

*Siamo nati  
per camminare*

2022

Regione Emilia-Romagna

res  
Rete Emilia-Romagna  
Sicurezza

arpae  
emilia-romagna

Un progetto di

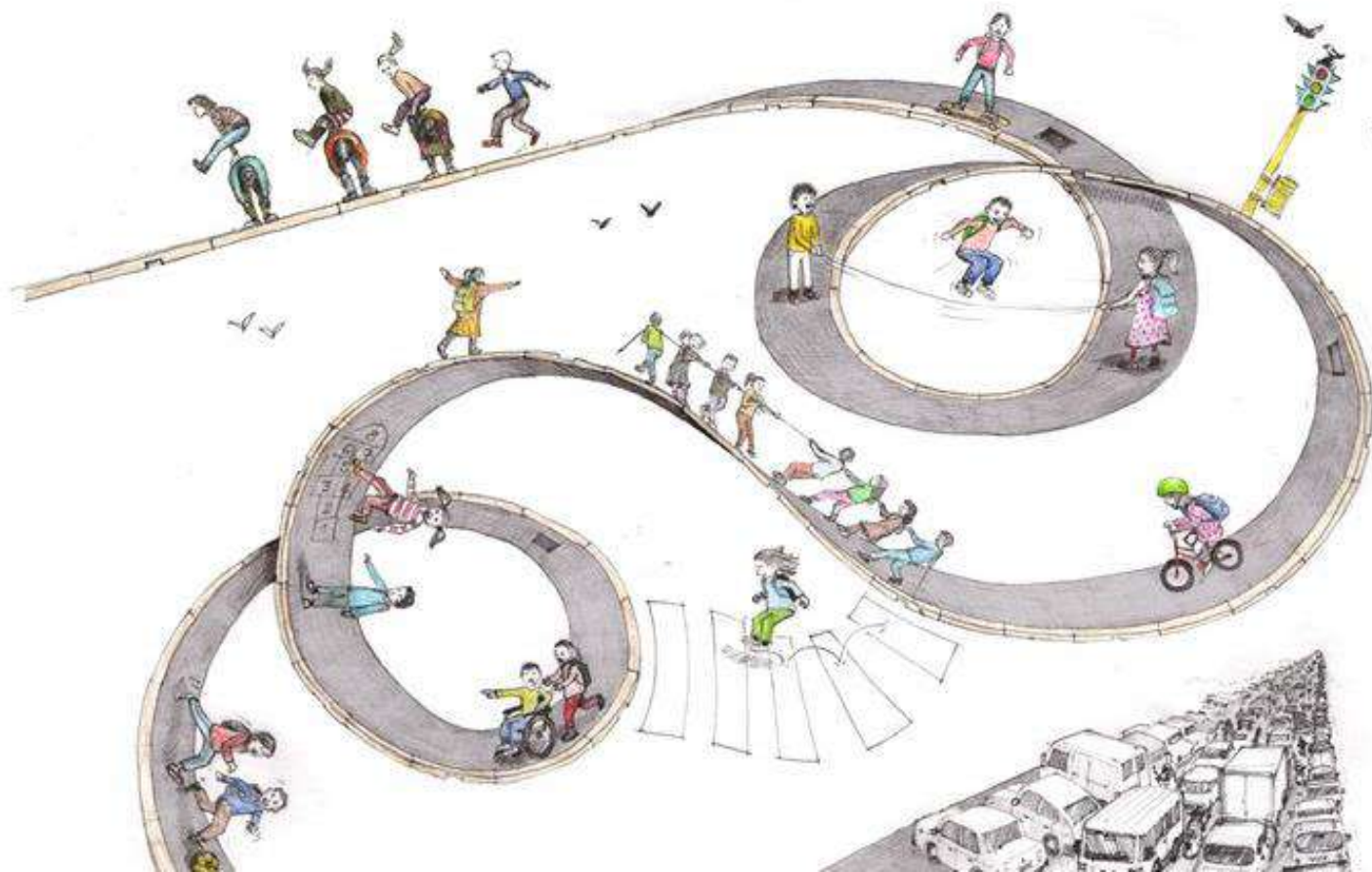
~~GENITORI~~  
ANTISMOG

ANTARTIDE

Centro di Educazione Ambientale  
ed alla Sostenibilità  
Terre Ruggiane - Trassinato Secchia

Unione  
Tresinaro  
Secchia

## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

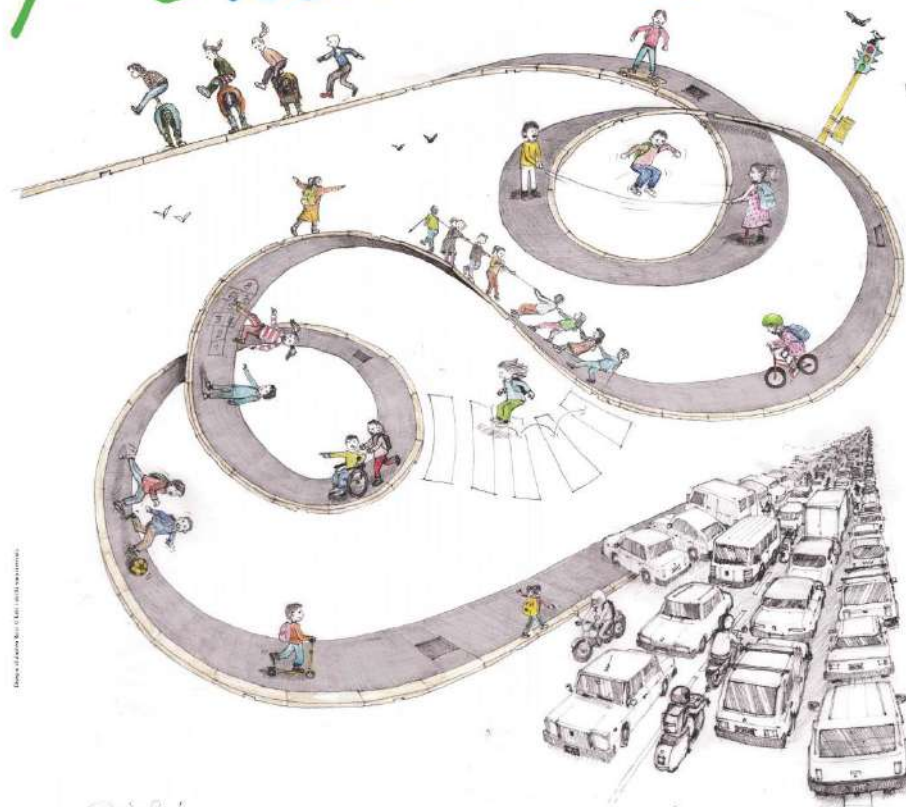
La campagna 2022 **Siamo Nati per Camminare** è dedicata alla strada, intesa sia come percorso pedonale o ciclabile che unisce casa e scuola, sia come luogo ideale per *ritornare* a fare i giochi spontanei all'aperto, in compagnia, usando pochi oggetti e tanta immaginazione.

