

# Se l'omino nero gioca a mosca cieca...

## La proposta di giochi di tradizione popolare in una scuola dell'infanzia

Federico Pierobon\*, Stefania Stefanini\*\*, Andrea Cecilian

Il presente contributo nasce dalla volontà di sottolineare l'importanza dei giochi popolari, non solo come passatempo per i bimbi, ma, soprattutto, come una delle forme più adeguate (e dimenticate) di gioco formativo. Possiamo definire come "Giochi popolari" quei giochi dal carattere tradizionale, largamente diffusi in diverse culture, dove le regole nascono con mutuo consenso dei giocatori e pertanto sono flessibili, adeguabili in ogni momento da chi sta giocando. Cristóbal Moreno Palos (1993) definisce tali giochi come: *"attività ludiche di carattere locale e ancestrale che provengono dalla pressione di generazioni precedenti e possiedono un forte carattere culturale da un punto di vista antropologico. Sorgono in una determinata comunità regolata da norme culturali proprie, che rispetta tali norme e collabora alla loro trasmissione."*

Tale attività ludica, probabilmente nata a scopo ricreativo, porta in sé notevoli spunti educativi: stimolazione dei processi senso-motori e percettivo-motori, nonché di quelli cognitivi, attraverso il continuo passaggio dall'azione concreta all'intuizione e alla rappresentazione del movimento. Per le loro caratteristiche sono attività semplici che non presentano barriere tecniche o fisiche, basate su una regolamentazione assolutamente adattabile e con caratteristiche, spesso, di competizione<sup>1</sup>. Per tali motivi rispondono ai bisogni di individualità, creatività, movimento e sono realizzabili in qualsiasi situazione ambientale.

Nella sostanza, si tratta dei tipici giochi di movimento che i bambini realizzavano nei cortili e che, purtroppo, si vanno perdendo, tra questi: mosca cieca, la campana, ruba bandiera e tanti altri.

### Un percorso educativo e osservativo

Le attività proposte e la conseguente osservazione del comportamento infantile, sono nate dall'intenzione di conoscere la reazione dei bambini di 5 anni, frequentanti l'ultimo anno di scuola dell'infanzia<sup>2</sup>, rispetto alla proposta di giochi appartenenti alla tradizione popula-

re e ormai quasi dimenticati in una cultura del gioco e del giocattolo come quella che i bambini vivono nella nostra società. L'esperienza realizzata, oltre al coinvolgimento dell'insegnante e di un educatore esterno, ha impegnato alcuni genitori disponibili ad animare alcune sedute di attività motoria.

La proposta educativa era basata sulla realizzazione di due diverse programmazioni, coincidenti con i due semestri dell'anno scolastico, strutturati secondo la seguente modalità.

- *Prima parte dell'anno*: in questa fase, i giochi popolari venivano presentati e guidati da un adulto di riferimento. Venivano proposti ai bambini, per circa un'ora, una serie di giochi (di norma tre o quattro) che stimolassero la loro attenzione e partecipazione.
- *Seconda parte dell'anno*: in questa fase, senza intervento diretto dell'adulto, si osservava quali giochi venivano ripresi e praticati spontaneamente dai bambini.

Prima ancora di iniziare il percorso la maestra Stefania ha distribuito a ogni bambino una scheda da consegnare ai genitori, in cui essi dovevano indicare quali giochi praticavano maggiormente quando erano piccoli. Dalle risposte ricevute è stato possibile creare un elenco con tutti i giochi segnalati.

I genitori resisi disponibili, sono stati contattati dalla maestra per programmare il loro intervento nel momento del gioco; ogni genitore, poi, ha scelto nell'elenco i giochi a lui più congeniali e/o noti. Essendo presenti alcuni bambini di nazionalità diverse, sia comunitari che extracomunitari, si è potuto verificare che molti giochi, diffusi in Italia, sono comuni anche in altre culture.

Tutte le fasi di gioco sono state filmate, in modo da poterle osservare successivamente, per analizzare il comportamento dei bambini: reazioni, atteggiamenti, partecipazione e coinvolgimento. I bambini sono stati poi intervistati per registrare le loro impressioni e riflessioni rispetto alle attività svolte.

### La prima fase della programmazione

I giochi proposti<sup>3</sup> nelle diverse sedute della prima fase osservativa, sia all'interno che all'esterno a seconda del-

\* Laureato in Scienze motorie, Università di Bologna.

