavano le collezionavano e spesso giocavano a Celja mi manca o a lanciarle contro un muro chi riusciva a farle cadere più vicine prendeva quelle degli altri un gioco amatissimo nei vicoli cittadini era il nascondino bastava contare fino a 10 con la faccia rivolta a un muro e poi correre a cercare gli amici nascosti dietro porte scale e alberi un gioco senza tempo che riempiva di risate i pomeriggi estivi la campanella una variante del nascondino prevedeva la corsa verso un punto stabilito che fungeva da base vinceva chi riusciva a toccarla senza essere visto un mix di strategia e velocità che teneva i bambini impegnati per ore in molte regioni si giocava con i cerchi di ferro spesso ricavati dalle ruote vecchie di biciclette con un bastone i bambini li facevano correre lungo le strade sfidandosi a chi riusciva a farli andare più lontano senza farli cadere un gioco che richiedeva abilità e coordinazione non mancavano le piste per le trottole realizzate in terra battuta le trottole spesso intagliate dai padri o dai nonni erano fatte di legno con una punta di ferro si lanciavano con uno spago e vinceva chi riusciva a farle girare più a lungo o a colpire quelle degli altri un altro passatempo erano i tappi di bottiglia riempiti con cera o con un pezzetto di piombo per farli pesare di più con questi i bambini creavano circuiti a terra simulando corse di auto e biciclette una vera e propria Formula 1 in miniatura fatta con materiali poverissimi tra i giochi da cortile troviamo anche la bandiera un gioco di squadra che richiedeva velocità e riflessi due file di bambini si fronteggiavano e al segnale partivano per conquistare un fazzoletto posto al centro un gioco che accendeva rivalità e amicizie allo stesso tempo molto popolare era il gioco delle sedie musicali soprattutto durante le feste bastava una fisarmonica o un grammofono qualche sedia e un gruppo di bambini pronti a ridere e correre ogni volta che la musica si fermava qualcuno restava senza posto la suspense era pura gioia la mosca cieca è un altro gioco senza tempo un bambino bendato cercava di acchiappare gli altri guidato solo dai rumori e dalle risate degli amici la paura di essere presi e l'emozione di scappare rendevano il gioco irresistibile nei campi e nei prati i bambini inventavano anche il gioco della palla prigioniera una variante della palla avvelenata divisi in due squadre cercavano di colpire gli avversari con la palla facendo prigionieri quelli eliminati più che competizione era un modo per sentirsi parte di una squadra un gioco amatissimo dalle bambine era quello della settimana disegnato a terra con quadrati numerati saltando a piedi uniti o su un piede solo bisognava completare il percorso senza sbagliare un gioco che univa coordinazione e divertimento spesso accompagnato da chiacchiere e risate infine chiudiamo questa prima parte con un classico il gioco dell'elastico bastava un semplice elastico lungo spesso ricavato dalle mercerie o dalle vecchie mutande cucite per inventare infinite varianti di salti e combinazioni le bambine passavano pomeriggi interi a sfidarsi con acrobazie sempre più difficili questi primi giochi ci fanno già capire quanto fosse ricca e vivace la infanzia italiana degli anni 50 nonostante la povertà materiale bastava davvero poco un pezzo di strada un oggetto improvvisato e tanta voglia di ridere insieme nella prossima parte esploreremo altri giochi che hanno reso indimenticabili le giornate dei bambini di quell'epoca proseguiamo il nostro viaggio nella memoria tra i cortili assolati le strade polverose e i vicoli pieni di voci allegre ogni angolo negli anni 50 poteva trasformarsi in un parco giochi e i bambini con la loro fantasia inesauribile inventavano sfide e avventure che ancora oggi fanno sorridere chi le ricorda uno dei giochi più popolari era il telefono senza fili bastava mettersi in cerchio e sussurrare una frase all'orecchio del compagno la frase passava di bocca in bocca fino ad arrivare all'ultimo che la pronunciava ad alta voce il risultato era quasi sempre una frase deformata e comica capace di far ridere tutti a crepapelle un altro gioco diffuso era la mura o guardie e