

Riscoperta e valorizzazione dei giochi popolari locali

AMMINISTRAZIONE PROVINCIALE - FOGGIA



"A LA BANDIRe"



"AI PESKUDe"



"MOVe SENZe MOVe"



"A LA CAMBAIne"



"AU CURLe"



"LA CAMBAIne" in p.zza della Repubblica

"C'era una volta..."

Riscoperta e valorizzazione dei giochi popolari locali

*a coloro che, prima di noi,
hanno animato con vivacità
le piazze, i vicoli,
le strade di Cerignola
con "Giochi Popolari".*

AUTORI

Rosa Avello: docente di materie letterarie presso la Scuola Media Statale "Padre Pio" di Cerignola (Fg).

Laura Cibelli: docente di materie letterarie presso la Scuola Media Statale "Padre Pio" di Cerignola (Fg).

Salvatore Mininno: insegnante di educazione fisica presso la Scuola Media Statale "Padre Pio" di Cerignola (Fg) e docente presso l'I.S.E.F. di Foggia. Ha pubblicato "Psicomotricità ed handicap: proposte ed analisi di esperienze educative" (1995).

Si ringrazia per la collaborazione il prof. **Mario Raviele**, docente di educazione artistica.

Finito di stampare nel
maggio 1996
in Cerignola (Fg).

Si ringraziano per la gentile collaborazione le seguenti ditte:
Coca Cola (rivenditore autorizzato Gerardo Dasti - Cerignola)
Articoli Sportivi Domus Sport - Cerignola
Articoli Sportivi Azzollino Sport - Cerignola

- Prefazione	pag.	4
- Presentazione di Vincenzo Orfeo	pag.	5
- Introduzione	pag.	5
- Le finalità dei Giochi Popolari	pag.	6

GIUOCHI

1 -AI QUATTe PIZZe (QUATTRO CANTONI)	pag.	7
2 -A LA CAMBAINe (GIUOCO DELLA CAMPANA)	pag.	9
3 -A LA ZOUCHe (GIUOCO CON LA CORDA)	pag.	11
4 -A LA BANDIJRe (GIUOCO DELLA BANDIERA)	pag.	13
5 -MOVe SENZe MOVe (GIUOCO CON LA PALLA)	pag.	15
6 -A MOSCA CICHe (MOSCA CIECA)	pag.	17
7 -A NASCONNe (NASCONDINO)	pag.	19
8 -AI PeSKUDe (GIUOCO COI SASSI)	pag.	21
9 -AI STACCe (GIUOCO COI TAPPI)	pag.	23
10 -AU CURLe (GIUOCO CON LA TROTTOLA)	pag.	25
11 -FEDDe, FEDDe E MeLOUNe (FETTA FETTA E MELONE)	pag.	27
12 -A MAZZE E MAZZILLE (GIUOCO CON LA MAZZA E BASTONCINO) ...	pag.	29
- Conclusioni	pag.	31
- Spazio poetico	pag.	31
- Test motori	pag.	32
- Scheda di valutazione psico-motoria	pag.	33

La riscoperta dei giochi popolari locali rappresenta una operazione culturale rilevante in quanto evoca un mondo fantastico su cui le lunghe ore davanti alla TV hanno sicuramente posto una cortina di oblio. Il gioco favorisce lo sviluppo dell'intelligenza e riuscire a giocare con attrezzi minimi e molto semplici, come ripropone questa opera, stimola la fantasia con il risultato di essere altamente istruttivo per la ricerca di soluzioni in ogni campo dell'agire umano. I meriti della ricerca vanno molto oltre queste brevi considerazioni.

Antonio Pellegrino
Presidente dell'Amm.ne Provinciale di Foggia

L'idea di questa opera, che ripropone i giochi popolari, mi ha riportato alla mente i giochi della mia infanzia che, a torto, venivano considerati dagli adulti dei "passatempi". Certamente il manuale sarà uno strumento utile per tutti i docenti di ogni ordine e grado, non solo per "riappropriarsi" delle attività ludiche del passato, ma anche per l'acquisizione dei valori formativi insiti in giochi.

Salvatore Tatarella
Sindaco di Cerignola

La riscoperta dei giochi dell'infanzia da parte degli studenti e degli insegnanti è un'opera meritoria in quanto riporta alla modernità un mondo che in molti ha lasciato tracce indelebili. L'imprinting dell'infanzia condiziona gli atti degli adulti; per fortuna quanto "impresso" nella nostra infanzia era un mondo semplice, povero ma bello. Riscoprire questo mondo è una operazione culturale di grande respiro e dalle vaste implicazioni sociali.

De Trino Galante Valeria
Assessore P.I. Cultura Provincia di Foggia

Questo simpatico lavoro nasce dalla ricerca più naturale, quella che attinge al racconto dei padri e si nutre della vita vissuta, salvando un piccolo patrimonio di esperienze dal buio del tempo. Perciò, in tutta la sua semplicità, ha il valore che hanno tutte le battaglie, grandi e piccole, combattute contro lo sbiadirsi delle memorie: si fa documento di anni non molto lontani, di consuetudini di gioco, a loro volta testimonianza di un tessuto sociale modesto e naturale, d'un tempo in cui la compagna entrava nella città e i giochi dei bambini si consumavano all'aria aperta, per strada, in un piazzale. Poveri o quasi inesistenti allora i materiali per giocare: eppure quante fantasie di bambini accendevano!

Par di sentire in queste pagine, pur nel tecnicismo di alcune descrizioni, il voci, le urla infantili o le filastrocche senza senso accompagnare i giochi che sfilano sotto gli occhi del lettore. Talchè viene di chiedersi se l'esito di questo lavoro sia quello di parlare alla curiosità dei ragazzi o non piuttosto quello di risvegliare la fantasia assopita degli adulti. Grazie, dunque, a chi questo lavoro ha pensato e organizzato, a chi con pazienza ha raccolto le tracce del passato, alla Scuola tutta, quando si fa testimone di cultura.

Rossella Rinaldi
Assessore ai Servizi Culturali Comune di Cerignola

In momenti di crisi d'identità, "la riscoperta e valorizzazione dei giochi popolari locali" assume, accanto alle finalità direttamente educative, il merito di una lieve indagine del passato, che rappresenta una esigenza naturale dello spirito umano per ricercare le origini del presente. Il lavoro meritorio dei giovani e degli insegnanti, come testimonianza documentale della vita del popolo, acquista dignità di storia e consente di ricordare la "comunanza" dei vicoli e delle piazzette per cui ognuno può, con il Poeta, nostalgicamente affermare "Conosco i segni dell'antica fiamma".

Luigi Mazzamuro
Presidente della Commissione provinciale Cultura

Con grande entusiasmo ho accettato l'idea propostami dal gruppo dei docenti della Scuola Media "Padre Pio", per vari motivi. Innanzitutto perchè contempla la riscoperta di giochi ormai tramontati ma pur sempre affascinanti per la loro semplicità e per l'efficacia ai fini della socializzazione, poi perchè quest'iniziativa rappresenta il primo tentativo di impegno extrascolastico dei docenti che si sforzeranno di dare un'impronta educativa attraverso l'attività ludica in un periodo in cui i ragazzi sarebbero solo dei "nullafacenti" per le strade del paese. E infine il coinvolgimento di chiunque voglia aggiungere altri giochi all'opera che volutamente si presenta sotto forma di quaderno-raccogliere con la possibilità non solo di isolare la scheda del gioco ma soprattutto nel futuro possano essere approntate nuove schede con giochi sicuramente dimenticati.

È giusto, dunque, far risorgere questi giochi ed anche altri, che la gente comune vorrà proporre perchè credo che non ci sia nulla di più costruttivo che vedere le vie popolate da ragazzi impegnati in attività del genere e non da ragazzi che sfrecciano con motorini, che imitano i cattivi esempi della nostra società e che si avviano lentamente alla devianza. Il nostro futuro è nelle mani dei ragazzi, quindi, l'esempio dei docenti sia da stimolo per gli altri, e mi auguro che tutti si sentano impegnati per raggiungere un unico scopo: stare tutti insieme civilmente.

Antonio Giannatempo
Pres. Cons. Sport e Tempo Libero Comune di Cerignola

Il passato non può vivere solo nella memoria storica dei libri; esso passa nelle arterie e nelle vene del quotidiano, attraverso i canali della eredità morale, sociale e civile. I giovani, ai quali non si trasmettono gli usi, i costumi, le tradizioni e persino gli svaghi e i giochi che hanno concorso a formare i padri e gli antenati, sono esseri traditi.

