

Biglia Regole

Di Patrick / 25 Febbraio 2024



Esistono diverse versioni di **biglie**. È un gioco che si svolge all'aperto, tra almeno **due persone**. Le regole variano da una versione all'altra. I bambini possono giocare a partire dai 7 anni.

Contenus [masquer](#)

[1 I materiali](#)

[2 Prima di iniziare...](#)

[3 Le diverse tecniche di tiro](#)

[3.1 Il pichenette](#)

[3.2 Punteggio](#)

[3.3 La pinza](#)

[4 Come si gioca](#)

[4.1 Classico gioco delle biglie](#)

[4.2 La pentola o la fossa](#)

[4.3 La muro](#)

[4.4 Il fag](#)

[4.5 La piramide](#)

[4.6 Inseguimento](#)

[4.7 Il percorso](#)

[4.8 Il blocchetto](#)

[4.9 Il più vicino possibile](#)

I materiali

- Biglie,
- Un bastone o un gesso.

Prima di iniziare...

I giocatori devono concordare se le **biglie vinte devono essere restituite o tenute**.

Le diverse tecniche di tiro

Il pichenette

- Posizionare la biglia a terra.
- **Piegare l'indice o il medio contro il pollice.**
- **Rilassare l'indice o il medio** con un movimento improvviso.

Punteggio

- Posizionare la palla a terra.
- **Posizionare l'indice dietro la palla e piegare il pollice dietro l'indice.**
- **Rilasciare il pollice** con un movimento brusco.

La pinza

- **Posizionare la palla tra il pollice e l'indice.**
- **Esercitare una pressione con il pollice e l'indice** per mandare la palla in avanti.

Come si gioca

Classico gioco delle biglie

Come organizzarsi

- Disegnare sul terreno un **cerchio di diametro compreso tra 1 e 2 metri.**
- Disporre le biglie al suo interno per formare una **croce.**

Il gioco

- **Il primo giocatore deve rompere la croce tirando dal bordo del cerchio.**
- Ci sono diversi scenari possibili: la **biglia che spara rimane all'interno del cerchio e fa uscire le biglie dal cerchio.**
 - Il giocatore **recupera le palle che sono uscite.**
 - Il giocatore può **tirare dalla posizione della bilia** nel cerchio.
La **bilia rimane all'interno del cerchio e non fa cadere nessuna bilia.**
 - Il **turno passa** al giocatore successivo.
 - **La stecca non viene spostata.**
La **palla da tiro lascia il cerchio.**
 - Il **turno passa** al giocatore successivo.
La **palla da tiro di un giocatore espelle la palla da tiro dell'avversario dal cerchio.**
 - Il **giocatore espulso consegna all'avversario tutte le palle vinte.**

Fine del gioco

- **Tutte le biglie sono state espulse dal cerchio.**
- **Vince il giocatore con il maggior numero di biglie.**

La pentola o la fossa

Preparazione

- Scavare una piccola **buca**.
- Tracciare una **zona di tiro a 3 metri dalla buca**.
- Stabilire un **punteggio da raggiungere**.

Il gioco

- Al suo turno, il giocatore **lancia la palla nella buca**.
 - Se la palla **entra nella buca**, il giocatore ha un altro turno e segna **10 punti**.
 - Se la palla **non entra in buca**, rimane dove è atterrata e il turno passa al giocatore successivo.
 - Se un giocatore **colpisce la palla di un avversario**, ottiene **10 punti**.

Fine del gioco

- Il primo giocatore **che raggiunge il punteggio stabilito vince la partita**.

La muro

Impostazione

- Posizionarsi a **3 metri da un muro o da una linea tracciata sul terreno**.

Il gioco

- I giocatori **lanciano a turno una biglia**.
- Se la biglia **colpisce il muro**, il giocatore viene **eliminato**.

Fine del gioco

- Il giocatore la cui **biglia è più vicina al muro vince la partita**.

