

Il tempo libero e giochi: ieri, oggi e domani

Kozlović, Martina

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:828411>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-16**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

Università Juraj Dobrila di Pola
Facoltà di Scienze della formazione

MARTINA KOZLOVIĆ

IL TEMPO LIBERO E GIOCHI: IERI, OGGI E DOMANI

Alcune osservazioni su come strutturare il tempo libero con gli amici, all'aperto, a casa e a scuola...

SLOBODNO VRIJEME I IGRE: JUČER, DANAS I SUTRA

Nekoliko zapažanja o tome kako strukturirati slobodno vrijeme s prijateljima, na otvorenom, kod kuće i u školi...

LEISURE TIME AND GAMES: YESTERDAY, TODAY AND TOMORROW

Some observations on how to structure leisure time with friends, outdoors, home and school...

Tesi di laurea triennale
Završni rad

Pola, settembre 2023

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

Università Juraj Dobrila di Pola
Facoltà di Scienze della formazione

MARTINA KOZLOVIĆ

IL TEMPO LIBERO E GIOCHI: IERI, OGGI E DOMANI

Alcune osservazioni su come strutturare il tempo libero con gli amici, all'aperto, a casa e a scuola...

Tesina di laurea triennale
Završni rad

JMBAG/NUMERO MATRICOLA: 0303060910
Izvanredni student/ Studente fuoricorso
Studijski smjer/ Corso di laurea: Educazione prescolare
Predmet / Insegnamento: Educazione per il tempo libero
Znanstveno područje/Area didattico letteraria: sociologia dell'educazione
Znanstveno polje/ Settore: Sociologia
Znanstvena grana/ Indirizzo: sociologia particolare
Mentor/ Relatore: prof.dr.sc. Fulvio Šuran

Pola, settembre 2023



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani Martina Kozlović, kandidat za prvostupnika predškolskog odgoja ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

Martina Kozlović

U Puli, _____, 2023. godine

DICHIARAZIONE DI INTEGRITÀ ACCADEMICA

Io, sottoscritta Martina Kozlović, laureanda in educazione prescolare dichiaro che questa Tesi di Laurea triennale è frutto esclusivamente del mio lavoro, si basa sulle mie ricerche e sulle fonti da me consultate come dimostrano le note e i riferimenti bibliografici. Dichiaro che nella mia tesi non c'è alcuna parte scritta violando le regole accademiche, ovvero copiate da testi non citati, senza rispettare i diritti d'autore degli stessi. Dichiaro, inoltre, che nessuna parte della mia tesi è un'appropriazione totale o parziale di tesi presentate e discusse presso altre istituzioni universitarie o di ricerca.

La studentessa

Martina Kozlović

A Pola, il _____ 2023

IZJAVA

o korištenju autorskog djela

Ja, Martina Kozlović dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom Slobodno vrijeme i igra: jučer, danas i sutra: Neka zapažanja o tome kako strukturirati slobodno vrijeme s prijateljima, na otvorenom, kod kuće, u školi, ... koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____ 2023.

Potpis

DICHIARAZIONE

sull'uso dell'opera d'autore (tesina di laurea triennale)

Io, sottoscritta Martina Kozlović, autorizzo l'Università Juraj Dobrila di Pola, in qualità di portatore dei diritti d'uso, ad inserire l'intera mia tesina intitolata *Il tempo libero e giochi: ieri, oggi e domani* (*alcune osservazioni su come strutturare il tempo libero con gli amici, all'aperto, a casa, a scuola*) come opera d'autore nella banca dati on line della Biblioteca di Ateneo dell'Università Juraj Dobrila di Pola, nonché di renderla pubblicamente disponibile nella banca dati della Biblioteca Universitaria Nazionale, il tutto in accordo con la Legge sui diritti d'autore, gli altri diritti connessi e la buona prassi accademica, in vista della promozione di un accesso libero e aperto alle informazioni scientifiche. Per l'uso dell'opera d'autore descritto sopra, non richiedo alcun compenso.

La studentessa

Martina Kozlović

INDICE

1 IL TEMPO LIBERO	2
1.1 Definizione e terminologia	3
1.2 L'affermazione del tempo libero come tempo sociale	5
1.3 Economia e organizzazione del tempo libero	8
1.4 Sviluppo sociale e l'organizzazione del tempo	10
2 ALCUNE TEMATICHE DELLA RICERCA SUL TEMPO LIBERO	12
3 IL TEMPO LIBERO QUOTIDIANO NELLE SOCIETÀ CONTEMPORANEE	14
3.1 Nuove problematiche.....	17
4 IL TEMPO, LA FAMIGLIA E IL BAMBINO	21
5 CULTURA E TEMPO LIBERO DEI GIOVANI	21
6 IL PRESENTE E IL TEMPO LIBERO DEI GIOVANI	23
7 IL TEMPO LIBERO: CHE COSA FARE?	24
7.1 Attività motorie	24
7.2 Attività musicali.....	28
7.3 Attività che includono i libri e la lettura.....	29
8 IL GIOCO	30
8.1 I fiocchi de una volta (Racconti)	32
8.2 I giochi dei nostri nonni e genitori	33
8.2.1 L'astico	34
8.2.2 Balòn (calcio).....	35
8.2.3 Carte.....	36
8.2.4 Batisconder (nascondino).....	37
8.2.5 Gioco delle piastrelle (pljočkanje).....	38
8.2.6 Regina reginella	39
8.2.7 Rubabandiera.....	40
8.2.8 La fionda.....	41

8.2.9 La carriola.....	42
8.2.10 Giro giro tondo.....	42
8.2.11 Le conte.....	43
9 LA TECNOLOGIA COME PASSATEMPO DEL DOMANI.....	44
9.1 Esempi su come cambierà la nostra vita nel futuro	45
CONCLUSIONE	48
RIASSUNTO.....	49
SAŽETAK	49
SUMMARY	50
BIBLIOGRAFIA.....	51
SITOGRAFIA.....	51

INTRODUZIONE

C'è stato un tempo in cui non esistevano smartphone, tablet e videogiochi. C'è stato un tempo in cui bastavano due bastoncini o qualche gessetto, un elastico, due biglie, una fionda, delle carte e un gruppo di bambini spensierati. Momenti in cui bastavano poche cose per rendere ogni giornata speciale. Oggi ci sono gli smartphone, i tablet e numerosi videogiochi che attirano l'attenzione dei più piccoli e inoltre molti bambini passano il loro tempo extrascolastico in palestre o strutture per attività organizzate scelte e pensate dalle famiglie. Il tempo rimanente viene vissuto per lo più dentro casa e sempre più spesso in compagnia di un mondo virtuale.

Uno dei motivi che mi ha spinto a scegliere il tema è l'esperienza vissuta lavorando a contatto con i bambini in tempo delle misure anti COVID e nel post pandemia, dove i racconti dei nonni ci hanno aiutato a far divertire i bambini senza stare troppo vicini rispettando le misure epidemiologiche. Grazie ai giochi di una volta che mi sono stati tramandati dai nonni, zii e genitori, i bambini hanno potuto rafforzare i legami sociali e promuovere il senso di appartenenza. Questi motivi mi hanno spinto ad approfondire il tema che ho scelto per la tesi di laurea che è „Il tempo libero e i giochi: ieri, oggi e domani“.

Gli argomenti principali che verranno trattati nella tesi sono il tempo libero e il gioco nel presente, nel passato e nel futuro. Il tempo libero è sempre stato interessante dal punto di vista sociologico. Negli ultimi decenni sono nate anche altre aree e campi scientifici che esplorano il concetto del tempo libero. Questo fenomeno è diventato oggetto di una ricerca interessante nel tempo dell' industrializzazione accelerata, cioè tecnologica, progresso della società moderna. Quasi tutti i bambini passano la maggior parte della loro infanzia giocando.

Tra i vari tipi di giochi, ci sono i giochi tradizionali, che vengono tramandati da generazione in generazione ed hanno una lunga storia.

1. IL TEMPO LIBERO

Il tempo libero è la parte di tempo (della giornata lavorativa, delle festività o del "fine settimana", il cosiddetto *weekend*) durante il quale l'individuo è libero dagli impegni di lavoro. Nella nozione di tempo libero (t.l.) così come è andata definendosi nelle società industriali, specie a partire dal secondo dopoguerra, è quindi implicito sia il concetto di tempo "libero dal lavoro" sia quello, complementare, di tempo "totalmente disponibile" e "liberamente fruibile": fruibile per attività alternative alle obbligazioni sociali del lavoro, come per es. le attività di svago e/o d'interesse personale (i cosiddetti *hobbies*) o, comunque, di godimento privato (dove l'identificazione del free time con leisure in inglese, o con loisir in francese). I concetti limite che simbolizzano la massima divergenza tra questi due tipi di tempo sono lavoro e gioco. Quanto più la società industriale ha preso a programmare, secondo sequenze e ritmi minimi prefissati, il contenuto, le procedure e la durata delle attività lavorative, tanto più ha teso a concentrare il massimo di produttività nella minima unità di tempo compatibile. Di conseguenza il tempo è divenuto sempre più un quantificatore dell'utilità economica e l'individuo è stato perciò chiamato a misurarsi, più che con il contenuto materiale del lavoro, con la durata minima di tempo per espletare e con il ritornante succedersi dei processi (la routine). Il modello di questa sequenza di lavoro è la macchina. La sosta, l'intervallo liberamente fruibile del lavoro contadino o artigiano (e, ancor più, l'auto dominio del tempo delle professioni "liberali") è stato eliminato dal processo industriale o aziendale: seppur previsto, è stato relegato ai margini dei processi produttivi e, proprio perché previsto, è stato rigorosamente computato e scandito. Questa richiesta di massima attività nel minimo di tempo implica, in chi lavora, una distribuzione di energia sempre meno di natura muscolare e sempre più di natura psichica. Alla tradizionale nozione di fatica fisica è subentrata quindi quella del cosiddetto stress da lavoro, sindrome psicosomatica più complessa, in cui il confronto mentale con il tempo interferisce fisiologicamente come ansia per ciò che deve essere realizzato e frustrazione nel non riuscire ad compierlo.

Di qui, per contrasto, ha tratto pieno significato il concetto di t.l., i cui fondamentali requisiti sono la libertà dalle obbligazioni sociali, la riacquisizione del dominio privato sul tempo, il carattere variabile, conforme alle proprie inclinazioni e non puramente utilitario, delle attività in esso svolte. Attività che, come il gioco,

assumono la forma della fruizione e non del dovere, con il corrispettivo fisiologico del rilassamento (il tempo che non misura le azioni) e psicologico della gratificazione. Uno spazio entro cui la società non esercita controlli o stabilisce meriti. Il t.l. è parso assolvere così ha un' essenziale funzione di recupero fisiologico, psicologico e, indirettamente, sociale: riposarsi dalle tensioni del lavoro, vivere periodicamente una vita più autentica (in armonia con le proprie pulsioni) tende infatti a ricomporre la potenziale frattura tra bisogni individuali e doveri sociali, tutte le volte che il soggetto sperimenta nel lavoro la dissociazione tra attività imposta e propensione personale. Ma in quanto tempo del godimento e dell'evasione, il t.l. può configurarsi come ulteriore strumento di condizionamento sociale, tramite l'indiretta imposizione ad assumere comportamenti prefissati di consumo o di evasione. L'eterodirezione, la propensione irriflessa verso valori consumistici e privatistici sarebbe la controparte negativa delle conquiste, in termini di t.l., acquisite nei paesi industrializzati. L'evasione e lo svago si verrebbero a configurare sempre più come fine primario, e non già come mezzo. Il fine sociale del lavoro verrebbe cioè ribaltato in quello di mezzo per conseguire beni di consumo da godere come fini nella sfera del privato. La sociologia ha perciò prospettato due divergenti esiti, potenzialmente consentiti dalla crescente disponibilità di t.l.: una straordinaria possibilità di espansione delle singole personalità; un'omologazione dei comportamenti di massa resa possibile dalla mercificazione consumistica del t.l. e segno di un' irreparabile scissione nella vita umana tra tempo libero e tempo di lavoro¹.

1.1 Definizione e terminologia

Un primo problema che pone lo studio del tempo libero è quello della sua definizione. Sotto il profilo concettuale e terminologico si riscontrano infatti, nella sua storia, usi differenti e progressive modificazioni. In prima approssimazione, possiamo definire il tempo libero come quella quota di tempo che gli individui tendono a riempire con attività scelte liberamente, non soggette a vincoli imposti dall' esterno, non finalizzate a lucro, e ritenute fonte di piacere e/o di riposo. In questa definizione si evidenziano le caratteristiche di autodeterminazione, libertà ed edonismo che fanno del tempo libero, nelle società moderne, un tempo socialmente costruito e un

1 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani
<https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero/> 22 gennaio 2023

insieme di attività che si contrappongono al tempo lavorativo. In termini di durata il tempo libero si riferisce perlopiù a una quota di tempo quotidiano, ma si può parlare di tempo libero anche in relazione ai giorni festivi (da quelli non lavorativi della settimana a più impropriamente quelli di vacanza).

Sotto il profilo più strettamente concettuale, si oscilla tra definizioni puramente contenutistiche, che associano il tempo libero alla presenza di attività specifiche, ad altre più inerenti alla valutazione soggettiva, che lo considerano come il campo dell'agire non solo disinteressato, ma anche finalizzato esclusivamente al piacere e a se stessi. Nel complesso, tuttavia, qualunque sia la sua accezione, il tempo libero si pone in relazione o in contrapposizione con un'altra sfera comportamentale o percettiva, di cui rappresenta la negazione o il contrario. Dal punto di vista linguistico si è ormai affermata l'adozione di alcuni termini - come *leisure* (per l'area anglofona), *loisir* (per l'area francofona), *ocio* (per quella ispanica) - che indicano uno specifico campo di comportamenti e di percezioni e ne sottolineano la non coincidenza con la fascia di tempo al di fuori del lavoro retribuito. Anche nell'etimologia dei termini si evidenzia la polisemia concettuale. Mentre *leisure* e *loisir* si possono far risalire a una radice comune, al latino *licere*, e contengono quindi l'idea di permissione, subordinazione a un volere, a un potere e a una convenienza definiti dall'esterno, *ocio* si rifà invece direttamente al latino *otium*, che denota la sospensione dagli affari (*negotia*) finalizzata non solo al riposo, ma anche e soprattutto alla riflessione e alla cura dello spirito. Nell'uso italiano per contro manca un termine ad hoc per designare questa specifica area di comportamenti-significati. L'espressione *tempo libero* può comprendere infatti, piuttosto ambiguamente, tutto il tempo non finalizzato al lavoro retribuito, di cui fanno parte anche tempi destinati ad attività di riproduzione sociale necessaria (dormire, mangiare, ecc.), tempi di spostamento, di cura (dai lavori domestici all'assistenza a bambini, anziani, malati). Per ovviare alle carenze linguistiche, si è fatto spesso ricorso a espressioni che ne sottolineano le diverse dimensioni concettuali, come 'tempo libero' (dal lavoro), 'tempo di non lavoro', 'tempo scelto'. Negli ultimi anni si è affermata anche, specialmente nell'ambito del pensiero femminile, l'espressione 'tempo per sé'. Questa povertà terminologica è dovuta al mancato sviluppo, in Italia, di un vero e proprio filone di studi sul tempo libero.

