

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Università Juraj Dobrila di Pola
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
Facoltà di Scienze della Formazione

LINDA RAVALICO

**I GIOCHI DI UNA VOLTA NELLA SCUOLA
DELL'INFANZIA**

Tesina di laurea triennale

Pola, 2017

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Università Juraj Dobrila di Pola
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
Facoltà di Scienze della Formazione

LINDA RAVALICO

I GIOCHI DI UNA VOLTA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IGRE NAŠIM PREDAKI U VRTIĆU DANAS

Tesina di laurea triennale

Završni rad

JMBAG / N. MATRICOLA: 0303048036

Redoviti student / Studente regolare

Studijski smjer / Corso di laurea: Predškolski odgoj / Educazione prescolare

Predmet/ Materia: Teorijske osnove govorne komunikacije / Nozioni di comunicazione orale

Area scientifico-disciplinare: Area interdisciplinare

Settore: Scienze dell'educazione

Indirizzo: Discipline pedagogiche

Mentor / Relatore: Lorena Lazarić

Pola, settembre 2017

Pula, rujan 2017

Indice

Introduzione	- 2 -
1 Il gioco	- 3 -
1.1 Definizione	- 3 -
1.2 Cenni storici	- 5 -
2 Classificazione dei giochi	- 8 -
2.1 Le conte	- 8 -
2.2 Giochi con oggetti	- 11 -
2.3 Giochi con le parole	- 14 -
2.4 Giochi di ruolo	- 16 -
3 Come giocavano i nostri nonni	- 21 -
3.1 Testimonianza di vita vissuta	- 22 -
4 La metodologia della ricerca e lo strumento di rilevamento dei dati	- 25 -
4.1 Lo scopo della ricerca	- 25 -
4.2 Discussione dei risultati della ricerca	- 25 -
Conclusione	- 33 -
Riassunto	- 34 -
Sažetak	- 35 -
Summary	- 36 -
Bibliografia	- 37 -
Sitografia	- 38 -
Allegati	- 39 -

Introduzione

La relazione tratta il tema dei giochi di una volta nella scuola dell'infanzia, la loro storia, lo sviluppo e l'importanza.

Ho scelto di affrontare questo argomento principalmente perché dopo l'esperienza del tirocinio, ho potuto notare quanto il gioco influisce sulla vita dei bambini e quindi volevo esaminare lo sviluppo del gioco, come è nato, come è cambiato e quanto è migliorato nel tempo.

Giocare è un bisogno che proviene dalle esigenze psicologiche, affettive, sociali, esistenziali ed emotive del bambino. Per lui il gioco è un fatto naturale, spontaneo che migliora numerose funzioni durante la sua crescita: fisiche, psicologiche, emotive, sociali, di apprendimento ed espressive. Il modo di giocare del bambino rispecchia la sua interiorità e osservandolo giocare possiamo captare degli aspetti di una vita interiore tutta sua, che altrimenti rimarrebbero nascosti.

La tesi è suddivisa in quattro capitoli. Nel primo viene definito il concetto di gioco, le sue caratteristiche e la sua importanza nello sviluppo del bambino. Nel secondo capitolo viene presentata la classificazione dei giochi secondo Catherine Garvey che in base ai materiali usati nel gioco distingue il gioco con oggetti, il gioco con le parole e il gioco con materiali sociali (o giochi di ruolo). Prima della classificazione è stato ritenuto importante riportare alcune conte che venivano usate un tempo, alcune usate ancora oggi, usate come sorteggio per introdurre il gioco in modo imparziale. Nella classificazione sono stati riportati dieci giochi per ogni tipo di gioco. Il terzo capitolo riguarda la vita di una volta. Per ogni persona l'infanzia ha un valore speciale e i giochi rappresentano una parte importante sia nella vita del singolo che della comunità. Attraverso i giochi si trasmettono usi e costumi di una specifica zona o cultura. A tal proposito ho ritenuto rilevante riportare le testimonianze delle mie nonne. Attraverso alcune domande rivoltegli ho ottenuto delle informazioni interessanti, anche differenti, dettate dalla maggiore/minore vicinanza del luogo natio alla città. Nel quarto capitolo sono riportati i dati della ricerca svolta tra i genitori dei bambini della scuola dell'infanzia incentrata sul rapporto che i bambini hanno con i giocattoli e il ruolo che i genitori hanno in questo.

1 Il gioco

1.1 Definizione

“Il gioco: qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti, senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, esercitano e sviluppano allo stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive.” (Enciclopedia Treccani).

È complesso dare una reale e specifica definizione del termine “gioco” principalmente per la ragione che è un termine poliedrico e quindi ha diversi aspetti: gioco simbolico, gioco di esercizio, gioco di regole, gioco di costruzione...

Secondo Rubin, Fein e Vandenberg (1983) il gioco è basato su tre differenti tratti distintivi: può essere interpretato come una disposizione psicologica, come un insieme di comportamenti osservabili o come un contesto all'interno del quale osservare il verificarsi di particolari fenomeni. (2006).

La definizione del gioco come disposizione psicologica considera l'abbinamento di sei elementi differenti:

- La *motivazione intrinseca* è l'elemento più importante. Ti spinge istintivamente portandoti a nuove sfide, nuove conoscenze, a comprenderle e analizzarle. Si gioca per puro piacere di giocare e senza altri fini.
- La *priorità dei mezzi sul fine*: quando si gioca, lo svolgimento, il metodo, l'evoluzione del gioco sono più importanti del risultato stesso. Per i bambini il gioco non deve rappresentare una frustrazione, né un conseguimento a un risultato. Ai bambini viene naturale giocare ed è compito degli adulti, delle educatrici dare ai bambini la possibilità di esprimersi, sperimentare con libertà le difficoltà e le differenze con un metodo non strutturato. Le situazioni complesse e di scontri che possono capitare nel gioco devono essere sfruttate come una possibilità di acquisizione educativa, perciò anche un apparente situazione negativa può diventare positiva per l'esperienza del bambino.
- La *dominanza dell'individuo rispetto alla realtà esterna* è il terzo elemento. Durante il gioco il bambino, oltre alla semplice esplorazione durante la quale si ha una prima conoscenza dell'oggetto, individua o almeno cerca di trovare più modalità di utilizzo

del oggetto. È importante che durante il gioco le condizioni ambientali siano propense a dare un senso di supporto e positività al bambino.

- *La non letteralità del gioco*: si concede al bambino di poter ricercare differenti e nuovi modi per usare gli oggetti. Ad es. quando una bambina ti porge la tazzina vuota e tu devi fingere di bere il contenuto. La cosa interessante è che la bambina è consapevole di essere in una situazione provvisoria e non reale.
- *La libertà dei vincoli*. Le regole vengono concordate dai giocatori nell'istante in cui si reputano utili per il gioco di gruppo.
- *Il coinvolgimento attivo dei bambini*. Ogni attività ludica esige impegno da parte del bambino. In base al livello di difficoltà e all'età del giocatore si possono osservare differenti tipi di coinvolgimento, dal più attivo al più passivo. Ad esempio, un gioco nuovo richiede da un bimbo più piccolo un coinvolgimento attivo, mentre un banale gioco di finzione può coinvolgere un bambino più grande in modo più passivo. Questa caratteristica è importante poiché sottolinea il carattere attivo del gioco staccandolo dagli stati passivi come l'ozio e il ciondolare.

Il gioco come insieme di comportamenti osservabili è valido e utile per le educatrici poiché offre un supporto dettagliato, il più affidabile e autentico, della disposizione psicologica e rende più semplice la progettazione educativa e il programma didattico. Il primo a studiare il gioco come un insieme di comportamenti osservabili è stato Jean Piaget (1945) che ha classificato i giochi secondo uno schema evolutivo basato sullo sviluppo dei bambini, suddiviso per età. Piaget individua tre forme di gioco, accomunate da un sottostante processo di assimilazione: **gioco di esercizio**: i bambini variano e complicano volontariamente gli schemi sensomotori acquisiti; **gioco simbolico**: i bambini testano la propria capacità di manipolare i simboli; **gioco con regole**: i bambini si misurano con i processi di natura sociale.

Un'altra classificazione comportamentale è stata eseguita da Catherine Garvey (2006) che fa riferimento "agli oggetti" del gioco. Garvey distingue i **giochi con oggetti**, i **giochi con le parole** e i **giochi con materiali sociali**, cioè con ruoli e aspetti della cultura e della società.

La definizione del gioco come contesto invece fa riferimento a due concetti differenti di contesto: il primo riguarda una situazione all'interno della quale leggere specifici fenomeni mentre il secondo riguarda le circostanze in cui ha luogo il gioco e le condizioni in cui esso

avviene. Il contesto non è un fattore esterno al gioco, ma rappresenta una componente intrinseca, alla quale bisogna dare importanza.

Il gioco fa parte della quotidianità dei bambini ed è basilare per il loro sviluppo. Il bambino occupa la maggior parte del tempo a giocare ovunque ne ha la possibilità e con qualsiasi cosa. Il concetto “gioco” è un argomento sempre attuale di cui si sono occupati in molti nel ambito psicopedagogico. Giocare è un bisogno che proviene dalle esigenze psicologiche, affettive, sociali, esistenziali ed emotive del bambino. Il gioco è per il bambino un fatto naturale e spontaneo. Con il gioco il bambino migliora le proprie funzioni fisiche, psicologiche, emotive, sociali, di apprendimento ed espressive. Giocando il bambino rivela la propria interiorità e osservandolo si può cogliere degli aspetti della sua intimità che sarebbero rimasti nascosti. Il gioco può venir usato come strumento diagnostico per comprendere ansie, difficoltà, aspirazioni e nodi conflittuali del bambino dandoci la possibilità di aiutarlo. L’esperienza nel gioco insegna al bambino a essere costante e a fare affidamento sulle proprie capacità. Mentre gioca, il bambino esercita la concentrazione, la finalizzazione, l’impegno... tutte capacità che presentano le basi per l’acquisizione di altre abilità che faciliteranno il bambino in un futuro.

1.2 Cenni storici

Il gioco esiste da sempre però non è sempre stato visto come una cosa positiva bensì come una perdita di tempo. Nella società primitiva i bambini erano importanti perché con loro i genitori si rilassavano dopo una dura giornata, rappresentavano la garanzia per un futuro e quando crescevano erano loro il centro delle cure e un aiuto economico per la famiglia. La fanciullezza era quindi vista solo come un periodo in funzione di formazione per diventare un buon adulto ignorando del tutto l’aspetto emotivo del bambino. Difatti, ai tempi di Carlo Magno l’educazione iniziava a sette anni, il momento in cui il bambino iniziava ad andare a scuola. Gli anni prima i bambini venivano solamente curati in senso fisico, dalla madre o se le famiglie avevano un beneficio economico anche da una governante. I bambini potevano giocare solamente fino ai 7 anni e questi, secondo alcuni filosofi di quel tempo, erano anni persi. Platone chiese di anticipare di un anno la scuola e volle anche che i giochi che i bambini facevano fossero orientati verso l’avviamento lavorativo. Il gioco, dunque, era ritenuto lo strumento per acquisire le competenze che saranno utili nell’età adulta. In seguito

Aristotele, il quale propose l'anticipo della scuola a cinque anni, ritenne il gioco come un'attività inutile considerando più valide le attività rivolte al lavoro.

Come riportato da Staccioli, *“Per tutto il Medioevo i giochi degli adulti e quelli dei bambini vengono osteggiati, limitati, esclusi, additati come oggetti pericolosi.”* (2008:55) Questo comportamento di disapprovazione del gioco rispecchiava il pensiero della Chiesa che nel basso Medioevo vedeva tutti i giochi come oggetti demoniaci, volutamente costruiti per scostare l'attenzione del religioso dal pensiero di Dio e dalla preghiera (Straccioli, 2008).