*Quali sono i giochi che si facevano in strada, nel cortile sotto casa o nel parco pubblico?*

*E quali sono quelli che ancora si fanno, da soli o con gli amici?*



# Siamo nati per camminare



**A CHE GIOCO GIOCHIAMO?**  
[WWW.SIAMONATIPERCAMMINARE.IT](http://WWW.SIAMONATIPERCAMMINARE.IT)



## **CLASSI ADERENTI alla campagna «Siamo nati per camminare» a.s.2021/22:**

### **SCANDIANO**

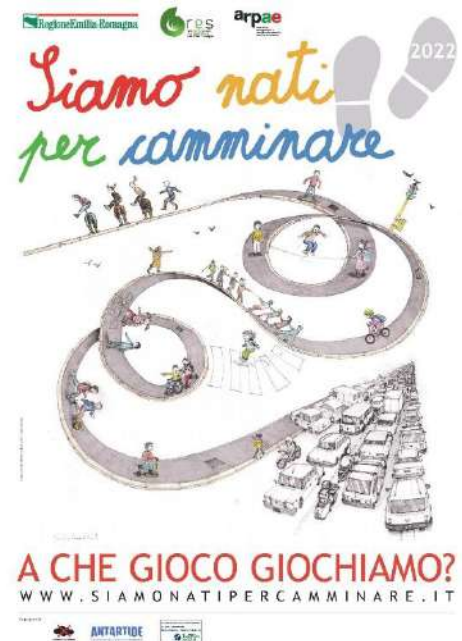
- Scuola Primaria «Laura Bassi»: classi 1°A, 1°B, 2°A, 2°B, 3°A, 3°B, 4°A, 4°B, 5°A, 5°B;
- Scuola Primaria «San Francesco»: classi 2°A, 3°A, 3°B, 4°A;
- Scuola Primaria «Spallanzani»: classi 1°C, 2°A, 3°C, 4°B tp, 5°A, 5°B;
- Scuola Primaria «Lodi» di Pratissolo : classi 4°, 5°;
- Scuola Primaria «R.L. Montalcini» di Arceto: classi 2°A, 2°B, 2°C, 3°A, 3°B, 4°C, 5°A, 5°B, 5°C;
- Scuola Secondaria di I° «Boiardo»: classi 1°L, 2°B, 3°B.

### **CASALGRANDE**

- Scuola Primaria di Sant'Antonino: classi 1°A, 1°B, 3°B, 5°A;
- Scuola Primaria «Enzo Debbi» di Salvaterra: classi 1°A, 1°B, 2°A, 2°B;
- Scuola Primaria di Casalgrande: classi 1°C, 2°A, 2°B, 3°C, 4°B, 4°D, 5°A, 5°B, 5°C.
- Scuola Secondaria di I° «Spallanzani»: classi 1°A, 1°B, 1°C, 1°D, 1°E, 1°F, 1°G.

### **RUBIERA**

- Scuola Primaria «Marconi» di San Faustino: classi 4°A, 5°A;
- Scuola Primaria «Marco Polo» : classi 4°B, 4°C, 5°B, 5°C;
- Scuola Primaria «De Amicis» di San Faustino: classi 4°A, 4°B, 5°A, 5°B;
- Scuola Primaria «Ariosto»: classi 4°A, 4°B, 5°A, 5°B;
- Scuola Secondaria di I° «Fermi»: classi 1°A, 1°B, 1°C, 1°D, 1°E, 1°F, 1°G.












*Siamo nati  
per camminare*

SCUOLA:

CLASSE:

NUMERO ALUNNI:

COME VIENI A SCUOLA				 +  + 				
DI SOLITO (II QUOTIDIANO)								
PRIMA SETTIMANA	LUNEDÌ							
	MARTEDÌ							
	MERCOLEDÌ							
	GIOVEDÌ							
	VENERDÌ							
SECONDA SETTIMANA	LUNEDÌ							
	MARTEDÌ							
	MERCOLEDÌ							
	GIOVEDÌ							
	VENERDÌ							
TOTALI								

ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DELLA TABELLA: è fondamentale compilare la prima riga con i dati relativi ai mezzi utilizzati generalmente per andare a scuola, dopodiché ogni giorno i bambini segneranno una "X" nella casella corrispondente al mezzo utilizzato per arrivare a scuola. Alla fine delle due settimane si sommeranno tutte le "X" di ogni colonna.  
N.B. Le caselle MONOPATTINO, SKATE e PATTINI vanno sommate in un totale unico.

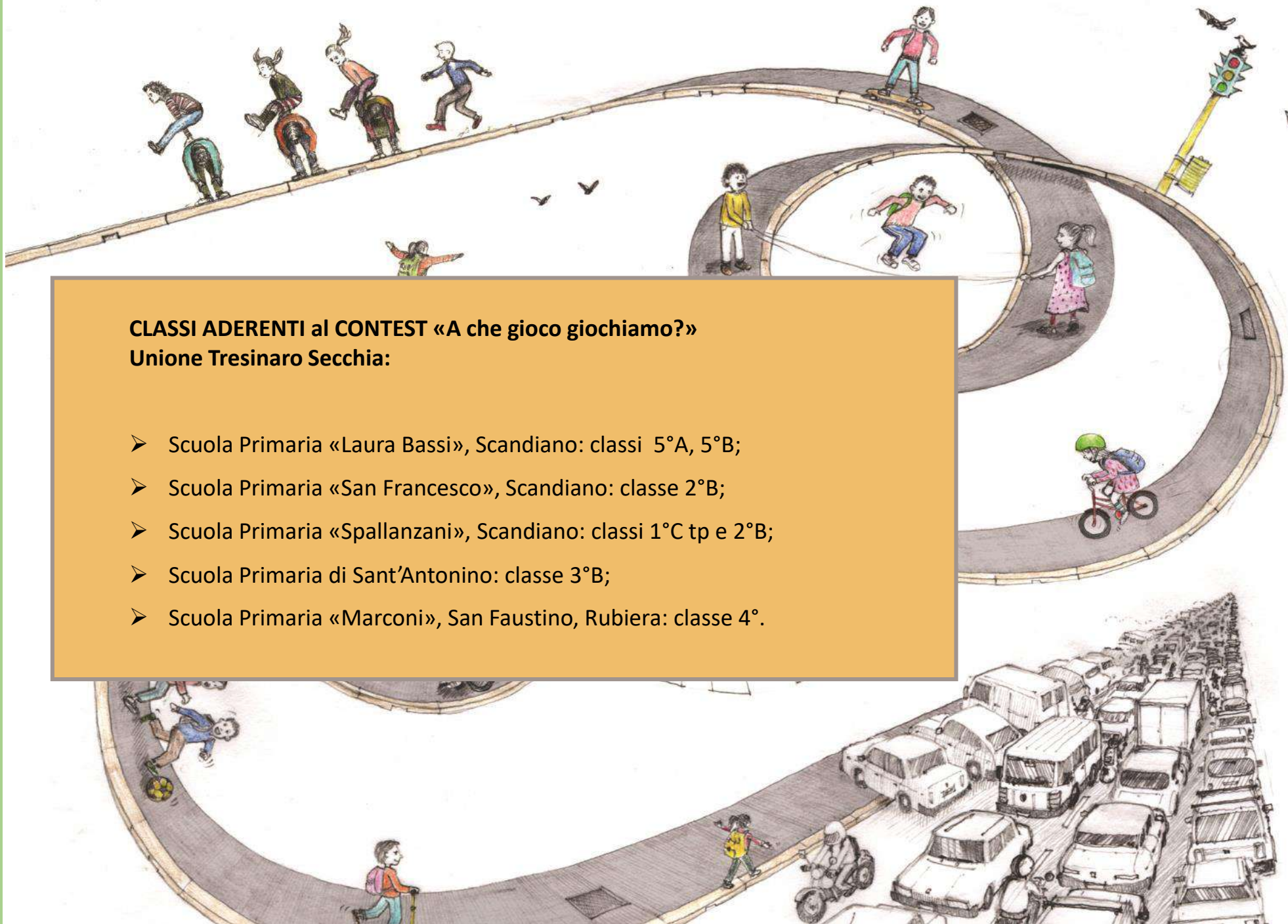
Con la campagna **A CHE GIOCO GIOCHIAMO?** andiamo a riscoprire il valore del gioco spontaneo, libero, solitario o in compagnia, che ha bisogno della libertà che solo lo spazio “fuori “ trasmette.

Riscoprite assieme ai vostri bambini/e e ragazzi/e un gioco da strada di oggi o di una volta e inviacelo sotto forma di testo scritto, disegno, filastrocca, canzone o ritornello, video o foto. La cosa importante è che il gioco sia comprensibile e replicabile.

Possono partecipare classi intere o singoli bambini/e o ragazzi/e. Non potranno essere utilizzate immagini, disegni o fotografie prese dalla rete. Nel caso della creazione di video, i partecipanti dovranno essere ripresi in modo da non poter essere riconoscibili quindi i volti non potranno comparire.

