



## Scheda gioco N° 23

 **Nome del gioco:** Timpalo

 **Caratteristiche:**

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: gioco (art. 31).

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, di giorno
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Medio, grande

 **Numero dei parteci**

- Da 4 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dagli 8 anni in su

 **Materiali utili**

- Dei cerchi fatti in co  
50 cm ), alcuni paletti di legno o ferro leggero (timpali), alcuni porta paletti (piantane di sostegno), gesso

etro minimo del cerchio

 **Presentazione**



- Nel piccolo regno di Altussia, gli abitanti, oltre ad essere pochi, erano anche molto alti; superavano quasi tutti i due metri di altezza. Solo il grande re, Gnomum terzo (figlio di Gnomum secondo, che discende da Curtis diciottesimo e via di seguito) era alto un metro e mezzo. Infatti ad Altussia venivano eletti re i cittadini più bassi in altezza (il termine “sua altezza” è stato coniato ad Altussia). Il motivo era semplice: tutti i cittadini di Altussia potevano partecipare (era obbligatorio!) all’elezione del re portando una collana d’oro o d’argento il giorno stabilito per l’elezione. In questa data, tutta la popolazione si riuniva nella grande piazza e, dislocati a scacchiera i pretendenti al trono, ogni cittadino doveva lanciare la collana verso il suo prescelto, se questa veniva infilata lungo il corpo il futuro pretendente acquistava punti, se invece il bersaglio veniva mancato il cittadino che aveva fatto il lancio doveva all’erario dieci volte il valore della collana. Veniva dichiarato re chi aveva più collane sul proprio corpo. Il regno di Alturia fu conquistato dai barbari, anche perché i cittadini non compresero bene i meccanismi delicati della burocrazia statale e divennero suco-individualisti: i barbari stessi si estinsero per la loro incapacità nella gestione del patrimonio che il regno di Altussia offrì loro. Oggi solo qualche oggetto resta a testimoniare questa cultura, sono conservati nel museo del paleolitico Camuno!

### **Come si gioca**

- I giocatori si dividono in due o più squadre, rispetto al numero dei partecipanti, sul campo ci sono i timpali, dei paletti alti circa un metro e mezzo fissati su delle piantane (di ferro, legno o plastica): una linea segna la partenza per tutti, il punto da dove vengono lanciati i cerchi. Ogni giocatore può avere un cerchio, di corda, da lanciare, oppure più cerchi. Comunque, ogni squadra dovrà avere lo stesso numero di cerchi. Al via dell’animatore i giocatori delle squadre lanceranno i cerchi (uno alla volta e uno per squadra) cercando di infilarli nel timpalo. Chi infila più punti dopo un determinato tempo vince.

### **Varianti**

- Ci sono più timpali messi in cerchio e si dà punteggio diverso ai vari cerchi infilati. Il resto come sopra
- Si dispongono i timpali a piramide e si assegna punteggio diverso dai primi all’ultimo, il resto come sopra.

### **Sicurezza**

- E’ un gioco che si fa all’aperto, si devono scegliere luoghi sicuri e che non compromettano i movimenti dei partecipanti.

