

UNIVERSITÀ JURAJ DOBRILA DI POLA  
FACOLTÀ DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE  
EDUCAZIONE PRESCOLARE

PROGETTO DIDATTICO

**I GIOCHI DI ROVIGNO**

**Corso:** Educazione per il tempo libero

**Docente:** prof. dr. sc. Fulvio Šuran

**Studente:**

**Anno accademico:** 2015/2016

Pola, 12 aprile 2017

## INDICE

INTRODUZIONE.....	4
1. I GIOCHI.....	5
1.1. GIOCHI PER TUTTI.....	5
<i>I CANTONI</i> .....	5
<i>MOSCA CIECA</i> .....	5
<i>S'CEÎNCHE – BIGLIE</i> .....	6
<i>BALENA, CORI, SCONDI, CUFA E TAIA</i> .....	6
<i>EL FRÀTO UÒ PIÈRSO EL SUÒCOLO</i> .....	7
1.2. GIOCHI MASCHILI.....	7
<i>BUÒSOLO</i> .....	7
<i>GUERA CAVAI</i> .....	8
<i>GUARDIE E LADRI</i> .....	8
<i>LA CARIOLA</i> .....	9
<i>SCONDI MAN</i> .....	9
<i>CAFFÉ</i> .....	10
<i>I SUÒLDI A SPÀNA</i> .....	10
<i>CERCHIO</i> .....	11
1.3. GIOCHI FEMMINILI.....	11
<i>PISUCO</i> .....	11
<i>BELLE STATUINE</i> .....	<b>Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.</b>
<i>LI POÛPE DA BIÈCO</i> .....	12
<i>SALTO DELLA CORDA</i> .....	13
<i>LA PEÛCA</i> .....	13
2. MOTIVAZIONE.....	14
3. DESTINATARI.....	14
4. OBIETTIVI IN BASE ALLE AREE DI SVILUPPO.....	14
5. METODOLOGIA.....	15
6. ATTIVITÀ PREVISTE.....	15
7. STRUMENTI.....	16
8. SPAZI.....	16
9. TEMPI.....	16

10. VALUTAZIONE..... 16

## INTRODUZIONE

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

Questo progetto è stato pensato per potersi svolgere e realizzare con bambini nella scuola dell'infanzia. Comprende i giochi di Rovigno che sono stati abbandonati e che la maggior parte dei bambini non conosce nemmeno.

Nel testo che segue verranno descritti dei giochi, divisi in giochi per maschietti, giochi per femminucce e giochi per entrambi che si praticavano una volta a Rovigno; seguiranno la spiegazione del perché e come è nata l'idea di presentare questo tema ai bambini, chi saranno i destinatari e quali sono gli obiettivi che si vogliono raggiungere con questo progetto. Verrà spiegata la metodologia usata, le attività previste, gli strumenti che sono necessari, gli spazi dove poter eseguire i giochi e i tempi a disposizione.

# 1. I GIOCHI

## 1.1.GIOCHI PER TUTTI

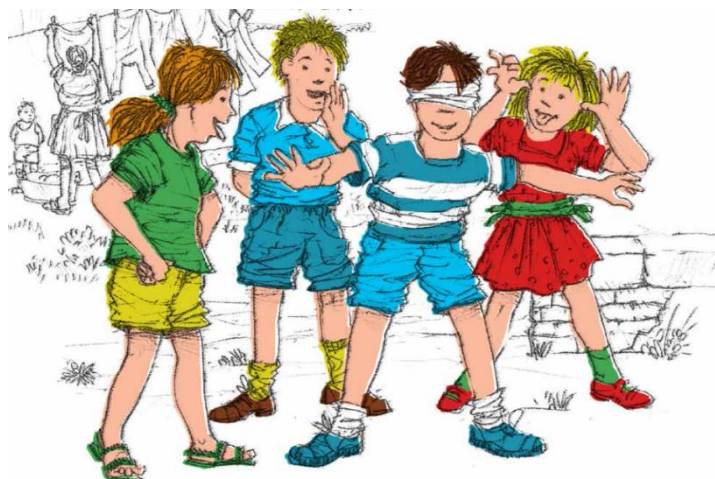
### *I CANTONI*

Gioco di gruppo. Bisogna essere almeno in cinque. Un giocatore, scelto in genere a caso, “sta nel mezzo” mentre gli altri stanno nei quattro cantoni o angoli dello spazio di gioco che è più o meno un quadrato. Lo scopo del gioco è scambiarsi di posto occupando il cantone libero senza farsi anticipare da chi sta nel mezzo. Chi rimane senza angolo sta nel mezzo. Se i giocatori sono molti sono possibili varianti aumentando il numero dei cantoni e anche quanti stanno nel mezzo.