ladri due squadre si sfidavano una rappresentava i ladri che cercavano di scappare e nascondersi l'altra le guardie che li inseguivano le strade diventavano prigioni e rifugi improvvisati era un gioco di astuzia e velocità che stimolava lo spirito di squadra molto amato era anche il gioco della campanella legata alla caviglia un bambino la indossava e cercava di muoversi senza farsi sentire mentre gli altri tentavano di afferrarlo seguendo il suono un mix di agilità e risate che rendeva i pomeriggi indimenticabili non possiamo dimenticare i giochi con i bottoni con i bottoni recuperati dai vecchi vestiti i bambini inventavano corse su piste disegnate a terra ogni bottone diventava una macchina e le dita erano il motore che li spingeva una Formula 1 fatta di fantasia e semplicità molto diffuso era anche il gioco dei quattro cantoni quattro bambini occupavano i vertici di un quadrato mentre uno restava al centro al segnale dovevano scambiarsi di posto senza farsi prendere un gioco di astuzia e velocità che teneva tutti con il fiato sospeso tra le bambine era amatissimo il gioco con le bambole di pezza non erano bambole costose ma spesso cucite a mano con stracci bottoni e lana quelle bambole diventavano compagne di avventure e custodi di segreti simbolo di un'infanzia fatta di immaginazione i bambini invece si divertivano con il soldatino di

4 PE-n1247-giochi-italiani.xx - Discussione: Giochi Italiani Anni Cinquanta.

4.1 PE-n1247-giochi-italiani.xx - Discussione: Giochi Italiani Anni Cinquanta. Certamente. Basandomi esclusivamente sui testi forniti, posso discutere in dettaglio i "Giochi Italiani Anni Cinquanta", un periodo caratteriale. Certamente. Basandomi esclusivamente sui testi forniti, posso discutere in dettaglio i "Giochi Italiani Anni Cinquanta", un periodo caratterizzato da semplicità, fantasia e creatività. Negli anni '50 (e anche '60 e '70), i bambini italiani crescevano in un paese che si stava risolvendo dalla guerra e che offriva ancora poco in termini materiali. Non esistevano né tablet, né videogiochi, né televisioni a colori. La fantasia era il "dono immenso" che permetteva di trasformare oggetti poveri e comuni in avventure indimenticabili. Ecco un'analisi dei giochi più significativi che hanno segnato quest'epoca, come descritti nelle fonti: Giochi che Richiedevano Agilità e Coordinazione Questi giochi venivano praticati in cortili, strade polverose di campagna o vicoli cittadini: • La Campana (o Settimana): Un classico disegnato a terra con un pezzo di gesso o una pietra appuntita. Richiedeva di saltare da una casella all'altra su un piede solo, unendo agilità, concentrazione e allegria. Una variante menzionata è la Campana con la pietruzza, dove si doveva lanciare un sasso nella casella giusta e poi completare il percorso saltellando, mettendo alla prova la precisione. • La Corda per Saltare (o L'Elastico): Le bambine passavano ore a inventare rime e filastrocche mentre saltavano in gruppo, sfidandosi a chi resisteva più a lungo. Bastava una corda semplice, magari recuperata dalla legnaia. Il gioco dell'elastico utilizzava un elastico lungo, spesso ricavato dalle mercerie o dalle vecchie mutande cucite, permettendo di inventare infinite varianti di salti e acrobazie. • I Cerchi di Ferro: Spesso ricavati dalle ruote vecchie delle biciclette. I bambini li facevano correre lungo le strade con un bastone, sfidandosi a farli andare più lontano senza farli cadere, richiedendo abilità e coordinazione. • La Cavallina: Un gioco in cui uno si piegava e gli altri gli saltavano sulla schiena, richiedendo forza, resistenza e agilità. Giochi di Squadra e Strategia Molti passatempi erano basati sulla socializzazione e sullo spirito di squadra: • Nascondino e Campanella (Variante): Il Nascondino era un gioco amatissimo nei vicoli cittadini: si contava fino a 10 con la faccia rivolta a un muro, poi si correva a cercare gli amici. La Campanella era una variante che prevedeva la corsa verso un punto stabilito (la base), vincendo chi riusciva a toccarla senza essere visto, un misto di strategia e velocità. • 1, 2, 3 Stella: Un giocatore si voltava verso un muro mentre gli altri