



**Università degli Studi di Verona**  
**Corso di Laurea in Scienze delle attività motorie e sportive**  
**A.A. 2013-2014**

<p><b>Corso Integrato</b></p> <p>Giochi tradizionali ed antichi</p>	<p><b>Docenti</b></p> <p>Prof. Dino Mascalzoni</p>
---	--

**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

**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 (scheda A e scheda B), contenente indicazioni corrette dei riferimenti bibliografici e delle fonti (argomento e criteri dovranno essere concordati con il docente).

Scheda A descrizione tecnica

Analisi tecnica delle modalità e regole di gioco o giochi a scelta dal candidato, tra le proposte pubblicate o inerenti al corso. La valutazione del lavoro sarà in 30/trentesimi e pubblicata nell'elenco esame.

### Scheda B competenze gioco

Lavoro di applicazione didattica inerente alla propria scheda\_A

La valutazione del lavoro sarà in 30/trentesimi e pubblicata nell'elenco esame.

- registrazione della media di valutazione ottenuta nelle schede A e B

Se non soddisfacente 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. La valutazione finale è costituita dalla media ottenuta nelle schede A + B + orale

### **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 Gook, (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", Mondadori, 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](http://www.jugaje.com)
- [www.falsab.com](http://www.falsab.com)
- [www.associazionegiochiantichi.it](http://www.associazionegiochiantichi.it)
- [www.figest.it](http://www.figest.it)
- [www.ludens.it](http://www.ludens.it)
- [www.codeme.org.mx/](http://www.codeme.org.mx/)
- [www.quilles.net/flash/Plantier2.html](http://www.quilles.net/flash/Plantier2.html)