Il fag

Impostazione

- Mettetevi a **3 metri da una parete**.
- Decidere un **numero uguale di biglie da mettere in gioco**.
- Scegliere il primo giocatore.

Il gioco

- **Il primo giocatore lancia la sua biglia contro il muro**.
- **Il secondo giocatore fa lo stesso**, con l'intenzione di **colpire la prima biglia**.
 - Se la palla a terra viene **colpita**, il tiratore **ottiene il bottino**.
 - Se la palla a terra **non viene colpita**, il turno passa al giocatore successivo.
- Non appena un giocatore **colpisce una delle palle a terra**, **recupera tutte le palle a terra**.
- **Se tutte le palline sono state giocate senza che un giocatore abbia vinto**, il turno passa al **primo giocatore**.
- **Egli raccoglie la biglia più lontana e la lancia contro il muro**.
- A turno, il giocatore successivo raccoglie la biglia più lontana, finché qualcun altro non raccoglie il bottino.

Fine del gioco

- Un giocatore **raccoglie tutte le biglie.**

La piramide

Preparazione

- Ogni giocatore **mette in gioco 2 biglie.**
- **Impilare le biglie una sull'altra** per formare una **piramide.**
- Posizionare **una zona di tiro a 3 metri dalla piramide.**
- Designare il primo giocatore.

Il gioco

- A turno, il giocatore **lancia una biglia per distruggere la piramide.**

Fine del gioco

- **Il primo giocatore che distrugge la piramide vince la partita.**

Inseguimento

Impostazione

- **Il primo giocatore lancia la palla** da una certa distanza.

Il gioco

- Il secondo giocatore deve cercare di **colpire la palla avversaria.**
 - Se **ci riesce, vince la partita.**
 - Se **non ci riesce, il turno passa** al primo giocatore, **che deve fare lo stesso dalla posizione della sua palla.**

Variazione

- Quando un giocatore **colpisce una palla, segna 10 punti.**
- Il primo giocatore che **totalizza 100 punti vince la partita.**

Il percorso

Impostazione

- Disegnare un **percorso.**
- Segnare i **punti di partenza e di arrivo** del percorso.

Il gioco

- Ogni giocatore, **a turno, fa scorrere la propria biglia** lungo il percorso.
- Ma attenzione! **La biglia non deve uscire dal percorso.**

- Se la biglia esce **dal percorso**, deve essere rimessa al suo posto e il turno passa al **giocatore successivo**.

Fine del gioco

- Quando tutti i giocatori hanno **tagliato il traguardo**.
- **Il primo giocatore che arriva vince la partita**.

Il blocchetto

Installazione

- Praticare un **foro di 3 cm di diametro e 3 cm di profondità**.
- Tracciare un' **area di tiro**.
- **Stabilire un numero pari di palline da tirare per ogni giocatore**.

Il gioco

- Al proprio **turno**, ogni giocatore **lancia tutte le sue biglie nella buca o nel blocco**.
- Ci sono diversi scenari possibili:
 - Il giocatore riesce a **far entrare tutte le sue biglie nel blocco e il suo avversario gli dà lo stesso numero di biglie**.
 - Se il giocatore riesce a **mettere un numero pari di biglie nel rack e un numero pari di biglie fuori dal rack, può tenere le sue biglie**.
 - Se il giocatore non riesce a mettere **nessuna pallina in buca, cede tutte le sue palline all'avversario**.
 - Se il giocatore mette **un numero dispari di palline nella o dalla rastrelliera, mantiene le palline nella rastrelliera**.

Il più vicino possibile

Il gioco

- **Il primo giocatore lancia la sua palla a una certa distanza**.
- **Il secondo giocatore lancia la sua palla, cercando di avvicinarsi il più possibile alla prima senza toccarla**.
- **Se la distanza tra le due palline è inferiore a 10 cm, vince il tiratore**.
- Altrimenti, **tocca al primo giocatore lanciare la sua palla in modo da avvicinarsi il più possibile alla palla dell'avversario**.
- Ma attenzione! **Le due palle non devono toccarsi**.