avanzavano in silenzio. Quando si girava, bisognava restare immobili. La tensione di essere scoperti e il divertimento di arrivare al traguardo lo rendevano irresistibile. • Palla Avvelenata e Palla Prigioniera: Nella Palla Avvelenata, giocata in piazze e cortili, un pallone (spesso di pezza o stracci cuciti) veniva lanciato contro gli avversari, eliminando chi veniva colpito. La Palla Prigioniera era una variante, giocata da due squadre che cercavano di colpire gli avversari per farli prigionieri. Era più un modo per sentirsi parte di una squadra che una mera competizione. • La Bandiera: Un gioco di squadra che richiedeva velocità e riflessi. Due file di bambini si fronteggiavano e al segnale dovevano correre per conquistare un fazzoletto posto al centro, accendendo rivalità e amicizie. • Guardie e Ladri (La Mura): Due squadre si sfidavano: i ladri cercavano di scappare e nascondersi, e le guardie li inseguivano. Le strade si trasformavano in prigioni e rifugi improvvisati, stimolando l'astuzia e lo spirito di squadra. • Tiro alla Fune: Gioco tipico delle feste, vedeva due squadre affrontarsi con una corda lunga (spesso ricavata dai lavori nei campi), vincendo chi riusciva a trascinare l'altra squadra oltre una linea. Giochi con Oggetti Artigianali La povertà materiale stimolava la trasformazione di materiali poverissimi in giocattoli: • Le Biglie: All'epoca non erano di plastica, ma di vetro o persino fatte con l'argilla. I bambini disegnavano percorsi sulla terra, cercando di mandare le biglie in buca con un colpo secco delle dita; ogni biglia era un piccolo tesoro. Esisteva anche il gioco delle biglie al mare, dove le piste venivano scavate nella sabbia. • Le Trottole: Spesso intagliate dai padri o dai nonni. Erano fatte di legno con una punta di ferro e si lanciavano con uno spago. La sfida era farle girare più a lungo o colpire quelle degli avversari. • I Tappi di Bottiglia (Formula 1 in Miniatura): I tappi venivano riempiti con cera o piombo per farli pesare. Con questi, i bambini creavano circuiti a terra per simulare corse di auto e biciclette, una vera Formula 1 fatta con materiali poverissimi. Anche i bottoni recuperati dai vecchi vestiti venivano usati per corse su piste disegnate a terra, con le dita come motore. • Le Bambole di Pezza: Per le bambine, erano amatissime. Non erano costose, ma cucite a mano con stracci, bottoni e lana, diventando compagne di avventure e custodi di segreti. • Figurine: Oltre a essere collezionate, si giocava a lanciarle contro un muro, con chi le faceva cadere più vicine che prendeva quelle degli altri ("Celja mi manca"). Un altro gioco era farle capovolgere a terra con un colpo secco delle dita. • La Lipa: Molto coinvolgente, richiedeva due pezzi di legno – un bastone più lungo e uno più corto appuntito. Con un colpo ben assestato si doveva far volare in aria il pezzo corto e poi colpirlo di nuovo, vincendo chi lo lanciava più lontano. Giochi di Inganno e Intrattenimento • Mosca Cieca: Un bambino bendato cercava di acchiappare gli altri, guidato solo dai loro rumori e dalle risate. La paura di essere presi rendeva il gioco irresistibile. • Telefono senza Fili: I bambini si mettevano in cerchio e sussurravano una frase all'orecchio del compagno. La frase, passando di bocca in bocca, arrivava all'ultimo quasi sempre deformata e comica, facendo ridere tutti a crepapelle. • Quattro Cantoni: Quattro bambini occupavano i vertici di un quadrato, uno stava al centro. Al segnale, dovevano scambiarsi di posto senza farsi prendere, un gioco di astuzia e velocità. • Sedie Musicali: Popolare durante le feste, richiedeva una fisarmonica o un grammofono e sedie. Quando la musica si fermava, qualcuno restava senza posto, creando suspense e gioia. Questi giochi erano il "linguaggio dell'infanzia", attraverso cui i bambini imparavano a socializzare e superavano la povertà materiale con la creatività. Nei giorni di pioggia, quando non si poteva uscire, la creatività si spostava sui giochi da tavolo artigianali, come la dama con i tappi di bottiglia, scacchi improvvisati o giochi di carte. Anche il gioco dell'oca veniva disegnato a mano su cartoncini di recupero.

