

### **La fionda**

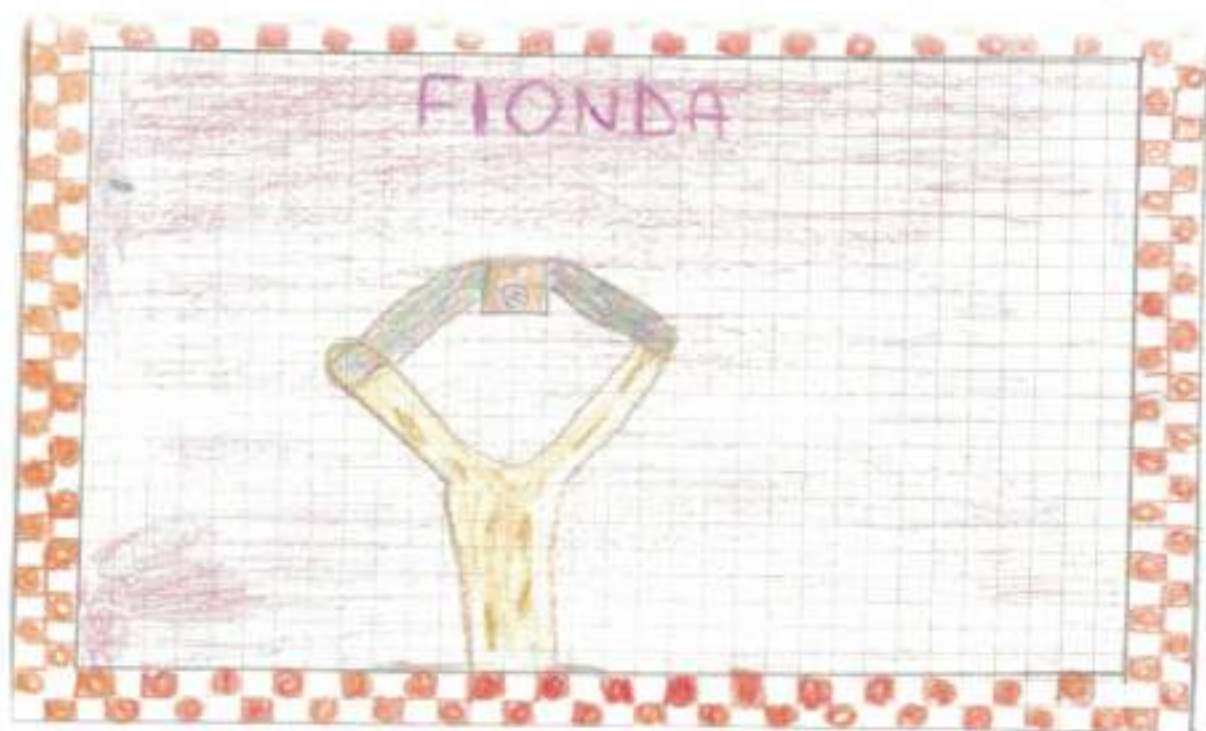
(Mette in atto strategie di planning per la "costruzione" dello strumento. Si attua con il metodo del Tinkering, "adoperarsi" per la realizzazione di oggetti con materiali di recupero)

La fionda era un gioco solo da maschi! I bambini costruivano le fionde da soli ricavandole da rami biforcuti ai quali venivano legati elastici alle estremità oppure della pelle ricavata da vecchie scarpe o vecchie borse. I "proiettili" potevano essere delle ghiande oppure palline di carta o sassolini e si giocava a fare gare con tiri di precisione verso un muro o un albero.

### **The slingshot**

(It implements planning strategies for the "construction" of the instrument. It is implemented with the Tinkering method, "working" for the realization of objects with recycled materials)

The slingshot was a game usually just for boys! The children made slingshots themselves by making them from forked branches to which elastic bands were tied at the ends or leather made from old shoes or old bags. The "bullets" could be acorns or balls of paper or pebbles and games were played with precision shots aimed at targets on a wall or a tree.