Gli elaborati dovranno essere mandati entro il 15 aprile 2022 all'indirizzo [ceas@comune.scandiano.re.it](mailto:ceas@comune.scandiano.re.it)

La partecipazione è volontaria e non obbligatoria, ma invitiamo tutti a divertirsi con noi a riscoprire i giochi di strada.



### **CLASSI ADERENTI al CONTEST «A che gioco giochiamo?»**

**Unione Tresinaro Secchia:**

- Scuola Primaria «Laura Bassi», Scandiano: classi 5°A, 5°B;
- Scuola Primaria «San Francesco», Scandiano: classe 2°B;
- Scuola Primaria «Spallanzani», Scandiano: classi 1°C tp e 2°B;
- Scuola Primaria di Sant'Antonino: classe 3°B;
- Scuola Primaria «Marconi», San Faustino, Rubiera: classe 4°.



## **SLOGAN**

Scuola primaria «Laura Bassi», Scandiano: classi 5°A e 5°B

**SE I PIEDI USERAI, UN GESTO GENEROSO  
PER LA TERRA FARAI.**



**Smetti di guidare,  
prova a camminare!**

**Camminare fa bene alla mente.  
Prova anche tu: è divertente!**

**28 marzo 9 aprile  
"Siamo nati per camminare"**

**Se la terra vogliamo salvare  
dobbiamo iniziare a non inquinare**



**Andiamo in bici  
con i nostri  
amici**

**Getta i rifiuti  
che sono  
caduti**

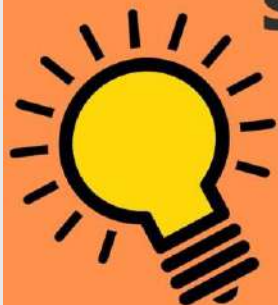


**Vai a piedi  
stando sui  
marciapiedi**

**Dal 28 marzo al 9 aprile  
"Siamo nati per camminare"**



# Camminare produce energia sociale



**"Siamo nati per camminare"**  
dal 28 marzo al 9 aprile

***SE IL PIANETA VUOI SALVARE  
IN BICI O A PIEDI TI DEVI SPOSTARE***



I ragazzi della Laura Bassi  
hanno detto che:  
il pianeta va salvato!

Il bello di andare in bici o a  
piedi è che un modo di muoversi  
gratuito ed ecologico.

Dal 28 Marzo al 9 Aprile  
"Siamo nati per Camminare"

CAMMINARE É DIVERTENTE..  
E FA BENE ALL' AMBIENTE



camminare può aiutare il  
mondo, e aiuta il nostro  
organismo

dal 28 Marzo al 9 Aprile



dal 28 Marzo al 9 Aprile 2022



**Se l'ambiente vuoi  
salvare la macchina non  
dovrai usare**



**Se il pianeta vuoi  
salvare in bici e a  
piedi dovrai andare**



# SE L'AMBIENTE VUOI SALVARE INIZIA A CAMMINARE

**l'aria sana  
respirerai se  
all'aperto  
andrai!**



**se la macchina  
vuoi usare  
l'ambiente non sai  
salvare**

**DAL 28 MARZO AL 9 APRILE  
"SIAMO NATI PER CAMMINARE"**

# PER NON INQUINARE INIZIA A PEDALARE



**Siamo nati per CAMMINARE**

Camminare può farti scoprire  
cose nuove.

Camminare è bello.

Camminare fa bene.

28 marzo - 9 aprile 2022



SIAMO NATI PER CAMMINARE!

28 MARZO- 9 APRILE 2022



*Abbandona l'autovettura per  
scoprire la natura*



*Inizia a camminare  
per non inquinare*



INVITA LA GENTE A  
CURARE L'AMBIENTE!

ARIA PURA



**SE LA TERRA VUOI  
AIUTARE COMINCIA A  
CAMMINARE**

ARIA PURA RESPIRERAI  
SE IN MACCHINA NON ANDRAI  
E MENO SMOG PRODURRAI

**28 MARZO - 9 APRILE**



# GIOCHI

Scuola primaria «San Francesco», Scandiano: classe 2°B







*“Le maestre anche a scuola ci portano in cortile, possiamo imparare a contare, raccontare, scrivere, leggere, giocando all’aria aperta...è più divertente così...”*





# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

## GIOCHI

a primaria «Spallanzani», Scandiano: classe 2°B

**RISCOPRIAMO IL PIACERE DI GIOCARE, APPRENDERE,  
SPERIMENTARE ALL' ARIA APERTA...( con interviste ai nonni e  
conversazioni con maestre pazze)**



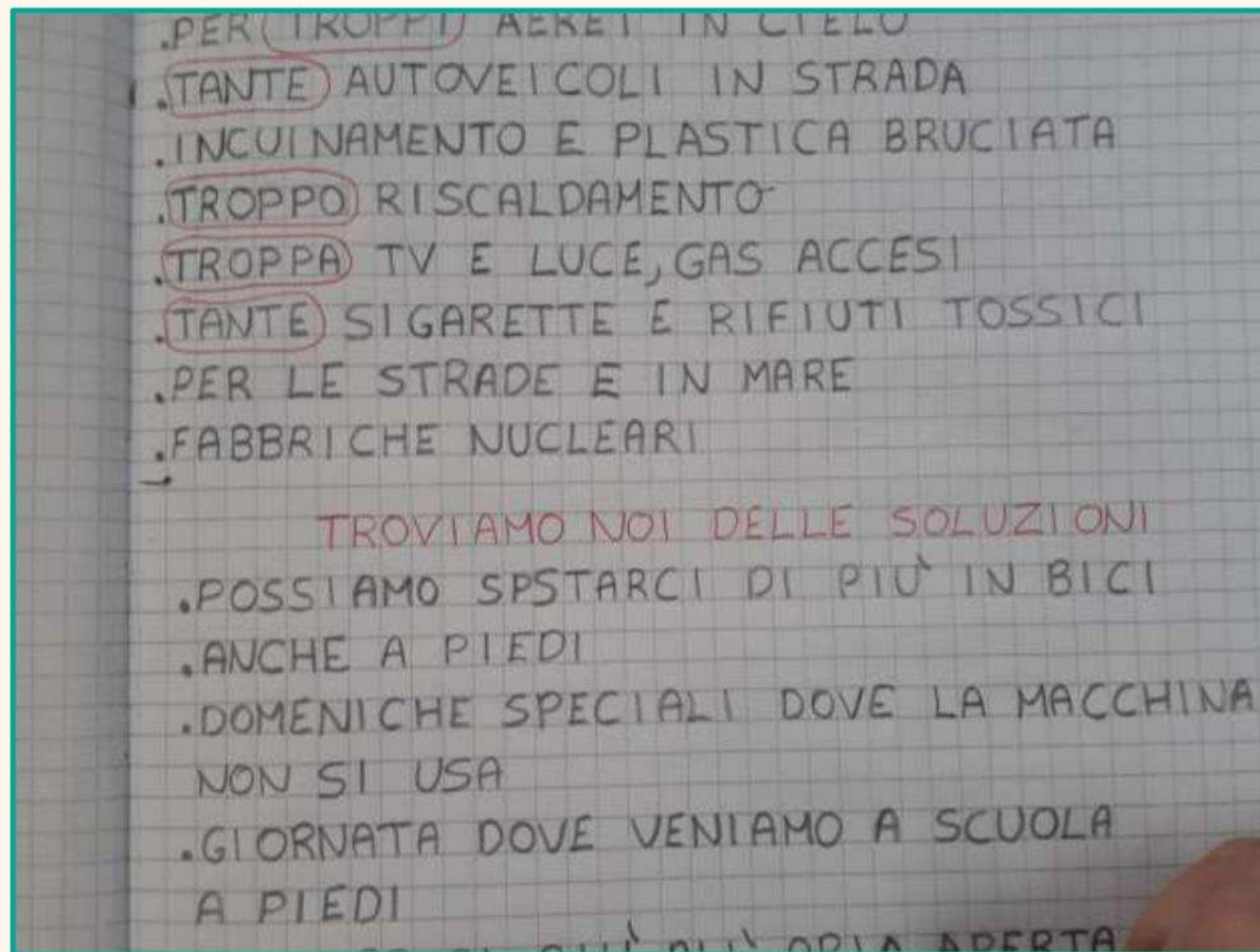
“I nonni giocavano nei campi e si costruivano giochi con le cose che trovavano, tipo fionde, bambole...”