In ambito accademico, infatti, l'analisi sociale, ripresa dopo l'interruzione del fascismo, ha concentrato l'attenzione più su problemi quali l'industrializzazione e la costituzione delle nuove classi urbane che non su altri di tipo culturale da essi

derivati, quali i processi di trasformazione dei consumi e dei comportamenti al di fuori del lavoro. Anche in campo economico e commerciale, a differenza di quanto avvenuto in altri paesi, non si è sviluppata, in Italia, una tradizione di studi su questi temi, lasciando alla spontaneità del mercato la possibilità di definire i consumi del tempo libero, e in particolare quelli connessi al turismo e alle vacanze.²

1.2 L'affermazione del tempo libero come tempo sociale³

Il concetto corrente di tempo libero si afferma solo a partire dalla rivoluzione industriale, con la comparsa del lavoro salariato e di fabbrica e con la contrapposizione tra tempo-luogo di lavoro e tempi-luoghi della quotidianità. Già fin dall'epoca antica, tuttavia, è possibile rinvenire la nozione di un tempo 'altro' (che solo per analogia chiameremo, benché impropriamente, tempo libero) rispetto alle incombenze necessarie: nella Grecia classica, la *σχολή* rappresenta il tempo dedicato alle occupazioni liberali e alla quieta riflessione (Aristotele), così come, nella Roma imperiale, l'*otium* costituisce la nobile occupazione, il diritto-dovere degli uomini destinati a ricoprire le più alte cariche (Cicerone). Il tempo libero, nell'antichità, è dunque una prerogativa delle classi superiori, che la esercitano in tempo di pace, arricchendo il proprio spirito e immettendo nella comunità i frutti di una più elevata speculazione. Altri criteri di valutazione del tempo libero entrano in uso soprattutto a partire dalla diffusione dell'epicureismo, da un lato, e dall'opposizione a esso, dall'altro - in relazione ai suoi caratteri di non attività e di edonismo. Per l'epicureismo esso è fonte di piacere e qualifica come superiore l'uomo in grado di perseguirlo. Per le cerchie conservatrici esso è il tempo dell'inazione e dei piaceri sfrenati e caratterizza gli inetti e i depravati. Con tale connotazione negativa, anche attraverso la speculazione cristiana, il termine *otium* è passato nella nostra lingua come 'ozio'. Nella cultura cristiana si ritrova l'ambiguità del tempo libero, esaltato o denigrato a seconda che la sua caratteristica di non pragmaticità venga collegata ai piaceri dello spirito o dei sensi. Esso è inteso come valore positivo quando è pratica riflessiva, che porta alla realizzazione di un ordine

2 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani <https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero/> 5 gennaio 2023

3 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero_%28Enciclopedia-del-Novecento%29/ 10 novembre 2022

sovrumano nel ritiro dalle preoccupazioni del mondo (Tommaso d'Aquino) o alla contemplazione e all'ascesi mistica (Agostino), in contrapposizione all'acedia (non attività), fonte di perdizione e di degrado morale. La condanna dell'ozio (il tempo libero nella sua forma degradata) rimane un tema costante in tutta la tradizione occidentale. La si ritrova in tutte le dottrine e le utopie che, partendo dalla critica alla degenerazione del presente, si propongono la riforma dei costumi o il ripristino dei valori autentici della religione cristiana: da Tommaso Moro a Tommaso Campanella, da San Benedetto a Blaise Pascal, e così via. In tutt'altro spirito, ma con la stessa valutazione, Max Weber sottolinea la negatività dell'ozio, indicando nelle regole di operosità e di morigeratezza dell'etica calvinista il necessario supporto all'affermazione del capitalismo e della borghesia. L'ozio è infatti, per sua stessa natura, in contraddizione non solo con i valori ma anche con le esigenze della nuova classe borghese, che fonda la sua esistenza sulla necessità della crescita economica e della produttività del tempo. Nella condanna dell'ozio, e delle classi che lo praticano (come i grandi dignitari dello Stato, il clero, i nobili che vivono di rendita), si riversa così il bisogno di equità ed efficienza sociale espresso dalla nascente borghesia (Claude-Henri de Saint-Simon).

Parallelamente, tuttavia, il filone edonistico che esalta l'ozio come espressione di raffinatezza superiore continua a sussistere, benché, con il tempo, assuma sempre più il carattere di contrapposizione elitaria o di protesta nei confronti della morale vigente: dal Rinascimento, in cui l'ozio appare quale fondamento di una concezione edonistica del vivere (si veda, ad esempio, Giovanni Boccaccio), ai circoli libertini del XVII e XVIII secolo in Francia (si vedano, ad esempio, Donatien-Alphonse de Sade e Giacomo Casanova), che esaltano uno stile di vita fondato sul piacere e sul godimento, fino al XIX secolo, in cui l'ozio diviene il simbolo della contrapposizione alla morale puritana e borghese (come ritengono Charles Fourier e Friedrich Nietzsche). Si è ancora molto lontani, tuttavia, da ciò che oggi evoca l'espressione tempo libero: si tratta, in questi casi, di una temporalità proposta come esemplare ed eccezionale, non estensibile all'esperienza comune.

Più vicino a quello che diventerà per noi il tempo libero - benché non riferito alla pratica quotidiana - si può invece considerare quel tempo riconosciuto come destinato alla trasgressione delle norme vigenti, concesso al popolo in occasione di alcune feste (principalmente il carnevale). Si crea così, benché temporaneamente,

un tempo 'altro' (espresso nella pratica del 'mondo alla rovescia'), in opposizione a quello dei potenti, uno spazio sociale in cui diventa lecito ciò che non è mai concesso (la denuncia dei soprusi, il dileggio dei signori) e reale la negazione della realtà (il capovolgimento dei sessi, lo scambio di ruoli con gli animali); con queste caratteristiche esso persiste, fino all'era industriale, come espressione tipica delle classi subalterne, sebbene sia sempre più circoscritto all'ambiente rurale (v. Toschi, 1955).

Si ritrova dunque, in queste tradizioni, un altro filone che confluisce nella formazione del concetto moderno di tempo libero, quello della festa, in cui si traduce socialmente il bisogno di interrompere il trascorrere uniforme della vita quotidiana. Sia la festa di impostazione laica (come le giostre e i tornei in epoca medievale e rinascimentale, ma si potrebbe addirittura risalire alla tradizione dei giochi circensi romani), che realizza la necessità di affermazione dei signori e dei governanti, sia quella di impostazione religiosa (come le processioni, i giubilei), che ribadisce l'autorità e il controllo della Chiesa, costituiscono, per il popolo, momenti di pausa dalle fatiche del lavoro quotidiano e occasioni di incontro, socialità e spensieratezza.

Ma, come si diceva, il significato moderno del tempo libero viene acquisito solo con la rivoluzione industriale. L'affermazione del lavoro di fabbrica comporta infatti, sul piano spaziale, la separazione tra luogo di lavoro, luogo di residenza e luoghi destinati ad altre funzioni, e su quello temporale, la distinzione tra tempo di lavoro e tempo destinato al ripristino delle forze biologiche e psichiche degli individui. Si afferma pertanto una doppia normazione del tempo: da un lato un tempo scientificamente quantificato (l'orologio diventa lo strumento fondamentale della nuova disciplina del lavoro), rigidamente regolamentato e rigorosamente eterodiretto; dall'altro un tempo sottratto a ogni interferenza - libero anche dal potere tradizionalmente esercitato su di esso dalla Chiesa, in quanto dominio di Dio (v. Le Goff, 1960) - e pertanto disponibile per ogni genere di usi e di eccessi, oggetto di rivendicazione e simbolo della liberazione dallo sfruttamento.

Il tempo libero che così si definisce si fonda su regole temporali consone alle nuove caratteristiche della società urbanizzata: i suoi ritmi non seguono più quelli dettati dal lavoro agricolo e artigianale, secondo l'alternanza delle stagioni e del giorno e della notte, ma quelli imposti dall'utilizzazione delle macchine e dalle esigenze della produzione e del mercato, non più connessi con i ritmi della natura (e

spesso con quelli biologici, grazie anche alle nuove possibilità di illuminazione che si vanno affermando). Da allora il tempo libero, ormai nel pieno senso moderno del termine, non potrà più essere considerato se non in relazione con il tempo di lavoro e antitetivamente a esso, qualunque significato gli si voglia attribuire.

1.3 Economia e organizzazione del tempo libero

Quando, nella prima fase dell'industrializzazione, il tempo libero si afferma come tempo socialmente costruito e riconosciuto, la sua gestione assume finalità principalmente etico-sociali e viene spesso assunta da organizzazioni, istituzioni o gruppi, che si vengono così a trovare in competizione con organizzazioni religiose, movimenti a sfondo sociale e organizzazioni dei lavoratori. Solo in epoca recente la gestione del tempo libero - e dell'indotto industriale e commerciale che esso genera (dall'abbigliamento alle attrezzature sportive, alle abitazioni, alle strutture alberghiere, ai viaggi, e così via) - diventa anche un campo di rilevante importanza economica. Nella fase iniziale dell'industrializzazione il grande problema sociale era, invece, da una parte quello di realizzare un rapido adattamento delle classi lavoratrici ai nuovi valori e alle nuove forme di organizzazione quotidiana, e dall'altra quello di orientare il tempo lasciato libero dal lavoro verso pratiche che non turbasse il nascente ordine borghese. All'inizio, infatti, la resistenza al lavoro di fabbrica si manifesta, tra i lavoratori, come incapacità di interiorizzare il concetto di accumulazione e quindi di alternanza tra tempo di lavoro e tempo libero, e come abitudine a lavorare preferibilmente sotto la spinta del bisogno e senza regolarità. Ma con la scoperta e l'introduzione della macchina a vapore, a partire dalla metà dell'Ottocento, la necessità di massimizzare l'utilizzazione degli impianti portò a un irrigidimento delle regole e a una dura lotta, da parte padronale, per contrastare ogni forma di sregolatezza che compromettesse lo svolgimento dell'attività lavorativa, come l'abitudine a non presentarsi al lavoro o a rallentare l'attività nei primi giorni della settimana (il San Lunedì), in conseguenza degli eccessi nel gioco, nel bere e nelle competizioni tra persone e con animali che avevano luogo il giorno di festa. La regolamentazione della festa, che, dati i lunghi orari di lavoro (si arrivava alle dodici e anche alle sedici ore giornaliere), era per i lavoratori l'unico spazio di tempo libero, divenne così una necessità per la produzione e al tempo stesso una spinta alla moralizzazione dei costumi. Alcuni esempi, come quelli dell'Inghilterra e dell'Italia,

sono significativi per l'analisi dell'organizzazione del tempo libero. In Inghilterra si incrociarono le azioni di associazioni religiose e a sfondo sociale per ricondurre il tempo libero a una gestione 'razionale' e a una caratterizzazione morale: la Chiesa metodista, le scuole domenicali (sunday schools), la LDOS (Lord's Day Observance Society), per fare qualche esempio, ebbero un ruolo importante nell' inculcare nei lavoratori le regole di una precisa organizzazione del proprio tempo, compreso quello libero e festivo, così come il movimento anti alcolismo, le associazioni degli owenisti, dei cartisti e dei tradeunionisti contribuirono, su un fronte più laico e orientato alla formazione e all'assistenza, alla trasformazione della pratica del tempo libero e alla sua precisa collocazione e delimitazione tra i vari tempi sociali. In Italia l'organizzazione del tempo libero delle classi popolari si riallacciò fin dall'inizio a due impostazioni ideologiche: da un lato la tradizione laica, che nasceva dalla libera associazione dei lavoratori, dall'altro quella di matrice cattolica, che si rifaceva alla gestione dei religiosi. L'una si affermò a partire dalla prima metà del secolo scorso, in un primo tempo come forma di mutuo sostentamento tra i lavoratori (aveva funzioni di cassa mutua autogestita, in caso di malattia, e di assistenza agli eredi, in caso di morte del titolare), ma ben presto rivolgendo l'attenzione anche alla loro formazione ed educazione, alla socialità e alla ricreazione (società di mutuo soccorso). Di carattere simile, ma esclusivamente orientate alla ricreazione e alla formazione dei lavoratori e dei loro familiari, erano poi le case del popolo, affermatesi soprattutto nelle regioni centro settentrionali e legate in particolar modo alle organizzazioni operaie di ispirazione socialista e comunista. Questa loro connotazione 'sovversiva' (benché ne esistessero anche di ispirazione cattolica) fece sì che, durante il fascismo, molte fossero perseguitate e distrutte, e altre costrette a entrare nella clandestinità. Il filone cattolico, orientato più alle opere caritatevoli e di redenzione, si affermò, a partire dalla fine dell'Ottocento, nel campo della formazione, soprattutto in seguito all'opera di Giovanni Bosco, che si impegnò particolarmente nell'educazione dei giovani, dando grande importanza anche all'aspetto ricreativo (a lui risale infatti la fondazione degli oratori, destinati specificamente ai giovani). Successivamente la Chiesa continuò e ampliò la sua azione in questo campo, utilizzando la rete delle parrocchie e operando anche attraverso l'organizzazione degli scouts.

