



Università degli Studi di Verona
Corso di Laurea in Scienze delle Attività Motorie e Sportive

A.A. 2012/2013

<p><i>Corso integrato:</i> a scelta dello studente</p> <p><i>Insegnamento:</i> Giochi tradizionali ed antichi</p>	<p>Docente Prof. Dino Mascalzoni</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------

Obiettivi del Corso

Conseguire conoscenze teoriche e metodologiche efficaci per una pratica professionale competente, in particolare:

- *Approfondire le più recenti teorie di metodologia e didattica del gioco.*
- *Porre all'attenzione degli studenti l'opportunità di recuperare la ricca diversità culturale dei giochi tradizionali da una condizione di imminente pericolo di scomparsa o estinzione.*
- *Consolidare la consapevolezza del ruolo educativo, culturale, espressivo del giocare e dei giochi nel promuovere il benessere nei confronti dello sviluppo generale dell'essere umano come individuo e della sua comunità.*
- *Acquisire consapevolezza della correlazione tra cultura e pratiche di gioco e l'adozione di stili di vita sani.*
- *Acquisire conoscenze e competenze sui giochi tradizionali in Italia, in Europa e nel mondo*
- *Sviluppare e approfondire metodologie per l'apprendimento di tecniche e regole condivise*
- *Consolidare una metodologia e didattica di base per l'insegnamento, l'osservazione e la valutazione delle competenze motorie nelle pratiche dei giochi e sport tradizionali*
- *Fare esperienza pratica delle attività di gioco con l'utilizzo degli attrezzi specifici.*

Programma del Corso

Il corso prevede 24 ore di lezione, organizzate secondo due modalità: incontri in presenza di formazione e informazione teorica, attività pratica. La frequenza minima alle attività è consigliata per almeno il 75% delle lezioni. Per frequenze inferiori si prevedono delle forme di integrazione. Supporto online alla didattica

1° incontro _ ore 2

Presentazione dei contenuti e metodologia del corso

Presentazione in PowerPoint dei contenuti:

Recupero della ricca diversità culturale dei giochi tradizionali da una condizione di imminente pericolo di scomparsa o estinzione. Il gioco tradizionale in Italia (F.I.G.E.S.T./A.G.A.) in Europa (A.E.J.E.S.T.) e nel mondo (I.T.S.G.A.). Le comunità ludiche tradizionali. Le comunità ludiche tradizionali. Legame con il Territorio. Artigianalità. Gioco giocato. Rischio d'Estinzione. Il non legame commerciale. I giocatori. La Qualità Ludica Organizzazione del corso. Orari. La didattica delle competenze. Prerequisiti richiesti. Metodologia e modalità d'esame.

2° incontro _ ore 2

Il gioco tradizionale come bene immateriale da salvaguardare. Giochi con bastoni, giochi sferistici, giochi con racchette

Il gioco tradizionale come bene immateriale da salvaguardare La tutela e la promozione dei giochi tradizionali sono strumenti di valorizzazione del patrimonio ambientale, architettonico nonché dei beni culturali immateriali così come individuati e disciplinati nella "Convention for Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage" convenzione UNESCO 2003. Carta internazionale dei giochi e degli sport tradizionali. Organizzazione educativa scientifica e culturale delle Nazioni Unite, Commissione esecutiva, sessione numero centosessantadue, Parigi, 11 Agosto 2005. Dichiarazione UNESCO 2003. Unesco carta internazionale dei giochi e degli sport tradizionali.

