

# Educare i bambini tramite i giochi tradizionali

---

Jelušić, Vedrana

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:137:199068>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-06**



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti  
Facoltà di Scienze della Formazione

**VEDRANA JELUŠIĆ**

**EDUCARE I BAMBINI TRAMITE I GIOCHI TRADIZIONALI**

Tesi di laurea

Pola, marzo 2024

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti  
Facoltà di Scienze della Formazione

**VEDRANA JELUŠIĆ**

**EDUCARE I BAMBINI TRAMITE I GIOCHI TRADIZIONALI  
ODGOJ DJECE POMOĆU TRADICIJSKIH IGARA**

Tesi di laurea  
Diplomski rad

JMBAG / N. MATRICOLA: 0303106480, izvanredni student / studente fuoricorso  
Studijski smjer / Corso di laurea: Sveučilišni diplomski studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje / Corso universitario di Laurea magistrale in educazione della prima infanzia e prescolare

Predmet / Materia: Tradicijske igre u ranoj i predškolskoj dobi/ Giochi tradizionali nella prima infanzia e in età prescolare

Area scientifico-disciplinare: Area interdisciplinare

Settore: Scienze dell'educazione

Indirizzo: Scienze pedagogiche

Mentor / Relatore: doc. dr. sc. Snježana Nevia Močinić

Pula, ožujak 2024.

Pola, marzo 2024

## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana **Vedrana Jelušić**, kandidat za magistru ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, ovime izjavljujem da je ovaj Diplomski 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 Diplomskog 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

U Puli,

## DICHIARAZIONE DI INTEGRITÀ ACCADEMICA

Io, sottoscritta **Vedrana Jelušić**, laureanda in educazione della prima infanzia e prescolare, dichiaro che questa Tesi di Laurea 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.

Lo studente

A Pola,

## **IZJAVA o korištenju autorskog djela**

Ja, **Vedrana Jelušić** dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom **Odgoj djece pomoću tradicijskih igara**, 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 diplomskih 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,

Potpis

## **DICHIARAZIONE sull'uso dell'opera d'autore**

Io, sottoscritta **Vedrana Jelušić** autorizzo l'Università Juraj Dobrila di Pola, in qualità di portatore dei diritti d'uso, ad inserire l'intera mia tesi di laurea intitolata **Educare i bambini tramite i giochi tradizionali** 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.

A Pola,

Firma

*Desidero ringraziare tutte le persone che mi hanno supportato nella realizzazione di questa tesi.*

*Innanzitutto, ringrazio i bambini del mio gruppo educativo. I vostri sorrisi, la voglia di sperimentare e apprendere sono una grande motivazione per me.*

*Grazie alla mia mentore, doc.dr.sc. Snježana Nevja Močinić, per i suoi consigli, per le conoscenze trasmesse, per la sua disponibilità durante il percorso della ricerca empirica e della stesura della tesi.*

*Infine, ringrazio di cuore la mia famiglia per l'amore, l'incoraggiamento e il sostegno durante il percorso universitario.*

## **INDICE**

<b>INTRODUZIONE</b> .....	3
<b>1. IL GIOCO E I BAMBINI</b> .....	5
1.1. Le opinioni di alcuni autori sul gioco.....	7
<b>2. I GIOCHI TRADIZIONALI E LA LORO FUNZIONE SOCIALE</b> .....	11
2.1. Le caratteristiche del gioco tradizionale.....	11
2.1.1. Differenze di genere nei giochi tradizionali .....	13
2.1.2. Le relazioni interpersonali nei giochi tradizionali.....	14
2.2. L'influsso dei giochi tradizionali sull'identità culturale .....	16
2.2.1. I giochi tradizionali, oggetto d'interscambio culturale.....	19
2.3. Come classificare i giochi tradizionali .....	20
2.4. Esempi di tutela dei giochi tradizionali in Croazia e in Italia .....	25
<b>3. EDUCARE I BAMBINI TRAMITE I GIOCHI TRADIZIONALI</b> .....	28
3.1. I giochi tradizionali e la trasmissione di valori e contenuti culturali.....	28
3.2. I giochi tradizionali e lo sviluppo del bambino.....	30
3.2.1 I giochi tradizionali e lo sviluppo motorio del bambino.....	31
3.2.2. I giochi tradizionali e lo sviluppo cognitivo del bambino.....	33
3.2.3. I giochi tradizionali e lo sviluppo socio-emotivo e morale del bambino .....	34
3.2.4. I giochi tradizionali e lo sviluppo dei bambini con disabilità e problemi di comportamento.....	37
3.3. La presenza dei giochi tradizionali nella società contemporanea .....	38
<b>4. IL RUOLO DEGLI EDUCATORI NELLA REALIZZAZIONE DEI GIOCHI TRADIZIONALI</b> .....	42
4.1. La scelta dei giochi tradizionali in funzione educativa.....	44
4.2. Alcuni esempi di giochi da proporre ai bambini in età prescolare .....	47
<b>5. LA RICERCA EMPIRICA</b> .....	59
5.1. Lo scopo generale e gli obiettivi specifici della ricerca.....	59
5.2. Metodi e strumenti della ricerca.....	59
5.3. I soggetti e la durata della ricerca.....	59
5.4. Pianificazione della ricerca .....	60
5.5. Analisi dei dati e risultati, osservazioni e riflessioni.....	60
<b>6. CONCLUSIONE</b> .....	70
<b>7. RIASSUNTO</b> .....	72
7.1 Sažetak.....	74
7.2. Summary.....	76
<b>8. BIBLIOGRAFIA</b> .....	78

<b>9. ALLEGATI .....</b>	<b>83</b>
--------------------------	-----------



## INTRODUZIONE

La presente tesi di laurea analizza i giochi tradizionali come mezzo didattico nel processo educativo della scuola dell'infanzia e il loro impatto sullo sviluppo dei bambini. Grazie alla sua multidimensionalità, il gioco è un fenomeno che attira l'attenzione di numerosi scienziati di varie discipline come la pedagogia, la psicologia, la psichiatria, l'antropologia, l'etnografia, la cinesiologia e altre. Per questo motivo è difficile formulare una definizione univoca. Esso costituisce l'attività principale del bambino e rappresenta un forte sostegno durante il suo sviluppo.

La prima parte della tesi analizza le caratteristiche e le peculiarità del gioco tradizionale, le classificazioni dello stesso, proposte da vari autori, la sua funzione nel conservare l'identità culturale ma, soprattutto, il suo valore educativo. Nei vari capitoli si constata l'importanza dell'uso dei giochi tradizionali nell'educazione dei bambini dell'età prescolare e si descrive il ruolo degli educatori nella realizzazione di questi giochi nella scuola dell'infanzia. Come afferma Staccioli (1987) esistono almeno due motivi importanti per usare i giochi tradizionali nella scuola dell'infanzia: perché stimolano lo sviluppo intellettuale, affettivo-emotivo, sociale e motorio e perché rappresentano un mezzo di comprensione del contesto socioculturale in cui hanno avuto origine. Essi non costituiscono una realtà arcaica e superata, ma fanno parte di un patrimonio da studiare per renderne evidente i tratti attuali e originali da comparare con giochi moderni e attività sportive (Ferretti, 2016). I giochi tradizionali propongono tanti aspetti positivi e vantaggiosi: non hanno bisogno di spazi e tempi prefissati per cui non sono dispendiosi, permettono la trasmissione della cultura popolare, esaltano la creatività dei bambini, sono socializzanti poiché permettono ai bambini di inserirsi velocemente nei gruppi di gioco, insegnano il rispetto delle regole di gioco e dell'appartenenza al gruppo. Le loro regole sono semplici, vengono apprese con facilità e possono essere rese più complesse con l'aumentare delle competenze e delle capacità creando nuove situazioni stimolanti (Cirulli, 2012). Tra i giochi descritti nella tesi sono stati scelti quelli utilizzati per la realizzazione della ricerca empirica.

La seconda parte della tesi è dedicata alla ricerca empirica. L'obiettivo generale della ricerca era verificare l'esistenza della correlazione tra l'utilizzo dei giochi tradizionali nella scuola dell'infanzia e lo sviluppo socio-emozionale e motorio dei

bambini in età prescolare. Per la realizzazione della ricerca è stato usato il metodo dell'osservazione mentre come strumento di registrazione sono state usate le griglie di osservazione dello sviluppo motorio e di quello socio-emotivo. La fase conclusiva della tesi contiene le osservazioni effettuate durante il percorso della ricerca e l'analisi dei risultati ottenuti.

## 1. IL GIOCO E I BAMBINI

“Il gioco è l’esercizio singolo o collettivo a cui si dedicano bambini o adulti per passatempo, svago, ricreazione, o con lo scopo di sviluppare l’ingegno o le forze fisiche “(Enciclopedia on line, Treccani).

Nella prima infanzia e nell’età prescolare, ovvero il periodo che va dalla nascita all’inizio della scuola elementare, il gioco è l’attività principale del bambino. Il gioco accompagna il bambino nella sua crescita e rappresenta un forte sostegno allo sviluppo delle sue abilità. Il fenomeno del gioco attira l’attenzione di numerosi scienziati oggi, come in passato. La problematica del gioco può essere affrontata in modo interdisciplinare, cioè dal punto di vista di diverse discipline: pedagogia, psicologia, antropologia, etnografia, cinesiologia, psichiatria, ecc. Ciascuna delle scienze menzionate affronta in modo specifico il fenomeno del gioco ed è impossibile, quindi, definirlo in modo univoco a causa della sua multidimensionalità (Mendeš et al., 2020). Nonostante la varietà delle teorie nelle varie discipline, notiamo che nel corso del XX secolo emergono alcune linee condivise da autori importanti che danno al gioco un connotato riconoscibile e fondante indipendentemente dal contesto o forma in cui esso viene vissuto dal bambino. Le caratteristiche del gioco infantile che emergono sono:

- presenta una condotta spontanea e automotivata,
- è accompagnato da piacere e divertimento
- contiene regole flessibili e modificabili
- costituisce un’esperienza emotiva e affettiva
- è strumento di conoscenza e apprendimento
- è fonte di educazione e sviluppo sociale (Ceciliani, 2017).

“L’attività ludica ha sempre ricoperto un ruolo fondamentale nel corso di tutta la storia umana. Fin dalla preistoria sono testimoniate varie forme di gioco; gli antichi romani lo chiamavano “*ludus*” per questo la scienza che studia il gioco risponde al nome di *ludologia* e affronta il tema, nella sua essenza sociale e storica, oltre naturalmente che nella sua importanza didattica “(Cirulli, 2012: 49).

Il gioco viene da sempre percepito con un doppio fine. L’autore Staccioli (2019) usa l’espressione metaforica “doppio vestito” in cui il primo vestito si riferisce al

“gioco libero”. Libero perché scelto liberamente da parte del bambino per il piacere che offre senza che si debba raggiungere uno scopo. Lo associamo alle esperienze che alleggeriscono la vita, all’entusiasmo, al riso, legato alla volontà del singolo. Nel vocabolario adulto viene descritto come ricreazione, rilassamento o moratoria temporanea di una frustrazione (Staccioli, 2019). L’autore Vygotsky (in Klarin, 2017), invece, sostiene che il piacere non sia sempre una caratteristica del gioco. Anche altre attività come succhiare un dito possono offrire piacere. Esistono giochi che non portano necessariamente a provare piacere, dipende dalla vincita o dalla perdita come, per esempio, nello sport (Klarin, 2017). Il “secondo vestito” del gioco viene legato all’idea che giocando si impara, e spesso viene usato dagli adulti per favorire l’apprendimento. In tal caso il gioco non viene scelto liberamente, ma imposto da educatori e genitori. I primi giochi didattici hanno avuto origine nell’antichità (Staccioli, 2019).

I tipi di gioco per quanto riguarda il potenziamento dello sviluppo cognitivo sono: il gioco funzionale, il gioco costruttivo, il gioco simbolico e il gioco con le regole:

- *gioco funzionale* - attività ludica in cui il bambino esercita la capacità di compiere determinate azioni e scopre le funzioni degli oggetti
- *gioco costruttivo* - uso mirato di oggetti per costruire qualcosa
- *gioco simbolico* - implica l’uso di simboli, che rappresentano oggetti, esseri o azioni, durante il gioco
- *gioco con le regole* - implica l’uso di regole prestabilite (Mendeš et al., 2020).

Un’altra classificazione dei giochi propone i seguenti tipi tenendo conto dei diversi aspetti dello sviluppo:

- *giochi fisici* - in questo gruppo rientrano i giochi fisici, giochi di costruzione e manipolazione, giochi di sperimentazione
- *giochi di finzione* - in questo gruppo rientrano i giochi simbolici, giochi teatrali, gioco dei ruoli, giochi di fantasia
- *giochi di parole* - vi rientrano tutti i giochi che includono il suono e le parole, la manipolazione spontanea del suono e delle parole usando il

ritmo e le azioni ripetitive. In questo gruppo sono incluse anche storie divertenti.

- *giochi con le regole* - vi rientrano i giochi nei quali la comunicazione ha un ruolo importante per trovare accordi, negoziare e avere autocontrollo.
- *giochi creativi* - vi rientrano giochi nei quali il bambino esplora, usa il corpo o i materiali per fare qualcosa, giochi dove si possono esprimere i sentimenti, le idee e i pensieri. Giochi nei quali il bambino può ballare, disegnare, modellare con l'argilla o la pasta di sale (Klarin, 2017).

### 1.1. Le opinioni di alcuni autori sul gioco

Numerosissimi studiosi hanno dedicato attenzione al gioco e hanno fornito concezioni teoriche specifiche che riflettono le loro opinioni e interpretazioni sul gioco. In letteratura si può osservare l'esistenza di diversi quadri teorici, tra i quali troviamo quelli fenomenologici, psicoanalitici, cognitivi, strutturalisti e altri (Mendeš, et al., 2020). I ricercatori più famosi in questo campo sono Lev. S. Vygotsky, Johan Huizinga, Henry Wallon, Jean Piaget, Jean Château, Roger Caillois, Goerge Mead, Gregory Bateson, Jerome Bruner, Donald Winnicott, Angeline Lilliard, Alan Leslie e altri.

Lev. S. Vygotsky (1966) sosteneva che ...” nel passaggio dall'infanzia all'età prescolare, il gioco permette al bambino di affrontare le tensioni tra i suoi desideri e l'impossibilità di soddisfarli immediatamente: il bambino tende a non dilazionare le sue esigenze, mentre con la crescita si rende conto che non sempre i desideri possono avere nell'immediato la risposta attesa. Il gioco rappresenta dunque una risposta originale a bisogni non soddisfatti” (Baumgartner, 2022: 18). Vygotsky afferma che il bambino nel gioco trova il suo primo germe di sviluppo...” nel gioco il bambino si comporta sempre come fosse al di là del suo comportamento quotidiano, nel gioco è come se fosse più grande. Come in una lente d'ingrandimento il gioco contiene in forma condensata tutte le tendenze evolutive ed è perciò una delle maggiori fonti di sviluppo” (Vygotsky, 1981, in Ceciliani, 2017). Il gioco rappresenta, sempre secondo Vygotsky, una fase di transizione nel processo di separazione del significato dall'oggetto reale. In tutt'altro contesto teorico Donald Winnicott approda alla teoria del gioco attraverso lo studio degli oggetti transizionali (peluche, fazzoletto...) grazie ai quali il bambino riesce a superare i sentimenti di ansia nei processi di separazione (Baumgartner, 2022).

Jean Château (1908-1990) intende il gioco come un modo di autoaffermazione e di ricerca di qualcosa di nuovo. Secondo il suo pensiero, il gioco segue lo sviluppo di ogni nuova capacità del bambino che gioca per il piacere di giocare, ovvero per divertirsi (Mendeš et al., 2020).

Johan Huizinga nel libro *Homo ludens* tratta il tema della *ludologia*. Secondo il sociologo, il gioco ha sempre ricoperto un ruolo fondamentale nel corso di tutta la storia umana. L'attività ludica non è un'esclusiva dei bambini, accompagna l'uomo nell'arco di tutta la sua vita, ma per i bambini è l'elemento fondamentale per la crescita e per il raggiungimento di uno sviluppo psicomotorio armonico. Inoltre, sostiene che il gioco sia un atto libero e che ogni gioco "comandato" perda la sua caratteristica intrinseca di spontaneità (Cirulli, 2012).

Henri Wallon (1879-1962) considera il gioco una componente importante dello sviluppo psichico del bambino. Secondo la sua opinione il gioco di un bambino assomiglia a un'esplosione di passione ed eccitazione. Rileva che si tratta innanzitutto di un passatempo che distrae da attività come il lavoro, ma per un bambino tale contrasto non esiste perché tutta la sua attività è gioco (Mendeš et al., 2020).

Jean Piaget (1945) colloca il gioco nella teoria dello sviluppo cognitivo e più precisamente nel processo di formazione del simbolo. Ritiene che lo sviluppo cognitivo e quello del gioco infantile siano determinati dagli stessi fattori e che il gioco dei bambini è un fenomeno che accompagna lo sviluppo delle funzioni cognitive (il ragionamento, la memoria...) ma riflette anche le caratteristiche fondamentali di fasi specifiche dello sviluppo (Mendeš et al., 2020). Egli considera il gioco simbolico uno degli atti fondamentali del processo di adattamento al mondo (Staccioli, 2021). Per quanto riguarda i giochi con le regole, Piaget afferma che i giochi con le regole compaiono raramente tra i 4 e i 7 anni e che appartengono per lo più al periodo dai 7 agli 11 anni e si usano per tutta la vita (Duran, 2001).

Le teorie di Mead, Bateson e Bruner si focalizzano sulla funzione del gioco nelle relazioni interpersonali. Bateson descrive il gioco come una palestra per l'esercizio delle abilità metacomunicative. Nel gioco di finzione i bambini agiscono in una realtà fittizia e si comportano come nella realtà vera usando la minaccia, l'inganno e il comportamento istrionico (Baumgartner, 2022). Secondo l'autore "il gioco, dunque,

non è un obiettivo, non una meta o un fine, ma un mezzo, un agire naturale, che diviene anche strategia didattica che motiva, tendente a fornire una cornice d'azione” (in Cecilian, 2017: 73).

Mead parla dei processi di assunzione di ruolo come un modo per immaginare se stesso come un'altra persona. Bruner ha esaminato le potenzialità del gioco nei processi di apprendimento e assieme a Jolly e Sylva (1976) il rapporto tra il gioco e le strategie di soluzione dei problemi. Da questi studi è emerso che i giochi più adatti per lo sviluppo delle abilità sociali sono i giochi di lotta, giochi per finta, coordinazione dei ruoli, alternanza dei turni e altre attività meno strutturate (Baumgartner, 2022).

Il fenomeno del gioco è stato affrontato in modo del tutto originale da Roger Caillois nel libro *I giochi e gli uomini* (1967). Nell'opera ha sviluppato la concezione sociologica del gioco. Descrive le diverse dimensioni essenziali del gioco: esso è inteso come un'attività libera alla quale il soggetto partecipa volontariamente perché è l'unico modo in cui il gioco resta un passatempo e un divertimento; il gioco è un'attività incerta nel suo sviluppo e nei risultati; il gioco è fittizio rispetto al mondo reale; è inteso come un'attività separata, limitata da confini temporali e spaziali predeterminati. L'approccio di Roger Caillois è importante per la comprensione dei giochi tradizionali (Mendeš et al., 2020).

Gli autori Winnicott (1971), Gray (2015) e Mead (1966) sono d'accordo sul fatto che i bambini e le bambine giocando acquisiscono nuove abilità e competenze: imparano a prendere decisioni, a sperimentare ruoli e punti di vista, a conoscere e gestire le proprie emozioni, a negoziare nella ricerca di compromessi e tutto ciò senza il bisogno dell'intervento degli adulti. L'autore Mead (1966) sottolinea che tramite il gioco con gli altri si sviluppano competenze sociali che permettono all'individuo di entrare a far parte di un gruppo sociale (Digennaro, 2019).

Gli autori di alcune teorie recenti sul gioco assegnano un ruolo speciale al gioco di finzione. In base alle sue ricerche, l'autrice Angeline Lillard (1994) conclude che per i bambini in età prescolare la finzione sia di natura comportamentale, mentre soltanto i bambini più grandi comprendono che “fare finta di” significa avere una rappresentazione mentale di qualcosa. Alan Leslie (2002) psicologo contemporaneo inglese, spiega che il gioco di finzione offre l'esperienza nella quale il bambino conosce la realtà, ma la trasforma a livello comportamentale e così esercita le

proprie abilità di usare rappresentazioni primarie e secondarie (Baumgartner, in Cambi, Staccioli, 2013).



## 2. I GIOCHI TRADIZIONALI E LA LORO FUNZIONE SOCIALE

Secondo Kovačević e Opić (2014) i giochi tradizionali fanno parte del patrimonio etnologico che, con la sua struttura arcaica e originaria, viene tramandato di generazione in generazione. Costituiscono un segmento molto importante del folklore tradizionale complessivo. Knežević (2002, in Kovačević, Opić, 2014) nomina i giochi tradizionali accompagnati da filastrocche come una forma particolare di creazione infantile. Essi s'intrecciano con canzoncine e danze e fanno parte del folklore dei bambini di cui esistono, a livello regionale, raccolte collegate con usanze e costumi popolari tipici di una zona specifica. L'influenza di questi giochi sul comportamento dei bambini non è stata ancora sufficientemente studiata.

Osorina (1983), accanto al folklore per i bambini (ideato e creato dagli adulti), distingue il folklore e la tradizione dei bambini. L'autrice definisce la tradizione dei bambini come un insieme di diverse forme di attività ed esperienze di un gruppo di bambini, che tendono a ripetersi di generazione in generazione e sono strettamente correlate alle caratteristiche del genere femminile o maschile, all'età dello sviluppo psicologico e alle specificità della socializzazione nell'ambito in una determinata cultura. La tradizione dei bambini comprende la conoscenza dei giochi e delle relative regole, le norme di comportamento, le forme stabilite di condivisione dei ruoli nel gioco, i modi per evitare ruoli indesiderati, per bloccare comportamenti non desiderati e attirare l'attenzione degli altri, e inoltre, vari intrattenimenti e scherzi (Duran, 2001). La stessa autrice definisce il folklore dei bambini come un modo per oggettivare la tradizione infantile, o come un linguaggio della sottocultura infantile. Da un punto di vista semiotico, è possibile chiamare linguaggio il folklore infantile se appare come un portatore materiale di elementi della tradizione infantile fissati nel corpus di testi, giochi, scherzi, "storie spaventose", ecc. (Osorina, 1983, in Duran, 2001). Questo folklore ha una funzione informativa, comunicativa e normativa nelle attività dei bambini (Duran, 2001).

### 2.1. Le caratteristiche del gioco tradizionale

Ogni cultura ha caratteristiche proprie, così anche i giochi tradizionali che ne fanno parte e differiscono gli uni dagli altri secondo il patrimonio culturale di un territorio. I giochi tradizionali sono fondamentalmente giochi con regole e si

trasmettono in genere da una generazione all'altra. Nascono come frutto di fantasie di adulti o bambini. Ogni gioco tradizionale ha le sue regole che possono essere modificate dai partecipanti al gioco. I giochi tradizionali contengono spesso elementi di musica e canto (Duran, 2001).

I giochi con le regole, secondo Piaget (1962) sono giochi con combinazioni senso-motorie (corsa, biglie, giochi con la palla ecc.) o intellettuali (carte, scacchi ecc.) e sono regolati da un codice ripreso dalle generazioni precedenti o da un accordo temporaneo. Questi giochi possono essere il risultato di attività arcaiche degli adulti (di origine magico-religiosa) che hanno perso tutto o parte del loro contenuto originario, cioè il loro simbolismo (Duran, 2001). Essi sono caratterizzati da un'estrema semplicità grazie alla quale il bambino può, senza particolari costrizioni o limiti espressivi, applicare il vissuto senso-motorio e sviluppare abilità cognitive e percettive in una cornice di regole che possono essere adeguate a qualsiasi situazione o esigenza (Cecilian, 2017).