Per quanto riguarda gli adulti, negli anni successivi alla prima e alla seconda guerra mondiale in Italia - a differenza di quanto avvenne in altri paesi, in cui si

moltiplicarono le associazioni e i movimenti finalizzati alla gestione del tempo libero e alla pratica di varie attività culturali e sportive - l'amministrazione del tempo libero continuò a essere sostanzialmente spartita tra organizzazioni padronali e religiose e, quando fu possibile, associazioni dei lavoratori attraverso i partiti e i sindacati. Durante il fascismo venne creata l'Opera Nazionale Dopolavoro, con lo scopo di guidare e controllare il tempo libero dei lavoratori; al suo scioglimento, la gestione organizzata del tempo libero venne assunta dai CRAL aziendali (prima relativamente soggetti all'influenza padronale e poi sempre più autonomi da essa) e ad associazioni vicine a partiti e sindacati.⁴

1.4 Sviluppo sociale e l'organizzazione del tempo

Lo sviluppo della società industriale si accompagna a una corrispondente affermazione del tempo libero non solo come tempo socialmente definito, ma anche come pratica generalizzata. La diffusione di orari lavorativi regolamentati e rigidi, resi necessari dalla produzione di massa, l'ampio movimento di inurbamento, il miglioramento delle condizioni di vita e l'aumento delle disponibilità economiche per ampi strati di popolazione hanno favorito - già a partire dalla seconda metà degli anni trenta negli Stati Uniti e dal secondo dopoguerra in Europa - la formazione di un modello di organizzazione della vita quotidiana in cui viene riconosciuto al tempo libero uno spazio rilevante e di diritto. La legittimazione e la regolamentazione di questa quota di tempo nella vita dei lavoratori e delle loro famiglie si traducono, così, in modelli di comportamento generalizzati (come, ad esempio, pratiche quali l'andare al cinema, o il ballo, o le attività sportive), in nuove attribuzioni di valore a campi di azione individuale e collettiva (il valore positivo riconosciuto al piacere, al divertimento, al consumo di tempo non finalizzato a scopi etici), nonché in consumi di tipo edonistico e spesso caratterizzati dallo spreco (dalle spese per spettacoli o per spostamenti di piacere a quelle per un abbigliamento adatto alle nuove attività praticate). In altri termini, l'ampliamento, la normazione e la generalizzazione del tempo libero, derivanti dalla modificazione tayloristica dei processi produttivi, innescano profonde trasformazioni in vaste aree dell'organizzazione sociale, in campo economico, culturale, professionale, territoriale. All'esplosione dei consumi a

4 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani
https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero_%28Enciclopedia-del-Novecento%29/ 10 novembre 2022

fini ricreativi si accompagna, e da essi non è scindibile, la maturazione di una nuova cultura, caratterizzata dalla secolarizzazione e da un orientamento temporale verso il presente (v. Novotny, 1989), nonché da una maggiore libertà nelle relazioni tra sessi, generazioni, ruoli sociali. L'allargamento della sfera dei consumi, accompagnato da una maggiore disponibilità di tempo e denaro, contribuisce inoltre a mutare il quadro delle professioni. Nascono e si consolidano le imprese attinenti alla ricreazione, come l'industria cinematografica, quella discografica, quella turistico-alberghiera, le industrie di produzione di beni per lo sport, e così via. L'affermazione del tempo libero come fenomeno sociale che comincia a essere di massa contribuisce inoltre a modificare la morfologia del territorio e delle città. Non solo, come già si era riscontrato nella grande espansione urbana dei primi decenni del secolo negli Stati Uniti (descritta da Richard Park ed Ernest Burgess), con la creazione di aree urbane specializzate nell'offerta di divertimenti e di attrezzature adatte alla loro realizzazione, ma anche con la 'colonizzazione' di vaste zone di territorio extraurbano. L'aumento della disponibilità di tempo non destinato al lavoro, non solo nell'ambito della giornata, ma anche nell'arco della settimana e dell'anno (con la generalizzazione del sabato non lavorativo e delle ferie retribuite), produce una consistente domanda di attrezzature alberghiere e di residenze in località (di villeggiatura, di vacanza) favorite dal clima o dall'ubicazione, stravolgendone spesso, in tempi rapidissimi, la configurazione tradizionale.⁵

5 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani
https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero_%28Enciclopedia-del-Novecento%29/ 5 gennaio 2023

2. ALCUNE TEMATICHE DELLA RICERCA SUL TEMPO LIBERO⁶

L'aspetto più interessante, in alcune indagini attuali sul tempo libero, è il fatto che esso viene considerato un terreno in cui si manifestano con particolare evidenza le trasformazioni della modernità. Per tale motivo il tempo libero appare come un fenomeno complesso, non univocamente definibile, nel quale si possono evidenziare molteplici dimensioni di analisi. Non potendo, per ovvi motivi di spazio, trattarle esaustivamente, indicheremo almeno alcune tematiche di rilievo che si presentano in questo campo di studi.

Gruppi e popolazioni

Come nell'analisi di altri fenomeni sociali, la scomposizione della popolazione in classi sociali o in strati professionali non è più sufficiente a rendere ragione dei comportamenti di tempo libero e dei valori a esso attribuiti. Altre variabili possono infatti ritenersi fondamentali per la comprensione delle scelte effettuate. Tra di esse spiccano indubbiamente l'età (meglio ancora se considerata in termini di coorte, ossia di fasce di popolazione che hanno vissuto, in una fase della loro vita, determinati eventi) e il genere (maschile o femminile). Queste ultime dimensioni, soprattutto se usate in modo combinato, sono in grado di mettere in luce profonde trasformazioni culturali in atto, che vanno ben al di là dell'adozione di stili di comportamento in alcune parti della giornata o della settimana, ma investono visioni del mondo sostenute da valori specifici. I giovani e le donne rappresentano dunque, sotto questo profilo, gruppi di particolare interesse.

Territorio

La tipologia del territorio in cui si realizzano i comportamenti di tempo libero costituisce, anche nelle società industriali, un possibile principio di differenziazione. La città - e in particolare la grande città e la città metropolitana - rappresenta infatti un contesto particolare, a causa della maggiore diversificazione della popolazione presente, dell'alta incidenza di relazioni di tipo strumentale e caratterizzate da impersonalità, della più ampia offerta di attività ricreative e culturali, connessa alla concentrazione di risorse economiche e di strutture, e così via. D'altra parte non si

6 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani
https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero_%28Enciclopedia-del-Novecento%29/

può trascurare il fatto che, attualmente, nella diffusione di modelli di comportamento e culturali (in cui viene maggiormente coinvolta la sfera del tempo libero), la territorialità si combina in forme complesse e pervasive con processi di globalizzazione, grazie alla rilevanza assunta da connessioni istantanee, di tipo visivo o telematico. Nelle realtà in trasformazione - il cui esempio estremo è rappresentato dai paesi in via di sviluppo - l'intreccio di persistenze localistiche e di spinte globali dà luogo pertanto a comportamenti di tempo libero ibridi e di particolare interesse per lo studio.

Accessibilità

Nell'attuale fase di trasformazione dei processi lavorativi, l'attenzione alla quantità di tempo libero disponibile per i soggetti si deve accompagnare all'analisi degli aspetti distributivi a essa connessi, in relazione cioè sia alla popolazione sia alla collocazione del tempo libero all'interno della temporalità personale. Da un lato infatti, se è vero che le società industriali avanzate hanno visto diminuire la quota di tempo lavorativo collettivo, è innegabile che non sempre ciò si traduce in un effettivo allargamento del tempo libero individuale. Mentre per alcuni gruppi si verifica infatti un sovraccarico temporale derivante dalla sovrapposizione dei ruoli (è il caso di molte donne presenti anche sul mercato del lavoro) o dall'espansione dei compiti burocratici e organizzativi richiesti soprattutto dalla condizione urbana, per altri (ad esempio anziani, giovani inoccupati) si riscontra un'eccedenza di tempo disponibile. Nel primo caso si genera il fenomeno conosciuto come scarsità di tempo (v. Luhmann, 1971), che corrisponde non solo a uno stato di carenza effettiva di tempo libero, ma anche alla sensazione di inadeguatezza rispetto alla pressione temporale. Nel secondo si realizza il cosiddetto *tempo vuoto*, ossia un ammontare di tempo che, mancando di riscontri costrittivi, non può essere percepito come tempo libero. Un problema tipico delle società contemporanee e che tende ad accentuarsi con la progressiva affermazione di organizzazioni flessibili, a partire dalla sfera lavorativa, è inoltre quello della desincronizzazione (v. Chiesi, 1989) del tempo libero tra fasce diverse di popolazione - come avviene, ad esempio, per i lavoratori notturni o nelle nuove sperimentazioni di lavoro industriale concentrato in pochi giorni, nel week end o su moduli a base non settimanale -, che pone seri problemi di relazionalità spesso anche all'interno della stessa famiglia.

Interiorizzazione

Problemi quali quelli sopra esposti permettono forse di comprendere meglio come la sensibilità (e la rivendicazione) nei confronti del tempo libero si stia gradualmente spostando da un piano meramente quantitativo a uno qualitativo, dando luogo a una sostanziale dissoluzione dello stesso concetto di tempo libero. Il pensiero femminile, in particolare, ha concentrato l'attenzione sul significato che assumono le pratiche temporali quotidiane. Esso rivendica, infatti, più ancora che una quota di tempo socialmente riconosciuta sulla base di attività a cui viene attribuito lo statuto di tempo libero, la disponibilità di un tempo scelto, un tempo cioè a cui assegnare valenza positiva in quanto tempo per sé (v. Balbo, 1991; v. Leccardi, 1994).

3. IL TEMPO LIBERO QUOTIDIANO NELLE SOCIETÀ CONTEMPORANEE

Nei paesi occidentali industrializzati la disponibilità e i consumi di tempo libero rispondono a un modello comune, pur esistendo declinazioni specifiche che rispecchiano gli stili di vita, le tradizioni culturali, i livelli di benessere presenti nelle diverse realtà nazionali. Affermatosi in modo stabile quello che viene considerato l'ammontare fisiologico di tempo necessario alla riproduzione psicofisica degli individui (sonno, alimentazione, cura della propria persona occupano, in tutte le realtà e per tutti i tipi di soggetti sociali adulti, attorno alle dieci ore della giornata), il tempo libero rappresenta ormai, anch'esso stabilmente, una quota di tempo costitutiva dell'organizzazione quotidiana, e si attesta mediamente attorno alle quattro-cinque ore (in un giorno feriale, per una popolazione adulta), come emerge dalle ricerche comparative disponibili (v. Szalai, 1972; v. Gershuny, 1989). Uno dei meriti delle indagini di bilancio-tempo è dunque proprio quello di aver mostrato come, all'interno di una struttura dell'organizzazione del tempo quotidiano comune alle società industriali urbane, il tempo libero risulti una realtà ineliminabile, una quota di tempo socialmente riconosciuta e relativamente stabile, indipendentemente dalle percezioni di carenza espresse dai soggetti.

Altri aspetti di questo modello di tempo libero comune a tutti i paesi industrializzati sono il suo diverso ammontare a seconda delle fasce d'età e del

genere, nonché la tipologia delle attività presenti. Riguardo al primo punto, poiché l'impiego di tempo libero ha caratteristiche di elasticità (si definisce cioè in subordine ad altre pratiche temporali, come ad esempio il lavoro, che sono anelastiche), la quantità disponibile risulta minima in alcune condizioni specifiche, come la fase adulta della vita e l'appartenenza al genere femminile, che comporta l'assommarsi di una pluralità di ruoli e di impegni. Presente in tutti i paesi è infatti lo 'svantaggio di genere' per le donne, ossia la minore disponibilità di tempo libero, a parità di condizione occupazionale e professionale.

Se si considera l'evoluzione quantitativa di questa quota di tempo, la tendenza rilevata nel periodo compreso tra l'inizio-metà degli anni settanta e la metà degli anni ottanta (come si può osservare dalla ricostruzione di serie storiche di bilanci-tempo, non disponibili purtroppo per l'Italia) mette in luce un generale aumento del tempo libero, correlato del resto positivamente alla ricchezza del paese (più è alto il reddito pro capite, più diminuisce il tempo complessivo di lavoro e aumenta il tempo libero). In quest'arco di tempo, inoltre, vi è una tendenza generalizzata a una lieve ma progressiva riduzione dello svantaggio femminile sopra citato. Anche per quanto riguarda le attività, alcuni aspetti sono comuni a tutti i paesi. Si può rinvenire infatti un duplice addensamento attorno ad attività di tipo 'ricettivo' e a localizzazione domestica (tra cui prevale l'ascolto televisivo), che sono preponderanti, e ad altre a carattere relazionale e a localizzazione esterna (tra cui si possono collocare anche attività di tipo culturale, come cinema, teatro, ecc.). Trovano invece minore spazio altre pratiche di tempo libero a connotazione maggiormente 'attiva' e creativa, quali, ad esempio, gli sport e gli hobbies.

Vediamo ora come si presenta la situazione italiana facendo riferimento alle rilevazioni campionarie dell'ISTAT (sviluppatasi, in modo sistematico, soprattutto nell'ultimo decennio), che rappresentano le fonti principali e più complete di documentazione 'oggettiva' su scala nazionale, sia sotto forma di rilevazione dell'uso del tempo, sia come indagini ad hoc su lettura, mass media, consumi culturali, pratica sportiva. Ferma restando la rispondenza del modello italiano a quello generale, possiamo indicarne molto brevemente alcuni aspetti significativi. L'ascolto televisivo rappresenta, anche nel nostro paese, la pratica di tempo libero più diffusa: il 97% della popolazione pratica questo tipo di intrattenimento, e un terzo circa per

oltre tre ore al giorno. Il consumo televisivo è tuttavia differenziato nel suo uso: per le fasce più qualificate di popolazione (maschi in età centrale e con livello di istruzione medio-alto) esso è di durata contenuta ed è finalizzato prevalentemente all'informazione. Nel complesso, l'esposizione al mezzo televisivo, come pratica di tempo libero, si caratterizza come consumo 'povero' e di ripiego, in assenza di altre offerte e in mancanza di capacità o possibilità di accedere ad altre forme ricreative. Esso infatti è alto nell'età infantile e cresce progressivamente nell'età anziana (il 48% degli ultrasettantacinquenni vede la televisione per più di tre ore al giorno), è più intenso al Sud che al Nord, tra chi ha un basso livello di istruzione, chi è privo di occupazione e infine tra le casalinghe.

