



Mapping European Traditional Sports and Games

D1.5_IT



Co-funded by
the European Union

Nome del gioco: PLJOČKANJE
(PLOČKANJE, PRAHČANJE)

Collocazione geografica: Croazia – Dalmazia, Istria, Litorale croato

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: spazio esterno, prato

Oggetti del gioco: *pljočke*, pallino

Origine del gioco:

Le radici di questo gioco, così come di altri giochi di precisione, affondano nel passato. ¹ Lo stesso Omero racconta come i suoi eroi mitici misurassero la loro forza in un gioco con lastre di pietra piatte, e testimonia la diffusione di questo gioco tra gli antichi Greci. Henri Veyrier, autore del *Dictionnaire des Jeux*, afferma che Omero menziona una simile competizione in onore del defunto Patroclo nella sua Iliade. ⁴

Descrizione del gioco:

Il *Pljočkanje* (*pločkanje*, *prahčanje*), è un tradizionale gioco popolare che consiste nel tirare una pietra sottile e piatta, un gioco che i pastori, per lo più bambini, usavano per passare il tempo mentre radunavano il bestiame. Deve il suo nome al suo sostegno principale, la *pljočka*, originariamente una pietra piatta delle dimensioni di un palmo, ricavata da un'ardesia più spessa, da 2 a 4 cm. Oltre alla *pljočka*, per giocare è necessario anche un sasso delle dimensioni di un pugno, chiamato *pljočkaš*, *boulin* o *balin*. Il gioco richiede almeno due giocatori e può essere giocato individualmente (ogni giocatore ha tre pezzi), in coppia (ogni giocatore ha due pezzi), in gruppi di

tre o di quattro: in questo caso ogni giocatore ha un pezzo. Il *pljočkanje* iniziava giocando con le dita (pari-dispari) o concordando chi avrebbe lanciato per primo. Il *bulin* si lanciava sul campo e poi si determinava la distanza (linea sottolineata) da cui tirare. Se i bambini erano più piccoli, la distanza era di 5-6 passi, per i più grandi di 7-8 passi. La base del gioco è lanciare il *pljoča* il più vicino possibile al *bulin* e quindi vincere un punto pieno. Più vicino era il *pljoča* della squadra migliore, più il giocatore o la squadra che conquistava per prima 11 o 13 punti era considerata la vincitrice della partita. ³ Per stabilire con esattezza a chi apparteneva il punto, si misurava la distanza tra la *pljočka* e la *bouline*, posizionando il piede davanti al *polpastrello* o con un bastone di legno. Oltre al fatto che era importante lanciare la palla battente il più vicino possibile alla boccia, si cercava di colpire la palla battente dell'avversario il più lontano possibile, di cavalcarla (situazione del gioco in cui la palla battente cade sulla palla battente) o di colpirla direttamente in testa (quando la palla battente o un'altra palla battente colpisce il centro).

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Le pietre piatte da gioco si trovano in natura. Non è necessario acquistare attrezzature o oggetti di gioco in plastica.

Bibliografia:

¹ Claude Carret et al., *Les jeux de palets*, Rennes: Musée de Bretagne, 1983.

² Pierino Dudry, *Palet*, FIGEST, 2025. Ultimo accesso: 04/25/2025. <<https://figest.it/specialita-2/palet/>>.

³ Mirjana Margetić, *Pljočkanje: od pastirske igre do sporta*, (Pljočkanje: from a shepherd's game to a sport) 2025. Ultimo accesso: 04/25/2025. <<https://hrcak.srce.hr/168194>>

⁴ Henri Veyrier, *Dictionnaire des Jeux*, Relié, 1970.

Nome del gioco: PRASIČKANJE
(KRMAČKANJE, GICANJE, PRAHĆANJE)

Collocazione geografica: Croazia – Dalmazia, Istria, Litorale croato

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: spazio esterno, prato

Oggetti del gioco: *prasac*/*krmača*/pallino, una mazza di legno curva per ogni giocatore

Origine del gioco:

I giochi in cui si utilizza un bastone curvo per colpire un oggetto di varie forme sono noti fin dall'antichità. La tradizione dei giochi con bastone e palla (pietra) risale a circa 4.000 anni fa, e i dipinti murali trovati nelle tombe di Beni-Hasan, nella Valle del Nilo, raffigurano tali competizioni. Altre fonti archeologiche mostrano che anche arabi, greci, antichi romani, persiani e aztechi giocavano a una versione di questo gioco, che ai tempi di Gaio Giulio Cesare era chiamato *paganica*. L'obiettivo del gioco è spingere una palla di cuoio in un buco nel terreno con un bastone. Nel Medioevo in Francia, era chiamato *hoquet*. Etimologicamente, la parola antico francese *hocquet* significa bastone da pastore, bastone ricurvo, e il diminutivo di questa parola, *hok*, rappresentava qualcosa di curvo.¹

Descrizione del gioco:

Prasičkanje è un gioco tradizionale all'aperto per bambini, simile all'hockey su prato odierno, che si basa sullo spingere una pietra ellittica, oblunga (a volte rotonda) o una piastrella di legno (nei tempi più recenti, vecchie lattine) in un buco nel terreno, aiutandosi con un bastone di legno. Il gioco richiede almeno tre giocatori e può ospitarne fino a dieci. Ognuno di loro ha una *bačuka* (un bastone di legno con la parte inferiore ispessita, la "testa") che usa per spingere una pietra o un oggetto di legno, un disco, che storicamente viene chiamato *prasac*, *krmača*, *svinja* o *bulin*. Si gioca su un pascolo o un campo, dove viene fatto un buco centrale (la "penna"). Storicamente, è anche chiamato *tor* (anche *štala*, *hliv* o *polje/poje*).

In un cerchio attorno all'obiettivo, a una distanza uguale di pochi metri, vengono scavati diversi buchi più piccoli, *škulja*/*škuja* (anche *graba*, *pičina*), uno in meno rispetto al numero di giocatori che partecipano. Il gioco inizia scegliendo il giocatore che sarà il primo a rimanere in campo senza la sua *škuja*. Questo viene determinato facendo allineare tutti i giocatori in fila e lanciare i loro bastoni verso la penna. Secondo un'altra versione, dopo essersi radunati attorno al buco centrale, prendono il bastone con una mano e lo posizionano sulla parte anteriore del piede, lo lanciano il più lontano possibile con un improvviso scatto oscillante della gamba. Chi ha lanciato il bastone più corto è il primo a guidare il *prasac* ed è una minaccia per gli altri perché deve lottare per segnare mentre difende la sua penna. Gli altri giocatori cercano di spingere il *prasac* nella penna, mentre proteggono il loro buco dal giocatore che non ha la sua penna, lanciando il *prasac* il più lontano possibile, per rendere più difficile il suo avanzamento nel gioco. Supponiamo che il giocatore che difende la penna riesca a guidare il *prasac* nel buco di qualcun altro. In tal caso, scambia posto con il proprietario di quel buco: l'ex proprietario prende quindi il controllo della difesa della penna, e il precedente difensore del buco centrale prende il controllo della *škulja* dell'altro giocatore.²

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Bastoni curvi e pietre da gioco possono essere trovati nell'ambiente naturale. Non è necessario acquistare accessori, aiuti o attrezzature in plastica per il gioco.

Bibliografia:

¹ Lea Lozančić, *Podrijetlo engleskog nazivlja iz zimskih sportova i njegove poveznice s drugim europskim jezicima*, (The origin of English winter sports terminology and its links to other European languages), 2001, Faculty of Kinesiology, University of Zagreb.

² Mirjana Margetić, *Prasičkanje (Pigletting.)* 2025. Ultimo accesso: 04/25/2025.
<<https://www.istrapedia.hr/hr/natuknice/4574/prasickanje>>

Nome del gioco: IGRA PALE I PIRIZA
(PIRUZANJE, PIRIZANJE)

Collocazione geografica: Croazia – Entroterra
Dalmata, Croazia continentale

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: spazio
esterno, prato

Oggetti del gioco: *pala*, *piriz*

Origine del gioco:

Giochi in cui oggetti di varie forme vengono colpiti con un bastone nel tentativo di colpire un bersaglio sono conosciuti fin dall'antichità. I giochi tradizionali con il bastone (specialmente i giochi dei pastori in cui il bastone è l'oggetto base del gioco) risalgono all'antichità.

Descrizione del gioco:

Posiziona un marcatore (un bastone verticale piantato nel terreno) nell'area di gioco verso il quale devi lanciare un *piriz* (un bastone più corto lungo 15 cm) e farlo rimbalzare con una *pala* (un bastone più lungo di 50 cm) da una distanza di

almeno 10 metri. Il giocatore che mira con successo e colpisce il bersaglio (marcatore) o si avvicina di più ad esso (misurato in piedi, passi o con la *pala*) è il vincitore del gioco *Pala e Piriz*¹.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

I bastoni per giocare possono essere trovati nell'ambiente naturale. Non è necessario acquistare accessori, aiuti o attrezzature in plastica.