“I giochi di una volta sono sostanzialmente giochi di strada, nati quando la strada non era sempre d'asfalto, ma spesso ancora di ghiaia o terra battuta [...] i giochi di una volta si ricollegano al diritto dei bambini di avventura, all'imprevedibilità, ad arrampicarsi sugli alberi, per così dire. Oggi queste esperienze possono anche essere organizzate dagli animatori, ma non è la stessa cosa. Manca quello spirito di fuga dal mondo adulto, di autonomia, di libertà, cifra di un mondo che non esiste più, ma di cui vanno recuperati i valori: il valore dell'aggregazione spontanea, il valore dello spazio autocostruito, il valore della ritualità del gioco e della sua profonda attinenza con le dinamiche della crescita infantile “(Novara, Passerini, 2005: 21).

Un'altra caratteristica dei giochi tradizionali erano i giocattoli costruiti dai bambini, o con l'aiuto degli adulti, o semplicemente trovati nell'ambiente circostante. Nelle zone rurali i bambini trascorrevano molto tempo all'aria aperta, soprattutto per obblighi lavorativi. Già all'età di sei o sette anni portavano le pecore al pascolo, accudivano i tacchini e più tardi anche le mucche. Per far passare il tempo inventavano giochi. Non avendo requisiti particolari per i giochi utilizzavano oggetti che trovavano in natura (sassi, bastoni, vasi di terracotta rotti, vecchi stracci...) (Margetić, 2009). La stagione, l'ambiente e lo spazio determinavano il tipo di gioco dei bambini e il modo in cui venivano praticati. Nei prati e nelle pianure dove pascolava il bestiame, i bambini adattavano i loro giochi che si svolgevano anche nei

cortili di casa e sulle strade dei paesini. D'inverno si giocava al chiuso, tranne quando c'era la neve, quando giocavano con le slitte o con gli abbeveratoi sulla collina (Matoković, 2003). In primavera, in Slavonia, i bambini costruivano vari strumenti usando il salice: flauti, corni, trombette, fischietti che producevano suoni finché la corteccia non si rinsecchiva. Con le foglie inumidite di granoturco facevano "strumenti ad arco". Alle fiere, i genitori compravano giocattoli di legno: cavalli, uccelli, farfalle e piccoli tamburelli (Matoković, 2003).

Nei giochi tradizionali di gruppo la competizione esiste solo in senso metaforico. Vincere non significa essere più bravi, ma passare a un altro ruolo, non stare più "sotto" per es. la bambina baciata dalla *bella lavanderina* non è la vincitrice, è la nuova bella lavanderina. Non esiste un riconoscimento per "il primo", non esiste il podio con le medaglie, non fa parte della tradizione infantile (Novara, Passerini, 2005). I giochi tradizionali custodiscono i valori, le conoscenze, i contenuti culturali di ogni età e contengono eredità lontane e preziose tramandate o acquisite da paesi e culture distanti nel tempo e nello spazio. Si tratta di giochi di tipo creativo-collettivo che si svolgevano all'aria aperta, costruiti usando la fantasia e la creatività, spesso basati sulla destrezza, sulla coordinazione e sull'agilità, ma anche sulla velocità e prontezza di riflessi, la forza fisica, o sull'inventiva e sulla fantasia (Cirulli, 2012). Sono nati senza un'intenzionalità educativa e senza una base pedagogica, ma da una necessità naturale quotidiana legata alla vita familiare e sociale. L'aggregazione spontanea infantile non era una virtù, era semplicemente ed esclusivamente la necessità di occupare il tempo libero a disposizione. Avendo molto tempo a disposizione, i bambini usavano la propria creatività per inventare tanti modi personalizzati di divertirsi (Novara, Passerini, 2005).

#### 2.1.1. Differenze di genere nei giochi tradizionali

Un fenomeno che si può osservare durante il gioco è la segregazione di genere, che segna l'associazione separata delle bambine e dei bambini ed è evidente già all'età dai 3 ai 4 anni, quando le femmine scelgono il gioco con le femmine e i maschi con i maschi. All'età di quattro anni i bambini trascorrono tre volte più tempo nel gruppo dello stesso sesso e all'età di 6 anni 11 volte di più (Maccoby, Jacklin, 1987, in Klarin, 2017). L'autrice Baumgartner (2022) sostiene che il desiderio di essere accettati dal gruppo dei pari si presenta nei bambini fra i 4 e i 5 anni. La

volontà di evitare reazioni negative da parte del gruppo e la voglia di continuare a giocare diventano motivazioni forti nella scelta dei compagni di gioco. I fattori di contesto nel determinare gli orientamenti di gioco nel bambino sono probabilmente influenzati anche dalle scelte dei genitori. Le aspettative e il comportamento degli adulti variano in rapporto al sesso del bambino per cui appoggiano con interventi educativi i modi diversi di giocare dei due generi che progressivamente diventano congruenti con gli stereotipi del ruolo sessuale. Lo favoriscono pure le tendenze naturali dei due generi tanto che intorno ai quattro anni notiamo nei maschi una modalità di gioco più vigorosa e maggiori livelli di attività fisica come i giochi motori e la lotta. Le femmine sembrano preferire giochi meno coinvolgenti sul piano fisico e scelgono giochi di riproduzione di routine familiari o altre attività sedentarie. Tuttavia, queste osservazioni sono di carattere generale e non rappresentano una regola, poiché vi sono bambine vivaci che prediligono il movimento fisico e bambini più quieti che scelgono attività più tranquille o sedentarie (Baumgartner, 2022).

Vari autori (Kunac, 2007, Matoković, 2003, Spajić Vrkaš, 1996, Kožić, 1980, in Visković, Topić, 2020) affermano che in passato il gioco era determinato dal genere e dall'età dei bambini. Era inaccettabile lasciar giocare insieme bambini di sesso diverso, causa le opinioni rigide e religiose dei genitori. Ai bambini che giocavano a giochi destinati all'altro sesso venivano dati nomi dispregiativi, che li rendevano oggetto di scherno. Dopo la seconda guerra mondiale, con i cambiamenti nella coscienza sociale, gradualmente si perdono le divisioni rigide secondo il genere e si sviluppa il gioco in gruppi misti di bambine e bambini (Visković, Topić, 2020). Molti giochi all'aperto nascevano durante il pascolo che era compito sia dei maschi che delle femmine e i bambini praticavano sia giochi in gruppi misti che quelli divisi per genere, secondo il loro interesse (Kožić, 1980).

### 2.1.2. Le relazioni interpersonali nei giochi tradizionali

I giochi tradizionali sono in maggioranza cooperativi, cioè giochi in cui i partecipanti giocano insieme per raggiungere un traguardo comune e dove non si designano né vincitori né vinti. Sono giochi dove dovrebbe regnare l'equilibrio e tutti dovrebbero avere le stesse possibilità e opportunità senza avere bisogno di un leader. Spesso, però sono solo luoghi comuni. I giochi fra due giocatori o due gruppi

si basano sulle relazioni interpersonali specifiche che si possono instaurare durante un singolo gioco (Di Pietro, 2007).

Secondo Margaret Mead l'uomo non nasce, vive e muore competitivo. L'antropologa afferma che l'uomo nasce con due spinte ludiche che sono due forze del nostro essere al mondo e rappresentano due diverse possibilità da far interagire, senza che una prevalga sull'altra. Si tratta della cooperazione e dell'opposizione. La cooperazione nasce nei bambini prima della competizione. Durante le sue ricerche che prendevano in considerazione popolazioni che avevano come elemento base la cooperazione, ha incontrato dei giocatori di calcio che avevano appena appreso le regole del gioco e non terminavano la partita se non quando raggiungevano il pareggio. Ai giocatori non interessava avere vincitori o vinti (Staccioli, 2019).

“Dal punto di vista relazionale, i giochi possono essere solo di due tipi: o si gioca da soli (giochi psicomotori) o si gioca con gli altri (sociomotori)”(Staccioli, 2019: 39). Secondo l'autore è nel gioco con gli altri che si entra in relazione interpersonale e si possono distinguere sette tipi di relazioni:

*Relazione simmetrica fra due giocatori:* forma di complicità a due, dove ciascun giocatore compie alcune azioni in contemporanea o in successione al partner. Entrambi affrontano le stesse difficoltà e svolgono le medesime azioni o perlomeno molto simili. Ricoprono un identico ruolo e hanno pari opportunità per affermarsi. Es. Giochi ritmici con le mani (Mi chiamo Lola, Era lunedì, Ero in bottega), Campanon...

*Relazione dissimmetrica fra due giocatori:* forma di complicità a due dove però i due giocatori compiono azioni differenti con diversi livelli di difficoltà per raggiungere un fine comune che determina la conclusione del gioco. Es. Il gioco della cordicella, Grande croce.

*Relazione simmetrica fra gruppi:* due gruppi dello stesso numero di giocatori cooperano compiendo azioni ludiche simili e affrontano le stesse difficoltà. È una struttura legata alla danza ed è evidente nella tradizione popolare in quei balli dove si fa una divisione fra uomini e donne.

*Relazione dissimmetrica tra gruppi:* due gruppi, non devono necessariamente essere composti da uno stesso numero di giocatori, compiono azioni diverse e hanno differenti opportunità per raggiungere lo scopo ultimo del gioco. Es. I giochi cantati

come *Oh che bel castello* (Di Pietro, 2007). “Inevitabilmente chi si trova da una certa parte sarà svantaggiato, o viceversa, rispetto all’altra. Ci sono giochi dove lo svantaggio è minimo, altri dove è molto forte” (Staccioli, 2019: 30).

*Tutti per tutti*: tutti i giocatori svolgono un compito individuale per raggiungere un fine comune con gli altri giocatori. Es. Nodo gordiano.

*Tutti per uno*: tutti i giocatori cooperano al fine di far emergere o affermare un giocatore, senza per questo considerarlo come vincitore del gioco. Es. Sardine.

*Uno per tutti*: un giocatore alla volta coopera con tutti gli altri. Un giocatore procede isolato al fine di garantire lo svolgimento di un gioco dato dalla somma delle singole azioni compiute da ciascuno. Es. Palla al muro, Palla ai giorni, Mosca cieca... (Di Pietro, 2007).

I giochi tradizionali paradossali sono, invece, un discorso a parte. Sono i giochi nei quali un giocatore è allo stesso tempo alleato e avversario di un altro giocatore e per questo può essere considerato come l’anello di congiunzione fra giochi cooperativi e quelli competitivi (Di Pietro, 2007). I giochi paradossali, detti anche “giochi a effetto perverso ludico” sono stati studiati in particolare da Pierre Parlebas. Il paradosso parte da effetti contraddittori e irrazionali perché contengono regole che conducono i giocatori a relazioni che mostrano ambiguità e ambivalenze. Per es., nel gioco *I quattro cantoni* i giocatori prima dello scambio degli angoli “sanno” che possono agire in maniera paradossale, ovvero possono scegliere di volta in volta se essere alleati o avversari dei compagni che hanno lo stesso ruolo. Hanno la possibilità di invitarli a uno scambio di posto allontanandosi dal proprio angolo ma possono anche decidere di tornare indietro per far perdere l’angolo al giocatore “alleato” (Staccioli, 2008). L’ambivalenza nel gioco sembra essere un meccanismo prevalente nei giochi tradizionali di gruppo (Cambi, Staccioli, 2013).

## 2.2. L’influsso dei giochi tradizionali sull’identità culturale

“La cultura popolare e tradizionale è l’insieme di creazioni emanate da comunità culturali fondate sulla tradizione, espresse da un gruppo o da individui e riconosciute come rispondenti alle aspettative della comunità, quale espressione dell’identità culturale e sociale della stessa, dove le norme ed i valori si trasmettono oralmente.

Queste creazioni comprendono la lingua, la letteratura, la musica, la danza, “il gioco”, i costumi... “(UNESCO, 1990, in Cirulli, 2012: 7). “Considerato parte fondamentale della cultura popolare, il gioco tradizionale mantiene la produzione spirituale di una città, in un certo periodo storico e allo stesso tempo è sempre in trasformazione, incorporando creazioni anonime, di generazioni che si susseguono e il loro scopo è soprattutto di identificazione sociale” (Palumbo, Ambretti, 2021: 145).

Grazie agli studi folklorici di vari autori del passato possiamo osservare che alcuni approcci considerano i giochi come eventi che rispecchiano caratteristiche peculiari della società in cui sono nati e praticati, altri invece li vedono come eventi che contribuiscono alla costruzione socioculturale (Lelli 2013, in Cambi, Staccioli, 2013). La conoscenza del patrimonio culturale aiuta a comprendere e apprezzare le caratteristiche essenziali della propria cultura. Tramite l’istruzione e l’educazione si può influire sulla consapevolezza di quanto sia importante il patrimonio culturale locale nei processi di globalizzazione, nonché la sua conservazione come un elemento importante dell’identità nazionale e culturale del popolo (Brajčić, Kušević, 2023).

Gli scenari ludici nei giochi tradizionali sono intimamente legati ai modi di vivere, alle tendenze e alle credenze del contesto in cui nascono e prendono forma. Questi giochi contribuiscono alla costruzione culturale non solo di un gruppo, ma anche di una comunità. Riflettono le caratteristiche culturali di chi li pratica. Sono lo specchio di una società della quale i riflessi si diramano e si diversificano all’interno della società stessa. Secondo un criterio di “selezione culturale” i giochi si trasmettono, trasformano, rinnovano, spariscono e ricompaiono. Non bisogna, dunque adottare un approccio esclusivamente “evoluzionistico” perché si rischia di istituzionalizzare i giochi tradizionali in sport e di far estinguere i giochi che offrono modelli cooperativi (Di Pietro, 2007).

L’interdipendenza stretta tra cultura e gioco viene identificata soltanto nella prima metà del Novecento con i lavori di Johan Huizinga (1872- 1945), uno dei più eminenti studiosi del gioco. Lo storico sosteneva che il gioco non è soltanto una parte della cultura, ma ne è all’origine (Ferretti, 2016). Infatti, secondo Huizinga, il gioco viene elevato a origine della cultura, in quanto presente nell’uomo ben prima che la cultura stessa si formasse. Va inteso come mezzo per stimolare e attivare i processi educativi ed è uno strumento di trasmissione culturale. Anche se le forme e

le modalità del gioco possono differenziarsi di località in località, trovano comunque unità nella componente ludica in tutte le culture (Cirulli, 2012).

L'argomento della connessione tra cultura e gioco ha suscitato numerose polemiche e posizioni estreme, da quella di Huizinga che sosteneva che tutta la cultura nasce dal gioco, a quella altrettanto estrema di Juliette Grange che riteneva il gioco ...” una scoria culturale e una memoria di riti e pratiche del passato” (Staccioli, 1987:58). Pierre Parlebas parla del gioco come una produzione sociale che si inserisce in un contesto che contribuisce a definirla, mentre Roger Caillois afferma che il gioco è consustanziale con la cultura (Staccioli, 1987, in Palumbo, Ambretti, 2021).

Nel libro *I giochi e gli uomini* (1985), il sociologo Roger Caillois propone la più nota e la più interessante classificazione dei giochi, utile per comprendere la loro funzione culturale e sociale. Vi definisce quattro categorie di giochi:

- *agon* è la parola greca che indica le gare, propriamente le gare olimpiche tra atleti adulti, e quindi viene estesa ai giochi caratterizzati da competizione “(Novara, Passerini, 2005: 29). Include la competizione di carattere muscolare (partite sportive) o cerebrale (gli scacchi) (Cambi, Staccioli, 2013).

- *mimicry* è la parola inglese che indica la capacità degli animali di mimetizzarsi nel loro ambiente naturale per non essere visti dai predatori o per essere scambiati da loro per pericolosi predatori o animali velenosi. Diventa quindi il nome dei giochi basati sul “far finta di”, sull’imitare e sulla maschera (incluso il teatro);

- *alea* in latino indica i dadi. Si tratta di giochi basati sulla fortuna piuttosto che sul merito (Novara, Passerini, 2005). Il giocatore non ottiene nulla con l’impegno e nessuna qualità può aiutarlo, ma deve aspettare il verdetto della sorte (Cambi, Staccioli, 2013).

- *ilinx* in greco significa “vortice” e quindi “vertigine” e si riferisce a giochi di equilibrio e di movimento travolgente che fanno girare la testa” (Novara, Passerini, 2005: 29). In questa categoria rientrano le giostre, le acrobazie, le altalene, i girotondi vorticosi, giochi che accendono un momentaneo smarrimento percettivo (Cambi, Staccioli 2013).

“Caillois mette relazione la nostra società con una mescolanza di *agon* e *alea* e le società antiche e politeistiche con una mescolanza di *mimicry* e *ilinx* “(Novara,



Passerini, 2005: 30). Dunque, Caillois ritiene che ogni cultura favorisca categorie specifiche di giochi e che quella della società contemporanea occidentale promuove i giochi competitivi e quelli di fortuna.

### 2.2.1. I giochi tradizionali, oggetto d'interscambio culturale

Esistono una serie di fattori che ci dimostrano che le singole comunità umane, ristrette o ampie, differiscono l'una dall'altra. Generalmente, si tratta di uno stile di vita tradizionale tipico di una determinata comunità (ambiente rurale o urbano, kibbutz, tipo di paesaggio, ecc.), con abitudini, regole di comportamento, valori, e altre peculiarità culturali specifiche. Il tipo di vita tradizionale è solitamente determinato da gruppi etnici e caratteristiche territoriali ed è caratterizzato dal livello di sviluppo materiale e tecnico generale, il livello di urbanizzazione, dall'uso della lingua, da alfabetizzazione o analfabetismo, dalla presenza o assenza di istruzione formale, ecc. (Duran, 2001). Dunque, i giochi tradizionali sono attività ludiche o sportive che evolvono da abitudini di una comunità nazionale. Negli sviluppi successivi essi vengono utilizzati con caratteristiche originarie regionali e adattati alle tradizioni culturali di un'altra località. Queste attività possono essere svolte regolarmente o occasionalmente con l'intenzione di divertirsi e godere del tempo libero, come distacco dalle attività di routine, quali lavoro o impegni scolastici (Marlina, Pransiska, 2017).

Nel patrimonio culturale dell'umanità esistono molte descrizioni e raccolte di giochi tradizionali che vengono spesso utilizzate come fonti comparative. Tuttavia, l'opinione generale è che non ci siano abbastanza dati accettabili sugli aspetti multiculturali del gioco nel mondo, né abbastanza materiale sistematico sulle possibili linee di sviluppo dell'evoluzione umana attraverso il gioco. Se consideriamo i giochi come uno strato della cultura, possiamo domandarci se essi hanno un carattere culturale universale o specifico. Oppure se sviluppano alcuni tratti umani generali o culturalmente specifici. Il gioco, e tutto ciò che riguarda il mondo dell'infanzia, è un anello importante nel processo di socializzazione e in quello di sviluppo del pensiero che non dipendono solo da caratteri ereditari, ma subiscono l'influenza sociale della comunità culturale in cui l'individuo vive (Duran, 2001).

Il gioco è oggetto d'interesse anche per l'interscambio culturale. Attraverso le attività ludiche, un gruppo sociale, una popolazione o una comunità entra in contatto con altre. È possibile trovare giochi molto simili o anche uguali in popolazioni molto distanti sia culturalmente che geograficamente. Nell'interscambio di conoscenze che ha portato alla trasmissione di regole, gestualità e comportamenti poi mantenuti e tramandati parallelamente dai diversi gruppi sociali, dimostra la forza comunicativa del gioco. Quando il gioco viene trasmesso da una comunità all'altra spesso accade che venga "contaminato" dalle abitudini e tradizioni della società ricevente (Cirulli, 2012). Ci sono giochi come, per es. *Mosca cieca* o *Nascondino* o diversi giochi con la palla che troviamo in tutto il mondo, ma vengono giocati in modo diverso, in luoghi diversi e in differenti periodi storici. Alcuni giochi nella cultura occidentale vengono praticati esclusivamente in forma agonistica, mentre in altre culture vengono concepiti solamente come giochi cooperativi o viceversa (Di Pietro, 2007).

Le tecnologie moderne di comunicazione e la globalizzazione annullano le differenze tra le nazioni e ci danno la possibilità di avvicinare gli uni agli altri e tollerare le diversità. Allo stesso tempo, però, è bene che nel mondo moderno si mantengano le nostre diversità e si preservino le identità locali specifiche, quindi le peculiarità delle persone e dei popoli. L'identità culturale è strettamente legata all'identità personale che si crea a contatto con i valori e il patrimonio culturale locale dell'ambiente sociale in cui un individuo vive. Ogni individuo che conosce bene la propria cultura e riconosce la propria identità generalmente non ha paura di fronte ai diversi scambi culturali e nel mosaico dei diversi popoli del mondo trova il suo posto senza difficoltà (Brajčić, Kuščević, 2023).

### 2.3. Come classificare i giochi tradizionali

Per fare una classificazione dei giochi tradizionali infantili è necessario tenere conto di diversi fattori importanti, come l'età, il sesso, il carattere e la natura collettiva o individuale dei giochi, il periodo dell'anno e i luoghi in cui si svolgono. Tutti i giochi di gruppo sono più o meno caratterizzati dalla competizione nella destrezza, nella velocità e in altre abilità e sono espressione del bisogno del bambino di distinguersi e affermarsi agli occhi dei coetanei (Kožić, 1980).

Alcuni antropologi culturali e sociologi dividono i giochi tradizionali in semplici categorie come giochi femminili e giochi maschili e quelli un po' per tutti. Anche nel

progetto *Contrada – luogo dei ricordi della nostra infanzia* dell'associazione Ecomuseo "Casa della batana" i giochi sono suddivisi in queste categorie.

Giochi tipicamente femminili sono considerati: Alle belle statuine; Li poûpe da bièco<sup>1</sup>; Salto alla corda; Il pisuco<sup>2</sup> La pêica<sup>3</sup>.

Giochi tipicamente maschili sono ritenuti: Pischelo<sup>4</sup>; Guardie e ladri; Scondi man; Caffè, Cerchio; I suòdi a spana<sup>5</sup>; Buòsolo<sup>6</sup>; Il Pandolo<sup>7</sup> ; La cariola; Guera cavai<sup>8</sup>.

Giochi un po' per tutti: I cantoni; Mosca cieca; S'ceînche<sup>9</sup>; El fràto uò pièrso el suòcolo<sup>10</sup> ; Balena, cori, scondi, cufa e taia<sup>11</sup> (Nikolić Đerić et al., 2018).

I giochi tradizionali vengono spesso classificati a seconda dei materiali che servono al gioco: niente, la palla, piccoli oggetti, ecc., oppure giochi legati a luoghi aperti: il cortile, la strada, la piazza... Infatti, gli autori Novara e Passerini (2005) classificano i giochi tradizionali a seconda del materiale occorrente al gioco:

- niente: Strega comanda color, Guardie e ladri, I quattro cantoni, Lo sparpiero, Nascondino, Rialzo, Un, due, tre, stella, Le belle statuine

- gessetti o altro: Palmo pietra, La Civetta, Figurine, I cinque sassolini, Campana, Corda, Elastico...

- una palla o diverse palle: Pallamuro, Palla battimani, Palla avvelenata, Palla prigioniera, Palla lattine, Biglie...

L'antropologo Sutton-Smith (in Duran, 2001) classifica i giochi tradizionali in dieci categorie. Sono il risultato di una raccolta sul territorio della Nuova Zelanda che comprende giochi realizzati spontaneamente senza la guida degli adulti. Le categorie sono:

---

<sup>1</sup> Bambole di stracci

<sup>2</sup> La Campana

<sup>3</sup> I cinque sassi

<sup>4</sup> Gioco con le carte

<sup>5</sup> Gioco con le monete - Soldi a spanna

<sup>6</sup> Gioco con le monete

<sup>7</sup> La lippa

<sup>8</sup> Guerra dei cavalli

<sup>9</sup> Le biglie

<sup>10</sup> Il frate ha perso lo zoccolo

<sup>11</sup> Balena, corri, nasconditi, accovacciati e taglia

1. Giochi con canti: a) giochi con organizzazione inferiore, b) giochi in linea, c) giochi di coppia
2. Giochi con dialogo
3. Giochi informali
4. Giochi con un leader
5. Giocare a rincorrersi
6. Giochi ritmici
7. Giochi basati sulla fortuna
8. Giochi di sfida
9. Giochi al chiuso
10. Giochi di abilità: a) colpire, b) lanciare, c) afferrare e manipolare, d) saltare e saltellare, e) correre (Duran, 2001).