“Non stavano in casa, fuori era più sicuro, poche macchine...”

# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

“A scuola andavano a piedi, si aspettavano, non sempre avevano lo zaino...”

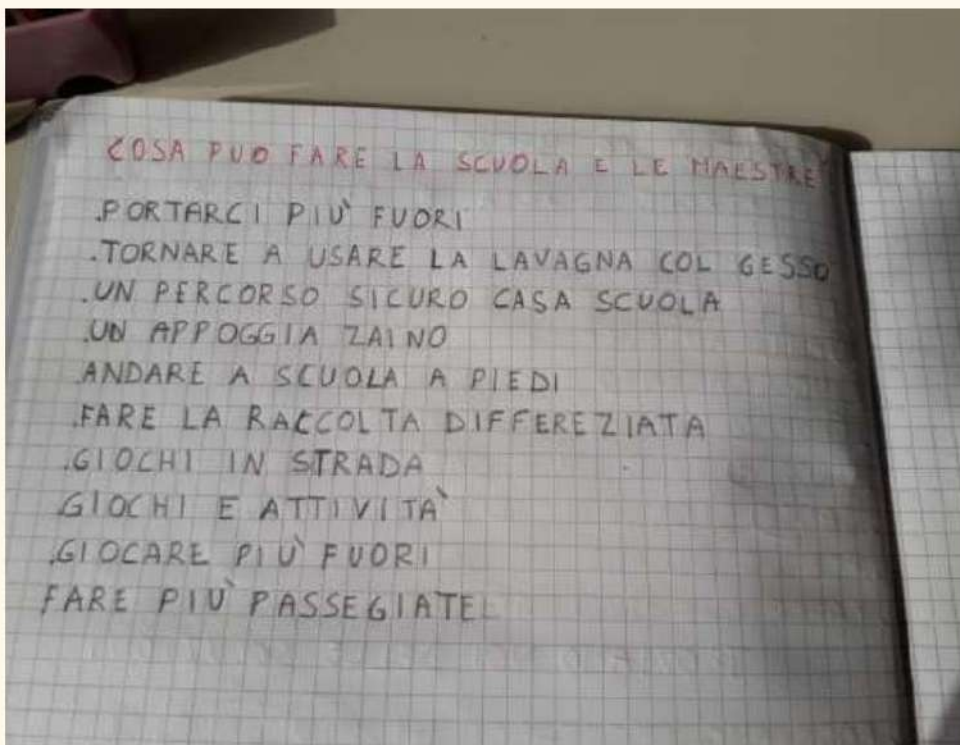
## 1. PERCHE' E' BELLO GIOCARE ALL' ARIA APERTA? COME POSSIAMO PROTEGGERE IL NOSTRO TERRITORIO?



OGNUNO DI NOI PUO' FARE QUALCOSA DI SPECIALE PER L' AMBIENTE E IL TERRITORIO...



# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?





# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



*“...Quando stiamo insieme fuori nel giardino o al parco siamo felici e possiamo prestarci i giochi e le nostre bici, così cresce anche l'amicizia...”*

# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



*“Le maestre anche a scuola ci portano in cortile, possiamo imparare a contare, raccontare, scrivere, leggere, giocando all'aria aperta...è più divertente così...”*



# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

## IL VALORE della collaborazione **SCUOLA, FAMIGLIA, TERRITORIO...**

Quando i pensieri, sono condivisi e valorizzati insieme, si possono cambiare e migliorare le nostre abitudini!





# GIOCHI

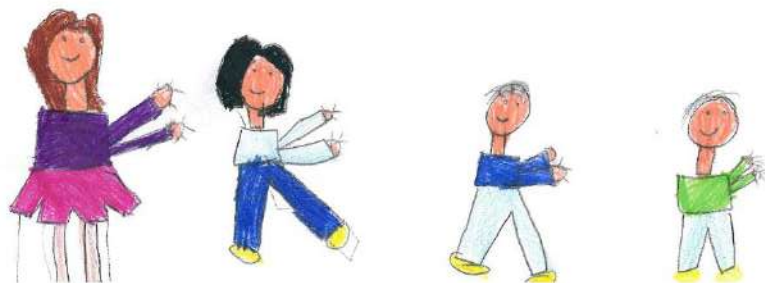
Scuola primaria «Spallanzani», Scandiano: classe 1°C tp





IO AMO  
E GIOCARE CON I MIEI AMICI  
LORO

SOFIA



AME PIACE GIOCARE CON I MIEI AMICI



IO GIOCO CON LA PALESTRA

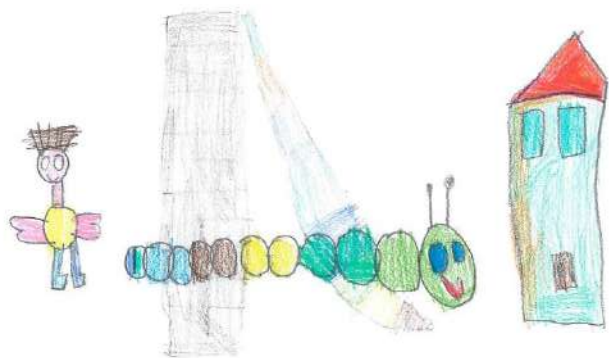


GIOCHINNO E MI DIVERTO  
GIOCHIA A UNDUE STELAA





PERCHÉ QUANDO ABBIAMO IL NOSTRO PARCO GIOCARCI NOI ADDIMMO CLASSE  
E NOI FACIAMO COMPITI NON URIAMO È LA MAESTRA NON PORTANO  
FUORI

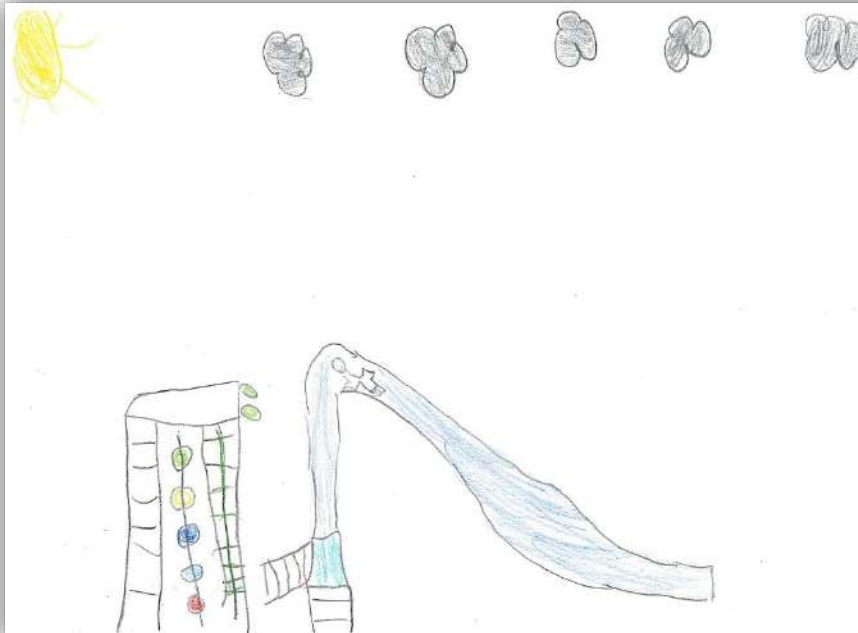
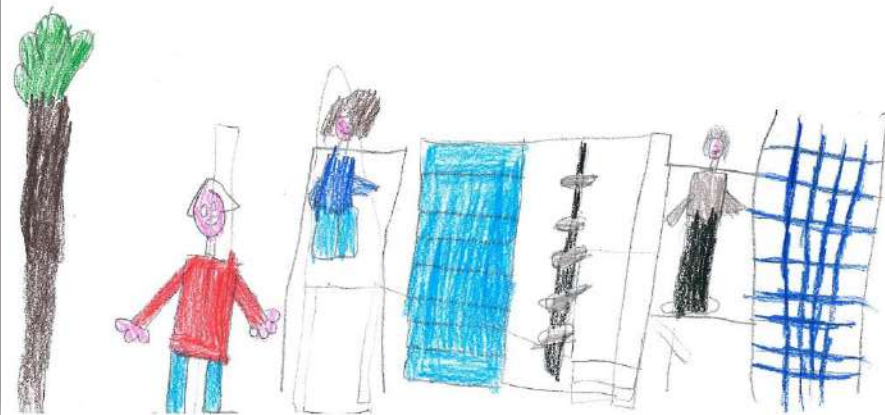