Bibliografia:

¹ *Najpopularnije dječje igre starih generacija*, 2025. Ultimo accesso 05/01/2025. <<https://narodni.net/najpopularnije-djecje-igre-starih-generacija/>>



Nome del gioco: PIKUĆA
(PIKUĆA I PALA, KLIS, KLISANJE, PANDOLO)

Collocazione geografica: Croazia – Entroterra
Dalmata, Istria

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: spazio
esterno, prato

Oggetti del gioco: koza, pikuća

Origine del gioco:

Il *pikuća* (noto anche come *pandolo*) affonda le sue radici in un antico sport risalente a oltre 2.500 anni fa, chiamato *gilli-danda*, originario dell'Asia meridionale. Si gioca con due bastoni: quello più grande, chiamato *danda*, viene utilizzato per colpire quello più piccolo, chiamato *gilli*.¹ Il Petrie Museum of Egyptian Archaeology di Londra espone una collezione di bastoni da gioco risalenti alla XI o XII dinastia.² La diffusione spaziale del gioco è confermata dai suoi numerosi nomi: *lippa*, *nizza*, *ghiarre* in Italia, *klis* in Bosnia-Erzegovina, *xiliki* in Grecia, *tala* in Spagna, *bâtonnet* in Francia, *tip-cat* in Inghilterra e *chizhia* in Russia. A causa del pericolo causato dall'uso di un bastone appuntito, il gioco fu proibito a partire dal XV secolo, prima nello statuto di Cres e poi con la proclamazione della Repubblica di Venezia del 1546³.

Descrizione del gioco:

Il *pikuća* è un antico passatempo che si gioca con due bastoni o rami: una *koza* (*pala*), un bastone dritto lungo 50 cm, e una *pikuća*, un bastone più piccolo lungo 15 cm, appuntito alle due estremità come una matita. Il *pikuća* può essere giocato uno contro uno o in squadre di due o tre giocatori. Per iniziare, è necessario scavare una buca poco profonda nel terreno e posizionare la *pikuća* perpendicolarmente alla buca. Il gioco inizia con un giocatore (il lanciatore) che cerca di lanciare la *pikuća* il più lontano possibile con la *koza*. Lo fa posizionando la *koza* con un angolo di 60 gradi sotto la *pikuća*, quindi sollevando improvvisamente la *koza* in avanti, catapultando la *pikuća* in direzione del ricevitore. Gli altri giocatori (i ricevitori) cercano di prendere la *pikuća* mentre è ancora in aria. Il ricevitore che riesce a prendere la *pikuća* sostituisce il lanciatore, mentre il lanciatore prende il posto del ricevitore. Se nessuno riesce a prendere

il *pikuća*, i ricevitori hanno un'altra possibilità di sostituire il lanciatore. Quindi, il ricevitore più vicino al punto in cui è caduto il *koza* prende il *koza* in mano e cerca di colpire il *pikuća*, che il lanciatore ha posizionato verticalmente sopra il buco. Se falliscono ancora, il lanciatore ha la possibilità di segnare punti. Il lanciatore colpisce quindi l'estremità appuntita del *pikuća* con il *koza* per sollevarlo in aria, lanciandolo con l'intenzione di farlo volare il più lontano possibile. Ha diritto a tre colpi. In questa fase del gioco, i ricevitori possono nuovamente eliminare il lanciatore afferrando il *pikuća* mentre è in volo. Il numero di punti che il lanciatore ottiene dipende dalla distanza dal buco al punto in cui la *pikuća* cade dopo il terzo colpo. Un *punat* corrisponde alla lunghezza di dieci *koza*. La misurazione è la parte più divertente del gioco: per evitarla, il lanciatore chiede prima ai ricevitori quanti *punat* gli assegnano. Se non è soddisfatto della loro valutazione, può usare la *koza* come metro per misurare i punti. Il numero di punti è una parte importante del gioco, poiché i ricevitori spesso offrono deliberatamente meno punti per punire il lanciatore per un buon punteggio, prendendolo in giro lungo il percorso. Il gioco termina quando una delle squadre raggiunge un numero di punti concordato in precedenza, ad esempio cinquanta.¹ Nel *pandolo*, il lanciatore colpisce prima un pezzo appuntito con una mazza in modo che rimbalzi sul terreno e voli in aria, poi cerca di lanciarlo il più lontano possibile nel campo, dove i difensori cercano di fermarlo e di accorciarne il volo il più possibile.^{3 4}

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente: I bastoni per giocare possono essere trovati nell'ambiente naturale. Non è necessario acquistare accessori, aiuti o attrezzature in plastica.

Bibliografia:

¹ *Pikuća*, 2025. <https://hr.wikipedia.org/wiki/Piku%C4%87a>

² *La lippa*, 2025. <https://www.giocopopolare.it/la-lippa.html>

³ *Pandolo*, 2025. <https://www.pandolo.si/pandolo/>

⁴ *Pandolo*. Istarska enciklopedija (2005), mrežno izdanje Leksikografski zavod (Lexigraph institute of) Miroslav Krleža, 2025. <<https://istra.lzmk.hr/danak/2000/>>

⁵ *Ciro dell'Aura*. Lauro Decarli, *Breve manuale di pandologia*, Trieste 1981.

⁶ *Franko Hmeljak*, Lauro Decarli, *Pandolo*, Koper 1994.

Nome del gioco: BLIŠKA
LANCIO DI MONETE, PITCHING PENNIES

Collocazione geografica: Croazia – Entroterra
Dalmata

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: spazio
esterno, prato

Oggetti del gioco: bastone, monete

Origine del gioco:

Da migliaia di anni esistono numerose varianti di giochi che prevedono il lancio di monete contro un bersaglio fisso in diverse culture. Gli antichi greci utilizzavano monete di bronzo per questo gioco, mentre gli israeliti usavano noccioli di albicocca. Anche lo scrittore inglese Rudyard Kipling menziona il gioco molto diffuso del lancio della moneta (*pitching pennies*) della fine del XIX secolo nella sua poesia "If"¹.

Descrizione del gioco:

Con un indicatore prestabilito, come un bastone o una linea tracciata sul terreno, il *bliška* consiste nel lanciare piccole monete da una certa distanza

Nome del gioco: SKAKANJE U VREĆI
CORSA NEI SACCHI, (POTATO) SACK RACE

Posizione geografica: Croazia, Italia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: su un
campo erboso (all'aperto)

Oggetti del gioco: sacchi

Origine del gioco:

L'origine di questo gioco non è chiara, ma molti suppongono che sia stato inventato durante le feste del raccolto; questo spiegherebbe perché solitamente si usano sacchi di patate per giocare.

Descrizione del gioco: Tutti i concorrenti si allineano sulla linea di partenza, con le gambe infilate in un sacco che tengono sollevato all'altezza della vita con le mani. Al segnale di

partenza dovranno correre, facendo del loro meglio dato che hanno le gambe intrappolate nel sacco, e raggiungere per primi il traguardo finale. Se lo si desidera, il percorso può essere completato anche saltando, l'importante è arrivare primi. In media il percorso è lungo 15-30 metri, a seconda dell'età dei concorrenti e dello spazio disponibile.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

I bastoni e le pietre per giocare si possono trovare nell'ambiente naturale. Non è necessario acquistare accessori, aiuti o attrezzature in plastica.

Bibliografia:

¹ *Pitching pennies*, 2025. Ultimo accesso 04/25/2025.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Pitching_pennies>

² *Najpopularnije dječje igre starih generacija*, 2025. Ultimo accesso 04/2025/2025.
<<https://narodni.net/najpopularnije-djecije-igre-starih-generacija/>>

partenza dovranno correre, facendo del loro meglio dato che hanno le gambe intrappolate nel sacco, e raggiungere per primi il traguardo finale. Se lo si desidera, il percorso può essere completato anche saltando, l'importante è arrivare primi. In media il percorso è lungo 15-30 metri, a seconda dell'età dei concorrenti e dello spazio disponibile.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

I sacchi necessari per giocare dovrebbero essere di iuta o cotone, in modo da poter essere facilmente riutilizzati, invece che di plastica, che può strapparsi dopo un solo utilizzo.

Bibliografia:

¹ *Socialita'*, 2025. Ultimo accesso 04/05/2025.

<https://www.sportesalute.eu/images/corretti-stili/allegati/corretti_stili_di_vita_socialita.pdf>

Nome del gioco: BACANJE POTKOVE
LANCIO DEL FERRO DI CAVALLO, TOSSING
HORSESHOES, TIRO DE HERRADURA

Collocazione geografica: Croazia, Spagna

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: uno spazio geografico pianeggiante e pulito, ovvero un campo all'aperto

Oggetti del gioco: ferri di cavallo, picchetti

Origine del gioco:

Si ritiene che il gioco dei ferri di cavallo abbia avuto origine dal gioco dei *quoits* (lancio di anelli di metallo, corda o gomma da una certa distanza, solitamente per farli atterrare su o vicino a un paletto), popolare tra i soldati romani durante l'occupazione britannica dal I al V secolo. Mentre gli ufficiali giocavano a *quoits* utilizzando anelli di metallo, i soldati semplici, che non avevano accesso a tali anelli, utilizzavano ferri di cavallo scartati, lanciandoli verso un paletto conficcato nel terreno. Durante il Medioevo, il gioco si diffuse tra i contadini in Inghilterra. Nel XIV secolo, i sovrani inglesi lo bandirono perché distraeva gli uomini dall'addestramento militare, in particolare dal tiro con l'arco. Tuttavia, il gioco sopravvisse e fu portato in Nord America dai coloni europei. Durante la guerra civile americana (1861-1865), i soldati spesso si divertivano giocando a questo gioco nel tempo libero. Dopo la guerra, il gioco si diffuse in tutto il paese, dando vita a campi improvvisati nei cortili e nei parchi.