L'etnomusicologa ungherese Katalin Lazar (1999) classifica i giochi tradizionali in sei categorie con le relative sottocategorie:

- 1) Giochi con l'utilizzo di requisiti
  - a) Giochi di costruzione
  - b) Giochi di abilità
  - c) Giochi con la palla
  - d) Giochi popolari di tipo sportivo
- 2) Giochi di movimento
  - a) Giochi della prima infanzia
  - b) Giochi di abilità e forza
  - c) Giochi a rincorrersi
  - d) Processioni
- 3) Giochi intellettuali
  - a) Giochi intellettuali di abilità
  - b) Trucchi
  - c) Indovinelli
  - d) Nascondino
  - e) Giochi di resistenza
- 4) Giochi di selezione delle coppie
  - a) Come rituali per chiedere la mano della ragazza
  - b) Giochi di società con selezione di coppie

## 5) Le rime

- a) Rime legate alla natura
- b) Giochi con le piante (foglie, margherite, acacia)
- c) Rime con i nomi degli animali o imitazione
- d) Ninne nanne
- e) Rime provocatorie
- f) Le conte e giochi per il sorteggio
- g) Altre rime che non possono essere classificate negli altri gruppi di rime.

L'autore Pietro Turano (2007) propone nel suo libro *Enciclopedia dei giochi tradizionali*, che ha avuto un grande riconoscimento e collaborazione dell'UNICEF, ben tredici categorie:

### 1. Giochi della primissima infanzia:

Cavalluccio, Contando le dita 1°, Contando le dita 2°, Mani contro mani, Manu manuzze, Manu modra Scippamano, Vola Gigino, vola Gigetto

### 2. Giochi per bambini:

Acqua, fuoco, fuochino, Belle statuine, Uno, due, tre stella, Bolle di sapone, Catena, Cara nonnina, Madama Dorè, Com'è bello passeggiar, Cummà, ha fattu u pane?, La bella lavandaia, Pesciolino, pesciolino, Povera vecchierella, Regina reginella, Son povera cieca, Capitombolo, La ruota, Giochi con la carta, Gioco del contrario, Gioco del silenzio, L'anello, Girotondo, Il telefono, Le vertigini, Passaparola, Palla dorata, Siamo arrivati?, Specchio, Palla muro

### 3. Giochi con le noci:

Alle noci, Pari o dispari, Castello noci

### 4. Giochi all'aperto:

La cariola, A culu `n terra, Abilità acrobatiche, Altalena, Asse in equilibrio, Birilli, Bocce, Stacce<sup>12</sup>, Campana o gioco della settimana, Cavallina, Uno monta la luna, Cerchietto, Ciclotappo, Colore colore, Fulmine o guardia e ladri, I sassolini, Il paletto, La trottola, Le biglie, Scippacore

---

<sup>12</sup> Piastrelle

#### 5. Giochi a pegni:

Che bella tila, Dentro e fuori, La bottiglia, Gioco della scopa, Gioco del foulard, Le cocuzze, La ruota e la bottiglia, I piedi di San Michele, Piripicchio piripacchio, I dieci fratelli

#### 6. Giochi di gruppo:

Abilità con la sedia, Abilità con il paletto, Astragali, Aliosso, Balla con me, Caccia al tesoro, Gioco dei pazzi, Gioco del cetriolo, Gioco della festa, Il Mimo, Gioco dello specchio, Memoria, Mestiere, Mordi la mela, Moscacieca, Gioco dell'oca, La corda, Gioco degli animali, Frutta, fiori, città, Indovinare i banditi, L'elastico, La camicia della gatta, Occhi bendati, Scioglilingua e indovinelli, Spalla contro spalla, Volà il morto, Il carrarmato, Il disegno, La sedia del papa, La Lippa, Napoleone alla guerra di..., Nascondino, A pietra 31, Zuddru, Pietra e linea, Quattro cantoni, Rimbalzello, Rubabandiera, Ruzzola, Lancio del caciocavallo, Scarica barile, Tamburelli, Serpentina, Serpentone Testa Coda, Sassaiola, Trovare o tana

#### 7. Giochi con la palla:

Palla avvelenata, Palla bomba, Palla nemica, Palla prigioniera, Pallacorda, Palla tennis, Pallamaglio

#### 8. Giochi con le monete:

Battimuro, Buche, Marciapiede, Palmonete, Quadretto, Spacca linea o spacca mattone, Testa o croce

#### 9. Giochi con le carte:

Castello di carte, Ciuccio, Famiglie, Padre Gerolamo, Se fosse

#### 10. Giochi di forza:

La barca, La bandiera, Giro del dito, Equilibrio forzato, Braccio di ferro, La bilancia, La piramide, Lo schiaffo del soldato, Lotta libera, Morra, Passaggio obbligato con il paletto, Qua la mano, Tiro con il palo

#### 11. Giochi popolari:

Albero della cuccagna, Cacia al maialino, Corsa con i sacchi, Corsa con i secchi, Corsa con l'uovo, Gara dei biscotti, Gara della farina, Gara della pastasciutta, Gara delle angurie, La moneta nel secchio, Il triangolo, La padella, Gioco delle

candele, Le pignate<sup>13</sup>, U' pignatune<sup>14</sup>, Lancio delle uova, Roulette paesana, Tiro al cetriolo, Tiro alla fune

#### 12. Burle e monellerie:

Ciccu me tocca, Gioco del capello, Gli elastici, Il sole nello specchio, La stira, L'orologio, Mastu, Papa, papa santu, Moneta e filo, Pesce d'aprile, Tappare gli occhi

#### 13. Passatempi individuali:

L'Aquilone, Cerbottana, Cono volante, Gioco dei quindici, Il cannoncino, Il carretto, Il cerchio, La canna, La fionda, La girandola, Le bambole, Monopattino, Paletto e rotellina, Tiro con l'arco, Scupidù e catelina, Yo-yo (Turano, 2007).

Sono state presentate solo alcune delle numerose classificazioni esistenti, ma nessuna riesce ad abbracciare in modo esaustivo la grande varietà dei giochi tradizionali.

## 2.4. Esempi di tutela dei giochi tradizionali in Croazia e in Italia

In Italia, il programma Tocati volto alla salvaguardia dei giochi tradizionali, nasce per iniziativa di un'associazione locale di un gruppo di giocatori di Lippa, un gioco popolare presente in tutto il mondo. Si tratta dell'Associazione Giochi Antichi di Verona (AGA). Quest'associazione scopre una vocazione e passione per la diversità dei giochi tradizionali e si spinge oltre le frontiere organizzando il programma condiviso con il Belgio, la Francia, il Cipro, la Croazia e, in primo luogo, l'Italia. Il comitato intergovernativo dell'UNESCO per la conservazione del patrimonio culturale immateriale ha iscritto il 2 dicembre del 2022 il Festival Internazionale dei giochi in strada Tocati nel Registro delle Buone Pratiche (Zingari, 2018, in Nikolić Đerić, 2018).

Nel 2003 il gioco tradizionale istriano *Pļjočkanje*<sup>15</sup> viene inserito nella Lista del Registro delle Buone Pratiche di Salvaguardia dell'Umanità grazie al programma Tocati, il programma per la salvaguardia dei giochi tradizionali di strada e dello sport (Ministarstvo kulture i medija, 2022). Il gioco tradizionale *Pļjočkanje* nasce da un gioco arcaico popolare dei pastori e si giocava in tutta l'Istria. Veniva giocato

---

<sup>13</sup> Le pentole

<sup>14</sup> Il pentolone

<sup>15</sup> Gioco delle piastrelle

soprattutto dai bambini che si intrattenevano giocando per far passare il tempo durante il pascolo degli animali. Fino a pochi anni fa per giocare si usavano pietre piatte, grandi come il palmo della mano e una pietra più piccola grande come un pugno chiamata *Bolin* o *Balin*. Oggi le pietre sono state sostituite da più pratici dischi di ferro, uguali per peso e dimensioni per tutti i giocatori. L'essenza del gioco consiste nel colpire con una pietra piatta (*pljočka* o *piastrella*) una pietra più piccola (*Bolin*). Di solito si giocava fino a ottenere 11 o 13 punti, eccezionalmente fino a 15 o 21 punti. Le pietre si scagliano da una distanza di 5 metri. Il vincitore è colui che riesce a buttare la pietra piatta il più vicino al *Bolin*. Le regole del gioco si basano sulla tradizione orale e sono state scritte in dialetto ciacavo. Il fair play viene chiamato *krijanca* (creanza) e si riferisce al comportamento educato, cioè, al prendersi cura di se stesso e degli altri, avere stima degli altri, non fumare e non bere alcolici, non entrare in conflitto, essere onesto, cantare bene e mantenere viva la tradizione istriana (Pacenti, 2018, in Nikolić Đerić, 2018).

La Società istriana dei giocatori delle piastrelle è attiva nella promozione e nella conservazione di questo gioco. Per promuoverlo si organizzano tornei in occasione delle feste locali come la festa di San Bartolo a Gimino, Santi Pietro e Paolo a San Pietro in Selve, San Vito a Grisignana, ecc. Si organizzano anche giochi dimostrativi nei giardini d'infanzia e nelle scuole. Il gioco è registrato nell'elenco del patrimonio culturale della Repubblica di Croazia (Margetić, 2015).

L'associazione *Casa della batana* ha organizzato nel 2014 un progetto per la promozione dei giochi tradizionali di Rovinj-Rovigno intitolato "Contrada - luogo dei ricordi della nostra infanzia" e grazie a questo progetto definisce gli obiettivi strategici dell'Ecomuseo di cui il principale è la trasmissione mirata di conoscenze e abilità ai bambini e ai giovani. L'idea era di ricercare i giochi locali all'aria aperta, svolti in ambiente naturale, sulle strade o accanto al mare che rappresentano l'essenza dell'eco-museologia.

L'antropologa culturale Tamara Nikolić Đerić ha raccolto, grazie ai ricordi di alcuni cittadini che abitavano in quella zona negli anni Cinquanta e Sessanta del XX secolo, un insieme di conte, preghiere e giochi in dialetto rovignese. Il progetto aveva un sostegno finanziario della città di Rovinj-Rovigno e dal Ministero della Cultura della Repubblica di Croazia ed è stato presentato alla mostra "Contrada - luogo dei



ricordi della nostra infanzia” come parte integrante della manifestazione “Popolana” a Rovinj-Rovigno e successivamente anche a Pola e Umago.

Grazie al grande interesse la mostra è stata nuovamente presentata nel 2016, mentre nel 2017, come massimo successo, fu allestita al “Tocati” a Verona, nucleo del Festival internazionale dei giochi tradizionali di strada con il contributo del Dipartimento di Cultura della Regione Istriana. L’ecomuseo Batana si unisce all’iniziativa del programma Tocati come comunità che cura il patrimonio culturale immateriale. I giochi inclusi nel progetto sono: Alle belle statuine; Li poûpe da bièco; Salto alla corda; Il pisuco o la campana; La pêica; Pischelo; Guardie e ladri; Scondi man; Caffè, Cerchio; I suòldi a spana; Buòsolo; Il Pandolo o la lippa; La cariola; Guera cavai; I cantoni; Mosca cieca; Biglie o s’ceînche; El fràto uò pièrso el suòcolo (il frate ha perso lo zoccolo); Balena, cori, scondi, cufa e taia (Nikolić Đerić, 2018).

### 3. EDUCARE I BAMBINI TRAMITE I GIOCHI TRADIZIONALI

Educare vuol dire aiutare a sviluppare l'unicità e le potenzialità di ogni bambino e prepararlo a vivere nell'ambiente di cui fa parte e a modellarsi ai contesti culturali che incontrerà in futuro. A tal proposito, l'educazione deve predisporre le situazioni che lo aiuteranno a maturare il suo essere al mondo e a essere disponibile ad aprirsi agli altri senza rinunciare alla propria individualità (Ceciliani, 2017). "L'attività ludica costituisce, specie nell'ambito della scuola dell'infanzia, il motore essenziale, posto alla base delle attività educative inerenti allo sviluppo del bambino. È essenziale che il gioco conservi la caratteristica fondamentale della spontaneità e che non venga strumentalizzato ai fini didattici" (Ambretti, 2017: 21).

Secondo Staccioli ci sono almeno due motivi per usare i giochi tradizionali per l'infanzia nell'educazione:

- perché stimolano lo sviluppo intellettuale, affettivo-emotivo, sociale e motorio
- perché rappresentano un mezzo di comprensione del contesto socioculturale in cui hanno avuto origine (Staccioli, 1987).

#### 3.1. I giochi tradizionali e la trasmissione di valori e contenuti culturali

Nel *Curriculum nazionale croato della prima infanzia e prescolare* (2015) viene accentuata l'importanza della consapevolezza della propria identità nazionale e la capacità di espressione culturale come una delle competenze per l'apprendimento permanente. Ciò significa che i bambini dovrebbero sviluppare la consapevolezza della cultura del proprio territorio, dello stato, dell'Europa e del mondo, attraverso diverse attività intrecciate con l'arte (la musica, la danza, l'arte teatrale) e i giochi tradizionali. La conservazione della cultura e del patrimonio storico sono valori fondamentali di una comunità e di una società (Curriculum Nazionale croato della prima infanzia e prescolare, 2015).

Anche nelle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e primaria* si sottolinea l'importanza di ricercare strategie didattiche plurime e diversificate per sostenere in modo adeguato la formazione del futuro uomo e

cittadino. Nel processo formativo ogni bambino si trova a interagire con culture diverse, senza avere strumenti adatti per comprenderle. Di conseguenza spetta alla scuola il compito di fornire supporti adeguati affinché ogni bambino possa sviluppare un'identità consapevole e aperta. I docenti hanno il compito di realizzare progetti educativi necessari per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali e antropologici nei quali il bambino vive (Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e primaria, 2012).

A tal proposito, autori come Schettini (1998), Parlebas (2005), Lagardera e Lavega (2003) (in Palumbo, Ambretti, 2021) affermano che i giochi popolari offrono codici e modalità di scambi relazionali diversificati, adattabili ai metodi d'insegnamento più diffusi. Inserirli nel contesto scolastico garantisce l'integrazione dei saperi all'insegna della riscoperta e del recupero della tradizione locale e offre una consistente varietà di opportunità che si mescolano a nuove esperienze vissute a scuola (Palumbo, Ambretti, 2021). I giochi popolari, o giochi tradizionali custodiscono valori, contenuti culturali e conoscenze di ogni comunità, contengono eredità lontane e preziose che si tramandano o acquisiscono da culture e paesi differenti nel tempo e nello spazio (Cirulli, 2012). Sono dei tesori culturali di ogni nazione dimenticati o abbandonati nel tempo. È importante recuperarli e includerli nei programmi istituzionali dato che, oltre a soddisfare le esigenze di sviluppo dei bambini piccoli hanno anche un grande valore di preservazione del patrimonio culturale (Cherry 2012, in Gul, 2023). Infatti, un'istruzione di qualità presuppone la formazione di individui autonomi che riconoscono i valori del patrimonio culturale nei processi di globalizzazione del XXI secolo. La tutela del patrimonio è un segmento importante dello sviluppo sostenibile se vogliamo preservare l'identità di un popolo in un territorio (Brajčić, Kušćević, 2023). Il concetto di sviluppo sostenibile legato al patrimonio culturale si basa sull'appoggio delle politiche sociali attraverso l'azione di varie istituzioni educative. Il sostegno educativo-istruttivo è legato agli atteggiamenti e alle convinzioni che i bambini e i ragazzi acquisiscono proprio negli ambienti prescolare e scolastico. Di conseguenza è necessario incorporare i giochi tradizionali nei curriculum di base e progettare, sviluppare, applicare e valutare strategie efficaci che consentano di promuovere lo sviluppo sostenibile del patrimonio culturale nell'educazione e istruzione dei bambini e dei giovani (Brajčić, Kušćević, 2023).

Conoscere, preservare, rispettare e sviluppare la propria identità nazionale e culturale è solo il primo passo di un lungo cammino che porta alla conoscenza e al rispetto della diversità culturale del patrimonio mondiale come uno dei temi chiave del programma Decennio delle Nazioni Unite per l'educazione allo sviluppo sostenibile (2005-2014). Uno dei compiti di educatori e insegnanti è integrare nel sistema educativo contenuti del patrimonio nazionale culturale che consentiranno ai bambini di diventare attivi e sensibili nel conoscerli e consapevoli dell'importanza di coltivarli e custodirli. In tal modo potranno diventare tutori attivi del patrimonio culturale, creatori di valori nuovi che lasceranno in eredità alle future generazioni (Buljubašić Kuzmanić, 2008, in Kostović Vranješ, 2015).

### 3.2. I giochi tradizionali e lo sviluppo del bambino

Quando parliamo dell'importanza del gioco come mezzo di crescita e di sviluppo va ribadito che non ci si riferisce solo allo sviluppo fisico o cognitivo. Il gioco offre tante potenzialità da salvaguardare come lo sviluppo degli affetti, delle capacità relazionali, della coscienza di sé e del proprio stare con gli altri. Nel gioco si muovono amicizie e ostilità, affetti e regole, esuberanze e timidezze, aspettative e progettazioni (Staccioli, 2021). Quindi possiamo considerare il gioco come un mezzo educativo per la crescita e lo sviluppo a patto che si rispettino le condizioni alle quali accenna Vigotsky (1981) "... il rapporto fra gioco e sviluppo può essere paragonato al rapporto istruzione - sviluppo, ma il gioco fornisce una base di trasformazione di ben più vasta portata nei bisogni e nella coscienza" (Staccioli, 2021: 237).

Lo sviluppo è un processo qualitativo e quantitativo non semplice, composto da difficoltà che rappresentano lo stimolo attivante che induce il bambino a ricercare l'equilibrio interno e raggiungere il benessere fisico e psichico. Questo processo è caratterizzato da una continua conquista di equilibrio spesso turbato dalla necessità di trovare un nuovo equilibrio a uno stadio successivo più alto. Nell'alternare i momenti di equilibrio (assimilazione) i cui l'espressione dell'intelligenza è adeguata al livello di conoscenze e i momenti di disequilibrio (accomodamento) in cui l'espressione dell'intelligenza deve adeguarsi a conoscenze nuove non ancora padroneggiate, esiste un continuo passaggio grazie al quale il bambino evolve. Questo passaggio è fondamentale per ottenere il benessere e quando esso non

avviene, o avviene parzialmente, permane il disequilibrio psico-fisico evidenziato da comportamenti di sofferenza e di disagio (Ceciliani, 2017).

Novara e Passerini (2005) sostengono che i giochi tradizionali possono sviluppare competenze e attitudini fondamentali per l'uomo di ogni cultura. Aiutano a sviluppare l'autostima perché una volta che il gioco ha inizio, ogni giocatore viene accettato dal gruppo per quello che sa fare, senza essere giudicato. Se sbaglia, cambia ruolo o fa la penitenza. In questo modo è libero di esprimere se stesso. L'esperienza ludica avvicina gli uomini alla natura e agli altri. Si sviluppa il senso di appartenenza al gruppo mantenendo uno spazio di autonomia di ogni giocatore, la creatività, la comunicazione non verbale, la capacità di percezione sensoriale e si offre l'occasione per fare i conti con le differenze individuali, il merito personale e il destino (Novara, Passerini, 2005).

### 3.2.1 I giochi tradizionali e lo sviluppo motorio del bambino

Numerose ricerche riguardanti l'influenza dei giochi tradizionali sullo sviluppo dei bambini (Rauber et al., 2014, Abdullah et al., 2013, Akbari et al., 2009, Nyata, Mapara, 2008, Piech, Cieslinki, 2007, in Lacson et al., 2023)) dimostrano che questi giochi offrono tanti vantaggi per lo sviluppo motorio e sono ideali per promuovere l'importanza dell'attività fisica (Lacson et al., 2023). Lo affermano anche autori famosi, come Dewey, Montessori, Piaget che sostengono ci sia un'inscindibile correlazione tra processo di apprendimento e attività ludo-motorie ed evidenziano l'importanza della promozione di tale rapporto fin dalla prima infanzia. L'attività ludo-motoria è la modalità conoscitiva e di apprendimento più spontanea e naturale e favorisce l'acquisizione di capacità motorie, cooperative e di mobilità articolare. La Montessori sostiene che il bambino, grazie alla "mente assorbente", sia in grado di cogliere stimolazioni provenienti dall'ambiente fisico e sociale e per questo acquisisce abilità cognitive e funzionali dalle esperienze che impegnano specificamente il canale visivo per entrare in rapporti speciali con l'ambiente (Ambretti, Orecchio, 2022).

Nel gioco motorio il bambino gioca con le mani, le braccia, le gambe e tutto il corpo. Per esempio, il gioco *Acchiappino* prevede di acchiappare l'altro usando il proprio corpo e toccando il corpo dell'altro; il *Girotondo* prevede di darsi la mano e girare in cerchio; il gioco del *Nascondino* prevede di nascondersi e correre per

raggiungere la tana prima di chi sta sotto, ecc. Grazie alla presenza di elementi di movimento come correre, saltare, accovacciarsi, gattonare, camminare in punta dei piedi, i bambini allenano varie abilità motorie (Tantarto, Hertoery, 2020).

I risultati di molte ricerche dimostrano che i problemi dello sviluppo motorio nei bambini in età prescolare si differenziano in ogni scuola dell'infanzia. Il motivo potrebbe essere l'uso differente di strategie educative o contenuti e attività proposte ai bambini. Si può notare che alcuni bambini di oggi sono meno abili nei movimenti di coordinazione, flessibilità, equilibrio e agilità e altri che riescono a eseguire tutte le azioni. Questo lo notiamo nelle attività come correre, arrampicarsi, superare percorsi con ostacoli, colpire un bersaglio e altri giochi (Ardianto in Hasibuan, Jannah, 2017).

Secondo Pulcini (in Cirulli, 2012) i giochi di strada offrono effetti benefici sulla salute fisica e psicosociale. La strada è una grande palestra, molto economica, con benefica luce naturale per la formazione di anticorpi e grande adattamento all'ambiente. Un luogo che assicura lo sviluppo della creatività, l'improvvisazione, il divertimento semplice, l'aggregazione. Le esperienze cinestetiche nella scuola dell'infanzia favoriscono la diffusione dei principi essenziali per una cultura del sé sociale e individuale, il gruppo-sezione offre spunti importanti riguardanti sia l'attività naturale e spontanea di ogni bambino che la capacità di relazionarsi con gli altri, condividendo spazi, oggetti, pensieri, emozioni e obiettivi comuni. L'esperienza ludico-motoria, grazie alla combinazione di gioco e movimento, promuove la socializzazione e contribuisce all'interdipendenza positiva tra i membri del gruppo, al riconoscimento delle differenze individuali, al rispetto delle regole e allo sviluppo del senso di appartenenza (Ambretti, 2017). La scuola dell'infanzia deve promuovere e facilitare l'agire corporeo, soprattutto nei contesti che offrono molteplici possibilità come l'ambiente esterno, dato che, a volte nell'ambiente interno non sono realizzabili. L'ambiente esterno consente al bambino di sviluppare la consapevolezza dei propri limiti attraverso attività senso-motorie nelle sue manifestazioni più sfrenate (Ceciliani, 2017).

“Le specificità psicofisiche e sociali relative alla fascia d'età 3-6 anni richiedono il riferimento a giochi che, pur rifacendosi alla tradizione popolare, permettano di osservare:

- la funzionalità grosso-motoria;

- l'orientamento spaziale nel bambino con particolare riferimento al riconoscimento delle coordinate destra-sinistra;
- le capacità visuo-percettive e di integrazione visuo-motoria;
- le abilità fini e grosso-motorie;
- le difficoltà motorie;
- le difficoltà socio-relazionali "(Ambretti, 2017: 117).