Il presente lavoro, redatto con serietà di intenti dai proff. Rosa Avello, Laura Cibelli e Salvatore Mininno, è uno strumento intelligente per entrare in mezzo ai ragazzi e riportarli al diletto del tempo libero con l'esercizio dei giochi che concorrono a sviluppare l'intelligenza e a ricreare il piacere dell'amicizia e della socializzazione.

Accanto ai giochi, il lavoro offre il rilancio del dialetto, quale espressione altamente culturale dello spirito che anima la vita di un popolo.

prof. Vincenzo Orfeo
(preside S. M. S. "P. Pio" di Cerignola)

Proponiamo un ricordo troppo bello che il tempo non può sopprimere alla nostra memoria. È quello dei "Giochi Popolari", passatempi sobri, facili ed innocenti, che, nel presente manuale, sottoponiamo all'attenzione di tutti. Viviamo in un'era tecnicistica e consumista che, con prepotenza, cerca di rimuovere sorrisi allegri, voci festosi, rincorse affannose, spettanti non solo a scolari, ma a chi sente palpitare il "Fanciullino Pascoliano" ardente e vivido nel cuore.

L'intendimento di questa pubblicazione, non ha la pretesa di alcuna forma di pubblicità o di prestigio personale, ma ha l'obiettivo esclusivo di far rivivere e pubblicizzare i "Giochi Popolari", affinché le piazzette, i vicoli, i marciapiedi di Cerignola vengano ripopolati della naturalezza e vivacità di un tempo, per rendere onore a chi ci ha lasciato un patrimonio non solo lucido, ma altamente pedagogico e che deve sopravvivere a qualsiasi tempo.

Ma è anche nostro obiettivo fornire istruzioni a tutti i ragazzi delle scuole elementari e medie per consentire la partecipazione alla "Festa del Borgo Antico di Cerignola", a quella parte più viva della popolazione, attraverso la riscoperta e rivalutazione dei semplici ed antichi giochi.

GIUOCCHI POPOLARI: ATTIVITÀ PER LA STRUTTURAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREO.

Lo sviluppo tecnologico ha reso i discendenti in età evolutiva ipocinetici, ossia poco desiderosi di attività dinamiche, sicché i ragazzi trascorrono più ore davanti al televisore rispetto a quelle che dedicano all'attività motoria. Per questo motivo ho pensato di far conoscere agli alunni i giochi popolari locali che le generazioni passate eseguivano, ignorando, forse, i valori di natura pedagogica e psico-motoria.

I giochi popolari come: la campana, il salto della corda, nascondino, ecc., se vengono considerati fine a se stessi, sono riempitivi della giornata, come molti credono, ma osservandoli sotto un'ottica diversa, consentono ai fanciulli di imparare, giocando, i colori, i numeri (es. la campana), di sviluppare la motricità fine, la coordinazione dinamico-generale, quella oculo-manuale, l'equilibrio statico-dinamico, la strutturazione spazio-temporale, la somatognosi (conoscenza del proprio corpo), quindi, di favorire l'acquisizione degli apprendimenti scolastici (lettura, scrittura e far di conto). Per i ragazzi di scuola media, i giochi tradizionali, concorrono alla strutturazione dello schema corporeo (conoscenza e presa di coscienza del proprio corpo in forma statico-dinamico e in rapporto al mondo esterno), la cui elaborazione inizia dai primi mesi di vita e termina verso gli 11/12 anni; inoltre favoriscono la ristrutturazione dello schema corporeo, per il prevalente accrescimento strutturale su quello ponderale (proceritas secunda) che caratterizza il periodo pre-adolescenziale.

La realizzazione dei giochi, descritti nelle pagine seguenti, richiedono materiale "povero" e possono essere eseguiti in palestra, in ambiente naturale e in piazza. Se ciò si realizzasse, sono certo che migliaia di bambini e ragazzi trascorreranno il tempo libero in quegli spazi riservati dove potranno eseguire i giochi che hanno appreso a scuola, realizzando, così, attività socializzanti, in cui ognuno darà il meglio di sé.

IL VALORE PEDAGOGICO DEI GIOCHI POPOLARI

I giochi che vi proponiamo hanno chiaramente una valenza pedagogica determinante, sono semplici, ma stimolano alla socializzazione, al rispetto di regole, alla creatività, all'autocontrollo, quindi alla valorizzazione del proprio io. Gioco non inteso come momento di puro svago, ma processo di una reale crescita personale e collettiva.

L'ATTIVITÀ DI GIUOCO: SUE VALENZE FORMATIVE ED EDUCATIVE

Il giuoco e le sue valenze. Il giuoco è un aspetto della vita umana, è un'attività che è nata con l'uomo.

Il modo di giocare ed i mezzi di giuoco saranno stati differenti da quelli attuali, ma non si può neppure immaginare che un solo periodo dell'umanità possa essere trascorso, senza che il giuoco non abbia esercitato la sua azione animatrice ed anche preparatrice alla vita.

L'idea della complessa e varia funzione umana e sociale che si deve attribuire al giuoco, scaturisce dal considerare il rapporto del giuoco con le altre forme di attività: biologica, psicologica e sociale.

Secondo il punto di vista degli psicologi, è probabile che alcuni disadattamenti dell'adulto provengono dal precario vissuto ludico nel periodo dell'infanzia. Non a caso, già uno studioso del periodo a.C., Platone, affermava: "... tanto meglio sarà l'adulto, quanto meglio avrà giocato".

Nel giuoco, principalmente, è espresso l'atteggiamento spirituale del fanciullo, nella sua interezza ed unità, gli elementi costitutivi del suo carattere, le sue tendenze ed inclinazioni personali. Inoltre ad esso sono legate altre importantissime attività del fanciullo, quale ad esempio la fantasia e la curiosità: è meraviglioso osservare con quanta ingegnosità e fantasia i fanciulli, spesso, sanno affrontare una deficienza di mezzi o strumenti di giuoco. Si può constatare l'intervento dei fattori psicologici nelle attività ludiche, solo osservando bene i bambini nei loro giochi che si differenziano da quelli del micino o del cucciolo, perchè questi ultimi, saltano, corrono, addentano o graffiano senza dar segno di un perchè razionale; invece il fanciullo se prende qualcosa è per goderne il possesso. Questo ci dimostra che, mentre nel micino o nel cucciolo l'attività ludica rimane solo di essenza fisiologica, nel giuoco del fanciullo si rivela la cooperazione del pensiero.

Ha pure importanza, nel giuoco, il contatto con gli altri, dal momento che nel bambino nasce repentinamente il bisogno di competere, di far valere, anche solo sotto forma di semplice competizione, la propria personalità. In questo modo il bambino si avvale dell'attività ludica per conoscere se stesso e le sue capacità. Infatti l'infante senza il giuoco, non ha nessuno specchio attraverso il quale riconoscere la propria immaginazione; in altri termini non ha nessuna misura concreta per pesare il suo valore personale, nessuna scuola per la sua volontà.

È noto a tutti, che attraverso il giuoco si ha una notevole sollecitazione dell'apparato muscolare; ma non soltanto esso ne trae vantaggio, ma tutto un complesso di apparati e di sistemi: si rendono efficienti tutti i processi della vita vegetativa e di relazione, da corrispondere alle richieste di un organismo in pieno accrescimento. Il sistema nervoso centrale è il sollecitatore per l'esecuzione del movimento.

Il movimento di natura ludica procura effetti benefici, per via riflessa, anche sul sistema nervoso. Infatti nel muscolo in movimento, vi è un aumento dell'irrorazione sanguigna per vasodilatazione riflessa, con un'immediata conseguenza di un notevole alleggerimento del lavoro del cuore, che con concentrazioni più energetiche spinge il sangue sino alle estremità; i polmoni sotto l'influenza dell'aumentata circolazione, accelerano il proprio funzionamento, introducendo maggiore quantità di ossigeno, migliorando così la combustione organica.