Presentazione in PowerPoint: Giochi con bastoni, giochi sferistici, giochi con racchette

3° incontro _ ore 2

giochi di lancio, giochi forza, giochi di lotta

Presentazione in PowerPoint: "Giochi di lotta e di forza"

Boxing, Arm wrestling, Braccio di ferro, Back hold Kispetia, Lucha leonesa, Pancrazio, Parodosiache' pale, S'istrumpa, Schwingen, Ranggeln, Bare knukle fighting, Carrachd uibhist, Gouren, Lotta senegalese, Sambo, Single stick, Palo canario, Pulseo de pica, Lucha canaria Sumo, stile libero, greco-romana, alzas de saccos,, Alzada de sacos a peso, Barra aragonese, Barrenadones

Caber, Braccio di ferro, Arm wrestling, Hammer throw, Potezanje monzora, Sweiraise, Steinstoss, Stone lift, Stone put, Tiro alla fune, Weight over the bar, Taglio erba, Altxatzea ultimo, Lancer de la gerbe, Aizkolaritza, Corta de tueros, Course du meunier, Lever de l'essieu, Llecheres, Levantamiento y pulseo de piedras, Harrijasotzaille, Lancer de la pierre lourde, Dito di ferro, Lever de la perche, Skakanje na mješinu

4° incontro _ ore 2

giochi d'abilità, a tempo, d'azzardo i nuovi giochi di strada

Presentazione in PowerPoint: "Giochi di abilità motoria, di corsa e di fortuna"

Pirli', Trottola, Trottola biriola, Trottola di scala, Trottole moscolo, Trottole paourgiu, trampoli, salto del Pastor. Corse con la cannata, con le botti, nei sacchi, col "leche", con le cariole, corsa coi carrettini, corsa con i cerchi, carrettini gommati, con lo scalillo, con le rane, con o' curuoglio, con i carrioli, col formaggio, tir del borel, cheese rolling, caccia al tesoro, corsa delle brocche, con le zattere, course du meunier. I giochi al femminili e al maschile.

5° incontro _ ore 2

Giochi di lippa, giochi di birilli

Salto, corro, lancio, afferro. Capacità di base nel gioco tradizionale

Presentazione in PowerPoint: "gioco della lippa" Il nome lippa, che distingue questo gioco nella lingua italiana, denomina contemporaneamente il più corto dei due attrezzi che servono per giocare. La lippa è un gioco praticato in tutta Italia e in tutta Europa. Organizzazione pratica rispetto al mezzo, alle regole, alla sicurezza, al territorio di provenienza "lipa" San Colombano al Lambro Milano Lombardia "bananina" San Colombano al Lambro Milano Lombardia "giré-capé" San Colombano al Lambro Milano Lombardia "s-cianco" Verona Veneto "pandolo" Pirano slovenia "mago" Feltre Belluno Veneto "bolit" Anglesola espana "mazza e piridhu" Fossato Ionico Reggio Calabria Calabria "piriz pala" Osiek Zagorje Croazia "ciaramela" Mede Pavia Lombardia "Chinè" Lucca Toscana "tzilik tzumak" Nigrita Tessaloniki Greci

Presentazione in PowerPoint: "Il gioco dei birilli"

Organizzazione pratica rispetto al mezzo, alle regole, alla sicurezza, alle diverse disposizioni, al territorio di provenienza: Antichi (europa), Ol 48 Bergamo (BG), Soni Boscochiesanuova (VR)

Bije Farigliano (CN), Brighje Fossato Ionico (RC), Borele Treviso (TV), Bowling Internazionale

Piedritto Verona (VR), passabolo tablon Aragona (ES), kubb Svezia, laboratorio costruire i birilli

6° incontro _ ore 2

Giochi individuali, in coppia, uno contro tutti

Confronto e pratica motoria nell'attività d'animazione sociale, sportiva, ricreativa

Presentazione in PowerPoint: "il sapere del territorio." Tramandare e rinnovare i giochi.

