

BIMESTRALE ANNO II,  
MARZO - APRILE

N.2

# Il Gatto e la Volpe



CITTÀ DI JESOLO



# CE L'HO, CE L'HO, MI MANCA!!!

Chi di voi non ha mai fatto una collezione di figurine?

Magari le mitiche PANINI?

Sicuramente ci sarà ancora qualche adulto che continua a collezionarle ancora oggi.

L'altro giorno, sono andato con mio nipote a comprare quelle dei calciatori e appena siamo tornati a casa, non ha esitato un attimo ad aprirle.

Sentire mio nipote ripetere la celeberrima frase: CE L'HO, CE L'HO, MI MANCA!!! mi ha fatto ritornare indietro un po' con il tempo e rivivere i miei bei momenti della mia infanzia e di quanto mi sono divertito con i miei amici.

Oltre a raccoglierle e attaccarle nell'album, mi ricordo quanto era bello lo scambio ..il valore variava a seconda della rarità della figurina o per altri motivi che i veri collezionisti o i bambini conoscono bene.

Dopo aver completato l'album, mio nipote mi ha fatto vedere le tante doppie che aveva e da lì ho cominciato ad insegnargli come si poteva giocare con le figurine in modi diversi.

Chi non si ricorda il mitico gioco della distanza, del sottosopra oppure del gioco con la lettera o con il numero, per poi passare al mitico gioco del muretto?

Vi devo dire che ho passato un meraviglioso pomeriggio con il mio nipotino a giocare con le figurine e vi posso garantire che anche lui si è divertito parecchio.

Piccoli amici collezionisti, invitate i vostri genitori a seguirvi nella scoperta dei possibili giochi con le mitiche figurine e giocate con loro! Scoprirete quanto è bello, ma state attenti!.. di solito noi adulti non sappiamo perdere e faremo di tutto per vincere. Non fatevi imbrogliare!

Ciao e buona raccolta a tutti!

Massimo



## SOMMARIO

Giochi con le figurine . . . . .	Pag. 03
I giochi di una volta... . . . .	Pag. 04
Gioco del Gatto e la Volpe . . . . .	Pag. 08
Il paese dei balocchi. . . . .	Pag. 10
Festa della mamma. . . . .	Pag. 13
Concorso Ricicliamo. . . . .	Pag. 14



**SERVIZIO  
TRASPORTO  
SCOLASTICO  
A JESOLO**

Numero Verde gratuito

Numero Verde  
**800-325999**

da lunedì a venerdì  
dalle ore 12.30 alle 15.00  
sabato  
dalle ore 12.30 alle 14.00

**Jtaca S.r.l. con socio unico**

Sede legale e uffici  
Via Equilio, 15/A  
(interno autostazione ATVO)

**P** Silo Alberella  
Via Don Guerrino Bertolin  
Tel. 0421.381738  
Fax 0421.387540  
www.jtaca.com  
info@jtaca.com

**Trasporto scolastico**  
Tel. 0421.387539  
scolastico@jtaca.com

**jtaca**



# GIOCHIAMO CON LE FIGURINE!



**CE L'HO- CE L'HO-MI MANCA!  
POCHE FIGURINE E POI HO  
COMPLETATO L'ALBUM! EH!  
AMICO GATTO, HAI QUALCHE  
IDEA DI COSA POSSO FARE  
CON I DOPPIONI?**



**CERTO CHE SÌ! DOPO  
AVERLI SCAMBIATI  
CON I TUOI AMICI  
PUOI FARE  
TANTISSIMI GIOCHI**

## IL MURETTO

Si appoggia la propria figurina al muro, alta da terra ad una altezza stabilita uguale per tutti e la si tiene con un dito.

Si lascia poi cadere la figurina. Si vince quando una figurina si posa sopra un'altra già a terra: in questo caso il giocatore la cui figurina si è sovrapposta ha il diritto di raccogliere tutte le figurine che sono state giocate fino a quel momento.

## GIRA LA FACCIA

Si sceglie la posta in gioco. Le figurine vengono messe sul bordo del tavolo (lasciando una parte minuscola sporgente fuori) con la parte stampata rivolta verso il basso. Il giocatore con un colpo di dita (facendo scivolare l'indice sul pollice) colpisce la parte sporgente del mazzetto provando a far girare il maggior numero possibile di figurine. Quelle che mostrano la parte stampata, sono vinte. Le altre vengono raccolte per essere usate dal giocatore successivo.

