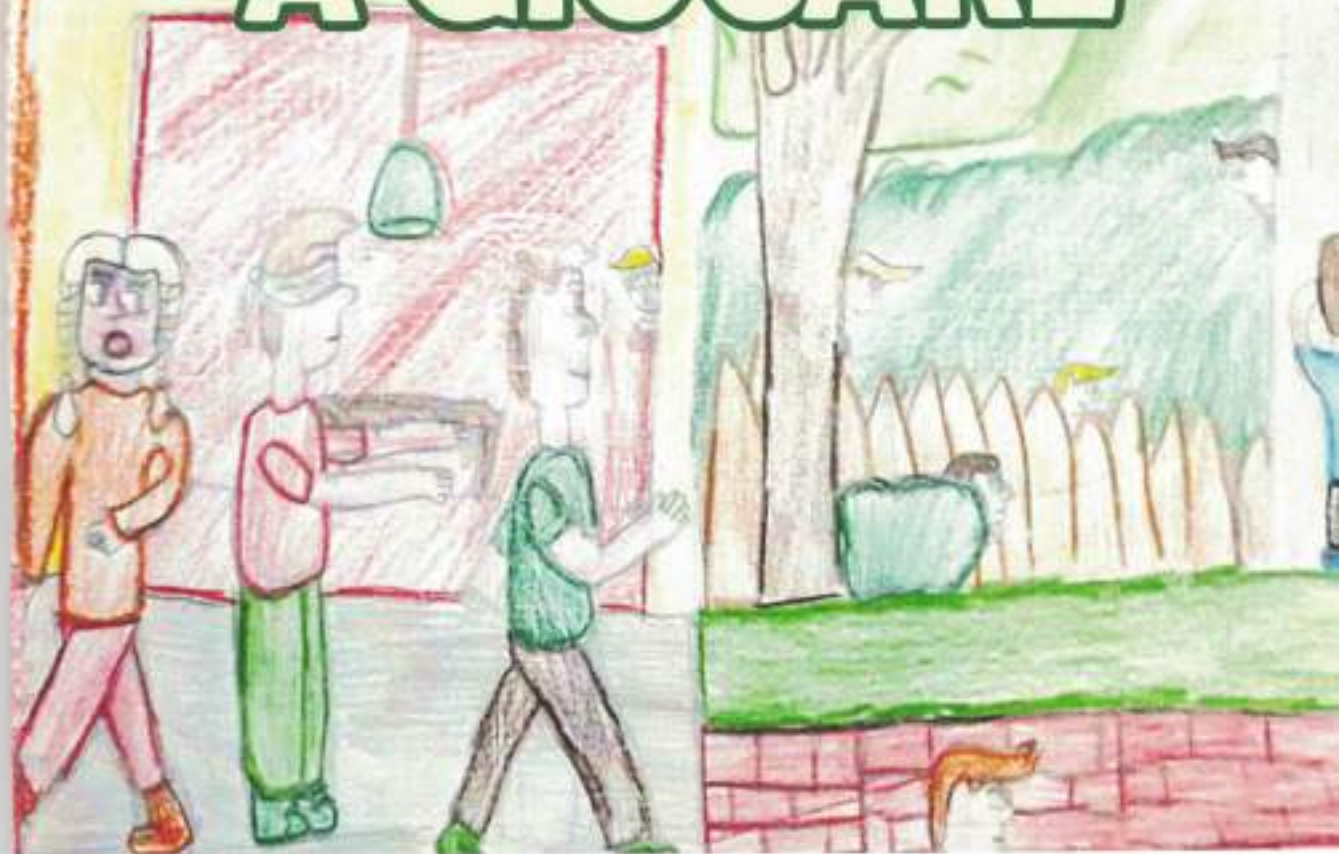


ISTITUTO COMPRENSIVO V. POLLIONE FORMIA

COMINCIAMO A GIOCARE





**ISTITUTO COMPRENSIVO
V. POLLIONE FORMIA**



COMINCIAMO A GIOCARE

I giochi che raccontano le tradizioni popolari

The bygone games of the olden days

Progetto Erasmus +



Il Dirigente Scolastico
d.ssa Annunziata Marciano

Introduzione

Il nostro progetto Erasmus plus "GAMES. Giocando includiamo" propone e sviluppa i valori, i contenuti, le esperienze, le attività di inclusione attraverso il gioco: giocare, giochi, giocattoli.