### *MOSCA CIECA*

Gioco di gruppo. Un giocatore scelto a sorte viene bendato (e diventa quindi la “mosca cieca”), e deve riuscire a toccare gli altri, che possono muoversi liberamente all’intorno. La “mosca” deve riconoscere il giocatore catturato (senza togliersi la benda) affinché la cattura abbia effetto e quest’ultimo prenda il suo posto.



### *S'CEÎNCHE – BIGLIE*

Minimo due giocatori. Il gioco consiste nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietario. Prima di poterle colpire però bisogna far entrare la propria biglia in una buca precedentemente preparata. Alla partenza - a turno - si tira la propria biglia, colpendola con il pollice o l'indice, e si cerca di entrare in buca. Quando uno riesce ad entrarci può, con un tiro successivo, mirare le altre biglie tirando la sua dal bordo della tana oppure verticalmente (il giocatore si pone presso una biglia avversaria qualsiasi e lascia cadere la propria biglia dall'altezza del torace). Se riesce a colpirla guadagna la biglia avversaria e continua il gioco, in caso contrario il gioco passa agli altri giocatori.

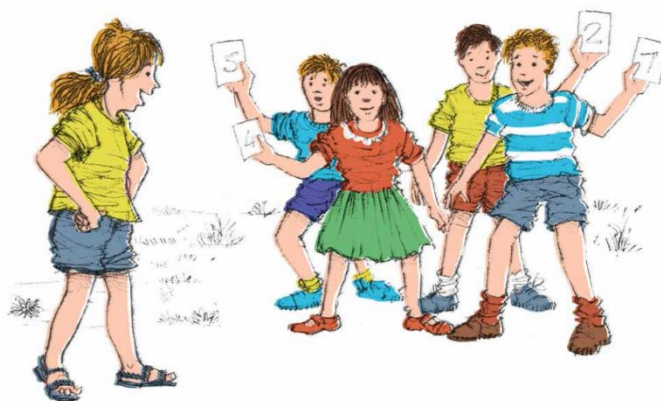


### *BALENA, CORI, SCONDI, CUFA E TAIA*

Gioco di gruppo. Dopo la conta che serve per scegliere il giocatore che farà la “balena“, il giocatore si mette al centro e aspetta che gli altri giocatori scappino via. Al grido di „Òensa“, la “balena“ parte e cerca di toccare un giocatore che a sua volta prende il posto della “balena“ e continua a prendere gli altri giocatori. Oltre a questa variante, ne esistono anche delle altre: “balena“ nasconditi con la “balena“ che cerca i giocatori, poi “balena“ accovacciati, con il giocatore che, se si è accovacciato in tempo, deve essere lasciato stare dalla “balena“ che continua a cacciare gli altri giocatori e infine “balena“ taglia, la cui regola dice che in caso che un giocatore viene a trovarsi tra la “balena“ e il giocatore che si intende prendere, ovvero se taglia la strada alla “balena“, tale giocatore deve essere lasciato e la “balena“ deve proseguire a prendere gli altri.

### *EL FRÀTO UÒ PIÈRSO EL SUÒCOLO*

Gioco di gruppo, gioco di penitenza. Ognuno ha il suo numero. Il maestro del gioco e' quello che lo richiama dicendo „El fràto uò pièrso el suòcolo el ga' trova' el numero...“ dopo di che' sceglie un numero e lo fa fare o dire qualcosa o lo fa baciare qualcuno.



## **1.2.GIOCHI MASCHILI**

### *BUÒSOLO*

Gioco di gruppo con monetine. Si disegnano 4 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 monetine 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 colpire all'interno dei 4 quadrati. Tutto ciò che rimane all'interno del quadrato, diventa suo, mentre il resto viene rimesso in gioco.



### *GUERA CAVAI*

Gioco a coppie. Il bambino più forte porta in spalla quello più piccolo. In tal modo le due coppie analoghe si sfidano, spingendosi.