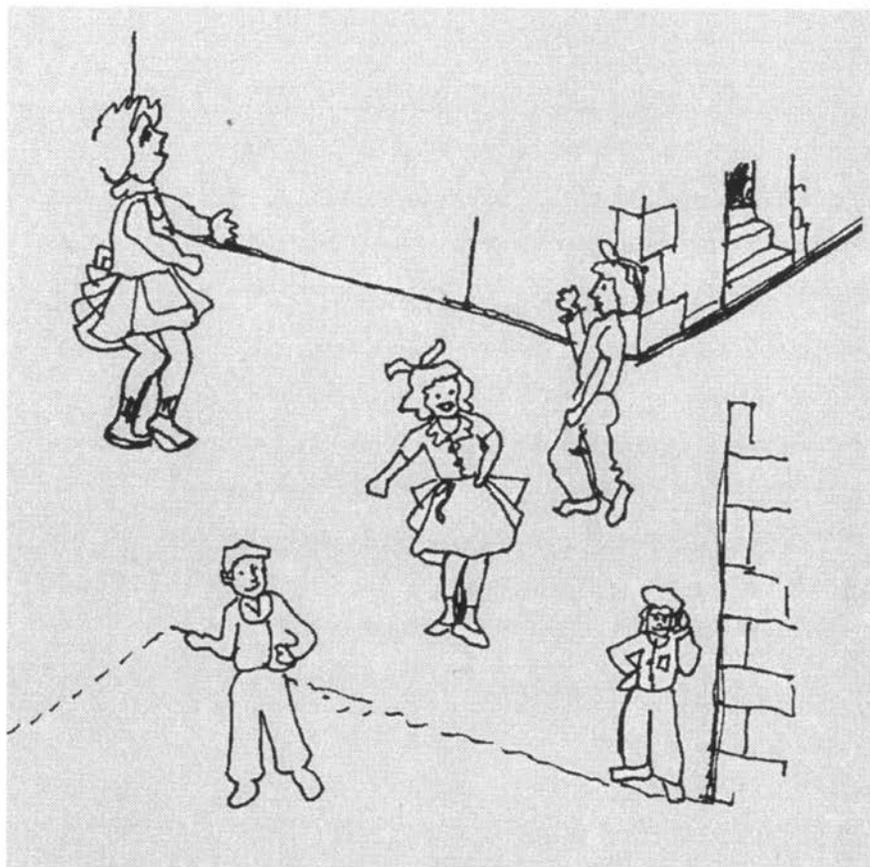
Il cervello che può usufruire così di maggiore ricchezza di ricambio nutritivo, regolarizza le sue funzioni, determinando una maggiore attitudine a promuovere i movimenti e dirigere le funzioni motorie.

Specialmente nel fanciullo, in cui i centri nervosi non hanno ancora realizzato la loro struttura definitiva, il giuoco agisce come stimolo allo sviluppo. Da quanto appena scaturisce che bisogna concedere al discendente in età evolutiva maggior tempo per giocare, se si vuole garantire ad esso la formazione e lo sviluppo integro della personalità, perchè il giuoco è l'elemento educativo per eccellenza.

AI QUATTE PIZZE

(Ai quattro cantoni)

1



Valore psico-motorio:

rapidità, velocità, intuito, coordinazione dinamico-generale.

elco.
elettronica

SISTEMI DI SICUREZZA



CLIMATIZZAZIONE



VIALE DI LEVANTE, 45 - CERIGNOLA (FG)
TEL. 0885/427649

AI QUATTE PIZZE

(Ai quattro cantoni)

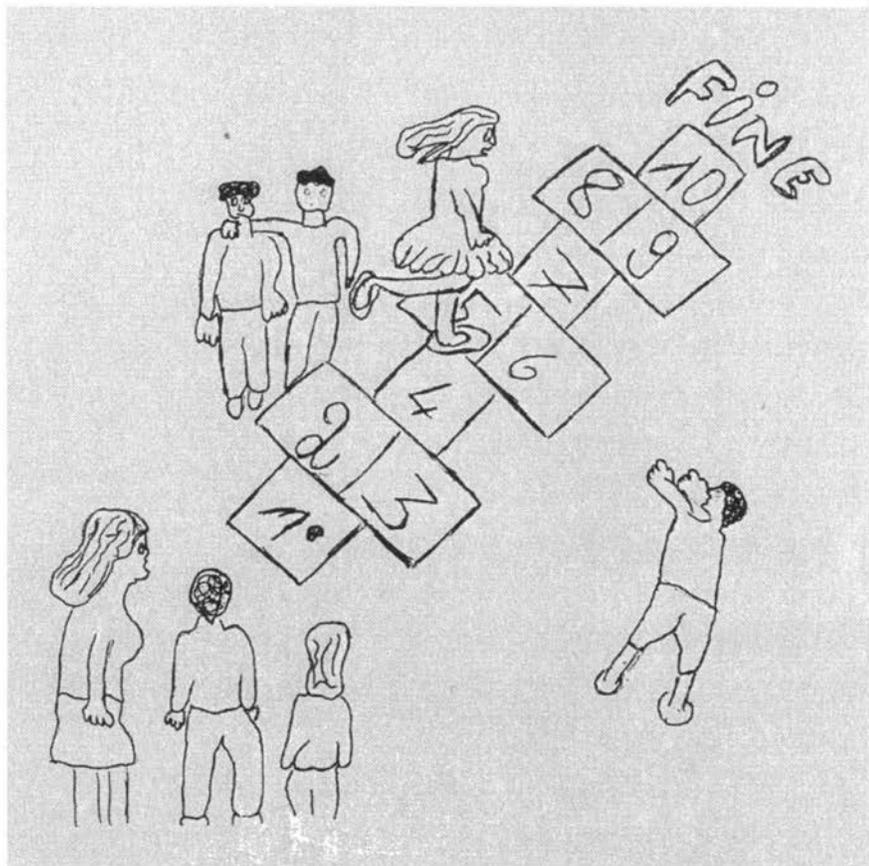
Per questo giuoco occorrono cinque elementi, si dispongono agli angoli di strada o di un quadrato immaginario, che creiamo nello spazio disponibile. Al centro poniamo un ragazzo, che deve seguire attentamente i movimenti di cambio di posto dei partecipanti, in modo da riuscire ad occupare lo spazio reso libero durante la corsa da uno di loro. E così si procede per molto, perchè è un giuoco che non stanca facilmente.



A LA CAMPAINe

(Gioco della campana)

2



Valore psico-motorio:

Coordinazione occhio-mano, equilibrio statico-dinamico, padronanza corporea in volo, controllo tonico.

Residence "S. Barbara"

via Manfredonia - Cerignola (Fg)

Alloggi di mq. 120 con box auto a partire da £. 65.000.000 rateizz. + mutuo quindicennale a £. 450.000 mensili. Per informazioni rivolgersi allo

Studio Tecnico Ing. G. CIANI: via S. Martino, 3 - Cerignola (FG)

A LA CAMBAINe

(Gioco della campana)

Consiste nel disegnare con il gessetto dieci quadrati, disposti come da disegno, ed in ognuno di essi si scrive un numero da uno a dieci. Un oggetto, che funge da segnaposto, si lancia su di ogni quadrato, procedendo in ordine numerico; se fuoriesce dai bordi, il concorrente cede il posto al compagno.

Dove realizzarlo?

Ovunque, anche in riva al mare.