Si basa sul valore dell'inclusione come fattore di cittadinanza attiva: inclusione e cittadinanza sostengono e promuovono la consapevolezza dei diritti e dei doveri; sollecitano il senso di appartenenza ed eliminano i rischi di discriminazione che possono sorgere se le differenze non sono considerate risorse.

Il progetto è importante per la cultura del gioco, lo studio delle scienze umane, la pedagogia del gioco, la didattica, la metodologia.

La dimensione ludica è continuità, espressività plurale, apprendimento permanente; favorisce il ben essere della persona, la socializzazione, la responsabilizzazione.

Gli obiettivi sono: conoscere le forme e le espressioni culturali, sociali, civiche e i valori del gioco, analizzando l'interazione tra corporeità, formazione integrale della persona, ludicità e libertà democratiche; sviluppare la formazione e la relazionalità promuovendo pluralismo, accoglienza e integrazione, attraverso il gioco, i giochi, la ludicità nel patrimonio della cittadinanza universale ed europea, nel rispetto dei diritti dei minori e secondo i principi dei diritti dell'uomo e della persona. Le attività promuovono esperienze di conoscenza e scambio intergenerazionale e interculturale sul gioco, giochi, giocattoli, con riferimento alle tradizioni e al contesto di vita. I risultati attesi sono: sviluppo del curriculum sulla cultura del gioco nei percorsi formativi delle scuole e nelle iniziative per l'infanzia e l'adolescenza; consapevolezza del valore della dimensione ludica nel processo di insegnamento-apprendimento; connotazione dei diritti di infanzia negli aspetti del giocare, giochi e giocattoli, nelle attività nei diversi contesti di vita in modo organico, plurale, inclusivo e solidale, critico e creativo, per il benessere nella dimensione dell'Europa cittadinanza e della pace.

Il Dirigente Scolastico
d.ssa Annunziata Marciano

Our Erasmus plus Project "By playing we include" proposes and develops values, contents, experiences and activities of inclusion through games, playing, toys.

The Project is based on the value of inclusion as a factor of citizenship: inclusion and citizenship support and promote the awareness of rights and duties; they solicit a sense of belonging and eliminate the risks of discrimination that can arise if the differences are not considered resources.

The Project is important for the culture of games, the study of human sciences, the pedagogy of the games, teaching and methodology.

The playful dimension is continuity, plural expression, lifelong learning; it promotes the well-being of the person, socialization, empowerment.

The objectives are: to know forms, cultural, social, civic expressions and values of the game, analyzing the interaction between corporeality, integral formation of the person, playfulness and democratic freedom; to develop training and relationality by promoting, pluralism, welcome and integration, through games and playfulness in the patrimony of universal and European citizenship, according to the principles of human and personal rights.

Activities promote knowledge experiences, intergenerational and intercultural exchange based on games and toys, with reference to traditional and life context.

The expected results are: development of the curriculum based on the culture of the game in the educational paths of the schools and in the initiatives for children and adolescents; awareness of the value of the playful dimension in the teaching-learning process; connotation of child rights in the aspects of play, games and toys, in the activities in the different context of life in an organic way, plural, inclusive and supportive, critical and creative, for the welfare of Europe in citizenship and peace.

d. Annunziata Marciano

Presentazione delle attività

I giochi tradizionali rappresentano la riscoperta della propria storia, delle proprie radici e del senso di appartenenza.

I vecchi giochi stimolavano molto più di quelli di oggi la curiosità, la creatività elementi essenziali per la crescita dei bambini e delle bambine. Un tempo i bambini costruivano da soli i loro giocattoli con i materiali che c'erano a disposizione e la fantasia diventava la materia prima. Si giocava prevalentemente per strada, nei cortili o nei campi condividendo nei gruppi la gioia dello stare insieme e nel mettersi alla prova attraverso una sana competizione. Farli conoscere ai bambini e alle bambine di oggi significa favorire la socializzazione e l'inclusione perché nessuno può essere escluso dalla semplice costruzione di una bambola di pezza, dal lancio di una biglia, dal correre per raggiungere un fazzoletto, dal lanciare dei piccoli sassi o dal mandarli in una buca. Tutti possono imparare delle semplici regole da rispettare per giocare insieme.

E così per tenere vivi nella memoria i giochi e i giocattoli ormai dimenticati i nonni sono venuti a trovarci e con loro abbiamo giocato.