Descrizione del gioco:

Posizionare due picchetti al centro di un quadrato di 1,8 m², a circa 12 metri di distanza l'uno dall'altro (la distanza standard per i giocatori adulti). La distanza deve essere regolata per i bambini o i principianti. Il primo si estende per 36 cm dalla superficie del terreno ed è inclinato di 8 cm verso il secondo. A 12 m di distanza (in alternativa, 9 m per donne e ragazzi).

Nella categoria individuale competono due giocatori, ciascuno con due ferri di cavallo, mentre nella categoria a squadre quattro giocatori ciascuno con un solo ferro di cavallo, e si alterano nel lancio verso il paletto. Nel gioco individuale, i giocatori dello stesso quadrato si alterano nel lancio dei ferri

di cavallo verso il paletto opposto. Nelle competizioni a squadre, i ferri vengono lanciati a coppie, ciascuna dal quadrato opposto.

Il ferro di cavallo deve essere lanciato con un tiro basso dalla mano in modo che atterri il più vicino possibile al paletto o, idealmente, che lo racchiuda in un "ringer". Dopo che tutti i giocatori hanno terminato il lancio, i punti vengono sommati e il gioco continua sul lato opposto rispetto al lancio originale. In una partita a coppie, una delle coppie si trova a un'estremità e l'altra coppia all'altra estremità. Una volta completato il lancio, ciascuna delle parti ruota. Il gioco si svolge fino a 21 (partite informali) o 50 punti. Il ferro di cavallo più vicino vale 1 punto, a condizione che si trovi entro 15 cm dal paletto. Se gli oggetti di entrambi gli avversari o delle squadre si trovano alla stessa distanza dal paletto, ogni giocatore o squadra ottiene 1 punto. Un ferro di cavallo appoggiato al paletto vale 2 punti, mentre un ferro di cavallo appoggiato al paletto senza toccare quello dell'avversario vale 2 punti. Un ferro di cavallo appoggiato a un altro non vale nulla. Un ferro di cavallo conficcato nel paletto vale 3 punti, ma solo se la sua punta è almeno allineata con il chiodo. Un ferro di cavallo appeso al paletto vale 6 punti. Un ferro di cavallo abbattuto o eliminato annulla i punti precedenti. Un ferro di cavallo che, grazie alla sua posizione, valeva 3 punti, smette di valere quando un altro ferro di cavallo abbatte il ferro di cavallo o il chiodo dalla sua posizione.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente: È possibile utilizzare ferri di cavallo in gomma o plastica al posto di quelli in metallo per rendere il gioco più facile e sicuro per i bambini nelle scuole o negli asili. I pali possono essere realizzati in legno o plastica e posizionati a una distanza minore (5-7 m) per i partecipanti più piccoli. Il gioco può essere praticato anche al chiuso utilizzando coni di plastica come bersagli.

Bibliografia:

¹ *Horseshoe pitching*, 2025. Ultimo accesso: 04/14/2025. <[Encyclopedia Britannica: Horseshoe pitching history](#)>

² *Horseshoes*, 2025. <[New World Encyclopedia: Horseshoes](#)>

³ *Horseshoe Toss Game*, 2025. <[Horseshoe Toss Game / How to Play Horseshoe Toss](#)>

Game name: BOĆANJE
BOCCE, BOCCE BOULES

Collocazione geografica: Croazia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: un'area pianeggiante, ad esempio un prato, un parco giochi o un campo da gioco

Oggetti del gioco: Bocce, un *bulin* (pallino)

Origine del gioco:

Le origini delle bocce sono indeterminabili, poiché non esistono conoscenze certe al riguardo. Negli scavi della città turca di Çatal Höyük (esistita nel 7000 a.C.), l'archeologo inglese James Mellaart ha trovato oggetti rotondi che potrebbero essere stati utilizzati per il gioco. In Egitto, dove era uno dei giochi praticati 2500 anni a.C., nella città di Luxor, sono stati trovati affreschi murali familiari con un fantasioso tema dedicato alle bocce. Tracce di questo gioco sono state rinvenute anche nell'antica Grecia. Ippocrate, il famoso medico vissuto dal 460 al 377 a.C., nei suoi scritti medici consiglia di giocare a bocce. I Romani adottarono poi questo gioco dai Greci. Solo allora, in epoca romana, emerse il gioco delle bocce, approssimativamente simile alla forma odierna, come dimostra il ritrovamento di bocce e di una palla più piccola (un pallino) durante gli scavi della città di Pompei (79 a.C.). Come eredità, i legionari romani lasciarono questo gioco alle generazioni future dopo aver lasciato le regioni conquistate, come la Gallia, nell'area dell'odierna Marsiglia, oggi riconosciuta come la mecca delle bocce. Le bocce si diffusero poi in altri paesi del Mediterraneo.

Descrizione del gioco:

Il gioco delle bocce è uno sport tradizionale in cui i giocatori cercano di lanciare le loro bocce il più vicino possibile a una pallina più piccola, chiamata *bulin* (o *jack/pallino*). Si può giocare individualmente o in squadra. Lo scopo del gioco è quello di lanciare le bocce il più vicino possibile al *bulin*. All'inizio viene tracciata una linea di lancio che non deve essere superata durante l'approccio. I turni sono determinati dal sorteggio o mettendosi d'accordo. In una partita a squadre, un giocatore

della squadra che inizia (Squadra A) lancia il pallino a una distanza di 8-12 m. Lo stesso giocatore lancia poi la prima boccia, cercando di posizionarla il più vicino possibile al pallino. La squadra avversaria (Squadra B) lancia quindi le sue bocce, cercando di allontanare la palla dell'avversario, o fino a quando non ha giocato tutte le sue bocce. Se la squadra B (prima di giocare tutte le bocce) è riuscita a togliere il punto alla squadra A, allora la squadra A gioca di nuovo, alternandosi con l'altra squadra, fino a quando tutte le bocce sono state giocate. L'individuo o la squadra che vince i punti/il round si aggiudica il diritto di lanciare per primo il pallino nel round successivo. Le bocce possono essere lanciate con precisione o rotolate delicatamente per avvicinarle il più possibile al pallino, oppure lanciate con traiettoria parabolica con l'obiettivo di allontanare le bocce avversarie da una posizione favorevole. La distanza delle bocce dal pallino può essere misurata con maggiore precisione utilizzando un filo o un bastone di legno. Dopo che tutte le bocce sono state giocate, la squadra che si avvicina di più al pallino vince i punti. Viene assegnato un punto per ogni boccia più vicina al pallino rispetto alla boccia più vicina dell'avversario. Il gioco continua fino al raggiungimento di un numero di punti concordato (di solito 13). Il primo giocatore o la prima squadra che raggiunge il numero di punti concordato vince.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

È possibile utilizzare bocce sintetiche, di plastica o di gomma, oppure palline di dimensioni simili alle bocce. Per il *bulin* (pallino) è possibile utilizzare una pallina più piccola (ad esempio, palline da ping pong). Il campo da gioco può essere un prato, un'area asfaltata o una superficie piana all'interno di una sala. Le regole possono essere adattate in modo che i bambini lanciano la palla da una distanza compresa tra 5 e 8 metri.

Bibliografia:

¹ Damir Škarpa, Eduard Hemar, *Zlatna knjiga hrvatskog boćanja*. Zagreb: Hrvatski boćarski savez, 2012.

² Sandro Gulja, *Boćanje – igra znanja i vještine*. Zagreb: Hrvatska olimpijska akademija, 2010.

³ Orlando Rivetti, Valentina Prokić, *Dinkove zlatne boće*. Rijeka, 2012.

Nome del gioco: ŠKOLICA
LA CAMPANA, HOP SCOTCH

Collocazione geografica: Croazia, Italia

Tipo di infrastruttura (luogo di pratica): un cortile, un marciapiede o una strada

Oggetti del gioco: un gessetto o un sassolino

Origine del gioco:

Questo gioco è menzionato in antichi testi cinesi risalenti al 2357 a.C., così come in testi egizi e greci successivi. Nell'Impero Romano, i bambini imitavano i soldati che, come parte del loro addestramento, saltavano su una gamba sola attraverso quadrati distribuiti su una lunghezza di circa 30 metri mentre erano completamente equipaggiati. Plinio menziona il gioco e nel Foro Romano è stato trovato un disegno di un diagramma di campana risalente all'Impero Romano. Nel Medioevo il gioco si era diffuso in tutta Europa ed era descritto in opere d'arte e letteratura, come il romanzo di Rabelais "Gargantua e Pantagruel".