5 PE-n1248-infanzia-fantasia.xx - Discussione: Infanzia e Fantasia.

5.1 PE-n1248-infanzia-fantasia.xx - Discussione: Infanzia e Fantasia. Certamente. Le fonti fornite offrono una prospettiva ricca e suggestiva sul legame tra Infanzia e Fantasia, specialmente nel contesto dei bambini italiani negli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta. La Fantasia come "Dono Immenso" e Strumento di Trasformazione La fantasia viene descritta come un "dono immenso" posseduto dai bambini italiani di quell'epoca, cresciuti in un paese che si stava rialzando dalla guerra e che, in termini materiali, "aveva ancora poco da offrire". In assenza di giocattoli costosi o tecnologia moderna (non c'erano "tablet, videogiochi o televisioni a colori"), era la fantasia l'elemento chiave che permetteva di trasformare oggetti poveri e quotidiani in strumenti di gioco e avventura: • Oggetti in Avventure: Bastava "un pezzo di gesso, una corda, un pallone sgonfio o persino un tappo di bottiglia per trasformare un pomeriggio qualunque in un'avventura indimenticabile". • Creatività contro la Povertà: La fantasia era il modo per "affrontare la povertà con il sorriso, trasformando la mancanza di oggetti in abbondanza di creatività". La ricchezza e la vivacità dell'infanzia italiana di quegli anni erano evidenti "nonostante la povertà materiale". Esempi di Fantasia Applicata ai Giochi La creatività inesauribile dei bambini trasformava ogni luogo e oggetto in un potenziale scenario di gioco: • La Strada come Parco Giochi: "Ogni angolo negli anni 50 poteva trasformarsi in un parco giochi" grazie alla "fantasia inesauribile" dei bambini, che inventavano "sfide e avventure che ancora oggi fanno sorridere chi le ricorda". • Il Tappo come Auto da Corsa: I semplici tappi di bottiglia, appesantiti con cera o piombo, si trasformavano in macchine per una "vera e propria Formula 1 in miniatura fatta con materiali poverissimi", con i circuiti disegnati a terra. • I Bottoni come Motori: I bottoni recuperati dai vecchi vestiti diventavano piccole "macchine" in corse su piste disegnate, con "le dita [che] erano il motore che li spingeva", un esempio di "Formula 1 fatta di fantasia e semplicità". • Le Bambole Artigianali: Le bambine amavano le bambole di pezza, che non erano costose ma "cucite a mano con stracci, bottoni e lana". Queste diventavano "compagne di avventure e custodi di segreti, simbolo di un'infanzia fatta di immaginazione". • I Soldatini e i Mondi Epici: Non servivano molti giocattoli; i soldatini di piombo o di latta bastavano a "inventare battaglie epiche che trasformavano il pavimento in un campo di guerra". "Bastava uno solo per creare mondi interi". • Giochi di Comunicazione e Comicità: Il Telefono senza fili è un esempio di gioco basato sulla fantasia uditiva e l'intrattenimento, dove il risultato era "quasi sempre una frase deformata e comica capace di far ridere tutti a crepapelle". Il Valore della Semplicità e della Comunità La fantasia si fondeva con la necessità di socializzare e condividere. Questi giochi, pur potendo sembrare ingenui oggi, custodivano un "valore immenso": quello della comunità, della fantasia e della semplicità. In sostanza, i giochi di quell'epoca erano il "linguaggio dell'infanzia", il modo in cui i bambini imparavano "a conoscere il mondo, a socializzare, a superare la fatica della vita quotidiana". Bastava "davvero poco un pezzo di strada un oggetto improvvisato e tanta voglia di ridere insieme" per rendere indimenticabili i pomeriggi.