### 3.2.2. I giochi tradizionali e lo sviluppo cognitivo del bambino

Grazie alla trasformazione o manipolazione di oggetti e costruzioni nello spazio il bambino impara a conoscere il mondo. L'attività corporea gli permette di arrivare progressivamente a enunciare, rappresentare e interiorizzare concetti astratti come il tempo e prendere coscienza di nozioni come prima e dopo, breve o lunga durata. Nei giochi tradizionali il corpo serve come canale di espressione di vissuto e agito, quindi, possiamo riconoscere alla relazione gioco e movimento una funzione di primo piano nei processi di comprensione e rappresentazione del mondo circostante (Ambretti, 2017).

L'autrice Mayles (2005) afferma che i giochi tradizionali espongono i bambini a una serie di preziose lezioni di vita e creano anche affettuosi ricordi d'infanzia che sono essenziali per uno sviluppo sano e completo. Attraverso il gioco, affinano le abilità cognitive, fisiche e sociali sia individualmente che collettivamente. Queste riguardano le abilità cognitive di: fare scelte, prendere decisioni, saper negoziare, perseguire i propri interessi, essere creativi e utilizzare l'immaginazione per creare idee proprie, mostrare indipendenza nel pensiero e nell'azione, essere fisicamente e intellettualmente attivi in modo prolungato, imparare a risolvere conflitti, acquisire nuove competenze e interessi nuovi, capire regole e strutture, risolvere problemi e creare nuove combinazioni a partire dalle esperienze vissute (Mayles, 2005, in Khalid, 2008). Non solo, nel gioco i bambini imparano a contare, a riflettere e sviluppare strategie. Inoltre, la costruzione autonoma dei requisiti per il gioco usando materiali che si possono trovare in natura, sviluppa la creatività, aspetto importante da curare nel progetto educativo (Tantarto, Hertoery, 2020). Il pensiero creativo è quello che dà ai bambini l'opportunità di trovare soluzioni originali ai problemi e a guardare varie situazioni da un altro punto di vista. L'educatore può offrire l'opportunità di fare progetti, utilizzare la fantasia e l'intuizione, maneggiare materiali

o strumenti, in particolare costruire giocattoli con le proprie mani e svolgere giochi tradizionali che richiedono la soluzione di problemi o l'uso del pensiero critico. I giocattoli possono essere costruiti con materiali naturali e di recupero e sistemati su uno scaffale previsto per i giochi durante il tempo libero. Confrontando i giocattoli costruiti con quelli acquistati, si possono affrontare temi attuali come il consumismo, la difesa dell'ambiente, il riciclaggio (Di Pietro, 2007).

### 3.2.3. I giochi tradizionali e lo sviluppo socio-emotivo e morale del bambino

Nel mondo dell'educazione odierno il gioco diventa la modalità migliore per imparare a rispettare le regole. L'educazione alle regole dovrebbe avvenire in giovane età, quando il carattere non si è ancora formato. Il concetto di regola può assumere il ruolo centrale per lo sviluppo della persona tramite attività ludico-educative (Coco, 2013).

“I giochi con le regole possono essere insegnati e appresi, hanno nomi che li rendono riconoscibili, fanno parte delle tradizioni di particolari comunità e momenti storici, cambiano nel tempo e comportano un sistema di sanzioni per coloro che violano le regole del gioco” (Baumgartner, 2022: 78). Dewey (1949) sosteneva che nel gioco è presente una forma di controllo sociale fluido basato sulle regole negoziabili che rendono possibile la formazione di competenze essenziali per la vita. Lo stesso Piaget (2009) afferma che le regole si acquisiscono più facilmente attraverso il gioco autogestito senza la direzione degli adulti (Digennaro, 2019). Secondo quest'autore nei giochi con le regole, come anche nei giochi funzionali e quelli simbolici, prevale l'assimilazione della realtà che è conforme alla struttura del pensiero dei bambini. Tuttavia, in questi giochi esiste già un certo equilibrio tra assimilazione e adattamento alla vita sociale. Nei giochi con regole si richiede disciplina collettiva, rispetto del codice d'onore, correttezza e fair play, tanto che l'autore li mette in correlazione con lo sviluppo morale dei bambini (Duran, 2001). Il giudizio morale, sempre secondo Piaget, si sviluppa soprattutto con i giochi che vengono trasmessi da bambini più grandi a quelli più piccoli senza l'intervento degli adulti (Coco, 2013).

I bambini hanno l'opportunità di esercitare e sviluppare abilità e competenze sociali grazie alla possibilità di fare cambiamenti e aggiustamenti durante il gioco. Le piccole trasformazioni sono sempre possibili nei giochi tradizionali. Le regole che



possiedono questi giochi non sono rigide o universali, ma i giocatori hanno l'autorizzazione a intervenire e adattare alle loro necessità. Spesso le modificano creando così varianti di gioco nuove (Staccioli, 2021). Nel momento in cui si decide di giocare, le regole devono essere chiare e condivise, ma prima possono essere negoziate e cambiate per adeguarle ai bisogni del gruppo. L'importante è che tutti siano d'accordo con le modifiche proposte (Di Pietro, 2007).

Kovačević e Opić (2014) sottolineano che i giocatori nei giochi tradizionali prestavano molta attenzione alle regole. Indipendentemente dalle origini del gioco, le regole dovevano essere rispettate perché la conseguenza della violazione era l'esclusione dal gioco. Fin dal primo contatto con un gioco i bambini apprendevano le conseguenze del mancato rispetto delle regole. Questo era un punto di partenza fondamentale per il successivo apprendimento spontaneo delle norme sociali necessarie per un funzionamento efficace nella società (Kovačević, Opić, 2014).

I giochi tradizionali secondo Petrovska e collaboratori (2013) offrono il vantaggio di poter essere praticati sia nella scuola dell'infanzia che a casa con gli adulti. Comprendono spesso giochi di ruolo che motivano i bambini a prendervi parte con l'opportunità di immedesimarsi in qualcun altro. La maggior parte di questi giochi include l'attività fisica, la cooperazione e il coinvolgimento intellettuale, in particolare la memorizzazione. Questa stratificazione motiva i bambini a sceglierli perché offrono l'occasione di essere attivi in tutte le stagioni dell'anno stando all'aria fresca e al sole (sul prato, sull'erba, nei boschi, sulla neve...). Inoltre, sviluppano il senso di responsabilità con l'obbligo di conservare le proprie cose e i requisiti di gioco (bastone, corda, arco e freccia...), stimolano a capire, accettare, e rispettare le regole stabilite e concordate dal gruppo (Petrovska et al., 2013).

La regola è un valore da trasmettere nell'educare i bambini per creare un atteggiamento positivo verso la sua legittimità e la necessità della cooperazione. Ceciliani (2017) afferma che ci sono quattro piani di analisi della regola:

- *regola e libertà*: la libertà di inventare o modificare le regole, ma non la libertà di violarle
- *il senso della regola*: si sviluppa nel bambino se è lasciato libero di adattare le regole

- *darsi la regola (autocontrollo)*: si sviluppa un senso del limite e l'autocontrollo nello sfidare il rischio senza oltrepassare il pericolo estremo
- *competizione e regola*: si sviluppa nel confronto che avviene condividendo la regola con l'avversario (Ceciliani, 2017).

Nei giochi di gruppo i bambini imparano anche a interagire con gli altri e sviluppare la collaborazione. Se imparano a comportarsi correttamente nel gioco, sapranno farlo anche nel gruppo sociale, nella vita quotidiana, rendendosi conto che è necessario rispettare gli altri e accettare che possono avere personalità diverse, ma non per questo inferiori (Coco, 2013). Secondo l'autrice Mayles (2005) il gioco si fa veicolo di socializzazione sia dal punto di vista soggettivo che nel rapporto di interazione con gli altri. Aiuta il bambino a utilizzare competenze e saperi già acquisiti per fissare obiettivi personali e assumere comportamenti nuovi, lo aiuta a mostrare motivazione intrinseca e perseveranza, ad avere fiducia ed essere pronti davanti alle sfide, a utilizzare una serie di abilità sociali e interpersonali, tra le quali flessibilità ed empatia verso gli altri e sapersi comportare in modo cooperativo (Mayles, 2005, in Khalid, 2008).

I giochi spontanei con le regole, quelli che s'imparano dai compagni come quelli che vengono proposti dagli insegnanti hanno una loro profondità. Durante il gioco tutti sentono qualcosa di non dichiarato apertamente, che non è espresso dalle regole del gioco. Consapevolmente o meno assumono così determinati valori culturali, modi di pensare e scelte etiche che si riflettono sui comportamenti (Staccioli, 2008). Nella scuola dell'infanzia, sono un banco di prova della convivenza democratica e civile. La scoperta del significato delle regole nel gioco e la condivisione delle stesse insegnano a rispettare i compagni, attendere il proprio turno, riconoscere gli errori, accettare la sconfitta, acquisire il senso di responsabilità e il rispetto per l'altro, anche se avversario, per cui possono rappresentare un vero e proprio ponte dal gioco egocentrico a quello sociale (Ambretti, 2017).

### 3.2.4. I giochi tradizionali e lo sviluppo dei bambini con disabilità e problemi di comportamento

Non tutti i bambini sono capaci di interagire con i coetanei. I bambini con disabilità sono particolarmente suscettibili e spesso provano un senso d'inadeguatezza, ansia e bassa autostima (Lorenz, 2010, in Ranjith, Mansoor Rahman, 2022). A volte sviluppano le competenze sociali più tardi rispetto ai bambini normodotati. Non sanno aspettare il proprio turno, vogliono vincere sempre, hanno comportamenti aggressivi o hanno tante insicurezze. Tramite i giochi tradizionali, i bambini con disabilità possono acquisire molte abilità nuove, imparare a socializzare, imparare a essere responsabili. Possono migliorare le abilità linguistiche e comunicative, dato che molti dei giochi tradizionali richiedono il dialogo o il canto. Possono conoscere i valori morali che si tramandano di generazione in generazione. Acquisire abilità della motricità grossa e fine, sviluppare la creatività e l'immaginazione (Yutapratama, Syamsi 2018). I bambini con difficoltà nello sviluppo trovano la propria zona di sviluppo prossimale nelle manifestazioni di espressioni corporee, simboliche e verbali, evitando ambiti dove il deficit limiterebbe la loro partecipazione (Cecilian, 2017).

D'altra parte, i bambini normodotati possono imparare ad accettare i bambini con disabilità attraverso il gioco. Infatti, molti giochi tradizionali di gruppo possono essere usati per stimolare la sensibilizzazione verso le differenze o per migliorare la propria senso-motricità. Per esempio "i giochi che escludono la vista sviluppano in modo sorprendente la capacità di precisione sensoriale con l'udito o il tatto. Si pensi a "Mosca cieca" o "all'Orso di Poitiers". Altri giochi, come nascondino o i giochi di ricercare oggetti nascosti, stimolano invece il senso di osservazione, specie se fatti in ambienti naturali" (Novara, Passerini 2005).

I giochi cooperativi vengono considerati da molti autori (Dowler, 2012, Callado, 2012, Soler, 2003, Omeñaca, Ruiz, 1999, Orlick, 1990, Grineski, 1989) una risorsa eccellente nel promuovere un insieme di valori come inclusione, responsabilità e solidarietà (in Munafò, 2019). "I giochi di collaborazione raggruppano sia giochi tradizionali di differenti culture, sia certe forme costruite appositamente per favorire la relazione e l'integrazione fra giocatori" (Staccioli, 2019: 106). Garaigordobil e Fagoaga (2006) (in Munafò, 2019) evidenziano che, grazie alla struttura del gioco

cooperativo tutti i bambini hanno la possibilità di partecipare, nessun bambino viene escluso. Ognuno dei partecipanti contribuisce portando le proprie competenze per raggiungere l'obiettivo stabilito dal gruppo. Questo comporta la creazione di un clima favorevole per lo sviluppo della personalità e del rispetto per l'altro.

Anche i bambini con problemi di comportamento come l'ADHD e altri, incontrano spesso delle difficoltà nell'interazione con i coetanei. Spesso devono confrontarsi con il rifiuto e l'isolamento sociale mentre hanno una grande necessità di sviluppare abilità e competenze sociali. I giochi tradizionali offrono la possibilità di esercitare queste competenze, si mostrano efficaci nello sviluppo socio-emozionale e sviluppo della comunicazione. I giochi di gruppo, in particolare, danno l'opportunità di interpretare il ruolo di un personaggio in situazioni diverse. Possono essere giocati da soli, in coppia o in gruppi e rappresentare diversi scenari (Jegadeesan et al., 2020). Nel contesto della scuola dell'infanzia il gioco tradizionale aiuta a educare con semplicità e ciascun gioco si costituisce come un efficace alternativa per puntare all'inclusione, al coinvolgimento di tutti i bambini, al potenziamento e acquisizione di abilità e competenze cognitive e motorie e al raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze (Ambretti, Orecchio, 2022).

L'educatore ha un ruolo fondamentale nel creare e favorire un clima conviviale che incoraggi il rispetto delle regole, l'autoregolazione sul piano socio-emotivo, nell'evitare gli affronti e le umiliazioni e controllare l'aggressività e la violenza (Ferretti, 2016).

### 3.3. La presenza dei giochi tradizionali nella società contemporanea

Secondo Staccioli (2019) attraverso il gioco si possono imparare molte cose, ma bisogna assicurare ai partecipanti di sceglierlo liberamente, affrontarlo con serenità, assicurare lo spazio e il tempo necessari.

Oggi l'attività fisica viene praticata dai bambini sempre meno. "I bambini non si arrampicano più, con conseguente blocco dell'articolazione scapolo-omerale, non camminano né corrono o saltano su prati o terreni sconnessi, spesso nemmeno a casa è concesso loro di stare scalzi e perciò la sensibilità del piede non si sviluppa, non hanno alcuna idea di cosa sia il gioco della campana, mirabile strumento di

sviluppo della destrezza, dell'equilibrio, della coordinazione e della precisione, non hanno assolutamente la sensazione del loro corpo in movimento, non sanno saltare la corda, non hanno il senso del ritmo, non sanno rispettare il proprio turno e tanto altro ancora" (Cirulli, 2012: 63). I giochi tradizionali vengono praticati sempre meno per mancanza di spazi all'aperto adeguati come parchi, spazi fisici naturali, spazi urbani pubblici (Tantarto, Hertoery, 2020). "La città è di chi ci lavora, non di chi ci abita. Questo fenomeno ha investito in primis la vita dei bambini: non possono più girare per le strade, non possono più giocare nei cortili, riservati alle macchine...Quasi tutti i regolamenti condominiali vietano il gioco infantile nei cortili. È un caso di ostracismo ingiustificato" (Novara, Passerini, 2005: 11).

I bambini conducono una vita sedentaria per mancanza di spazi, specialmente all'aperto, ma anche a causa della tecnologia che assorbe tutta la loro attenzione. I videogiochi, il pc, la televisione, l'auto, l'ascensore hanno portato le nuove generazioni ad avere problemi come "la sindrome ipocinetica", la solitudine e la depressione. Si può constatare che i bambini non sanno più giocare, giocare tra loro, giocare in gruppo, in cortile, nelle piazze, all'aperto, ma sono invece abilissimi coi videogiochi fin da piccoli. La loro coordinazione oculo-manuale è imbattibile per un adulto, però già a sette/otto anni si manifestano problemi come colonne vertebrali deviate per scoliosi, cifosi e lordosi, anchilosi dell'articolazione scapolo-omeroale, piedi piatti, obesità ecc. Tutti questi difetti sono strettamente correlati con la cosiddetta "sindrome da appartamento", ma per fortuna sono anche facili da correggere in questa fascia d'età (Cirulli, 2012). Secondo l'autrice Nesti (in Cambi, Staccioli, 2013) anche se i videogiochi stimolano i riflessi e la coordinazione (sia motoria che quella oculo-manuale) e le capacità logiche e percettive, il pericolo si presenta nella sovraesposizione del bambino a questo tipo di giochi. C'è anche il rischio di creare soggetti asociali per mancanza d'interazione con gli altri (Cambi, Staccioli, 2013). Non giocando in gruppo con frequenza come in passato, quando si ritrovano liberi all'aperto, la loro ludicità si esprime esclusivamente a spintoni, a strattoni perché non sanno organizzarsi da soli e per qualunque gioco collettivo hanno bisogno di un adulto che organizzi o controlli il gioco (Cirulli, 2012).

Non solo i bambini non sanno più giocare assieme, ma i ricercatori Gray (2015) e Gillian (2015) (in Digennaro, 2019) ipotizzano che ci sia una relazione tra l'aumento dei casi di aggressività e disagio nell'età prescolare e la mancanza del tempo libero

per il gioco autonomo e organizzato dai bambini stessi. In passato, i bambini vivevano gran parte del loro tempo libero all'aperto in forme di socialità ludica libera e autogestita con livelli minimi di controllo dell'adulto. Oggi, vengono sorvegliati dagli adulti, genitori in famiglia, educatori, insegnanti, *coach* nelle istituzioni educative. Diventa pressoché impossibile che il bambino possa godere in attività ludiche liberamente, da solo o con i compagni, fuori dallo sguardo degli adulti. La nostra società è diventata troppo attenta a proteggere i bambini da tutti i rischi. Il bambino non può fuggire la presenza dell'adulto sempre più ansioso di perdere il controllo su di lui (Farné, 2015). Infatti, i bambini sono costantemente presidiati da adulti che controllano che tutto si svolga in maniera regolare, in totale sicurezza e senza lasciare la possibilità di deviazioni dalle regole. Questo costante monitoraggio di tutte le attività e del gioco che troviamo anche nel parco giochi, dove i genitori organizzano persino la fila per lo scivolo per mantenere l'ordine, priva il bambino della possibilità di esplorare liberamente, avere interazioni spontanee con i coetanei e organizzare in autonomia il proprio tempo e il gioco (Digennaro, 2019).

I giochi di movimento, associati all'esercizio fisico e alla salute, grazie alla loro struttura e alle caratteristiche, rappresentano un mezzo ideale per la promozione del benessere psichico e fisico. Già dall'infanzia l'attività fisica si presenta come un elemento essenziale per la prevenzione di malattie cardiovascolari o altre patologie causate dalla sedentarietà, e influisce sul miglioramento della funzione di vari organi (Ferretti, 2016). Per questo la pedagogia contemporanea e coloro che operano nel campo della formazione e dell'educazione, hanno il dovere di proporre e incoraggiare i bambini verso i giochi tradizionali. Essendo l'educazione nelle società moderne troppo adulto-centrica, orientata al controllo e alla supervisione del gioco dei bambini, la scuola dell'infanzia dovrebbe diventare il luogo in cui il bambino può imparare a giocare e avere la libertà di sperimentare un'esperienza ludica che non sia invasa dalla presenza di adulti (Digennaro, 2019). La cura educativa deve pensare a vie alternative e proporre esperienze simili a quelle che offriva il cortile nel passato. Proprio il cortile rappresentava una palestra di vita che educava e formava il bambino a destreggiarsi in un ambiente comunitario, a vivere esperienze che lo rendevano pronto ad affrontare le continue sfide della vita quotidiana e gli insegnavano a diventare resiliente verso il coetaneo prepotente, verso situazioni che non vanno come egli vorrebbe (Cecilian, 2017).

Gli adulti hanno la responsabilità pedagogica e politica di restituire all'infanzia ciò che le è stato sottratto (Farné, 2015). Per chi s'interessa di educazione appare evidente l'emergere del bisogno di trascorrere più tempo a giocare negli spazi all'aria aperta (Ceciliani, 2017). La carenza delle esperienze di gioco libero dei bambini di oggi orienta l'attenzione degli educatori verso l'*Outdoor education*<sup>16</sup> (OE), ossia, un orientamento pedagogico che, a livello internazionale, si riferisce a numerose pratiche educative che valorizzano l'ambiente esterno nelle varie configurazioni (Farné, 2015). Secondo Ceciliani (2017) i bambini mostrano di essere predisposti e pronti alla strategia dell'OE, sono invece gli adulti, in particolare i genitori ad avere la tendenza a limitarla per timori spesso ingiustificati. Il bambino, mentre gioca all'aperto, vive in pieno l'esperienza senso-motoria, soddisfa importanti bisogni che riguardano il corpo e il movimento, il gioco e il giocare liberi dal controllo degli adulti e la salute psicofisica.

---

<sup>16</sup> Termine anglosassone per l'educazione all'aperto che comprende varie esperienze pedagogiche

#### 4. IL RUOLO DEGLI EDUCATORI NELLA REALIZZAZIONE DEI GIOCHI TRADIZIONALI

I continui mutamenti sociali e culturali che avvengono rapidamente all'interno delle società contemporanee non consentono più la costituzione spontanea di gruppi di gioco come succedeva in passato. I giochi liberi cui dedicarsi controllando in pieno le dinamiche di gioco, immersi in un processo di autoeducazione, non sono più possibili (Farnè, 2015, in Digennaro, 2019). Diventa perciò, compito delle istituzioni prescolari e scolari recuperare questa carenza e ricostruire quelle condizioni che caratterizzano i giochi tradizionali infantili di gruppo. Ovviamente le condizioni non possono essere uguali poiché nelle scuole non è possibile ricostruire una realtà sociale simile a quella del passato con ampi spazi liberi a disposizione. Comunque si può cercare di assicurare le condizioni di tempo e spazio in cui i bambini possano formare gruppi piccoli e scegliere i giochi da attuare, se non del tutto liberamente, almeno tra quelli proposti dagli adulti. Il ruolo dell'educatore è di trovare i giochi più adatti, ponendo attenzione alla tematica, alla struttura, agli spazi adatti e alla possibilità di variare le regole (Staccioli, 1987).

“Dunque, qual è il ruolo di chi vuole proporre “giochi di una volta”? Riconoscere un significato profondo nei giochi tradizionali ci permette di individuare un orientamento educativo (da non confondere con l'orientamento didattico). Se proponiamo giochi che stimolano diversi modi di stare insieme, possiamo creare una condizione che arricchisce gran parte dei partecipanti” (Di Pietro, 2007: 29).

L'autore Ceciliani (2017) sottolinea l'importanza di far attenzione ai seguenti aspetti per salvaguardare le potenzialità educative del gioco:

- *attenzione* verso il gioco: riconoscere l'importanza dell'attività ludica e sostenere il suo ruolo esplorativo, creativo, rinforzando i comportamenti positivi e regolando quelli a rischio
- *tempo* dedicato al gioco: il gioco, per sviluppare l'appagamento finale, ha bisogno di tempi diversi da quelli della progettazione scolastica
- *ambiente e materiali* a disposizione del gioco: offrire materiali e creare un ambiente stimolante per sviluppare abilità grosso-motorie e fino-motorie



- *mediazione* dei conflitti: riguarda la soluzione dei conflitti aiutando i bambini a trovare compromessi
- *comportamento* dell'educatore: esistono diversi comportamenti come quello di presenza partecipativa mediante il quale l'educatore segue costantemente il gioco proponendo varianti nuove e stimolando l'attività, ma corre il rischio di strutturarle troppo e lasciare poco spazio libero e poca spontaneità al bambino. Un atteggiamento più efficace è quello di presenza discreta, cioè, seguire il gioco proponendo e stimolando per poi mettersi da parte per lasciare liberi i bambini ad agire con spontaneità e libertà d'azione. Esiste anche un atteggiamento di attenzione limitata, quando l'educatore segue con attenzione le situazioni considerate a rischio limitando le azioni pericolose dei bambini. La sua presenza è continua e tale atteggiamento impedisce tutti i giochi di avventura. Il bambino non ha l'occasione di scoprire i suoi limiti. Invece, con l'atteggiamento distaccato resta costantemente in disparte e interviene solo con azioni preventive. Da un lato quest'ultimo atteggiamento lascia ai bambini la libertà nel gioco, ma ne evidenzia l'uso solo come attività ricreativa. Tutti i comportamenti dell'educatore limitano i giochi di vertigine e di avventura considerati troppo pericolosi (Cecilian, 2017).