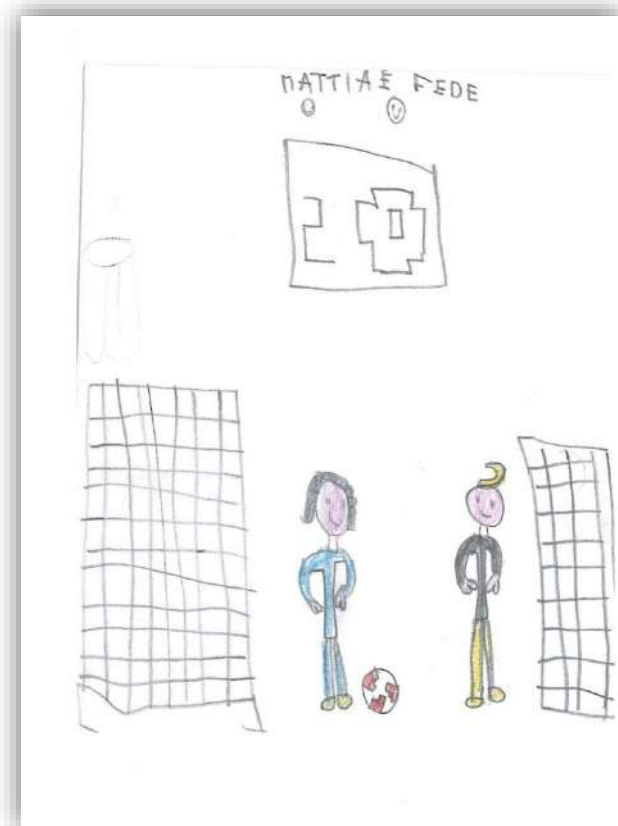
ANDARE FUORI A GIOCARE  
 A ME PIACE PERCHÉ MI DIVERTO  
 SEMPRE FACCIO UN GIOCO DIVERSO



IO GIOCO IN PALESTRA  
 MI PIU' DIVERTO TANTO

FELICI. UAO UAO BELLISSIMO







# GIOCHI

Scuola primaria di Sant'Antonino: classe 3°B



Sasso, carta, forbici!



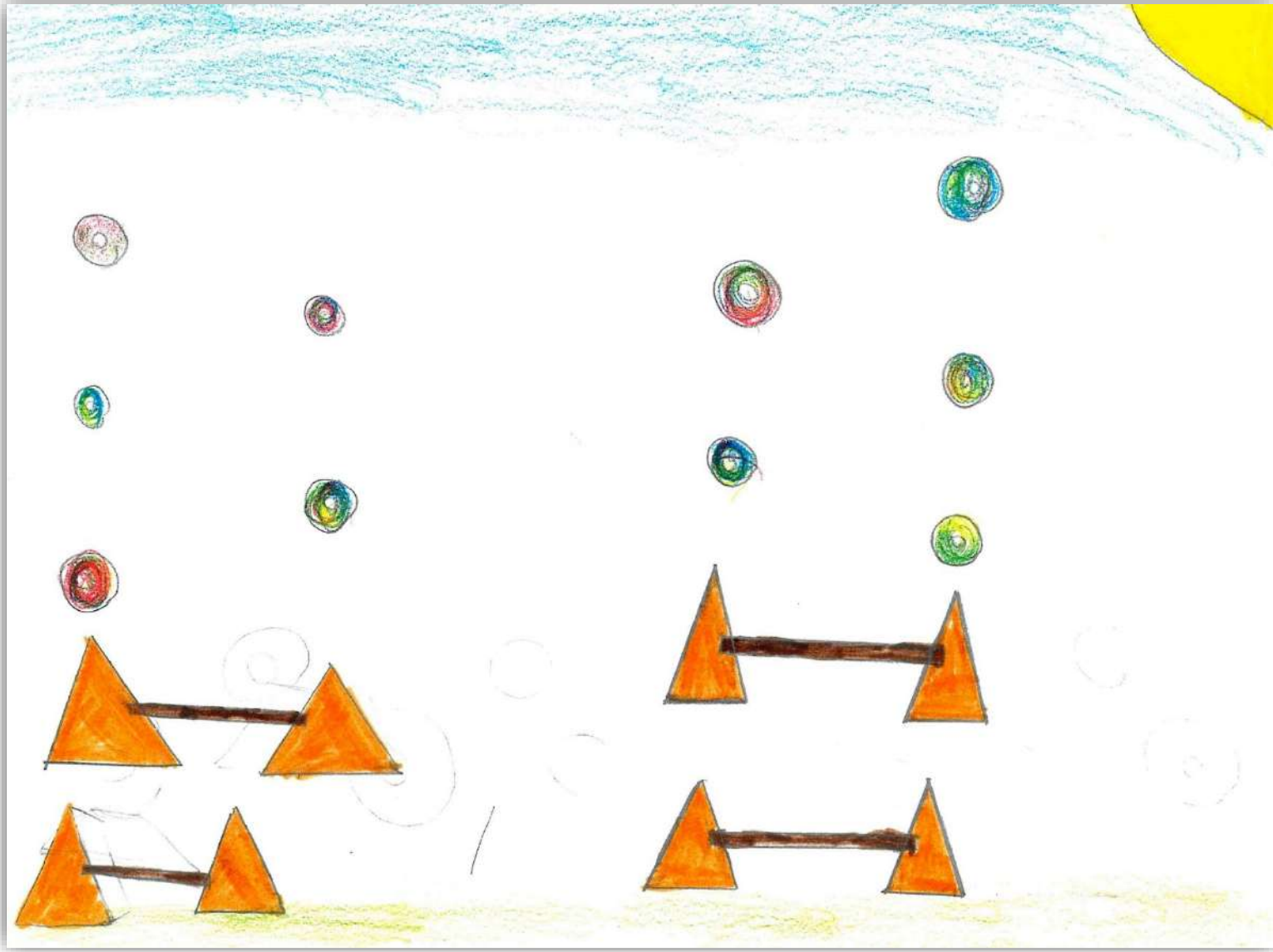
Il saldo della corda





Corsa dei sacchi





Percorso a ostacoli misto



Tiro alla fune



Gioco del fazzoletto



# GIOCHI

Scuola primaria «G. Marconi», San Faustino, Rubiera: classe 4°

## La Bombola a tempo

1. Prendere delle bombole, tre per ogni giocatore.
2. Segnare il tempo con una bussola e disporre le bombole su un tavolo.
3. Preparare treccini, pennarelli, vestiti, ed elastici colorati.
4. Far partire il gioco che durerà massimo 10 minuti.
5. Chi finisce per primo di vestire ha vinto e i giocatori rimasti si sfideranno di nuovo.