Appena verso la fine del Quattrocento il gioco viene visto da un'ottica più positiva. Le attività di gioco dovevano compiersi sotto supervisione di persone adulte. Si arriva a una piccola conquista per i più piccoli considerando che si iniziava a riconoscere l'utilità di diversi giochi.

Nel corso del Seicento il gioco viene incluso nei programmi scolastici come momento sportivo guidato e sorvegliato dagli educatori. Tuttavia non tutti i pedagogisti condividono questo pensiero. Per Comenio i giochi sono ritenuti un'esperienza alle cose serie e raffigurazioni di attività e di ambienti di lavoro dell'adulto (Cfr. Romano, 2000:21).

John Locke vede il gioco come un modo di istruire divertendosi durante il quale i bambini giocando apprendono e svolgono esercizi poco gradevoli. I bambini credevano di essere liberi, ma era tutto programmato senza poter scegliere. C'era, in effetti, ancora una scarsa concezione del gioco e, di conseguenza, la motivazione da parte del educatore era indispensabile. Medesima è l'idea di Rousseau che ritiene il gioco un mezzo valido per educare, sebbene sia liberatorio e allegro. Un importante miglioramento si può vedere nella considerazione del gioco da parte di Immanuel Kant, filosofo tedesco, il quale ritiene che il gioco non abbia necessità di un altro fine ma è un'attività gradevole di per sé.

Appena nel Settecento si inizia a utilizzare il gioco a fine didattico, cercando di conferire un aspetto giocoso all'apprendimento nei collegi. Vengono pure pubblicati dei saggi a tale scopo (per esempio: *Nuovo metodo per rendere amabile l'odiato aspetto della scuola* di Enea Gaetano Milani). Giovanni Bernardo Basedow istituì la scuola “Philanthropium” in cui i bambini non erano forzati a rimanere seduti ma sotto la sorveglianza dell'insegnante potevano spostarsi e giocare senza impedimenti. Lo storico tedesco Schiller afferma che il gioco è l'attività più fornita di senso ed è un'attività di per sé libera, con un suo scopo proprio e non razionale. Secondo Schiller *“L'uomo gioca solo quando è nel pieno significato della parola ed è completamente uomo solo quando gioca”*. (www.giutor.com, 2/4/2017)

Appena nel corso del XIX secolo, nella società occidentale si iniziava a fare dei tentativi per capire il significato del gioco, non più come distrazione, ma come elemento, utile nello sviluppo dei bambini. Secondo Froebel il gioco è essenziale per la maturazione dell'uomo. Egli progettò e creò il "Kindergarden" (giardino d'infanzia) cioè l'odierna scuola dell'infanzia. Con la concezione dei *kindergarden* il bambino sceglie da solo di esprimersi con il gioco piuttosto che a parole, quindi tutto quello che fa è frutto del bambino e la creatività e la spontaneità sono parte di ogni sua manifestazione. Fu Froebel il primo a prestare attenzione e quindi dare importanza al gioco cercando anche di programmare un corso di esercizi, ispirati alla sua osservazione dei bambini, che reputava i più interessanti per loro. Per spronare i più piccoli realizzò i "doni", dei giocattoli predefiniti adatti per la scoperta di se stessi e del mondo reale. L'invenzione dei doni viene in seguito disapprovata dalle sorelle Agazzi, le quali ritenevano questo metodo troppo rigido e definito.

Le sorelle Agazzi uniscono il gioco con le attività libere ed espressive del bambino e con le esperienze concrete. Loro prediligono materiali poveri, semplici, comuni, materiale che si trova nelle tasche dei bambini che l'educatrice deve essere in grado di ripresentare ai bambini durante l'apprendimento delle caratteristiche del mondo e grazie al quale i bambini potranno sviluppare le proprie creatività e autonomia.

Il metodo, della prima donna medico italiana, Maria Montessori attirò l'attenzione in Italia e anche all'estero. Originariamente era stato sviluppato per bambini disabili ma in seguito fu ampliato anche a tutti i bambini. Maria Montessori conferisce molta rilevanza all'ambiente e ai materiali educativi. L'arredamento completo della "Casa dei bambini" è ideato e conformato alle possibilità dei bambini, in modo da far migliorare e consolidare le proprie competenze. Nella "Casa dei bambini" vengono realizzate attività istruttive e sensate, le quali vengono selezionate dai bambini stessi. L'educatore agisce solamente se richiesto e interamente per aiutare il bambino, tenendo presente che ogni bambino ha la sua personalità e i suoi tempi. (Cfr. Baumgartner 2006:44)

2 Classificazione dei giochi

Il gioco come comportamento osservabile prevede due classificazioni importanti: di Piaget e di Catherine Garvey.

La classificazione di Piaget classifica i giochi secondo uno schema evolutivo individuando tre forme di gioco, accomunate dal processo sottostante dell'assimilazione:

- Il gioco d'esercizio: nel quale il bambino complica e varia deliberatamente gli schemi senso-motori acquisiti.
- Il gioco simbolico: attraverso il quale egli mette alla prova la propria capacità di misurarsi con i processi di natura sociale (es. il gioco della finzione).
- Il gioco con regole: in cui viene esercitata la capacità di misurarsi con i processi di natura sociale (es. il gioco della staffetta).

Catherine Garvey invece distingue i giochi basandosi sui materiali in:

- Il gioco con oggetti,
- il gioco con le parole,
- il gioco con materiali sociali (o gioco di ruolo): cioè con ruoli e identità culturalmente e socialmente connotati.

Il vantaggio dei sistemi di classificazione basati sull'identificazione di specifici comportamenti, assunti come indicatori di sottostanti processi cognitivi o sociali o di sequenze evolutive, sta nel fatto che forniscono una base descrittiva più attendibile e più veritiera di quanto non sarebbe possibile raggiungere assumendo invece come criterio una generale disposizione psicologica, difficilmente traducibile in norme di comportamento osservabili. In questa tesi, per classificare i giochi di una volta trovati, verrà usata la classificazione di Catherine Garvey.

2.1 Le conte

Le conte, che in origine dovevano essere formule e rituali di iniziazione al gioco, servivano a stabilire le varie parti da assegnare a ciascun giocatore secondo le regole del gioco stesso.

Fungevano da sorteggio imparziale per decidere, ad esempio, chi doveva “stare sotto” nel nascondino, a guardie e ladri ecc. Si possono, quindi, considerare come un gioco preparatorio per un altro gioco. Toccava al più grande o a quello che aveva più autorità nel gruppo iniziare la conta toccando ciascun giocatore con la mano. Le formule da pronunciare erano spesso formate da parole misteriose, prive di senso compiuto, in cui faceva capolino un pizzico di magia e forse contenevano resti di linguaggi antichi e dimenticati. Alcune di queste vengono usate ancora oggi.

*“Pun, pun d'oro
la lira in lanza
questi giochi
si fano in Francia,
lero, lero ti,
lero, lero mi,
va fora ti.” (Radole, 1990:33)*

*“Ai bai tu mi stai
ti e mie companie,
san miraco, ticotaco
ai bai bun.” (Radole, 1990:33)*

*“La neve xe bianca
la val zento e zinquanta,
la galina canta
la canta cocodé,
uno, due, tre.” (Radole, 1990:34)*

*“L'ucelin che vien del mare
quante pene può portare?
El pol portar ventitré,
uno, due, tre.” (Bamboschek, 2010:31)*

“Soto la pergola

*nasi l'uva,
perima verde
po' Madura.
zoferi, zoferà,
a chi toca tocarà
tocarà al fio del re,
uno, due, tre.”*
(Radole, 1990:34)

*Bissa, bissa salta fora
quando xe la tua ora,
la tua ora xe le tre,
un, due, tre.”*
(Bamboschek, 2010:31)

*Ambarabà cici cocò
tre civette sul comò
che facevano l'amore
con la figlia del dottore.
Il dottore si ammalò.
Ambarabà cici cocò.”*
(Bamboschek, 2010:31)

*“In una carrozza iera un veceto
che contava ventiquattro.
I ghe disi xhe 'l xe mato.
Se son mato
son per me,
un, do, tre.”*
(Bamboschek, 2010:31)

“Sior Carletto xe andà in gheto

*a comprarse una paruca,
oh, che testa mamaluca,
oh, che naso de carton,
pim, pum, pom.”*

(Bamboschek, 2010:32)

*“Pomo, pero, disì 'l vero:
chi xe ztà che ga sporcà
su la porta de 'l podestà?”*

(Bamboschek, 2010:32)

2.2 Giochi con oggetti

Ecco alcuni giochi con oggetti raccontati da coloro che ne sono stati veri protagonisti.

“Fogo e acqua” - Fuoco e acqua

Per giocare a questo gioco c'è bisogno di un fazzoletto o qualcos'altro che si può nascondere abbastanza facilmente. Dopo aver scelto la persona che nasconderà il fazzoletto, gli altri si mettono in un angolo e chiudono gli occhi per non vedere dove verrà nascosto. Finito di nascondere il fazzoletto, tutti gli altri vengono chiamati e possono iniziare a cercarlo. Quando i bambini si avvicinano al posto in cui lo aveva nascosto, il bambino che l'ha nascosto, diceva *“fogo, foghetto.”* (*“Fuoco, fuocherello.”*). Se invece i bambini si allontanano allora diceva *“acqua, acqua, ti se neghi.”* (*“Acqua, acqua, stai annegando.”*). Nel momento in cui sono molto vicini diceva: *“fogo, fogo, ti se brusi.”* (*“Fuoco, fuoco, ti stai bruciando.”*). Appunto in questo momento i bambini controllano per bene finché il fazzoletto non salta fuori. Dopo averlo trovato, si può ricominciare di nuovo, ma il fazzoletto lo nasconde chi l'ha trovato. (Cfr. Radole, 1990:27)

“Le s'cinche” - Biglie

Si scavano varie buche sul terreno. Ogni giocatore ha a disposizione un numero definito di biglie. Il totale viene distribuito nelle buche, in quantità calcolate e memorizzate. A turno, ciascuno tira verso le buche una biglia, stando sulla linea di partenza che viene tracciata a una certa distanza dalle buche. Se il giocatore riesce a far entrare la biglia in buca, prende le biglie che stanno in essa, e riprende la sua. Se ciò non accade si perde la biglia che verrà

posta nella buca in cui si è fermata più vicina. Vince chi accumula un numero maggiore di biglie. (Cfr. Vittori, 2013:44)

“La pampaluga”

Questo gioco si fa con le carte. Si scartano tre fanti tranne quello di spade. Successivamente si dividono tutte le carte. Ricevute le carte in mano, si scartano le doppie che si hanno in mano, finito ciò si inizia a prendere una carta dal compagno, facendo il giro. Quando in mano si ha una doppia, se la mette via, finché non si hanno più carte in mano e ad una persona resta in mano la “pampaluga”, cioè il fante di spade. La persona che aveva la “pampaluga” in mano aveva perso, quindi tutti gli altri che si mettevano attorno a lui e dicevamo: “Pampaluga, pampaluga, luga, lugheta.” E chi perdeva doveva fare la penitenza. (Cfr. Radole, 1990:27)

“El dital” – Il ditale

Ci si siede in fila, con il palmo delle mani stretto uno contro l'altro, tenendole sulle ginocchia. Una bambina resta in piedi con il ditale fra le sue palme (può essere anche un sasso, un bottoncino o altro); poi passa tutta la fila, senza far capire agli altri e lascia cadere il ditale nelle mani di una bambina. Quindi chiede a un'altra bambina, sapendo che non l'aveva lei: “*Sartorela, sartorela, sai tu dirmi dov'è il mio ditale?*” la bambina si alza, osserva tutte le mani e deve indovinare dove si trova il ditale, guardando quali mani le sembrano le più gonfie. Se indovina, resta lei in piedi a mettere il ditale nelle mani delle altre, se non indovina viene chiamata un'altra bambina a indovinare. E così si continua. (Cfr. Radole, 1990:50)