6 PE-n1249-Passatempi-popolari.xx -Discussione: Passatempi Popolari.

6.1 PE-n1249-Passatempo-popolari.xx -Discussione: Passatempo Popolari. Certamente. Attingendo alle fonti fornite, possiamo analizzare in dettaglio i Passatempo Popolari che hanno caratterizzato l'infanzia italiana. Certamente. Attingendo alle fonti fornite, possiamo analizzare in dettaglio i Passatempo Popolari che hanno caratterizzato l'infanzia italiana negli anni '50, '60 e '70. Questi passatempo riflettevano un'epoca di semplicità materiale e grande creatività, in cui la fantasia trasformava oggetti comuni in fonti inesauribili di divertimento. I passatempo popolari si possono suddividere in diverse categorie: 1. Giochi di Abilità, Equilibrio e Movimento Questi erano passatempo che si svolgevano all'aperto, nei cortili delle scuole, nelle strade polverose di campagna o nei vicoli cittadini. • La Campana (o Settimana): Passatempo diffuso che consisteva nel saltare su un piede solo tra caselle disegnate a terra con un pezzo di gesso o una pietra appuntita. Richiedeva agilità, concentrazione e allegria. Una variante era la Campana con la pietruzza, dove si doveva lanciare un sasso in una casella specifica e poi completare il percorso saltellando, mettendo alla prova la precisione. • La Corda per Saltare (o L'Elastico): Amatissimo passatempo, specialmente dalle bambine, che passavano ore a inventare rime e filastrocche saltando in gruppo. Il gioco dell'elastico utilizzava un elastico lungo, spesso ricavato dalle mercerie o dalle vecchie mutande cucite, e permetteva di inventare infinite varianti di salti e acrobazie sempre più difficili. • I Cerchi di Ferro: Spesso ricavati dalle ruote vecchie delle biciclette. I bambini li facevano correre lungo le strade con un bastone, in una sfida che richiedeva abilità e coordinazione per non farli cadere. • La Cavallina: Un passatempo di gruppo che univa forza, resistenza e divertimento, dove un bambino si piegava e gli altri gli saltavano sulla schiena. 2. Giochi di Competizione, Strategia e Inseguimento Molti passatempo popolari erano basati sulla socializzazione, la velocità e l'astuzia: • Nascondino: Amatissimo nei vicoli cittadini. Si contava fino a 10 rivolti a un muro, poi si cercavano gli amici nascosti dietro porte, scale e alberi, un gioco "senza tempo che riempiva di risate i pomeriggi estivi". • La Campanella (Variante del Nascondino): Passatempo che prevedeva una corsa verso un punto base stabilito, dove vinceva chi riusciva a toccarla senza essere visto, un mix di strategia e velocità. • 1, 2, 3 Stella: Un gioco di gruppo in cui un giocatore, voltato verso un muro, permetteva agli altri di avanzare in silenzio. Quando si girava, gli altri dovevano restare immobili. La tensione e il divertimento rendevano il gioco "irresistibile". • La Bandiera: Un gioco di squadra che richiedeva velocità e riflessi. Due file di bambini si fronteggiavano e partivano al segnale per conquistare un fazzoletto posto al centro, un passatempo che accendeva "rivalità e amicizie allo stesso tempo". • La Mura (o Guardie e Ladri): Un gioco di astuzia e velocità dove due squadre si sfidavano. I ladri cercavano di scappare e nascondersi, e le guardie li inseguivano, trasformando le strade in prigioni e rifugi improvvisati, stimolando lo spirito di squadra. • I Quattro Cantoni: I bambini occupavano i vertici di un quadrato mentre uno stava al centro. Al segnale, dovevano scambiarsi di posto senza farsi prendere, tenendo tutti "con il fiato sospeso". 