Nome del gioco: UTRKA NA TRI NOGE
CORSA A TRE GAMBE, THREE-LEGGED RACE

Collocazione geografica: Croazia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: una superficie piana e sicura come un prato, un parco giochi o un cortile scolastico

Oggetti del gioco: Una corda, una sciarpa o del nastro adesivo per legare insieme due gambe

Origine del gioco:

Diventò popolare nel XIX secolo in Europa

Descrizione del gioco:

In origine, venivano tracciate una linea di partenza e una di arrivo per consentire di giocare come se fosse una gara. Le coppie stanno una accanto all'altra e le loro gambe (la destra di un giocatore e la sinistra dell'altro) vengono legate con una corda, una sciarpa o un nastro. Al segnale, le coppie devono camminare, correre o saltare

Descrizione del gioco:

Disegna dei quadrati per terra con il gesso e contrassegnali con i numeri da 1 a 10. Si fa la conta per determinare chi inizierà il gioco per primo. Il primo giocatore lancia un sassolino nel primo quadrato. Se il lancio ha successo (il sassolino cade all'interno del quadrato, non fuori o sulla linea), il giocatore salta tutti i quadrati in una direzione e poi nell'altra, con un piede sui singoli quadrati (1, 4, 7, 10) e con due piedi, uno in ogni quadrato, sui quadrati paralleli (2-3, 5-6, 8-9). Sul quadrato numero 10, il giocatore fa un voltafaccia, si gira e torna al quadrato 1, dove si piega su una gamba e raccoglie il sassolino. Fa lo stesso con tutti gli altri quadrati. Lo scopo del gioco è attraversare tutti i quadrati senza commettere errori o calpestare le linee.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

In aree interne utilizzare del nastro adesivo per delimitare il campo. Al posto dei sassolini, utilizzare tappi di plastica, oggetti morbidi o spugna.

insieme verso la linea di arrivo. La chiave del successo è la sincronizzazione dei movimenti e una comunicazione efficace tra i giocatori. Se una coppia di giocatori inciampa o cade, deve rialzarsi rapidamente e continuare il gioco. Ai giocatori non è consentito usare le mani per sciogliere il nodo o per facilitare la camminata. Vince la prima coppia che raggiunge il traguardo senza sciogliere il nodo. Sono note molte varianti di questo gioco: staffetta - le coppie, a turno, trasportano un oggetto particolare e lo consegnano alla coppia successiva; corsa bendata - un giocatore della coppia viene bendato e l'altro deve guidarlo con delle istruzioni; percorso a ostacoli - vengono aggiunti coni, pneumatici o altri ostacoli che devono essere aggirati o saltati.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Come alternativa alla corda o alla sciarpa si possono usare tessuti morbidi, vecchie cravatte, nastri o elastici. Il gioco si svolge preferibilmente su una superficie erbosa, ma se si gioca al chiuso è consigliabile usare dei tappetini.

Nome del gioco: PRENOŠENJE JAJA
CORSA CON LE UOVA, EGG CARRYING RACE

Collocazione geografica: Croazia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: una superficie piana come un prato, un cortile scolastico o un parco giochi

Oggetti del gioco: Un cucchiaio e un uovo

Origine del gioco:

Ha avuto origine nell'Europa rurale del XIX secolo come gioco divertente durante fiere, competizioni e riunioni familiari.

Descrizione del gioco:

La corsa con l'uovo richiede almeno due giocatori, ma è più interessante quando si sfidano due squadre. Si tracciano una linea di partenza e una di arrivo per determinare la distanza che i giocatori devono percorrere. Ogni giocatore deve trasportare il proprio cucchiaio e l'uovo dall'altra parte del cortile. Se si utilizza un uovo vero, è possibile bollirlo (per rendere il gioco più facile) o lasciarlo crudo (per aumentare la difficoltà). I giocatori mettono l'uovo su un cucchiaio che tengono in mano (versione più semplice) o in bocca (versione più complessa). Al segnale, cercano di percorrere una certa distanza il più rapidamente possibile senza far cadere l'uovo dal cucchiaio. Il giocatore non deve tenere l'uovo con la mano. Nel caso in cui l'uovo cada, il giocatore deve tornare al punto di partenza, rimettere l'uovo sul cucchiaio e riprovare. Nella versione a staffetta, i giocatori si

passano a turno il cucchiaio con l'uovo al giocatore successivo nella fila. L'individuo o la squadra che taglia per primo il traguardo senza commettere errori è il vincitore.

Esistono molte varianti della corsa con l'uovo: la staffetta, in cui le squadre si alternano nel trasportare un uovo fino al traguardo e ritorno; il percorso a ostacoli, in cui lungo il percorso verso il traguardo sono posizionati degli ostacoli che i giocatori devono superare o aggirare; e la sfida dell'uovo crudo, in cui se un giocatore fa cadere un uovo e lo rompe, deve ricominciare da capo con un nuovo uovo.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Piccole palline di plastica o gomma (ad esempio palline da ping pong) possono essere utilizzate come sostituti delle uova. I cucchiai di plastica, più sicuri per i bambini, possono sostituire i tradizionali cucchiai di metallo.

Bibliografia:

¹ *Oxford English Dictionary V: Dvandva-Follis*. Oxford University Press. 1989. p. 92.

² Alice Gom, *Traditional Games of England, Scotland and Ireland*

³ Tamara Mataija, *Kastav Museum Collection: Aware Heritage - Games and Toys*. Kastav, 2011.

⁴ *Three-legged race*, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <https://en.wikipedia.org/wiki/Three-legged_race>

⁵ *How to play three-legged race*, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <<https://www.bazinga.training/how-to-play-3-legged-race>>

Nome del gioco: BIRLES
(BOLOS)
BIRILLI, SKITTLES

Collocazione geografica: Spagna - Levante spagnolo, soprattutto nella Comunità Valenciana e Aragone

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi spazio libero da ostacoli

Oggetti del gioco: *birles*, *birlots*

Origine del gioco:

Si ritiene che il gioco delle *birles* sia stato introdotto nelle terre valenciane dalla comunità musulmana nel XII secolo, anche se la sua origine risale all'epoca dell'Impero Romano, che lo esportò nell'antico Egitto, dove questo gioco veniva utilizzato come oracolo per fare predizioni

Descrizione del gioco:

Si può giocare in qualsiasi spazio di circa 12 m di lunghezza per 2 m di larghezza. Lo spazio di gioco, chiamato *carrer* (corsia), è largo 2 m, mentre la lunghezza, in base all'età e alla modalità di gioco, può variare tra i 4 e i 12 m. A un'estremità del *carrer* viene tracciata la linea di lancio e, all'altra, vengono disposti i birilli (2 o 3 linee parallele di 3 birilli ciascuna). Nella modalità *Birles da 6*, i birilli vengono disposti in 2 file da 3 birilli ciascuna, lasciando tra l'uno e l'altro una distanza pari allo spessore della mazza (*birlot*). I lanciatori si posizionano a una distanza compresa tra 4 e 8,7 m, in base all'età, e viene stabilito l'ordine di lancio. Ogni lanciatore può effettuare fino a tre lanci con l'obiettivo di *fer bona* (tiro riuscito), cioè abbattere tutte le *birles* tranne una. La *fer bona* vale 1 punto. Una volta che il primo lanciatore ha effettuato i suoi lanci, tutti i birilli vengono riposizionati e lancia il partecipante successivo. Si procede così fino a quando hanno lanciato tutti i partecipanti (1 turno). Si possono disputare partite di 3, 6 o 9 turni. Vince il partecipante che riesce a realizzare più volte la *fer bona*.

Nella modalità *Birles da 9* Per prima cosa si formano le squadre (da 2 a 5 partecipanti per squadra) e si stabilisce l'ordine di lancio: una squadra inizia a lanciare e l'altra decide la distanza di lancio (tra 9 e 12 m). Infine si concorda il numero di punti da raggiungere. Si dispongono 9 birilli in 3 file da 3, formando un quadrato di 70–90 cm. Tutti i membri della prima squadra lanciano 2 *birlots* ciascuno. Tra un giocatore e l'altro, i birilli vengono nuovamente rialzati. Si contano tutti i punti ottenuti dalla squadra (ogni birillo vale 1 punto, tranne quello centrale che vale 2 punti). Dopo che hanno lanciato tutti i membri della prima squadra, lanciano i giocatori della seconda squadra (1 turno). Vince la squadra che raggiunge per prima il numero di punti concordato. Se nel primo turno nessuna squadra raggiunge il punteggio stabilito, si gioca un nuovo turno. In questo caso, inizia a lanciare la squadra che ha ottenuto più punti nel turno precedente, mentre l'altra lancia per seconda. Si continua così, turno dopo turno, fino a quando una squadra raggiunge il punteggio fissato all'inizio della partita.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Tradizionalmente sia le *birles* sia i *birlots* vengono realizzati con materiali naturali (legno). Inoltre, il campo da gioco non richiede alcuna struttura, basta qualsiasi terreno che permetta di posizionare i birilli in piedi.