### *GUARDIE E LADRI*

Gioco di gruppo. I giocatori si dividono in due squadre generalmente in numero diseguale, due o tre ladri per ogni guardia. Le guardie sono generalmente identificate da qualche segno particolare come per esempio un fazzoletto stretto al braccio. Prima dell'inizio del gioco le "guardie" si radunano in un punto prestabilito, mentre i ladri si spargono in giro. Al segnale, le guardie si lanciano all'inseguimento dei ladri cercando di catturarne il maggiore numero possibile. Ogni ladro che viene toccato o fermato da una guardia viene portato in "prigione", un luogo prestabilito dove deve rimanere. Il ladro prigioniero resta confinato oltre la linea della prigione, e tende la mano verso i giocatori. Se un altro ladro, senza farsi prendere, riesce a toccare la mano del prigioniero, questo ritorna libero.

### *PISCHELO*

Gioco di gruppo di carte. Ad ogni giocatore vengono date 5 carte. Le altre vengono messe nel mazzo. Il giocatore che inizia il gioco tira la carta del seme che ne possiede di più (per es. bastoni). Gli altri giocatori devono "rispondere" con lo stesso seme. Colui che non possiede lo stesso seme, pesca la carta dal mazzo fino a quando non trova il seme richiesto. Si gioca a eliminazione fino a quando ci sono carte disponibili nel mazzo e si continua fino a quando uno dei due giocatori rimasti per ultimi non si libera di tutte le carte. Come penalità, colui che perde riceve da ogni giocatore tanti colpi sulla mano quante carte ha avanzato. Nel caso che

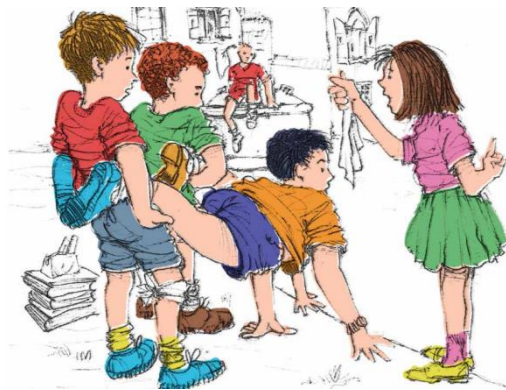


colpendo il giocatore penalizzato qualcuno perda il “mazzo“, tale giocatore prende 40 colpi da tutti gli altri giocatori.



### *LA CARIOLA*

Gioco di gruppo. Un giocatore tiene le gambe sollevate a un altro bambino che cammina sulle mani il più veloce possibile.



### *SCONDI MAN*

Gioco di gruppo. Un giocatore si copre gli occhi con una mano mentre fa passare l'altra sotto il petto facendola sbucare sotto la spalla, tenendo il palmo aperto. Gli altri bambini stanno alle sue spalle e a turno gli colpiscono la mano. Il giocatore deve indovinare chi è stato a colpirlo. Una volta indovinato, scambia la propria posizione con quel giocatore. Il presupposto fondamentale del gioco è che nessuno cerchi di barare.



### *CAFFÉ*

Gioco di gruppo. I giocatori si dividono in due gruppi di circa 4-5 giocatori per gruppo. Un bambino sta in piedi contro un muro mentre gli altri della sua squadra stanno curvi appoggiandosi uno contro l'altro formando una fila. I giocatori della seconda squadra saltano, uno dopo l'altro, sulla schiena dei giocatori curvi. Vince la squadra che resiste più a lungo (ossia la squadra che riesce a reggere l'altra sulla schiena o la squadra che salta in modo corretto cioè quella che riesce a reggersi sulla schiena dell'avversario).



### *I SUÒLDI A SPÀNA*

Gioco di gruppo con monetine e bastoncino. Il primo giocatore lancia una monetina il più lontano possibile. Gli altri devono lanciare la loro monetina il più vicino possibile alla prima gettata. Se la monetina si ferma entro la lunghezza del bastoncino (circa 30 cm), il giocatore prende le monetine. Nel caso che il giocatore non colpisca entro la lunghezza del bastoncino, il giocatore che ha gettato per primo la monetina cerca di colpire la monetina del secondo giocatore all'interno di questi 30 cm, indipendentemente dalla prossimità e vince tutte le monetine.



### *CERCHIO*

Gioco individuale o di gruppo. Il gioco consiste nel far rotolare sul terreno un cerchio (prevalentemente cerchi di bicicletta privati dei raggi). Esso veniva tenuto in equilibrio da un bastone o da un pezzo di ferro curvato. Si poteva giocare da soli o facendo gare di velocità con altri.