La situazione si ribalta, ovviamente, per i consumi più qualificati, assai poco diffusi, peraltro, nel nostro paese. È noto come la lettura sia poco praticata: poco più di un terzo degli italiani legge libri e meno della metà legge il quotidiano almeno cinque giorni alla settimana. Ma, se è ovvio che l'abitudine alla lettura sia positivamente correlata ai più alti livelli di istruzione, è forse meno scontato il fatto che le preferenze si diversifichino tra donne e uomini. La lettura come evasione-formazione sembra una caratteristica femminile, quella come informazione-attualità piuttosto maschile. Sono infatti le donne le più assidue lettrici di libri (mediamente il 43%, ma oltre il 60% sono quelle più giovani), mentre sono gli uomini i più affezionati lettori di quotidiani (72% i maschi e 53% le femmine).

Anche per altri consumi di tempo libero 'qualificati' ed esterni all'abitazione si rilevano partecipazioni piuttosto basse, benché in lieve ma costante aumento negli ultimi anni. Il cinema rimane l'intrattenimento che interessa più ampie fasce di popolazione (42% nel 1994), mentre la partecipazione ai concerti di musica classica o operistica e agli spettacoli teatrali rimane piuttosto ridotta (7% e 14% rispettivamente); forme ricreative più 'leggere', come le discoteche o le sale da ballo e gli spettacoli sportivi, attirano invece, rispettivamente, circa un quarto della popolazione. I consumi sono tuttavia assai diversificati per età, sesso, livello di istruzione dei partecipanti e per aree geografiche. In genere, la partecipazione a questi intrattenimenti fuori casa risulta una pratica di tempo libero più maschile che non femminile.

Un'ultima considerazione riguarda l'attività fisico-sportiva. Più della metà della popolazione oltre i 27 anni non svolge alcuna attività di questo tipo (se invece si considera chi pratica sport regolarmente, almeno una volta la settimana, la partecipazione scende al 21%) e si toccano punte dell'80% tra i sessantenni (e più alte, ovviamente, a età ancora più avanzate). La pratica sportiva risulta dunque un'attività sostanzialmente giovanile e non regolare. Anche in questo caso, inoltre, la minore diffusione dell'attività corrisponde alle situazioni più deboli: sono le donne, fin dalla più giovane età (le ragazze diciottenni che hanno svolto sport in un anno sono poco meno del 43% contro oltre il 65% dei loro coetanei), a essere maggiormente escluse, così come lo sono le regioni meno sviluppate del Sud (nelle regioni del Nordovest oltre il 43% della popolazione svolge attività sportiva, mentre al Sud poco più del 25%).

I pochi dati riportati non sono ovviamente sufficienti a fornire un quadro analitico del tempo libero nel nostro paese, ma permettono almeno di evidenziarne alcune caratteristiche interessanti. Tra queste fa riflettere la permanenza di elementi di arretratezza riscontrabili nella pratica e nella diffusione delle attività di tempo libero, di cui sono indicatori i forti squilibri territoriali, la condizione 'in subordine' della popolazione femminile (meno attività esterne, siano esse sportive o culturali e di evasione, minore quantità di tempo libero disponibile), la limitata presenza di attività intenzionali, relazionali e formative, siano esse orientate al benessere psichico o a quello fisico.

3.1 Nuove problematiche

È innegabile che in questi ultimi anni, nella società cosiddetta postindustriale, le linee di definizione e di analisi del tempo libero affermatesi in epoca taylorista e fordista siano entrate in crisi e necessitino di essere rimesse in discussione. Caduti ormai l'ottimismo e l'entusiasmo per le possibilità aperte dalle innovazioni tecnologiche, che sembravano poter dilatare oltremodo la sfera del tempo libero, questo diventa sempre più sfuggente e indefinibile e sembra addirittura ridursi. Si ritiene che mai, come in questi anni, la società americana sia stata oppressa da un tale eccesso di lavoro e da un tale sentimento di saturazione del proprio tempo (v. Schor, 1992). Se l'orario di lavoro ufficiale diminuisce, aumenta infatti la tendenza a

svolgere un secondo lavoro per far fronte ai bisogni di consumo che la società impone, mentre la mutata condizione della donna nella famiglia e nel mercato del lavoro contribuisce a dilatare, piuttosto che a ridurre, l'ansia derivante dall'attivismo. Il tempo libero - come sfera della vita quotidiana e campo delle azioni che si definiscono in rapporto al lavoro - tende dunque a modificarsi, seguendo le grandi trasformazioni della modernità avanzata. Alcuni aspetti, che possiamo citare a titolo di esempio, sono particolarmente significativi. Nel campo pubblico e dell'organizzazione sociale l'estensione della disoccupazione, legata all'aumento della produttività, crea, per la prima volta nella storia, una vasta area di eccedenza di tempo (che interessa in particolare la popolazione giovanile), non definibile tout court secondo i parametri tradizionali del tempo libero. La desincronizzazione dei ritmi e degli orari lavorativi, la frammentazione e il rapido avvicendamento dei tempi sociali rendono spesso problematica la fruizione del tempo libero. La flessibilizzazione introdotta nei processi produttivi induce bisogni di analoga flessibilizzazione dei tempi di vita e una generalizzata aspirazione al 'tempo scelto' (v. *Échange et projets*, 1980), che diventa ancora più appetibile di quanto non sia la generica disponibilità di tempo libero. Sul piano più strettamente culturale, poi, si è venuta affermando una profonda modificazione degli interessi e dei gusti nell'impiego del tempo libero (dalla maggiore attenzione prestata al corpo a quella per l'ambiente, e così via), e si è realizzata una rapida diffusione dei nuovi modelli di comportamento, grazie alla globalizzazione in atto e all'alta mobilità dei soggetti. Si sono infatti affermati, in tempi rapidissimi, radicali cambiamenti nella morale, nei costumi, nelle pratiche sociali, e tali trasformazioni si dimostrano esse stesse in stato di perenne instabilità. Anche le trasformazioni demografiche, che modificano gli equilibri tra le generazioni, così come la diversa collocazione delle donne nella società e nel mercato del lavoro, che contribuisce a cambiare la coscienza femminile e i rapporti all'interno del nucleo familiare, pongono in una luce differente la presenza del tempo libero nell'organizzazione quotidiana della vita.

Come vengono affrontate, nelle analisi attuali, le nuove problematiche del tempo libero all'interno di queste profonde ridefinizioni della modernità avanzata? La sociologia del tempo libero che, seppure per un periodo relativamente breve, era riuscita a proporre una delimitazione concettuale e a elaborare protocolli di ricerca standardizzati sembra trovarsi oggi in grave difficoltà. Da un lato, infatti, essa

continua a percorrere le vie tradizionali, dando per scontato un oggetto di ricerca che spesso non corrisponde più alla realtà, attingendo a un repertorio di attività predefinite (guardare la televisione, fare sport, andare al cinema, ecc.) che rientrano invece in un complessivo processo di trasformazione dell'attribuzione di senso da parte dei soggetti. D'altro canto, l'analisi del tempo libero tende sempre più a dissolversi in una riflessione filosofico-politico-culturale sulle idee, senza fornire concrete indicazioni per la ricerca empirica. Il disagio e il senso di inadeguatezza che circolano anche tra i più convinti studiosi contemporanei del tempo libero si fondano pertanto sul riconoscimento che la ricerca, nell'ultimo decennio, ha mostrato scarsa capacità di realizzare: a) un adeguato progresso nell'individuare la consistenza del tempo libero (ammontare, opportunità, usi); b) una soddisfacente elaborazione teorica (sono cadute le vecchie teorie basate sulla centralità del tempo libero senza essere state sostituite da altre); c) una reale metabolizzazione di analisi parallele ma non specifiche (analisi dei consumi, della cultura, della vita quotidiana); d) una risposta accettabile alle vecchie domande in nuove situazioni (trasformazione dei paesi socialisti, dei ruoli di genere, della durata del lavoro; v. Roberts, 1997).

Sembra dunque che lo studio del tempo libero possa essere più proficuamente riassunto sotto filoni di ricerca più ampi, dove questo campo di organizzazione sociale, in cui confluiscono comportamenti e scelte, valori e pratiche di relazione, non venga affrontato in modo separato. Indichiamo, senza pretesa di esaustività, tre stili di analisi che, nel panorama contemporaneo, affrontano problematiche relative al tempo libero e possono essere indicati come emblematici della trasformazione dell'approccio a esse.

Un primo approccio è quello che potremmo denominare economicistico-temporalista ed è ben esemplificato da Jonathan Gershuny (v., 1983) che, in polemica con le critiche nei confronti del continuo incremento dei consumi, suggerisce di considerare il tempo libero all'interno di una generale modificazione della catena dei bisogni, connessa all'ampio processo di innovazione tecnologica in atto. Il riconoscimento dell'importanza del tempo libero come fattore di riequilibrio economico e occupazionale nasce, in questo tipo di ragionamento, da considerazioni relative all'organizzazione produttiva e dei tempi sociali. Nelle società moderne si crea infatti, grazie al progresso tecnologico, un aumento dell'efficienza sociale totale

che porta alla riduzione del tempo di lavoro retribuito, trasferendo alcuni costi sul consumatore sotto forma di impiego di tempo (si pensi, ad esempio, al sistema di distribuzione attraverso i grandi centri commerciali collocati esternamente alle città, in cui i costi di trasporto e di servizio sono a carico del cliente). Ora, proprio la necessità di recuperare il tempo liberato dal lavoro (e riempito dal lavoro sociale non retribuito) può portare all'acquisto di beni di servizio, creando così l'apparente paradosso che l'aumento del tempo libero darebbe luogo all'incremento del lavoro e dell'occupazione.

Un altro tipo di approccio è quello culturalista di Chris Rojek (v., 1995), il quale ingloba il tempo libero nel profondo processo di trasformazione che ha investito la società nel passaggio dal capitalismo alla modernità avanzata e alla postmodernità. Rojek non fa una disamina del tempo libero come categoria specifica dell'esperienza, ma lo considera come uno dei valori che caratterizzano le diverse epoche e uno dei meccanismi di regolazione della prima modernità o, al contrario, uno degli elementi coinvolti nel disordine caotico della contemporaneità. Supporto alle sue affermazioni non è tanto la rilevazione empirica, che costituisce la base tradizionale degli studi sul tempo libero, quanto la riflessione sviluppatasi negli ultimi anni sui mutamenti sociali, sulle categorie di analisi utilizzabili per decodificare l'apparente incomprensibilità dei comportamenti. Il concetto di tempo libero viene così radicalmente ridefinito rispetto al suo significato originario di fuga, scelta, libertà, e viene invece considerato come parte integrante della frammentazione e della discontinuità dell'esperienza, espressione della spinta al rischio e all'autoaffermazione, effetto dell'incremento di velocità, realizzazione del bisogno di rifiuto e di dissacrazione.

Un ultimo tipo di approccio che intendiamo indicare è definibile come catartico, e parte dalla considerazione dell'inautenticità, della mancanza di senso e della pericolosità, per l'equilibrio umano e ambientale, dell'attuale configurazione del tempo libero. Juliet Schor (v., 1992), ispirandosi a posizioni anche di derivazione ecologista, propone una radicale trasformazione del tempo libero attraverso l'acquisizione di nuove pratiche, quali la meditazione, l'introspezione, il rallentamento dei ritmi sociali, l'adesione alla natura, la riscoperta dei bioritmi. Il disagio che deriva, nelle società contemporanee, dall'uso delle forme diffuse di impiego del tempo libero potrebbe dunque rappresentare il raggiungimento consapevole di un punto di frattura

con il passato e dar luogo a possibili spinte verso profonde trasformazioni dei comportamenti.

4. IL TEMPO, LA FAMIGLIA E IL BAMBINO

Il ritmo moderno della vita, l'occupazione dei genitori e il coinvolgimento dei bambini in età prescolare e bambini nelle istituzioni educative determina il tempo comune della famiglia. Il tempo passato insieme alla famiglia incoraggia la comunicazione aperta nonché l'adattabilità. Il coinvolgimento dei genitori nel gioco con i bambini ha un effetto benefico sulle competenze cognitive e socio-emotive e sul comportamento dei bambini. Il gioco tra bambini e genitori, come attività familiari di base, contribuisce al senso di sicurezza dei bambini. Le modalità di trascorrere del tempo insieme in famiglia, come i giochi stessi, dipendono dal contesto socio-culturale ed economico della famiglia, dalle abitudini di vita e dagli orientamenti valoriali, ma anche dalle singole fasi del ciclo di vita familiare. In media, i padri trascorrono molto meno tempo a giocare con i bambini e preferiscono i giochi per dispositivi mobili. L'approccio dei padri può essere uno stimolo per il successo scolastico e la creatività del bambino. Allo stesso tempo, alcune ricerche indicano che i genitori valutano allo stesso modo la soddisfazione di partecipare con i bambini.

5. CULTURA E TEMPO LIBERO DEI GIOVANI

Sempre di più viene sottolineata la necessità di una ampia partecipazione dei giovani nell'ambiente sociale, la loro socializzazione e l'iniziativa personale. Emerge quindi una nuova realtà socio-pedagogica che richiede sempre più che nel lavoro con i giovani prevalga il dualismo di due circoli molto chiusi; scuola ed educazione extracurricolare. (Nola D.,2021,)

Quando si parla di educazione e istruzione siamo abituati a pensare in determinatamente, stadi, nozioni di limiti e facciamo fatica a muovere e gestire al meglio l'integrità del processo di crescita e di vita dell'individuo umano, e quindi tutta l'educazione. Si tratta ad esempio di educazione prescolare ed extrascolastica,

secondaria e post-secondaria, scolastica ed extrascolastica, educazione familiare, educazione e cultura ecc. (Nola D.,2021,)

Costantemente chiudiamo alcuni cerchi più piccoli, tutto è in qualche modo separato come se non ci fosse una connessione reciproca. Allo stesso tempo, perdiamo di vista il fatto che stiamo parlando dell'uomo come individuo e come essere sociale e vive integralmente, ininterrottamente in parti, lungo percorsi di vita programmati e separati, ma in situazioni e flussi di vita connessi e intrecciati. Pertanto, quando si parla di tempo libero (educazione extracurricolare) bisogna pensare all'integrità della vita, all'unità di tutte le influenze educative, situazioni, punti di forza, perché il tempo libero, la scuola, la famiglia, l'ambiente sociale- non esistono per se stessi. Loro si trovano in una vita la quale si vive e si riflette su tutto, anche nella forma di vita chiamata tempo libero. (Nola D.,2021,)

6. IL PRESENTE E IL TEMPO LIBERO DEI GIOVANI

Anche se è un'opinione diffusa che il tempo libero esista da quando esistono l'uomo e la comunità sociale, possiamo affermare come appena al giorno d'oggi sia diventato una specie di fenomeno culturale. Riducendo le ore di lavoro si apre un dinamico processo sociale che si verifica rapidamente.