“Il campanone” – Il capannone

Per iniziare il gioco si deve disegnare, sul pavimento, un rettangolo sormontato da un semicerchio (“al capanon”); il rettangolo viene generalmente diviso in cinque file doppie di caselle numerate da uno a dieci. Per stabilire l'ordine di entrata si fa la conta. Chi viene indicato dalla conta, per primo tira un sasso nella casella numero uno; quindi alza su una gamba sola si ferma sulla casella, prende il sasso e quindi, saltando sulle altre caselle completa il giro, riposandosi nel capannone. Il gioco consiste nel non dover toccare le linee divisorie, né uscirvi, né sbagliare il tiro del sasso; se si compie il giro senza commettere sbagli, il primo giocatore tira il sasso nella seconda casella e procede sempre come precedentemente detto; se il giocatore commette uno sbaglio, si ferma e subentra il secondo

giocatore indicato dalla conta. Vince chi per primo riesce a fare dieci giri di capannone. Esiste anche una seconda variante con quattordici caselle (i giorni della settimana messi doppi), si gioca allo stesso modo. (Cfr. Vittori, 2013:25)

“Salt cu'la corda” – Il salto con la corda

Si prende una corda e mentre due bambini o bambine, la prendono alle estremità, la fanno roteare in sincrono, un altro bambino/a salta all'interno. Vince chi riesce a fare più salti dentro la corda. (Cfr. Vittori, 2013:27)

“A tria”

A questo gioco possono partecipare due bambini. Per iniziare si traccia per terra due linee parallele e altre due perpendicolari alle prime, con il risultato che ne esce un disegno composto da caselle. Poi, il prescelto della conta inizia il gioco mettendo un sassolino colorato in una posizione mentre l'avversario deve evitare con mosse appropriate che il primo faccia “tria”, cercando a sua volta di fare lui “tria”, ossia mettere i proprio sassolini nelle tre caselle verticali, oppure orizzontali o anche oblique. Questo gioco lo si può fare anche sui vetri appannati di casa con le stesse modalità. (Cfr. Vittori, 2013:29)

“Pandolo”

Il “pandolo”¹ è un gioco di conquista del territorio. Le squadre tentano di mandare un bastoncino di legno appuntito (il pandolo) il più lontano possibile dal punto di partenza (la base) e con ciò conquistare più territorio (campo) possibile. I giocatori colpiscono il pandolo con un bastone di legno (la mazza). La squadra è composta da un minimo di tre giocatori. Uno dei giocatori ha il ruolo di capitano. (Cfr. Grassi, 1990:48)

“A pegno” – A pegno

Ci si siede o si sta in cerchio. Per il gioco serve un anello, un sasso o qualsiasi altro oggetto che si può tenere in pugno. Uno cammina intorno agli altri tenendo questo nel pugno. Un bambino stava da parte e quando il giro del bambino che cammina è finito, il bambino deve indovinare, doveva dare qualcosa di suo, una piccolezza (un pegno) e metterlo sul mucchio. Alla fine del gioco si restituivano i pegni. (Cfr. Ruzic, 2015:59)

“Glavina”

¹ Pandolo: Il pandolo non è altro che un segmento di legno cilindrico appuntito alle due estremità solitamente ricavati da un vecchio manico di scopa. Misurava circa dieci o dodici centimetri di lunghezza e due o tre di diametro.

Sulla terra si traccia le linee della “glavina”. Occorre una piastra di pietra. Con un piede si spinge la pietra fino alla cima ma la pietra non deve fermarsi sulla linea. In cima si può stare su due piedi e riposare. Poi, la pietra si butta nel quadrato superiore a sinistra con la mano e si spinge con un piede in basso fino alla fine. Chi arriva alla fine vince. (Cfr. Ruzic, 2015:32)

2.3 Giochi con le parole

“El frate ga perso la zavata” – Il frate ha perso la ciabatta

Ci si siede in fila. Ognuno ha il proprio numero, in ordine, a partire dal numero uno. Davanti in piedi c'è il frate, che inizia il gioco con le seguenti parole: *“El frate ga perso la zavata el numero uno la ga trovà.”* (il frate ha perso la ciabatta, ha trovato il numero uno), il numero uno risponde: *“Chi mi?”* (Chi io?), poi il frate: *“Ti sì.”* (Tu sì), poi il numero uno: *“Mi no.”* (Io no), poi il frate: *“E chi po'?”* (E chi allora?) infine il numero uno risponde: *“El numero zinquè.”* (Il numero cinque).

In questo modo si continua il gioco. Bisogna essere veloci e rispondere senza confondersi. Se uno si confonde o si ferma, deve dare un pegno al frate. (Cfr. Radole, 1990:28)

“A darsela” - Prendersi

Prima di iniziare a giocare si fa la conta per vedere chi sta “sotto”. Chi deve stare “sotto” al segnale di via, rincorre i compagni e quando ne toccava uno, i ruoli si invertono, chi viene toccato deve rincorrere gli altri fino a che riesce a pigliarne uno battendogli la mano sulla spalla; così il gioco continua. In questo gioco non ci sono vincitori, il divertimento sta nello scappare o nel correre dietro a qualcuno; il gioco finisce quando nessuno ce la fa più a correre. (Cfr. Vittori, 2013:26)

Mosca cieca

Il gioco consiste nel bendare un bambino (scelto dopo una conta), gli altri in cerchio gli girano intorno, cantandogli una filastrocca, poi si ferma e il bambino bendato si avvicina al cerchio e quando riesce a toccare un bambino, senza togliersi la benda, e con il solo aiuto delle mani, deve indovinare chi gli sta davanti; se indovina il nome, i ruoli si invertono; la mosca cieca si toglie la benda e il bambino del cerchio si fa bendare: è lui la nuova mosca cieca.

In altri casi il bambino che funge da mosca cieca viene fatto girare più volte su se stesso, affinché perde l'orientamento, poi quelli che gli stanno attorno lo stuzzicano, lo toccano,

scappano per non farsi prendere, mentre la mosca cieca tenta di acchiappare chi gli sta vicino; quando ne ha preso uno e lo riconosce, il gioco prosegue, come ho spiegato. (Cfr. Vittori, 2013:27)

Girotondo

I bambini si prendono per mano e girano vorticosamente recitando una cantilena. Al termine fanno l'atto di cadere per terra. Le parole pronunciate variano da luogo a luogo. Il testo più semplice e universalmente noto è: *“Giro, giro tondo, / casca 'l mondo,/ casca la tera,/ tuti zo per tera !”*

C'è anche un'altra variante, riservata alle bambine: *“Cordon cordon de San Francesco/ la bela stela in mezo/ la fa un salto,/ la fa un altro/, la fa la riverenza/, la fa la penitenza,/ la sera i oci,/ la basa chi che la vol.”*

La bambina che sta al centro esegue puntualmente quanto viene richiesto nella filastrocca, poi cede il posto a un'altra e il gioco continua. (Cfr. Bamboschek, 2010:21)

Vola vola

Questo gioco è per insegnare ai bambini a distinguere gli animali che volano. Si elenca un certo numero di uccelli o insetti ma fra questi alcuni che non possono volare. Mentre certi oggetti pesanti come gli aeroplani, invece, volano... Alle domande il bambino deve rispondere immediatamente, se non sa o non risponde paga pegno. (Cfr. Bamboschek, 2010:17)

“Ai quattro cantoni” – Ai quattro angoli

Il gioco si fa con cinque partecipanti. Si sceglie i quattro angoli, che possono essere gli angoli di un cortile, gli alberi di un giardino, quattro mattoni o pietre messe in quadrato. I cinque bambini formano un cerchio e poi, cantano in coro una filastrocca, una di quelle usate per la conta; alla fine della filastrocca il cerchio si rompe e ognuno cerca di raggiungere un angolo. Poi, chi resta in mezzo, quando i compagni si scambiano il posto, cerca di raggiungere e conquistare un cantone. Quando chi rimane in mezzo non può occupare un angolo, si rifa il cerchio e si ritorna a fare il gioco. (Cfr. Radole, 1990:53)

Indovinello

Il gioco inizia con una persona del gruppo che si allontana in modo che gli altri si possano mettere d'accordo la parola che si dovrà indovinare. Il gioco inizia con le seguenti domande:

Volta? Cammina? Canta? Parla? Cresce? Ecc. Chi non indovina dopo dieci domande, di che parola si tratta, deve fare un pegno e allontanarsi di nuovo così gli altri scelgono un'altra parola. (Cfr. Beloviceva, 2005:29)

Come? Quando? Perché?

Il gruppo si mette seduto in fila, solamente una persona esce dalla stanza, e gli altri scelgono una parola, che la persona che esce dovrà indovinare. Ogni persona del gruppo dovrà rispondere alle tre domande. Per esempio se la parola è "gallina", la persona che è uscita rientra e chiede "Come la preferite?" e ogni persona del gruppo risponde per esempio "arrosto" o "viva e vegeta". Quando la persona che indovina chiede "Dove la preferite?" gli altri rispondono ad esempio "in cortile" o "sulla tavola" (la gallina di porcellana). Poi quando chiede "Perché la preferite?" gli altri possono rispondere ad esempio "perché è utile" o "perché è colorata". Chi non riesce a dare una risposta allora deve fare un pegno e quando la persona indovina allora chi ha risposto alla domanda dovrà indovinare nel turno successivo. (Cfr. Beloviceva, 2005:34)

Elementi

Il gruppo si mette seduto in cerchio. Si passano il fazzoletto nominando uno dei quattro elementi della terra, tranne il fuoco, poiché nei fuoco non vivono animali. Quindi per esempio una persona dice "acqua", la persona successiva a lei, deve subito dire un animale che vive in acqua, per esempio il pesce. Poi passa il fazzoletto alla persona seguente dicendo un altro elemento, la persona deve rispondere velocemente e dire un animale che vive nel elemento detto, senza confondersi, se non lo dice subito allora deve fare un pegno. (Cfr. Beloviceva, 2005:38)

Una conta

I bambini si dispongono in un cerchio. E dicono una conta per esempio: "Scipi, scipi bako. Napuele sa vine. Bile sarazine. Gdje bi kodar bio. Na orihu sijo. Stander mander. Popecak na babin kupcic."

Quando finiva di dire la conta, l'ultimo bambino indicato doveva nascondere il dito indicato al termine della conta. (Cfr. Beloviceva, 2005:61)

2.4 Giochi di ruolo

"I sciavi" – I schiavi

Per giocare a questo gioco è necessario essere in tanti, e giocare in un luogo abbastanza grande, come una piazza, una corte o un prato. Ci si divide in due gruppi, sei o sette bambini in ogni gruppo, o anche di più. Ogni squadra ha la sua parte di territorio segnato con una linea. All'inizio ognuno sta nel proprio territorio, poi si inizia a superare la linea e a stuzzicare i bambini dell'altra squadra, scappando per non farsi prendere.

Se uno riusciva a toccare il nemico, lo portava dalla sua parte e lo faceva schiavo. Successivamente i compagni del bambino prigioniero, cercavano di conforndere i nemici, incitandoli a correre dietro a loro, quindi uno di loro cercava di andare oltre il confine per liberare il prigioniero. Se ci riusciva, lo prendeva per mano e lo portava fuori, liberandolo. Ma tante volte non ci riusciva e finiva di diventare un prigionero anche lui. Il gioco continuava così, facendo prigionieri i nemici finchè non ne avevamo abbastanza. La squadra vincente era quella che aveva più schiavi. (Cfr. Radole, 1990:58)

I colori

Un bambino faceva il capo, uno l'angelo, un altro il diavolo e gli altri i colori, seduti in fila, uno vicino all'altro. Il capo si avvicinava ai bambini-colori e gli diceva nell'orecchio che colore doveva essere, senza farsi scoprire dall'angelo e dal diavolo. Quando aveva detto ad ogni bambino che colore erano, l'angelo con due sassetti in mani, battendoli uno contro l'altro diceva:

Angelo: "Din, din"

Capo: "Chi c'è la?"

