

Università degli Studi di Verona
□ **Corso di Laurea in Scienze delle attività motorie e sportive;**

A.A. 2014/2015

Corso:

Giochi tradizionali ed antichi

Docente:

Prof. Dino Mascalzoni

Obiettivi del Corso:

Conseguire conoscenze teoriche e metodologiche efficaci per una pratica professionale competente, in particolare:

- Approfondire le più recenti teorie di metodologia e didattica del gioco.
- Porre all'attenzione degli studenti l'opportunità di recuperare la ricca diversità culturale dei giochi tradizionali da una condizione di imminente pericolo di scomparsa o estinzione.
- Consolidare la consapevolezza del ruolo educativo, culturale, espressivo del giocare e dei giochi nel promuovere il benessere nei confronti dello sviluppo generale dell'essere umano come individuo e della sua comunità.
- Acquisire consapevolezza della correlazione tra cultura e pratiche di gioco e l'adozione di stili di vita sani.
- Acquisire conoscenze e competenze sui giochi tradizionali in Italia, in Europa e nel mondo
- Sviluppare e approfondire metodologie per l'apprendimento di tecniche e regole condivise
- Consolidare una metodologia e didattica di base per l'insegnamento, l'osservazione e la valutazione delle competenze motorie nelle pratiche dei giochi e sport tradizionali
- Fare esperienza pratica delle attività di gioco con l'utilizzo degli attrezzi specifici

Programma del Corso

Il corso prevede 24 ore di lezione, organizzate secondo due modalità: incontri in presenza di formazione e informazione teorica, attività pratica. La frequenza minima alle attività è consigliata per almeno il 75% delle lezioni. Per frequenze inferiori si prevedono delle forme di integrazione. Supporto online alla didattica

Tema 1: ORIGINI del GIOCO

Concetti e definizioni, teorie, tipi di gioco e classificazioni. Il gioco tradizionale come bene immateriale da salvaguardare. La tutela e la promozione. Dichiarazione unesco 2003. Carta internazionale dei giochi e degli sport tradizionali. Le comunità ludiche tradizionali

Tema 2: GIOCO E CULTURA

Giochi d'animazione, di socializzazione, adattati. Il gioco come socializzazione, patrimonio ed identificazione culturale. Gioco popolare e tradizionale. gioco individuale, di gruppo e di squadra. Organizzazione del gioco tradizionale rispetto al mezzo, alle regole, alle dinamiche sociali Identità,

identificazione e ruolo sociale. Test di valutazione delle competenze. Strumenti e criteri per l'osservazione e la valutazione.

Tema 3: IL GIOCO NEL CICLO DELLA VITA

Il gioco nelle tappe evolutive. Educazione al gioco. Il gioco come socializzazione. Benefici e disfunzioni del gioco. Salto, corro, lancio, afferro. capacità di base nel gioco tradizionale. Ricerca, analisi e comparazione dei principali giochi tradizionali. Strumenti di gioco. I giocattoli Capacità di base nel gioco tradizionale.

Tema 4: IL GIOCO NELL'EDUCAZIONE FISICA, NELLO SPORT E NEL TEMPO LIBERO

Selezione di giochi. Schemi di gioco. Regole dell'insegnante /animatore. La figura del coordinatore dei giochi, la gestione degli stessi. Conoscere il gioco e le sue regole. Situazioni cooperative e competitive nello sport; dal gioco allo sport, il gioco presportivo e lo sport modificato. Il gioco nella preparazione fisica. Confronto e pratica motoria nell'attività d'animazione sociale, sportiva, ricreativa. Conservazione nel tempo. Tradizione. Folklore. Rievocazioni storiche. Lo Sport tradizionale. La tradizione popolare in Italia. La vita, i riti e le cerimonie, il folklore, usi e costumi. Le feste d'inverno, le feste di primavera, le feste d'estate, le feste d'autunno.

Tema 5: SPAZIO DI GIOCO.