I giovani, per lo più nella fase dell'adolescenza, periodo in cui si diventa "grandi", cambiano il modo in cui vivevano fino ad ora e cercano nuovi amici, luoghi, attività fuori dalla famiglia e dalla scuola. Praticamente sono molto spesso "arrabbiati" col mondo intero e si annoiano facilmente. La cosa che dovrebbe preoccupare di più sono i comportamenti (spesso negativi) che scaturiscono a causa di un elevato utilizzo di internet, dei mass-media, varie applicazioni e social media. Siano essi ragazzi o bambini piccoli, già dalla tenera infanzia fanno uso del cellulare, internet e cose del genere. In questo modo, a parer mio, il tempo libero dei giovani viene sprecato, e ritengo sia fondamentale ritagliarsi dei momenti famigliari liberi dalle attività digitali. Al giorno d'oggi, tutto ruota attorno al mondo di internet e secondo me è troppo presto dare a dei bambini di due, tre anni il cellulare per farli mangiare o dormire. Purtroppo, stiamo passando da un uso ad un abuso.

Vari sono gli aspetti negativi dell'utilizzo di dispositivi digitali in età precoce. Alcuni di essi includono danni alla vista, incapacità di concentrarsi, la messa a rischio dei rapporti sociali, la privazione del sonno, l'incrementare dell'impulsività e dell'ansia. Negli ultimi anni si nota un aumento dei tassi di criminalità, l'uso di alcol e droghe nell'età adolescenziale, fattori che sono in gran parte influenzati anche da un uso inappropriato dei social network in giovane età.

7. IL TEMPO LIBERO: CHE COSA FARE?

7.1 Attività motorie

L'attività fisica sta decisamente al primo posto. Negli ultimi anni l'Organizzazione mondiale della sanità purtroppo ha constatato che i bambini sin dalla tenera età si scontrano con l'obesità che porta con sé altri disturbi come il diabete, la depressione ecc. La preoccupazione è grande perché anche senza alcuna analisi a vista d'occhio si può vedere quanto questo problema di giorno in giorno diventi sempre più grande. Durante il mio tirocinio mi sono scontrata addirittura con casi in cui il bambino necessitava di cure mediche ospedaliere. Tutto si complica quando non si ha un sostegno familiare a casa o peggio all'asilo e a scuola dove i bambini nella maggior parte dei casi vengono bullizzati a causa del loro aspetto fisico. Le attività motorie sono fondamentali nello sviluppo infantile, non solo per il fattore fisico, ma per sviluppare la socializzazione con gli altri e avere uno sfogo creativo, soprattutto fuori all'aria aperta. I bambini, soprattutto a scuola, hanno uno stile sedentario e diventa un problema quando arrivano a casa e le abitudini non cambiano. Stanno seduti per fare i compiti, sdraiati a guardare la tv, e spesso i famosi cinque minuti sul tablet o computer si allungano fino ad una ora ed il più delle volte purtroppo anche di più.

L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) suggerisce la riduzione dei livelli d'inattività fisica come una delle strategie fondamentali per diminuire il rischio di malattie non trasmissibili come le patologie cardiovascolari e metaboliche. L'attività fisica rappresenta, quindi, un valore rilevante per l'adozione e il mantenimento nel tempo di uno stile di vita sano che contrasta i rischi e i disturbi causati dalla sedentarietà. In questo capitolo si descrive come e quanto i giovani si muovono e quanto tempo dedicano alle attività sedentarie. I giovani in età compresa tra i 5 e i 17 anni di età dovrebbero accumulare quotidianamente almeno 60 minuti di attività motoria moderata-intensa. Queste attività includono il gioco, lo sport, il trasporto attivo, le attività ricreative e l'educazione fisica, in occupazioni familiari, scolastiche e di comunità. Per rilevare il tempo dedicato all'attività fisica svolta dai ragazzi, il protocollo dello studio, in accordo con altri studi internazionali, e con quanto

suggerito dalla stessa OMS, utilizza la domanda negli ultimi 7 giorni, „Quanti giorni hai fatto attività fisica per un totale di almeno 60 minuti al giorno?“.

Si riportano, in percentuale, le risposte dei ragazzi per età per genere e Regione. Solo un adolescente su 10 fa attività fisica per un totale di almeno “60 minuti per 7 giorni” e questa abitudine diminuisce all’aumentare dell’età. A livello regionale, per tutte le fasce di età, la Provincia Autonoma (PA) di Bolzano presenta i valori più elevati di attività fisica; i valori più bassi a 11 anni si osservano nei maschi del Lazio e nelle femmine dell’Umbria; a 13 anni per entrambi i generi in Basilicata e a 15 anni nei maschi della Basilicata e nelle femmine della PA di Trento. Ai ragazzi è stato anche chiesto di indicare quante volte, al di fuori dell’orario scolastico, facessero esercizio fisico intenso tale da rimanere senza fiato o sudare, per individuare le differenze con un’attività fisica moderata.⁷

L’8,1% dei ragazzi di 11 anni, il 9,6% dei ragazzi di 13 anni e l’11,3% dei ragazzi di 15 anni non svolge mai attività fisica, mentre complessivamente il 38% dichiara di svolgere esercizio fisico in occasione di attività extrascolastiche tra le due e le tre volte alla settimana. I comportamenti sedentari, come ad esempio la visione della TV e l’uso dei dispositivi elettronici/videogiochi, se protratti per diverso tempo nell’arco della giornata, possono avere ripercussioni sulla salute e sul benessere dell’adolescente. Nei bambini e negli adolescenti, esiste una forte relazione, supportata da molteplici evidenze, tra il comportamento sedentario (principalmente “tempo trascorso davanti a uno schermo” o *screen time*) e l’obesità . Nella sezione del questionario HBSC dedicata all’attività fisica sono presenti domande sulla sedentarietà, ovvero quante ore al giorno vengono trascorse davanti alla TV e al computer e/o giochi elettronici. Per studiare i modelli di comportamento nella loro globalità il questionario distingue tra giorni settimanali e quelli del fine settimana.

L’utilizzo dei media tra gli adolescenti ha continuato a crescere negli ultimi dieci anni, aiutato dall’aumento dell’uso del telefono cellulare costantemente connesso a Internet, mentre le raccomandazioni a livello internazionale suggeriscono

7 Giacomo Lazzeria , Alberto Borraccinob , Rita Simia , Paola Nardonec , Silvia Ciardullo c , Daniela Pierannunzioc e il Gruppo HBSC Italia 2018 a Dipartimento di Medicina Molecolare e dello Sviluppo, Università degli Studi di Siena b Dipartimento di Scienze della Sanità Pubblica e Pediatriche, Università degli Studi di Torino c Centro Nazionale per la Prevenzione delle Malattie e la Promozione della Salute, Istituto Superiore di Sanità, Roma <https://iris.unito.it/bitstream/2318/1782916/1/HBSC-2018%20%28dragged%29.pdf> consultato il 22.04.2022.)

di limitare le attività screen-based a tempi inferiori alle 2 ore al giorno. Per quanto riguarda la frequenza d'uso della televisione/DVD/altre forme di intrattenimento su schermo, in generale, si osserva come durante i giorni di scuola il tempo passato davanti alla televisione sia uguale o superiore alle due ore giornaliere per il 42,2% degli adolescenti di 11 anni, per il 52,9% di 13 anni e per il 56,2% di 15 anni. Durante il fine settimana si osserva un aumento nelle frequenze (62,6%, 71,7% e 69,5% rispettivamente per 11, 13 e 15 anni) rimanendo invariato l'andamento fra le fasce d'età. Sono state analizzate le frequenze a livello regionale, per genere ed età, del tempo passato davanti allo schermo e considerato eccessivo se maggiore di 2 ore. Si nota che, in tutte le fasce di età e per entrambi i generi, la Valle d'Aosta presenta i valori più bassi di screen-time. Le proporzioni più alte si osservano: per gli 11enni maschi in Molise e per le femmine in Lombardia; per i 13enni maschi della PA di Bolzano e per le femmine dell'Emilia-Romagna; per i 15enni maschi della PA di Bolzano e per le femmine della Sardegna. Per quanto riguarda invece la frequenza d'uso del computer, console, tablet, smartphone e altri dispositivi da parte dei ragazzi durante i giorni di scuola e nel fine settimana, per fasce d'età, il 34,3% dei giovani a 11 anni, il 44,0% a 13 anni e il 42,7% a 15 anni dichiara di usare almeno 2 ore al giorno computer, console, tablet, smartphone e altri dispositivi durante i giorni di scuola. In generale, la frequenza più elevata si osserva nei giorni del fine settimana con prevalenze del 51,5% a 11 anni, 59,4% a 13 anni e 52,5% a 15 anni.⁸ Questi dati non sono affatto promettenti.

Durante il 2018 e 2019 è stata fatta una ricerca intitolata „Iniziativa europea per monitorare l' obesità nei bambini in Croazia“ (CroCOSI) dell'Ufficio Europeo dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, il cui capo per la Repubblica di Croazia è la Prof. Dr.Sc. Sanja Musić Milanović.

8 Giacomo Lazzeria , Alberto Borraccinob , Rita Simia , Paola Nardonec , Silvia Ciardullo , Daniela Pierannunzioc e il Gruppo HBSC Italia 2018 a Dipartimento di Medicina Molecolare e dello Sviluppo, Università degli Studi di Siena b Dipartimento di Scienze della Sanità Pubblica e Pediatriche, Università degli Studi di Torino c Centro Nazionale per la Prevenzione delle Malattie e la Promozione della Salute, Istituto Superiore di Sanità, Roma <https://iris.unito.it/bitstream/2318/1782916/1/HBSC-2018%20%28dragged%29.pdf> consultato il 10.maggio.2022)

I primi risultati dimostrano che il 35% dei bambini di età compresa tra gli 8 e 8,9 anni in Croazia sono in sovrappeso e obesi. A livello nazionale, il problema dell'obesità è maggiore nei maschi rispetto alle femmine, attestandosi al 17,8% contro l'11,9% nelle femmine.

Confrontando i dati per regione, la percentuale più piccola di bambini con il problema dell'eccessivo peso corporeo e dell'obesità è stata registrata nella Città di Zagabria, il 29,7%, mentre nelle regioni continentale e adriatica erano leggermente di più, 36,0% e 36,9%. Particolarmente preoccupante è il dato relativo all'errata percezione accertata dell'alimentazione del bambino da parte dei genitori. Del 35% dei bambini con un problema accertato di sovrappeso e obesità, solo il 14% dei genitori ritiene che il proprio figlio sia in sovrappeso o obeso. Di conseguenza, è necessario intensificare gli interventi mirati di salute pubblica che contribuiranno al riconoscimento del problema dell'eccessivo peso corporeo e dell'obesità nei bambini a fini di prevenzione e conservazione a lungo termine della salute.

Oltre ai dati sull'alimentazione dei bambini, la ricerca CroCOSI ha raccolto una grande quantità di informazioni sugli stili di vita dei bambini, le loro abitudini alimentari e le abitudini di attività fisica e comportamento sedentario. Secondo i risultati di questa ricerca, i bambini croati di otto anni non raggiungono l'assunzione raccomandata di frutta e verdura, ovvero un bambino su tre consuma frutta ogni giorno, mentre solo uno su cinque consuma verdura ogni giorno. D'altra parte, il 37% dei bambini beve succhi zuccherati quattro o più volte a settimana come la fonte più comune di calorie nascoste nei bambini.

Per quanto riguarda le abitudini di attività fisica e il comportamento sedentario, la ricerca ha rilevato che circa la metà dei bambini esce e torna da scuola a piedi o con altri mezzi di trasporto attivi, mentre il resto dei bambini arriva a scuola con veicoli a motore. I bambini croati di otto anni trascorrono del tempo ogni giorno in giochi attivi all'aperto secondo le raccomandazioni per l'attività fisica dei bambini. Pertanto, il 91% dei bambini trascorre un'ora o più di gioco attivo durante la settimana lavorativa e il 97,5% di loro nei fine settimana. D'altra parte, il 41,2% dei bambini di otto anni in Croazia trascorre due o più ore guardando la televisione o usando dispositivi elettronici durante la settimana lavorativa e quasi l'80% di loro nei fine settimana. Di conseguenza, gli interventi mirati per adottare abitudini sane e

prevenire l'eccesso di peso corporeo e l'obesità dovrebbero basarsi sul favorire consolidate abitudini positive di trascorrere il tempo libero all'aperto nel gioco attivo con l'obiettivo di ridurre il tempo trascorso in attività sedentarie, soprattutto davanti agli schermi.

Dati aggiuntivi, quelli sugli ambienti scolastici, indicano quanto le singole scuole frequentate dai bambini e dove trascorrono gran parte del loro tempo investono nella creazione di abitudini sane e nell'attuazione di stili di vita sani. Secondo i dati ottenuti, il 95,2% delle scuole educa gli studenti a stili di vita sani, inclusa una corretta alimentazione, come parte del curriculum, come lezione separata o come parte di altri contenuti. L'attività fisica regolare degli studenti è necessaria per preservare la loro salute. Per motivarli ulteriormente a dedicarsi all'attività fisica nel tempo libero, poco più della metà delle scuole, il 55,5%, propone attività fisica organizzata ai propri studenti al di fuori della classe. Tuttavia, solo tra un quarto e la metà degli studenti partecipa a queste attività. Inoltre, le possibilità di incoraggiare una regolare attività fisica degli studenti sono limitate dalle condizioni spaziali, in quanto il 35,8% delle scuole incluse non dispone di un palazzetto dello sport. Ogni scuola primaria dovrebbe fornire cibo ai suoi studenti durante la loro permanenza a scuola.⁹

I bambini iniziano a barattare con tablet, internet ecc., sempre più precocemente, a tal punto che non sanno più camminare bene, salire le scale ecc. I genitori hanno sempre meno tempo per stare con i bambini e magari passeggiare giocare o fare qualsiasi attività. Anche se non è consigliata un'attività agonistica troppo presto ed è importante far conto delle preferenze dei bambini e delle loro attitudini fisiche, fare una passeggiata o giocare nel parco giochi non dovrebbe essere un problema.