Angelo: "Un angioletto."

Capo: "Cosa vuole?"

Angelo: "Un colore."

Capo: "Quale colore?"

L'angelo quindi diceva un colore, se indovinava il colore, portava nella sua tana il bambino con il colore scelto. Poi veniva il diavolo, anche lui con due sassi in mano. Per farsi sentire meglio, con voce forte, come da "uomo" diceva:

Diavolo: "*Don, don:*"

Capo: "*Chi c'è la?*"

Diavolo: *“Un diavolone”*

Capo: *“Cosa vuole?”*

Diavolo: *“Un colore”*

Capo: *“Quale colore?”*

Il diavolo diceva un colore ad alta voce, e come anche l'angelo se indovinava il colore lo portava nella sua tana. (Cfr. Radole, 1990:50)

A reginella

La reginella si poneva quindi a una decina di metri lontano dal gruppo, quindi una bambina, a scelta, incominciava il gioco dicendo: “Reginella, reginella, quanti passi debbo fare per arrivare al tuo castello con la fede e con l'anello?” La reginella rispondeva: “Tre passi di...” (chiocciola, formica, uccellino, elefante, ecc.). La bambina allora faceva i passi concessi dalla reginella e un'altra bambina ripeteva la domanda, e così via. Esaurito il giro ripeteva la domanda la bambina che aveva cominciato il gioco e si continuava fino a che una delle bambine arrivava al castello della reginella; la reginella cedeva il posto alla nuova arrivata e il gioco ricominciava da principio. (Cfr. Vittori, 2013:32)

“Le pignate” – Le pentole

I bambini si dividono in due gruppi. Uno del gruppo ha il negozio di pentole, uno altro è il cliente che le vuole comperare e tutti gli altri sono le pentole. Il padrone del negozio mette le pentole da una parte, in fila, per terra, con le mani sotto le ginocchia: così le mani fanno da maniglie delle pentole. Poi arriva il cliente e dice “Buongiorno, sono venuto a vedere se avere qualche buona pentola da vendermi.” Successivamente, da dei colpetti sulle teste delle pentole (bambini) e sceglie quella che gli piace di più, dopo aver scelto il venditore lo aiutava a portarle a casa. Dopo poco tempo, le pentole (bambini) cominciano a far finta di sputare come se la pentola perdesse acqua. Quando il cliente vedeva che la pentola perdeva acqua andava subito dal venditore e diceva “Mi avete imbrogliato! Le pentole che mi avete venduto sono bruciate! Perdono acqua!” Poi tutti e due andavano a prendere le padelle che perdevano acqua e le portavano in negozio a cambiarle. (Cfr. Radole, 1990:58)

Caffé

Dopo aver fatto la conta, un gruppo di bambini deve stare “sotto” e fare gli asini, e l'altro gruppo deve saltare sopra di loro. Il primo dei ragazzi asini si mette contro un muro e sta

dritto, facendo da cuscino a chi salta, per non farsi male alla testa. Gli altri asini si mettono davanti a lui, con la schiena piegata, tenendosi assieme, uno dietro l'altro. Poi, il secondo gruppo salta sulle schiene degli asini, il primo più in avanti che può, per lasciare posto agli altri. Gli asini cercano di far scivolare i bambini che saltavano su di loro. Se qualcuno cade, anche solo con un piede, ha perso e deve andare sotto gli altri. Se invece stanno in equilibrio quelli che stanno sotto gridano "caffè", significava che si arrendono e dovevano continuare a fare gli asini. (Cfr. Radole, 1990:56)

Principessa

Una bambina si inginocchia, le altre le prendono il vestito e lo alzano un po' in aria. Una di loro cammina attorno a tutte e canta: "Principessa, principessa, siediti. Proviamo a buassare, forse aprirà." Dopodiché da un leggero colpetto sulla mano a una delle bambine che tengono il vestito, e lei abbassa la mano, e con l'altra mano continua a tenere il vestito. Si continua il gioco, cantando e dando un colpetto sulla mano di una bambina finché tutte le bambine non abbassano le mani. Quando tutte le mani saranno abbassate allora le bambine getteranno alla principessa il vestito e cominceranno a correre. La principessa si alzerà e correrà dietro a loro. La principessa acchiapperà una bambina che successivamente dovrà fare da principessa. (Cfr. Beloviceva, 2005:4)

La giardiniera

Due bambini si prendono le mani e sollevano le braccia in modo da formare un arco. In fila indiana, e tenendosi l'uno ai fianchi di quello che stava davanti, gli altri partecipanti devono sfilare sotto quell'arco cantando: "Tra, tra, tra, passerà la giardiniera per di qua." Ad un momento inaspettato, quelli che facevano l'arco, o il ponte, abbassano di scatto le braccia e, imprigionato uno della fila, si susseguivano domande come: dove era, cosa ha mangiato. Il prigioniero doveva fare l'atto di sputare. L'interrogatorio continuava e si chiede quanti piatti ha mangiato. A questo punto, i due che lo tengono, tra le loro braccia, cominciano a dondolarlo tirandolo in avanti e all'indietro per tante volte quanti erano i piatti da lui denunciati. Finita questa penitenza gli chiedevano da chi vuole andare, se dall'angelo o dal diavolo. A seconda della preferenza espressa, l'interrogato si metteva dietro quello dei due ragazzi che, preventivamente ed in tutta segretezza, aveva assunto il ruolo di Angelo o di Diavolo. Giunta la volta dell'ultimo della fila, risultavano due fazioni che, scherzosamente, si affrontavano gridandosi: "Angeli, Angeli! Diavoli, Diavoli!". Vinceva la squadra con i bambini più numerosi. (Cfr. Grassi, 1990:48)

Le belle statuine

I partecipanti, mentre il capo-gruppo sta sotto, cioè con la faccia rivolta al muro, si accordano su di un tema da rappresentare. In base al soggetto scelto i ragazzi assumono determinate pose imitando statue isolate o gruppi. Ogni tanto, per potersi voltare, chi stava sotto chiede: “Le belle statuine siete pronte?” Se la risposta è affermativa, si volta e cerca di indovinare ciò che il gruppo o i gruppi intendevano rappresentare o esprimere. Se indovina, viene sostituito da un altro giocatore, altrimenti continua a star sotto. Chi fa la statua deve rimanere immobile. Chi si muove o ride riceve una penitenza. (Cfr. Grassi, 1990:61)

“Cariola”

Un ragazzo è tenuto per i piedi dal compagno e avanza toccando terra con le mani, un passo dopo l’altro. In questo modo funge da carriola. Ma l’altro non deve spingere troppo forte altrimenti il movimento delle mani diventa troppo veloce e la “cariola” finiva col rovesciarsi. (Cfr. Grassi, 1990:81)

Cavalli e cavalieri

Consiste nel ricreare le gesta dei cavalieri in groppa ai loro cavalli. A piegarsi in due poggiando le mani sulle ginocchia è il ragazzo più robusto mentre l’altro sale sulla sua schiena. Le cose si fanno più difficili quando il cavaliere ordina alla sua cavalcatura di andare al trotto o al galoppo, di fare evoluzioni, giri ecc. Se si verifica qualche sbaglio, o il cavallo si stanca, il cavaliere rischia una brutta tombola. Allora succede che i ruoli si invertano. (Cfr. Grassi, 1990:81)

3 Come giocavano i nostri nonni

Il territorio dell'Istria era una zona abbastanza povera negli anni passati, l'economia era legata maggiormente all'agricoltura. C'era una cultura fondata sulla diversità fisica degli uomini e delle donne. I maschi erano adeguati per sviluppare certe caratteristiche e certi comportamenti rispetto alle femmine. I concetti di femminilità e mascolinità definivano anche le mansioni lavorative, i principi comportamentali e il rapporto tra uomo e donna.

Dall'inizio del Novecento in poi, la posizione della donna è cambiata molto, impensabile nei secoli precedenti. Ha conquistato diritti e potere nella propria famiglia. Acquistando l'indipendenza economica ha potuto uscire di casa ed essere autonoma.

Aumentano gli asili nido, le scuole materne, le scuole elementari e altre organizzazioni per il tempo libero e anche la qualità dei servizi educativi. Nel 1859 venne emanata la legge Casati con cui è stata avviata l'obbligatoria e gratuita istruzione primaria. Purtroppo, non servì molto perché i genitori che decidevano di non mandare i propri figli a scuola non venivano penalizzati in alcun modo per cui i bambini frequentavano raramente l'ambiente scolastico restando a casa, ad aiutare i genitori nelle mansioni famigliari. Nel 1877 la legge Coppino cambiò le cose poiché si iniziò a sanzionare le famiglie che non mandavano i figli a scuola. Gli insegnanti erano molto severi e avevano il permesso di punire i bambini. Non ci sono tanti documenti in cui viene descritta la cultura istriana dei bambini per cui i dati riportati li ho raccolti conversando con persone anziane e nei pochi articoli trovati.

Le persone nate negli anni '20 e '30 hanno vissuto un'infanzia in cui dovevano crescere velocemente, poiché iniziavano a lavorare molto presto. Non avevano molto tempo per giocare, dovevano lavorare per contribuire alle necessità economiche famigliari. Le persone nate più tardi, negli anni '30 e '40, raccontano di aver avuto del tempo, anche se poco, per giocare. Non iniziavano a lavorare giovanissimi come succedeva negli anni precedenti e si costruivano dei giochi da soli o li ereditavano dai fratelli o sorelle più grandi. Spesso, quelli ereditati, li modificavano e adattavano alle proprie necessità. Così racconta mia nonna Silvana: "Giogavamo poco, con i altri fioi del paese, a bala sai giogavamo. Mi ghe iutavo a mia mama in campo quando serviva ingrumar patate e ingrumar verdure...".² In ogni caso non avevano molti giocattoli, non avevano l'usanza di regalarli, una cosa per noi ora

²Silvana Villanovich (Galici, 1939)

normalissima. Quando si andava a fare la spesa, si acquistava solamente le cose essenziali, necessarie per tutta la famiglia.

Secondo le parole delle persone di quei tempi, i giochi che si preferivano, sia in ambienti rurali che in quelli urbani, erano quelli di gruppo e all'aperto. Questi giochi non venivano divisi per maschi e femmine, né giovani e anziani, eccetto alcuni che venivano preferiti dalle femmine o dai maschi. I bambini avevano un maggiore senso di cooperazione e di condivisione. Era quasi impossibile vedere dei bambini isolarsi dagli altri. Nelle zone rurali i bambini passavano molto tempo all'aperto, principalmente per gli impegni di lavoro delle famiglie. Già a 6-7 anni andavano a pascolare le pecore, i tacchini e qualche anno dopo anche le mucche. Questo tempo che impiegavano per aiutare le proprie famiglie, lo usavano anche per giocare all'aperto usando tutte le cose che trovavano in natura (legni, sassi...).

3.1 Testimonianza di vita vissuta

Come testimonianza vera e vissuta riporto le conversazioni con le mie due nonne, la nonna materna Silvana che da piccola viveva a Ungaria, un paesino a tre chilometri da Umago e la nonna paterna Lidia che invece viveva in piena campagna, a Halusi, vicino a Gimino. La conversazione svoltasi sempre in dialetto istro-veneto, è stata da me tradotta in italiano standard per le necessità della tesi.

Mi descriveresti alcuni giochi?

Nonna Silvana: *“Quando giocavamo a “scinke” (biglie) facevamo un buco davanti alla casa e giocavamo con le pietre non con le palline di vetro come si fa oggi. Scrivevamo i numeri sopra le pietre e si giocava. Si sapeva quale era la tua in base al numero. Bisognava colpire le pietre degli altri e se riuscivi a colpirle diventavano tue. Però prima dovevi buttare la pietra nel buco. Così si giocava ... se non riuscivi a far entrare la tua pietra nella buca o a colpire un'altra biglia giocava l'altro giocatore.*

Per giocare con la corda ci serviva una corda abbastanza lunga e almeno tre bambini. Due bambini facevano girare la corda e gli altri cercavano di saltarla senza cadere. Chi cadeva veniva eliminato. A volte non trovavamo una corda lunga e quindi si giocava da soli, si prendeva la corda alle estremità e se la faceva passare sotto i piedi saltando.”

