

CAMPANA

AMBIENTE

ESTERNO, SU UN
TERRENO PIANO

NUMERO DI GIOCATORI

2-6

MATERIALE

UN GESSO E UNA
PIETRA

Per iniziare si disegna per terra lo schema della Campana. Il primo giocatore si dispone sulla partenza, tira la pietra e deve farla cadere nella casella con l'1 (si hanno due tentativi per fare ciò). A questo punto deve entrare nella campana, seguendo queste regole : all'andata bisogna saltare la casella con la pietra, al ritorno ci si deve fermare alla casa (o case) precedente, raccogliere il sasso e saltare la casa. Le case singole devono essere attraversate saltando su un piede, quelle doppie con un piede in ogni casa. Finito il primo giro si riinizia lanciando sulla casa 2, percorrendo la Campana con le regole descritte in precedenza, e così via, finchè non si completano tutte le case. In caso di errore (la pietra non cade nella casa, saltando non si mette il piede completamente dentro la casa) il turno passa al giocatore successivo, e quando si ritorna di turno si riprende dalla casa in cui si è sbagliato.

come si gioca

Termine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore riesce a completare la campana con il sasso sulla casa del numero 10: ma potrebbe andare avanti con livelli di difficoltà maggiori.