7.2 Attività musicali

9 ARTICOLO DEL GIORNALE „VEČERNJI LIST 2021“

<https://ordinacija.vecernji.hr/budi-sretan/sretno-dijete/cak-35-osmogodisnjaka-ima-problema-s-viskom-kilogramama-ali-njihovi-roditelji-ne-misle-tako/> consultato il 27 maggio.2022)

La musica è in grado di suscitare emozioni profondissime, di stupirci, conquistarci ed è in grado di modificare e modulare le nostre emozioni. Secondo Platone, „la musica è per l'anima quello che la ginnastica è per il corpo“. Le virtù calmanti ed educative della musica sono ideali per i bambini, sin dalla nascita. La musica gioca un ruolo chiave nello sviluppo del bambino: stimola le abilità manuali, il senso artistico e la creatività. Avvicinare il bambino alla musica sin dall'infanzia è un'idea eccellente. Tuttavia, è necessario scegliere uno strumento musicale in base alle sue capacità motorie e intellettuali. Un neonato non possiede le stesse abilità di un bambino di 6 anni: uno strumento non adatto alla sua età potrebbe non fargli apprezzare questa attività. Nell'attesa dell'età giusta per suonare, che sarebbe intorno ai 6-7 anni, è possibile introdurlo alla musica gradualmente, ad esempio facendogli ascoltare filastrocche o canzoni divertenti o regalandogli giocattoli che emettono suoni, come sonagli o pupazzi che squittiscono. Numerosi giochi multisensoriali dispongono di tasti da premere per ascoltare le note musicali. In questa fase le abilità manuali sono ancora in via di sviluppo; è quindi necessario privilegiare strumenti adatti alle loro piccole mani. I neonati, ad esempio, amano toccare tutto ciò che si muove: un tamburo senza bacchette è il regalo ideale. A partire dai 18 mesi è possibile optare per uno xilofono, le cui caratteristiche sono decisamente attraenti per i bambini di questa età: oltre a poter suonare con l'ausilio di un bastoncino, i colori vivaci delle barrette lo incanteranno. Nello stesso tempo, potrai aiutarlo a riconoscere le note.¹⁰

7.3 Attività che includono i libri e la lettura

I bambini dovrebbero leggere molto di più e non solo a scuola. Storie leggere, divertenti, adeguate all'età; storie che stimolino la curiosità e la fantasia; storie che insegnino a capire meglio la realtà; storie in grado di allenare le emozioni. I bambini sono sempre più attratti dalle storie raccontate per immagini in film e telefilm, ma il tesoro contenuto tra le pagine di certi libri non può essere sostituito dalla tv. Ecco perché bisognerebbe leggere ad alta voce ai bambini che ancora non sono in grado di farlo autonomamente e continuare anche con i più grandicelli, invogliandoli a leggere in autonomia, non appena saranno in grado di farlo. (Šuran F., 2018-2019)

10 <https://www.joueclub.it/quale-strumento-musicale-e-a-che-eta/> consultato il 29 maggio 2022).

8. IL GIOCO

Esistevano giochi e giochi, che sono stati creati nell'era prima della storia scritta e si ritiene che il gioco sia iniziato con l'apparizione delle persone e della civiltà. Si pensa che i giochi con la palla abbiano avuto origine dal lancio di pietre per cacciare o difendersi dai predatori in epoca preistorica. Con molti giochi, è difficile trovare la loro origine, perché la maggior parte di essi esiste da molti anni. I giochi tradizionali sono stati trasmessi in tutto il mondo attraverso la migrazione, il commercio, le guerre e i viaggi. (Glenn, Denton, 2008.) "Giochi e giocattoli sono una parte indispensabile dello sviluppo umano dalla nascita alla morte. Sono un riflesso della società in cui sono stati creati e in cui sono stati utilizzati". (Biškupić-Bašić, 2016:29). C'è poca bibliografia sui giocattoli e sui giochi in Croazia. Le fabbriche di giocattoli in Croazia¹¹ si sono sviluppate negli anni '50 del 20-esimo secolo. Le fabbriche nel mondo, a differenza di quelle in Croazia, erano il più delle volte sviluppate in piccole manifatture ed erano di proprietà privata, cioè di proprietà di una specifica famiglia. (Biškupić-Bašić, 2016).

I ritrovamenti archeologici in Croazia¹² dimostrano che gli adulti realizzavano giocattoli per bambini basandosi sugli strumenti che usavano nella vita di tutti i giorni. Ci sono informazioni che confermano che i giocattoli esistevano fin dai primi tempi e che i bambini, insieme agli adulti, li producevano. Questa è un'altra prova che l'uomo ha un bisogno innato del gioco, dell'imitazione degli adulti e della ricerca (Biškupić-Bašić, 2016)

È importante spiegare prima di tutto il concetto del gioco stesso che è, come afferma Buneta, un termine generale per molte attività, di conseguenza il gioco viene definito in molti modi, ma una cosa è certa, ovvero che il gioco è una parte integrante nella vita di tutti i bambini. „Il gioco è libertà, un'attività istintiva che nasce dal bisogno interiore del bambino“.

11 Le fabbriche di giocattoli alla fine del '20 secolo in Croazia erano : „Biserka“ a Zagabria, „Jugoplastika“ a Spalatro e „25.maj“ ad Albona.

12 Ritrovamenti Archeologici in Croazia- Vucedol, Pola, Sotin, Sisak, Sarvaš Biškupić-Bašić, etnografski muzej Zagreb consultato 27 maggio 2023

I giochi venivano consigliati dagli psicologi e altre figure professionali, e venivano considerati con serietà sin dall'antichità. Quasi tutti i bambini passano la maggior parte della loro infanzia giocando, perciò sarebbe auspicabile che giochi insegnassero loro cose utili e perciò bisognerebbe renderli in parte educativi. Alcuni dei tanti tipi di gioco sono i giochi tradizionali, che vengono tramandati di generazione in generazione e hanno una lunga storia "alle spalle". Tali giochi hanno caratteristiche che li accomunano e sono legate a specifiche regioni.

I giochi tradizionali comprendono giochi trasmessi oralmente di generazione in generazione. Differiscono a seconda dei nomi, dei contenuti e delle modalità di esecuzione, a seconda della regione e della cultura. I giochi tradizionali venivano giocati generalmente durante i lavori in campagna mentre i bambini e le bambine aiutavano i propri genitori. In passato la maggior parte delle persone si occupava della campagna e l'agricoltura era la loro unica fonte di guadagno. Per questo motivo anche i bambini piccoli aiutavano nei lavori agricoli. Durante il pascolo, mentre badavano agli animali, i bambini trascorrevano il loro tempo giocando. Nei giochi tradizionali dei bambini venivano utilizzati prevalentemente oggetti trovati in natura oppure fatti in casa. I giocattoli più comuni venivano fatti da materiale trovato in natura, ovvero dal legno. (Buneta, 2019.)

Quando parliamo di giochi tradizionali, si tratta in realtà dell'eredità culturale di una determinata zona geografica o regione. Si tratta anche della storia tramandata di generazione in generazione.

L'eredità culturale fa parte dell'identità di ogni nazione e bisogna incoraggiare la sua conservazione tra gli alunni più giovani. È importante che capiscano o almeno provino a capire l'importanza dell'eredità culturale. Tra l'altro, la scuola e l'insegnante possono contribuire a sensibilizzare l'importanza e la conservazione del patrimonio culturale. Il ruolo della scuola e dell'insegnante è di incoraggiare gli alunni a conoscere culture diverse, mantenendo la loro identità nazionale, la loro cultura, il loro patrimonio sociale, morale e spirituale. (Borić, 2020.)

Sin dalla nascita il bambino è circondato da oggetti che hanno una cultura, il sistema dei segni che è il risultato degli sviluppi storici e culturali, e una specifica interazione umana che determina il gioco del bambino (Borić, 2020.). Una volta i giardini, i prati, le campagne erano il parco giochi per i giochi all'aperto che promuovevano lo sviluppo motorio e dei sensi nei bambini. È importante incoraggiare

il desiderio naturale che i bambini hanno di muoversi per mantenere il loro coordinamento motorio necessario anche nell'età adulta. Aumenta sempre di più il numero dei bambini che si muovono poco, rimangono in casa per lunghe ore ed è necessario fornire loro un periodo di qualità trascorso all'aria aperta e giochi all'aperto a prescindere dalle condizioni meteorologiche. I bambini nei giochi diventano diligenti e disciplinati. I giochi incoraggiano i bambini a collaborare e a prendersi responsabilità gli uni dagli altri. Il rispetto delle regole viene richiesto spesso. I bambini tramite il gioco acquisiscono le basi di un comportamento educato e dei rapporti con gli altri.

8.1 I fioi de una volta (Racconti)

La poesia di Martina Trento Dagostini racconta al meglio come passavano le giornate i nostri genitori tanto tempo fa.

Sotto la murva o in strada

Se trovaimo

Per parlar, ziozar, e qualche volta le petaimo

De tutti i colori

Se trovaimo de estate a mezzogiorno,

Co i nostri veci, stanchi, stanchi del campo

I andava mazar l'ocio.

Se aprofitava quela volta

In quel momento

De far tutto quel che no doveimo.

Andar su de rato, per la strada de jarina,

Oltra quel giro

Andar per in zo

Come ze el giavulo ne coresi drio.

E qualche volta

Co nisun non ne vedeva

Con gran corajo,

Andaimo fina in stradarea!

*Ma presto in drio!!!
Che non i ne ciapasi per la recia
E i ne fazesi el cul come una tecia.
-sakramenska dica-i ne zigava
Tirandone drio una zavata.*

*E la bala co ne cascava in qualche orto
In tel radicio o in tel ajo;
-sta' bala, come una anguria te la taijo!-
Quela bala tutta disgraziada,
Con tre busi e un tacon
La iera sempre sgonfia
E la pompaimo con Ferguson.*

*Con meraviglia me guardava me mare
Pien agosto e mi con le longhe brage.
-Ma cosa te jaza le gambe,
Che ti se vesti insta maniera?-
-Eh,xe un aria frescheta ogi-
E soto le brage i zenoci tutti roti.
Più busi sun lori che sul goblen
Ma patisi e tasi
Per no becarse de sora un befel.*

8.2 I giochi dei nostri nonni e genitori

Il gioco è sicuramente l'espressione più autentica e spontanea dell'infanzia; attraverso l'attività ludica, infatti, si possono intravedere le tendenze, l'immaginazione, la fantasia e la creatività dei bambini. Il gioco è una delle componenti principali nella formazione psico-fisica del bambino, e molto importante per lo sviluppo psicologico, sulla personalità ed è molto importante anche per la socializzazione e l'apprendimento.

Anche se i nostri antenati non possedevano tutto il materiale che c'è ora, sapevano benissimo come costruire vari giocattoli oppure inventare qualche gioco con l'aiuto della creatività. Molti dei giochi sono tramandati da generazione a generazione oralmente e certe volte qualche passaggio non veniva tramandato oppure si cambiava la regola ecc.

La maggior parte dei giochi si svolgeva all'aperto perché i bambini sentivano il bisogno di muoversi, di correre e divertirsi. I giochi preferiti erano diversi per le femmine e per i maschi però la maggior parte erano giochi in comune.

Dalle storie che mi raccontavano i miei nonni e genitori, i giochi più comuni erano: lastico (saltare l'elastico), šćinke (biglie), balon (calcio), batisconder (nascondino), Regina reginella, belle statuine, la fionda, la cariola e le conte.

8.2.1 L'astico

Per giocare all' elastico, serviva avere a disposizione un'elastico lungo almeno quattro metri (il più delle volte l'elastico per raggiustare la biancheria sottratta alla mamma), i cui lembi venivano legati. Servivano almeno tre giocatori perché due dovevano tenere l'elastico teso mentre il terzo giocava, anche se in tanti usavano due sedie per allenarsi. Si può giocare all' elastico, sia dentro che all'aperto in quanto basterà avere un po' di spazio a disposizione dove non si intralci nessuno e si possa fare un po' di baccano.

Due giocatori tengono l'elastico teso fra le loro gambe divaricate, mentre un terzo giocatore esegue la sequenza prestabilita dal gioco che sarà elencata più avanti. Terminata la sequenza il gioco può continuare ripetendo tutto alzando l'elastico che verrà posizionato ad altezze diverse iniziando dalle caviglie per andare ai polpacci, alle ginocchia, alle cosce, alle anche, alle ascelle e infine al collo. Ovviamente, più l'elastico è alto e più sarà difficile concludere le sequenze correttamente.

Una volta che il primo giocatore ha concluso la sua sequenza, o sbaglia, passa il turno al giocatore successivo. Quando il giocatore sbaglia, la volta successiva dovrà ripetere la sequenza che ha sbagliato, prima di proseguire. E alla sera, quando la mamma li chiamava per la cena, memorizzavamo la situazione corrente, per riprenderla allo stesso punto il giorno seguente.



Foto 1. (Bambini che giocano a "Salto dell'astico")

8.2.2 Balòn (calcio)

Partecipavano due squadre con egual numero di membri, al minimo quattro giocatori per parte, dai 6-7 anni in su e si giocava in primavera, estate ed autunno, mai d'inverno. Si giocava in periferia sopra ad uno spiano possibilmente di forma rettangolare. Questa superficie non era segnata con alcun tracciato. Al fondo campo di ciascun'area si segnava un'ipotetica porta (rete) con due semplici pietre oppure con dei mucchi di indumenti accatastati gli uni sopra agli altri. Una palla fatta con stracci o pezzi di carta inglobati in una calza usata o tenuti assieme, ben stretti, con lacci di diversa natura. Raramente si usava una palla di gomma. Si formavano due squadre senza una regola precisa. La squadra che sceglieva il campo lasciava all'altra l'iniziativa del primo calcio. Lo svolgersi del gioco era simile, grosso modo, al calcio classico. Il fine ultimo era quello di infliggere più reti possibili alla squadra avversaria. La partita si disputava senza arbitro, senza segnalinee, senza linea di mezzo campo, senza limiti di tempo. La stanchezza poneva termine al gioco. Talvolta si giocava con una porta sola ed un solo portiere anche se in campo si confrontavano pur sempre due squadre che,

ostacolandosi a vicenda, cercavano di far più gol possibili centrando sempre la stessa rete.¹³



Foto 2. Come giocavano i bambini a calcio una volta



Foto 3. I bambini realizzavano le reti da soli, dipendeva tutto da dove giocavano usavano anche altri materiali come sassi, legnetti, ecc...