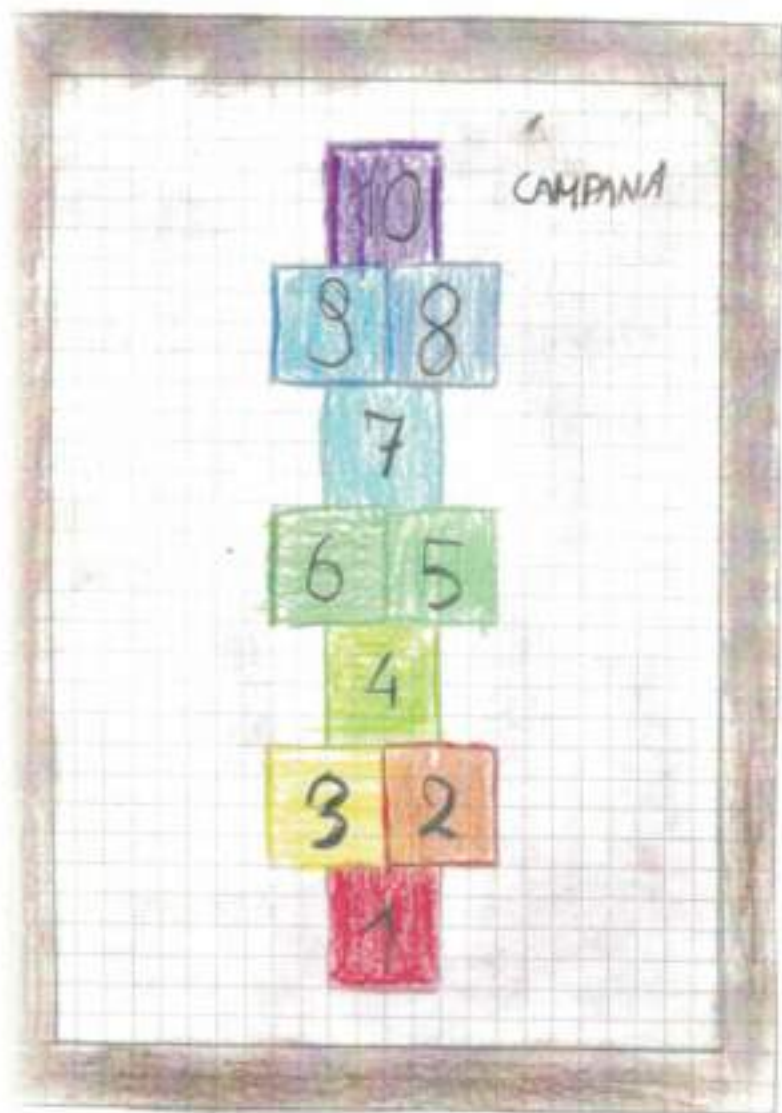
L'insegnante
Carmela Paone

Presentation of the activities

Traditional games represent the rediscovery of one's own history, roots and sense of belonging. The games of yesteryear stimulated a curiosity and a creativity much more than those of today they were building blocks of children and their development. Once upon a time children built their own toys with the materials available to them and their imagination was the raw material of play. It was in the street, in the courtyards and in the fields, sharing in the groups, the joy of being together and testing themselves through healthy competition. Showing them to children today means promoting socialization and inclusion because no one is excluded from the making of a rag doll, the flick of a marble, running to grab a handkerchief, tossing jacks in the air or getting them into a hole. Everyone learns basic rules of respect and learns how to play together. Sometimes we're also lucky enough to have grandparents who can share with us their childhood games when they visit.

Carmela Paone





Il gioco della campana

(Sollecita lo sviluppo di: consapevolezza dell'osservanza delle regole, conoscenza logico-matematica, abilità motorie e di coordinamento, di equilibrio e postura. Si attua con i metodi: learning by doing, problem solving, role play)

Uno dei giochi di una volta era il gioco della "Campana". Si disegnava per terra una specie di schema a croce diviso in caselle quadrate dove venivano scritti i numeri, il massimo era dieci. Nelle caselle, a cominciare dalla prima, si lanciava un sasso per confermare il possesso della casella. Il giocatore poi doveva proseguire il percorso saltellando su un solo piede fino all'ultima casella e poi tornare indietro e raccogliere, sempre in equilibrio su un solo piede, il sasso lanciato. Poi proseguiva fino a commettere qualche errore oppure a finire la Campana. Vinceva chi riusciva a finire per primo tutte le caselle.

Hopscotch

(Encourages the development of: how to follow of rules, math-logic, coordination skills, balance, dexterity and posture. It is role play learning by problem solving).