## GIOCO MEMORY

Devi avere a disposizione un po' di figurine uguali tra loro posizionarle sul tavolo con l'immagine rivolta verso il basso (ricordate però di coprire i numeri sul dorso, altrimenti è troppo facile!) e iniziare a cercare le coppie. Chi se ne aggiudicherà di più, sarà il vincitore.

## GIOCO DEL RUBAMAZZO

Si gioca in due. Ogni giocatore, a turno, tira la figurina sul tavolo senza vederne il numero, il giocatore che ha il numero finale uguale a quello che è nell'ultima figurina sul tavolo vince tutto il mazzo!

## INDOVINA CHI E'?

A turno ogni partecipante prende una figurina senza guardarla e se la pone sulla propria fronte. Per scoprire quale personaggio è raffigurato, il giocatore farà una serie di domande agli altri partecipanti, che potranno rispondere solo sì o no... senza svelare altri dettagli. Vince chi riuscirà a indovinare il personaggio con meno domande possibili.

## SOPRA E SOTTO

Si gioca in due: dopo aver mescolato le figurine ogni giocatore mostra la figurina posta in cima al mazzo e il numero che la contraddistingue. Chi ha il numero più alto prende entrambe le figurine e le ripone sotto al proprio mazzetto. La partita termina quando uno dei due non dispone più figurine.



## I GIOCHI DI UNA VOLTA

I giochi si facevano prevalentemente per strada o nei tanti spazi che la natura concedeva, c'era il piacere di fare parte del gruppo. I bambini si costruivano da soli i loro giochi con i materiali che c'erano a disposizione e con la loro fantasia.

### Campanon



Si tracciavano per terra, con un gessetto, delle caselle. Il primo bambino doveva tirare un sassolino nella casella n° 1, poi, saltando con una gamba sola, doveva recuperare il sassolino e tornare alla linea di partenza senza toccare i segni. Poi tirava il sassolino nella casella n°2 e doveva recuperarlo nello stesso modo di prima e facendo tutto il percorso al contrario e così fino alla 12° casella. Solo nella casella n° 8 si poteva riposare mettendo a terra entrambi i piedi e nelle caselle n°9 e 10 era obbligatorio saltare con un piede in ognuna. Vinceva chi faceva per primo il percorso senza errori.

### Tappi



Il gioco dei tappi consisteva nel tracciare una pista per terra con curve e rettilinei posizionando all'inizio della pista dei tappi. Ogni bambino che possedeva un tappo aveva diritto ad un tiro ad ogni turno. Lo scopo era quello di arrivare primi al traguardo. Il tiro si effettuava spingendo il tappo con uno scatto dell'indice. Se il giocatore tirava il tappo al di fuori della pista si tornava indietro ricominciando dall'ultimo tiro effettuato.

Le immagini e i testi sono tratti dal sito <http://www.piacenzantica.it>

HOTEL MY FAIR

*Bed And Breakfast*

Via Leon Battista Alberti, 3 - Jesolo (VE)  
Tel. +39 0421 972241 - [www.hotelmyfair.it](http://www.hotelmyfair.it)

S.J.F.A. GROUP  
FORNITURE ALBERGHIERE

POSATERIA - CRISTALLERIA - PORCELLANE - PENTOLAME  
ATTREZZATURA VARIA - PICCOLI ELETTRODOMESTICI

S.J.F.A.: Via Nausicaa, 13/D - 30016 JESOLO (VE)  
C.R.C. Via Lombardia - Tel. 0421 370100 - [info@sjfstore.com](mailto:info@sjfstore.com)



## I quattro cantoni



Per terra veniva disegnato un quadrato e quattro giocatori dovevano occuparne gli angoli, mentre un quinto stava al centro. Quest'ultimo doveva cercare di occupare uno dei quattro angoli mentre gli altri si scambiavano il posto: se riusciva chi aveva perso il posto doveva andare al centro del quadrato e il gioco ricominciava.

## Il salto della Cavallina



Era un gioco molto diffuso tra i bambini anche perché per poter giocare non serviva proprio nulla nel senso che un gruppo di ragazzi si trovava e bastava dire "giociamo alla cavallina". Un volontario allora si metteva inginocchiato con le mani per terra e a turno si faceva saltare dai compagni vocianti che lo sormontavano di corsa sulle spalle come fosse un quadrupede. Questo gioco lo si praticava sui prati, e tanti erano i ruzzoloni sull'erba e spesso si tornava a casa con le ginocchia dei pantaloni colorate dal verde dell'erba per la "gioia" della mamma.