3. Passatempo con Oggetti Fatti in Casa e Collezionismo Molti passatempo erano creati artigianalmente, sfruttando la fantasia e la semplicità dei materiali: • Tappi di Bottiglia (Formula 1 in Miniatura): I tappi venivano riempiti con cera o piombo per appesantirli. I bambini creavano circuiti a terra, simulando corse di auto e biciclette, una vera e propria "Formula 1 in miniatura fatta con materiali poverissimi". • Bottoni: I bottoni recuperati dai vecchi vestiti venivano usati per corse su piste disegnate a terra, con le dita che fungevano da motore. • Biglie: All'epoca erano fatte di vetro o persino con l'argilla, non di plastica. I bambini disegnavano percorsi sulla terra, cercando di mandare le biglie in buca. Ogni biglia era un "piccolo tesoro". Esisteva anche il gioco delle biglie al mare, con piste scavate nella sabbia sulle spiagge italiane. • Lippa: Semplice ma coinvolgente, si giocava con due pezzi di legno – un bastone più lungo e uno più corto appuntito – cercando di lanciare il pezzo più corto il più lontano possibile. • Trottole: Spesso intagliate da padri o nonni, erano fatte di legno con una punta di ferro e si lanciavano con uno spago, vincendo chi le faceva girare più a lungo o colpiva quelle degli avversari. • Figurine: Oltre alla collezione (soprattutto quelle legate al calcio), si giocava a lanciaarle contro un muro (Celja mi manca) o a farle capovolgere a terra con un colpo secco delle dita, una sfida capace di accendere "rivalità e risate". • Bambole di Pezza: Amatissime dalle bambine, erano cucite a mano con stracci, bottoni e lana, diventando "compagne di avventure e custodi di segreti". • Soldatini: I bambini si divertivano con soldatini di piombo o di latta, spesso ereditati, per inventare "battaglie epiche che trasformavano il pavimento in un campo di guerra". 4. Giochi di Gruppo e Intrattenimento Collettivo Questi passatempo erano basati sull'interazione e sul divertimento condiviso, ideali per le feste o i momenti di relax: • Sedie Musicali: Molto popolare durante le feste, bastavano una fisarmonica o un grammofono e delle sedie. La suspense creata quando la musica si fermava era "pura gioia". • Mosca Cieca: Un passatempo "senza tempo" in cui un bambino bendato cercava di acchiappare gli altri, guidato dai rumori e dalle risate. La paura di essere presi rendeva il gioco "irresistibile". • Telefono senza Fili: Un gioco diffuso in cui una frase veniva sussurrata da un compagno all'altro in cerchio. Il risultato finale era "quasi sempre una frase deformata e comica capace di far ridere tutti a crepapelle". • Palla Avvelenata e Palla Prigioniera: Nella Palla Avvelenata, giocata in piazze e cortili, un pallone (spesso di pezza) eliminava gli avversari se li colpiva. La Palla Prigioniera era una variante di squadra giocata nei campi e prati, più un modo "per sentirsi parte di una squadra che competizione". • Tiro alla Fune: Gioco tipico delle feste, che vedeva due squadre affrontarsi con una corda lunga, richiedendo forza e spirito di squadra. • Giochi di Carte: I bambini imparavano dai grandi a giocare a briscola, scopa e tresette, spesso "giocando di nascosto". Questi passatempo popolari, sebbene oggi possano sembrare ingenui, "custodiscono un valore immenso: quello della comunità, della fantasia e della semplicità". Erano il "linguaggio dell'infanzia" che insegnava a socializzare e a "superare la fatica della vita quotidiana". (Si noti che le fonti sul Castello di Legnano, sui Lampugnani e sul "Ratin" di Milano sono irrilevanti per la discussione sui passatempo popolari dell'infanzia.)

7 PE-n1250-oggetti-gioco.xx - Discussione: Oggetti di Gioco.

7.1 PE-n1250-oggetti-gioco.xx - Discussione: Oggetti di Gioco. Certamente. Le fonti fornite offrono un catalogo dettagliato degli Oggetti di Gioco utilizzati dai bambini italiani negli anni '50, '60 e '70. Questi oggetti riflettono un'epoca in cui la fantasia era il "dono immenso" che permetteva di trasformare la "povertà materiale" in "abbondanza di creatività". Ecco una disamina degli oggetti di gioco più popolari, divisi per tipologia, direttamente supportati dalle fonti:

1. Oggetti per Giochi Disegnati e di Precisione Questi oggetti erano essenziali per delimitare gli spazi di gioco o per le sfide di mira:
 - Gesso o Pietra Appuntita: Erano fondamentali per disegnare a terra le caselle per giochi come La Campana (o Settimana).
 - Pietruzza (Sasso): Utilizzata nella variante Campana con la pietruzza, dove si lanciava il sasso nella casella giusta, mettendo alla prova la precisione.