Spazio naturale, spazio modificato, spazio urbano e rurale, spazio acquatico
Riutilizzazione degli spazi pubblici urbani. i nuovi sport urbani. Legame del gioco ai luoghi e ai territori in cui si pratica. Spazi abituali d'incontro: nelle piazze, nelle periferie, nei centri minori, Scambio sociale e interculturale. Il gioco come funzione di "riempire uno spazio" attraverso un contenuto. Pratica del gioco nelle città. Attività ludica spontanea

Tema 6: PROGRAMMAZIONE DEL GIOCO.

Con materiali convenzionali, con materiali alternativi, senza materiali. Spazio naturale ed artificiale. Materiali per il gioco sportivo, ricreativo tradizionale ed alternativo. Il giocattolo. Il gioco nel mondo dell'arte. Programmazione ludico-culturale. Viaggio nell'arte: dal mondo greco a quello contemporaneo. Influenza del gioco nell'arte. Esercitazione alla lettura dell'opera d'arte "i giochi dei bimbi" 1560 di Pieter Bruegel:analisi dei 70 giochi contenuti nel quadro.

Tema 7: BINOMIO CIBO E GIOCO. TESTIMONIANZE DI GIOCO

La cultura del cibo. Le peculiarità ambientali. Rischio d'estinzione. legami col territorio, vita e memoria storica. I colori del cibo, gli Arcimboldi del 2000. I valori storici e tradizionali dei nostri cibi. La conservazione del cibo attraverso il gioco.

Tema 8: "STORIANDO" GIOCANDO NELLA STORIA

Attività di gioco dei bambini dell'antichità. L'evoluzione delle pratiche di gioco. Ritrovamenti archeologici. Il mito e la realtà. Il gioco come linguaggio. Trasversalità culturale, sociale e generazionale. Il contributo dell'archeologia. La preistoria. Civiltà egizia. Civiltà greca antica. Antica Roma. I giochi di strategia nelle culture classiche. Costruttori di tavolieri

tema 9: **GIOCO, RITO E SIMBOLOGIA**

Eventi sociali o storici. Usanze. Ritualità religiose. Costumanze. Superstizioni. Leggende. Gioco e vaticinio. Gioco ed esorcismo. Gioco e iniziazione. Il gioco nella vita spirituale e religiosa dell'uomo. Rito d'iniziazione nel gioco. Passatempi, simboli, ritualità e significati.

Tema 10: **ASPETTI ORGANIZZATIVI DI UN EVENTO LUDICO**

Ricercare e diffondere comunità ludiche tradizionali di diversa provenienza. Approfondire e valorizzare la tematica del gioco in strada. Riscoprire attività e spazi della città. Riscoprire il piacere di giocare insieme senza limiti d'età e di luoghi. Vivere una città a misura d'uomo TOCATI' una rete di relazioni. La Proposta. I punti di forza. Aspetti organizzativi. L'evento ludico. Costi. I partner. La promozione.

Tema 11: **GIOCHI DI GRUPPO, GIOCHI DI SQUADRA**

Organizzazione del gioco rispetto al mezzo, alle regole, alle dinamiche sociali. Le schede gioco. Famiglie di gioco: catalogazione. Esercitazione pratica

Tema 12: **GIOCHI INDIVIDUALI, IN COPPIA, UNO CONTRO TUTTI**

Confronto e pratica motoria nell'attività d'animazione sociale, sportiva, ricreativa Le schede gioco. Famiglie di gioco: catalogazione. Esercitazione pratica

Modalità d'esame

Le verifiche e le produzioni individuali, realizzate durante il corso, costituiranno l'oggetto dell'esame. La produzione finale sarà argomentata oralmente. La certificazione d'esame si articolerà nel modo seguente:

Presentazione di una Unità di Apprendimento scritta a fine corso, contenente indicazioni corrette dei riferimenti bibliografici e delle fonti (argomento e criteri dovranno essere concordati con il docente).

Analisi tecnica delle modalità, regole di gioco, applicazione didattica e famiglie di gioco a scelta del candidato inerenti il corso. La valutazione del lavoro sarà in 30/trentesimi e pubblicata nell'elenco esame.