## LA BAMBOLA A TEMPO



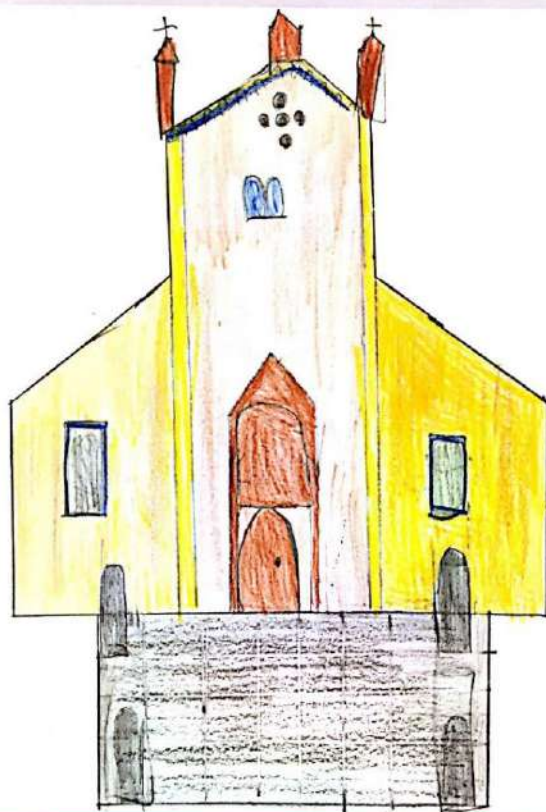
# I 4 CANTONI

○ OCCORRENTE:

ALMENO 5 BAMBINI

## GIOCO:

SI ANDAVA DALLA CHIESA SUL SAGRATO E I CINQUE BAMBINI STAVANO AL CENTRO; UNO DAVA IL VIA E I BAMBINI DOVEVANO SEDERSI SUI PIEDISTALLI FORMANDO QUATTRO ANGOLI; CHI RIMANEVA SENZA UN PIEDISTALLO DOVEVA SUBIRE UNA PENITENZA.



# IL GIOCO DEL COCCODRILLO.

Li servono dei gettiti!

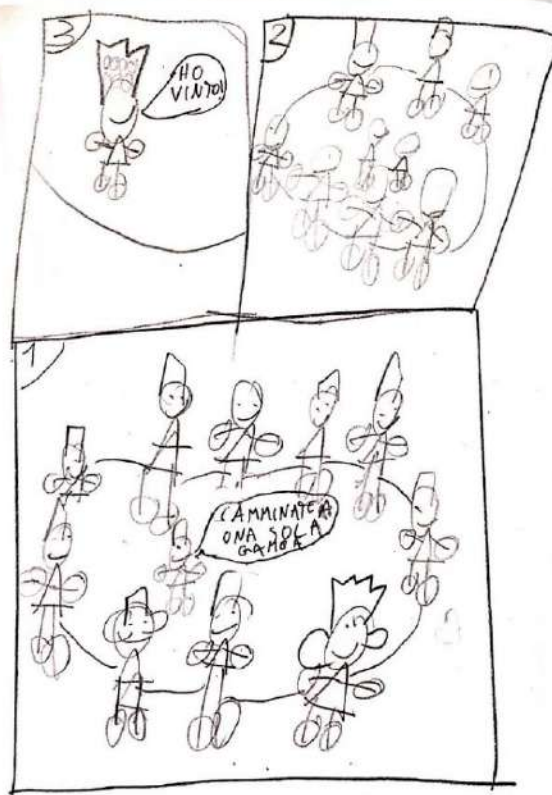
1) Devi disegnare un cerchio con i gettiti

2) Devi decidere il lambino che deve andare in mezzo al cerchio

3) Gli altri bambini si devono mettere ai bordi del cerchio e camminare

4) Il lambino dentro al cerchio fa delle sfide tipo camminare ad occhi chiusi (se esce dal cerchio viene eliminato)

5) Chi esce o entra nel cerchio per ultimo vince.





# IL GIOCO DELLA CAMPANA

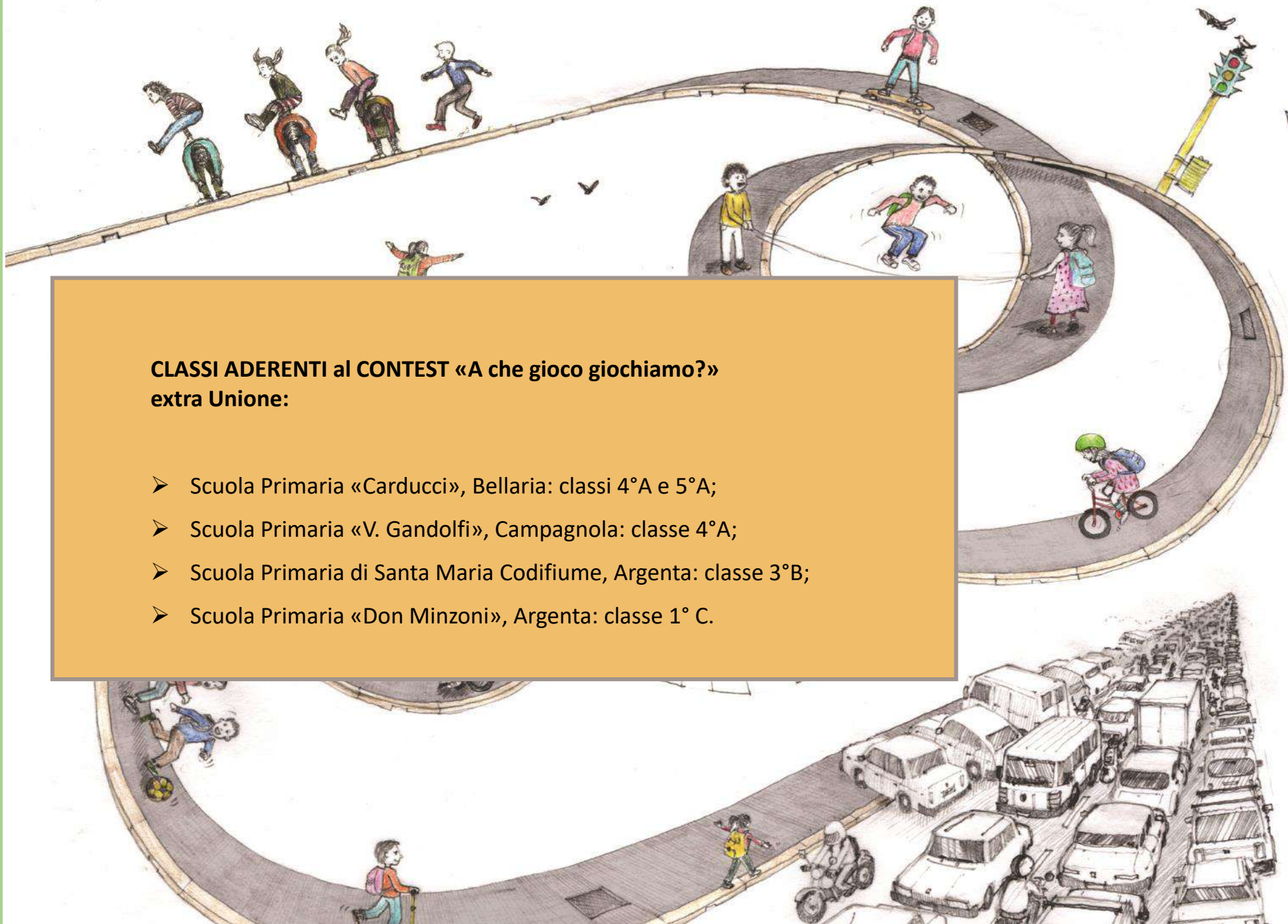
Occorrente:

un gessetto e un sassolino

Procedimento:

1. Disegnare a terra uno schema.
2. Si comincia lanciando il sassolino sul numero uno, poi si salta con un piede solo dentro la casella e si raccoglie il sassolino restando in equilibrio su un piede solo. Si procede così fino al numero sette.
3. Ogni volta che il sassolino viene lanciato nella casella sbagliata, oppure si appoggia l'altro piede per terra, si ricomincia dal numero uno e il turno passa all'altro giocatore.
4. Vince chi arriva per primo al numero sette.