## La fionda



Uno dei giochi maschili per eccellenza era la fionda. Tutti, o quasi, i bambini si costruivano una fionda. Veniva utilizzato un ramo biforcuto. Due elastici, ricavati dalle camere d'aria delle ruote delle biciclette venivano ben legati ai bracci della fionda e ad un pezzetto di pelle che si ricavava da scarpe o borse in disuso.

Le immagini e i testi sono tratti dal sito <http://www.piacenzantica.it>

**BRIAN MARINELLO**  
AGENTE DI COMMERCIO

**Lutian.**  
ABBIGLIAMENTO ED ACCESSORI IN PELLE

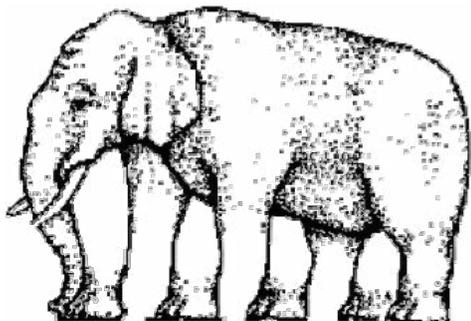
Via U. Foscolo, 5  
Lido di Jesolo (VE)  
Tel. 0421.972035

Piazza Venezia, 17  
LAGUNA SHOPPING  
Lido di Jesolo (VE)  
Tel. 0421.370469

[www.lutian.eu](http://www.lutian.eu)

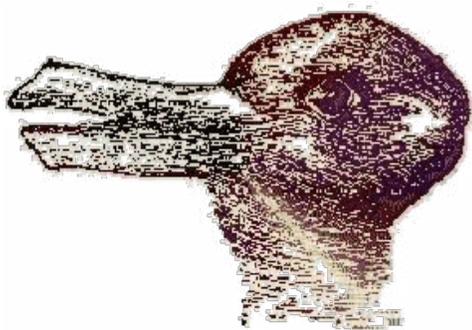
# IMMAGINI AMBIGUE

Le immagini in questa pagina hanno la caratteristica di metterci in difficoltà nel senso che rappresentano figure che possono essere viste in due modi diversi.



1

Quante zampe ha questo elefante?



2

Quali animali vedi?



3

Quali sono i due volti?

4



Che cosa vedi?

## IMMAGINI REVERSIBILI



Gira il foglio e scopri  
cosa vedi



Gira il foglio: è cambiato  
qualcosa?



# Il gioco del G

	7	8	9	
6		30	31	32
5		48	49	50
4	29	47		
3	28	46		
2	27		44	43
1		26	25	





# PROGRAMMA

DIVERTIMENTI  
I PIU' PICCOLI  
MA I PIU' GRANDI

IL PAESE DEI BALOCCHI

JES

**28**  
**APRILE**

LEZIONE DI  
METEOROLOGIA

**INGRESSO  
GRATUITO!**

**29**  
**APRILE**

LEZIONE DI  
TEATRO PER  
BAMBINI

**30**  
**APRILE**

POMERIGGIO  
IN FATTORIA

Entra nel sito  
dell'associazione e così  
potrai conoscere in dettaglio  
tutte le informazioni  
riguardanti le sei giornate  
della 12° edizione de  
IL PAESE DEI BALOCCHI  
[WWW.JESOLOPAESEDEIBALOCCHI.IT](http://WWW.JESOLOPAESEDEIBALOCCHI.IT)

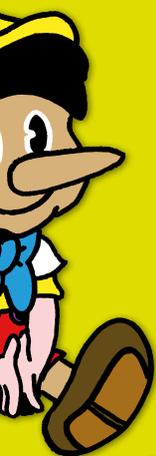
SEGUICI SU 

# MMA 2016

TO PER  
OLI...  
NON SOLO!

# "I BALOCCHI"

# SOLO



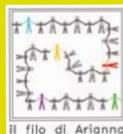
**8**  
**MAGGIO**  
FESTA  
AL PARCO

VI ASPETTA IL GUINNESS DEI PRIMATI:  
**IL PANINO CON NUTELLA  
PIU' LUNGO DEL MONDO.**

PERCORSI DIDATTICI CON:  
I VIGILI DEL FUOCO  
PROTEZIONE CIVILE  
POLIZIA DI STATO  
POLIZIA LOCALE  
ANIMAZIONE  
GONFIABILI  
ATTRAZIONI VARIE  
TANTI GIOCHI

**7**  
**MAGGIO**  
NOTTE IN  
BIBLIOTECA

**6**  
**MAGGIO**  
GIOCANDO CON  
LA MUSICA



Organizzato da:  
Associazione promozione sociale  
"Il Paese dei Balocchi Jesolo"