Bibliografia:

¹ *Birles*, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025.
<<https://www.fjetcv.com/federacion/birles>>

² *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Ultimo accesso 05/05/2025.

<<https://www.castello.es/documents/35637/84992/IIITrobadajocsPopulars.pdf>>

³ *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Ultimo accesso 05/05/2025.

<<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Nome del gioco: BOLETES
BIGLIE, MARBLES

Collocazione geografica: Spagna

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi spazio solido e piano, leggermente sabbioso o su terra

Oggetti del gioco: *boletes*

Origine del gioco:

L'origine delle biglie è incerta. Sono state trovate biglie di argilla in tombe di bambini risalenti al 3000 a.C.. I giochi con le biglie erano popolari nelle culture classiche (Roma, Creta, Egitto, civiltà precolombiane del continente americano, ecc.).

Descrizione del gioco:

Nella modalità *Gua* si scava un fosso nella terra della dimensione di un pugno. Si stabilisce una distanza di lancio e si traccia la linea di partenza. Per determinare l'ordine di lancio, i partecipanti si posizionano nel fosso e lanciano la loro biglia verso la linea di partenza; chi si avvicina di più alla linea inizia per primo, e così via. L'obiettivo principale del gioco è introdurre la biglia nel fosso (*fare gua*). Per farlo, si lancia la biglia tenendola con il dito indice e spingendola con il pollice, oppure tra indice e pollice spingendo con l'indice. Si svolgono turni successivi con un lancio per persona. Ogni lancio viene effettuato dal punto in cui la biglia è caduta nel lancio precedente, così i partecipanti si avvicinano progressivamente al fosso. Ogni partecipante che riesce a "fare gua" può eliminare le biglie degli avversari che non hanno ancora centrato il fosso, colpendole con la propria biglia. La partita termina quando tutti i partecipanti hanno fatto gua o sono stati eliminati. Vince chi ha eliminato più biglie o, se non è stata eliminata nessuna biglia, chi ha fatto gua per primo.

Nella modalità *Triangolo*, si disegna un triangolo per terra e, al centro, si traccia una linea. Su questa linea, ogni partecipante posiziona una o più biglie, secondo quanto concordato. A una certa distanza dal triangolo si traccia la linea di lancio. L'ordine di lancio viene stabilito lanciando le biglie verso la linea di partenza; chi si avvicina di più alla linea inizia per primo, e così via. I giocatori si pongono dietro la linea di lancio e cercano di estrarre le biglie dal triangolo lanciando la propria biglia. Se riescono a toccarne una, continuano a lanciare finché riescono a estrarne altre. Se falliscono, il turno passa al giocatore successivo. Si procede così turno dopo turno fino a quando non rimangono più biglie nel triangolo. Vince chi riesce a estrarre più biglie dal triangolo. In caso di pareggio, vince chi ha lanciato per primo. Come nel gioco del Gua, le biglie si lanciano tenendole con indice e pollice o tra indice e pollice spingendo con l'indice.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

La sostenibilità dei giochi con le biglie risiede nel fatto che non sono necessarie strutture, quindi si può giocare all'aria aperta, e richiedono pochissimo materiale: basta una biglia per partecipante.

Bibliografia:

¹ *Boletes*, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <<https://www.fietv.com/federacion/boletes>>

² *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Ultimo accesso 05/05/2025. <<https://www.castello.es/documents/35637/84992/IIITrobadajocsPopulars.pdf>>

³ *Els Jocs Tradicionals a Vila-Real*, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <https://www.vila-real.es/portal/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/0_39751_1.pdf>

Game name: CANUT
(GALINCHE, CALICHE, CARTUCHO, CALITX)

Collocazione geografica: Spagna – Valencia, Murcia, Teruel, Castilla-La Mancha

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi spazio solido e piano, leggermente sabbioso o su terra

Oggetti del gioco: un *canut*, tappi di bottiglia, *tejos*

Origine del gioco:

L'origine del gioco è incerta e non esplicitamente descritta nelle fonti disponibili. Sebbene non si conoscano dettagli storici specifici sul suo sviluppo, alcune fonti affermano che questo gioco tradizionale spagnolo sia nato come una forma di scommessa a basso rischio con monete di basso valore.

Descrizione del gioco:

Il *canut* (cilindro di legno) viene posto in posizione verticale. Sulla sua sommità si collocano 3 tappi di bottiglia uno sopra l'altro. A circa 5 m dal *canut* si traccia la linea di lancio. Si tratta di un gioco di precisione in cui ogni partecipante lancia un tacco cercando di colpire il *canut* (sulla cui sommità sono stati posizionati dei tappi di bottiglia). Esistono diverse modalità di gioco, a seconda della località in cui si gioca. Il primo passo è stabilire l'ordine di lancio. Normalmente si decideva a caso o tracciando una linea: tutti i partecipanti si posizionano a circa 10 m dalla linea e lanciano i propri tacchi. Il lanciatore il cui tacco si avvicina di più alla linea inizia per primo, e così via. Una volta stabilito l'ordine di lancio, inizia il gioco. Nella modalità A, si traccia una linea di lancio sul terreno

e, a circa 5 m, si posiziona il *canut*. Sulla sua sommità si collocano i tappi di bottiglia (uno per ciascun giocatore). A turno, i partecipanti lanciano i tacchi di scarpa (*tejos*) dalla linea di lancio cercando di colpire il *canut*. Se qualcuno ci riesce, si prende tutti i tappi che sono rimasti più vicini al suo tacco che al *canut*. Successivamente si ripone il *canut*, si posizionano sopra tutti i tappi ancora in gioco, e lancia il partecipante successivo. I turni si susseguono fino a quando non rimangono più tappi in gioco.

Nella modalità B, si disegna un cerchio di circa 25–30 cm di diametro e, al centro, si posiziona il *canut* con i tappi sopra. A circa 5 m si traccia la linea di lancio. A turno, i partecipanti lanciano il tacco cercando di colpire il *canut*. Si ottengono punti quando, dopo il lancio, il *canut* esce dal cerchio e almeno uno dei tappi rimane all'interno (ogni tappo caduto nel cerchio vale 1 punto). Ogni giocatore lancia due volte per turno, poi il turno passa al partecipante successivo. Vince chi ha totalizzato più punti al termine di tutte le manche.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Come elementi di sostenibilità si può sottolineare che vengono utilizzati materiali naturali (il *canut* può essere realizzato in legno o canna) o riutilizzati (ad esempio i tacchi e i tappi di bottiglia).

Bibliografia:

¹ *Canut*, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <<https://www.fjetv.com/federacion/canut>>

² *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Accessed 05/05/2025. <https://www.castello.es/documents/35637/84992/II_Trobada_Jocs_Populars.pdf>

³ *Els Jocs Tradicionals a Vila-Real*, 2025. Accessed 05/05/2025. <https://www.vila-real.es/portal/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/0_39751_1.pdf>

⁴ *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Accessed 05/05/2025. <<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Nome del gioco: EL CAIXÓ
(EL CAJÓN)

Collocazione geografica: Spagna

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi superficie più o meno piana e libera da ostacoli

Oggetti del gioco: un caixó, capsule di bottiglia

Origine del gioco:

L'origine del gioco è incerta e non esplicitamente descritta nelle fonti disponibili. Sebbene non si conoscano dettagli storici specifici sul suo sviluppo, alcune fonti affermano che questo gioco tradizionale spagnolo, popolare tra i lavoratori agricoli, sia nato come una forma di scommessa a basso rischio. Dopo aver irrigato gli agrumeti e aver atteso che il terreno si asciugasse, i lavoratori posizionavano una cassa di legno usata per il trasporto delle arance su un'altura e giocavano, spesso scommettendo piccole monete.

Nome del gioco: LLANÇAMENT DE BOLA A BRAÇ
(LANZAMIENTO DE BOLA A BRAZO)

Collocazione geografica: Spagna – Castilla
(Alicante)

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi terreno

Oggetti del gioco: palle di ferro da 600 grammi a 1.23 kg

Origine del gioco:

L'origine del gioco del Lancio della Palla a Braccio è incerta. Sebbene non si conoscano dettagli storici specifici sul suo sviluppo, alcune fonti affermano che questo gioco tradizionale spagnolo sia praticato nelle zone frutticole della Castiglia (Alicante) fin dal XVI secolo.