**CLASSI ADERENTI al CONTEST «A che gioco giochiamo?»  
extra Unione:**

- Scuola Primaria «Carducci», Bellaria: classi 4°A e 5°A;
- Scuola Primaria «V. Gandolfi», Campagnola: classe 4°A;
- Scuola Primaria di Santa Maria Codifiume, Argenta: classe 3°B;
- Scuola Primaria «Don Minzoni», Argenta: classe 1° C.

# TAUTOGRAMMA

Scuola primaria «Carducci», Bellaria: classe 4°A

TAUTOGRAMMA  
SETTIMANA

SALTANDO SU SETTE STAZIONI, SEMPRE  
PIÙ SU, SENZA SCIUOLARE,  
SI SEGNA LA SOSTA E, SEMPRE  
SALTANDO, SI SUPERA LA SFIDA.

SALTANDO ENANSCONO GLI SQUISITIERI  
E SORGONO SPERBIEZZA E SINCERA  
SIMPATIA.

SI SALTA SOLI O SE SIAMO SEI O SETTE.  
LA SERA O AL SORGERE DEL SOLE,  
DA SUD A SETTEENTRIONE,  
CON SANDALI, SCARPE O SCALZI,  
A SCUOLA, SULLA SABBIA O SULLA STRADA

CON LA SETTIMANA STIAMO IN SIENE E ...  
SÌ CI STANCHIAMO, MA SEMPRE CE  
LA SPASSIAMO!!

IV A - SCUOLA CARDUCCI



## **VIDEO**

Scuola primaria «Carducci», Bellaria: classe 5°A



Video visibile al link:

<https://youtu.be/8SQbnnYy2Ls>

# **FILASTROCCA**

Scuola primaria «V. Gandolfi», Campagnola: classe 4°A

## Filastrocca della Campana

Gioca, gioca alla campana  
detto anche gioco della settimana  
se un giorno non saprai cosa fare  
questo gioco ti potrà soddisfare.

Una volta a settimana  
si può giocare alla campana  
se con i tuoi amici giocherai  
sempre più felice sarai.

Sentendo il suono della campana  
ti ricorderai il gioco della settimana,  
non inquina assolutamente  
anzi è molto divertente

*Tutti gli alunni  
Della quarta A  
Scuola Primaria  
" Vittoria Gandolfi"  
Campagnola Emilia*

# **FILASTROCCA**

Scuola primaria di Santa Maria Codifiume, Argenta: classe 3°B

CAMPAGNA 2022 SIAMO NATI PER CAMMINARE - A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Istituto Giorgio Bassani – Argenta (FE) Classe terza B - plesso Santa Maria Codifiume

*La Campana*

*Salta saltella  
la campanella  
se al gioco della campana vuoi giocare  
otto o più caselle per terra devi disegnare  
occorre un sasso o un gessetto  
per giocare con un amichetto.  
Un, due, tre gioca alla campana in compagnia  
gioca con tutti anche con la zia  
oh ! mi è uscito il tre  
ora tocca al re !  
Salta in alto fino al tre  
e il premio sarà un frappè !  
Quattro, cinque, sei  
gioco sempre con gli amici miei  
sei  
gli scarabei  
lancio il mio sassolino  
e saltello vicino  
una volta tocca a te e l'altra a me  
ricordandosi che è bello giocare in tre  
gioca con le ragazzine  
e mangiamo patatine !  
Se arrivi fino a dieci  
vincerai dieci ceci  
campana campana  
ci fai saltare come una rana  
tra saltelli e sorrisoni  
si finisce da campioni !*

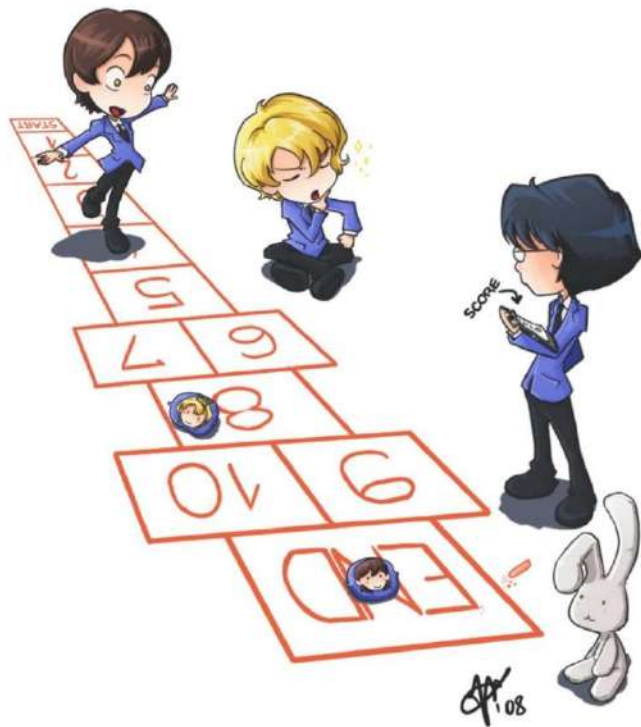


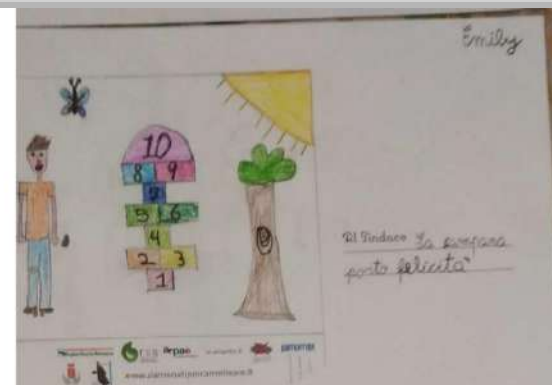
# GIOCHI

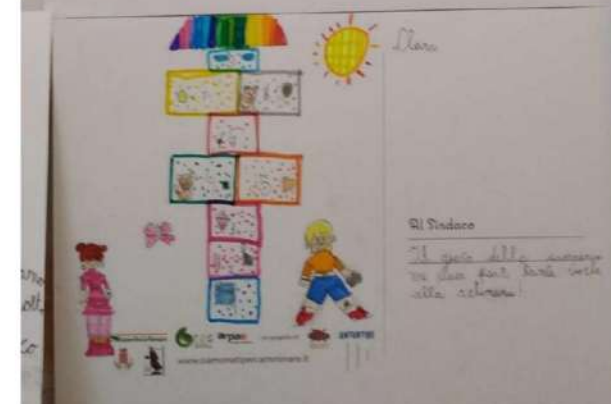
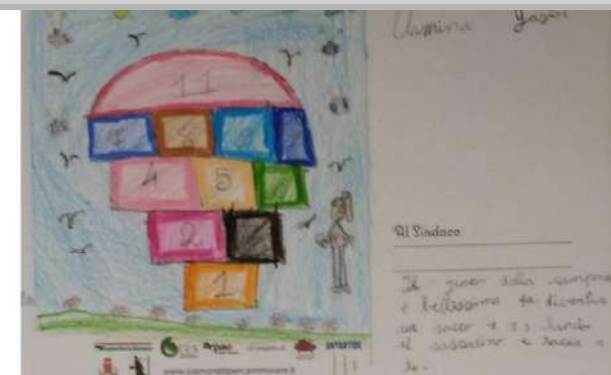
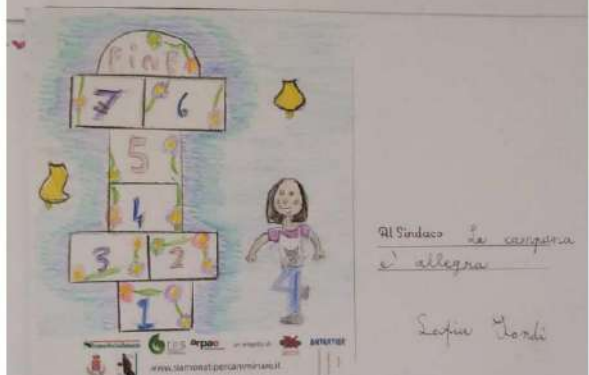
Scuola primaria di Santa Maria Codifiume, Argenta: classe 3<sup>°</sup>B