Conservazione nel tempo. Tradizione. Folklore. Rievocazioni storiche. Lo Sport tradizionale. La tradizione popolare in Italia, il territorio, la lingua ed il dialetto. La vita, i riti e le cerimonie, il folklore, usi e costumi, le feste. Le feste d'inverno, le feste di primavera, le feste d'estate, le feste d'autunno. Gli elementi più importanti per organizzare l'animazione della festa. La figura del coordinatore dei giochi, la gestione degli stessi. Conoscere il gioco e le sue regole. Attività presportiva: Bandiera di lunga, Bandiera genovese, Barattoli, Battimuro, Bottoni, Caccia al tesoro, Cacciatori e prede, Calcio seduto, Darsela all' americana, Deliberi, Dieci passaggi, Elastico, Gatto e topo, Giorno e notte, Guardia e ladri, Killer, Labirinto, Muraglia cinese, Nascondino, Pac-man, Palla avvelenata, Palla base, Pescatori, Quattro cantoni, Ragno e mosche, Rialzo da terra,

Rincorrersi, Ruba bandiera, Scalpo, Sette e mezzo, Strega comanda color, Tonnara, Torello, Uno contro tutti, Uno, due, tre stella. Dai trampoli alla giocoleria.

Capacità di base nel gioco tradizionale. Ricerca, analisi e comparazione nei principali giochi tradizionali. Strumenti di gioco. Giocatori e giochi. Analisi pratica del testo "giro d'Italia in 150 giochi". Acrosport, Aiuto sorelle, Badminton, Bandiera, Beth Bocce, Cac.-preda/ciociak, Cacciatore e lepre, Calcio siamese, Canoe, Chioccia e sparviere, Chioccia e volpe, Conker, Corda lunga, Corsa dei vermi, Cuna, Elastico, Fazzoletto, Fronton, Gatto e topi, Labirinto, Lotta galli, Morra, Pelota, Penacio, Pescatore, Peteca, Piastrelle/palet, Seggiolina d'oro, Squash, Topolin topolon, Zanzara, cacciatore, uccello.

7° incontro _ ore 2

Giochi di gruppo, giochi di squadra

Organizzazione del gioco tradizionale rispetto al mezzo, alle regole, alle dinamiche sociali.

Presentazione in PowerPoint: "il gioco di strada". Identità, identificazione e ruolo sociale. Scale di sviluppo, test di valutazione delle competenze. Strumenti e criteri per l'osservazione e la valutazione. Ricerca, analisi e comparazione dei principali giochi tradizionali. Strumenti di gioco. I giocattoli. Giocare per strada: una pratica secolare divulgazione e diffusione nel mondo tradizione e testimonianze sulla pratica di questa discipline ancora in vita tra gli adulti. Ricerca, analisi e comparazione nei principali giochi tradizionali. Strumenti di gioco. Dodgeball, Bandiera genovese, Bandiera lunga, Birilli al centro, Cavalli e cavalieri, Dieci passaggi, Giorno e notte, Killer, Liberi tutti, Pala rilanciata, Palla base, Palla prigioniera, Palla scout, Palla tra due fuochi, Ragno, Salta montone, Scalpo, Staffette, Tonnara, Basket 3, Baseball, Bike polo, Calcetto, Calcio balilla, Cricket, Fist ball, Flag football, Hit ball, Indiacca, Jorkyball, Lacrosse, Lippa, Palla 21, Palla base, Palla pugno leggera, Pallamano, Tamburello, Tchouckball, Tee ball, Tiro alla fune, Ultimate, Unihockey.

8° incontro _ ore 2

i giochi di strategia nelle culture classiche.

Costruttori di tavolieri

Anè Rouge, Ashtapada, Awélè, Backgammon, Bao Game, Bantumi, Battaglia Navale,

Briscola, Can't Stop, Carcassonne, Cluedo, Corona e Ancora, Coloni di Katan, Dama, Dama Cinese, Diplomacy, Diviyani Keliya, Domino, Dungeons and Dragon, Fanorona, Forza Quattro, Gioco della Palma, Gioco dell'Oca, Gioco del 15, Go, Gomoku, Halma, Hex, Hopscotch Hyena, Kapla, Konane, L-Game, Ludo, Magic, Ma Jong, Mancalay Siriano, Master Mind, Maze, Memory, Monopoly, Mulino, Nyout, Mu Torere, Non t'arrabbiare, Ossetti, Ostomachion, Othello, Pachisi, Parcheesi, Puluc, Puzzle, Quarto!, Recinti, Reversi Rhythmomachia, Risiko!, Sahara, Scacchi, Scacchi, Vichinghi, Scale e serpenti, Scrabble, Sedici soldati, Senet, Shangai, Shogi, Shut the Box, Sigh, Solitaire, Surakarta, Tablut, Tangram, Tic Tac Toe, Trea o Tria, Tris, Tre cinesi sul ponte, La Volpe e le Oche, Wargames, Zamma.