### **1.3.GIOCHI FEMMINILI**

#### *PISUCO*

Con il gesso o con un pezzettino di mattone si disegnano per terra delle caselle come mostrato in figura. Stando fuori dalla casella iniziale, la giocatrice getta un sassolino, prima anche piombi da pesca, per prima nella casella numero 1. Quindi salta in sequenza nelle caselle (là dove c'è una sola casella salta su un piede solo, mentre dove le caselle sono due salta su due piedi, uno per casella) fino a raggiungere l'ultima casella con il numero 10. Giunta alla decima casella si gira di 180 gradi e torna indietro nel medesimo modo, tenendo presente che quando arriva alla casella nr. 1 deve chinarsi e recuperare il sassolino (reggendosi su un solo piede). Recuperato il sassolino, lo tira nella casella numero 2 e salta nuovamente nelle caselle andando in ordine. Se procede senza errori (senza cadere e uscire dai confini della casella) può andare avanti, fino a che non sbaglia. Quando sbaglia, il gioco passa alla giocatrice successiva. Vince chi per primo passa per tutte le caselle.



### *BELLE STATUINE*

Gioco di gruppo. Una bambina rivolta verso il muro richiama: Alle belle statuine, siete pronte? Contava e si voltava di scatto. Le bambine aggraziate diventavano ballerine con gesti e passi da ballerine. Quando quella sul muro si voltava dovevi rimanere rigida (come una statua). Il gioco era divertente perché le bambine fermandosi di scatto non sempre erano capaci di stare rigide, in equilibrio. La bambina che cadeva usciva dal gioco.



### *LI POÛPE DA BIÈCO*

Le bambine giocavano a fare le bambole di stracci. Per fare le bambole avevano bisogno di due pezzi di straccio per fare il corpo e le mani. Al centro dello straccio più grande si metteva una pallina di carta, si arrotolava e si faceva un groppo sotto la pallina. Stessa cosa con lo straccio più piccolo per fare le mani. Con uno straccio colorato si faceva il vestitino.



### *SALTO DELLA CORDA*

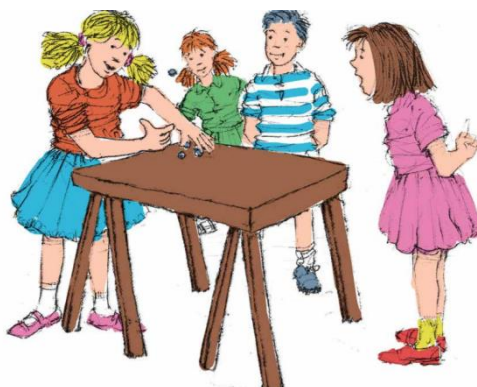
Gioco individuale. La corda non era rigida e all'estremità aveva due manici di legno colorato rosso o verde o anche neutro. La lunghezza doveva essere tale da fare saltare la bambina senza intoppi.

Gioco di gruppo. Saltavano più bambine in sincronia. Se toccavi la corda uscivi e cambiavi le bambine che facevano ruotare (saltare) la corda.



### *LA PEÏCA*

Gioco di gruppo. Per eseguire questo gioco sono sufficienti 5 ciottoli. Il giocatore prende nella mano destra i 5 ciottoli, uno dei quali, trattenuto tra il pollice e l'indice, viene lanciato in aria mentre gli altri 4 vengono sparpagliati velocemente sul tavolo da gioco, in tempo per riprendere al volo il ciottolo in caduta (se cade a terra si perde il proprio turno). A questo punto si ha dritto a due lanci, il primo per allontanare o avvicinare i ciottoli e il secondo per raccogliarli. Queste azioni si svolgono sempre con la mano destra, nella sinistra si tengono i ciottoli raccattati. Rilanciando in aria il ciottolo si devono raccattare i 4 ciottoli uno per volta senza toccare gli altri. Con lo stesso sistema si sparpagliano nuovamente i ciottoli per raccattarli a due a due, una terza volta per raccattarli 3 insieme e uno da solo. La quarta volta si devono raccattare tutti e 4 insieme. Vince chi riesce a completare il gioco senza mai sbagliare.



## **2. MOTIVAZIONE**

L'idea di mettere in atto questo progetto è nata dalla curiosità di sapere come si conduceva la vita una volta a Rovigno e quali erano i giochi con i quali i nostri nonni passavano intere giornate a divertirsi. I bambini di oggi non sanno e non conoscono cosa vuol dire giocare all'aperto, cosa vuol dire non avere la televisione e i computer. Bisogna cercare di riportare i bambini a giocare nei parchi, a socializzare con i coetanei, stare all'aria fresca, passare meno tempo in casa da soli davanti ad uno schermo. Il fine principale è di far rivivere le tradizioni, nel specifico i giochi, che si sono persi nel tempo.