A bygone game called the "Bell". A kind of cross pattern was drawn on the ground divided into square boxes where the numbers were written, the maximum was ten. In the boxes, starting with the first, a stone was thrown to confirm the possession of the box. The player then had to continue the course by hopping on one foot up to the last box and then go back and pick up the thrown rock, still balanced on one foot. Then he went on to make some mistakes or to finish the Bell. Whoever managed to finish all the boxes first won.

LA CORSA
COL
ACCO



La corsa coi sacchi

(Sollecita lo sviluppo di: consapevolezza dell'osservanza delle regole, schemi motori necessari al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti. Si attua con i metodi learning by doing, problem solving)

Un gioco molto antico, ma ancora in uso, era la corsa con i sacchi. Si trattava di una staffetta: i bambini si dividevano in due squadre e si mettevano in fila indiana. Ai capofila si davano due sacchi di tela dove mettevano dentro le gambe e tenevano su i sacchi con le mani. Al via dovevano saltellare fino all'obiettivo prefissato e poi tornare indietro, dare il sacco al loro compagno di squadra, che doveva ripetere la corsa. Vinceva la squadra più veloce.

Sack-racing

(Urges the development of: awareness of the observance of rules, coordination skills, balance and athleticism)

An old game, but still in use, is the sack-race. It was a type of relay race: the children, divided into two teams and placed in single file. The leaders were given two canvas bags where they put their legs inside and held the bags with their hands. At the start they had to jump to the set point then turn around then go back again, hand-over the sack to their teammate, who did the same the race – the team whose racers finished first was the winner.

Il gioco delle biglie

(Mette in atto strategie di planning per la "costruzione" della pista, sollecita il rispetto delle regole, consolida la motricità fine. Si attua con i metodi learning by doing, problem solving, cooperative-learning).

Con le biglie si potevano fare tanti giochi diversi. Quello che più piaceva però era detto della "tana". Il gioco consisteva nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietario. Prima di colpire però bisognava far entrare la propria biglia in una buca (la tana) precedentemente preparata. Alla partenza, a turno, si tirava la propria biglia, colpendola con il pollice o l'indice, e si cercava di entrare in buca. Quando uno riusciva ad entrarci poteva, con un tiro successivo, mirare le altre biglie tirando la sua dal bordo della tana oppure verticalmente. Se riusciva a colpirla vinceva la biglia dell'avversario e continuava il gioco. Spesso i bambini costruivano anche delle piste con materiale riciclato dove far scendere le biglie. In estate la pista si poteva costruire in spiaggia con la sabbia.



The game of marbles

(It uses planning strategies for the "construction" of the track, encourages respect rules, consolidates fine motor skills and manual dexterity. It is implemented with the methods of learning by doing, problem solving, cooperative-learning).

Many different games were played with marbles. What was most liked, however, was called the "den". The game consisted of hitting the opponents' marbles by becoming the owner. Before striking, however, you had to get your marble into a previously dug hole (the den). At the start, in turn, he would throw his own ball, flicking it with his thumb or forefinger, and try to aim it into the hole. When you got it into you could, with your next shot, aim at the other balls by pulling his from the edge of the den or vertically. If he could hit one, he won the opponent's ball and carried on playing trying to win and keep the the opponents marbles. Another version; often children also built little race tracks with recycled material to run the marbles. In summer the track could be made in the sand at the beach.



La carrettella

(Mette in atto strategie di planning per la "costruzione" dello strumento, consolida e affina gli schemi motori necessari al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti nei continui tentativi di trovare l'accordo perfetto tra movimento e postura, migliora anche l'equilibrio. Si attua con i metodi learning by doing, problem solving)

E chi l'ha detto che i nonni non avevano lo skateboard! La carrettella ne è stato sicuramente il prototipo!

I bambini la costruivano con rotelle e assi di legno. Si sdraiavano sull'asse e correvano giù per le strade in discesa spesso sbucciandosi le ginocchia. Ma era uno dei loro giochi preferiti. Non c'era il traffico delle automobili di oggi e l'unico pericolo erano le cadute con conseguenti strappi di indumenti. Se la strada non era in discesa con un piede si spingeva mentre l'altro era sull'asse.