No. 10000

February 1964



### **Il gioco dei soldatini**

(Sollecita lo sviluppo di relazioni, di rispetto delle regole e delle attribuzioni di senso che caratterizzano il gioco di simulazione. Si attua con metodi problem solving, storytelling, cooperative learning). Quando i nonni erano piccoli piaceva loro giocare con i soldatini. Li schieravano e fingevano di fare la guerra. Per iniziare la battaglia, si davano i comandi, si imitavano gli spari, i colpi di cannone, le urla di vittoria dei combattenti. Qualcuno dei partecipanti vinceva altri perdevano questa battaglia ma alla fine erano contenti di aver giocato tutti assieme allegramente.

### **The toy soldiers game**

(Encourages the development of relationships, respect for the rules and the attributions of meaning that characterize the simulation game. It is implemented with problem solving methods, storytelling, cooperative learning).

When the grandparents were young, they liked playing with toy soldiers. They deployed them and pretended to fight battles and war. To start the battle, the commands were given, the gunshots, the cannon shots, the screams of victory of the combatants were imitated. Some of the participants won others they lost this battle but in the end we were happy to have played all together happily. There were many variations on this game.

Handwritten text at the top of the page, possibly a title or date, which is mirrored and difficult to read.



### **Il salto della corda**

(Promuove lo sviluppo delle capacità percettive-motorie, consolida e affina gli schemi motori necessari al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti. Si attua con i metodi di storytelling, cooperative learning).

Le nonne raccontano che uno dei giochi più amati da loro quando erano bambine era quello del salto della corda. Il gioco consisteva nel saltare una corda che veniva fatta oscillare al di sotto dei piedi ed al di sopra della testa. A farla oscillare erano due amichette. La corda girava al ritmo di filastrocche e canzoncine. Il gioco si fermava quando chi saltava inciampava e cedeva il posto ad un'altra bambina. Vinceva chi riusciva a saltare correttamente fino al termine della filastrocca.

### **Skipping rope**

(It promotes the development of perceptive-motor skills, consolidates and refines the motor patterns necessary for body control and movement and dexterity. It is implemented with storytelling ditties and limericks, cooperative learning)

Grandmothers tell us that one of the most loved games when they were little girls was skipping rope. The game consisted of jumping a rope that was made to swing under the feet and over the head. To make it turn were two girlfriends or if there were only two you could tie one end to a door. The rope was turned to the rhythm of nursery rhymes and songs and ditties. The game stopped when those who jumped stumbled and gave way to another child. Whoever managed to jump correctly until the end of the nursery rhyme won.

### **La trottola (spacca strumegl)**

(Mette in atto strategie di planning per la "costruzione" dello strumento. Favorisce il coinvolgimento globale del bambino in tutte le sue dimensioni: cognitiva, affettiva e sociale. Si attua con i metodi learning by doing, problem solving).

La trottola, chiamata spacca strumegl, era di legno e si faceva girare con una corda. Attorno alla trottola veniva avvolta, in modo da formare una spirale che andava dalla punta alla parte più alta e larga, una corda che permetteva, nell'atto del lancio, di farla ruotare. I bambini facevano delle vere e proprie gare per vedere chi riusciva a farla girare più a lungo.

### **The spinning top (splits strumegl)**

(It implements planning strategies for the "construction" of the instrument. It favors the complete involvement of the child and his/her faculties: cognitive, affective and social. It is implemented with the methods learning by doing, problem solving).

The spinning top, called splitting strumegl, was made of wood and turned with a rope. Around the top it was wrapped with a string, so as to form a spiral that went from the tip to the highest and widest part, the string was whipped, flinging the top away into a spin on its narrowest tip. The children did real competitions to see who could make theirs spin longer.