## **3. DESTINATARI**

I destinatari sono i bambini delle scuole d'infanzia che potranno conoscere come si giocava una volta e come si divertivano una volta i nostri nonni; ma non dimentichiamo anche gli adulti, nello specifico i genitori, familiari ed educatori che devono aiutare i bambini giocando con loro, mostrandogli i giochi di una volta e facendoli divertire.

## **4. OBIETTIVI IN BASE ALLE AREE DI SVILUPPO**

### **SVILUPPO FISICO E PSICOMOTORIO**

- stimolare il miglioramento delle forme naturali di movimento durante lo svolgimento dei giochi
- stimolare lo sviluppo della motricità fine delle mani
- stimolare lo sviluppo della capacità oculo – manuale
- stimolare la coordinazione
- stimolare l'apprendimento degli schemi motori di base

### **SVILUPPO SOCIO-EMOTIVO E DELLA PERSONALITÀ**

- stimolare i bambini a rispettare e accettare le regole dei giochi
- stimolare la collaborazione
- stimolare la condivisione dei mezzi
- stimolare la socializzazione

## SVILUPPO COGNITIVO

- stimolare la memorizzazione delle regole dei giochi
- stimolare alla risoluzione dei problemi
- stimolare il pensiero divergente
- stimolare la concentrazione e l'attenzione durante le attività relative al progetto

## SVILUPPO LINGUISTICO, COMUNICATIVO, DELL'ESPRESSIONE E DELLA CREATIVITÀ

- stimolare il bambino ad utilizzare il dialetto rovignese
- stimolare all'ascolto
- stimolare l'apprendimento di parole nuove
- stimolare la creatività inventando giochi nuovi

## **5. METODOLOGIA**

Per prima cosa sarà necessario trovare i materiali per poter svolgere le attività. Verrà chiesto ai nonni e altre persone che se ne intendono a dare un loro aiuto per svolgere le attività nel modo migliore. Ai bambini verranno presentati i giochi e con la guida e la spiegazione degli adulti si potrà giocare.

Al termine di ogni attività verrà fatta una conversazione e discussione con i bambini riguardo le loro impressioni sulle attività proposte. Verrà chiesto ai bambini di disegnare o illustrare le loro esperienze in modo da poterle documentare e salvare.

## **6. ATTIVITÀ PREVISTE**

- Conversazioni guidate sul tema dell'attività
- Collaborazione con genitori, nonni e altri familiari
- Racconto e documentazione delle proprie esperienze
- Presentazione dei giochi
- Uscite all'aperto per lo svolgimento dei giochi
- Realizzare un album con le foto fatte durante le attività
- Realizzazione di un video per riepilogare tutte le attività

- Realizzazione di un cartellone con i vari disegni dei bambini delle esperienze vissute
- Esprimere le proprie impressioni, pensieri, preferenze durante le discussioni dopo ogni attività

## **7. STRUMENTI**

Gli strumenti che saranno necessario per lo svolgimento del progetto sono:

- macchina fotografica, videocamera
- libri e giornali vecchi
- cartelloni, fogli, occorrente artistico
- corde, sassolini, legni, gessetti, stracci e altri materiali che servono per realizzare i giochi proposti

## **8. SPAZI**

Gli spazi necessari per portare avanti il progetto saranno quelli esterni della scuola dell'infanzia per dar modo ai bambini di giocare all'aria aperta. Le attività verranno svolte nel giardino della scuola dell'infanzia, nel campetto vicino, nei vari parchi giochi e nei vari prati di Punta Corrente.

## **9. TEMPI**

Tenendo conto degli interessi dei bambini e della programmazione annuale della scuola dell'infanzia, il progetto è pensato per tutto l'anno scolastico. Se l'interesse continuerà, si potrà anche prolungare il tempo di realizzazione e allo stesso modo anche accorciarlo se gli interessi saranno degli altri, non inerenti al tema.

## **10. VALUTAZIONE**

Il metodo di valutazione principale sarà l'osservazione diretta dei bambini annotando gli interessi, i progressi o eventuali regressi, la disponibilità nel collaborare e partecipare alle attività, la capacità di lavorare in gruppo, a coppie o individualmente e la capacità di comprendere e seguire le regole del gioco. A fine progetto si potrà valutare se e quanto il progetto è stato positivo e efficace seguendo le foto scattate, i filmati registrati, i disegni dei bambini, i cartelloni preparati, le impressioni dei bambini e del loro interesse durante tutto il progetto.