\*\* Maestra di Scuola dell'infanzia, Modena.

le condizioni atmosferiche, sono stati i seguenti: l'omino nero, lupo mangia frutta, la corsa coi sacchi, 1-2-3 stella, tiro alla fune, mosca cieca, i quattro cantoni, la campana, la settimana, sacco pieno sacco vuoto, tocca e corri, nascondino, salto della corda, ruba bandiera. In aggiunta a questi i bambini hanno inserito il gioco del salto dell'elastico visto fare da alcune mamme (due italiane, una bulgara e una di origine tedesca).

Le prime evidenze hanno mostrato come i bambini reagiscano a certe tipologie di gioco:

- La prima evidenza, a conferma della natura esplorativa del bambino e della sua sete di conoscenza, sta nella necessità di variare le attività per far fronte alla prevedibile caduta di interesse nel prolungarsi della stessa attività. I giochi, anche quelli che inizialmente producono entusiasmo e partecipazione, non possono durare a lungo e devono essere variati.
- I bambini, soprattutto nel momento di calo motivazionale verso un gioco, lo trasformano secondo le loro esigenze. È accaduto che "l'omino nero", uno dei giochi meno motivanti, si è trasformato in un gioco di relazione reciproca, cioè i bambini lo utilizzavano per mettersi in relazione con un determinato compagno. Per fare questo i bambini hanno modificato la regola passando da un ruolo all'altro (da cacciatore a preda) senza seguire la procedura prevista (il tocco) ma a seconda delle proprie esigenze. È accaduto in "lupo mangia frutta" dove i bambini hanno cominciato a correre indipendentemente dal frutto chiamato, solo per il piacere di correre.
- Nei giochi considerati competitivi, come la corsa con i sacchi o il tiro alla fune, i bambini hanno mostrato come il loro interesse sia legato al "processo del gioco" più che al risultato. Nel primo gioco, infatti, i bambini non rispettavano i turni e, sostenendo la performance degli altri, incoraggiavano l'amico anche se gareggiava per la squadra avversa. Nel tiro alla fune i bambini, spesso, cambiavano squadra indipendentemente da quale gruppo fosse in quel momento avvantaggiato. Tale atteggiamento conferma la predominanza del piacere del divertimento ludico-motorio, rispetto al risultato, alla competizione. I bambini tendono a divertirsi e ciò li porta a gioire di tutto ciò che riguarda il processo di gioco, anche se riferito agli avversari del momento. In tal senso il supposto "pericolo" connesso alla competizione è una fantasia degli adulti che, ovviamente, possono esercitare pressioni negative sui bambini che, altrimenti, vivono il confronto con grande serenità e divertimento.
- I giochi di destrezza (*functional play*, Rubin 2001), come il salto della corda, hanno fortemente motivato la partecipazione e l'interesse dei bambini. Nel nostro caso, poi, il gioco era stato modificato in modo da diminuire i tempi di attesa: un genitore, posto al centro di un cerchio formato dai bambini, faceva ruotare in senso orario o antiorario una corda, che i bambini dovevano saltare rimanendo fermi sul posto. Tali giochi,

intimamente collegati alla capacità di eseguire un compito motorio semplice, danno soddisfazione ai bambini e alla loro necessità di riuscire nei compiti cui sono chiamati.

- I giochi di confronto, del tipo lotta/risso (*Rough and tumble*, Rubin, 2001), qui rappresentati nel gioco del "tiro alla fune", hanno suscitato interesse e partecipazione di quasi tutti i bambini. Anche i bambini che non prendevano parte attiva al gioco partecipavano incoraggiando una delle due squadre. Questa attività, a differenza di tutte le altre, ha stimolato interesse e partecipazione per quasi quindici minuti. Il tiro alla fune è stato uno dei giochi più ripreso dai bambini anche nelle giornate in cui non veniva loro proposto. Questo atteggiamento conferma la teoria dell'importanza dei giochi di lotta/risso, come mezzo di mediazione ed evoluzione rispetto all'educazione dell'aggressività che, proprio in questa fascia d'età, i bambini manifestano attraverso le attività ludiche (Cecilian, 2009).
- Tra i giochi meno stimolanti segnaliamo, "mosca cieca", "sacco pieno e sacco vuoto". Tali giochi sembrano essere coinvolgenti per tempi applicativi inferiori ai cinque minuti, dopo tale periodo calano sia l'interesse che la partecipazione. L'osservazione del comportamento di gioco ha evidenziato come, in tali situazioni, il ruolo più attivo è quello di chi guida l'attività: in mosca cieca i bambini si facevano toccare apposta e aiutavano il bimbo bendato a riconoscerli, pur di essere a loro volta bendati e assumere il ruolo principale; in "sacco pieno e sacco vuoto" il compito di guida è in genere assunto dall'educatore e, anche qualora si ruotassero tutti i bambini in tale ruolo i tempi di attesa sarebbero molto lunghi. In tale comportamento si ravvisa l'interpretazione dinamica delle regole e la loro sottomissione ai bisogni dei bambini che, in questo caso, si riferiscono al bisogno di ruolo, per cui i bambini accelerano i processi di cambio, anche interpretando le regole, per poter passare nel ruolo preferito.
- Nei giochi come "tocca e corri", "rubare bandiera", "Lupo mangia frutta", dove aumentava leggermente la complessità e l'articolazione delle regole (*Game with rules*, Rubin 2001), i bambini hanno mostrato di non comprendere pienamente l'organizzazione del gioco semplificandolo attraverso l'interpretazione delle regole stesse. In rubare bandiera, ad esempio, si faceva fatica a mantenere separate le squadre, a mantenere la concentrazione sulla chiamata dei numeri, all'idea che fosse più importante toccare la bandierina indipendentemente dalla possibilità di essere poi toccati dall'avversario: per molti bambini era importante partire e toccare per primo la bandierina, in tal modo il gioco veniva semplificato e trasformato in gioco di velocità.
- Nascondino, come altri giochi di rassicurazione profonda (Aucouturier, 2005), è molto piaciuto ai bambini anche se, nella sua realizzazione sorgono i problemi relativi al ruolo principale (colui che fa la conta) cui