Se non sufficiente o in mancanza della frequenza alle lezioni pari o inferiori al 75 % su 24 ore
Accertamento orale delle nozioni/esperienze apprese durante il corso e approfondimento dei temi trattati inerenti al programma ed ai testi consigliati.

Testi consigliati

Frederic V. Grunfeld, (1983) Giochi Del Mondo, Unicef Roma
Marco Fitta', (1997) Giochi E Giocattoli Nell'antichità, Leonardo Arte, Venezia
Zocca E. , Biino Valentina, (2009) Motricità e Gioco, Hoepli, Milano
Mascalzoni D., (2011) Giro d'Italia in 150 giochi, QuiEdit s.n.c., Verona

Testi consigliati per l'approfondimento

Pietro Turano, (2004) Enciclopedia Dei Giochi Tradizionali Raccolta Jonia Editrice, Cosenza
R Gooch, (1970) Il grande Libro Dei Giochi, Raccolta, Mondadori, Milano
G F. Reali, (2002) Il Giardino Dei Giochi Dimenticati, Salani, Milano
Il Pallone Elastico, "Federazione Italiana Pallapugno", Imperia

I Giochi Dei Bambini,(1989),"Arnold Arnold",Mondatori,Milano
 Bertinato-Guarise-Vesentini-Zocca, (2002) Progetto Gioco 1,Cierre Grafica, Verona
 Bertinato-Cordioli-Guarise-Magnone-Speri, (2005) Progetto Gioco 2,E-Color Srl , Verona
 Leopoldo Pietragnoli, (2003) I Giochi A Venezia,Marsilio, Venezia
 A. Corino - I.Bottero (2002) Il mondo in un pugno,,i.e.e. Editoriale Europea, Cuneo
 Pietro Marcolini, (1999) 70 giochi da salvare,cierre, Verona
 Pro loco di Sarmede, (2006) I giochi di un tempo, Kellermann, Treviso
 Boscolo Erminio, (2006) Children games in european countries today and in the past,"primary schools of mornshausen-chioggia bibi, Venezia
 F. Bucchioni-U. De Vecchi 1991I 100 giochi ,,edi-ermes, Milano
 F. Bucchioni –U. De Vecchi 1991W il girotondo,edi ermes, Milano
 Mariella Mugnai (2006),Com'era bello giocare,arti grafiche colombo srl, Milano
 Carlo Lotti, (2003) Quando si giocava a far giocattoli,la pieve, Villa Verucchio
 Giorgio Roberti, (1995) I giochi a roma di strada e d'osteria, Compton Editori, Roma
 Pietro Gorini, (1994) Giochi e feste popolari,l'airone,Verona
 Agazzi A., (9, 1979) *L'educazione permanente: concetto e implicanze*, Scuola e Didattica, Editrice La Scuola, Brescia.
 Bruner J. S. - Jolly A. – Sylva K., (1981) *Il gioco: la prospettiva evoluzionistica. Il gioco in relazione agli oggetti e agli strumenti. Gioco e realtà sociale. Il gioco in un mondo di simboli*, Armando, Roma.
 Galimberti, U. *Il corpo*. (1987) Universale Economica Feltrinelli, Milano.
 Harris M. (2002), *La nostra specie. Natura e cultura nell'evoluzione umana*, Bur , R.C.S. S.p.a. Milano.
 Mircea, E. (1972). La nostalgia delle origini. Morcelliana, Brescia
 Propp V. J., (2003) *Morfologia della Fiaba, Le radici storiche dei racconti di magia*, GTE Newton, Roma,.
 Rogers C. (1981) *Libertà nell'apprendimento*, Giunti Barbera, Firenze
 Vayer, P., Roncin, C. (2000). L'animazione dei gruppi d'adulti. Edizioni scientifiche Ma.Gi, Roma

Sitografia e altri materiali

- www.jugaje.com
- www.falsab.com
- www.associazionegiocianti.it
- www.figest.it
- www.ludens.it
- www.codeme.org.mx/
- www.quilles.net/flash/Plantier2.html