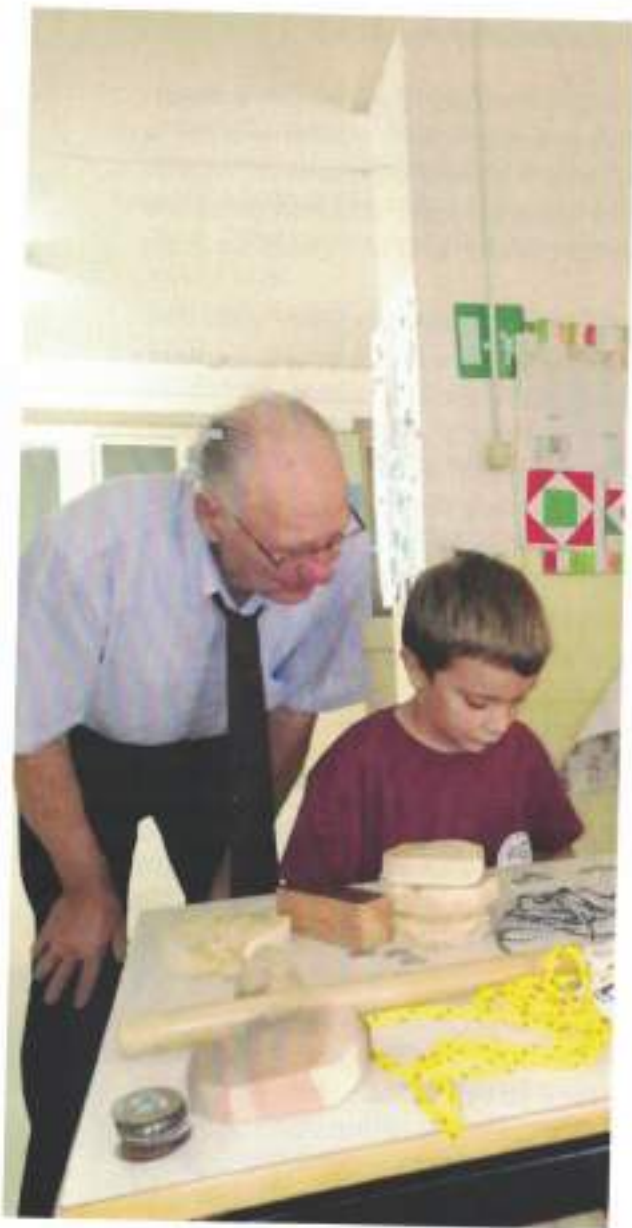


### Il gioco della Lippa (mazza e piuzzi)

(Promuove lo sviluppo delle funzioni senso-percettivo, migliora le capacità logico-matematiche, 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 a Maranola, il nostro paese, era chiamato "mazza e piuzzi". I nonni ci giocavano per strada o nei campi. Per giocare servivano due pezzi di legno, uno di circa 15 cm in lunghezza con le estremità appuntite, l'altro lungo circa mezzo metro. Per iniziare a giocare si tracciava a terra un cerchio ed un ovale per posizionare il pezzo di legno più piccolo. La tecnica consisteva nel colpire con il pezzo lungo di legno il pezzo più piccolo su un'estremità per farlo saltare per poi colpirlo nel tentativo di lanciarlo il più lontano possibile. Vinceva chi lo lanciava più lontano.





### **The game of Lippa (mace and pizzi)**

(It encourages the development of sensory-perceptive functions, improves logical-mathematical abilities, consolidates and refines the motor patterns necessary for body control and hand-to-eye-co-ordination. It is implemented with the methods of learning by doing, problem solving).

This game in Maranola, our country, was called "mazza e pizzi". Grandparents played it on the street or in the fields. To play they needed two pieces of wood, one about 15 cm in length with pointed ends, the other about half a meter long. To start playing, draw a circle and an oval on the ground to position the smallest piece of wood. The technique was to tap sharply the smaller stick on one end with the longer piece of wood to make it jump up and then while it was in the air hit it as far as possible. Whoever threw it farthest won.