8.2.3 Carte

I giochi di carte da sempre fanno parte della tradizione e della cultura di questa zona, è il modo di trascorrere il tempo libero in Istria, bevendo vino e giocando nelle osterie. I giochi più popolari sono di origine italiana, la briscola

13 <https://crsv.org/wp/wp-content/uploads/2020/02/Antonio-Mirkovic-Giochi-raccolti-a-Valle-d-Istria.pdf> consultato 19 gennaio 2023

(*briškula*) e il tressette (*trešete*) e sono divenuti ormai parte della tradizione in Istria e in altre zone costiere. Di solito si giocano uno dopo l'altro, e la terminologia che segue questi due giochi di carte è una miscela d'italiano e croato con una grande influenza del dialetto istriano. La caratteristica di questi giochi di carte è la comunicazione durante il gioco, i cosiddetti *moti* (segni personalizzati tra i partner) con i quali si cerca di raggiungere il massimo effetto sfruttando le carte disponibili allo scopo di vincere, il che rende questi giochi anche più divertenti.

8.2.4 Batisconder (nascondino)

Il gioco del nascondino è il più bel gioco di gruppo, che di solito i bambini adorano fare per ore e ore. Si gioca con un minimo di due bambini, ma più si è e meglio è. È davvero molto semplice ed è più divertente se giocato all'aria aperta, ma nessuno ci vieta di giocarlo anche in casa. Ecco le regole del gioco del nascondino da spiegare ai bambini:

Fate la conta per decidere chi inizierà a contare.

La persona che deve contare, si deve mettere contro un muro o contro un albero, che sarà la "tana", deve chiudere gli occhi e iniziare a contare.

Di solito si conta fino a 10, ma si può contare anche fino a 20, 30, 40... Fate scegliere ai bambini.

Mentre il bambino conta, tutti gli altri devono trovarsi un nascondiglio.

Quando il bambino finisce di contare, deve urlare "Via", girarsi e iniziare cercare gli amici che si sono nascosti.

Ogni volta che ne trova uno, deve correre alla tana e urlare il nome del bambino scovato, così che tutti lo sentano. Quel bambino è eliminato.

Se un giocatore raggiunge la tana prima del bambino che conta, grida "tana" ed è libero. L'ultimo giocatore rimasto in gioco, se raggiunge la tana deve gridare "Tana libera tutti", così tutti sono salvi e il bambino che ha contato dovrà farlo di nuovo. Nel caso in cui nessuno abbia liberato gli altri, il primo bambino scoperto sarà quello che conterà nel turno successivo.¹⁴

14 Patrizia Chimera <https://www.bebelog.it/post/178609/come-giocare-a-nascondino-le-regole-del-gioco-a-spiegare-ai-bambini> consultato il 10 luglio 2022



Foto 4. Bambini che giocano a nascondino. Un bambino conta fino al numero accordato e gli altri si nascondono.



Foto 5. Il gioco „Nascondino“ è amato tuttora dai bambini

8.2.5 Gioco delle piastrelle (pljočkanje)

È un gioco tradizionale che in Istria che viene giocato tutt' oggi. Esso ha una lunga storia ed è nato da un gioco dei pastori che consentiva loro di accorciare i tempi durante il pascolo degli animali, oppure alla domenica nei momenti di riposo dal lavoro quotidiano. Oggi, il gioco delle piastrelle è uno sport con regole ben definite, e in Istria viene giocato anche in occasione delle feste locali. Per il gioco è

necessario avere una pietra piatta grande come il palmo della mano - la chiamano *pljočka*, nonché una pietra più grande che viene chiamata *grota*. Possono giocare almeno due giocatori che scagliano le pietre da una distanza di 5 metri. Il vincitore è colui che riesce a buttare la pietra piatta il più vicino alla *grota*.¹⁵



Foto 6. Il gioco delle piastrelle¹⁶

8.2.6 Regina reginella

Un classico di sempre, semplice e divertente, adatto a bambini dai 6 anni in su. È Regina reginella, un gioco d'infanzia a cui hanno giocato tante generazioni di bambini. Basta un piccolo cortile, una piazza senza auto o un giardinetto e tanta voglia di divertirsi. I giocatori devono essere almeno quattro, è consigliato giocare all'aperto. Uno dei bambini svolge il ruolo della regina e tutti gli altri degli ambasciatori. Regina e ambasciatori si pongono alle estremità del campo da gioco. Ciascun ambasciatore, a turno, recita la seguente filastrocca:

“Regina reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede e con l’anello, con la punta del coltello?”.

La regina risponde assegnando al giocatore un certo numero di passi, associato ad un animale. Ad esempio: 5 passi da leone, 4 passi da canguro, e così

15 L'Ente per il Turismo dell'Istria <https://www.istra.hr/it/esperienze/cultura/3145> 25 luglio 2022

16 http://www.ips-pljockanje.hr/wp-content/uploads/2022/07/Sv.-Petar-u-Sumi_Emanuel-e1657477736840.jpg 28 luglio 2022

via. Il giocatore deve eseguire il numero di passi assegnato, imitando il relativo animale. Vince chi raggiunge per primo la regina, diventando regina a sua volta. In pratica la regina ha in mano esito e durata del gioco, perché può liberamente assegnare ai compagni i passi più sfavorevoli – come quelli da formica o addirittura da gambero, che vanno eseguiti all’indietro – oppure quelli che consentono loro di raggiungerla mettendo fine alla gara. Il divertimento sta proprio nel ruolo “sproporzionato” assegnato alla regina, ma anche nella possibilità di impegnarsi per interpretare nel modo più efficace i passi assegnati, anche quando sfavorevoli, per avanzare il più possibile.

Regina reginella è un gioco ricreativo di gruppo, più che altro praticato spontaneamente dai bambini e di rado proposto dagli educatori, a causa della prevalenza della componente di arbitrarietà, rispetto alla certezza di regole che caratterizza altri giochi, una caratteristica in genere considerata di scarso valore educativo. Basterà spiegare ai bambini le regole (qualora non le conoscessero già) e assicurarsi che a turno tutti siano almeno per una volta “Regina reginella”.¹⁷

8.2.7 Ruba Bandiera

Rubabandiera è un famosissimo gioco di destrezza, astuzia e movimento che si pratica in palestra o all'aperto. Al gioco possono partecipare da un minimo di dieci giocatori ad un massimo di trenta - quaranta partecipanti divisi per squadre. La bandiera è lo strumento necessario per realizzare il gioco. Essa può essere rappresentata da un comune fazzoletto, bandana, o pezzo di stoffa che verrà tenuto in mano dal capogioco.

Inizialmente si delimita il campo da gioco, sia esso all'aperto o al chiuso. Esso deve essere largo almeno una ventina di metri in modo che le due file di giocatori siano distanti almeno dieci metri dalla linea posta al centro del campo. Il capogioco (solitamente un adulto) si pone sulla linea di demarcazione al centro. Gli altri ragazzi si dividono in due squadre equilibrate. Ogni giocatore ha assegnato un numero (solitamente in ordine di altezza). Il capogioco tende il braccio teso lasciando penzolare il fazzoletto poi grida un numero a suo piacimento. La coppia di giocatori di squadre opposte ma con lo stesso numero scatta quindi correndo verso il centro del

17 Massimiliano Galantucci <https://www.pediaterico.roma.it/giochi-dinfanzia-regina-reginella/> 25 luglio 2022

campo con l'obiettivo di prendere il fazzoletto. Chi giunge per primo, oltre ad afferrare la bandiera, deve anche stare attento mentre ritorna verso la propria squadra perché l'avversario può inseguirlo e se lo tocca il punto passa a lui. Se invece colui che afferra la bandiera per primo riesce a tornare nella propria riga di squadra senza essere toccato guadagnerà un punto. Una volta esaurita la corsa i giocatori ritornano ai loro posti, la bandiera ripresa dal capogioco e la partita continua con la chiamata di altri numeri. Vince la squadra che ottiene un maggior punteggio rubando più bandiere. Ad ogni giocatore che riesce a rubare la bandiera per primo e tornare salvo dalla propria squadra, senza essere toccato si assegna un punto. Lo scopo del gioco è il rubare la bandiera e tornare senza essere presi dalla propria squadra.¹⁸

8.2.8 La fionda

Uno dei giochi maschili per eccellenza era la „la fionda“. Tutti (o quasi) i bambini si costruivano una fionda. I bersagli erano principalmente barattoli e bottiglie vuote ma qualche dispettoso la usava anche contro i lampioni, vetri delle case o nidi degli uccelli . Per impedire o punire queste birichinate, le fionde erano spesso sequestrate dagli adulti. Era tuttavia abbastanza facile costruirsi una nuova e possederla accresceva la sicurezza personale nelle piccole guerre di cortile. Bastava un rametto biforcuto a forma di forcella (a Y) di legno molto duro e robusto che consentisse di agganciare un elastico. In mancanza d'altro si poteva anche usare un pezzo di una vecchia camera d'aria forata e inutilizzata di una bicicletta. A un piccolo pezzo di pelle tagliato in ovale venivano fissati gli elastici grossi, a loro volta fissati agli estremi della forcella con elastici più piccoli o con spago. Pochi minuti e il giocattolo era pronto e ci si poteva improvvisare tiratori provetti. Veniva normalmente impugnata nella mano non dominante mentre i lacci elastici venivano tesi dall'altra mano fino alla tensione totale. L'obiettivo da colpire era fissato in mezzo alla biforcazione dell'arma. Per evitare errori di tiro o ferite alle mani veniva montato sul manico anche un sostegno per il polso.¹⁹

18 (Regole del gioco © 2011-2016 [regoledelgioco.com](https://www.regoledelgioco.com) - Tutti i diritti riservati <https://www.regoledelgioco.com/giochi-di-abilita/rubabandiera/> consultato il 10 agosto 2022)

19 Gioiosa- Ionica <https://www.ecodellalocride.it/news/locride-rc-i-giochi-di-una-volta-la-fionda/> 12 agosto 2022

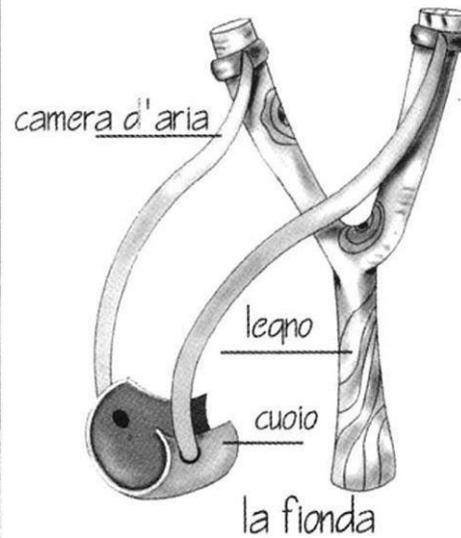
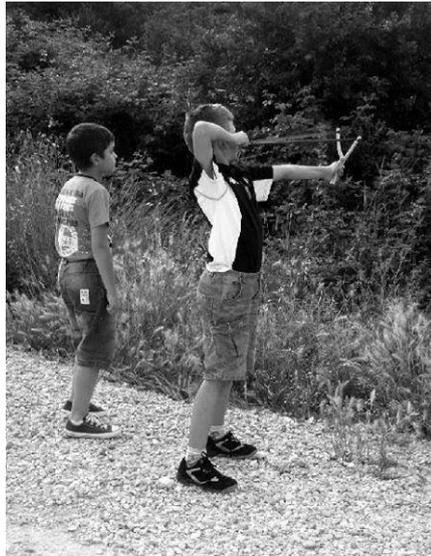


Foto 7. Il gioco della fionda a sinistra a destra la fionda

8.2.9 La carriola

Per giocare bisogna tracciare per terra due linee, una all'inizio (la partenza) e uno alla fine (l'arrivo). Ogni squadra è formata da una coppia: uno è il pilota, l'altro la carriola. Il pilota, in piedi, deve prendere la carriola per le gambe e tirarle in alto, mentre la carriola dovrà avanzare con le braccia mentre il pilota lo spinge. Vince chi arriva per primo senza cadere.



Foto 8. Illustrazione del gioco della carriola²⁰

8.2.10 Giro giro tondo

Gioco che generalmente si praticava nei cortili condominiali e negli asili. Una catena umana di bambini disposti in cerchio girava sempre nello stesso senso e, tenendosi per mano, recitavano la seguente filastrocca: „Giro giro tondo, casca el mondo, casca la terra, tutti giù per terra (partera)“. Quando la conta terminava chi per ultimo si fosse seduto perdeva.

20 Illustrazione di come si gioca il gioco della carriola

<https://comunicacity.net/mandela/2017/08/16/giochi-per-ragazzi/gioco-carriola/>



Foto 9. I bambini
che giocano a giro giro
tondo

8.2.11 L
e conte

Durante i giochi nei quali c'era bisogno di qualcuno che conti, acchiappi ecc., per non litigare usavano delle conte, come ad esempio :

A *Gigi Gigi Pirola*
Ga roto la pignata
su' mare come mata
la ghe coreva drio
su per la diga
zo per la riva
E co lo ga becà
la lo ga per ben crosolà

Secondo mia nonna però "Gigi Gigi Pirola" erano soliti recitarla quando un bambino veniva chiamato di furia a casa o aveva fatto qualcosa e alla fine ne avrebbe prese della madre per deridere l'altro bambino.

B *Din don campanon*
Tre sorelle sul balcon
Una la cuzi
Una la taia
Una la fa el capel de paia
Per la vecia capelaia

C *Ringe, ringe raia (il nome) sun la paia*
Paia paieta scich una sciafetta

*(Un bambino con il dito fa dei cerchietti sul palmo della mano dell'altro
bambino e recitano la conta alla fine il bambino che faceva i cerchietti da*

uno schiaffetto all' altro. La conta si sapeva fare anche tra bambino e adulto)

9. LA TECNOLOGIA COME PASSATEMPO DEL DOMANI

Molte ricerche dimostrano come nell'ultimo decennio i bambini abbiano ampio accesso alla tecnologia e utilizzano attivamente la tecnologia come parte indispensabile della loro vita quotidiana sin dalla nascita. Molti esperti avvertono i genitori fin da subito, invitandoli a limitare l'uso dei contenuti digitali con i bambini, perché i loro cervelli sono ancora in via di sviluppo. I media elettronici come smartphone, assistenti digitali, computer ecc., ci "liberano" dai soliti sforzi mentali, e quindi diventiamo sempre più dipendenti dalla tecnologia e le nostre capacità psichiche si indeboliscono.