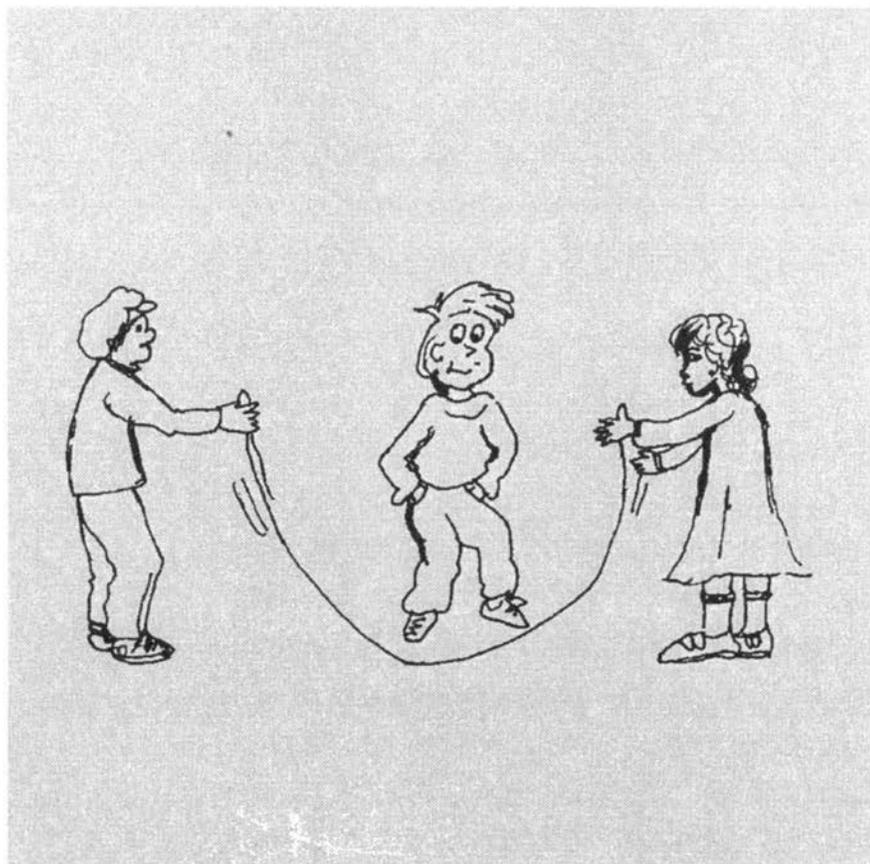
MATERIALE:

Gesso o nastro da imballaggio, moneta o cancellino per il lancio.

A LA ZOUCHe

(Gioco con la corda)

3



Valore psico-motorio:

Elevazione, prontezza di riflessi, coordinazione neuro-muscolare.

Impresa
Simeone
s.n.c.

Via Catania, 15 - tel. e fax 0885/416019 - Cerignola (Fg)

PROGETTAZIONE
COSTRUZIONE
MANUTENZIONE

Acquedotti - Fognature
Impianti depurativi
Servizio espurgo fogna
Ispezioni televisive e computerizzate
Pronto intervento servizi E.A.A.P.

A LA ZOUCHE

(Gioco con la corda)

Questo gioco è indirizzato ai bambini e ai ragazzi che amano stare all'aperto e salterellare. È necessario innanzitutto una corda e lo spazio di una piazzetta o di un giardino condominiale. Si può giocare con un minimo di quattro ragazzi, ma più si è, più è divertente stare insieme. Anticamente partecipavano solo le fanciulle, oggi consigliamo che vengano inseriti anche i ragazzi per non essere settoriali. Il gioco si realizza nel modo che segue: due ragazzi, posti all'estremità della corda, la fanno muovere a ritmo cadenzato e con rotazione del braccio, pronunciando la formula: "Arancia, limone, castagna, mandarino". Chi nel saltare inciampa nella corda, è costretto a cedere il posto al compagno laterale di destra o sinistra, riprendendo il gioco.

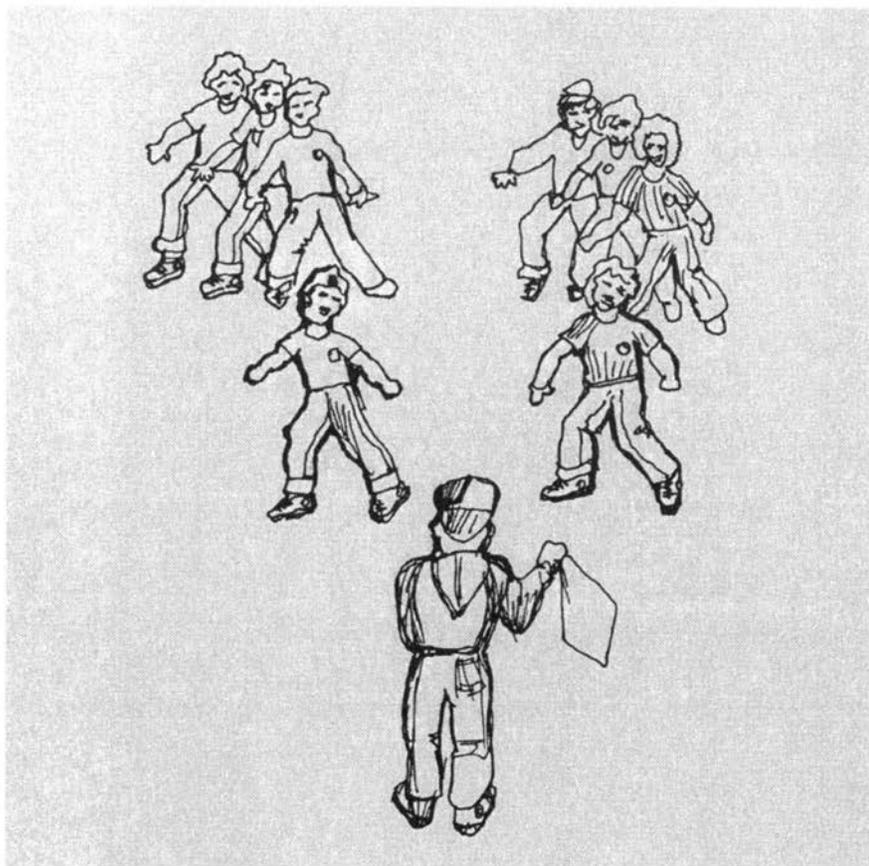
MATERIALE:

Corda lunga tre metri.

A LA BANDIRe

(Gioco della bandiera)

4



Valore psico-motorio:

Rapidità, velocità, coordinazione dinamico-generale, intuito.

PASTICCERIA - BAR - GELATERIA

Bar Roma

via Don Minzoni, 130 - tel. 0885/421142 - Cerignola (Fg)

A LA BANDIJR*e* **(Gioco della bandiera)**

Si dispongono i ragazzi in due file o righe, si numerano da creare coppia tra i concorrenti e nel contempo due squadre. Al centro si situa un "arbitro" con in mano un fazzoletto e chiamerà a caso un numero. La coppia interessata si avvicinerà correndo e chi riuscirà per primo a strappare il fazzoletto conquisterà il punto.

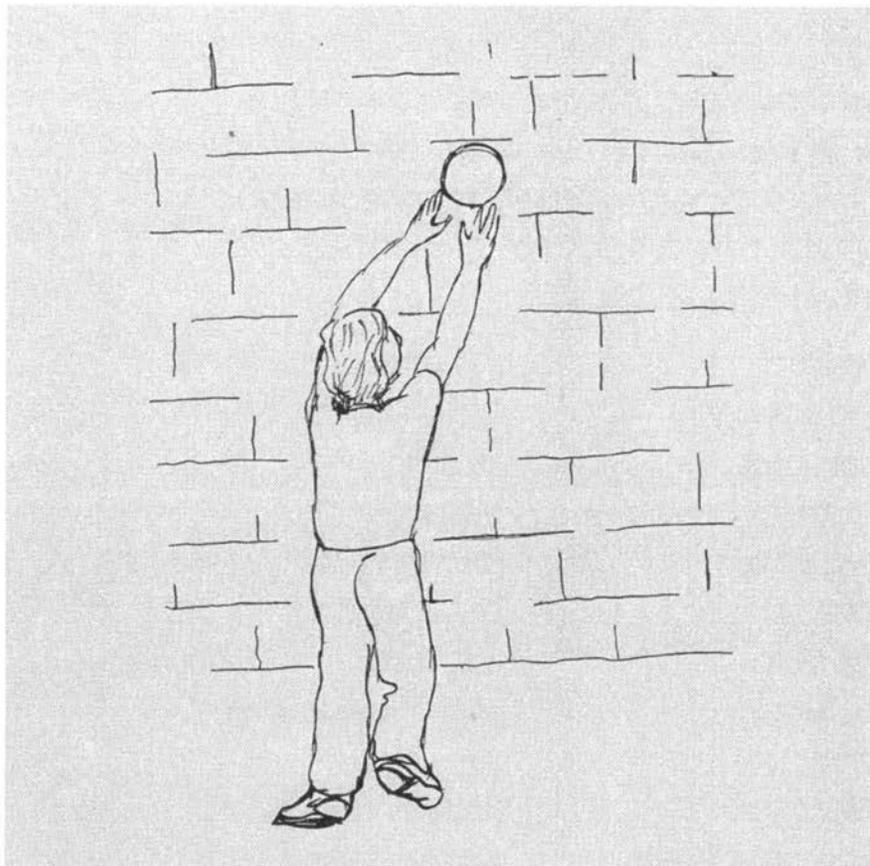
MATERIALE:

Fazzoletto o foglio di carta.