Descrizione del gioco:

Nella modalità a maggiore distanza, si traccia una linea di partenza su un sentiero. Ogni partecipante ha 5 lanci per portare la propria palla il più lontano possibile. Ogni lancio si effettua dal punto esatto in

Descrizione del gioco:

Si posiziona una cassetta della frutta su uno dei suoi lati, in modo che dalla parte superiore sia visibile una delle facce che abbia spazi vuoti tra le tavole di legno. Ogni partecipante prende lo stesso numero di capsule (o monete), normalmente tra 3 e 5, e si sistema a circa 9 passi di distanza dalla cassetta. A turno, i giocatori lanciano le loro capsule sulla cassetta senza farle cadere dentro. Quando tutte le capsule sono state lanciate, vince la partita chi ha più capsule rimaste sulla cassetta.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Il gioco può essere praticato sia al chiuso che all'aperto. Sebbene necessiti di un tavolo specifico, se ne può realizzare uno con materiali riutilizzati o riciclati.

Bibliografia:

¹ El Caixó, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <<https://www.fjetcv.com/federacion/caixo>>

cui si è fermata la palla dopo il lancio precedente. A seconda della zona, se un lancio esce dal sentiero, la palla viene riportata al punto di partenza del lancio (con la perdita di un lancio) oppure il partecipante viene squalificato. Vince chi, dopo i 5 lanci, ha portato la propria palla alla distanza maggiore dalla linea di partenza. Nella modalità a patto, a turno, i partecipanti lanciano la propria palla dalla linea di partenza fino al *pacte* (linea d'arrivo). Ogni lancio si effettua dal punto in cui si è fermata la palla dopo il lancio precedente. Vince il partecipante che raggiunge il *pacte* con il minor numero di lanci.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Non sono necessarie strutture particolari.

Bibliografia:

¹ Llançament de bola a braç, 2025. <<https://www.fjetcv.com/federacion/llançament-de-bola-a-brac>>

² La bola a braç a Castalla, 2025. <<http://castallaenelrecord.es/la-bola-a-brac-a-castalla/>>

³ Juegos Tradicionales Comunitat Valenciana, 2025. <<https://elmiradordebenidorm.es/juegos-tradicionales-comunitat-valenciana/>>

Nome del gioco: LA RANA
(LA GRANOTA)
LA RANA, THE FROG GAME

Collocazione geografica: Europa - Spagna, Francia, America Latina - Chile, Perù, Uruguay, Ecuador, Bolivia, Argentina e Colombia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi spazio, sia al chiuso sia all'aperto, su una superficie piana e libera da ostacoli

Oggetti del gioco: una *mesa de rana*, pedine in metallo

Origine del gioco:

Le prime versioni del gioco *La Rana* risalgono a migliaia di anni fa, con prove che suggeriscono che giochi simili fossero praticati dagli antichi Egizi, Greci e Romani, spesso indicati come il gioco del "Tonel", che consisteva nel lanciare pietre in apposite aperture. In Sud America, in particolare nella cultura Inca, le rane erano considerate creature magiche. Durante le festività cerimoniali, oggetti d'oro venivano gettati nei laghi; se una rana emergeva e li inghiottiva, un desiderio veniva esaudito. Questa pratica, nota come Pukllay Sapu, univa destrezza e celebrazione festiva ed è ampiamente considerata l'antenata del gioco moderno. *La Rana* arrivò in Spagna, diventando particolarmente popolare nelle regioni settentrionali come l'Aragona, la Navarra, la Catalogna e i Paesi Baschi, dove veniva spesso giocata nelle taverne utilizzando monete di ferro e puntandole verso un bersaglio a forma di rana posto sui tavoli. Le versioni francesi, note come *Le Jeu de la Grenouille*, sono entrate a far parte del patrimonio culturale immateriale del paese, mentre giochi simili come *Jogo do Sapo* in Portogallo, *Tonspel* in Belgio e *Pitch Penny* o *Toad in the Hole* in Inghilterra hanno dimostrato la sua ampia diffusione in tutta Europa. Gli adattamenti europei hanno spesso incorporato vari ostacoli e sistemi di punteggio, riflettendo le usanze locali e apportando miglioramenti nel corso del tempo. In paesi come Colombia, Perù, Argentina e Cile, il gioco è comunemente chiamato *Rana* o *Sapo*

I tavoli tradizionali sono fatti di legno o metallo e presentano diversi fori, con una rana o un rospo centrale che rappresenta il bersaglio con il punteggio più alto. I giocatori lanciano monete o anelli metallici in questi bersagli, con fori diversi che assegnano punteggi diversi, mantenendo elementi di precisione e sfida.

Descrizione del gioco:

Il gioco classico prevede l'utilizzo di piccoli dischi, anelli o monete di metallo, progettati per scivolare con precisione verso i bersagli sul tavolo della rana, come ponti, tunnel o mulini. Solitamente realizzato in legno, il tavolo presenta diverse fessure e ostacoli posizionati strategicamente, tra cui una bocca di rana metallica al centro, considerata il bersaglio più impegnativo e con il punteggio più alto. I punti vengono assegnati in base al punto di atterraggio del proiettile, con la bocca di rana centrale che offre il punteggio massimo (di solito 50 punti). Dopo aver concordato il punteggio obiettivo e la distanza di lancio, i giocatori iniziano a lanciare i loro 6 dischi verso i diversi fori o verso la bocca di rana. Ogni foro o sezione ha un valore assegnato e i punti vengono sommati alla fine di ogni round. Si giocano diversi round a ritmo sostenuto. Il giocatore o la squadra con il punteggio cumulativo più alto su più round vince.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Si tratta di un gioco che non richiede grandi strutture e che può essere praticato sia in spazi chiusi sia all'aperto. Anche se è necessario un "tavolo della rana", questo può essere facilmente realizzato utilizzando materiali di scarto.

Bibliografia:

¹ *El juego de la rana*. Museo del juego.

http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000838_docu1.pdf

² *Historia del Juego de la rana*, 2026.

<<https://trofeoscadenas.com/blog/historia-del-juego-de-la-rana-b41.html>>



Nome del gioco: SET I MIG
(SIETE Y MEDIO)
SETTE E MEZZO, SEVEN AND A HALF

Collocazione geografica: Spagna

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi superficie più o meno piana e libera da ostacoli che permetta di disegnare un bersaglio

Oggetti del gioco: un gesso, un tacco di scarpa vecchio

Origine del gioco:

L'origine del gioco è incerta e non è descritta in dettaglio nelle fonti disponibili. Sebbene non si conoscano particolari storici sul suo sviluppo, alcune fonti suggeriscono che questo gioco tradizionale spagnolo, diffuso nelle zone agricole, sia nato come una forma di scommessa a basso rischio, spesso con puntate di monete di basso valore.

Descrizione del gioco:

Si disegna un bersaglio sul terreno. Il bersaglio ha forma quadrata (80x80 cm) ed è composto da 4 quadrati di 40x40 cm. Al centro del bersaglio si disegna un quinto quadrato di 30x30 cm, i cui lati formano un angolo di 45° rispetto ai quadrati esterni. Si indica il punteggio di ciascun quadrato (1 punto, 2 punti, 3 punti e 4 punti per i quadrati periferici, e 7,5 punti per il quadrato centrale). A una distanza di 2 metri si traccia la linea di lancio. Il gioco consiste nel lanciare un tacco di scarpa vecchio dalla linea di lancio e cercare di ottenere 7,5 punti o di avvicinarsi il più possibile senza superare tale punteggio. Ogni partecipante può lanciare il proprio tacco fino a un massimo di 3 volte. Se il tacco cade in uno dei quadrati, si somma il punteggio corrispondente; se invece tocca una delle linee del bersaglio, si somma solo 0,5 punti. Vince la persona che raggiunge 7,5 punti con il minor numero di tentativi o chi si è avvicinato di più a 7,5 senza superarlo.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Adatto per ambienti esterni con poca o nessuna attrezzatura. Il gioco non richiede materiali particolarmente specifici. Per giocare è possibile utilizzare elementi presenti in natura (ad es. sassi, bastoncini di legno), riutilizzati o riciclati (ad es. tacchi di scarpe vecchi, capsule di bottiglia).

Bibliografia:

¹ *Llançament al set i mig*, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025.
<<https://www.fjetcv.com/federacion/llançament-al-set-i-mig>>

² *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Ultimo accesso 05/05/2025.

<<https://www.castello.es/documents/35637/84992/IIITrobadajocsPopulars.pdf>>

³ *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Ultimo accesso 05/05/2025.

<<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>



Nome del gioco: MORT I PAM
MORTE E PALMO, DEATH AND SPAN

Collocazione geografica: Spagna – Comunidad Valenciana

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi superficie più o meno piana e libera da ostacoli

Oggetti del gioco: un tacco di scarpa vecchio

Origine del gioco:

Sebbene non si conoscano dettagli storici specifici sullo sviluppo del gioco, alcune fonti affermano che veniva praticato dai bambini con l'obiettivo di scommettere oggetti preziosi come i coperchi delle scatole di fiammiferi, oggetti molto apprezzati dai bambini del dopoguerra per il loro stile decorativo.