molti aspirano e problemi legati all'incapacità di stare in silenzio mentre ci si nasconde, o alla strategia di nascondersi insieme nello stesso posto rendendo più facile il compito del cacciatore.

L'esperienza di questa prima fase di lavoro ha consentito di verificare alcuni aspetti importanti che caratterizzano il lavoro con i bambini molto piccoli: innanzitutto che l'attenzione dei bambini è breve, per mantenerli attenti e partecipi bisogna cambiare continuamente gioco altrimenti si annoiano e si lasciano distrarre da altri stimoli esterni; in secondo luogo si manifesta una sorta di interesse al gioco a fasi alterne, alcuni bambini non partecipano all'inizio e solo successivamente chiedono di giocare (comportamento di *Hovering*<sup>4</sup>, Rubin 2001), altri partecipano subito ma velocemente si stancano e cercano altro che attiri la loro attenzione o chiedono di cambiare gioco (comportamento di *Transition*<sup>5</sup>, Rubin 2001). I maschi sono molto più competitivi, ogni gioco è visto come un confronto con il compagno, mentre le femmine sono maggiormente rivolte alla relazione, al giocare senza l'obiettivo di dimostrarsi più forti e di sconfiggere l'amica.

### La seconda fase della programmazione

Nella seconda parte dell'anno scolastico i bambini sono stati osservati mentre giocavano spontaneamente, senza l'intervento dell'adulto, liberi di fare quello che maggiormente preferivano. L'obiettivo di questa seconda parte era vedere se i bimbi, spontaneamente o tramite piccoli incoraggiamenti/stimoli (invito della maestra, posizionamento degli attrezzi usati per i giochi proposti nella prima fase, segnatura col gesso di alcuni giochi come quattro cantoni, la settimana, campana), praticassero o meno i giochi popolari proposti durante tutto il periodo della prima parte dello studio.

Il comportamento di gioco dei bambini ha evidenziato quanto segue:

- *Il tiro alla fune.* È il gioco maggiormente ripreso e praticato. La sua attuazione ha manifestato la modificazione delle regole iniziali: per i bambini, ad esempio, non era importante la parità di numero delle due squadre partecipanti. Due bambine, poi, hanno modificato il gioco proponendolo nella forma uno-contro-uno, vera e propria sfida individuale.
- *Il salto della corda e il salto dell'elastico.* Sono i due giochi funzionali maggiormente ripresi, a fasi alterne, dai bambini e dalle bambine (soprattutto il secondo).
- *La campana e la settimana.* Questi giochi di destrezza, stimolati indirettamente dalla segnatura delle caselle sull'asfalto del cortile, venivano interpretati dai bambini in modo soggettivo: c'era chi saltava con un piede quando si incontrava un solo quadrato, chi saltava nel riquadro a piedi uniti e chi faceva entrambe le cose a seconda della situazione.

I giochi, ripresi dai bambini, venivano alternati a momenti di gioco spontaneo che nulla aveva a che fare con i giochi tradizionali praticati nella prima parte dell'anno scolastico. In tale comportamento si conferma quanto già osservato nella prima fase: il bambino, anche quando gioca spontaneamente, tende ad alternare le sue attività non appena appagato da quella in atto e in relazione al calo di interesse che ne consegue.