Nonna Lidia: *“il gioco delle pietre si gioca così: ci sono 5 pietre che si gettano in aria, la prima volta ne butti una, se la prendi puoi gettarne due insieme e così via finché non riesci a buttare cinque pietre assieme. Se ti cadono, però, allora hai perso.*

Poi giocavamo a quel gioco che non mi ricordo come lo chiamavamo. Uno prendeva gli altri con la palla ... si doveva colpire un'altra persona e dopo la persona che veniva colpita diventava quella che colpiva gli altri."

Quali erano gli spazi di gioco?

Nonna Silvana: *"Fuori, davanti alla casa, nel paese, avevamo molti posti dove giocare fuori."*

Nonna Lidia: *"Nei pascoli e prati dove andavamo a pascolare le pecore."*

Quali oggetti utilizzavate?

Nonna Silvana: *"Qualsiasi cosa che trovavamo fuori e che ci piaceva. Alberi, rami, foglie, pietre, corde... un po' di tutto. "*

Nonna Lidia: *"Pietre, corda, materiali vecchi e oggetti che trovavamo."*

Costruivi tu i giochi?

Nonna Silvana: *"Sì, quasi tutti i giochi ce li costruivamo da soli, perché non c'era l'usanza di regalare i giocattoli. Ne avevamo pochi, quando andavamo a fare compere comperavamo quello che ci serviva e forse una o due volte abbiamo comprato dei giocattoli. Giocavamo con quello che trovavamo fuori o inventavamo dei giochi senza oggetti, ci arrangiavamo."*

Nonna Lidia: *"Sì, per esempio per fare la palla usavamo delle calze vecchie. Le mettevamo una dentro l'altra e poi cercavamo di fare una forma rotonda. Più era grande la palla più ci piaceva giocarci."*

Quando avevi la possibilità di giocare?

Nonna Silvana: *"Aiutavo sempre mia mamma. Una volta non c'erano lavatrici per fare il bucato e i panni si dovevano lavare nella "mastela" (contenitore di plastica) con il sapone. Quindi, appena quando finivo di aiutare la mamma potevo andare a giocare, ma non dovevo restare fino a tardi."*

Nonna Lidia: *"Se andavo a pascolare le pecore allora giocavo, se no, no."*

Come vi divertivate quando pioveva o faceva freddo?

Nonna Silvana: *"Stavamo in casa. Giocavo con mio fratello o mio cugino. Mio zio veniva da noi e ci raccontava delle storie. Giocavamo a carte ... fin da piccola ho iniziato a giocare. A mio cugino piaceva molto giocare a carte e veniva sempre da me a chiedermi di giocare insieme a lui."*

Nonna Lidia: *“Stavo in casa, ma non giocavamo proprio tanto. Ogni tanto venivano da me le amiche, se no non giocavo proprio. “*

I vostri genitori stavano spesso con voi?

Nonna Silvana: *“Sì, la mia mamma sì. Mio padre veniva a casa da Albona ogni quindici giorni, poi quando ha iniziato a lavorare a Umago allora stavamo più insieme perché finiva alle 14 di lavorare. Mio padre era bravissimo, giocava con me e ci divertivamo molto invece la mia mamma era più severa.”*

Nonna Lidia: *“Stavano poco con noi, e non giocavano mai con me. C'era molto da fare, lavoravano tanto, io li aiutavo, pascolavo le pecore e potevo giocare solo lì con le mie amiche.”*

Anche se hanno quasi la stessa età le mie nonne hanno avuto un'infanzia diversa. La nonna Lidia, vivendo in campagna, aveva meno tempo per giocare perché si dovevano accudire gli animali e lavorare i campi. La nonna Silvana, invece, avendo un papà che non faceva il contadino ha potuto godersi di più il gioco in famiglia e con le amiche.

4 La metodologia della ricerca e lo strumento di rilevamento dei dati

L'indagine empirica è stata fatta in base a un questionario chiuso, con alcune domande a scelta multipla. L'indagine era indirizzata a raccogliere dati sul rapporto che i bambini hanno con i giocattoli e il ruolo dei genitori riguardante questo rapporto. Volevasi capire l'importanza dei genitori, delle loro scelte, dei loro modelli educativi e la differenza tra la realtà odierna e quella di un tempo.

Il questionario è composto da 13 domande chiuse: le prime domande riguardano i dati demografici dei genitori e dei bambini e le successivamente i giochi, le preferenze e le abitudini dei bambini e dei genitori.

Il questionario è stato compilato da 116 genitori i cui figli frequentano le scuole dell'infanzia in Istria.

4.1 Lo scopo della ricerca

Lo scopo della mia ricerca era quello di conoscere la realtà dei giocattoli nella vita dei bambini di oggi e quanto influiscono le scelte degli adulti/genitori sullo sviluppo dei bambini. Ho ritenuto importante svolgere questa ricerca tra i genitori poiché sono loro che scelgono e acquistano i giocattoli per i propri bambini.

4.2 Discussione dei risultati della ricerca

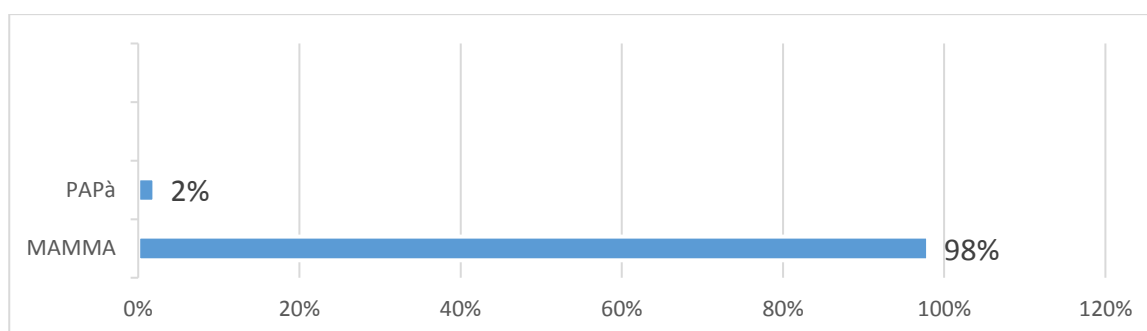


Grafico 1 – Soggetti della ricerca

Il questionario è stato compilato da 114 mamme (98%) e solo 2 papà (2%) (Grafico 1) di 69 (59%) bambine e 47 (41%) bambini (Grafico 2).

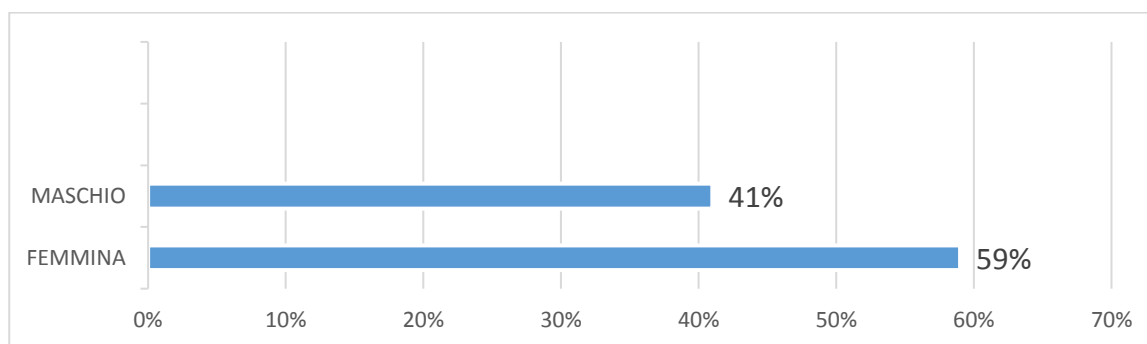


Grafico 2: il sesso del bambino

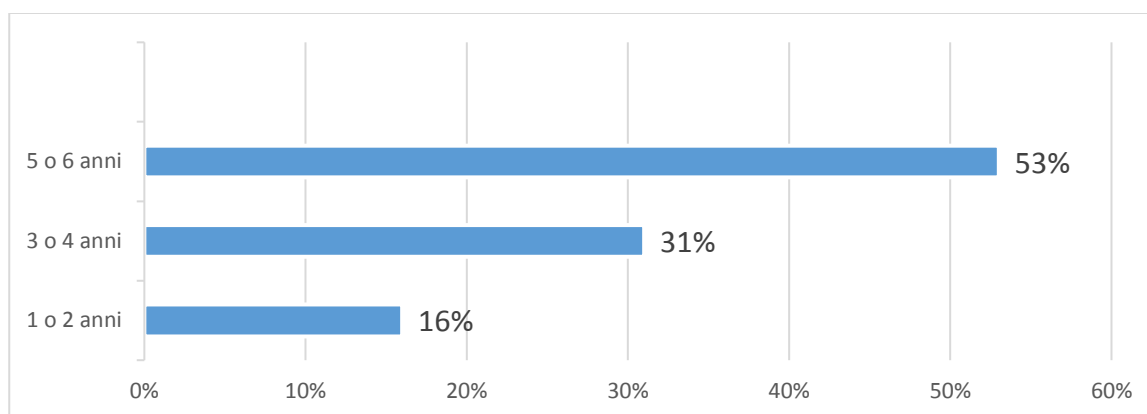


Grafico 3: età del bambino

Di 116 bambini 62 (53%) hanno tra i 5 e i 6 anni, 36 (31%) tra i 3 e i 4 anni e 18 (16%) bambini hanno tra 1 e 2 anni (Grafico 3).

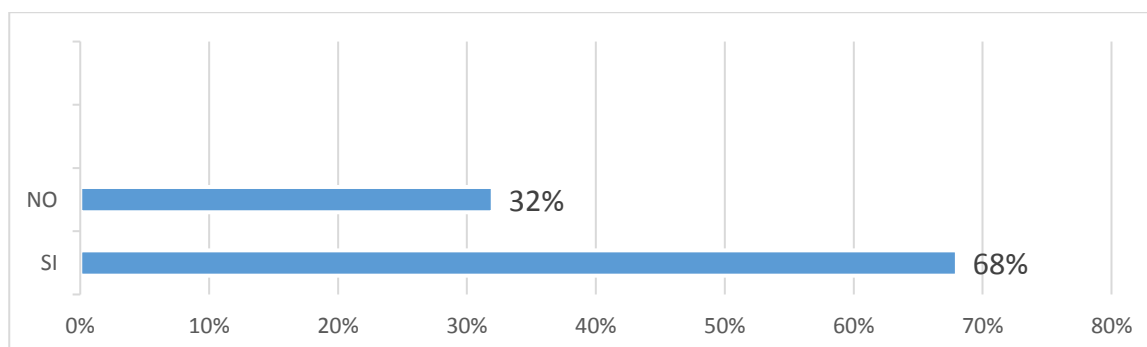


Grafico 4 – numero di figli

Alla domanda se hanno altri figli i genitori di circa 1/3 (32%) hanno risposto di no, quindi 37 bambini sono figli unici, mentre circa 2/3 degli intervistati (68%) hanno risposto che hanno altri figli, cioè 79 bambini hanno fratelli e/o sorelle (Grafico 4).