 - Biglie: All'epoca non erano fatte di plastica colorata, ma di vetro o persino fatte con l'argilla. Ogni biglia era considerata un "piccolo tesoro da custodire gelosamente". Venivano usate per percorsi disegnati sulla terra o per le sfide sulla sabbia, come nel gioco delle biglie al mare.
 - Dadi e Pedine Improvvisate: Nei giorni di pioggia, per i giochi da tavolo artigianali come il gioco dell'oca (disegnato a mano su cartoncini recuperati), venivano usati dadi improvvisati e pedine ricavate da sassolini.
2. Oggetti Ricavati da Materiali di Scarto o Poveri La creatività trasformava materiali comuni e di scarto in giocattoli:
 - Tappi di Bottiglia: Venivano riempiti con cera o con un pezzetto di piombo per aumentarne il peso. Con questi tappi, i bambini creavano circuiti a terra, simulando corse di auto e biciclette, una "vera e propria Formula 1 in miniatura fatta con materiali poverissimi". Erano usati anche come pedine per la dama con tappi di bottiglia.
 - Bottoni: I bottoni recuperati dai vecchi vestiti erano utilizzati per inventare corse su piste disegnate a terra; ogni bottone diventava una macchina e le dita il motore che li spingeva.
 - Vecchi Vestiti e Stracci: Essenziali per creare le Bambole di Pezza, cucite a mano con stracci, bottoni e lana, diventando simbolo di un'infanzia fatta di immaginazione. Il pallone per la Palla Avvelenata era spesso fatto di pezza o di stracci cuciti.
 - Bastone e Pezzi di Legno: Necessari per la Lippa, che richiedeva un bastone più lungo e uno più corto appuntito alle estremità.
 - Cerchi di Ferro: Spesso ricavati dalle ruote vecchie di biciclette. Venivano fatti correre con un bastone.
3. Oggetti di Fabbricazione Artigianale o Semi-Artigianale Questi oggetti richiedevano una certa lavorazione, spesso da parte di adulti:
 - Trottole: Erano fatte di legno con una punta di ferro. Spesso venivano intagliate dai padri o dai nonni e lanciate con uno spago.
 - Soldatini: Si giocava con soldatini di piombo o di latta, spesso ereditati dai fratelli maggiori, trasformando il pavimento in un "campo di guerra".
 - Figurine: Principalmente quelle legate al calcio. Venivano collezionate, scambiate, o utilizzate per giochi come il Celja mi manca (lanciate contro un muro) o schioccate a terra.
 - Carretti di Legno: Usati nelle corse improvvisate.
4. Oggetti Tessili, Corde e Spaghi Questi materiali erano alla base di molti giochi di movimento:
 - Corda: Bastava una semplice corda, magari presa dalla legnaia, per creare momenti di pura gioia collettiva come il salto della corda. La corda lunga era anche l'oggetto centrale per il Tiro alla Fune.
 - Elastico: Il gioco dell'elastico utilizzava un elastico lungo, spesso ricavato dalle mercerie o dalle vecchie mutande cucite, permettendo alle bambine di inventare infinite varianti di salti.
 - Fazzoletto: Oggetto fondamentale nel gioco della Bandiera, posto al centro per essere conquistato dalle squadre avversarie.
 - Sacchi di Luta: Usati nelle corse improvvisate come "slitte".
5. Oggetti per l'Intrattenimento e Giochi al Chiuso
 - Carte Napoletane o Piacentine: Utilizzate per giochi come briscola, scopa e tresette, spesso imparati di nascosto dai grandi e che fungevano da "ponte tra generazioni".
 - Sedie: Necessarie per il popolare gioco delle Sedie Musicali.
 - Fisarmonica o Grammofono: Servivano per fornire la musica durante le Sedie Musicali. Questi oggetti, da un semplice pezzo di gesso a un tappo di bottiglia, erano tutto ciò che serviva per "creare mondi interi" e per insegnare ai bambini a socializzare e "superare la fatica della vita quotidiana".