## Azione e ricerca: gli altri giochi della tradizione

Dal racconto dei nonni e dalle interviste effettuate dagli alunni è emerso che nel passato il gioco apparteneva al tempo che si trascorrevano per la strada o nel cortile di casa dove c'era poco traffico e si giocava con quello che si trovava: un ramo, una palla, un sasso e soprattutto non potevano mancare gli amici. E se mancava l'oggetto c'erano tanti altri giochi da poter fare:

- Nascondino, bastava saper fare una conta e si sorteggiava chi avrebbe contato. In base a quanti bambini giocavano si stabiliva fino a quanto contare. Una decina per ogni giocatore. Poi si decideva il muro sul quale il "contatore" si appoggiava in modo da non vedere dove gli altri si nascondevano.
- Mosca cieca, per giocare serviva un foulard, anche qui si doveva tirare a sorte un giocatore che bendato doveva cercare di prendere gli altri, fare appunto la mosca cieca.
- I Quattro Cantoni, il luogo del gioco di forma quadrata con i quattro angoli occupati da quattro giocatori. Si sorteggiava chi doveva stare in mezzo al quadrato. Al "via" chi stava negli angoli si scambiava il posto velocemente. Il giocatore al centro doveva cercare di conquistare uno degli angoli rimasti momentaneamente vuoti. Chi perdeva il posto andava al centro del quadrato.
- Un due, tre... stella, una conta per sorteggiare chi doveva stare vicino a un muro e gli altri giocatori a 20 passi da lui. Il giocatore di turno, dandogli le spalle ai giocatori diceva: "Un, due, tre... stella!", girandosi di scatto alla parola "stella". Gli altri, nel momento in cui lui era voltato, dovevano avvicinarsi al muro, ma essere perfettamente immobili quando si girava. Se qualcuno si stava ancora muovendo, doveva tornare al punto di partenza. Chi arrivava prima al muro prendeva il posto di chi contava.
- Le figurine dei calciatori e quelle degli animali non solo si collezionavano per incollarle sugli album ma si giocavano ed era molto più divertente che scambiarsi i doppietti e basta. Bastava lanciare le figurine dall'alto di un muretto con un colpo delle dita. Se una di queste figurine finiva sopra ad un'altra il vincitore aveva come premio tutte quelle che si trovavano a terra.

### Action and research: the other traditional games

From the story of the grandparents and the interviews carried out by the pupils it emerged that in the past this game belonged to the time spent on the street or in the backyard where there was little traffic and was played with what was found: a branch, a ball, a stone and above all some friends. And if the object was missing, there were so many other games that you could play:

- Hide and seek, it was enough to know how to make a count, and whoever counted would be "it". Then we decided on the wall on which the "home or den" closing your eyes so as not to see where the others were hiding.
- Blind-man-Bluff, you needed a scarf to play, even here you had to draw a player who had to try to take the others blindfolded, reaching around in the dark to catch anyone.
- The Four Cantons, the place of the square game with the four corners occupied by four players. Those who had to be in the middle of the square were being drawn. At the "street" those who were in the corners exchanged places quickly. The player in the middle had to try to conquer one of the corners left momentarily empty. Those who lost their place went to the center of the square.
- One, two, three... star, one counts to draw those who had to stand near a wall and the other players at 20 paces from him. The player in turn, turning his back to the players, said: "Un, due, tre... stella!", Turning around at the word "stella". The others, when he turned around, had to approach the wall, but had to be perfectly still when he turned. If someone was still moving, he had to go back to the starting point. Those who came first to the wall took the place of those who counted.
- Card swappingsports stars, animals, cars trains etc not only collected them for themselves or for pasting them on the albums but they were played and it was much more fun than exchanging duplicates and that's it. It was enough to throw the figurines from the top of a wall with a stroke of the fingers. If one of these cards ended up on top of another the winner had as a prize all those that were on the ground.

Questo libretto nasce dal lavoro dei docenti, degli alunni e delle alunne dei Plessi delle Scuole Primarie Edmondo De Amicis e Lorenzo Milani.  
Si ringraziano per la preziosa collaborazioni i nonni e i genitori.



This booklet was produced from the work of teachers, pupils of the Plexuses of the Primary Schools Edmondo De Amicis and Lorenzo Milani. We thank our grandparents and parents for their precious collaboration.