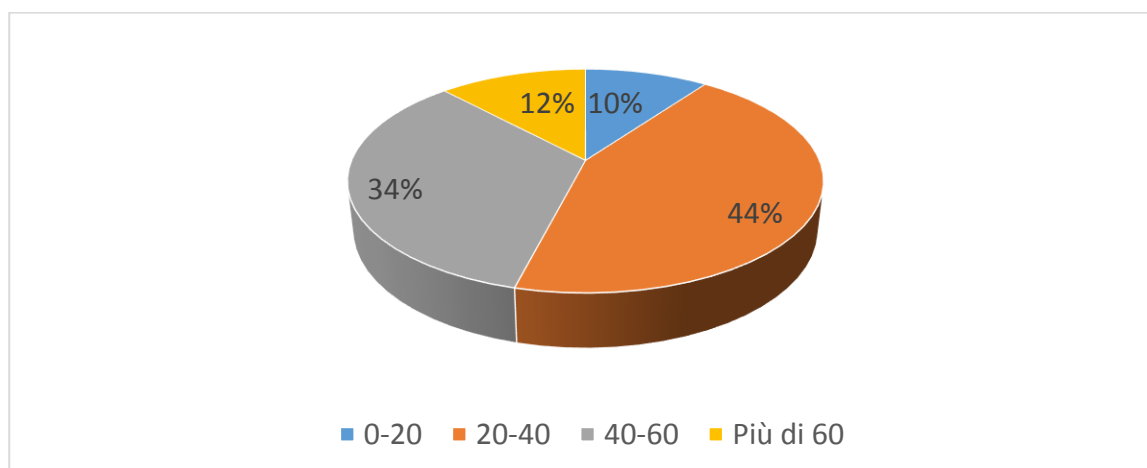


Grafico 5 – numero di giocattoli

Secondo le risposte dei genitori, 53 bambini (44%) possiedono dai 20-40 giocattoli, 39 bambini (34%) possiedono dai 40-60 giocattoli, 13 bambini (12%) possiedono più di 60 giocattoli e 11 bambini (10%) possiedono meno di 20 giocattoli (Grafico 5).

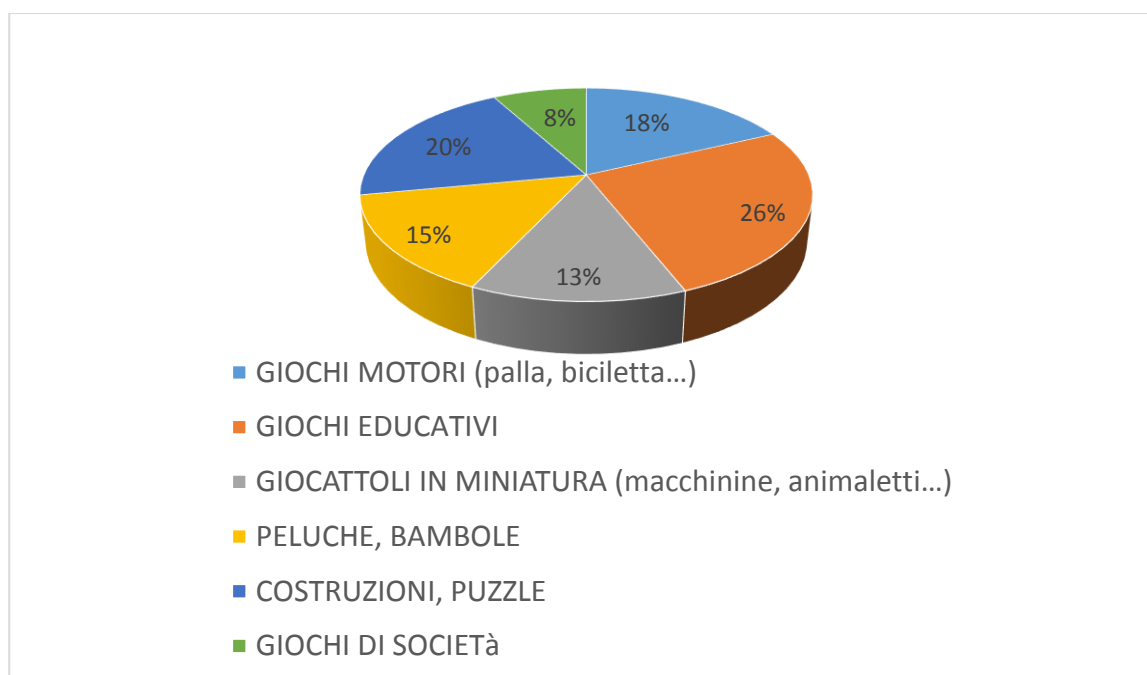


Grafico 6 – giochi preferiti del bambino

Nelle risposte alla domanda quali giocattoli preferisce suo/a figlio/a si nota che le preferenze maggiori ricadono sui giocattoli educativi, i bambini che li preferiscono sono il 26%, seguono le costruzioni e i puzzle con il 20%, i giochi motori con il 18%, i peluche e le bambole con il 15%, i giocattoli in miniatura il 13% e per ultimi i giochi di società l'8%. I genitori potevano dare 3 risposte al massimo alla domanda e in totale hanno dato 205 risposte.

Giochi	Femmine	Maschi	Totale
Giochi motori	8% (16 risposte)	10% (21 risposte)	18% - 37 risposte
Giochi educativi	15% (31 risposte)	11% (22 risposte)	26% -53 risposte
Giocattoli in miniatura	4% (8 risposte)	9% (18 risposte)	13% -26 risposte
Peluche, bambole	12% (24 risposte)	3% (7 risposte)	15%- 31 risposte
Costruzioni, puzzle	7% (14 risposte)	13% (27 risposte)	20%- 41 risposte
Giochi di società	6% (12 risposte)	2% (5 risposte)	8%-17 risposte

Tabella 1 – preferenza giochi vs. genere del bambino

Nella tabella 1 sono riportate le preferenze dei giochi in base al genere del bambino. Notiamo che le bambine preferiscono i giochi educativi e i peluche e le bambole, mentre i bambini amano, oltre ai giochi educativi, le costruzioni e i giochi motori. Ad ambedue i giochi che piacciono meno sono quelli di società.

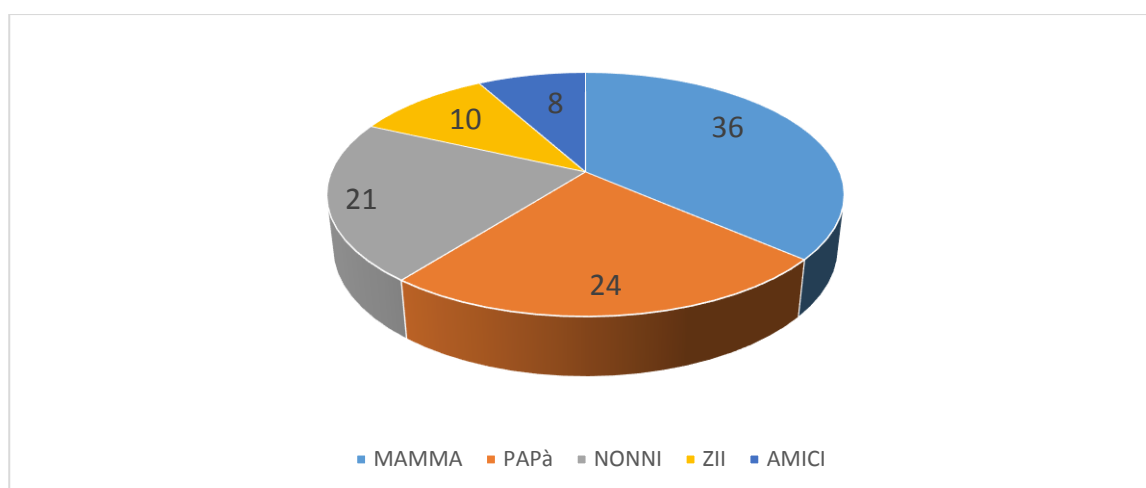


Grafico 7 - chi regala i giocattoli

Secondo i genitori quelli che regalano prevalentemente i giocattoli ai bambini sono la mamma (36%), il papà (24%), i nonni (21%), seguiti dagli zii (10%) e gli amici (8%). La mamma quindi si conferma come il punto di riferimento primario per la scelta dei giocattoli del bambino, seguita dal papà e i nonni (Grafico 7).

Nella domanda *In quali momenti i bambini ricevono i giocattoli?* gli intervistati potevano scegliere tre risposte. Dai risultati ottenuti emerge i regali si donano preferibilmente per le due ricorrenze, il compleanno (52%) e il Natale (38%), di solito quando lo decide il genitore (8%) mentre solo poche volte (2%) quando lo chiede il bambino (Grafico 8).

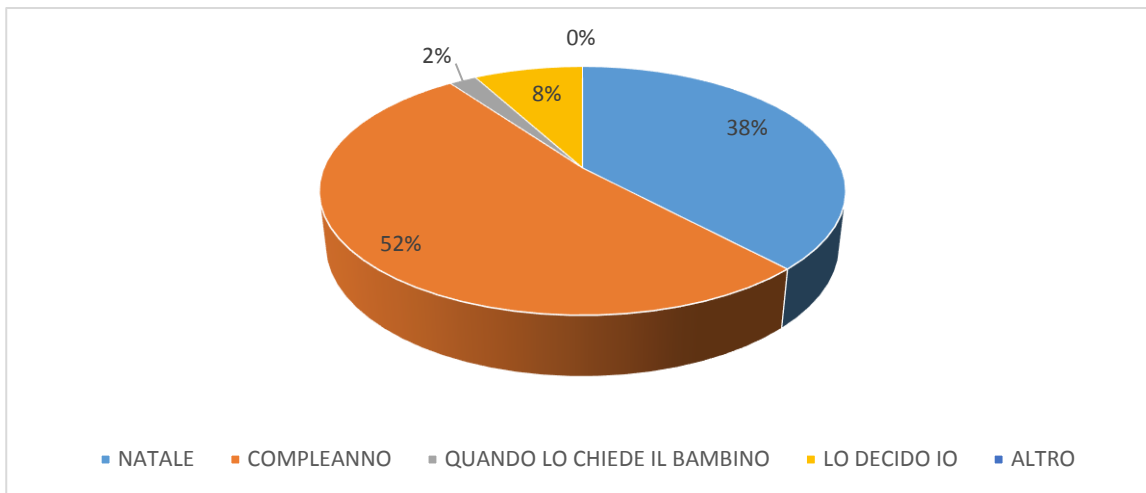


Grafico 8 - in quali momenti il bambino riceve i giocattoli

Alla precedente domanda i genitori avevano la possibilità di rispondere anche con una risposta che non era stata offerta alcune delle quali riportiamo di seguito:

“Quando il giocattolo che preferisce si rompe.”

“Ogni tanto gettiamo alcuni giocattoli vecchi e ne compriamo alcuni nuovi.”

“Se vediamo la pubblicità di un giocattolo in televisione che gli piace e noi glielo compriamo.”

“Quando si comporta bene.”

“La nonna gli compra sempre qualcosa quando vanno insieme da qualche parte.”

“Per la Befana riceve anche dei giocattoli.”

“Se andiamo in qualche viaggio gli compriamo sempre un giocattolo per ricordo.”

