



Università degli Studi di Verona

□ **Corso di Laurea in Scienze delle attività motorie e sportive;**

A.A. 2015/2016

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**

Ricerca 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 evolutivista. 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.associazionegiochiantichi.it
- www.figest.it
- www.ludens.it
- www.codeme.org.mx/
- www.quilles.net/flash/Plantier2.html