The go- cart

(It uses planning strategies for the "construction" of the vehicle, consolidates and refines the patterns of shifting weight necessary to control of the body and the organization of movements. In the continuous attempts to find the perfect match between movement and posture, it also improves balance: it is implemented with the methods learning by doing, problem solving)

And who said that grandparents didn't have skateboards! The go- cart was certainly the prototype! Children built them with pram wheels, or similar, and wooden planks or would fruit box. Attached to an axle and sped down hills and sloped roads often grazing knees – or worse. But it was one of the favorite games. There was no traffic on the roads like today and the only danger was falling over or tearing your clothes. If the road was not downhill with one foot it pushed while the other was on the axis a bit like the scooter (Not the Italian one)



Il gioco della pecorella

(Sollecita lo sviluppo di: capacità di ascolto, attenzione, memoria uditiva e visiva e la coordinazione dei movimenti. Si attua con i metodi di storytelling, cooperative learning).

Il gioco della pecorella è un gioco della tradizione campagnola. È un girotondo con un bambino al centro che ripete: -Ho perso una pecorella dindina dindella. I bambini che girano in cerchio rispondono chiedendo ad ogni giro qualche elemento che descrive la "pecorella bambino" prescelta. Quando tutti gli elementi danno la possibilità di riconoscerla sarà rincorsa dal bambino al centro. Vince chi arriva prima al posto della pecorella. Chi perde sta al centro del cerchio per un nuovo giro.



The game of lost sheep

(Urges the development of: listening skills, attention, auditory and visual memory and the coordination of movements. It is implemented with storytelling methods, cooperative learning). The game of lost sheep has its origin in the countryside. It is a ringa-rosey type game with a child in the center who begins with: -I have lost a little sheep . The children who go around in him/her in a circle asking each some feature of the lost sheep or "baby sheep". When all the guesses are used up they dash towards the centre -The winner is the one who arrives first instead of the sheep. The loser is in the center of the circle for a new spin.



Il gioco della bambola

(Sviluppa la capacità di ragionamento, favorisce le interazioni sociali, migliora l'alfabetizzazione, l'auto-espressione e la capacità di prendere iniziativa. Si attua con metodi di storytelling e cooperative learning).

Giocare con le bambole era un gioco tutto da bambine. Le nonne raccontano che la povertà di quando loro erano piccole non permetteva di acquistarle perciò le costruivano da sole con vecchi stracci che nessuno più utilizzava. Per fare la testa lo straccio veniva riempito con altri pezzi di stoffa vecchia e legato alla base. Gli occhi e la bocca venivano colorati direttamente sulla stoffa oppure cuciti dalle mamme o dalle nonne. Anche il corpo della bambola prendeva forma con l'imbottitura di vecchi pezzi di stoffa. Le bambine felici di fare le piccole mamme portavano le loro bambole di "pezza" a spasso oppure le facevano mangiare come facevano con loro i grandi di famiglia.





The doll game

(It develops reasoning ability, encourages socialisation, improves literacy, self-expression and the ability to take initiative. It is implemented with storytelling methods and cooperative learning).

Playing with dolls was a child's game. The grandmothers tell that the poverty of when they were small did not allow them to buy them so they made them by themselves with old, unused rags and bits and bobs. To make the head the rag was stuffed with other pieces of old fabric and tied to the base. Eyes and mouth were colored directly on the fabric or sewn by mothers or grandmothers. Even the body of the doll took shape with the padding of old pieces of fabric. The little girls happy to be little mothers carried their "rag" dolls for a walk or they made them eat like grown ups. did with them.



Ruba bandiera

(Consolida e affina gli schemi motori necessari al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti. Si attua con i metodi learning by doing, problem solving).

Questo gioco si faceva all'aperto, nel cortile o in un campo. Si formavano due squadre con lo stesso numero di partecipanti. Ci si disponeva uno di fronte all'altro con lo stesso numero di gioco. Un bambino doveva fare l'arbitro e con un fazzoletto in mano chiamava un numero. I due bambini a cui corrispondevano dovevano cercare di prendere il fazzoletto e tornare, senza farsi toccare dall'avversario, nella propria parte di campo. Così poteva attribuire un punto alla propria squadra. Vinceva la squadra che arrivava prima al punteggio deciso ad inizio gioco.

Capture the Flag – Red Rover

(It consolidates and refines, running and necessary for body control and movement organization. It is implemented with the methods of learning by doing, problem solving).

This game was played outdoors, in the yard or in a field. Two teams were formed with the same on each side. Facing each other in lines each child had corresponding number. A child had to act as referee and with a handkerchief in his hand called a number. The two children whose number was called ran to grab the flag first to take the handkerchief and return safe to their line, without being caught by the adversary to win a point. The team that arrived first at a score decided at the start of the game won.