MOVE SENZE MOVE

(Gioco con la palla)

5



Valore psico-motorio:

Rapidità, velocità, coordinazione dinamico-generale, intuito.



MERCERIA ALTA MODA

Esclusivista bottoni Errebi
Cucirini tre stelle e tre cerchi
Accessori per l'abbigliamento da ballo
Passamaneria d'alta moda - Bigiotteria
Realizzazione di bottoni personalizzati

P.zza della Libertà, 20 (di fronte 10 fontane)
Cerignola (Fg) - tel. e fax 0885/416394



MOVE SENZE MOVE **(Gioco con la palla)**

Il giuoco della palla è molto dilettevole, serve una palla e due o più ragazzi. La si lancia al muro, accompagnando ogni battuta con un'azione suggerita dalla seguente filastrocca:

*Muovere,
senza muovere,
senza ridere,
ad un piede,
a una mano,
battimani,
tocco terra,
tocco cuore,
violino,
un bacino,
si passa sotto il ponte,
si dice buongiorno,*

*si fa complimenti,
"zichete-zag",
così si fa,
giro per giro,
la testa mi gira,
non ne posso più,
palla in su,
palla che scende quag-
giù,
e in alto va,
e in mano mi rivà.*

MATERIALE:

Pallone.

A MOSCA CICHE

(Gioco mosca cieca)

6



Valore psico-motorio:

Sviluppo capacità cinestesica, orientamento spaziale, controllo corporeo.

• Ecologia

• Appalti servizi generali

• Edilizia

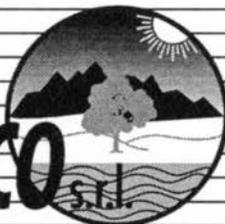
• Depurazioni

• Trasporti

• Disinfestazioni

• Raccolta Rifiuti

LAVECO



Via Aliano, 23
71042 Cerignola (Fg)

tel. e fax
(0885) 414127/420412
tel. 0885/415444

A MOSCA CICHE

(Gioco mosca cieca)

È un gioco di gruppo entusiasmante e vivace. Si realizza all'aperto per avere ampi spazi liberi. Si benda una ragazza che, dopo una rotazione per consentire il disorientamento, la si lascia libera di cercare un sostituto. Unica capacità "guida" sarà la percezione uditiva.

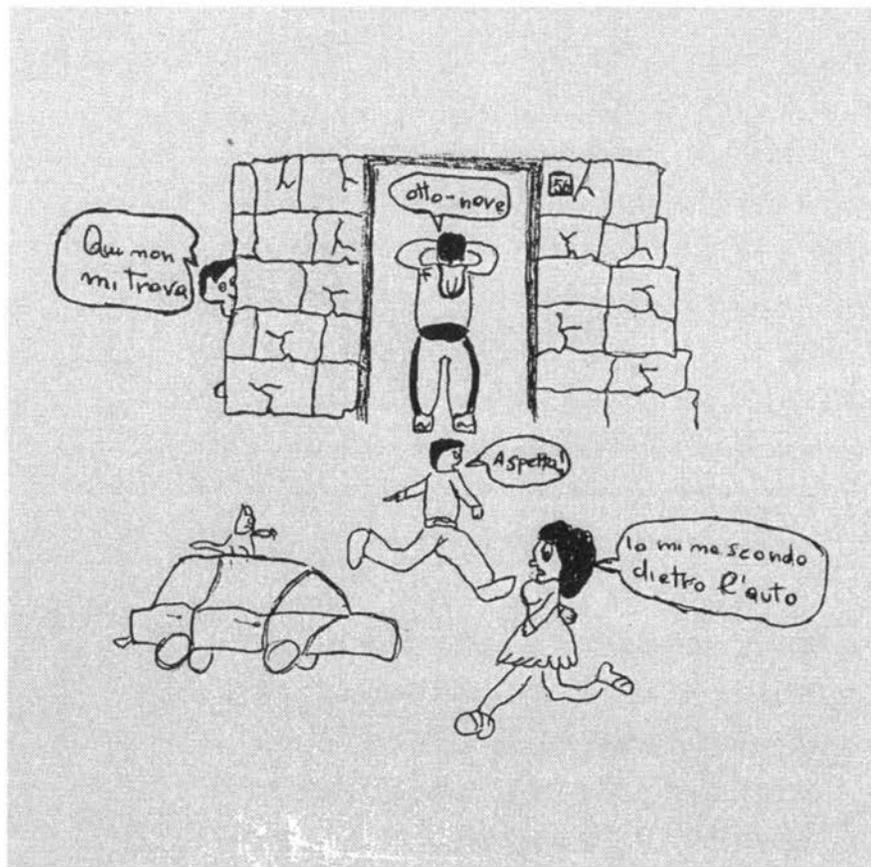
MATERIALE:

Fazzoletto.

A NASCONNE

(Gioco a nascondino)

7



Valore psico-motorio:

Attenzione, intuito, orientamento spaziale, coordinazione dinamico-generale.



Impresa di Costruzioni
S.EDI.R. s.a.s. di Gerardo Biancofiore

via Arno, 20 - tel. e fax 0885/412229
71042 CERIGNOLA (FG)

A NASCONNe

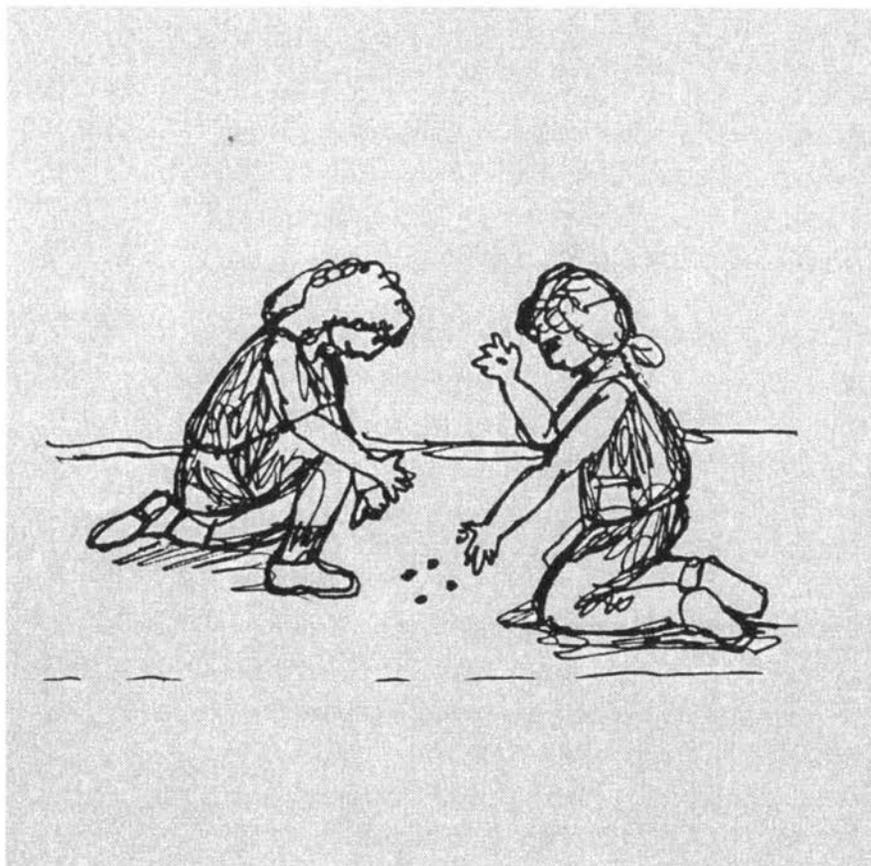
(Gioco a nascondino)

Già il nome spiega il giuoco.

Un giocatore che funge da "predatore", rivolto verso il muro, conta offrendo ai compagni la possibilità di trovare un nascondino il più segreto e congeniale. Al via, il ragazzo inizia a cercare i compagni nascosti. Come riesce ad individuarli, li conduce verso la tana (luogo di liberazione). Può accadere che qualcuno non riesca a raggiungere la tana per liberare i compagni, perchè il predatore lo ha scoperto, allora diviene prigioniero e attenderà l'ultimo in gara, che fungerà da liberatore. Se ciò non avverrà, il posto di penitente toccherà al primo non liberato. Il momento più entusiasmante è attendere il grido: "Liberi tutti!".