ISTITUTO COMPRENSIVO GIORGIO BASSANI - ARGENTA (FE)  
Classe terza B Plesso Santa Maria Codifiume

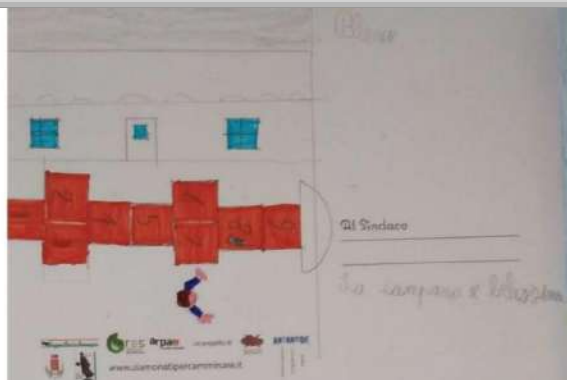
Il gioco della Campana per il progetto "Siamo nati per camminare"  
A che gioco giochiamo?











Al Sindaco

La campana e un gioco antico.  
però tu ce puoi  
sempre giocare  
non importa se  
sei grande o  
piccolo



Al Sindaco

Il  
gioco della campana  
è un gioco m  
bello e ant  
a me piace  
molto.



Al Sindaco

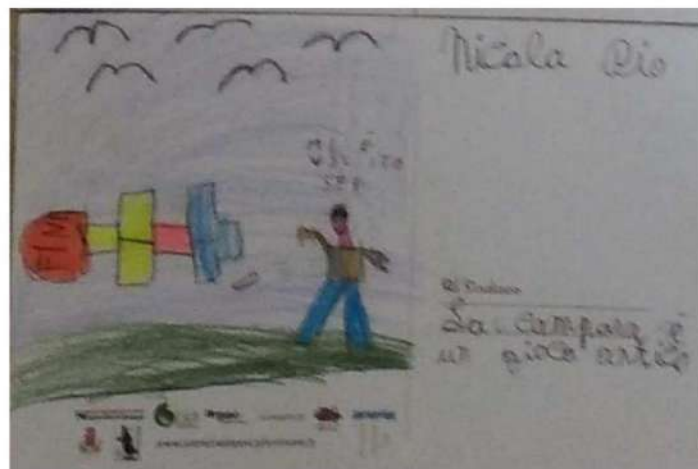
Il gioco della  
campana è mol  
antica e bello



Al Sindaco

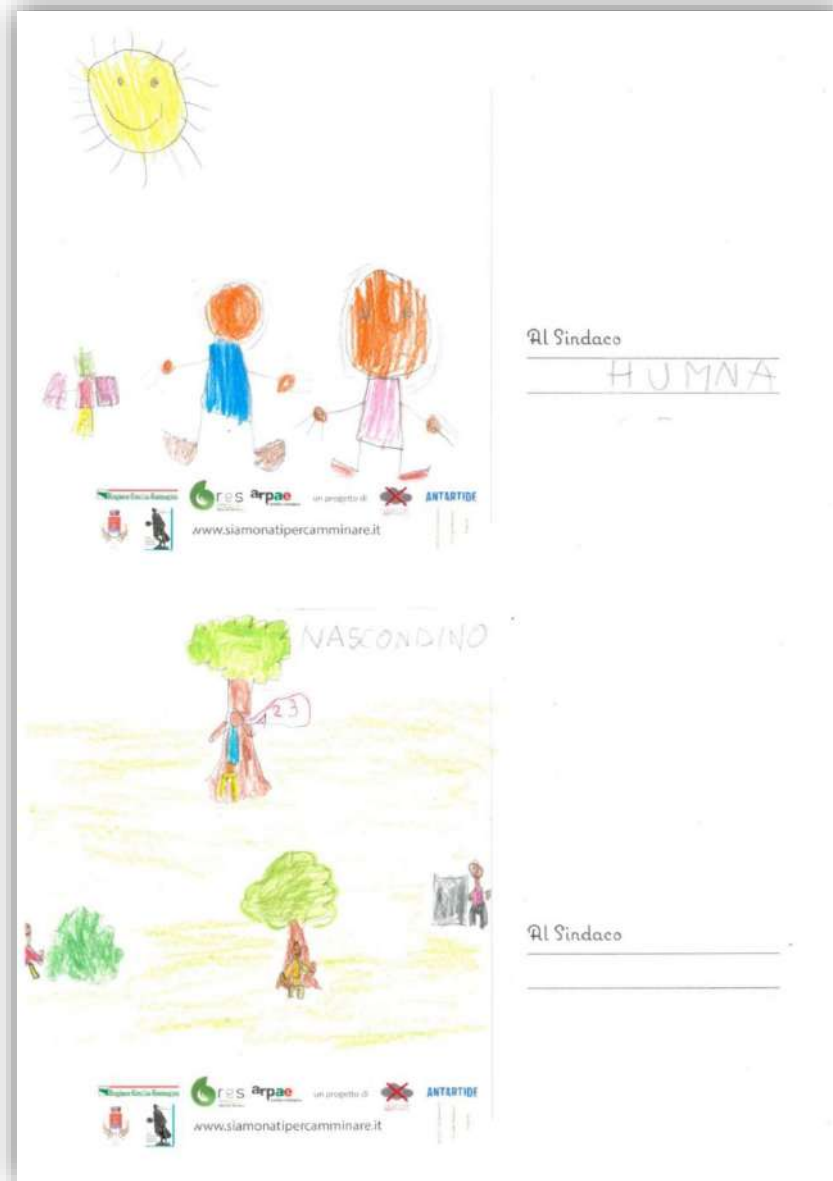


Al Sindaco



## ***CARTOLINE al Sindaco***

Scuola primaria «Don Minzoni», Argenta: classe 1°C







Al Sindaco \_\_\_\_\_

SALTO ALLA FUNE



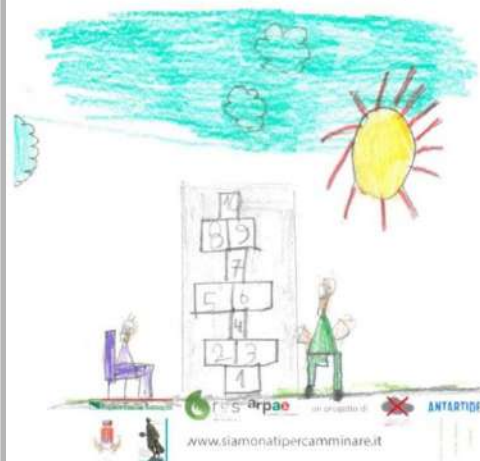
Al Sindaco \_\_\_\_\_

BIGLIE



Al Sindaco \_\_\_\_\_

CAMPANA



Al Sindaco \_\_\_\_\_

## TIRO ALLA FUNE



Al Sindaco

## GIROTONDO



Al Sindaco



Al Sindaco

## CAMPANA



Al Sindaco

# SALTO DELLA CORDA



Al Sindaco



Al Sindaco



Al Sindaco



Al Sindaco





Campagna «**Siamo Nati per Camminare 2022**» rientrante nel Progetto regionale «**Mobilityamoci 2.0**».

Progetto «Mobilityamoci 2.0» gestito da Laura Catellani, Referente alla Sostenibilità *CEAS Terre Reggiane - Tresinaro Secchia*.

Impaginazione a cura di Debora Lervini, Referente alla Didattica, e Matteo Benevelli, Referente alla comunicazione e marketing, del *CEAS Terre Reggiane - Tresinaro Secchia*.

Giochi, slogan, video, filastrocche, tautogramma e cartoline a cura dei bambini e delle bambine delle classi partecipanti al contest «**A CHE GIOCO GIOCHIAMO?**» della Campagna «Siamo Nati per Camminare 2022».