# 8 MAGGIO DELLA



*sempre la  
2°  
domenica  
di Maggio*

*nasce in  
liguria  
nel 1956*

*Ha  
origini  
greche*

*Dal 1600 si  
festeggia il  
Clothing  
Sunday a  
Marzo*

*si  
chiamava  
Floralia e  
durava una  
settimana*

*Italia  
America  
Altri paesi*

## DEDICATA A TUTTE LE MAMME



Ti proteggerò dalle paure delle ipocondrie,  
dai turbamenti che da oggi incontrerai per la tua via.  
Dalle ingiustizie e dagli inganni del tuo tempo,  
dai fallimenti che per tua natura normalmente attirerai.  
Ti solleverò dai dolori e dai tuoi sbalzi d'umore,  
dalle ossessioni delle tue manie.  
Supererò le correnti gravitazionali,  
lo spazio e la luce per non farti invecchiare.  
E guarirai da tutte le malattie,  
perché sei un essere speciale,  
ed io, avrò cura di te.

Ti porterò soprattutto il silenzio e la pazienza.  
Percorreremo assieme le vie che portano all'essenza.  
I profumi d'amore inebrieranno i nostri corpi,  
la bonaccia d'agosto non calmerà i nostri sensi.  
Tesserò i tuoi capelli come trame di un canto.  
Conosco le leggi del mondo, e te ne farò dono.  
Supererò le correnti gravitazionali,  
lo spazio e la luce per non farti invecchiare.  
Ti salverò da ogni malinconia,  
perché sei un essere speciale ed io avrò cura di te...  
io sì, che avrò cura di te

da Franco Battiato "La cura"



le **MESSI**  
labirinto di jesolo



**agenziaitalia**  
rag. LUCA DONADELLO

Agenzia pratiche amministrative - Centro elaborazione dati  
Contabilit  ordinarie e semplificate - Dichiarazione dei redditi  
Contratti - Assistenza tecnico amministrativa aziendale e commerciale  
Unit  locale CAAF Sicurezza fiscale - Confesercenti per 730 / ISE / ISEE / RED

Via Mazzini, 12 - **ERACLEA** (VE) Tel. 0421.231802  
Fax 0421.231757 - [lucadonadello@agenziaitalia.it](mailto:lucadonadello@agenziaitalia.it)

# CONCORSO "Ricicli...am"

Raccogli del materiale di recupero (bottiglie di plastica, lattine, scatole, tappi di sughero, stoffe, bottoni). Poi, con un po' di creatività, ingegno, pazienza e con la tecnica che vuoi tu, realizza il tuo oggetto.

Terminata la tua opera d'arte, consegnala alla biblioteca di Jesolo.

Tutti i capolavori parteciperanno al concorso " Ricicli...am" 

E allora cosa aspetti? Mettiti all'opera e dai spazio alla tua fantasia! Ricorda però che puoi utilizzare solo materiale di riciclo!

- 1° classificato: 2 biglietti Gardaland
- 2° classificato: 2 biglietti Aqualandia
- 3° classificato: 2 biglietti Tropicarium
- 4° classificato: 2 biglietti Sea Life
- 5° classificato: 2 biglietti Labirinto Le Messi

Regolamento completo su: [www.jesolopaesedeibalocchi.it](http://www.jesolopaesedeibalocchi.it)



**ALEX**  
di Signorato Alessandro

CONCESSIONARIA  
**FAEMA**

**IMPIANTI DI REFRIGERAZIONE E  
SPILLATURA PREMIX E POSTMIX  
MACCHINE DA CAFFÈ**

**FOSSALTA DI PIAVE (VE)**  
Via dell'Artigianato, 14/G - Cell. 340.6989095

**COSTRUZIONI**  
**TONETTO geom. MARCO**

- costruzioni edili e stradali
- costruzioni chiavi in mano e restauri
- impianti tecnologici e fognature

Via Pirami, 26/F · 30016 JESOLO (VE) t./f. 0421.990066  
Cell. 328.4712732 · [marcogeom.tonetto@libero.it](mailto:marcogeom.tonetto@libero.it)

*"Realizziamo il mini-ascensore  
Per la tua casa"*

**L. A. M. IMPIANTI**

PROGETTAZIONE - INSTALLAZIONE - MANUTENZIONE  
MINIASCENSORI - SERVOSCALA

ERACLEA - tel. 333.4802726 - [lam.impianti@gmail.com](mailto:lam.impianti@gmail.com)