L'educatore della scuola dell'infanzia dovrebbe avere abilità indispensabili per saper insegnare un gioco. Esse si possono raggruppare, secondo Staccioli (1987), in tre diverse categorie:

- “1. conoscenza delle regole, delle possibili varianti, dei possibili sviluppi che il gioco può produrre;
2. conoscenza delle condizioni di realizzazione e delle possibili reazioni che il gioco può avviare nei bambini;
3. conoscenza degli aspetti fondamentali che vengono stimolati dal gioco” (Staccioli, 1987: 61).

Sono competenze importanti perché l'educatore deve saper insegnare come realizzare il gioco, ma anche conoscere le sue potenzialità educative e le possibilità di adattarlo alla realtà sociale odierna. Non tutti i giochi tradizionali risultano graditi ai

bambini di oggi, oppure non si possono assicurare le condizioni adatte a realizzarlo, o non soddisfano le aspettative di apprendimento causa la struttura interna o altre caratteristiche.

Prima di presentare un gioco concreto, l'educatore deve individuare gli elementi importanti che lo caratterizzano. Questo è un momento fondamentale che richiede sensibilità, spirito di osservazione ed equilibrio perché i bambini necessitano un adulto che sappia rispondere al loro desiderio di partecipare ad attività ludiche interessanti e coinvolgenti. Gli elementi di cui bisogna tenere conto sono:

- Prima della presentazione del gioco occorre ottenere l'attenzione dei bambini e sollecitarli a essere disponibili a comunicare.
- Durante la presentazione del gioco occorre spiegarne lo scopo, esporre chiaramente le regole principali e facilitare la comprensione con esempi contestuali al gioco.
- Prima di iniziare a giocare occorre delimitare il terreno di gioco con punti di riferimento, suddividere le squadre e indicarle con segnali distinguibili. In seguito, bisogna ricapitolare brevemente le regole del gioco e chiarirne lo spirito (Cirulli, 2012).

Una volta che i bambini si rendono indipendenti nell'esecuzione del gioco, Novara e Passerini (2005) affermano che l'educatore deve evitare di comportarsi come un allenatore o un arbitro perché lo scopo del gioco non è la vittoria, ma partecipare e divertirsi. L'obiettivo dell'educatore deve essere quello di favorire le condizioni in cui i bambini possono crescere e diventare autonomi senza dipendere dagli adulti che decidono e giudicano. Il lavoro dell'educatore non può essere strettamente volto a potenziare gli apprendimenti, oppure strettamente tecnico o tecnologico, ma deve essere anche un lavoro di animazione che necessita di ascolto, apertura mentale, capacità di mettersi in gioco, divertimento e anche un po' di leggerezza. Significa mettere anima in quello che si sta facendo (Staccioli, 2021).

#### 4.1. La scelta dei giochi tradizionali in funzione educativa

Prima di scegliere i giochi da svolgere bisogna tenere conto che la scelta deve essere subordinata al percorso educativo da proporre a uno specifico gruppo di bambini considerando in particolare:

- gli obiettivi educativi
- il numero e l'età dei partecipanti
- l'esperienza ludica precedente
- il materiale occorrente
- lo spazio disponibile e i tempi a disposizione
- le capacità richieste
- le motivazioni individuali e del gruppo, l'organizzazione e il controllo (Cirulli, 2012).

La scelta dei giochi deve essere ponderata e sperimentata. L'educatore deve saperli selezionare e saper distinguere tra quelli immediati e facili, applicabili subito, e quelli più complessi, da semplificare e adattare tenendo conto delle capacità e caratteristiche dei bambini con i quali lavora. Bisogna osservare le reazioni dei bambini e modificare o semplificare il regolamento del gioco se si nota che è troppo complesso. Se il gioco è difficilmente modificabile o troppo complesso per la loro età, i bambini tendono ad abbandonarlo in breve tempo o addirittura lo rifiutano. È una situazione da evitare. Dal punto di vista pedagogico i bambini dovrebbero avere la possibilità di rinegoziare spontaneamente le regole, perché tale possibilità assume una funzione educativa in quanto stimola l'autonomia gestionale dell'attività. L'osservazione attenta del gioco permette all'educatore di orientarsi meglio nelle scelte successive e comprendere quale tipologia di gioco o quali caratteristiche ludiche coinvolgono maggiormente i bambini (Cecilian, 2017).

Prendendo in considerazione che i giochi tradizionali stimolino profonde e diverse relazioni sociali e favoriscono lo sviluppo psicomotorio, chi propone i giochi tradizionali ha anche il dovere educativo di scegliere giochi che stimolino "modelli altri". Così offriamo loro la possibilità di vivere e condividere una varietà di esperienze di vita ludica e possiamo attivare processi di crescita globale della persona (Di Pietro, 2007). Dipende dall'educatore, per esempio, proporre con maggior frequenza giochi cooperativi invece di quelli competitivi, sottolinearne gli aspetti cooperativi attenuando quelli competitivi ed evitando l'esclusione dal gioco di bambini con difficoltà nello sviluppo o disabilità (Novara, Passerini, 2005). Inoltre, l'educatore deve concentrarsi su ciò che il bambino sa fare e non solo su ciò in cui è carente, quindi, anche all'interno di un'azione organizzata e strutturata dove esistono norme esplicite e implicite, non si deve intervenire con l'atteggiamento direttivo o autoritario

ma porsi come un facilitatore dell'apprendimento del bambino. Bisogna accompagnare il bambino nel percorso della sua esperienza. I giochi devono essere pensati affinché offrano a ognuno la possibilità di essere protagonista, di divertirsi e migliorare offrendo il meglio di sé. Questo diventa realizzabile nei giochi di squadra e nelle staffette. Ogni bambino ha la possibilità di diventare protagonista quando arriva il suo turno e tutti i compagni lo sostengono. Nei giochi di squadra e nelle staffette ogni giocatore s'impegna a far bene, perché sa che il proprio contributo serve a portare a termine in modo positivo il lavoro di tutti. Quando invece si gioca da soli contro gli altri, s'impara a conoscere il proprio valore e a valutare le caratteristiche di chi si ha di fronte. Con la scelta dei giochi l'educatore crea situazioni nuove che sono in funzione dello sviluppo di abilità e competenze specifiche (Cirulli, 2012).

Per programmare attività rispettose delle specificità dei bambini si richiede la conoscenza delle caratteristiche psicofisiche del gruppo sezione. Devono essere riferite a età, sesso, fase di sviluppo fisica e psichica. La scelta dei giochi tradizionali richiede da parte dell'educatore:

- “il monitoraggio degli obiettivi da raggiungere al termine di una annualità scolastica;
- specificità di ciascun gioco tradizionale;
- specificità del contesto sezione-classe;
- conoscenza delle specificità locali e socioculturali del contesto in cui la scuola è collocata” (Palumbo, Ambretti, 2021: 157).

L'adulto deve pensare anche alla sicurezza nel gioco se vuole creare uno spazio e un tempo di gioco di qualità. Egli può prevedere meglio dei bambini i possibili pericoli che possono derivare da vari oggetti nello spazio del gioco. Ai bambini deve spiegare quali oggetti o attrezzi rappresentano un possibile pericolo (scale, bastoni, oggetti contundenti, pesanti o instabili...) e stabilire le relative regole di comportamento. Deve tener conto anche dello spazio di confine da assicurare a chi non vuole ancora giocare, permettendogli di essere presente nel gruppo senza partecipare e senza disturbare, ma con la possibilità di introdursi nel momento più opportuno (Novara, Passerini, 2005).

## 4.2. Alcuni esempi di giochi da proporre ai bambini in età prescolare

Tenendo conto della natura curiosa del bambino che richiede una continua variazione delle attività ludiche per evitare la caduta d'interesse, nonché l'idea di potenziare attraverso esse lo sviluppo motorio e socio-emotivo, ho scelto i seguenti giochi tradizionali:

- Giochi che stimolano lo sviluppo della motricità fine: Le biglie, la trottola, la costruzione degli aeroplanini.
- Giochi che stimolano lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale e abilità come la mira e la precisione: Tiro alle lattine, Schicchera, Gara di aeroplanini, Buòsolo, Suòldi a spàna.
- Giochi che stimolano lo sviluppo dell'abilità di saltare: Gioco dell'elastico, Salto alla corda, Campana.
- Giochi che sviluppano l'abilità di lanciare la palla: Palla parte per..., Tiro alle lattine.
- Giochi che stimolano lo sviluppo socio-emozionale (il controllo delle emozioni soprattutto la frustrazione dopo la sconfitta, la collaborazione, l'accettazione delle diversità, il vivere la vittoria esprimendo rispetto, il senso di appartenenza al gruppo): Guardie e ladri, Uno, due, tre, stella, Rubabandiera, Le belle statuine, Staffetta, I quattro cantoni, Mosca cieca, Bala (la) pàrto.

Segue la descrizione delle caratteristiche dei giochi scelti con attenzione al numero dei partecipanti, ai materiali necessari, alle regole per lo svolgimento e altri dettagli importanti.

### **BALA (LA) PÀRTO<sup>17</sup>**

Partecipanti: da 4-5 in avanti.

Luogo: nelle piazze.

Materiale: una palla, un foglietto e un lapis.

---

<sup>17</sup> Palla parte per...

Svolgimento: Il capo-gioco viene scelto di comune accordo tra i membri del gruppo. Fatto ciò, ognuno scrive su un foglio di carta il nome di una città e lo consegna al capo-gioco. Le città devono essere tutte diverse e corrispondere alle persone che le avevano scritte. Conclusa la consegna dei foglietti, tutti si dispongono in semicerchio attorno ad una palla posizionata al centro. Con il busto flesso in avanti, si tiene la mano verso di essa aspettando che il capo-gioco pronunci per intero il nome di una città. Il giocatore che sente pronunciare il nome della città da lui prescelta deve avventarsi verso la palla il più velocemente possibile, prenderla e lanciarla verso uno dei compagni che nel frattempo si sono già dati in fuga sparpagliandosi a raggiera. Chi viene colpito deve abbandonare il gioco. Se il battitore non riesce a centrare nessuno deve lasciare il campo. Chi resta in gioco per ultimo vince e diventa il capo-gioco.

Il gioco riesce più o meno interessante a seconda della capacità di regia di chi lo conduce. Ogni annuncio del nome di città viene preceduto dalla frase: la bàla parto per...per... e si dà una studiata pausa, fatta apposta per suscitare tensione tra i giocatori, oppure si pronuncia il nome di una città che non è stata scelta (Mirković, 2005).

## **BELLE STATUINE**

Partecipanti: da 5 in avanti.

Età: dai 5 ai 7 anni.

Il capo-gioco prende per mano uno a uno i partecipanti facendoli girare con forza più volte attorno a sé stessi. All'improvviso, dopo aver impresso a ognuno un sufficiente moto rotatorio, li lascia andare, sempre roteando, lontano da sé. Quando riescono a fermarsi devono continuare a mantenere inalterata la posa che il loro corpo ha assunto nel momento dell'arresto. Quando restano irrigiditi nelle loro particolari posture, il capo-gioco esclama: *la più bella statuína è*, indicando con l'indice quella che reputa la più bella. La prescelta o il prescelto, diventa capo-gioco.

Nella seconda versione del gioco il capo-gioco si rivolgeva ai partecipanti: belle statuine siete pronte? Gli interpellati, nel frattempo, si devono irrigidire in pose imitanti una data funzione (cuoca, sarta, muratore, campanaro...) e rispondono in coro: sì (Mirković, 2005).

## **BIGLIE**

(AD AVVICINARSI - una delle tante versioni del gioco)

Materiale: Ogni giocatore ha le sue biglie di vetro o terracotta smaltata (o altre cose sferiche, come le galle delle querce). In alcuni giochi si usano le biglie piccole come posta in gioco e la più grossa come biglia personale.

Numero dei partecipanti: Da 2 a 8

Scopo del gioco: Avvicinarsi il più possibile alla meta con la propria biglia con un solo tiro.

Struttura: Tutti i giochi di biglie (esistono diverse versioni) si giocano su un terreno piatto, possibilmente di terra battuta, su cui si possano tracciare delle righe con un bastoncino o scavare delle piccole buche. I giocatori si dispongono dietro la linea e stanno in ginocchio per tirare la propria biglia personale verso la meta, senza scontrarsi con le biglie dei compagni. La biglia si tira dandole un cricco, cioè con l'indice che spinge contro la punta del pollice a scattare come una molla. Oppure si tira a *picc*, colpendola con lo scatto del pollice fermato dall'indice mentre il mignolo è proteso a terra. Questo secondo sistema è più potente. Quando tutti hanno tirato si misurano le distanze dalla meta di ogni biglia e così si stabilisce l'ordine dei giocatori, dal più vicino al più lontano, che sarà l'ordine di lancio nei giochi successivi. Chi arriva più vicino vince e sarà il primo a tirare nel gioco successivo. Chi supera la linea sarà ultimo (Novara, Passerini, 2005).

## **BUÒSOLO**

Materiale: monetine, gesso per disegnare il tracciato

Scopo del gioco: Lanciare le monete con precisione e destrezza, vincendone la maggior quantità possibile.

Svolgimento e regole del gioco: Si disegnano quattro quadrati, poi si traccia una linea davanti alla quale si mette il piede mentre si tira e si traccia un'altra linea a circa 3-4 m da quella per il piede. Le monete vengono lanciate fino alla linea più lontana. Chi si avvicina di più alla linea prende tutte le monetine e da lì prende la mira per lanciarle all'interno dei quattro quadrati. Tutto ciò che rimane all'interno del quadrato diventa suo, mentre il resto viene rimesso in gioco (Nikolić Đerić, 2018).

## **CAMPANA:**

Materiale occorrente: Gesso per disegnare il tracciato, oppure, se la strada è polverosa si può disegnare le linee con il piede oppure la punta di un bastone; un tappo o un sassolino.

Il percorso: si gioca su un percorso tracciato a terra. Il percorso può essere tracciato usando il gesso o il nastro adesivo. Il disegno può variare ma il percorso sarà composto da una serie di caselle rettangolari intervallate da blocchi con due caselle laterali. Al termine del percorso viene disegnata la base, di forma anch'essa rettangolare, dove il giocatore deve girarsi per completare il percorso rifacendolo a ritroso. Le caselle, infine, vengono numerate progressivamente da uno a dieci.

Svolgimento del gioco: Il giocatore salta di casella in casella lungo il tragitto, ma senza entrare nella casella in cui è presente il suo tappo (sassolino), cosa che lo costringe a effettuare un balzo più lungo del previsto. Le caselle singole vanno saltate su un solo piede mentre le caselle doppie affiancate, consentono di appoggiare contemporaneamente entrambi i piedi. Raggiunta la base, il giocatore può fermarsi per poi girarsi, e rifare il percorso a ritroso, sempre rispettando la regola del singolo appoggio o del doppio appoggio dei piedi. Giunto in corrispondenza della casella con il suo tappo, lo deve raccogliere, senza perdere l'equilibrio, e completare il percorso tornando al punto d'inizio. Se il giocatore tocca una linea (gesso o nastro adesivo), salta una casella o perde l'equilibrio, deve ricominciare dall'inizio. Vince chi per primo con il suo tappo completa il percorso nel minor tempo possibile (Cirulli, 2012).

## **ELASTICO**

Materiali: Un elastico lungo.

Partecipanti: 3.

Svolgimento del gioco: Due giocatori a una certa distanza tra loro tengono l'elastico teso alle caviglie. Il terzo giocatore esegue diverse prove e diversi esercizi con l'elastico, fino a che non sbaglia cedendo il posto a uno degli avversari. Man mano che il giocatore supera le prove, i due avversari alzano l'elastico, mettendo



così in difficoltà chi esegue l'esercizio. Quando il giocatore che svolge i movimenti sull'elastico sbaglia, cede il posto a uno degli avversari (Cirulli, 2012).

## **GARA DI AEROPLANINI**

Numero dei partecipanti: Da 2 a 8.

Scopo del gioco: Mettere alla prova la propria abilità e destrezza sfidando l'aria, il vento e i compagni.

Struttura: si può giocare in due o in squadra. Basta avere carta e orologio.

Svolgimento: Ogni giocatore si prepara la sua flotta di aeroplanini piegando la carta. Volendo, per piegatura si possono trovare consigli sui libri di origami. Poi si inizia a giocare scegliendo tra molti modi.

**GARA A TEMPO:** Vince chi riesce a far volare più a lungo il suo aeroplanino.

**GARA A DISTANZA:** Vince chi riesce a far volare il suo aeroplanino più lontano, di là della meta prestabilita.

**STAFFETTA:** I giocatori si dispongono lungo una linea a qualche metro di distanza. Se sono abbastanza numerosi possono disporsi su due linee, formando due squadre. Il primo della fila ha due aeroplanini e tira cercando di colpire il secondo che sta fermo. Se questo viene colpito, può lanciare il terzo e così via. Se il primo lanciatore non riesce riprova con il secondo aeroplanino. Se sbaglia di nuovo va in fondo alla linea come ultimo giocatore e passa la mano al secondo portandogli via gli aeroplanini. L'ultimo della fila lancia l'aereo il più lontano possibile. Vince la squadra che fa volare il suo aeroplanino più lontano.

**BERSAGLIO:** Si stabilisce cosa può funzionare come bersaglio: il ramo di un albero, una macchia sul muro, un chiodo. Vince chi riesce a colpire il bersaglio per primo con il suo aeroplanino, da un punto di partenza stabilito (Novara, Passerini 2005).

## **GUARDIE E LADRI**

Numero dei partecipanti: da 8 a 15

Svolgimento e regole: Si gioca divisi in due squadre di uguale numero, sparsi su un terreno ampio ma definito, possibilmente vario e con nascondigli. Al “via” tutti i ladri scappano in tutte le direzioni e le guardie li inseguono finché non li hanno presi tutti e portati in prigione. Allora si ritorna al centro del campo da gioco, si cambiano i ruoli alle squadre e si ricomincia. Per movimentare il gioco si può introdurre la regola: i ladri toccati da una guardia s’immobilizzano, vengono portati in prigione ma possono essere liberati da un ladro con un tocco. Gridando “libero” ricominciano a scappare. Il gioco finisce quando le guardie hanno preso tutti i ladri oppure dopo un tempo prestabilito (Novara, Passerini, 2005).

## **MOSCA CIECA**

Numero partecipanti: Da 4 a 12

Scopo del gioco: Muoversi in silenzio, stare bendati, ascoltare i minimi rumori, riconoscere i compagni al tatto.

Struttura: Sparsi su uno spazio raccolto, non troppo ampio, senza buche o ostacoli. Ci vuole un fazzoletto da usare come benda per gli occhi.

Svolgimento: Chi è stato sorteggiato per fare la mosca cieca viene bendato e fatto girare su se stesso per fargli prendere l’orientamento. Gli altri sono intorno a lui e si muovono silenziosamente per non farsi prendere mentre la mosca cieca va in giro brancolando con le mani in avanti per trovare qualcuno, cercando di sentire i più piccoli rumori. Quando qualcuno viene preso, la mosca cieca deve indovinare chi è toccandogli il viso. Se sbaglia lo lascerà andare e continuerà la ricerca, altrimenti chi è stato riconosciuto diventerà la nuova mosca cieca. Il gruppo può stabilire che, se la mosca non prende nessuno dopo un tempo prestabilito, faccia la penitenza (Novara, Passerini, 2005: 104).

## **PALLA LATTINE**

Numero dei partecipanti: Da 4 a 18.

Materiale: lattine e una pallina, oppure una palla.

Svolgimento e regole: Ci vogliono almeno sei lattine vuote. Si gioca in due squadre di almeno due giocatori in un campo rettangolare chiaramente delineato e diviso in metà. Ogni squadra prepara la sua torre di lattine in fondo alla sua metà del campo, sistemando due lattine una accanto all'altra, leggermente distanziate, e la terza sopra. Se ci sono sei lattine per squadra si può fare anche una torre di tre piani: 3+2+1 lattina. Si gioca come il calcio, ma invece di difendere la porta il portiere difende la torre di lattine (Novara, Passerini, 2005).

## **QUATTRO CANTONI**

Numero dei partecipanti: 5.

Materiali: Nessuno.

Svolgimento e regole del gioco: Il gioco inizia mettendosi d'accordo su quale sia il posto adatto per giocare. Qualsiasi luogo può andar bene, purché che sia più o meno quadrato, gli angoli siano distanti almeno un paio di metri e segnalati in modo chiaro da elementi dell'ambiente stesso (alberi, pali, siepi, tombini ecc.) o messi lì da chi gioca (sassi, cartelle, segni con il gesso ecc.) questi angoli rappresentano i "cantoni". Si stabilisce chi "sta sotto" (il gruppo fa una conta, "congiura" contro uno, prosegue una giocata precedente ecc.) e questo si mette nel mezzo del campo da gioco. Gli altri quattro giocatori occupano ciascuno un cantone.

Ognuno dei quattro giocatori disposti sui quattro cantoni deve cambiare cantone tutte le volte che vuole, scambiandosi di posto con un altro giocatore. Il giocatore che "sta sotto" deve conquistare un angolo, approfittando dello spostamento degli altri giocatori. Se ci riesce, "va sotto" il giocatore che è stato "spodestato" e che deve, a sua volta, cercare di occupare un cantone. Il gioco termina quando i giocatori lo decidono perché sono stanchi, si sono divertiti abbastanza, un giocatore si arrabbia e se ne va, vengono interrotti, si è fatto tardi.

È un gioco che richiede una comunicazione intensa (rapida, chiara, decisa) tra i quattro giocatori disposti sui cantoni, perché lo scambio dei posti tra loro può

avvenire solo con l'intesa. Questo avviene attraverso gli sguardi e pochi gesti, così che il giocatore che sta sotto non intuisca i movimenti degli altri e se ne avvantaggi. Può accadere che un accordo preso per uno scambio venga disatteso se uno dei due giocatori si vede in pericolo di restare senza cantone: allora può abbandonare il compagno a se stesso, per salvare il proprio posto. In questo gioco la regola lo permette e il concetto di lealtà non è da valutarsi "eticamente", ma acquista significanti enormi o insignificanti sul piano strategico (Di Pietro, 2007).

## **RUBABANDIERA**

Numero dei partecipanti: due squadre con 5 o 7 membri ciascuna.

Materiali: un *fasolèto*<sup>18</sup> ed un tracciato segnato sul fondo strada.

Svolgimento e regole del gioco: Sullo sterrato prescelto per giocare si tracciano due rette parallele per dividere l'area in tre zone: una intermedia e due laterali. Le squadre si dispongono nelle zone laterali, mentre nell'area di mezzo prende il posto il "portabandiera" che con un braccio proteso fa penzolare innanzi a sé un *fasolèto*. Ad un segnale scandito dal portabandiera (uno, due, tre... via!) i rappresentanti di ambedue le squadre, con uno scatto simultaneo, si lanciano in una corsa sfrenata per agguantare per primi il *fasolèto*. Chi riesce a "rubarlo", con altrettanta fretta torna nella sua area per non essere toccato dal concorrente mentre si trova nell'area mediana. Se viene sfiorato o raggiunto da quest'ultimo prima di varcarne i limiti, diventa suo prigioniero. Condotta nell'area dell'avversario vi rimane senza poter più partecipare al gioco.

Una volta condotto fuori dall'area mediana, il fazzoletto viene riportato, da chi se ne era impossessato per ultimo, al portabandiera che si appresta a rimetterlo senza indugio subito in mostra dando il via a una nuova gara.

Quando s'incontrano giocatori con uguale destrezza, possono usare tattiche diverse. Possono prendere il fazzoletto o lasciare all'altro questa possibilità. Chi se ne appropria, se non riesce in tempo ad abbandonare l'area mediana, può essere sfiorato dal rivale e diventare suo prigioniero. Deve pure consegnarli il fazzoletto e trasferirsi nell'area altrui. Senza fazzoletto nessuno può farlo diventare prigioniero.

Di questa ingarbugliata situazione ambedue i giocatori cercano di trarre vantaggio usando false mosse, false fughe e ritorni e reciproche ingiurie miranti a

---

<sup>18</sup> fazzoletto

distogliere l'attenzione dell'avversario. Il gioco finisce quando una squadra riesce a far prigionieri tutti i membri dell'altra (Mirković, 2005).

## **SALTI CON LA CORDA**

Numero dei partecipanti: 1.2.3...