## Riflessioni sul metodo ludico

La scuola italiana concorre alla formazione dell'uomo e del cittadino con processi di insegnamento-apprendimento progettati nel PTOF e nella programmazione educativa e didattica. Nella pratica didattica il metodo e le strategie di insegnamento rivestono una importanza fondamentale in quanto consentono di pianificare in maniera articolata e personalizzata le variabili del processo di apprendimento. L'attività didattica deve essere orientata a far acquisire all'allievo conoscenze e competenze per agire con efficacia in una specifica situazione pratica o cognitiva. L'offerta formativa deve tener conto del coinvolgimento di ciascun allievo alla costruzione della propria formazione nell'imparare ad imparare. Le strategie e i metodi ludici e ludiformi sostengono l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento. In questo sono importanti anche l'individualizzazione dell'insegnamento, il lavoro di gruppo, il cooperative learning, il tutoraggio, il peer to peer, gioco di ruolo/role playing, approccio meta cognitivo, problem solving, brain-storming, learning by doing, project work, simulimpresa, outdoor training, esercitazioni individuali. Il processo formativo richiede, comunque, nel rispetto delle varie fasce di età, che ogni alunno abbia consapevolezza delle proprie risorse e le consolidi e sviluppi in rapporto ai contenuti disciplinari e le traduca in espressività e produttività. Occorre favorire l'operatività, la problematizzazione, i laboratori, la creatività nella pluralità dei linguaggi, l'uso dei sussidi didattici anche con il supporto della multimedialità e le nuove tecnologie. La scelta del metodo e delle strategie trova spazio comunque nel ciclo della progettazione, dall'individuazione delle finalità e degli obiettivi alla valutazione, in ragione del fatto che influenza e determina il processo di apprendimento, dando forma allo stesso in base alle necessità, agli stili, ai ritmi, ai tempi, alle motivazioni di ogni studente. Tali considerazioni trovano riscontro nel profilo del ruolo docente che è costituito da "competenze disciplinari, psicopedagogiche, metodologiche didattiche, organizzativo relazionali e di ricerca, tra loro correlate ed interagenti". La ricerca di un metodo è quindi un'attività continua di riflessione teorica, di sperimentazione pratica in classe, di strutturazione di uno stile di insegnamento personale, efficace e funzionale alle necessità di apprendimento degli alunni.

Il Dirigente Scolastico  
d. ssa Annunziata Marciano

## Reflections on the playful method

The Italian school contributes to the training of man and of the citizen with teaching-learning processes designed in the PTOF and in educational and didactic programming. In teaching practice the teaching method and strategies are of fundamental importance as they allow the learning process variables to be planned in an articulated and personalized way. The didactic activity must be oriented to make the student acquire knowledge and skills to act effectively in a specific practical or cognitive situation. The educational offer must take into account the involvement of each student in the construction of their own training in learning to learn. Playful and ludiform strategies and methods support the effectiveness of teaching-learning processes. This also includes the individualization of teaching, group work, cooperative learning, mentoring, peer to peer, role play / role playing, meta cognitive approach, problem solving, brain storming, learning by doing, project work, simul enterprise, outdoor training, individual exercises. The training process requires, however, in respect of the various age groups, that each student is aware of his or her resources and consolidates and develops them in relation to the disciplinary contents and translates them into expressiveness and productivity. We need to encourage the operation, the problematization, the laboratories, the creativity in the plurality of languages, the use of teaching aids also with the support of multimedia and new technologies. The choice of method and strategies, however, takes place in the design cycle, from the identification of the aims and objectives to the evaluation, due to the fact that it influences and determines the learning process, giving shape to the same based on needs, styles, to the rhythms, to the times, to the motivations of each student.

These considerations are reflected in the profile of the teaching role which consists of "disciplinary, psycho-pedagogical, teaching methodological, relational and research, related and interacting skills". The search for a method is therefore a continuous activity of theoretical reflection, of practical experimentation in the classroom, of structuring a style of personal teaching, effective and functional to the learning needs of the students.