Descrizione del gioco:

Nella versione a punti, un giocatore lancia il proprio tacco in qualsiasi direzione e alla distanza che ritiene opportuno. Per fare punto, il secondo giocatore può: i. tentare di fare *mort* cercando di colpire il tacco del primo partecipante (1 punto); ii. tentare di fare *pam* cercando di lanciare il tacco a meno di un palmo di distanza dal tacco (1 punto); iii. tentare di fare *mort i pam* cercando di colpire il tacco del primo partecipante e fare in modo che, dopo il rimbalzo, il tacco rimanga a meno di un palmo di distanza; iv. eseguire un lancio

Nome del gioco: I NUCIDDI CA FUSSETTA
HAZELNUTS WITH DIMPLES

Collocazione geografica: Italia – Sicilia (Catania)

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi terreno

Oggetti del gioco: nocciole (o altra frutta secca)

Origine del gioco:

Alcune fonti suggeriscono che questo gioco tradizionale abbia avuto origine nelle zone agricole grazie all'abbondanza di nocciole dopo il raccolto.

Descrizione del gioco:

Per giocare, i partecipanti iniziano scavando una

piccola buca nel terreno e lanciando le nocciole verso una linea che funge da limite. Chi si avvicina di più alla linea ha il diritto di iniziare il gioco. A questo punto, ogni partecipante lancia due nocciole nella buca. Quelle che rimangono sul bordo possono essere fatte rotolare nella buca spingendole con il pollice e l'indice. Chi commette un errore cede il posto agli altri giocatori e le sue nocciole devono rimanere dove sono cadute. Chi invece riesce a far cadere le sue nocciole nella buca vince e si aggiudica tutte le altre nocciole rimaste.

conservativo cioè lontano dal tacco del primo partecipante (2 punti). Se c'è un terzo partecipante, può tentare di fare *mort*, *pam* o *mort i pam* con uno dei due tacco precedenti e così via. Ogni volta che un giocatore riesce a fare *mort*, *pam* o *mort i pam*, effettua un nuovo lancio. Il primo giocatore che raggiunge il punteggio stabilito all'inizio della partita è il vincitore. Nella versione a premi, si possono vincere figurine, biglie o monete di piccolo valore. Il gioco è simile alla versione a punti, tuttavia: i. *mort* o *pam* valgono ciascuno un premio; ii. un lancio conservativo vale due premi; iii. ogni volta che un giocatore riesce a fare *mort*, *pam* o *mort i pam*, riceve il premio stabilito dal giocatore il cui tacco è stato colpito e effettua un nuovo lancio. Se un giocatore rimane senza premi, deve abbandonare la partita.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Gioco che non richiede infrastrutture né materiali particolarmente specifici. Si può giocare con materiali di recupero (vecchi tacchi o piccoli pezzi di metallo) oppure con elementi reperibili in natura.

Bibliografia:

¹ Juegos Tradicionales Valencianos, 2025.
<<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:
Non sono necessarie attrezzature particolari.

Nome del gioco: IL GIOCO DEL CERCHIO
(A ROTA)
THE WHEEL

Collocazione geografica: Italia – Sicilia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi superficie piana e libera di ostacoli

Oggetti del gioco: un cerchio, un bastone

Origine del gioco:

I giochi con ruota e bastone vantano una ricca tradizione, essendo comparsi indipendentemente in diverse civiltà e persistendo per millenni. Il gioco comunemente noto come "Il gioco del cerchio" consiste nel far rotolare (o colpire) un cerchio con l'aiuto di un bastone per mantenerlo in posizione verticale. Le prime testimonianze in Asia risalgono all'antica Cina, intorno al 1000 a.C. o anche prima, mentre in Europa le prime prove compaiono nell'antica Grecia intorno al V secolo a.C. I cerchi, chiamati anche *krikoi*, erano probabilmente fatti di bronzo, ferro o rame e venivano spinti con un bastone chiamato *elater*. Il cerchio veniva dimensionato in base al giocatore, poiché doveva arrivare all'altezza del petto. I vasi greci generalmente raffigurano l'*elater* come un bastone corto e dritto. Il cerchio aveva quindi un significato simbolico nella mitologia e nella cultura greca. Guidare il cerchio è un attributo di Ganimede, spesso raffigurato nelle pitture vascolari greche del V secolo a.C. Durante l'Impero Romano, i Romani adottarono il cerchio greco, chiamandolo *trochus*, mentre il bastone, noto come *clavis* o *radius*, aveva la forma di una chiave ed era fatto di metallo con un manico di legno. Ovidio colloca questo sport nella stessa categoria dell'equitazione, del lancio del giavellotto e dell'uso delle armi. Secondo Marziale, i ragazzi sarmati facevano rotolare i loro cerchi sul Danubio ghiacciato. Il gioco fu raffigurato dal pittore fiammingo Pieter Bruegel il Vecchio nella sua opera "Giochi dei bambini" del 1560. In Inghilterra, i bambini giocavano a questo gioco già nel XV secolo. Alla fine del XVIII secolo, i ragazzi che facevano girare i cerchi per le strade di Londra erano diventati un problema. Per tutti gli anni '40 dell'Ottocento, una raffica di denunce apparve sui giornali contro "Il fastidio dei cerchi", in cui i loro cerchi di ferro venivano accusati di infliggere gravi lesioni alle tibie dei pedoni. La campagna, tuttavia, sembra essere fallita.



All'inizio del XIX secolo, il gioco faceva già parte dell'educazione fisica delle ragazze. Verso la metà del XIX secolo, il frassino curvato divenne il materiale preferito per la fabbricazione dei cerchi di legno; in seguito, le ragazze giocavano con un cerchio di legno spinto da un bastone di legno, mentre i cerchi dei ragazzi erano di metallo e i bastoni erano a forma di chiave e anch'essi di metallo. In alcune regioni, per le gare o le prove a ostacoli si utilizzavano ruote di legno o di metallo provenienti da carri o biciclette (cerchioni).

Descrizione del gioco:

Nella prima versione del gioco, i giocatori usano un bastone per far rotolare un cerchio su qualsiasi superficie piana. L'obiettivo è mantenere il cerchio in movimento il più a lungo possibile o gareggiare contro altri giocatori. Tra i giochi che si svolgono con i cerchi, oltre al rotolare, che consiste nel far avanzare il cerchio mantenendolo in posizione verticale, ci sono le gare con i cerchi e i giochi di destrezza.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Adatto ad ambienti esterni con attrezzature minime. Per giocare si possono utilizzare materiali ecocompatibili come vecchi cerchi di bicicletta inutilizzati, ruote, bastoni di legno e rami d'albero.

Bibliografia:

¹ Hoop Rolling, 2026. Ultimo accesso 04/23/2026.

<<https://www.thevintagenews.com/2017/04/03/hoop-rolling-a-popular-game-which-dates-back-to-the-5th-century-bc/>>

² Tiro alla fune, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025.

<<https://www.giochidimenticati.eu/gioco-tiro-alla-fune/>>

³ La carriola, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <<https://radiculturali.it/cultural-assets/carriola>>

⁴ Giochi con la corda, 2025. Ultimo accesso 04/28/2025. <<https://www.giocopopolare.it/giochi-con-la-corda.html>>

Nome del gioco: TIRO ALLA FUNE
TUG OF WAR

Collocazione geografica: Italia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: superficie piana con una buona aderenza, preferibilmente erba o terreno morbido simile

Oggetti del gioco: corda spessa e resistente

Origine del gioco:

Il tiro alla fune è uno sport antico, diffuso in tutto il mondo e praticato da secoli. Nell'antico Egitto, compare in dipinti tombali risalenti al 2500 a.C. circa, il che suggerisce che fosse un passatempo popolare tra faraoni e nobili. In Grecia, il gioco fungeva sia da sport competitivo che da esercizio fisico per sviluppare la forza in vista della battaglia. In Cina, esercizi militari di tiro alla fune furono registrati tra l'VIII e il V secolo a.C. e venivano utilizzati per addestrare i guerrieri. In Europa, il tiro alla fune iniziò a essere documentato intorno al 1000 d.C., con storie di guerrieri vichinghi che eseguivano gare di tiro per la forza e la resistenza. Tra il XV e il XVI secolo, era popolare nei giardini dei castelli francesi e successivamente in Gran Bretagna come attività ricreativa e competitiva. Nel XIX secolo, marinai e soldati integrarono esercizi di

tiro alla fune nei loro programmi di allenamento e il gioco iniziò ad adottare regole standardizzate in Inghilterra, dove a volte veniva chiamato "francese e inglese". Questo sport fu presente sia ai Giochi Olimpici antichi (500 a.C.) che a quelli moderni (1900-1920).

Descrizione del gioco:

Lo scopo del gioco del tiro alla fune è quello di portare, tirando, la squadra avversaria oltre una linea prestabilita, dalla propria parte. Le squadre si posizionano alle estremità opposte della corda, con il centro allineato sopra il segno centrale. Il gioco inizia con il fischio, il grido o un altro segnale concordato dall'arbitro. La squadra che riesce a trascinare i membri della squadra avversaria e la porzione di corda segnata oltre la linea o il segno di arrivo della propria squadra, oltre la linea centrale, viene dichiarata vincitrice. Le partite possono essere giocate al meglio dei tre round per determinare la vittoria finale.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Adatto ad ambienti esterni con attrezzature minime.