Materiali: Corde di lunghezza variabile

Svolgimento e regole: Il salto della corda richiede una destrezza particolare al giocatore e sono numerose le modalità per effettuare i salti. Il gioco della corda può diventare una sfida con se stessi: nel numero dei salti, nei modi di saltare, nella durata del gioco stesso ecc. Da soli si gioca generalmente con una corda piccola, ma con questa si può giocare anche in due: un giocatore tiene l'estremità della corda nella sua mano sinistra e il suo compagno tiene l'altro capo con la mano destra. Un giocatore, continuando a girare la corda, entra nel cerchio e inizia a saltare.

Nel gioco del salto della corda ha un'importanza fondamentale il ritmo. Il ritmo dei salti sincronizzato con il giro della corda, infatti, è ciò che caratterizza il gioco. All'interno di queste accentuazioni ritmiche s'inseriscono le filastrocche e le tiritere composte da parole, numeri, lettere dell'alfabeto (che vanno ad arricchire quella scansione data dal battito della corda e del salto) introducendo un aspetto "melodico" nel gioco. I testi adottati nel salto della corda, talvolta, danno indicazioni sul tipo di movimento e di gestualità da compiere. Al gioco del salto della corda i partecipanti possono essere di numero variabile ed esistono diverse modalità per iniziare a saltare:

- Partenza a corda ferma;
- Entrata in avanti (la corda gira verso chi salta);
- Entrata all'indietro (la corda gira in senso inverso a chi deve saltare);
- Entrata in avanti mentre i giri diventano sempre più veloci;
- Camminando da un'estremità della corda all'altra mentre si salta;
- Doppio salto in avanti;
- Entrata in corsa.

Varianti: Il gioco della corda varia con il variare del tipo di corda, delle abilità necessarie per realizzare le figure e del numero dei giocatori. La combinazione di questi tre elementi evidenzia come nei giochi tradizionali la flessibilità delle regole possa permettere di inventare giochi con infinite varianti (Di Pietro, 2007: 92-93).

## **SCHICCHERA**

Numero dei partecipanti: da 2 a 4 o più.

Materiale: Un tavolo, le figurine.

Svolgimento e regole del gioco: Bisogna mettere una figurina sul bordo del banco o del tavolo. Il primo giocatore deve dare una "schicchera", cioè un colpo da sotto per farla saltare al centro. E poi così faranno gli avversari. Se la figurina si posa su quella di un avversario, egli la "vince" e diventa sua (Guccini, 2017).

## **STAFFETTE**

Numero dei partecipanti: Da 15 a 40 o più.

Materiali: il testimone (un bastone o un altro oggetto)

Svolgimento e regole del gioco: Questa è una gara di velocità a squadre su percorsi accidentati o resi difficili da diverse prove. Lo scopo è attraversare tutto il percorso in modo che ogni giocatore passi il testimone al corridore successivo della sua squadra che continua il percorso o lo rifà nell'altra direzione.

Tutti i partecipanti si dividono in squadre dello stesso numero: 4 o 6 e definiscono il percorso. Ogni giocatore deve fare una parte del percorso predefinita e può cominciare solo quando il giocatore precedente della sua squadra gli passa il testimone. Quando tutti i giocatori sono al loro posto, i primi si preparano dietro la linea di partenza e al "via" partono.

Le difficoltà possono essere le stesse delle gare individuali o essere relative al tipo di testimone scelto: questo potrebbe essere un bastoncino o anche una pallina da Ping-pong da passarsi da un cucchiaio all'altro tenuto con la bocca senza aiutarsi con le mani (Novara, Passerini, 2005).

## **SUÒLDI A SPÀNA**

Numero dei partecipanti: almeno 4

Materiali: monetine e un bastoncino di 30 cm

Svolgimento e regole del gioco: Questo è un gioco tradizionale roviginese che si giocava in strada. Uno dei giochi preferiti negli anni '50 del ventesimo secolo. Il primo giocatore lancia la sua moneta il più lontano possibile. Gli altri giocatori devono lanciare la loro moneta quanto più vicino alla prima. Il bastoncino si usa per misurare quale moneta sia più vicina alla prima tenendo conto che deve rientrare nel raggio di 30 cm. Il giocatore che si è avvicinato di più prende tutte le monetine.

Nel caso in cui tutte le monetine fossero al di fuori del raggio dei 30 cm, il giocatore che ha lanciato per primo deve cercare di colpire la moneta del secondo giocatore e avvicinarsi nel raggio dei 30 cm. Indipendentemente dalla prossimità vince tutte le monetine (Nikolić Đerić, 2018).

## **TROTTOLA**

La trottola è un giocattolo di legno, a forma di cono rovesciato (praticamente una pera), da far girare vorticosamente su se stessa con vari sistemi. Esistono trottole con il filo, a frusta (palèo), con il fischio, a carica, giroscopiche, ecc.

Modi di giocare: Inizialmente conviene cominciare a giocare da soli con la propria trottola, compiendo alcuni lanci di prova in modo da prendere confidenza con il giocattolo. Possiamo osservare la facilità di rotazione, la stabilità e il bilanciamento. Ogni trottola presenta delle caratteristiche proprie e ci si può divertire a modificare le dimensioni suggerite per creare particolari equilibri e traiettorie.

I giocatori si mettono tutti in cerchio e si sceglie la caratteristica che deve avere il lancio (durata di rotazione, eleganza, ampiezza ecc.) e poi a turno ognuno tira la sua trottola o la fa girare con le dita. Alla fine, tutti assieme si discute per scegliere il vincitore.

Lo stesso gioco si può ripetere lanciando contemporaneamente due o più trottole e vince l'ultima che smette di girare.

Un altro gioco, derivante dalla tradizione popolare europea, è quello di abbattere una trottola precedentemente lanciata: un giocatore lancia la sua trottola e l'altro, con un lancio successivo, cerca di farla cadere.

Varianti del gioco: Le varianti possibili sono molte, a partire da come si può lanciare la trottola fino a inventare nuove caratteristiche di un lancio. Migliorando l'abilità si può provare a far un lancio nel palmo della mano per farlo poi proseguire a terra. Si possono costruire dei veri e propri campi di battaglia mediante scatoloni o libri per terra, si può provare a fare dei lanci su una superficie inclinata e vedere che cosa succede.

Percorsi possibili: Molte cose possono girare come una trottola. Con i bambini si possono individuare i principi fisici che rendono magico questo giocattolo. Così scopriremo che esistono molti oggetti trottola, anche in natura (Di Pietro, 2007).

### **UN, DUE, TRE... STELLA**

Un giocatore designato dalla sorte è la "fata" e si trova in un punto estremo del campo da gioco. Gli altri giocatori si mettono in riga dirimpetto alla fata, all'altra estremità del campo da gioco (20 metri) e cercano di raggiungere la fata che ha gli occhi chiusi ed è girata di spalle, ma che improvvisamente grida:

"Un, due, tre...stella!".

Alla parola stella, apre gli occhi e si gira.

I giocatori sorpresi in movimento devono tornare sulla linea di partenza.

Chi riesce a toccare per primo la fata prende il suo posto (Cirulli, 2012: 219).



## 5. LA RICERCA EMPIRICA

### 5.1. Lo scopo generale e gli obiettivi specifici della ricerca

Lo scopo generale era verificare se l'utilizzo dei giochi tradizionali influisce sullo sviluppo socio-emozionale e motorio dei bambini in età prescolare.

Dall'obiettivo generale derivano i seguenti obiettivi secondari:

- Verificare se l'uso dei giochi tradizionali influisce sullo sviluppo della motricità fine, della motricità grossa, sull'equilibrio e sulla coordinazione oculo-manuale e la mira
- Verificare se l'uso dei giochi tradizionali influisce sullo sviluppo del rispetto per gli altri, della cooperazione, del rispetto delle regole e sull'accettazione delle diversità
- Verificare se l'uso dei giochi tradizionali influisce sullo sviluppo del controllo delle emozioni e sulla capacità di esprimerle in modo socialmente accettabile.

### 5.2. Metodi e strumenti della ricerca

In questa ricerca empirica è stato usato il metodo dell'osservazione mentre come strumento di registrazione sono state usate le griglie di osservazione dello sviluppo socio-emozionale e dello sviluppo motorio nella fase iniziale e in quella finale della ricerca. Il percorso è stato documentato con fotografie e videoriprese e seguito da analisi e riflessioni da parte dell'educatrice.

### 5.3. I soggetti e la durata della ricerca

I soggetti della ricerca empirica erano 23 bambini di cui 14 femmine e 9 maschi dai 4,6 ai 6 anni. I bambini frequentano il giardino d'infanzia "Neven" a Rovinj-Rovigno, sede periferica Mondelaco, sezione Suncokret (Girasole). Nella sezione è incluso un bambino con leggere difficoltà dello sviluppo. La ricerca è stata svolta da maggio a novembre dell'anno 2023.

#### 5.4. Pianificazione della ricerca

Nella fase iniziale è stata fatta un'adeguata pianificazione e organizzazione del progetto di ricerca. Infatti, prima di iniziare la ricerca, è stata fatta una scelta accurata dei giochi tradizionali e dei materiali da offrire ai bambini e sono state preparate delle griglie di osservazione.

Sono stati scelti dei giochi tradizionali specifici che supponiamo stimolino lo sviluppo di determinate abilità e sono state preparate le griglie di osservazione.

Per lo sviluppo della motricità fine sono stati usati: Le biglie, La trottola, La costruzione degli aereoplanini.

Per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale, della mira e della precisione sono stati usati: Tiro alle lattine, Schicchera, Gara degli aeroplanini, Giochi con le monete.

Per lo sviluppo dell'abilità di saltare sono stati usati: Gioco dell'elastico, Salto della corda, la Campana.

Per lo sviluppo dell'equilibrio sono stati usati: Un, due, tre, stella; Belle statuine, Campana.

Per lo sviluppo dell'abilità di lanciare la palla sono stati usati: Palla parte per... e Tiro alle lattine.

Per lo sviluppo socio-emozionale (controllo delle emozioni - frustrazione dopo la sconfitta, collaborazione, accettazione delle diversità, vivere la vittoria esprimendo rispetto...) sono stati usati: Guardie e ladri, Rubabandiera, Staffetta, I quattro cantoni, Mosca cieca, Uno, due, tre, stella, Le belle statuine, Palla parte per...

#### 5.5. Analisi dei dati e risultati, osservazioni e riflessioni

Dopo l'osservazione iniziale delle abilità motorie e socio-emotive registrate grazie alle griglie di osservazione, ai soggetti sono stati presentati tutti i giochi e spiegate le regole. Nelle prime due settimane i soggetti chiedevano la presenza dell'educatrice durante i giochi di gruppo, anche se venivano scelti sempre spontaneamente e liberamente. Suppongo che questo succedeva perché volevano che le regole fossero rispettate da tutti e che qualcuno monitorasse il gioco. Dopo questa breve insicurezza iniziale tutti i giochi si svolgevano in piena autonomia

tranne il gioco Rubabandiera dove serviva la presenza dell'educatrice ma solo come scaffolding.<sup>19</sup>

Tabella n.1 Griglia di osservazione dello sviluppo motorio

SVILUPPO MOTORIO		Osservazione iniziale							Osservazione finale						
		Sì	%	No	%	In parte	%	TOT	Sì	%	No	%	In parte	%	TOT
Totale: 23 soggetti															
Sa camminare su una riga	Maschi	6	26,09	1	4,35	2	8,70		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	12	52,17	2	8,70	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	18	78,26	3	13,04	2	8,70	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Cammina, corre e salta su comando in varie direzioni	Maschi	6	26,09	0	0,00	3	13,04		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	13	56,52	0	0,00	1	4,35		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	19	82,61	0	0,00	4	17,39	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Cammina, corre e salta su comando alternativamente	Maschi	6	26,09	1	4,35	2	8,70		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	11	47,83	1	4,35	2	8,70		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	17	73,91	2	8,70	4	17,39	100,00	22	95,65	0	0,00	1	4,35	100,00
Sa camminare e correre all'indietro	Maschi	7	30,43	1	4,35	1	4,35		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	10	43,48	1	4,35	3	13,04		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	17	73,91	2	8,70	4	17,39	100,00	22	95,65	0	0,00	1	4,35	100,00
Può fare due salti all'indietro	Maschi	5	21,74	3	13,04	1	4,35		5	21,74	2	8,70	2	8,70	
	Femmine	7	30,43	3	13,04	4	17,39		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	12	52,17	6	26,09	5	21,74	100,00	17	73,91	2	8,70	4	17,39	100,00
Può piegarsi e toccare le dita dei piedi senza piegare le ginocchia	Maschi	5	21,74	3	13,04	1	4,35		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	10	43,48	3	13,04	1	4,35		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	15	65,22	6	26,09	2	8,70	100,00	22	95,65	0	0,00	1	4,35	100,00
Palleggia la palla con la mano	Maschi	7	30,43	2	8,70	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	8	34,78	6	26,09	0	0,00		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	15	65,22	8	34,78	0	0,00	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Riesce a lanciare la palla nella direzione voluta	Maschi	8	34,78	1	4,35	0	0,00		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	8	34,78	6	26,09	0	0,00		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	16	69,57	7	30,43	0	0,00	100,00	22	95,65	0	0,00	1	4,35	100,00
Riesce a colpire l'obiettivo con la palla a distanza di 3 m	Maschi	2	8,70	7	30,43	0	0,00		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	5	21,74	8	34,78	1	4,35		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	7	30,43	15	65,22	1	4,35	100,00	22	95,65	1	4,35	0	0,00	100,00
Sa afferrare la palla	Maschi	6	26,09	3	13,04	0	0,00		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	8	34,78	6	26,09	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	14	60,87	9	39,13	0	0,00	100,00	21	91,30	1	4,35	1	4,35	100,00
Salta all'altezza del ginocchio da fermo	Maschi	3	13,04	6	26,09	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	5	21,74	8	34,78	1	4,35		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	8	34,78	14	60,87	1	4,35	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Riesce a saltare un ostacolo di 20 cm	Maschi	8	34,78	1	4,35	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	6	26,09	7	30,43	1	4,35		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	14	60,87	8	34,78	1	4,35	100,00	22	95,65	0	0,00	1	4,35	100,00
Saltella a piedi uniti	Maschi	9	39,13	0	0,00	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	12	52,17	1	4,35	1	4,35		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	21	91,30	1	4,35	1	4,35	100,00	22	95,65	0	0,00	1	4,35	100,00
Sa reggersi su un piede rimanendo in equilibrio fino a 10 sec	Maschi	5	21,74	3	13,04	1	4,35		6	26,09	1	4,35	2	8,70	
	Femmine	11	47,83	3	13,04	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	16	69,57	6	26,09	1	4,35	100,00	19	82,61	1	4,35	3	13,04	100,00
Saltella su un piede	Maschi	7	30,43	2	8,70	0	0,00		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	12	52,17	2	8,70	0	0,00		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	19	82,61	4	17,39	0	0,00	100,00	22	95,65	0	0,00	1	4,35	100,00
Alterna il salto su un piede e su due (il gioco della Campana)	Maschi	4	17,39	3	13,04	2	8,70		6	26,09	1	4,35	2	8,70	
	Femmine	8	34,78	6	26,09	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	12	52,17	9	39,13	2	8,70	100,00	19	82,61	1	4,35	3	13,04	100,00
Riconosce e denomina le diverse parti del corpo e le loro funzioni	Maschi	9	39,13	0	0,00	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	11	47,83	1	4,35	2	8,70		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	20	86,96	1	4,35	2	8,70	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Riconosce allo specchio le parti del corpo	Maschi	8	34,78	1	4,35	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	10	43,48	1	4,35	3	13,04		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	18	78,26	2	8,70	3	13,04	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Sa fare un percorso a ostacoli	Maschi	7	30,43	1	4,35	1	4,35		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	11	47,83	2	8,70	1	4,35		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	18	78,26	3	13,04	2	8,70	100,00	20	86,96	1	4,35	2	8,70	100,00

<sup>19</sup> Un insieme di strategie nel processo di apprendimento che offrono sostegno e motivazione.

Tabella n.1.1 Griglia di osservazione dello sviluppo motorio

SVILUPPO MOTORIO		Osservazione iniziale						Osservazione finale							
		Sì	%	No	%	In parte	%	TOT	Sì	%	No	%	In parte	%	TOT
Totale: 23 soggetti															
Sa tagliare e piegare la carta	Maschi	3	13,04	5	21,74	1	4,35		4	17,39	0	0,00	5	21,74	
	Femmine	11	47,83	2	8,70	1	4,35		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	14	60,87	7	30,43	2	8,70	100,00	17	73,91	0	0,00	6	26,09	100,00
Impugna correttamente gli strumenti (matite, pastelli, pennelli, forbici...)	Maschi	3	13,04	6	26,09	0	0,00		5	21,74	0	0,00	4	17,39	
	Femmine	9	39,13	5	21,74	0	0,00		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	12	52,17	11	47,83	0	0,00	100,00	19	82,61	0	0,00	4	17,39	100,00
Sa infilare sassi e sabbia dentro una bottiglia	Maschi	3	13,04	4	17,39	2	8,70		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	8	34,78	5	21,74	1	4,35		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	11	47,83	9	39,13	3	13,04	100,00	20	86,96	1	4,35	2	8,70	100,00
Sa versare l'acqua dentro la bottiglia senza rovesciarla	Maschi	2	8,70	5	21,74	2	8,70		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	6	26,09	7	30,43	1	4,35		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	8	34,78	12	52,17	3	13,04	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Sa muovere le braccia a comando	Maschi	8	34,78	1	4,35	0	0,00		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	14	60,87	0	0,00	0	0,00		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	22	95,65	1	4,35	0	0,00	100,00	22	95,65	1	4,35	0	0,00	100,00
Sa strisciare, gattonare e rotolare su un percorso	Maschi	5	21,74	1	4,35	3	13,04		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	12	52,17	1	4,35	1	4,35		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	17	73,91	2	8,70	4	17,39	100,00	21	91,30	1	4,35	1	4,35	100,00
Riconosce e disegna varie posture	Maschi	7	30,43	1	4,35	1	4,35		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	10	43,48	1	4,35	3	13,04		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	17	73,91	2	8,70	4	17,39	100,00	20	86,96	1	4,35	2	8,70	100,00
Possiede una buona coordinazione grosso- motoria	Maschi	5	21,74	2	8,70	2	8,70		6	26,09	1	4,35	2	8,70	
	Femmine	8	34,78	0	0,00	6	26,09		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	13	56,52	2	8,70	8	34,78	100,00	19	82,61	1	4,35	3	13,04	100,00
Si muove con destrezza nello spazio circostante e nel gioco	Maschi	5	21,74	0	0,00	4	17,39		6	26,09	0	0,00	3	13,04	
	Femmine	8	34,78	0	0,00	6	26,09		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	13	56,52	0	0,00	10	43,48	100,00	19	82,61	0	0,00	4	17,39	100,00
Cammina su una panca in equilibrio	Maschi	2	8,70	5	21,74	2	8,70		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	7	30,43	6	26,09	1	4,35		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	9	39,13	11	47,83	3	13,04	100,00	20	86,96	1	4,35	2	8,70	100,00
Coordina i movimenti nel girotondo	Maschi	5	21,74	3	13,04	1	4,35		7	30,43	0	0,00	2	8,70	
	Femmine	13	56,52	0	0,00	1	4,35		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	18	78,26	3	13,04	2	8,70	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Riesce a muoversi secondo un ritmo	Maschi	6	26,09	2	8,70	1	4,35		7	30,43	0	0,00	2	8,70	
	Femmine	12	52,17	1	4,35	1	4,35		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	18	78,26	3	13,04	2	8,70	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Sa coordinare i movimenti della mano	Maschi	8	34,78	1	4,35	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	13	56,52	0	0,00	1	4,35		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	21	91,30	1	4,35	1	4,35	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Sale e scende le scale di corsa	Maschi	7	30,43	1	4,35	1	4,35		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	10	43,48	2	8,70	2	8,70		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	17	73,91	3	13,04	3	13,04	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Riesce a colpire la biglia col pollice	Maschi	4	17,39	5	21,74	0	0,00		7	30,43	1	4,35	1	4,35	
	Femmine	6	26,09	5	21,74	3	13,04		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	10	43,48	10	43,48	3	13,04	100,00	21	91,30	1	4,35	1	4,35	100,00
Ha una buona motricità fine	Maschi	4	17,39	4	17,39	1	4,35		6	26,09	1	4,35	2	8,70	
	Femmine	10	43,48	3	13,04	1	4,35		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	14	60,87	7	30,43	2	8,70	100,00	19	82,61	1	4,35	3	13,04	100,00
Riesce a far muovere la trottola usando il pollice e l'indice della stessa mano	Maschi	4	17,39	4	17,39	1	4,35		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	10	43,48	3	13,04	1	4,35		13	56,52	1	4,35	0	0,00	
	Totale	14	60,87	7	30,43	2	8,70	100,00	21	91,30	1	4,35	1	4,35	100,00
Salta oltre la corda girata da due adulti	Maschi	1	4,35	8	34,78	0	0,00		6	26,09	3	13,04	0	0,00	
	Femmine	2	8,70	11	47,83	1	4,35		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	3	13,04	19	82,61	1	4,35	100,00	18	78,26	3	13,04	2	8,70	100,00
Fa oscillare la corda con i polsi sopra la testa, la lascia cadere verso i piedi e salta prima che la corda lo colpisca	Maschi	1	4,35	7	30,43	1	4,35		6	26,09	3	13,04	0	0,00	
	Femmine	2	8,70	11	47,83	1	4,35		10	43,48	1	4,35	3	13,04	
	Totale	3	13,04	18	78,26	2	8,70	100,00	16	69,57	4	17,39	3	13,04	100,00

Nella fase iniziale della ricerca, soprattutto nella prima settimana, i soggetti sceglievano maggiormente il gioco con le biglie e le trottole, probabilmente perché sono dei giocattoli attraenti, ma vi rinunciavano velocemente. Ritengo che questo avveniva per il fatto che non avevano ancora sviluppate le abilità di motricità fine. Infatti, come vediamo nella tabella 1.1. solo il 43,48% riusciva a colpire la biglia col pollice e nella fase finale il 91,30%. A far muovere la trottola ci riusciva il 60,87% e nella fase finale il 91,30%. La motricità fine in generale è migliorata del 21,71%. Lo si nota anche nel miglioramento delle abilità di impugnare correttamente strumenti (30,34%), infilare sassi e sabbia dentro una bottiglia (34,78%), versare l'acqua nella bottiglia senza spandere (56,52%). Guardando i compagni più abili i bambini venivano incoraggiati ad esercitarsi a migliorare i movimenti e dopo sceglievano questi giochi quotidianamente.

È importante sottolineare che i bambini avevano sempre a disposizione i materiali necessari per i giochi proposti e potevano sceglierli liberamente. Nella stanza di soggiorno potevano usare la trottola, le biglie e le figurine, ma giocavano anche alle Belle statue e a Mosca cieca. Sul terrazzo avevano a disposizione le corde, gli elastici, le lattine e le palline, gli aeroplanini di carta, le monetine, ma anche le biglie e le trottole. Sul pavimento del terrazzo abbiamo tracciato con la vernice acrilica il percorso per il gioco della Campana e segnato gli angoli per il gioco dei Quattro cantoni, mentre per il gioco Il Buòsolo i bambini tracciavano i quadrati con il gesso quando volevano giocare.

I giochi di gruppo che hanno coinvolto un maggior numero di bambini o anche l'intero gruppo-sezione si svolgevano in giardino, in spiaggia o in un altro luogo all'aperto (Rubabandiera, Un, due, tre, stella, Staffetta, Guardie e ladri, Mosca cieca, Palla parte per...). In prevalenza venivano svolti in lingua croata, ma anche in lingua italiana dato che la sezione è inclusa nel laboratorio per l'apprendimento della lingua italiana come lingua d'ambiente.

Il quadro generale dei risultati ottenuti dall'osservazione finale ci fa notare che ci sono stati dei progressi in tutte le abilità ricercate sia per l'area dello sviluppo motorio che quello socio-emotivo (tabella n.1, tabella n. 1.1, tabella n. 2, tabella n. 2.2). Per quanto riguarda lo sviluppo motorio i progressi più notevoli si vedono nelle abilità del salto e della motricità fine.