9° incontro _ ore 2

Il gioco nel mondo dell'arte. Programmazione ludico-culturale Binomio cibo e gioco. Testimonianze di gioco

Viaggio nell'arte: dal mondo greco a quello contemporaneo. Analisi di alcune opere. Influenza del gioco nell'arte. Il cadavere squisito - Il gioco d'artista Presentazione in PowerPoint: "il gioco nella creazione artistica. "Panoramica sul mondo delle arti visive partendo dal periodo greco classico per arrivare sino all'ambito contemporaneo con particolare attenzione alla produzione europea. Il gioco analizzato sia come soggetto iconologico ed iconografico, che come espressione culturale di civiltà passate. I principali movimenti artistici moderni. Il gioco come strumento di conoscenza e modalità espressiva (l'esperienza del dadaismo e il "Gioco d'artista" e le conseguenze di questo fenomeno nella storia dell'arte). Le provocatorie esperienze di artisti di spicco come Michelangelo Pistoletto, Maurizio Cattelan e Stefano Arienti. Dimostrazione di come l'esperienza ludica abbia fortemente influenzato il fare artistico. Esercitazione alla lettura dell'opera d'arte "i giochi dei bimbi" 1560 di Pieter Bruegel: analisi dei 70 giochi contenuti nel quadro. La cultura del cibo. Le peculiarità ambientali. Rischio d'estinzione. Testimonianze, legami col territorio, vita e memoria storica. I colori del cibo, gli Arcimbaldi del 2000. I valori storici e tradizionali dei nostri cibi. La conservazione del cibo attraverso il gioco. Lancio formaggio (marche), Battaglia delle arance (Ivrea), Cacio al fuso (Pienza-Siena), Capanna (Santaflora-Grosseto), Carrera de pietras (spagna), Conkers/ cheggies (Masio- Alessandria), Corsa coi sacchi (italia), Corsa con la cannata (arpino-frosinone), Corsa con le botti (Avio-Trento), Cottabos (antica Grecia), Cuccagna (Italia), Cornhole (Germania), Lotta unta (Grecia), Noci (Monterosso-La Spezia), Pelelele (Spagna), Punta e cul /righea/ truc (Ubria /Veneto/Friuli), Scalillo (Aella-Caserta), Bantumi (gioco computer)

10° incontro _ ore 2

Riutilizzazione degli spazi pubblici urbani. I nuovi sport urbani. Aspetti organizzativi di un'evento ludico

Legame del gioco ai luoghi e ai territori in cui si pratica. Spazi abituali d'incontro: nelle piazze, nelle periferie, nei centri minori, nei sagrati delle chiese, negli spazi abituali d'incontro di quartiere, nelle piazze e nei parcheggi liberati dal traffico automobilistico. Scambio sociale e interculturale. Il gioco come funzione di "riempire uno spazio" attraverso un contenuto. Presentazione in PowerPoint: " La città" Rivalutazione degli spazi pubblici urbani e rurali. Analisi dello spazio pubblico in relazione alle modalità di aggregazione sociale. Pratica del gioco nelle città. Le opportunità di trasformazione fisica del Territorio. Un'ottica progettuale. Il contributo del gioco. Il campo giochi protetto e recintato. Attività ludica spontanea: gli spazi ed i luoghi che ne favoriscono lo svolgimento. Progetti. Sperimentazioni. Parchi Tematici. Interazione con l'ambiente. Il gioco nella città di Verona, piazza Brà, parcheggio arena, Via pallone, vicolo Borela, arena di Verona, corso Cavour, chiostro dei Canonici. Dal calcio fiorentino al parkour.