8 PE-n1251-creativita-comunita.xx - Discussione: Creatività e Comunità.

8.1 PE-n1251-creativita-comunita.xx - Discussione: Creatività e Comunità. Silenzio. La Creatività e la Comunità sono due pilastri fondamentali dell'infanzia italiana descritta nelle fonti, specialmente per quanto riguarda i Giochi Dimenticati negli anni '50, '60 e '70. In quell'epoca, dove la "povertà materiale" era diffusa e mancavano "tablet, videogiochi o televisioni a colori", l'ingegno e la necessità di stare insieme hanno dato vita a passatempi ricchi di valore. La Creatività come "Dono Immenso" La fantasia viene esplicitamente definita un "dono immenso" posseduto dai bambini. Questa creatività era la chiave per affrontare la mancanza di oggetti, "trasformando la mancanza di oggetti in abbondanza di creatività" e permettendo di "affrontare la povertà con il sorriso". La creatività si manifestava nella trasformazione di oggetti semplici e comuni in strumenti per avventure indimenticabili: • Oggetti di Scarto che Generano Mondi: Bastava "un pezzo di gesso, una corda, un pallone sgonfio o persino un tappo di bottiglia per trasformare un pomeriggio qualunque in un'avventura indimenticabile". Ogni angolo, negli anni '50, poteva diventare un "parco giochi" grazie alla "fantasia inesauribile" dei bambini. • Formula 1 della Semplicità: La creatività dava vita a una "vera e propria Formula 1 in miniatura fatta con materiali poverissimi", utilizzando tappi di bottiglia riempiti con cera o piombo per le corse. Similmente, i bottoni recuperati dai vecchi vestiti venivano usati per inventare corse su piste disegnate a terra, con "le dita [che] erano il motore che li spingeva". • Artigianato e Affetti: La creatività non era solo nel gioco, ma anche nella creazione di giocattoli come le bambole di pezza, che non erano costose ma "spesso cucite a mano con stracci, bottoni e lana", e che diventavano "compagne di avventure e custodi di segreti, simbolo di un'infanzia fatta di immaginazione". • Mondi Epici e Minimalismo: Per i bambini, bastava un "soldatino di piombo o di latta" per "inventare battaglie epiche che trasformavano il pavimento in un campo di guerra". Non c'era bisogno di tanti giocattoli; "bastavano uno solo per creare mondi interi". • Giochi Improvvisati: La creatività si estendeva ai giorni di pioggia, quando non si poteva uscire, con i "giochi da tavolo artigianali", come la dama con tappi di bottiglia o il gioco dell'oca disegnato a mano su cartoncini recuperati, utilizzando "dadi improvvisati e pedine ricavate da sassolini". La Comunità come Lingua dell'Infanzia I passatempi popolari erano intrinsecamente legati alla comunità e alla socializzazione. I giochi non erano solo svago, ma il "linguaggio dell'infanzia", il modo in cui i bambini imparavano "a conoscere il mondo" e "a socializzare". L'interazione e la condivisione erano al centro di quasi tutti i passatempi: • Gioia Collettiva e Socialità: La corda per saltare creava "momenti di pura gioia collettiva" con le bambine che inventavano rime e filastrocche mentre saltavano in gruppo. • Competizione e Amicizia: Il gioco della Bandiera accendeva "rivalità e amicizie allo stesso tempo". Anche la Palla Prigioniera era, più che una competizione, un modo "per sentirsi parte di una squadra". • Spirito di Squadra e Astuzia: Giochi come Guardie e Ladri (La Mura) stimolavano lo "spirito di squadra", così come il Tiro alla Fune, un "gioco di forza e spirito di squadra che faceva ridere anche i più piccoli". • Il Riso come Collante: La comunità trovava sfogo nella comicità condivisa, come nel Telefono senza fili, dove la frase deformata era "capace di far ridere tutti a crepapelle", e nelle Sedie Musicali, dove la suspense e il ridere erano "pura gioia". Anche le figurine accendevano "rivalità e risate". • Ponte tra Generazioni: I giochi di carte (briscola, scopa, tresette), imparati "di nascosto" dai grandi, fungevano da "ponte tra generazioni". • L'Immensità del Valore: I giochi, pur potendo sembrare "ingenui" oggi, "custodiscono un valore immenso: quello della comunità, della fantasia e della semplicità". In conclusione, la Creatività permetteva ai bambini di "superare la fatica della vita quotidiana" trasformando il poco in tanto, mentre la Comunità forniva il contesto essenziale per imparare a vivere, a ridere insieme, e a condividere le sfide.