**HA**  
Hotel Adlon  
Jesolo Venezia

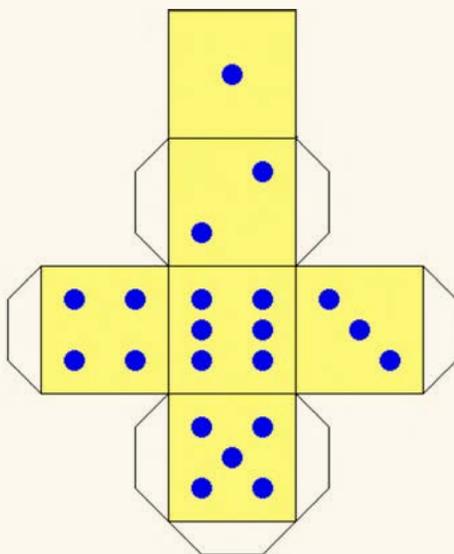
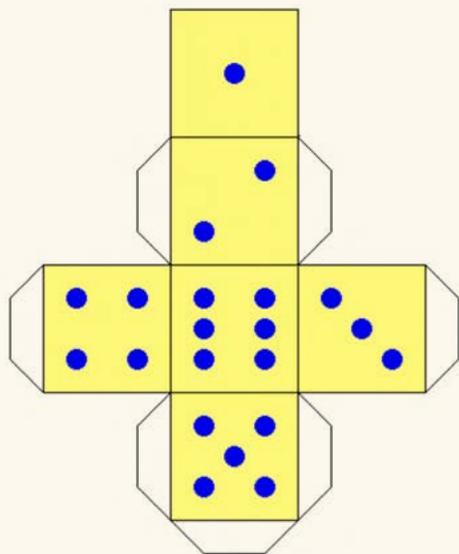
Via Dante Alighieri 2° a.m., 11 - Telefono: 0421 92212  
[www.hoteladlonjesolo.it](http://www.hoteladlonjesolo.it)



**REGOLAMENTO**

Ogni giocatore sceglie e ritaglia il proprio segnalino. Lungo il percorso ci sono alcune cartelle speciali contrassegnate da un disegno: terminando la propria mossa sopra una di esse, si deve seguire quanto di seguito indicato:

- 6 Torna alla casella da cui ti sei mosso
- 10 Avanza di 3 caselle
- 14 Avanza ancora di tante caselle quanti sono i punti del dado
- 19 Avanza di 3 caselle
- 24 Fermati un giro
- 26 Torna alla casella da cui ti sei mosso
- 30 Vai alla casella 38
- 36 Devi tornare alla casella 1
- 40 Torna alla casella da cui ti sei mosso
- 45 Sei finito in prigione: resta fermo 2 giri
- 52 Tira di nuovo il dado



**SOLUZIONI PAG 6-7:** 1. le zampe sono 4 e le gambe? 2. Anatra o coniglio.  
3. Volto di donna o caricatura di suonatore di sassofono.



### Ufficio dei Promotori Finanziari

Via C. Battisti 2 - 30016 Jesolo (Ve) - Tel. 0421-91825



JESOLO PATRIMONIO SRL

Via A. Meucci, 10  
30016 Jesolo (VE)

Recapiti telefonici:  
Numero verde 800 984 789  
Centralino 0421 351 171  
Fax 0421 351 927

[www.jesolopatrimonio.it](http://www.jesolopatrimonio.it)  
[info@jesolopatrimonio.it](mailto:info@jesolopatrimonio.it)  
[jesolopatrimonio@legalmail.it](mailto:jesolopatrimonio@legalmail.it)

### Società del Comune di Jesolo

per guasti e segnalazioni  
[www.jesolopatrimonio.it](http://www.jesolopatrimonio.it)



338 902 7933  
 [info@tecno-pc.it](mailto:info@tecno-pc.it)  
 [www.tecno-pc.it](http://www.tecno-pc.it)

## VENDITA E RIPARAZIONE COMPUTER E NOTEBOOK DI TUTTE LE MARCHE

### ASSISTENZA A DOMICILIO

### REALIZZAZIONE SITI INTERNET

METTI "MI PIACE"  
SU FACEBOOK  
 E AVRAI € 10,00 DI SCONTO

SEGUICI SU



per qualsiasi informazione scrivici a:  
[info@jesolopaesedeibalocchi.it](mailto:info@jesolopaesedeibalocchi.it)

Prossima uscita:  
NUMERO 3 - MAG. GIU. 2016