TOCATI' una rete di relazioni. La Proposta. I punti di forza. Aspetti organizzativi. L'evento ludico. Costi. I partner. La promozione. Presentazione in PowerPoint: "Tocati, festival internazionale dei giochi in Strada"

Il Tocati, Festival Internazionale dei Giochi in Strada, è l'unico festival in Italia dedicato alle L'idea del Festival:

-Ricerca e diffondere comunità ludiche tradizionali di diversa provenienza

-Approfondire e valorizzare la tematica del gioco in strada.

-Riscoprire attività e spazi della città

-Riscoprire il piacere di giocare insieme senza limiti d'età e di luoghi

-Vivere una città a misura d'uomo

11° incontro _ ore 2

Storiando. Giocando nella storia

Attività di gioco dei bambini dell'antichità. L'evoluzione delle pratiche di gioco. Ritrovamenti archeologici. Presentazione in PowerPoint: "storiando" Indagine storicista, interazione tra le fonti letterarie, i reperti archeologici e gli studi iconografici. Il gioco come vera ed imprescindibile espressione culturale, forma di linguaggio e strumento di comunicazione. Il mito e la realtà. Il gioco come linguaggio. Divertimento ed evasione. Trasversalità culturale, sociale e generazionale. Le relazioni sociali. Il contributo dell'archeologia. La preistoria. Civiltà egizia. Civiltà greca antica. Antica Roma. Analisi principali reperti e testimonianze dei giochi ritrovati: Alquerque, Astragali, Duodecim Scriptorum, Gioco Reale di Ur, Hnefatafl, Patolli, Petteia.

12° incontro _ ore 2

gioco, rito e simbologia

Eventi sociali o storici. Usanze. Ritualità religiose. Costumanze. Superstizioni.

Leggende. Gioco e vaticinio. Gioco ed esorcismo. Gioco e iniziazione.

Presentazione in PowerPoint: "Gioco e Rito: vaticino, esorcismo ed iniziazione"

Percorso storico ed antropologico sulla centralità del concetto di rito nello sviluppo della coscienza ludica dei popoli antichi e moderni. Il gioco come strumento fondamentale della vita spirituale e religiosa dell'uomo. Rito d'iniziazione nel gioco della Campana. Gli scacchi un sistema per predire le sorti in battaglia. Da semplici passatempi a un complesso sistema di simboli, ritualità e significati.

Modalità di organizzazione del corso

Si privilegerà il metodo che preveda un momento d'informazioni teoriche (nozioni storiche, le regole principali e le tecniche di base per la pratica e la sicurezza) e attività cooperative.

Nel rispetto della libertà del docente di operare le scelte metodologiche più idonee al

raggiungimento degli obiettivi, si rendono necessarie modalità diversificate nell'applicazione del programma, dovute sia all'esigenza di un lavoro di collegamento con discipline affini sia alle differenti competenze ed interessi.

Modalità d'esame

Le verifiche e le produzioni individuali, realizzate durante il corso, costituiranno l'oggetto dell'esame. La produzione finale sarà argomentata oralmente. La certificazione d'esame si articolerà nel modo seguente:

- Presentazione di una Unità di Apprendimento scritta a fine corso (progetto-programma), contenente indicazioni corrette dei riferimenti bibliografici e delle fonti (argomento e criteri dovranno essere concordati con il docente).

Scheda_A inventario gioco

Gioco scelto dal candidato, tra le proposte pubblicate o inerenti al corso
La valutazione del lavoro sarà in 30/trentesimi e pubblicata nell'elenco esame.

Scheda_B competenze gioco

Lavoro di applicazione didattica inerente alla propria scheda_A
La valutazione del lavoro sarà in 30/trentesimi e pubblicata nell'elenco esame.