Fondamentalmente, anche in relazione alla fase di egocentrismo, i giochi ripresi dai bambini, eccezione fatta per il tiro alla fune a squadre (trasformato poi dalle bambine, come si è detto, in uno-contro-uno), sono tutti a partecipazione individuale, più psicomotori che sociomotori come li definirebbe Parlebas (1997). Sono giochi caratterizzati da movimenti semplici, energici e con regole semplicissime, molto apprezzati dai bambini che li ricercano e li realizzano anche da soli. I giochi più complessi e con regole più articolate (nascondino, ruba bandiera, quattro cantoni, lupo mangia frutta) richiedono la presenza dell'adulto e, comunque, devono essere realizzati in tempi brevi, o alternati spesso ad altri giochi.

### Conclusioni

Con riferimento alle osservazioni e alle risposte dei bambini si può concludere che i bambini appartenenti a questa fascia d'età hanno, come è ampiamente noto, un forte bisogno di muoversi, di esprimere tutta la loro vivacità e, proprio per soddisfare questo bisogno, preferiscono quasi tutti i giochi dinamici dove si corre, si tira, si insegue, si salta.

Sembrano motivati da giochi che richiedono un grande dispendio di energia e allora preferiscono giochi come tiro alla fune o il salto della corda. Anche nei giochi con regole più complessi, come lupo mangia frutta, la partecipazione può essere legata alle necessità funzionali; significativa a questo riguardo è la risposta di Roberto a chi gli domandava il motivo per cui gli piaceva lupo mangia frutta: *“perché mi piace correre”*.

Inoltre i giochi che possono catturare l'interesse dei bimbi di cinque anni sono quelli che hanno la caratteristica peculiare della semplicità dal punto di vista delle regole. Nelle interviste sono stati indicati due giochi che le osservazioni hanno dimostrato essere complessi per i bambini. Se però si legge bene come i bimbi stessi descrivono il gioco, i filmati dimostrano che “quattro cantoni” è un gioco complesso, ma il bambino lo adatta alle proprie capacità ed elimina le difficoltà. Miguel afferma: “uno sta in mezzo e si fa 1-2-3 cambio e poi uno cerca di andare al posto dell'altro”; lo stesso avviene per “ruba bandiera” dove il bimbo riduce la regola a prendere la bandierina o a toccare l'avversario senza prendere in considerazione la vera anima del gioco, che è la sfida con l'altro nel momento in cui si giunge entrambi in prossimità della bandiera.

Fra i giochi che i bimbi fanno e ripetono più spesso ci

sono quelli a partecipazione individuale o, eventualmente, in piccolo gruppo. Esempio è il caso di tiro alla fune che, da gioco cooperativo (*Group play*, Rubin 2001), è trasformato dai bimbi in un gioco individuale dove due concorrenti gareggiano fra di loro.

Inoltre, nell'analisi dei filmati dei bimbi che giocano, colpisce come i bambini partecipino ai giochi gustando maggiormente il processo di gioco, il momento attuativo e non il risultato finale. Tale tendenza, molto naturale nel bambino, spesso viene alterata dall'adulto nell'eccessiva enfasi posta sulla performance, il risultato, la vittoria o la sconfitta. È bene riflettere su questo aspetto perché tocca direttamente il concetto educativo di competizione.

I bambini di questa età sono fondamentalmente legati al concetto di *paidia* (Caillois, 1981), cioè al gioco spontaneo dove la costrizione delle regole non esiste o è minima perché queste vengono adattate, quasi momento per momento, alle necessità del bambino. Ecco perché i giochi variano spesso e i bambini non mostrano particolare attenzione all'osservanza delle regole.

Da questo studio si può dedurre come sia importante far conoscere ai bambini i giochi popolari sia perché sono divertenti, sia perché servono al bambino come stimolo per accrescere le proprie capacità, comprese quelle di relazione.

Possiamo dividere i giochi proposti e ripetuti poi dai bambini in tre grandi gruppi:

a) Giochi che i bambini di quest'età recepiscono con facilità e riescono a riproporre autonomamente divertendosi. A questo gruppo appartengono: tiro alla fune, salto della corda, salto dell'elastico e i giochi della campana e della settimana; tutti giochi a carattere individuale o di piccolo gruppo. Da sottolineare come il tiro alla fune abbia fatto rilevare una partecipazione per numero di bambini coinvolti elevata, è stato anche riproposto con buona continuità nei momenti di gioco spontaneo.