Al PeSKUDDe (Gioco con i sassolini)

8



Valore psico-motorio:

Coordinazione occhio-mano, motricità fine, prontezza di riflessi.



di Gianpaolo Ladogana
**INGROSSO FORNITURE MATERIALE
ELETTRICO CIVILE ED INDUSTRIALE**

via Don Minzoni, 71042 Cerignola (FG) - tel. 0885/428060 - fax 422187

Al PeSKUDe

(Gioco con i sassolini)

Il giuoco si compone di varie fasi. Si reperiscono sassi di piccola dimensione e possibilmente di uguale grandezza.

1ª Fase: *si lanciano alla rinfusa sul terreno, un minimo di cinque sassi, che si rinchiuderanno uno, poi due, tre, quattro per volta in una mano.*

2ª Fase: *si rilanciano i sassi, che dovranno attraversare un ponticello, realizzato con le nostre dita, incrociando l'indice ed il medio. Naturalmente i sassi saranno spinti uno per volta.*

3ª Fase: *si rilanciano i sassi per riprenderli uno per volta con le "forbici" costruite incrociando le dita e azionando i due indici.*

4ª Fase: *ripetere come la 3ª fase, ma quando si raccolgono i sassi con i mignoli (forbicine), vengono lanciati in alto prima della presa.*

5ª Fase: *detta del "ragno". Si realizza poggian-
do i polpastrelli sul terreno con le dita distanziate
tra di loro, negli spazi formati si inseriscono i
sassi, logicamente aiutandosi con l'altra mano.
I sassi, così raccolti, si lanciano nell'aria per
raggrupparli nuovamente nel palmo.*

*Il giuoco si concretizzerà in un margine di tempo
il più breve possibile, per ottenere un esito
sorprendente.*

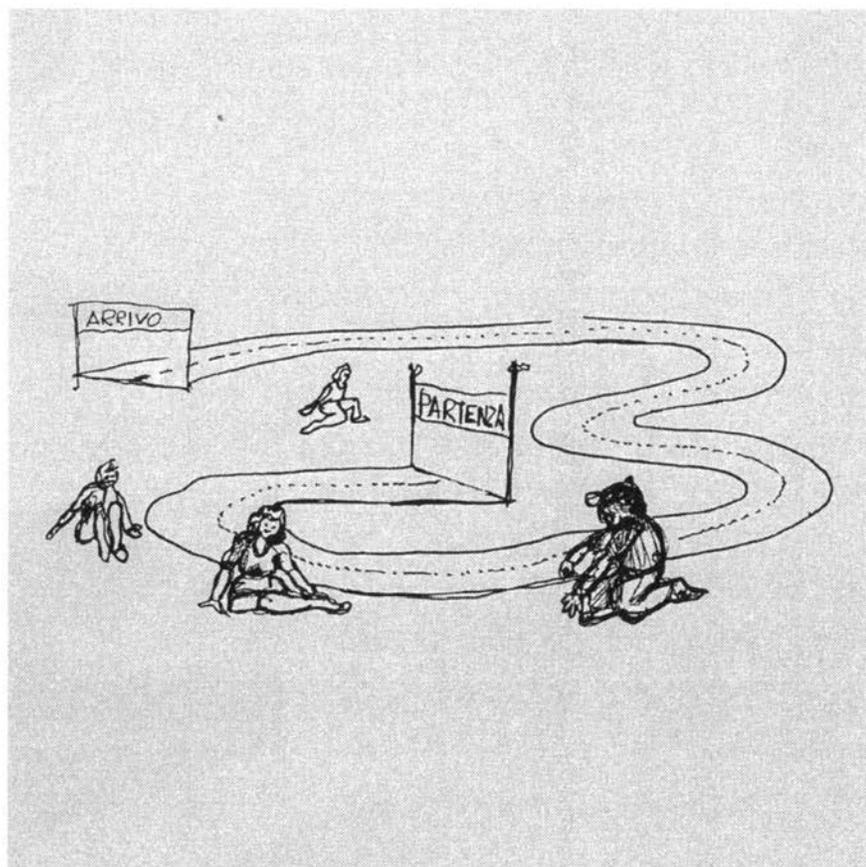
MATERIALE:

Sassolini.

AI STACCe

(Percorso con tappi a corona)

9



Valore psico-motorio:

Attenzione, motricità fine, coordinazione oculo-manuale, controllo tonico, orientamento spaziale.



IMPRESA DINISI

EDILIZIA INDUSTRIALE - MOVIMENTO TERRA
CALCESTRUZZI PRECONFEZIONATI

Ufficio e cantiere: strada S. Stefano - tel. (0885) 426100 - Cerignola (Fg)

AI STACCE

(Percorso con tappi a corona)

È un giuoco a coppia. Si disegna con un gessetto un percorso curvilineo per lo sviluppo del giuoco. I ragazzi, alternativamente, spingono con le dita "lo staccio" lungo il percorso, fino a raggiungere il traguardo. In caso di fuoriuscita dalle linee laterali, si rimette il tappo dove è stato spinto. La vittoria spetterà a colui che per primo supererà il limite d'arrivo.

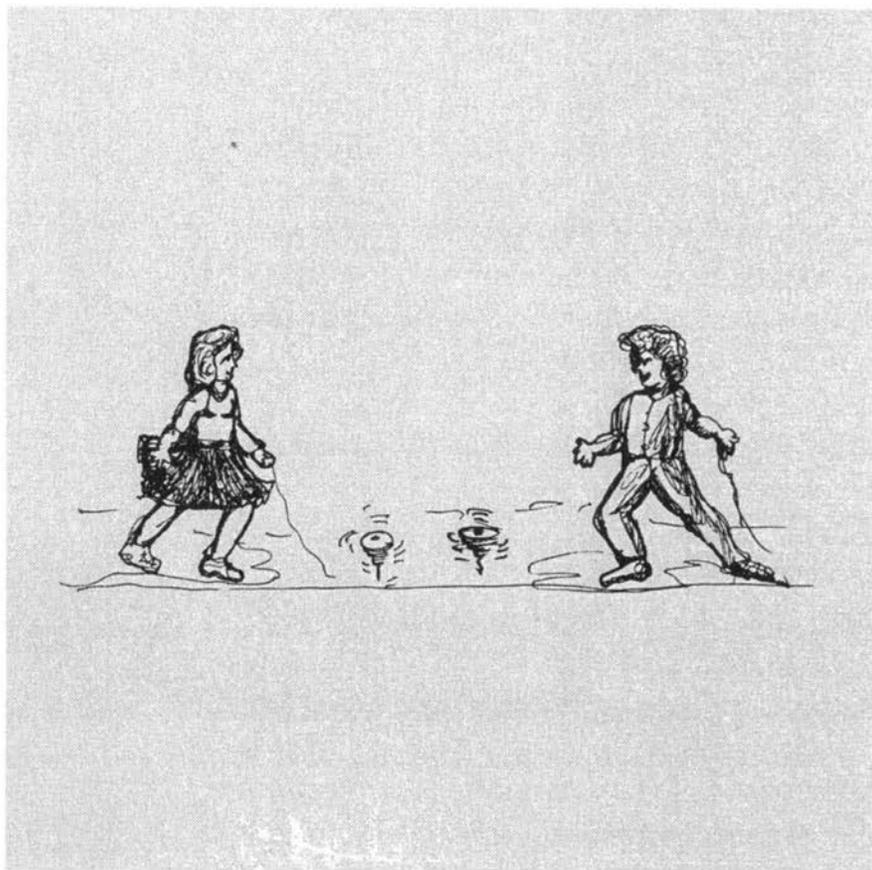
MATERIALE:

"Stacci" oppure coperchio o parte inferiore di uno scatolino metallico di lucido per scarpe con bordi schiacciati, gessetto.

AU CURLe

(Gioco con la trottola)

10



Valore psico-motorio:

Coordinazione occhio-mano, rapidità, controllo tonico.

I.P.O.S.E.A.[®]

di GIUSTO MASIELLO & F. s.n.c.