Il numero dei soggetti che riesce autonomamente a saltare all'altezza del ginocchio da fermo è aumentato del 56,52% (tabella n. 1), il 65% in più rispetto alla fase iniziale riesce a saltare oltre la corda girata da due adulti o due bambini più abili, mentre il 56,53% dei soggetti riesce a saltare più volte di seguito con la corda facendola girare da solo (tabella n. 1.1). I miglioramenti più evidenti li troviamo nei soggetti che sceglievano più spesso i giochi con il salto (con la corda, il gioco dell'elastico, la campana). Due soggetti sono riusciti a saltare più di venti volte di seguito facendo girare la corda da soli, o saltare oltre quando viene fatta girare dagli altri e si tratta di bambini che saltavano tutti i giorni sia nella scuola dell'infanzia che a casa. Hanno chiesto ai genitori di comprargli la corda, così potevano esercitarsi anche a casa.

Per quanto riguarda la coordinazione oculo-manuale, la mira e la precisione usando la palla, si nota il miglioramento sia nel colpire l'obiettivo con la palla a distanza di 3m (22,65%) che nel lanciare la palla nella direzione voluta (26,08%). Il 30,43% dei bambini in più rispetto all'inizio riesce ad afferrare la palla. Un soggetto ha ancora un po' di difficoltà, e uno solo in parte perché a volte ci riesce e a volte no.

Nella gara degli aeroplanini i soggetti hanno avuto l'opportunità di esercitare e migliorare la mira e la precisione del movimento. Questo gioco ha suscitato molto interesse, ma solo 5 soggetti di 23 sono riusciti a costruire perfettamente un aeroplanino di carta autonomamente. Gli altri si facevano aiutare nella costruzione dai compagni o dalle educatrici e dopo partecipavano al gioco.

Durante tutta la durata della ricerca, i bambini hanno avuto modo di sviluppare anche la creatività, la comunicazione, il pensiero logico. Per esempio, mentre le trottolo giravano osservavano la rotazione e discutevano:

N.L. (5,3): La trottola blu gira di più perché il colore il blu è il più veloce di tutti.

L.H.B. (6): No, le righe colorate la fanno girare più velocemente.

J.U. (6): Ma no. Non dipende dai colori ma da come la giri.

M.P. (6): E dipende se è grande o piccola.

Trovavano poi vari oggetti e giocattoli e li facevano roteare, osservando quale ruotava più a lungo.

Per la gara con gli aeroplanini hanno costruito da soli dei target e vari percorsi per il lancio. Durante i giochi con gli aeroplanini commentavano:

A.B. (5,1): La carta blu è più pesante della bianca.

A.L. (5,2): No, la carta rossa va subito giù.

I.S.S. (6): Non dipende dal colore, ma dal modo in cui la lanci e anche dal tipo di aeroplanino. Guardate come tengo la mano io, deve andare su e non giù.

Durante tutto il periodo di questi sei mesi i bambini hanno avuto l'opportunità di fare delle modifiche alle regole del gioco o dei piccoli aggiustamenti, negoziare, proporre idee nuove, costruire requisiti nuovi e tutto ciò in piena libertà ma rispettando sempre gli altri. Per il gioco Palla parte per (Bala la pàrto) i bambini più grandi hanno suggerito di far pronunciare il nome del giocatore che deve afferrare la palla invece della città, dato che i bambini più piccoli dimenticavano quello che avevano concordato all'inizio del gioco.

Hanno anche inventato un gioco nuovo con le lattine e la pallina posizionandole sul tracciato della Campana. Nascondevano la pallina sotto una lattina e il giocatore doveva colpire le lattine con un'altra pallina. Se riusciva a colpire la lattina che nascondeva l'altra pallina guadagnava un punto, altrimenti doveva passare il turno a qualcun altro.

Nel gioco dell'elastico hanno aggiunto elementi nuovi a quelli già noti. Cambiavano anche le regole nei giochi con le monetine, disegnavano una fila di cerchi piccoli con il gesso e tentavano di far entrare con un lancio la monetina. Vinceva chi riusciva a far entrare la monetina in tutti i cerchi, uno dopo l'altro di seguito. Con le figurine invece giocavano allineati con la schiena appoggiata al muro e colpivano la figurina con l'indice. Vinceva chi riusciva a mandarla più lontano.

Tabella n.2 Griglia di osservazione dello sviluppo socio-emotivo

SVILUPPO SOCIO-EMOTIVO	Osservazione iniziale							Osservazione finale							
	Totale: 23 soggetti								Sì	%	No	%	In parte	%	TOT
Affronta le difficoltà e riesce a superarle	Maschi	4	17,39	5	21,74	0	0,00		5	21,74	1	4,35	3	13,04	
	Femmine	5	21,74	4	17,39	5	21,74		11	47,83	0	0,00	3	13,04	
	Totale	9	39,13	9	39,13	5	21,74	100,00	16	69,57	1	4,35	6	26,09	100,00
Ricorre all'adulto in caso di difficoltà	Maschi	7	30,43	0	0,00	2	8,70		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	9	39,13	0	0,00	5	21,74		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	16	69,57	0	0,00	7	30,43	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Ha iniziativa nei giochi di gruppo e nelle attività	Maschi	4	17,39	5	21,74	0	0,00		7	30,43	0	0,00	2	8,70	
	Femmine	12	52,17	2	8,70	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	16	69,57	7	30,43	0	0,00	100,00	20	86,96	0	0,00	3	13,04	100,00
Tende ad assumere il ruolo di gregario	Maschi	5	21,74	4	17,39	0	0,00		6	26,09	0	0,00	3	13,04	
	Femmine	9	39,13	4	17,39	1	4,35		11	47,83	0	0,00	3	13,04	
	Totale	14	60,87	8	34,78	1	4,35	100,00	17	73,91	0	0,00	6	26,09	100,00
Cerca di evitare le attività troppo impegnative	Maschi	5	21,74	2	8,70	2	8,70		1	4,35	7	30,43	1	4,35	
	Femmine	6	26,09	7	30,43	1	4,35		3	13,04	9	39,13	2	8,70	
	Totale	11	47,83	9	39,13	3	13,04	100,00	4	17,39	16	69,57	3	13,04	100,00
Rispetta le regole di un gioco con i compagni	Maschi	2	8,70	6	26,09	1	4,35		6	26,09	2	8,70	1	4,35	
	Femmine	9	39,13	3	13,04	2	8,70		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	11	47,83	9	39,13	3	13,04	100,00	19	82,61	2	8,70	2	8,70	100,00
Sa rispettare il suo turno nel gioco e nella conversazione	Maschi	2	8,70	7	30,43	0	0,00		4	17,39	3	13,04	2	8,70	
	Femmine	7	30,43	5	21,74	2	8,70		11	47,83	0	0,00	3	13,04	
	Totale	9	39,13	12	52,17	2	8,70	100,00	15	65,22	3	13,04	5	21,74	100,00
Sa rispettare le cose degli altri	Maschi	3	13,04	6	26,09	0	0,00		6	26,09	0	0,00	3	13,04	
	Femmine	11	47,83	3	13,04	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	14	60,87	9	39,13	0	0,00	100,00	19	82,61	0	0,00	4	17,39	100,00
Sa relazionarsi con tutti i compagni	Maschi	4	17,39	4	17,39	1	4,35		8	34,78	1	4,35	0	0,00	
	Femmine	7	30,43	4	17,39	3	13,04		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	11	47,83	8	34,78	4	17,39	100,00	20	86,96	1	4,35	2	8,70	100,00
Instaura relazioni solide con gli amici del cuore	Maschi	8	34,78	1	4,35	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	12	52,17	2	8,70	0	0,00		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	20	86,96	3	13,04	0	0,00	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Si inserisce spontaneamente nel gruppo gioco	Maschi	5	21,74	2	8,70	2	8,70		7	30,43	0	0,00	2	8,70	
	Femmine	8	34,78	3	13,04	3	13,04		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	13	56,52	5	21,74	5	21,74	100,00	20	86,96	0	0,00	3	13,04	100,00
Sa relazionarsi con gli adulti	Maschi	6	26,09	2	8,70	1	4,35		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	7	30,43	3	13,04	4	17,39		11	47,83	0	0,00	3	13,04	
	Totale	13	56,52	5	21,74	5	21,74	100,00	19	82,61	0	0,00	4	17,39	100,00
Gioca volentieri con tutti i compagni	Maschi	0	0,00	9	39,13	0	0,00		3	13,04	2	8,70	4	17,39	
	Femmine	4	17,39	9	39,13	1	4,35		8	34,78	2	8,70	4	17,39	
	Totale	4	17,39	18	78,26	1	4,35	100,00	11	47,83	4	17,39	8	34,78	100,00
Predilige la solitudine	Maschi	1	4,35	6	26,09	2	8,70		1	4,35	6	26,09	2	8,70	
	Femmine	2	8,70	9	39,13	3	13,04		1	4,35	11	47,83	2	8,70	
	Totale	3	13,04	15	65,22	5	21,74	100,00	2	8,70	17	73,91	4	17,39	100,00
Aiuta i compagni in difficoltà	Maschi	6	26,09	2	8,70	1	4,35		7	30,43	0	0,00	2	8,70	
	Femmine	12	52,17	0	0,00	2	8,70		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	18	78,26	2	8,70	3	13,04	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Accetta piccoli cambiamenti nei giochi e nelle attività	Maschi	3	13,04	5	21,74	1	4,35		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	8	34,78	4	17,39	2	8,70		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	11	47,83	9	39,13	3	13,04	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Rispetta le decisioni prese in comune	Maschi	2	8,70	5	21,74	2	8,70		6	26,09	0	0,00	3	13,04	
	Femmine	8	34,78	4	17,39	2	8,70		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	10	43,48	9	39,13	4	17,39	100,00	18	78,26	0	0,00	5	21,74	100,00



Tabella n. 2.1 Griglia di osservazione dello sviluppo socio-emotivo

SVILUPPO SOCIO-EMOTIVO		Osservazione iniziale							Osservazione finale						
		Sì	%	No	%	In parte	%	TOT	Sì	%	No	%	In parte	%	TOT
Totale: 23 soggetti															
Segue le regole di comportamento e si assume le responsabilità	Maschi	2	8,70	6	26,09	1	4,35		7	30,43	0	0,00	2	8,70	
	Femmine	8	34,78	4	17,39	2	8,70		11	47,83	0	0,00	3	13,04	
	Totale	10	43,48	10	43,48	3	13,04	100,00	18	78,26	0	0,00	5	21,74	100,00
Partecipa alle attività	Maschi	4	17,39	3	13,04	2	8,70		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	13	56,52	0	0,00	1	4,35		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	17	73,91	3	13,04	3	13,04	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Partecipa ai giochi cooperativi	Maschi	4	17,39	1	4,35	4	17,39		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	11	47,83	1	4,35	2	8,70		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	15	65,22	2	8,70	6	26,09	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Porta a termine i propri impegni	Maschi	5	21,74	2	8,70	2	8,70		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	7	30,43	4	17,39	3	13,04		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	12	52,17	6	26,09	5	21,74	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Pianifica e organizza il proprio lavoro	Maschi	5	21,74	4	17,39	0	0,00		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	12	52,17	2	8,70	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	17	73,91	6	26,09	0	0,00	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Collabora con gli altri	Maschi	3	13,04	2	8,70	4	17,39		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	8	34,78	0	0,00	6	26,09		12	52,17	0	0,00	2	8,70	
	Totale	11	47,83	2	8,70	10	43,48	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Riconosce le emozioni di base come paura, tristezza, gioia, rabbia	Maschi	7	30,43	2	8,70	0	0,00		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	11	47,83	1	4,35	2	8,70		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	18	78,26	3	13,04	2	8,70	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
Controlla gli stati d'animo e le emozioni	Maschi	2	8,70	5	21,74	2	8,70		4	17,39	0	0,00	5	21,74	
	Femmine	8	34,78	5	21,74	1	4,35		9	39,13	1	4,35	4	17,39	
	Totale	10	43,48	10	43,48	3	13,04	100,00	13	56,52	1	4,35	9	39,13	100,00
Cerca di risolvere conflitti autonomamente	Maschi	5	21,74	2	8,70	2	8,70		7	30,43	1	4,35	1	4,35	
	Femmine	9	39,13	4	17,39	1	4,35		11	47,83	0	0,00	3	13,04	
	Totale	14	60,87	6	26,09	3	13,04	100,00	18	78,26	1	4,35	4	17,39	100,00
Ha manifestazioni di aggressività	Maschi	4	17,39	3	13,04	2	8,70		1	4,35	7	30,43	1	4,35	
	Femmine	4	17,39	7	30,43	3	13,04		1	4,35	10	43,48	3	13,04	
	Totale	8	34,78	10	43,48	5	21,74	100,00	2	8,70	17	73,91	4	17,39	100,00
Rivela paure realistiche	Maschi	9	39,13	0	0,00	0	0,00		9	39,13	0	0,00	0	0,00	
	Femmine	14	60,87	0	0,00	0	0,00		14	60,87	0	0,00	0	0,00	
	Totale	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00	23	100,00	0	0,00	0	0,00	100,00
Rivela paure immaginarie	Maschi	3	13,04	6	26,09	0	0,00		1	4,35	7	30,43	1	4,35	
	Femmine	7	30,43	5	21,74	2	8,70		4	17,39	9	39,13	1	4,35	
	Totale	10	43,48	11	47,83	2	8,70	100,00	5	21,74	16	69,57	2	8,70	100,00
Percepisce ed esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti	Maschi	6	26,09	2	8,70	1	4,35		8	34,78	0	0,00	1	4,35	
	Femmine	8	34,78	1	4,35	5	21,74		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	14	60,87	3	13,04	6	26,09	100,00	21	91,30	0	0,00	2	8,70	100,00
È fiducioso nelle sue capacità	Maschi	5	21,74	3	13,04	1	4,35		7	30,43	0	0,00	2	8,70	
	Femmine	10	43,48	2	8,70	2	8,70		12	52,17	1	4,35	1	4,35	
	Totale	15	65,22	5	21,74	3	13,04	100,00	19	82,61	1	4,35	3	13,04	100,00
Riesce a superare la frustrazione di una sconfitta	Maschi	2	8,70	5	21,74	2	8,70		6	26,09	2	8,70	1	4,35	
	Femmine	7	30,43	4	17,39	3	13,04		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	9	39,13	9	39,13	5	21,74	100,00	19	82,61	2	8,70	2	8,70	100,00
Vive la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità	Maschi	5	21,74	3	13,04	1	4,35		7	30,43	1	4,35	1	4,35	
	Femmine	9	39,13	5	21,74	0	0,00		13	56,52	0	0,00	1	4,35	
	Totale	14	60,87	8	34,78	1	4,35	100,00	20	86,96	1	4,35	2	8,70	100,00

Come si può vedere nelle tabelle n.2 e n. 2.1, c'è stato un notevole miglioramento anche nello sviluppo socio-emotivo. Nella fase iniziale il 43,48% dei

soggetti partecipava ai giochi cooperativi e durante il percorso di questi sei mesi la percentuale è aumentata del 34,78%, quindi alla fine il 100% vi partecipava volentieri. All'inizio si inseriva spontaneamente nel gruppo gioco il 56,53% dei partecipanti alla ricerca e successivamente la percentuale è aumentata del 30,44%.

Per quanto riguarda le regole del gioco il 34,78% in più dei soggetti ha imparato a rispettare le regole, il 34,78% in più rispetto a prima riesce a seguire le regole e ad assumersi la responsabilità, il 43,47% in più accetta i piccoli cambiamenti nei giochi e nelle attività, il 34,78% in più rispetta le decisioni prese in comune. La percentuale dei soggetti che sanno rispettare il proprio turno nel gioco e nelle conversazioni è aumentata del 26,09%.

La percentuale dei soggetti con comportamento aggressivo durante il gioco dal 34,78% è diminuita del 20,08%, mentre l'8,70% solo occasionalmente mostra un comportamento aggressivo durante il gioco. Il 36,52% in più riesce a superare la frustrazione di una sconfitta, mentre l'8,70% non sa superarla e l'8,70% sa superarla in parte, ma nonostante questo non abbandonano il gioco. Il 43,47% ha imparato a collaborare con gli altri durante il gioco nelle attività quotidiane e in generale. L'86,96% dei soggetti, quindi il 26,09% in più rispetto all'inizio, vive la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti e accettando le diversità.

I bambini avevano la libertà di scegliere spontaneamente i giochi. Nella scelta non ci sono state differenze di genere. A tutti i giochi partecipavano volentieri sia i maschi che le femmine. Tuttavia, è stata individuata la connessione tra la scelta di alcuni giochi e i miglioramenti di determinate abilità, per es., i bambini che sceglievano i giochi con il salto (l'elastico, giochi con la corda, la campana) avevano risultati migliori nelle prove di salto di quelli che non sceglievano spesso tali giochi. Il miglioramento della capacità di colpire un obiettivo a distanza di 3m si nota nei soggetti che sceglievano maggiormente il tiro alle lattine, oppure il lancio degli aeroplanini.

Durante il periodo della ricerca potevo contare anche sulla collaborazione dei genitori che raccontavano ai bambini come giocavano loro da piccoli. Abbiamo fatto una raccolta dei giochi preferiti da loro preferiti durante l'infanzia. Il nonno di S.M. ci ha invitato nella sua casa in campagna dove abbiamo fatto una gara di corsa con i sacchi. Così abbiamo sfruttato le potenzialità che offre la disponibilità a collaborare

dei nonni che rappresentano il principale legame tra il patrimonio del passato e i bambini di oggi. Infatti, nella società moderna, dove entrambi i genitori sono impegnati nel lavoro, i nonni sono un valido supporto e un ricco apporto educativo per coloro che hanno la fortuna di averli ancora. Contribuiscono alla formazione dei nipoti in modo complementare grazie al legame molto forte e nello stesso tempo particolarmente libero (Cirulli, 2012).

## 6. CONCLUSIONE

Questa tesi aveva come obiettivo principale indagare sull'importanza di educare i bambini in età prescolare tramite giochi tradizionali e verificare se l'utilizzo dei giochi tradizionali influisce sullo sviluppo motorio e quello socio-emotivo nell'età prescolare. La parte teorica della tesi analizza il gioco tradizionale con le sue caratteristiche e peculiarità, l'uso di questi giochi come mezzo didattico e il ruolo degli educatori e della scuola dell'infanzia nella creazione delle condizioni per la loro progettazione e realizzazione.

È estremamente difficile dare una definizione univoca del gioco causa la sua multidimensionalità. Per questo motivo la problematica delle attività ludiche viene affrontata in modo interdisciplinare ed è oggetto di ricerca di molte discipline, tra le quali pedagogia, psicologia, antropologia, etnografia, cinesiologia e altre. Il gioco è sicuramente l'attività principale del bambino, è un mezzo potente nel processo educativo e un forte sostegno nel processo di sviluppo del bambino. Il gioco tradizionale in particolare, grazie alle sue caratteristiche, offre la possibilità ai piccoli di vivere esperienze che a differenza del passato, nel mondo contemporaneo non ha sempre l'opportunità sperimentare. Sono giochi caratterizzati da un'estrema semplicità, contengono stimolazioni e rispondono a necessità universali dei bambini che vi possono applicare il proprio vissuto senso-motorio e sviluppare abilità cognitive e socio-emotive. I giochi tradizionali di gruppo sono in maggioranza giochi cooperativi, ai quali si partecipa per raggiungere un traguardo comune, dove regna l'equilibrio e dove tutti dovrebbero avere le stesse possibilità e opportunità, senza il bisogno di avere un leader, dei vincitori e dei vinti. Favoriscono l'integrazione tra i giocatori, promuovono i valori come l'inclusione, la responsabilità e la solidarietà. Ogni gioco tradizionale contiene delle regole precise prestabilite, ma i bambini hanno l'opportunità di modificarle. In tal modo esercitano e sviluppano abilità sociali perché costretti a negoziare con gli altri i cambiamenti delle regole.

I giochi tradizionali sono creazioni che appartengono alla cultura popolare, contengono norme e valori importanti per la comunità sociale che li ha creati e, in passato, erano tramandati oralmente di generazione in generazione. Fanno parte del patrimonio immateriale di una comunità o paese. Per questo motivo, nell'educazione,

rappresentano un mezzo di comprensione del contesto socioculturale in cui hanno avuto origine.

L'assenza di spazi all'aperto adeguati e il costante monitoraggio degli adulti, fanno sì che il gioco spontaneo venga praticato sempre meno. La cura educativa deve quindi pensare a proporre vie alternative per conoscere i giochi tradizionali e assicurare spazi e tempi per la loro realizzazione. Il ruolo della scuola dell'infanzia e degli educatori è di creare l'opportunità di vivere esperienze che in passato offriva il cortile o l'ambiente naturale.

La maggior parte dei giochi proposti ai bambini che hanno partecipato alla ricerca appartengono al territorio roviginese, istriano e italiano e si svolgevano in lingua croata e italiana, dato che nella sezione si realizza il laboratorio per l'apprendimento della lingua italiana. I bambini avevano la possibilità di scegliere liberamente i giochi e avevano svolgerli quotidianamente in vari spazi: nella stanza di soggiorno, sul terrazzo, in giardino, in spiaggia. Dopo il periodo di sei mesi, nei quali i bambini praticavano i giochi tradizionali proposti abbiamo ripetuto i test utilizzando le griglie di osservazione. Dai risultati ottenuti dall'osservazione finale delle abilità dell'area dello sviluppo motorio e quello socio-emotivo si può notare un progresso in tutte le abilità osservate. I risultati migliori, ottenuti nel campo motorio, riguardano i miglioramenti nelle abilità di salto in alto, salto della corda, lancio della palla e in generale nelle abilità che richiedono la motricità fine della mano, in particolare nell'impugnare vari strumenti, infilare oggetti, versare acqua senza spandere, lanciare le biglie con precisione e far muovere correttamente la trottola. Nel campo delle abilità socio-emozionali i risultati migliori sono stati ottenuti nel potenziamento delle abilità di collaborare con gli altri, partecipare a giochi cooperativi, rispettare le regole, controllare la frustrazione in caso di sconfitta e vivere la vittoria esprimendo rispetto verso i perdenti. Anche se non rientravano negli obiettivi principali della ricerca empirica, sono stati osservati dei miglioramenti anche nelle abilità della comunicazione, del pensiero logico e della creatività, espressa soprattutto nel modificare le regole dei giochi adeguandole alle esigenze del gruppo.

Basandoci sui risultati ottenuti dalla ricerca possiamo concludere che i giochi tradizionali sono un mezzo educativo prezioso per lo stimolo dello sviluppo motorio e socio-emotivo, dello sviluppo in generale, ma anche un mezzo prezioso per facilitare l'inclusione e la coesione del gruppo.

## 7. RIASSUNTO

La società contemporanea, con l'evoluzione rapida delle tecnologie ha subito grandi e profondi cambiamenti sociali, culturali e educativi. Anche nel gioco, che è l'attività principale del bambino e rappresenta un forte sostegno allo sviluppo delle sue abilità, nella società attuale avvengono tanti mutamenti. I bambini passano molto tempo al chiuso, non sanno più giocare autonomamente, giocare in gruppo, hanno poche occasioni di giocare all'aperto in cortile o in un altro ambiente naturale. I videogiochi, il pc, la televisione, l'auto e l'ascensore hanno portato le nuove generazioni ad avere problemi di salute, fisici e psicologici, causati dalla mancanza di movimento e di occasioni per socializzare. L'educazione è diventata troppo adulto-centrica, con tutte le attività del bambino, compreso il gioco, sotto il costante controllo degli adulti, genitori, maestri ed educatori in generale. Nella nostra società, in cui dominano le tecnologie in tutti i campi dell'attività umana, i giochi tradizionali sono spesso poco usati, ma si presentano come un mezzo educativo prezioso.