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

Se non soddisfacente o in mancanza della frequenza alle lezioni pari o inferiori al 70 % su 24 ore

- Accertamento orale delle nozioni/esperienze apprese durante il corso e approfondimento dei temi trattati inerenti al programma ed ai testi consigliati. Media ottenuta nelle schede A + B + orale

Testi consigliati

Frederic V. Grunfeld, (1983) *Giocchi Del Mondo*, Unicef Roma
Marco Fitta', (1997) *Giocchi E Giocattoli Nell'antichità*, Leonardo Arte, Venezia
Zocca E. , Biino Valentina, (2009) *Motricità e Gioco*, Hoepli, Milano
Mascalzoni D., (2011) *Giro d'Italia in 150 giochi*, QuiEdit s.n.c., Verona

Testi consigliati per l'approfondimento

Pietro Turano, (2004) *Enciclopedia Dei Giochi Tradizionali Raccolta* Jonia Editrice, Cosenza
R Goock, (1970) *Il grande Libro Dei Giochi, Raccolta*, Mondatori, Milano
G F. Reali, (2002) *Il Giardino Dei Giochi Dimenticati*, Salani, Milano
Il Pallone Elastico, "Federazione Italiana Pallapugno", Imperia
I Giochi Dei Bambini, (1989), "Arnold Arnold", Mondatori, Milano
Bertinato-Guarise-Vesentini-Zocca, (2002) *Progetto Gioco 1*, Cierre Grafica, Verona
Bertinato-Cordioli-Guarise-Magnone-Speri, (2005) *Progetto Gioco 2*, E-Color Srl , Verona
Leopoldo Pietragnoli, (2003) *I Giochi A Venezia*, Marsilio, Venezia
A. Corino - I. Bottero (2002) *Il mondo in un pugno*, i.e.e. Editoriale Europea, Cuneo
Pietro Marcolini, (1999) *70 giochi da salvare*, Cierre, Verona
Pro loco di Sarmede, (2006) *I giochi di un tempo*, Kellermann, Treviso

Boscolo Erminio, (2006) Children games in european countries today and in the past, "primary schools of Mornshausen-Chioggia Bibi, Venezia
F. Bucchioni-U. De Vecchi 1991I 100 giochi ,,edi-ermes, Milano
F. Bucchioni -U. De Vecchi 1991W il girotondo,edi ermes, Milano
Mariella Mugnai (2006),Com'era bello giocare,arti grafiche Colombo srl, Milano
Carlo Lotti, (2003) Quando si giocava a far giocattoli,la pieve, Villa Verucchio
Giorgio Roberti, (1995) I giochi a roma di strada e d'osteria, Compton Editori, Roma
Pietro Gorini, (1994) Giochi e feste popolari,l'airone,Verona
Agazzi A., (9, 1979) L'educazione permanente: concetto e implicanze, Scuola e Didattica, Editrice La Scuola, Brescia.
Bruner J. S. - Jolly A. - Sylva K., (1981) Il gioco: la prospettiva evoluzionistica. Il gioco in relazione agli oggetti e agli strumenti. Gioco e realtà sociale. Il gioco in un mondo di simboli, Armando, Roma.
Galimberti, U. Il corpo. (1987) Universale Economica Feltrinelli, Milano.
Harris M. (2002), La nostra specie. Natura e cultura nell'evoluzione umana, Bur , R.C.S. S.p.a. Milano.
Mircea, E. (1972). La nostalgia delle origini. Morcelliana, Brescia
Propp V. J., (2003) Morfologia della Fiaba, Le radici storiche dei racconti di magia, GTE Newton, Roma,.
Rogers C. (1981) Libertà nell'apprendimento, Giunti Barbera, Firenze
Vayer, P., Roncin, C. (2000). L'animazione dei gruppi d'adulti. Edizioni scientifiche Ma.Gi, Roma

Sitografia e altri materiali

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

e-mail mascadino@alice.it

cell. 347 8915638

Orario di ricevimento (previo appuntamento telefonico o via e-mail)

Giorno giovedì

Ora 15.00