INDUSTRIA CONSERVE ALIMENTARI
VIA NAPOLI, 56 - 71042 CERIGNOLA (FG)

AU CURLe

(Gioco con la trottola)

Sicuramente non tutti conoscono la trottola o comunemente chiamata in dialetto cerignolese "u curl". In commercio la trottola non è reperibile: consigliamo di rivolgersi da un anziano falegname che artigianalmente la preparerà. È di legno ed ha la forma di un cono con una punta di ferro al centro, mentre la superficie laterale presenta dei solchi distanziati. Essi servono per avvolgere un laccio, lungo non più di un metro. Il giuoco consiste nel lanciare con abilità la trottola nello spazio, liberandola dalla corda che ruoterà su se stessa sul terreno velocemente. Non è facile la realizzazione di questo giuoco, per ottenere ottimi risultati, è necessario un lungo periodo di addestramento. Ma la perseveranza verrà premiata con la soddisfazione e ammirazione dei presenti, che lasceremo entusiasti e meravigliati. La perizia può arrivare a farsi che la trottola venga, mentre è in movimento, portata sul palmo della mano del giocatore. Può sembrare un giuoco individuale, in realtà avvicina ragazzi richiamati dall'abilità del giocatore che stimolerà ad imitarlo, a favorire leale competizione e sfida amichevole.

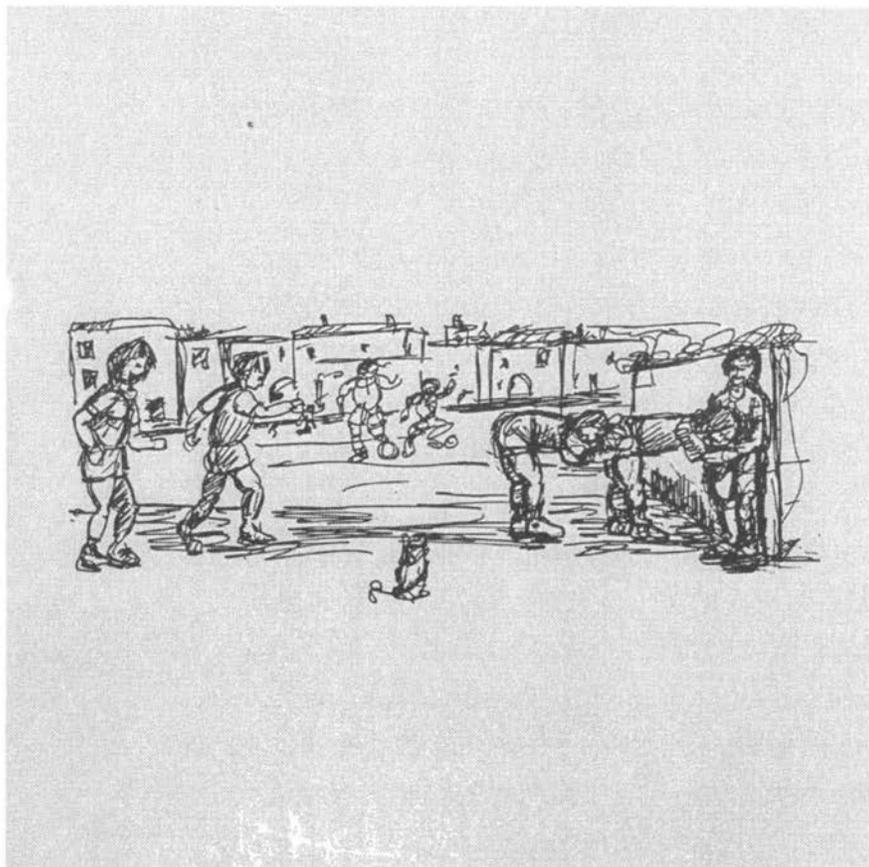
MATERIALE:

Trottola.

A FEDDe, FEDDe E MeLOUNe

(Fetta, fetta e melone)

11



Valore psico-motorio:

Rapidità, velocità, controllo del corpo in volo, elevazione, coordinazione neuro-muscolare.

IMPRESA OPERE STRADALI
MOVIMENTO TERRA
CONGLOMERATO BITUMINOSO

MATTEO BONAVITA

via Padula - 71042 Cerignola (FG) - tel. 0885/415482

A FEDDe, FEDDe E MeLOUNe **(Fetta, fetta e melone)**

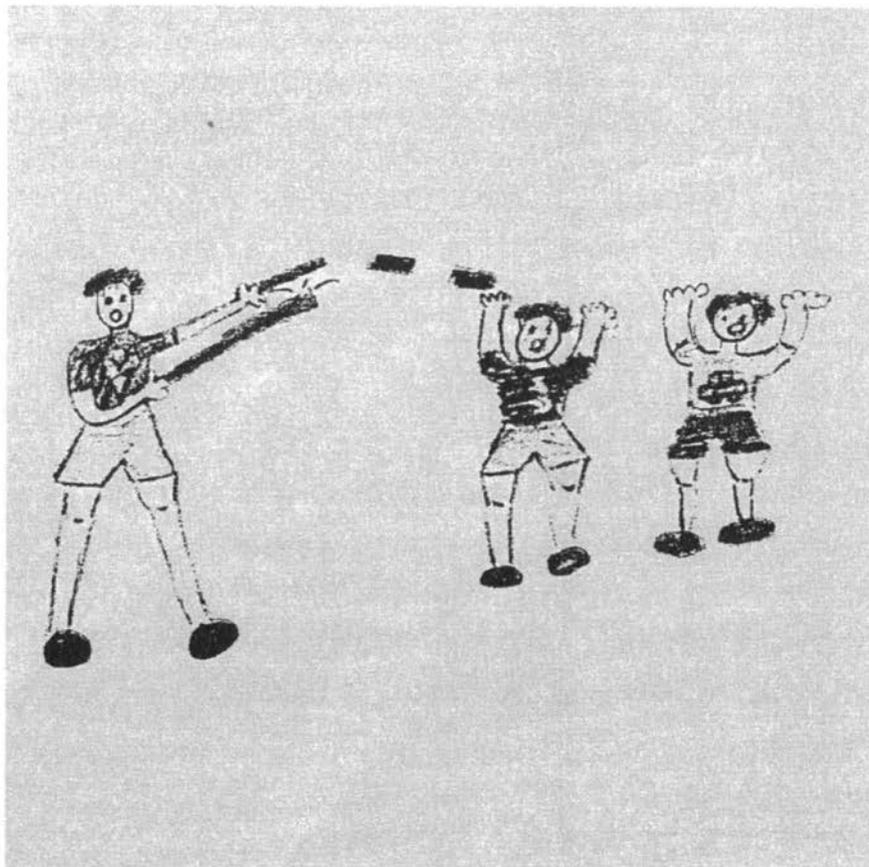
Un ragazzo poggia la schiena al muro mentre gli altri compagni, da due o più, formano un "ponte umano".

Il primo componente della seconda squadra pronuncia: "fedde, fedde e meloune", ed effettua la rincorsa con salto per raggiungere il primo della "squadra ponte"; analogamente esegue il secondo componente e così di seguito. Quando tutti si ritrovano sul "ponte"; un compagno ricorda di non toccare il suolo, pena: il cambio; dopo di che inizia a contare fino a dieci, al termine, individualmente, si torna al punto di partenza saltellando con un piede. Se la "squadra ponte" cede, durante la prova di resistenza fino a dieci, la seconda ripete la sequenza del giuoco.

A MAZZE E MAZZILLE

(Gioco con la mazza e il bastoncino)

12



Valore psico-motorio:

Coordinazione occhio-mano, destrezza, prontezza di riflessi.



MERLICCO
M A R I O

Tende da Sole - Sistemi per tendaggi - Tessuti -
Tendaggi - Divani - Poltrone - Tappeti - Arazzi
Complementi d'Arredo - Oggetti d'Arte

MERLICCO MARIO & C. s.n.c.
via Melfi, km 0,700 - Cerignola (FG)
tel. 0885/427099 - fax 0885/427766

A MAZZE E MAZZILLE

(Gioco con la mazza e il bastoncino)

Per questo giuoco si utilizza una mazza lunga circa cinquanta centimetri di lunghezza a forma di spatola e arrotondata a manico all'estremità superiore e un bastoncino di legno, di circa dieci centimetri, affusolato ai lati. Si tira a sorte per decidere chi per primo deve condurre il giuoco. Il giocatore sorteggiato prende con sè la mazza e il bastoncino e si dispone vicino al muro con il corpo rivolto verso i compagni posti frontalmente a circa due metri di distanza. Il capogioco con un colpo di mazza lancia in alto e verso i compagni il bastoncino. Chi riesce ad afferrarlo, deve lanciarlo verso il capogioco il quale al volo cerca di colpirlo rimandandolo ai compagni, in caso contrario cede il posto al giocatore-lanciatore. Il giuoco prosegue finchè tutti hanno voglia di giocare.