Questa tesi, nella prima parte, analizza l'importanza dell'uso dei giochi tradizionali nell'educazione dei bambini in età prescolare e il ruolo degli educatori e delle istituzioni educativo-istruttive nella proposta e nella realizzazione degli stessi. I giochi tradizionali non sono soltanto attività ludiche infantili che in passato si giocavano nei cortili, nelle piazze e sui prati, ma contengono stimolazioni e rispondono a necessità che sono presenti e comuni anche all'infanzia odierna. Con le loro caratteristiche offrono ai bambini l'opportunità di fare movimento e sviluppare abilità motorie, passare più tempo all'aria aperta, di socializzare e instaurare relazioni interpersonali, imparare a rispettare le regole e i propri compagni, sviluppare l'autostima e il senso di appartenenza al gruppo. Essi permettono di sviluppare la consapevolezza della cultura del proprio territorio o della comunità di appartenenza, contribuiscono a sviluppare la creatività e l'immaginazione e offrono moltissimi altri vantaggi. I giochi tradizionali dovrebbero essere inseriti nelle esperienze dei bambini assicurando lo spazio, il tempo e i mezzi per realizzarli, con interventi degli adulti ridotti al minimo in modo da offrire ai piccoli l'autonomia di gestire da soli le dinamiche di gioco. Spetta agli educatori della scuola dell'infanzia scegliere giochi che siano divertenti e coinvolgenti, adatti al gruppo di bambini, ma anche portatori di caratteristiche educative.

Nella parte empirica della tesi sono stati analizzati i risultati della ricerca empirica che aveva come scopo principale verificare se l'utilizzo dei giochi tradizionali nella scuola dell'infanzia influisce sullo sviluppo motorio e socio-emotivo dei bambini. La ricerca è stata realizzata nella sezione Suncokret (Girasole) dell'istituzione prescolare Neven di Rovinj-Rovigno, frequentata da 23 bambini dai 4,6 ai 6 anni. Sia nella fase iniziale che in quella finale è stato usato il metodo dell'osservazione e come strumento di registrazione, le griglie di osservazione. Ai bambini sono stati presentati diciannove giochi tradizionali del territorio roviginese, istriano e italiano per la durata di sei mesi. Nel corso della ricerca i bambini avevano a disposizione i materiali necessari e la possibilità di scegliere liberamente i giochi. Questi ultimi si svolgevano in maggioranza all'aperto, ma alcuni venivano eseguiti anche nella stanza di soggiorno. Dai risultati ottenuti si nota un miglioramento in tutte le abilità seguite, sia per lo sviluppo motorio che quello socio-emotivo. In particolare, i risultati ottenuti indicano dei miglioramenti nel campo delle abilità motorie del salto e del lancio, nella motricità fine della mano e nelle capacità di collaborare, rispettare le regole e instaurare buoni rapporti con gli altri.

Possiamo constatare che i giochi tradizionali rappresentano un mezzo didattico importante per lo sviluppo motorio e socio-emozionale dei bambini, ma anche per la trasmissione dei valori culturali. Perciò, chi opera nel mondo dell'educazione e della formazione ha il compito di offrire ai bambini la possibilità di svolgerli liberamente e autonomamente senza intervenire se non è necessario.

Parole chiave: *giochi tradizionali, educatori, sviluppo motorio, sviluppo socio-emotivo, patrimonio culturale*

## 7.1 Sažetak

Suvremeno društvo, uz brzi razvoj tehnologije, doživjelo je velike i duboke promjene u socijalnom, kulturnom i odgojnom segmentu. Također i u igri, glavnoj djetetovoj aktivnosti koja predstavlja snažan oslonac u razvoju njegovih vještina, događaju se brojne promjene. Djeca provode značajan dio vremena u zatvorenom prostoru, gubeći sposobnost samostalne igre, igre u grupi vršnjaka s ograničenim prilikama za igru na otvorenom kao što su nekad to činila u dvorištu ili nekom drugom prirodnom okruženju. Korištenje videoigara, računala, televizije, automobila i dizala dovelo je kod novih generacija do pojave zdravstvenih, fizičkih i psihičkih problema uzrokovanih nedostatkom kretanja i manjkom socijalizacije. Odgoj je postao suviše adultocentričan i sve djetetove aktivnosti, pa tako i igra, pod stalnim su nadzorom odraslih, roditelja, učitelja, odgojitelja općenito. U našem društvu, u kojem tehnologije dominiraju u svim ljudskim područjima, tradicijske igre često su zanemarene, iako predstavljaju dragocjeni odgojno-obrazovni alat.

Ovaj diplomski rad, u prvom djelu, analizira utjecaj korištenja tradicijskih igara u odgoju i obrazovanju djece predškolske dobi ističući ulogu odgojitelja i odgojno-obrazovnih ustanova u ponudi i provedbi istih. Tradicijske igre nisu samo dječje rekreativne zabavne aktivnosti koje su se u prošlosti igrale u dvorištima, na trgovima i travnjacima, već aktivnosti koje sadrže poticaje i odgovaraju potrebama koje su prisutne i u današnjem djetinjstvu. Zahvaljujući svojim karakteristikama pružaju djeci mogućnost kretanja i razvoja motorike, provođenja više vremena na otvorenom, mogućnost socijalizacije i uspostavljanja međuljudskih odnosa, učenje poštivanja pravila i svojih vršnjaka, razvoja samopouzdanja i osjećaja pripadnosti grupi. Omogućuju razvoj svijesti o kulturi područja ili zajednice kojoj pripadaju, doprinose razvoju kreativnosti i mašte, te nude mnoge druge prednosti. Tradicijske igre bi trebale biti uključene u dječja iskustva na način da im se osigura odgovarajući prostor, vrijeme i sredstva za njihovo ostvarivanje, uz minimalne intervencije sa strane odraslih, kako bi se djeci ponudila mogućnost samostalnog upravljanja dinamikama igre. Na odgojiteljima je da odaberu igre koje su djeci zabavne i privlačne, primjerene skupini, ali i nositeljice odgojnih obilježja.

U empirijskom dijelu diplomskog rada analizirani su rezultati empirijskog istraživanja čiji je glavni cilj bio provjeriti utjecaj upotrebe tradicijskih igara u dječjem



vrtiću na motorički i socio-emocionalni razvoj djece. Istraživanje je provedeno u odgojnoj skupini Suncokret predškolske ustanove Neven u Rovinju-Rovigno koju pohađa dvadeset troje djece u dobi od 4,6 do 6 godina. U početnoj i završnoj fazi korištena je metoda promatranja, a kao mjerni instrumenti za prikupljanje podataka koristile su se tablice za praćenje razvoja. Djeci je predstavljeno devetnaest tradicijskih igara s rovinjskog, istarskog i talijanskog područja koje su prakticirali kroz šest mjeseci. Tijekom istraživanja djeca su imala na raspolaganju potrebne materijale i mogućnost slobodnog odabira igara. Potonje su se uglavnom provodile na otvorenom, no neke i u sobi dnevnog boravka. Iz dobivenih rezultata vidi se napredak u svim praćenim vještinama, kako za motorički tako i za socio-emocionalni razvoj. Konkretno, dobiveni rezultati ukazuju na napredak u području motoričkih vještina skakanja i bacanja, fine motorike te socijalnih vještina suradnje, poštivanja pravila i uspostavljanja dobrih odnosa s drugima.

Zaključno, tradicijske igre predstavljaju važno odgojno-obrazovno sredstvo za motorički i socio-emocionalni razvoj djece, ali i za prenošenje kulturnih vrijednosti. Stoga, oni koji rade u svijetu odgoja i obrazovanja imaju zadatak ponuditi djeci mogućnost da ih slobodno i samostalno provode bez uplitanja sa strane odraslih ako to nije potrebno.

Ključne riječi: *tradicijske igre, odgojitelji, motorički razvoj, socio-emocionalni razvoj, kulturna baština*

## 7.2. Summary

The modern society, along with the rapid progress of technology, has experienced big and groundbreaking changes in the social, cultural and educational segments. In play, the main activity for children that represents a strong foundation for the development of their skills, many changes are also happening. Children spend a lot of time indoors, they do not know how to play independently, in a group of peers and have little possibility for outdoor play as they once did in the courtyard or some other natural environment. The use of video games, computer, TV, automobiles and elevators has led to health, physical and psychological problems in newer generations, caused by a lack of physical activity and socialization. Education has become too adult-centric and all of children's activities, including play, are constantly under control of adults, parents, teachers and educators altogether. In our society, where technologies are taking over all human areas, traditional games are rarely used, even though they represent a valuable educational tool.

In the first part of this master thesis the importance of using traditional games in the upbringing and education of preschool children, as well as the role of educators and educational institutions in offering and implementing them are analysed. Traditional games are not only children's recreational and fun activities that were being played in courtyards, squares and lawns in the past, but activities that contain stimuli and correspond to needs present in today's childhood. Thanks to their characteristics, they allow children the possibility for movement and motor development, spending more time outdoors, socialization and establishing interpersonal relationships, learning to respect rules and their peers, developing confidence and a sense of belonging to a group. They enable the development of awareness of the culture of the area or community to which they belong, contribute to the development of creativity and imagination, and offer many other advantages. Traditional games should be included in children's experiences in a way that they are provided with an appropriate space, time and means for their realization, with minimal adult intervention, so that children could be given the opportunity for independent management of game dynamics. It is up to educators to choose the games that are fun and appealing to children, suitable for the group, but also carriers of educational characteristics.

In the empirical part of this master thesis, the results of empirical research are analysed, with the main goal of checking the correlation between the use of traditional games in kindergarten and motor and socio-emotional development of children. The research was conducted in the educational group 'Suncokret' (Sunflower) of the Neven preschool institution in Rovinj-Rovigno, attended by twenty-three children aged 4,6 to 6 years. The observation method was used in the initial and final phases, and data collection instruments included observation sheets. The children were presented with nineteen traditional games from the Rovinj, Istrian and Italian regions, that were practiced over six months. During the research, children had access to the necessary materials and the possibility to freely choose games. Most of the games took place outdoors, but some also took place in the living room. The results show progress in all monitored skills, both for motor and socio-emotional development. To be specific, the results indicate progress in areas of jumping and throwing motor skills, fine motor skills, and social skills such as collaboration, respect for rules, and establishing good relationships with others.

To conclude, traditional games represent an important educational tool for the motor and socio-emotional development of children, as well as for passing cultural values on. Therefore, those who work in the world of upbringing and education have the task to offer children the possibility to engage in them freely and independently without adult intervention if not necessary.

*Key words: traditional games, educators, motor development, socio-emotional development, cultural heritage*

## 8. BIBLIOGRAFIA

- Ambretti, A., Orecchio, F. (2022). The inclusive role of traditional game. Il ruolo inclusivo dei giochi tradizionali. *Journal of Inclusive Methodology and Technology in Learning and Teaching*, vol. 2, n. 2. Disponibile su: <https://inclusiveteaching.it/index.php/inclusiveteaching/article/view/38/44> [Consultato il 5 settembre 2023]
- Ambretti, A. (2017). *Corpo e movimento nei giochi popolari. Dimensione educativa e specificità didattiche*. San Cesario di Lecce: Pensa editore.
- Baumgartner, E. (2022). *Il gioco dei bambini*. Roma: Carocci editore S.p.A.
- Brajčić, M., Kušević, D. (2023). Hrvatska kulturna baština u interakciji i kontekstu održivog razvoja: implementacija u odgoj i obrazovanje. *Metodički ogledi*, vol. 30,n1,pp. 199–221. Disponibile su: <https://hrcak.srce.hr/file/442539> [ Consultato il: 5 settembre 2023]
- Cambi, F., Staccioli, G. (a cura di) (2013). *Il gioco in occidente. Storia, teorie, pratiche*. Roma: Armando Editore.
- Ceciliani, A. (2017). *Corpo e movimento nelle scuole dell'infanzia. Riflessioni e suggerimenti per itinerari educativi nella fascia tre- sei anni*. Bergamo: edizioni junior.
- Cirulli, D. (2012). *Giochi di strada*. Roma: UniversItalia editoria.
- Coco, D. (2013). Il concetto di regola nelle sue declinazioni ludico-educative e didattico sportive. *Formazione & Insegnamento*, vol. XI, n.3, pp. 121-127.
- Digennaro, S. (2019). Fine dei giochi. La scomparsa del gioco libero e le sue ricadute sul benessere dei bambini e delle bambine. *Formazione & Insegnamento*, vol. XVII, n. 3s, pp. 97-107.
- Di Pietro, A. (2007). *Giochi e giocattoli di una volta*. Roma: Carocci editore S.p.A.
- Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Zagreb: Naklada Slap.
- Farné, R. (2015). Play literacy. *Studium Educationis*, vol XVI, n. 3, pp. 88-100. Disponibile su: <https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/studium/article/view/2215/2023> [Consultato il: 15 ottobre 2023]

- Ferretti, E. (2016). *Educazione in gioco. Giochi tradizionali, sport e valori educativi alla luce di una nuova scienza: la prasseologia motoria*. Bellinzona: Casagrande
- Gioco. In *Enciclopedia Treccani*, on line. Disponibile su: <https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco/> [Consultato il 3 novembre 2023]
- Guccini, F. (2017). *Il piccolo manuale dei giochi di una volta*. Milano: Mondadori, Oscar junior.
- Gul, S. B. A. (2023). Early Childhood Care and Education (3-6 Years) and the Role of Traditional Games: An Exploratory Study of Jammu and Kashmir. *Asian Journal of Education and Social Studies.*, vol. 39, n. 1, pp. 53-59.
- Hasibuan, R., Jannah, M. (2017). Traditional Game “Engklek” and Young Children’s Gross Motor Ability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, vol. 169 International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017) Disponibile su: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. [Consultato il: 10 agosto 2023]
- Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione (2012). Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca.
- Jegadeesan, T., Nagalakshmi, P., Renuchitra, R. (2020). Effect of traditional games on social skills of children with attention deficit and hyperactivity disorder. *The International Journal of Indian Psychology*. Vol. 8, n. 2. Disponibile su: <http://www.ijip.in> [Consultato il: 20 luglio 2023]
- Khalid, S. (2008). Value of traditional games. *Nurture*, n 5, pp. 19-21.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru. Disponibile su: <https://morepress.unizd.hr/books/press/catalog/view/4/4/8-1> [Consultato il 18 novembre 2023].
- Kostović Vranješ, V. (2015). Baština - polazište za promicanje odgoja i obrazovanja za održivi razvoj. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, vol. 64, n. 3, pp. 439-452.
- Kovačević, T., Opić, S. (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Students’ Relations and Frequency of Students’ Socialisation in Primary Education. *Croatian Journal of Education*, vol. 16, n. 1/2014, pp. 95-112.
- Kožić, M. (1980). Dječje igre u okolici Zagreba. *Godišnjak Hrvatskog etnološkog društva*, vol. 10, n. 3, pp. 51-62.

- Lacson, K. S., Matuguina, D. M. A., Cortes, Y. F. S., Guinto, G. N., Caoleng, C. F. B., Carlos, M. C. O. (2023). The Traditional Games of Macabebe, Pampanga. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, Vol. 4, n. 9, pp. 3390 – 3417. Disponibile su: DOI: [10.11594/ijmaber.04.09.25](https://doi.org/10.11594/ijmaber.04.09.25) [Consultato il 23 settembre, 2023]
- Lazar, K. (1999). Typology of folk games. *Acta Ethnographica Hungarica*. Vol. 44, n. 1-2, pp. 25-40.
- Margetić, M. (2015). Pljočkanje: od pastirske igre do sporta. *Vjesnik istarskog arhiva*. Vol. 22. n (2015) pp. 171-180.
- Margetić, M. (2009). Dječje igre na otvorenom i blagdansko darivanje djece u Istri. *Etnološka istraživanja*, n.14/2009, pp. 133-144. Disponibile su: <https://hrcak.srce.hr/file/68734> [Consultato il 20 luglio 2023]
- Marlina, S., Pransiska, R. (2017). The Effectiveness of Traditional Games on the Development of Social Ability of Children in Kindergarten of Baiturridha Padang Pariaman. *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017) Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, vol. 169, pp. 220-223. Disponibile su: <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.57> [Consultato il 10 ottobre 2023]
- Matoković, D. (2003). Dječji svijet. *Etnološka istraživanja*, n. 9, 2003, pp. 53-64. [on line] Disponibile su: <https://hrcak.srce.hr/clanak/59364> [ Consultato il 10 agosto 2023]
- Mendeš, B., Marić, Lj., Goran, Lj. (2020). *Dijete u svijetu igre*. Zagreb: Golden Marketing - Tehnička knjiga.
- Ministarstvo kulture i medija (2022). Tradicijska pučka igra “Pljočkanje” s područja Istre kao dio mreže i festivala tradicijskih igara Tocati upisan u Registar dobrih praksi UNESCO-a Disponibile su: <https://min-kulture.gov.hr/vijesti-8/tradicijska-pucka-igra-pljockanje-s-podrucja-istre-kao-dio-mreze-i-festivala-tradicijskih-igara-tocati-upisana-u-registar-dobrih> [Consultato il 2 settembre 2023]
- Mirković, A. (2005). Giochi raccolti a Valle d’Istria. *Centro di ricerche storiche, Atti*, vol. XXXV, 2005, pp. 637- 795.
- Munafò, C. (2019). Il gioco cooperativo come risorsa per l’inclusione in Educazione Fisica. *Educare.it* (rivista online ISSN: 2039-943X) - vol. 19, n. 11,

pp. 111-118. Disponibile su: <https://www.educare.it/j/temi/scuola/didattica/3912>  
[Consultato il 10 ottobre 2023]

- Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2014). Narodne novine 05/15  
<https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Obrazovanje/Predskolski/Nacionalni%20kurikulum%20za%20rani%20i%20predskolski%20odgoj%20i%20obrazovanje%20NN%2005-2015.pdf>  
[Consultato il 28 agosto 2023].
- Novara, D., Passerini, E. (2005). La strada dei bambini. 100 giochi di strada. Torino: EGA - Edizioni gruppo Abele.
- Nikolić Đerić, T. (2018). Contrada: mjesto sjećanja na djetinjstvo - Contrada: Luogo dei ricordi della nostra infanzia. Rovinj-Rovigno: Nakladnik/Editore Udruga "Kuća o batani/Associazione Casa della batana".
- Palumbo, C., Ambretti, A. (2021). Giochi popolari infantili: potenzialità didattiche di un patrimonio storico-progettuale nei contesti scolastici. *MeTis. Mondi educativi. Temi, indagini, suggestioni*. Vol. 11, n. 1/2021, pp. 141-163.
- Petrovska, S., Sivevska, D., Cackov, O. (2013). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 92 (2013) 880-884. doi: <https://10.1016/j.sbspro.2013.08.770>
- Ranjith, K.V., Mansoor Rahman, A. (2022). Impact of folk games on physical fitness in children with special needs. An analytical study. *International Journal of physical Education, Sports and Health*. Vol. 9, n. 3, pag. 79-82.
- Staccioli, G. (2021). Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica. Roma: Carocci editore.
- Staccioli, G. (2019). Giocare a imparare. Per una scuola di-vertente. Firenze: Giunti Scuola S.r.l.
- Staccioli, G. (2008). Culture in gioco. Attività ludiche per l'apprendimento. Roma: Carocci Faber.
- Staccioli, G. (1987). Se si gioca bisogna saper giocare bene. *Bambini*, n° 1/1987. Torino. Settore Servizi per l'infanzia Archivio "Bambini".
- Tantarto, D.D., Hertoery, D.A. (2020). The role of space in sustaining children`s traditional games. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, vol. 5, n. 3. doi: <https://10.30822/arteks.v5i3.504>
- Turano, P. (2007). Enciclopedia dei giochi tradizionali. Cosenza: Jonia editrice.

- Visković, I., Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum - mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik*, Vol. 69, n 1, pp. 49-68.
- Yutapratama, N., Syamsi, I. (2019). Social Interaction through Traditional Games in Special Needs Children. International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 269/2019, pp. 427-431.



## 9. ALLEGATI

1. Griglie di osservazione dello sviluppo socio-emotivo e sviluppo motorio usate come strumento di registrazione nella ricerca empirica

### GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PER BAMBINI DI CINQUE E SEI ANNI

BAMBINO/A \_\_\_\_\_ NATO A \_\_\_\_\_

IL \_\_\_\_\_ SCUOLA DELL'INFANZIA \_\_\_\_\_

ANNO PEDAGOGICO \_\_\_\_\_

FREQUENZA REGOLARE: SI NO

#### SVILUPPO SOCIO-EMOTIVO

	Osservazione iniziale			Osservazione finale		
	*	**	***	*	**	***
Affronta le difficoltà e riesce a superarle						
Ricorre all'adulto in caso di difficoltà						
Ha iniziativa nei giochi di gruppo e nelle attività						
Tende ad assumere il ruolo di gregario						
Cerca di evitare le attività troppo impegnative						
Rispetta le regole di un gioco con i compagni						
Sa rispettare il suo turno nel gioco e nella conversazione						
Sa rispettare le cose degli altri						
Sa relazionarsi con tutti i compagni						
Instaura relazioni solide con gli amici del cuore						
Si inserisce spontaneamente nel gruppo gioco						
Sa relazionarsi con gli adulti						
Gioca volentieri con tutti i compagni						
Predilige la solitudine						
Aiuta i compagni in difficoltà						
Accetta piccoli cambiamenti nei giochi e nelle attività						
Rispetta le decisioni prese in comune						
Segue le regole di comportamento e si assume le responsabilità						
Partecipa alle attività						
Partecipa ai giochi cooperativi						
Porta a termine i propri impegni						
Pianifica e organizza il proprio lavoro						
Collabora con gli altri						
Riconosce le emozioni						
Controlla gli stati d'animo e le emozioni						
Cerca di risolvere conflitti autonomamente						
Ha manifestazioni di aggressività						

Rivela paure realistiche						
Rivela paure immaginarie						
Percepisce ed esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti						
È fiducioso nelle sue capacità						
Riesce a superare la frustrazione di una sconfitta						
Vive la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità						

\* Sì

\*\*NO

\*\*\*IN PARTE

### SVILUPPO MOTORIO

	Osservazione iniziale			Osservazione finale		
	*	**	***	*	**	***
Sa camminare su una riga						
Cammina, corre e salta su comando in varie direzioni						
Cammina, corre e salta su comando alternativamente						
Sa camminare e correre all'indietro						
Può fare due salti all'indietro						
Può piegarsi e toccare le dita dei piedi senza piegare le ginocchia						
Palleggia la palla con la mano						
Riesce a lanciare la palla nella direzione voluta						
Riesce a colpire l'obiettivo con la palla a distanza di 3 m						
Sa afferrare la palla						
Salta all'altezza del ginocchio da fermo						
Riesce a saltare un ostacolo di 20 cm						
Saltella a piedi uniti						
Sa reggersi su un piede rimanendo in equilibrio fino a 10 sec						
Saltella su un piede						
Alterna il salto su un piede e su due (il gioco della Campana)						
Riconosce e denomina le diverse parti del corpo e le loro funzioni						
Riconosce allo specchio le parti del corpo						
Sa fare un percorso ad ostacoli						
Sa tagliare e piegare la carta						
Impugna correttamente gli strumenti (matite, pastelli, pennelli, forbici...)						
Sa infilare sassi e sabbia dentro una bottiglia						
Sa versare l'acqua dentro la bottiglia senza rovesciarla						
Sa muovere le braccia a comando						
Sa strisciare, gattonare e rotolare su un percorso						
Riconosce e disegna le varie posture						
Possiede una buona coordinazione grosso- motoria						
Si muove con destrezza nello spazio circostante e nel gioco						

Cammina su una panca in equilibrio						
Coordina i movimenti nel girotondo						
Riesce a muoversi secondo un ritmo						
Sa coordinare i movimenti della mano						
Sale e scende le scale di corsa						
Riesce a colpire la biglia col pollice						
Ha una buona motricità fine						
Riesce a far muovere la trottola usando il pollice e l'indice della stessa mano						
Salta oltre la corda						
Fa oscillare la corda con i polsi sopra la testa, la lascia cadere verso i piedi e salta prima che la corda lo colpisca						

\* SÌ

\*\*NO

\*\*\*IN PARTE