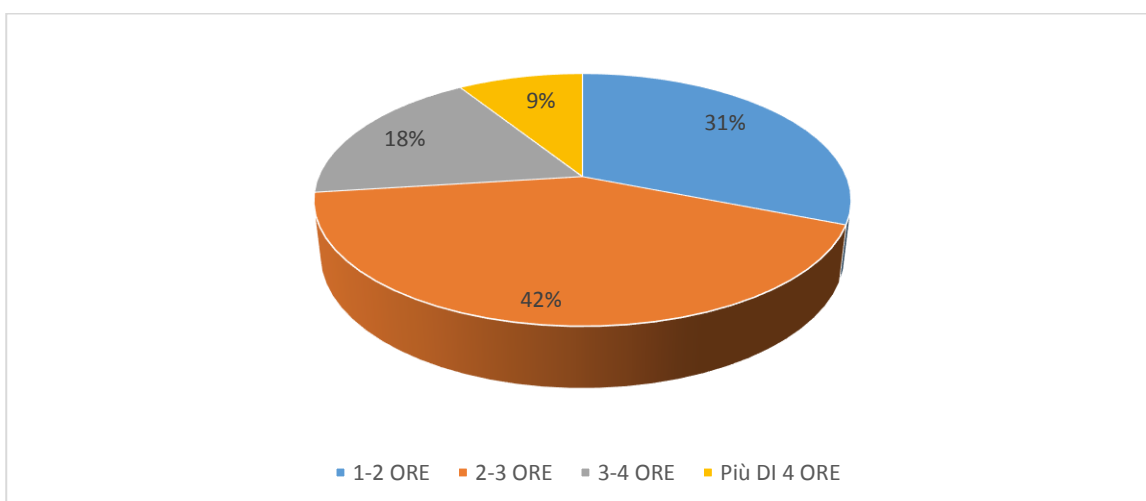


Grafico 9 – il tempo che il bambino trascorre giocando

Il grafico 9 riporta il tempo che il bambino trascorre giocando durante la giornata. Secondo i genitori, il 42% dei bambini (49 risposte) giocano dalle 2 alle 3 ore, il 31% dalle 1 alle 2 ore

(36 risposte), il 18% dalle 3 alle 4 ore (21 risposte) e il 9% (10 risposte) giocano più di 4 ore. Secondo i dati raccolti quelli che passano meno tempo a giocare durante la giornata sono i bambini più piccoli mentre i bambini più grandi in media passano dalle 2 alle 3 ore a giocare (Grafico 9).

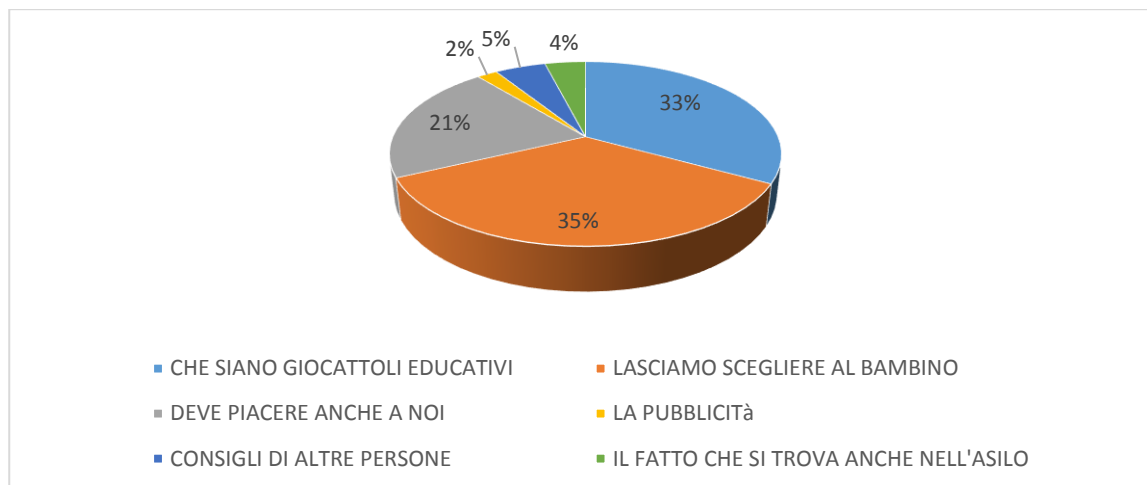


Grafico 10 - i criteri in base ai quali i genitori scelgono i giochi

Di 6 risposte proposte i genitori potevano sceglierne al massimo due. Il criterio “che siano educativi” è stato scelto da 61 genitore (35%), 57 genitori (33%) invece lasciano scegliere il bambino, per 37 genitori (21%) il giocattolo scelto deve piacere a loro, 8 genitori (5%) seguono i consigli di altre persone, 7 genitori (4%) scelgono il giocattolo che vedono nell’asilo mentre solo 4 (2%) genitori comprano il giocattolo della pubblicità (Grafico 10).

I genitori concordano che al bambino dovrebbe essere data la possibilità di scegliere da solo il giocattolo e che la cosa più importante del giocattolo è il suo apporto educativo. Solo il 21% dei genitori è del parere che il giocattolo deve piacere anche a loro facendo molta attenzione nella loro scelta.

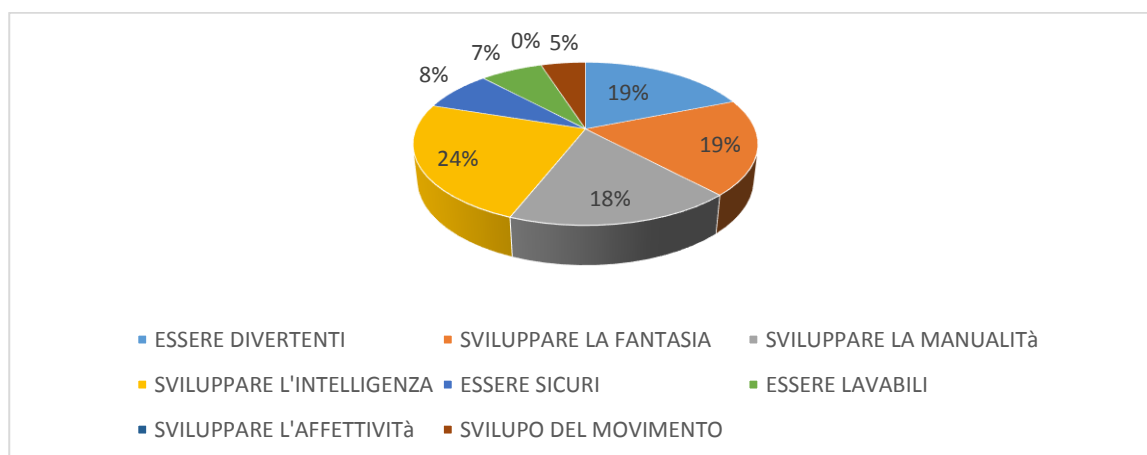


Grafico 11 - caratteristiche possedute dai giocattoli

In questa domanda i genitori potevano scegliere al massimo due risposte. La caratteristica più importante di un giocattolo, secondo i genitori intervistati, è che deve sviluppare l'intelligenza (24%), poi che deve essere divertente (19%), sviluppare la fantasia (19%), sviluppare la manualità (20%), essere sicuro (10%), sviluppare il movimento (7%) e infine poter essere lavato (3%) (Grafico 11).

È chiaro che l'idea dello sviluppo intellettuale viene vista come un equivalente di buona educazione e sviluppo. Anche lo sviluppo della fantasia e della manualità vengono scelte come caratteristiche importanti dei giocattoli, dimostrando così che preferiscono scegliere un gioco educativo rispetto ad altri. I genitori non ritengono che sia fondamentale che i giocattoli sviluppino il movimento e le abilità tecnologiche.

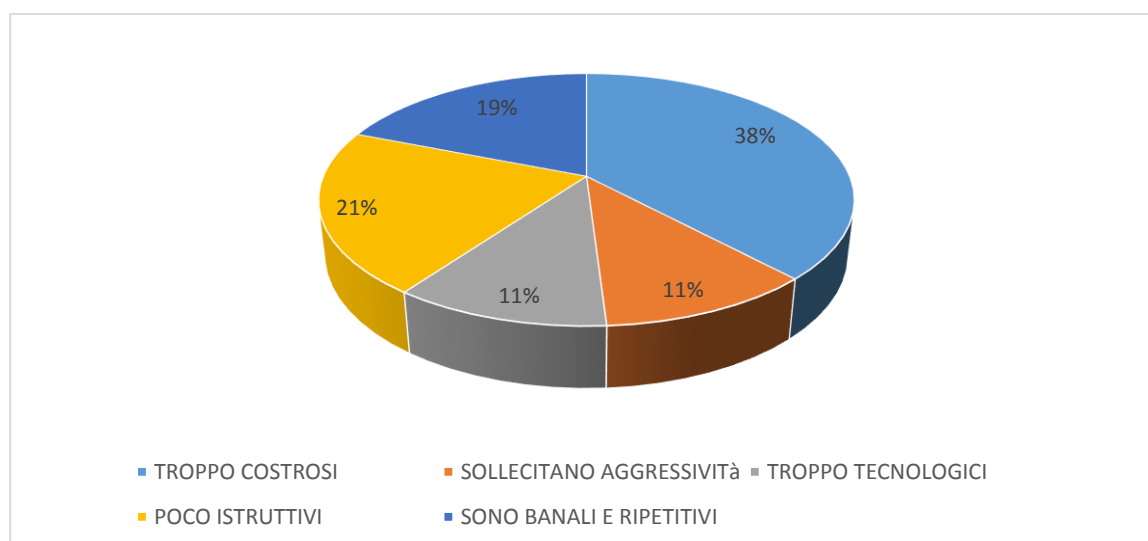


Grafico 12 - i difetti più frequenti dei giocattoli

Secondo 83 genitori (38%) i giocattoli sono troppo costosi, 45 genitori (21%) pensano che sono poco istruttivi, 41 genitori (19%) li ritengono banali e ripetitivi, per 24 genitori (11%) sollecitano aggressività e secondo 23 genitori (11%) sono troppo tecnologici.

L'ultima parte del questionario è composta da cinque affermazioni riguardanti i giochi (Tabella 2). I genitori dovevano segnare se e quanto sono d'accordo con le affermazioni.

Per quanto riguarda la prima affermazione "*I bambini dovrebbero avere meno giocattoli possibile*" quasi la metà (49%) dei genitori concorda, 22 genitori (19%) sono assolutamente d'accordo mentre 38 genitori (32%) non sono d'accordo. Dai risultati si evince che secondo la maggioranza dei genitori non serve che il bambino abbia molti giocattoli ma è importante averli di qualità. Nella seconda affermazione "*I giocattoli della mia infanzia erano migliori di*

quelli di oggi" il 43% (49 genitori) dei genitori è assolutamente in disaccordo, il 26% (31 genitori) sono d'accordo, il 25 % (29 genitori) sono in disaccordo e il 6% (7 genitori) sono d'accordo. È evidente che la maggioranza dei genitori pensa che i giocattoli sono migliorati con il tempo. Con la terza affermazione "*I giocattoli sono importanti quanto i libri per l'educazione del bambino*", quasi tutti i genitori sono d'accordo: il 48% (56 genitori) sono assolutamente d'accordo, il 42 % (49 genitori) sono d'accordo, l'8% (9 genitori) sono indecisi e il 2% (2 genitori) sono in disaccordo. Le risposte dei genitori sono quasi del tutto positive il che ci fa pensare come diano una grande importanza al gioco nello sviluppo del proprio/a bambino/a. Con la quarta affermazione "*È normale che una bambina giochi con le armi giocattolo e un bambino giochi con le bambole*" i genitori si dichiarano d'accordo nel 76%, nel 32% assolutamente d'accordo e nel 32% d'accordo, il 4% sono indecisi e il 20% in disaccordo. La quinta affermazione "*I giocattoli di un bambino sono il segno dell'attenzione e della cura che i genitori hanno per lui*" mostra i genitori in disaccordo di cui 69 genitori (60%) sono in assoluto disaccordo e 31 genitori (27%) sono in disaccordo. Invece, 6 genitori (5%) sono d'accordo e 10 genitori (8%) sono assolutamente d'accordo.

	Assolutamente in disaccordo	In disaccordo	Indeciso/a	D'accordo	Assolutamente d'accordo
I bambini dovrebbero avere meno giocattoli possibile.	0%	32 %	0%	49 %	19 %
I giocattoli della mia infanzia erano migliori di quelli dei bambini di oggi.	43%	25%	0%	26%	6%
I giochi e i giocattoli sono importanti quanto i libri per l'educazione del bambino.	0%	2%	8%	42%	48%
È normale che una bambina giochi con le armi giocattolo e un bambino giochi con le bambole.	0%	20%	4%	44%	32%
I giocattoli di un bambino sono il segno dell'attenzione e della cura che i genitori hanno per lui.	60%	27%	0%	5%	8%

Conclusione

Tutti i bambini hanno il diritto di giocare. Osservando il bambino giocare si possono conoscere alcuni aspetti della sua intimità, della sua vita interiore. Di conseguenza, il gioco può essere usato come strumento diagnostico, poiché ci consente di comprendere le sue ansie, le difficoltà, le aspirazioni, i nodi conflittuali, e ci dà la possibilità di aiutarlo.