b) Giochi che si possono proporre ai bimbi ma che richiedono la presenza dell'adulto per dare continuità al gioco e giusta motivazione ai bambini. A questo gruppo appartengono: 1-2-3 stella, nascondino, l'omino nero e lupo mangia frutta. In questa categoria si inseriscono anche giochi come la corsa con i sacchi e tocca e corri con la sola condizione che il numero dei bambini sia ridotto, in modo che siano continuamente sollecitati a partecipare. In caso contrario il tempo d'attesa finisce per annoiare i bambini che cercano nuove attività.

c) Giochi in cui i bimbi hanno trovato difficoltà esecutive, anche con la presenza dell'adulto, sia per la complessità del gioco, sia per la difficoltà di comprenderne l'organizzazione e l'esecuzione o perché vissuto come poco coinvolgente. Fra questi ci sono: ruba bandiera, i quattro cantoni, mosca cieca. Ruba bandiera e i quattro cantoni, dai dati e dalle interviste, sono risultati giochi che piacciono ai bimbi ma che richiedono un adattamento delle regole per dare una certa dinamicità al gioco. Per mosca cieca il discorso è diverso in quanto coinvolge solo il bimbo bendato e pochi altri.

Si evidenzia, dunque, come l'attività ludica comporta, da parte dell'educatore, una grande attenzione alla scelta dei giochi, sulla base delle differenti tipologie, alla necessità di essere in alcuni casi animatore del gioco e in altri di lasciare che i bambini liberamente giochino senza alcuna interferenza dell'adulto. Cura educativa, nell'ambito del gioco, è saper alternare momenti propositivi, in cui l'adulto guida giochi complessi, a momenti di gioco spontaneo dove i bambini vengono lasciati liberi, o stimolati indirettamente nelle loro scelte di giochi tradizionali.

Ci sembra opportuno anche lanciare un segnale di preoccupazione rispetto alla eccessiva "staticità del gioco" in molte realtà educative e nella vita ordinaria dei bambini. La stimolazione di capacità cognitive, affettive o socio-relazionali deve convivere anche con la stimolazione delle capacità fisiche, soprattutto oggi, sapendo come il problema del sovrappeso/obesità infantile stia allarmando la società occidentale, il cui "benessere" manifesta evidenti segni di malessere.

#### Note

(1) La componente competitiva, in questi giochi, va intesa nel senso di confronto con gli altri per la scoperta di sé. Si differenzia dall'agonismo tipico del gioco sportivo dove il giovane cerca anche "la prestazione personale", dove il risultato è legato anche al tecnicismo e a doti fisiche particolari.

(2) Scuola dell'infanzia Modena Est, Modena, in una sezione formata da circa 25 bambini di 5 anni e guidata da due insegnanti: Stefania e Marina.

(3) Non potendo, per limiti di spazio, spiegare tutti i giochi proposti, rimandiamo il lettore alla consultazione di alcuni testi che raccolgono una notevole quantità di giochi popolari e tradizionali: Severi P.P., 1986, Saltini E., 2009, Banca Dati sito CEMEA (<http://www.cemea.ch/principio5.html>).

(4) Il verbo intransitivo *To hover* si traduce nella voce verbale "indugiare". *Hovering*, dunque, corrisponde all'atto di indugiare di essere indecisi sul da farsi. È un comportamento presente in alcuni bambini che, prima di cimentarsi o mettersi in gioco, hanno bisogno di osservare, di prendere le misure o di capire.

(5) Il termine *Transition*, transizione, descrive il comportamento di chi si prepara per un'altra attività o passa ad altra attività rispetto a quella che sta facendo.

#### Bibliografia

Aucouturier B., *Il metodo Aucouturier. Fantasmii d'azione e pratica psicomotoria*, Franco Angeli, Milano 2005.

Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1981.

Cecilianii A., *I giochi di lotta nei bambini e l'educazione del comportamento aggressivo*, Rivista Infanzia n. 1, pp. 8-13, Alberto Perdisa Editore, 2009.

Parlebas P., *Giochi e sport. Corpo, Comunicazione e creatività ludica*, Edizioni Il Capitello Torino, 1997.

Palos C.M., *Aspectos Recreativos De Los Juegos Y Deportes Tradicionales En Espana*, Gymnos Editores, 1993.

Rubin Kenneth H., *The Play Observation Scale(POS)*, Maryland University, revision 2001.

Saltini E., *Un mondo di giochi*, Comitato Provinciale CONI Modena e Scuola Regionale Sport CONI, Grafiche Boni, Modena 2009.

Severi P.P., a cura di, *Educare con il Gioco*, Centro Italiano di Studi e di Esperienze Scout Baden-Powell, TEIC Modena, 1986.

#### Sitografia

<http://www.cemea.ch/principio5.html>