Alcune delle conseguenze negative derivate da un uso improprio della tecnologia digitale sono: problemi di vista, difficoltà a ricordare, mancanza di comunicazione sociale, atrofia muscolare ecc.

A causa di un utilizzo errato della tecnologia i bambini e i giovani di oggi non hanno più bisogno di ricordare le informazioni perché sanno che possono trovare in qualsiasi momento le informazioni che servono tramite Internet. Più tempo trascorrono navigando e giocando a vari giochi, più problemi hanno a concentrarsi e risolvere i problemi da soli. Durante varie ricerche si è constatato che i bambini sotto i 3 anni non dovrebbero mai stare davanti allo schermo, dai 3-7 anni al massimo mezz' ora al giorno, dai 7 anni al massimo un'ora al giorno con il *parental control*.

Nella rivista quotidiana tecnologica Pocket-lint Adrian Willings ha scritto: "*La tecnologia ha il potere di fare molte cose, tra cui cambiare il mondo in cui viviamo e anche il modo in cui viviamo.*" Sostiene che abbiamo il privilegio di vivere in un'epoca in cui la scienza e la tecnologia possono assisterci, renderci la vita più facile e ripensare il modo in cui conduciamo la nostra vita quotidiana. La tecnologia a cui siamo già esposti e abituati ha aperto la strada a ulteriori innovazioni e questo elenco di tecnologie attuali e future ha certamente il potenziale per cambiare ancora di più le nostre vite.

9.1 Esempi su come cambierà la nostra vita nel futuro

Ecco l'elenco delle tecnologie che "probabilmente" cambieranno per sempre la nostra vita nel prossimo decennio e oltre.



Foto 10. Turismo spaziale



Foto 11. Robot simili all'uomo

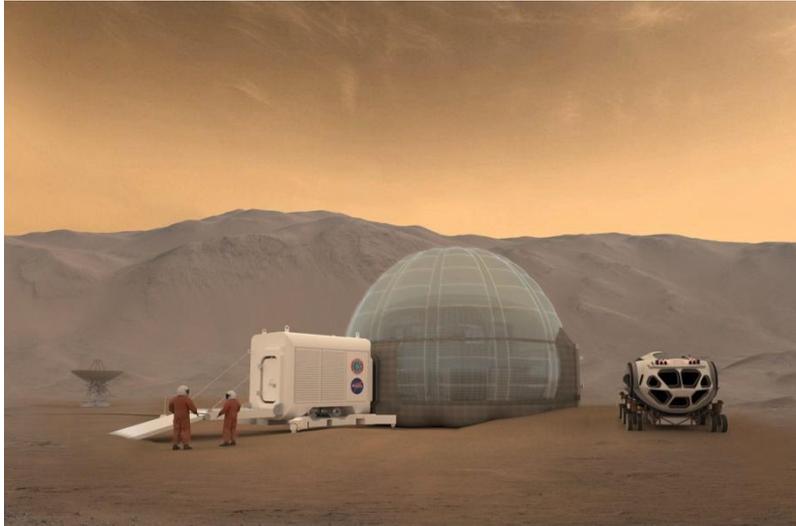


Foto 12. Colonizzazione di altri pianeti



Foto 13. I robot nello spazio e sul posto di lavoro



Foto 14. Auto volanti



Foto 15. Strade sopra i fiumi

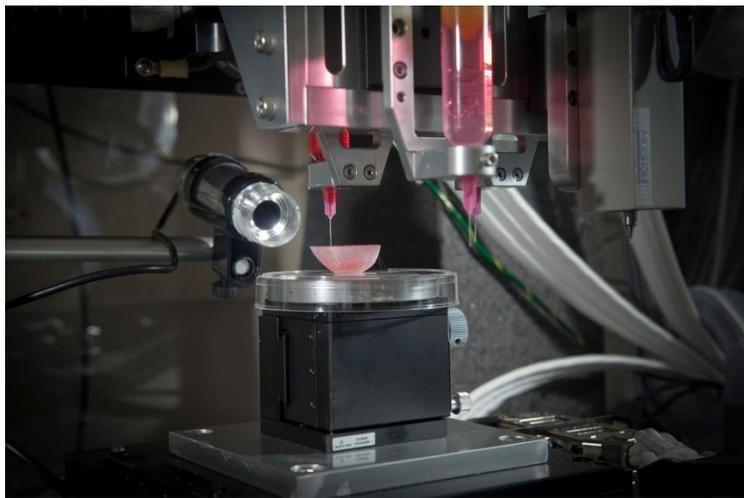


Foto 16. Organi stampati in 3D

CONCLUSIONE

Questa tesi mi ha fatto riflettere un po' di più sul concetto del tempo libero e di quanto esso sia parte integrante per l'umano. Durante la stesura di questa tesi mi sono messa a riflettere e ad osservare in modo più attento i bambini di oggi. Avevo già notato la differenza tra i bambini di una volta (me stessa, genitori, nonni) e i bambini di oggi, e devo dire che sono rimasta allibita da quanto l'intero sviluppo del bambino sia rimasto "indietro". I bambini a quasi quattro anni non riescono ancora a camminare bene per le scale, non riescono a mettere in pratica la creatività durante il gioco, ma d'altra parte conoscono come si manipola un tablet o un cellulare, sanno come cercare le cose su Google e YouTube.

Il tempo libero è un vero e proprio bisogno che spesso si dà per scontato. Dobbiamo inoltre capire come ci sia una grande differenza dei passatempi di una volta, dove i bambini potevano giocare all'aperto e apprendere ogni giorno cose nuove a confronto dei bambini di adesso dove le loro giornate con le varie attività sono già organizzate dalla propria famiglia. Dopo il tempo passato a scuola o alle varie attività extrascolastiche i bambini vivono dentro casa in compagnia dei programmi televisivi o applicazioni varie.

Parlando di infanzia e di educazione, il gioco è uno degli elementi fondamentali che pare quasi ovvio e facile da svolgere. Non bisogna sottovalutare la dimensione ludica nello sviluppo infantile. Il gioco è essenziale durante la prima infanzia. Attraverso diversi materiali e giochi il bambino sviluppa tutti i campi fondamentali dello sviluppo, sia quello cognitivo, psico-motorio, sociale che quello della comunicazione e della creatività. Tutti noi veniamo "formati" dai giochi; vale a dire che tutte le esperienze ludiche alle quali abbiamo partecipato durante l'infanzia, hanno partecipato in un modo molto significativo per la nostra formazione e la nostra vita futura.

L'evoluzione della tecnologia ci aiuta e ci aiuterà da una parte però sono anche del pensiero che, con il passare del tempo, ci distruggerà. Per avere un rapporto con gli altri c'è bisogno di frequentarsi, di dialogare e di stare insieme, siamo sicuri che per essere felici dobbiamo andare nello spazio oppure spendere una cifra esorbitante di soldi e usare il nostro tempo libero per scendere negli abissi per visitare quello che resta del Titanic facendo una brutta fine?

RIASSUNTO

Il concetto del tempo libero è abbastanza moderno, tale concetto viene scoperto appena con la nascita dell'industrializzazione dove il tempo si divideva in tempo di lavoro e tempo dopo il lavoro. Durante l'industrializzazione l'orario di lavoro è iniziato a cambiare, prima le persone lavoravano dalle 12 alle 15-16 ore al giorno, poi l'orario si è ridotto a 8 ore al giorno per cinque giorni alla settimana e non più 6. Grazie all'industrializzazione dopo il 1850 i lavoratori potevano godere delle vacanze retribuite e non venivano pagati solo con le ore effettivamente passate al lavoro. Così piano piano grazie a dei miglioramenti delle condizioni di lavoro, anche un semplice lavoratore aveva più tempo per lo svago. Grazie all'innovazione tecnologica e organizzativa del lavoro durante l'epoca post-industriale, il tempo libero o come lo hanno chiamato le donne *il tempo per sé*, è sempre più presente, la tecnologia ha fatto sì che il tempo di lavoro venga ridotto, e ovvio che questo ha comportato anche ad un mutamento nella società, nell'economia e nella cultura.

Oggi viviamo in un mondo in cui la tecnologia si è sviluppata moltissimo, grazie a lei possiamo fare cose che 30 anni fa non avremmo mai pensato di fare. A parer mio, questa è una cosa molto positiva. Uno dei lati negativi, oggi potrebbe essere l'abuso di internet da parte dei bambini e ragazzi. Internet è una scoperta fantastica se usata con un po' di buon senso, ma micidiale se ci sfugge di mano lasciando i propri figli per ore ed ore davanti un tablet, computer o televisore.

SAŽETAK

Koncept slobodnog vremena prilično je moderan, ovaj koncept je otkriven tek rađanjem industrijalizacije gdje je vrijeme podijeljeno na radno vrijeme i vrijeme nakon posla. Tijekom industrijalizacije radno se vrijeme počelo mijenjati, prije su ljudi radili s 12 na 15-16 sati dnevno, zatim su sati smanjeni na 8 sati dnevno tijekom pet dana u tjednu umjesto 6. Zahvaljujući industrijalizaciji nakon 1850., radnici su mogli uživati plaćenom godišnjem odmoru i nisu bili plaćeni samo satima stvarno provedenim na poslu. Tako je polako, zahvaljujući poboljšanjima radnih uvjeta, čak i obični radnik imao više vremena za slobodno vrijeme. Zahvaljujući tehnološkim i organizacijskim inovacijama rada u postindustrijskoj eri sve je prisutnije slobodno vrijeme ili, kako ga žene nazivaju, vrijeme za sebe, tehnologija je dovela do

smanjenja radnog vremena, očito je i to dovela je do promjena u društvu, gospodarstvu i kulturi.

Danas živimo u svijetu u kojem se tehnologija dosta razvila, zahvaljujući njoj možemo raditi stvari koje prije 30 godina nikada ne bismo pomislili. Po mom mišljenju, ovo je jako dobra stvar. Jedna od negativnih strana današnjice mogla bi biti zlouporaba interneta od strane djece i tinejdžera. Internet je fantastično otkriće ako se koristi s malo zdravog razuma, ali smrtonosan ako izmakne kontroli ostavljajući svoju djecu sate i sate ispred tableta, računala ili TV-a.

SUMMARY

The concept of leisure time is quite modern, this concept is just discovered with the birth of industrialization where time was divided into work time and time after work. During industrialization working hours began to change, first people worked 12 to 15-16 hours a day, then the hours were reduced to 8 hours a day for five days a week and no longer 6. Thanks to industrialization after 1850 workers could enjoy paid vacations and were not paid only by the hours actually spent at work. So slowly through improvements in working conditions, even a simple worker had more time for leisure. Thanks to the technological and organizational innovation of work during the post-industrial era, leisure time or as women called it time for himself, is more and more present, technology has caused working time to be reduced, and it is obvious that this has also led to a change in society, economy and culture.

Today we live in a world where technology has developed a great deal, thanks to it we can do things that 30 years ago we would never have thought of doing. In my opinion, this is a very positive thing. One of the negatives, today might be the abuse of the Internet by children and young people. The Internet is a fantastic discovery if used with some common sense, but deadly if it gets out of hand by leaving one's children for hours on end in front of a tablet, computer or TV.

BIBLIOGRAFIA

- 1 Biškupić – Bašić, I., (2016.), „Zbirka dječjih igračaka i igara“, Etnografski muzej, Zagreb.
- 2 D.Nola,: „Dijete, igra i stvaralaštvo“ Odabrane pedagoške teme di Danica Nola, Novi redak, Zagabria 2021.)
- 3 F.Šuran , Dispensa :Educazione all'uso del tempo libero, Pola 2015. (testo ad uso interno degli studenti del corso integrato di laurea triennale e specialistica in studi magistrali & del corso di laurea professionale in educazione prescolare del dipartimento di scienze della formazione dell 'Università degli studi “Juraj Dobrila” di Pola)
- 4 Glenn, J., Denton, C., (2008.), „Igrajte obiteljske igre“, Veble commerce, Zagreb.

SITOGRAFIA

- 1 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani <https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero>
- 2 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero_%28Enciclopedia-del-Novecento%29
- 3 Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti iniziata dall'Istituto Giovanni Treccani https://www.treccani.it/enciclopedia/tempo-libero_%28Enciclopedia-del-Novecento%29
- 4 Giacomo Lazzeria , Alberto Borraccinob , Rita Simia , Paola Nardonec , Silvia Ciardullocc , Daniela Pierannunzioc e il Gruppo HBSC Italia 2018 a Dipartimento di Medicina Molecolare e dello Sviluppo, Università degli Studi di Siena b Dipartimento di Scienze della Sanità Pubblica e Pediatriche, Università degli Studi di Torino c Centro Nazionale per la Prevenzione delle Malattie e la Promozione della Salute, Istituto Superiore di Sanità, Roma <https://iris.unito.it/bitstream/2318/1782916/1/HBSC-2018%20%28dragged%29.pdf>

- 5 ARTICOLO DEL GIORNALE VEČERNJI LIST 2021
<https://ordinacija.vecernji.hr/budi-sretan/sretno-dijete/cak-35-osmogodisnjaka-ima-problema-s-viskom-kilograma-ali-njihovi-roditelji-ne-misle-tako>
- 6 Le fabbriche di giocattoli alla fine del '20 secolo in Croazia erano : „Biserka“ a Zagabria, „Jugoplastika“ a Spalatro e „25.maj“ ad Albona.
- 7 Patrizia Chimer 8 Marzo 2016 <https://www.bebelog.it/post/178609/come-giocare-a-nascondino-le-regole-del-gioco-a-spiegare-ai-bambini>
- 8 Massimiliano Galantucci, Bios mondo bimbo <https://www.pediatrico.roma.it/giochi-dinfanzia-regina-reginella>
- 9 Regole del gioco © 2011-2016 regoledelgioco.com - Tutti i diritti riservati
<https://www.regoledelgioco.com/giochi-di-abilita/rubabandiera>
- 10 Gioiosa- Ionica <https://www.ecodellalocride.it/news/locride-rc-i-giochi-di-una-volta-la-fionda>
- 11 Pocket-lint : Innovazioni tecnologiche che presto cambieranno il mondo
<https://www.pocket-lint.com/it-it/gadget/notizie/142027-innovazioni-tecnologiche-che-presto-cambieranno-il-mondo>