Nome del gioco: A CARROZZELLA
THE WHEELCHAIR

Collocazione geografica: Italia, Croazia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi superficie più o meno piana e libera da ostacoli

Oggetti del gioco: carrozzelle di legno autocostruite

Origine del gioco:

L'origine del gioco è incerta, tuttavia le carrozzelle erano giocattoli cavalcabili che utilizzavano meccanismi a cuscinetti a sfera per un movimento fluido azionato da catena, popolari negli anni '50 e '60.

Descrizione del gioco:

Le carrozzelle (veicoli in miniatura cavalcabili progettati per bambini) dovevano essere prima assemblati. I cuscinetti a sfera venivano fissati a una tavola di legno piatta e una robusta corda, collegata alle ruote anteriori, fungeva da sterzo, garantendo un funzionamento fluido con attrito minimo. La corsa verso il traguardo assicurava un'esperienza di guida emozionante.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Adatto ad ambienti esterni. Non richiede infrastrutture né materiali particolarmente specifici.

Nome del gioco: CORSA DELLE CARRIOLE
WHEELBARROW RACE, LA CARIOLA, KARIJOLA

Collocazione geografica: Italia, Croazia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: superficie piana con una buona aderenza, preferibilmente erba o terreno morbido simile

Oggetti del gioco: coppia di partecipanti

Origine del gioco:

Le corse delle carriole in Europa affondano le loro radici sia nelle pratiche utilitaristiche medievali che nelle mode ricreative del XIX e XX secolo. La carriola stessa fece la sua comparsa in Europa tra il XII e il XIII secolo, probabilmente ispirata da modelli cinesi. Sebbene in origine fosse uno strumento per il trasporto di merci in agricoltura e nell'edilizia, i primi usi utilitaristici gettarono le basi per successive applicazioni ludiche, in cui le persone improvvisavano giochi spingendo o mantenendo l'equilibrio sulle carriole. Tali attività acquisirono popolarità nel XIX secolo, in particolare nell'Inghilterra vittoriana il che coincise con la diffusione del pedonalismo, riflettendo un aspetto ludico e competitivo dell'attività.

Nome del gioco: NASCONDINO
(U PUMU RUSSU O MUCCIATEDDI)
HIDE AND SEEK, SKRIVAČA, EL ESCONDITE

Collocazione geografica: Italia, Croazia, Spagna

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: qualsiasi terreno

Oggetti del gioco: una sciarpa (opzionale)

Origine del gioco:

Il nascondino è uno dei giochi più antichi al mondo, con origini che risalgono a oltre 2000 anni fa, all'antica Grecia, evoluto mantenendo la sua premessa fondamentale. La prima forma documentata di nascondino è un gioco chiamato *Apodidaskinda*, menzionato dallo scrittore greco del II secolo Giulio Polluce. In questo gioco, i bambini si nascondevano mentre, il cercatore tentava di trovarli. Questa versione prevedeva

Descrizione del gioco:

Spesso associate alle società agricole e alle pratiche di educazione fisica, le corse con la carriola prevedevano che una persona tenesse le gambe di un'altra mentre quest'ultima "camminava" sulle sue mani, imitando il movimento di una carriola. Dopo aver segnato la linea di partenza e quella di arrivo (a 10 metri di distanza), si formavano delle coppie: un bambino faceva da "carriola" (con le mani a terra) e l'altro da "spingitore" (tenendo le caviglie del compagno). Al segnale, le coppie correvano mantenendo le mani della carriola a terra. La prima coppia a tagliare il traguardo rispettando le regole vinceva. Esistono diverse varianti: la corsa a staffetta, in cui una coppia corre fino a un punto, poi dà il cambio a un'altra coppia; il percorso a ostacoli con barriere morbide da superare; la prova a tempo, in cui i partecipanti corrono individualmente in brevi scatti, misurando il tempo anziché competendo direttamente.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Adatto ad ambienti esterni. Non richiede infrastrutture né materiali particolarmente specifici

procedure di conteggio e ricerca simili a quelle del gioco moderno. Reperti archeologici scoperti a Ercolano raffigurano bambini impegnati in questo gioco durante tale periodo.

Descrizione del gioco:

Riunire più giocatori. Scegliere il cercatore che conterà mentre gli altri partecipanti cercano un nascondiglio. Una volta finito, il cercatore va alla ricerca degli altri, che cercano di tornare al punto di partenza senza essere visti. Se il cercatore trova qualcuno, questo deve prendere il suo posto.. Nella variante siciliana, viene recitata una filastrocca: ("Pumu Russu! Chi Vo Chi? Sa Cantari? Signor Si! Canta Un Po' Chicchirichì Nun Mi Piaci Cuccurucù Duna Un Pugno E Na Culata E Ti Ni Vai A La Mucciata") dopodiché il cercatore, bendato, va alla ricerca dei giocatori nascosti.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Il gioco non richiede attrezzature specifiche.

Nome del gioco: LA TRAVE LUNGA
(U JOCU DU TRAVU LONGU O NTRÌ NTRÌ)
THE LEAPFROG, LA CAVALLINA

Collocazione geografica: Italia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: una superficie piana come un prato o un parco giochi

Oggetti del gioco: più partecipanti

Origine del gioco:

Il gioco del salto della rana è conosciuto almeno dalla fine del XVI secolo in Inghilterra, il che lo rende uno dei giochi per bambini più antichi di cui si abbia notizia. Il nome "salto della rana" riflette il movimento caratteristico del gioco - i giocatori saltano l'uno sopra l'altro in un modo che ricorda il salto di una rana - e deriva dall'antico inglese *hléapfróga*. Alcuni studiosi di storia suggeriscono che sfide simili al salto della rana esistessero anche nell'antica Roma come parte di esercizi per promuovere l'agilità e le capacità fisiche.

Nome del gioco: CORSA DI SALTO ALLA CORDA
SKIPPING ROPE RACE

Collocazione geografica: Italia

Tipo di infrastruttura – luogo di pratica: superficie piana con una buona aderenza, preferibilmente erba o terreno morbido simile

Oggetti del gioco: corda per saltare

Origine del gioco:

Saltare la corda ha origini antichissime, risalenti a civiltà remote. Le prime testimonianze documentate risalgono all'antico Egitto, intorno al 1500 a.C. Intorno al 1000 a.C., nell'antica Cina, durante la dinastia Han, i bambini giocavano con corde fatte di viti e canapa, saltando con un movimento ritmico. Analogamente, nell'antica Grecia, Aristotele menzionò un gioco chiamato *krousmios*, in cui i giocatori saltavano una corda fatta oscillare da altri. Persino Omero ne parlò nel suo poema epico, "L'Iliade".

Descrizione del gioco:

Le regole del gioco sono rimaste pressoché invariate nel corso dei secoli. Un giocatore si china, appoggiando le mani sulle ginocchia mentre il giocatore successivo gli salta sopra. Nella modalità siciliana sono necessari otto partecipanti poiché la filastrocca che recitano i saltatori ha otto strofe: *Ntrì Ntrì Setti Fimmini E Un Tari; E Lu Tari È Strallucenti Setti Fimmini E Na Mula; E La Mula Yetta Cauci, Setti Fimmini E Na Fauci; E La Fauci È Curta E China; Setti Fimmini E Na Tina; E Na Tina È China D'acqua; Setti E Fimmini E Na Vacca; E La Vacca Avi Li Corna; Setti Fimmini E Na Donna; E La Donna Avi Li Trizzi; Setti Fimmini E Sette Biddizzi*. Si ci riescono, si mettono in fila per un altro salto. Se falliscono, cambiano posto con il "cavallo".

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Il gioco non richiede attrezzature specifiche.

Descrizione del gioco:

Nella variante standard del gioco, l'obiettivo è correre su una distanza prestabilita o su un numero prestabilito di salti, cercando di essere il più veloce mantenendo un ritmo e una coordinazione costanti. Nella gara individuale, ogni partecipante salta la propria corda ininterrottamente dall'inizio alla fine. Vince chi per primo completa un numero di salti prestabilito o raggiunge il traguardo. I formati più comuni includono gare da 50-100 salti o sprint saltando continuamente su una distanza prestabilita. Nella staffetta, le squadre si alternano saltando un determinato numero di rotazioni prima di passare la corda al compagno successivo. Vince la squadra che completa per prima tutte le rotazioni. Le versioni avanzate prevedono l'utilizzo di più corde passate dai compagni di squadra, come nel Double Dutch o nella gara a più corde, in cui i partecipanti devono saltare senza inciampare. Gli errori possono comportare penalità o la necessità di ricominciare un segmento.

Sostenibilità e rispetto per l'ambiente:

Adatto ad ambienti interni ed esterni con attrezzature minime.

BOCCIA
PLJŌČKA
and
BULIN 2.0
NEXT GEN TSG
REVITALIZING TRADITIONAL SPORTS AND GAMES

Mapping European Traditional Sports and Games

D1.5 - IT



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.