Nel gioco il bambino dimostra e manifesta la propria capacità creativa, esprime la sua fantasia e incrementa l'immaginazione. Con il gioco il bambino ha la possibilità di migliorare lo spirito di iniziativa, di intraprendenza e di innovazione, di sé, del ambiente e della vita. Il gioco ha una funzione sociale. Attraverso il gioco il bambino impara a comprendere l'altro e capisce che ci sono altre persone al di fuori di lui. Comprendendo queste cose, riconosce se stesso e nota delle differenze che lo portano a accettare l'altro. Giocando il bambino fa esperienza in diversi cambi, comprende i compiti, i ruoli, le regole e usa diversi tipi di linguaggio. Le educatrici devono essere sensibili al bisogno di ogni bambino e cercare di scegliere per ciascuno il percorso formativo adeguato al fine di consentire ad ogni bambino un armonico sviluppo fisico e sociale rispettando la sua storia, le sue caratteristiche, i suoi tempi e le sue capacità.

Riassunto

Il gioco rappresenta una delle attività tipiche dei bambini e occupa gran parte della loro giornata, può essere visto come la lente attraverso cui esplorano il mondo che li circonda. È per i piccoli una presenza basilare, la sua mancanza potrebbe influire in modo negativo oltre che nello sviluppo anche nel benessere cognitivo, fisico, emotivo e sociale.

Il gioco per sua natura è educante. È infatti attraverso di esso che il bambino impara a conoscere il mondo, a sperimentare il valore delle regole, a stare con gli altri, a gestire le proprie emozioni, a scoprire nuovi percorsi di autonomia e a sperimentare per tentativi ed errori le convinzioni sulle cose e sugli altri. In realtà, il gioco, è qualcosa di spontaneo e costituisce un mezzo attraverso il quale l'ambiente viene sperimentato e conosciuto.

Esso si rileva prezioso compagno per l'adulto, per conoscere meglio il bambino e orientare in modo migliore la sua scelta educativa. Si può anche notare delle difficoltà del bambino e quindi agire tempestivamente e nel modo migliore per lo sviluppo omogeneo di tutte le sue capacità.

Il gioco è una cosa seria. È quella connessione che unisce più generazioni, le culture e le molte tradizioni. Riprendendo i giochi dimenticati, potrebbero portare ai bambini di oggi un senso di semplicità, libertà.

Sažetak

Igra djeci predstavlja jednu od glavnih aktivnosti i zauzima velik dio dana, te kroz igru istražuju svijet koji ih okružuje. Za najmlađe je ona osnova svega, pa bi nedostatak igre moglo negativno djelovati ne samo na razvoj, nego i na fizičko, emotivno i socijalno stanje, te na samu spoznaju svijeta.

Igra je veoma poučna i edukativna aktivnost. Kroz igru dijete uči upoznavati svijet, shvaćati vrijednost pravila, družiti se sa ostalima, kontrolirati i utjecati na vlastite emocije, otkrivati vlastitu samostalnost, te uvjeravati se u druge stvari i u druge osobe kroz mnogo pokušaja i pogrešaka. U biti, igra je nešto spontano i predstavlja način kojim istražujemo, upoznajemo i dolazimo do određenog iskustva kroz okolinu.

Nije bitna samo djetetu nego i samom roditelju, jer mu pomaže da upoznaje bolje vlastito dijete, da učvršćuju odnos, te da ga na najbolji način uputi u daljnji obrazovni izbor. Mogu se i prepoznati poteškoće u ranoj fazi razvoja, te reagirati na najbolji način kako bi mu se pomoglo da raste i da se razvija na najsigurniji i najbolji za njega.

Dakle, igra je vrlo bitan dio našeg života. Veza koja spaja različite generacije, kulture, te brojne tradicije. Prihvatanjem starih i zaboravljenih igara, mogli bi pružati najmlađima jednostavnost, ono čega danas više nema, slobodu.

Summary

The game is one of the typical activities of children and occupies much of their day, and can be seen as the lens through which they explore the world around them. The children have to play, his absence could have a negative impact besides developing even in cognitive, physical, emotional and social well-being.

The game by its nature is educational. It is through this that the child learns to know the world, to experience the value of the rules, to stay with others, to manage their emotions, to discover new paths of autonomy and to experiment with convictions on things and attempts and mistakes on others. In fact, playing is something spontaneous and is a means through which the environment is experienced and known.

It is a precious companion for the adult, to know the child better and to orient his or her educational choice better. You may also notice the difficulties of the child and therefore act promptly and in the best way for the homogeneous development of all its capabilities.

The game is a serious thing. It is the connection that joins several generations, cultures and many traditions. Resuming forgotten games could bring today's children a sense of simplicity and freedom.

Bibliografia

- BAMBOSCHEK, L. (2010). *Zoghi dei fioi*. Trieste: Edizioni il Murice.
- BAUMGARTNER, E. (2006). *Il gioco dei bambini*. Roma: Carocci editore.
- BELOVIČEVA, J. (2005). *Sto i deset igara za mladež*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske d.o.o. .
- BONDIOLI, A. (2002). *Gioco e Educazione*. Milano: Franco Angeli.
- DECROLY, O. MONCHAMP, E. (1951). *Avviamento all'attività intellettuale e motrice mediante i giuochi educativi*. Firenze: La nuova Italia editrice.
- GRASSI, L. (1990). *Din, din. Chi xe?* Trieste: Edizione Lint.
- KRANJČIĆ, M. (2015). *Bezacija va baulje*. Zagreb: Grafomark.
- LOWENFELD, M. (1962). *Il gioco nell'infanzia*. Firenze: La nuova Italia editrice.
- MARGETIĆ, M. (2009). *Dječje igre na otvorenom i blagdansko darivanje djece u Istri*. Pazin: Etnografski muzej Istre.
- RADOLE, G. (1990). *Giochi infantili a Barbana d'Istria*. Roma: Edizioni Italo Svevo.
- RUŽIĆ, M. (2015). *Gremo u ćap*. Pola: Sveucilisna knjižnica u Puli.
- STACCIOLI, G. (2008). , *Il gioco e il giocare: elementi di didattica ludica*. Roma: Carocci editore
- STACCIOLI, G. (2004). *Culture in gioco*. Roma: Carocci editore.
- VITTORI, S. (2013). *Zughi bisiacchi de'na volta*. Trieste: Associazione culturale bisiacca.
- VYGOTSKIJ, L.S. (1996). trad it.; Da Cambi F. e Straccioli G. *Il gioco in Occidente*. Roma: Armando.
- WINNICOTT, W.D. (2003). *Gioco e realtà*. Roma: Armando.

Sitografia

- <https://www.uppa.it/educazione/scuola/importanza-del-gioco-nell-apprendimento/> (consultato in data: 20 gennaio 2017)
- <http://www.ipbz.it/content/il-gioco> (consultato in data: 20 gennaio 2017)
- <http://www.nostrofiglio.it/bambino/bambino-1-3-anni/giochi-per-bambini/il-gioco-e-una-cosa-seria> (consultato in data: 8 febbraio 2017)
- <https://www.counselingitalia.it/component/content/article/176-limportanza-del-gioco-momento-di-crescita-e-socializzazione-nel-bambino-nellevolutiva> (consultato in data: 9 febbraio 2017)
- https://www.francoangeli.it/Area_PDFDemo/292.2.108_demo.pdf (consultato in data: 15 febbraio 2017)
- http://www.edurete.org/pd/sele_art.asp?ida=4093 (consultato in data: 10 marzo 2017)
- <http://digidownload.libero.it/cris.rl/quaderni/giochi.pdf> (consultato in data: 2 giugno 2017)

Allegati- QUESTIONARIO

Gentili genitori,

il seguente questionario è stato pensato per favorire la raccolta di dati concernenti la stesura della tesina di laurea triennale sul tema **dei giochi di una volta nella scuola dell'infanzia**. Il questionario è anonimo. I dati saranno utilizzati esclusivamente per questo lavoro d'indagine e non saranno messi a disposizione di altri. In ogni caso i dati saranno trattati solo in forma aggregata.

Vi ringrazio anticipatamente per l'attenzione e per il prezioso contributo al lavoro di ricerca.

Università Juraj Dobrila di Pola

1. COMPILATORE:

- madre
- padre

2. SESSO DI VOSTRO FIGLIO:

- femmina
- maschio

3. QUANTI ANNI HA VOSTRO FIGLIO?:

- 1-2
- 3-4
- 5-6

4. HA ALTRI FIGLI?:

- NO
- SI

5. QUANTI GIOCHI/GIOCATTOLI POSSIEDE VOSTRO FIGLIO?

- 0-20
- 20-40
- 40-60
- più di 60

6. CHE GIOCHI PREFERISCE VOSTRO FIGLIO? (3 risposte al massimo)

- giochi motori (palla, bicicletta...)
- giocattoli in miniatura (macchinine, animaletti...)
- peluche, bambole
- costruzioni, puzzle
- giochi di società
- giochi educativi

7. CHI REGALA PREVALENTEMENTE GIOCHI/GIOCATTOLI AI VOSTRI BAMBINI? (2 risposte massimo)

- mamma
- papà
- nonni
- zii
- amici

8. IN QUALI MOMENTI I BAMBINI RICEVONO I GIOCATTOLI? (3 risposte al massimo)

- natale
- compleanno
- quando lo chiede il bambino
- lo decido io
- altro _____

9. DURANTE LA GIORNATA IL BAMBINO QUANTO TEMPO TRASCORE A GIOCARE CON I PROPRI GIOCHI/GIOCATTOLI?

- 1-2 ore
- 2-3 ore
- 3-4 ore
- più di 4 ore

10. QUALI SONO I CRITERI CHE ULITIZZARE COME GENITORI PER SCEGLIERE I GIOCHI/GIOCATTOLI? (massimo due risposte)

- che siano giocattoli educativi
- lasciamo scegliere il bambino
- deve piacere anche a noi
- la pubblicità
- consigli di altre persone
- il fatto che si trova anche nell'asilo

11. DAL VOSTRO PUNTO DI VISTA, QUALI CARATTERISTICHE

DEVONO POSSEDERE I GIOCATTOLI? (scegliere al massimo 2 risposte)

- essere divertenti
- sviluppare la fantasia
- sviluppare la manualità
- sviluppare l'intelligenza
- essere sicuri
- essere lavabili
- sviluppare dell'affettività
- sviluppo del movimento

12. DAL VOSTRO PUNTO DI VISTA, QUALI SONO I DIFFETTI CHE SPESSO HANNO I GIOCATTOLI? (al massimo due risposte)

- troppo costosi
- sollecitano aggressività
- troppo tecnologici
- poco istruttivi
- sono banali e ripetitivi
- altro: _____

13. METTA UNA CROCETTA NELLA CASELLA, PER QUANTO È D'ACCORDO A QUESTE AFFERMAZIONI:

	Assolutamente in disaccordo	In disaccordo	Indeciso/a	D'accordo	Assolutamente d'accordo
I bambini dovrebbero avere meno giocattoli possibile.					
I giocattoli della mia infanzia erano migliori di quelli dei bambini di oggi.					
I giochi e i giocattoli sono importanti come i libri per l'educazione del bambino.					
È normale che un bambina giochi con le armi giocattolo e un bambino giochi con le bambole.					
I giocattoli di un bambino sono il segno dell'attenzione e della cura che i genitori hanno per lui.					