MATERIALE:

*Mazza o bacchetta lunga un metro;
bastoncino di dieci centimetri.*

"Giocchi Popolari", l'aggettivo popolare esprime in maniera evidente la matrice da cui nascono e a cui sono destinati: "il popolo", quindi a tutti. In questo manuale vi abbiamo proposto "i Giochi Popolari locali" quelli più singolari del nostro luogo, non per limitare o circoscrivere la ricerca, abbiamo voluto avviare questa iniziativa concedendo priorità a ciò che ci appartiene e per questo ringraziamo tutti i ragazzi, i parenti, ed in particolare i nonni, della Scuola Media "Padre Pio", che hanno collaborato per il presente lavoro.

Un ringraziamento a tutti coloro che hanno consentito, apprezzato e sostenuto la nostra proposta, in particolare il Presidente della Commissione Sport - Cultura, dott. Antonio Giannatempo.

A voi tutti, vi comunichiamo che potremmo, anche non esaurire con questa pubblicazione la ricerca sui "Giocchi Popolari" ma se ci promettiamo "di parola", di indagare, di speculare, di ricercare altri giochi, a noi elusi o ignorati, ci riproporremo con un seguito, che auspichiamo sia nell'aspettazione di ognuno.

L'alunno Matteo Giordano, ispirandosi ai "Giocchi Popolari", ha composto la seguente poesia con versi scorrevoli, immediati e ben armonizzati:

I GIOCHI POPOLARI

*I giochi popolari
son giochi paesani,
praticati da tutti i composani;
ci sono vari tipi
molto sbalorditivi:
c'è la campana
molto lontana;
ci sono i sette "vrizzi"
che creano capricci;
c'è la molla
che crea follia;
c'è la corda
che ordina;
c'è il fungo avvelenato
ch'è un vero mozzafiato;
c'è il nascondino,
che a volte è birichino;
così i giochi popolari
son giochi naturali.*

I TRADIZION

*'U TEMP PASS VELOCEMENT
MA I TRADIZION AMAC'ERCHÉ DI TEN AMMANT
E L'AMAFALL SOPRATTUTT CHI STI UAGNONE
CA POUÉ I RACCUNTARRANN A OUNE A OUNE.
LA PRIM' COSA DA NON SCURDÉ
GHÉ STU DIALETT CA INTRO A COR CIAMAPURITÉ,
PUR QUANN A 'NA FEMMIN T'AVVICINÉ,
GUS 'U DIALETT E SUBIT 'U SUCCESS GHÉ.
AH, AH POUT PUR SEMBRÉ STRAN
MA COMUNDU' TUTT C'AMA DÉ 'NA MAN
E FAC'EMM CAP' A STI UAGNONE
CA NIE SCHEM SEMP A SCIUQUÉ O PALLON VICIN A LA...
TANN NON C' STEVEN TANT GIRIFIGGH
COMPUTER, PALESTR CHI I CANUSCEV
NIE CUMBAGN IN MEZZ A LA STRAD
E CHE CUMBAGNE SI SPARTEMM 'U PAN
E CI VULEMM VERAMENT BEN,
E CUM C' DIVERTEMM A FEDD-FEDD E MELON
E I MENENNE POUÉ SCIUQUAVAN A LA CABBAINÉ...
I STACC, I PALLUZZ, 'U TAMBURRIDD
D' STI SCIUQUE CHISS NON SANN PROPR NINT
E NIE INVEC CHISS VULEM FÉ
BAST SCITT CA C' VENIT A TRUÉ
E IN QUATT E QUATT OTT VI FACIEM 'MPARÉ
E ACCHESSÍ, ALMEN 'STA TRADIZION, RUMANU SEMB OÙÉ.*

Anna Diterizzi (Insegnante di Lettere)

I SCIUQUE POPOLOIRE

*I SCIUQUE POPOLOIRE
SO' SCIUQUE PAISOINE,
CA I FANNÉ TUTT' I CEREGNULONE;
STANNE TANDA TEIPE
TROPPE STRAVAGANDE:
STÉ LA "CABBAINÉ"
TANDA LUNDAINE;
Ce STANNE I SETTE VRICCE
CA CREINE CRAPICCE;
Ce STÉ LA "MOLLA"
CA CREJE LA FOLLA;
Ce STE LA ZOCHE
CA CREJE L'ORDONE;
CA STÉ 'U FONGE AVVELENOITE
CA FOICE PERDE 'U FIOITE;
Ce STÉ 'U NASCUNDOINE
NU PICCHE BARECCOINE;
PE QUISSA I SCIUQUE POPOLOIRE
SO' SCIUQUE NATUROILE.*

'U SCIUQUE

*'U CREATUR ANCOR A SAP' FÉ "UÉ"
E GIÀ TEN VOGGH D' SCIUQUÉ
PAR CA 'STU PENSIR SEMB APPRIS S' VOL PURTÉ
E 'NA SPIEGAZION GHE FACIL DA DÉ
EH SÍ, QUIDD SCIUQUANN SCIUQUANN
NON PENN PANNINT ALL'AFFANN
MA SCITT A FARS I CUMBAGNE.
ATTANAM SOPA A 'STU PUNT M' STÉ SEMB A RIPIGHIÉ:
"CHE CUMBAGN TU VU FÉ - DIC A ME -
CHI ACIUCHE CA MO FÉ,
AH, QUANN GHAV GH'UAGNONE
TRA CURLÉ, LA PONDE E FEDD-FEDD E MELON
VERAMENT C' VULEMM BEN
E SENZA DEI AI GENITOR TANI' PEIN
IN MEZZ A LA STRAD C' STEMM
PUR SENZ AMMANGIÉ U PAN"
"MADDONN, VU 'DÉ CA PAPÀ TAN PROPR RAGION,
ALLOR SCHEMM 'NSIEMM SCIUQUANN
C' LA SPERANZ D'ADDIVENTÉ TUTT BUN CUMBAGN.*

Anna Diterizzi (Insegnante di Lettere)

Mobilità spalle:

Con una bacchetta centimetrata eseguire il voltabraccia. Prima di ogni prova spostare le mani verso il centro dell'attrezzo; ripetere tre volte.

Mobilità anche:

Poggiare a terra un'asta centimetrata ed eseguire la divaricata, con le piante dei piedi poggiate al suolo; al limite del movimento, rilevare la misura. Ripetere la prova tre volte.

Mobilità colonna vertebrale:

In decubito supino, flettere il busto in avanti tentando di superare con le mani le dita dei piedi. La misura verrà rilevata con un'asta centimetrata posta lateralmente all'esecutore. Ripetere la prova tre volte.

Forza dinamica arti superiori:

In posizione eretta, ginocchia leggermente piegate, eseguire tre lanci in avanti con la palla medica (1-2 kg). Al termine rilevare la misura migliore.

Forza dinamica arti inferiori:

Con partenza da fermi, eseguire un salto in avanti. Dopo tre prove, rilevare la misura migliore.

Velocità:

Correre per un percorso di trenta metri; al termine rilevare il tempo impiegato. Ripetere il test due volte non consecutive.

Equilibrio statico:

Rimanere fermi su un piede, più a lungo possibile; idem sull'altro. Ripetere la prova anche con gli occhi chiusi.

Equilibrio dinamico:

Traslocazione sulla retta di base, sulla corda, sulla trave.

Dominanza oculare:

Osservare con un occhio attraverso il foro di un cartoncino.

Dominanza manuale:

Con la mano preferita tirare il pallone da minibasket nel canestro o in un cartone.

Dominanza podalica:

Col piede preferito calciare il pallone verso il compagno. Nelle tre prove osservare il lato dominante.

Coordinazione dinamico-generale:

Quattro saltelli sul posto con gambe divaricate e braccia in alto, corsa a slalom tra sei clavette, saltelli a piedi uniti in quattro cerchi, ritorno di corsa al punto di partenza. Il percorso verrà cronometrato. Ogni errore sarà penalizzato di due secondi.

Elevazione:

Porsi lateralmente ad un'asta graduata ed eseguire tre elevazioni. L'esecutore rileverà la misura migliore.

