

## CAPITOLO I - GIOCO E SPORT

“...E’ attraverso il gioco che il bambino conosce, sperimenta apprende e struttura i processi mentali, conosce i movimenti che può compiere con il nostro corpo, li controlla, prende coscienza dei propri gesti, esplora l’ambiente circostante, comunica con l’esterno, si crea un mondo fantastico, si isola dalla realtà, arricchisce il proprio vocabolario motorio e linguistico, conosce e struttura lo spazio e il tempo gli attrezzi con cui gioca, i compagni gli avversari le regole.....”<sup>(1)</sup>



---

<sup>1</sup> [www.fit.it](http://www.fit.it) Il gioco e le sue funzioni.

### **1.1 DENIFIZIONE DEL TERMINE GIOCO**

Il gioco, dal latino *lokus*, scherzo, burla, è qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedicano, singolarmente o in gruppo. Bambini o adulti, senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, esercitano e sviluppano allo stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive<sup>(2)</sup>.

Descrivere il gioco non è facile, infatti molti sono gli studiosi che si sono cimentati nell'impresa classificandoli, categorizzandoli e simulandoli. Giocare per un bambino o per un adulto è un aspetto essenziale della vita: è un'attività spontanea dalla quale si trae piacere, soddisfazione, divertimento.

In passato si riteneva uno svago degli impegni quotidiani, ma a partire dall'Ottocento diversi studiosi ne hanno dimostrato il ruolo fondamentale nello sviluppo del bambino.

Il gioco ha una funzione purificatrice perché permette di liberarsi dalla paura e di controllare la realtà esterna.<sup>(3)</sup>

### **1.2 ORIGINE E STORIA DEL GIOCO**

Le origini del gioco sono antichissime e coincidono con la comparsa dell'uomo sulla Terra. Se analizziamo i reperti conservati nei musei e osserviamo le scene raffigurate sugli antichi affreschi e mosaici, possiamo notare come gran parte degli attuali strumenti di gioco abbia un'origine molto remota.<sup>(4)</sup>

Il gioco è sempre esistito. Attraverso ogni epoca ha lasciato le tracce del suo passaggio e, studiandone la sua evoluzione, può essere

---

<sup>2</sup> [www.treccani.it/vocabolario/gioco](http://www.treccani.it/vocabolario/gioco) gioco

<sup>3</sup> [www.studenti.it/gioco-in-pedagogia-come-strumento-educativo.html](http://www.studenti.it/gioco-in-pedagogia-come-strumento-educativo.html) b.dematteis, il gioco in pedagogia come strumento educativo

<sup>4</sup> [www.treccani.it/enciclopedia/gioco](http://www.treccani.it/enciclopedia/gioco)

considerato a tutti gli effetti uno strumento per comprendere i processi culturali e di sviluppo umani.

Testimonianze letterarie e ritrovamenti archeologici mostrano infatti alcuni tipi di giochi (trottola, dadi, feticci) sono comuni a tutte le epoche venendo incontro agli indici dei bisogni del bambino. Molte erano le opportunità di gioco del bambino nell'antichità: altalena, salto con la corda, tiro alla fune; qualsiasi gioco è facilmente rintracciabile in qualsiasi parco ludico moderno testimoniando che il gioco è sempre esistito e non avrà mai fine finché esisterà il mondo umano. Moltissimi giocattoli, pur se con provenienze spazio/temporali diverse e con storie lunghissime, originariamente non possedevano un aspetto ludico bensì rituale, infatti li ritroviamo in riti magici, cerimonie sacre, danze, lotte e pratiche divinatorie ed erano costituiti da bambole, palla, sonagli, trottola, altalena, aquilone etc.

L'uomo in antichità giocava per compiacere agli Dei, per accompagnare i morti nell'aldilà, per invocare la pioggia e chiedere un buon raccolto. Il gioco della palla, ad esempio, è un gioco universale e senza tempo, infatti lo ritroviamo in Giappone e in Cina nel II millennio a. C. con le molteplici variabili, rappresentando il divertimento preferito delle corti dell'epoca. Un manoscritto del 500 a.C. riporta la testimonianza di un gioco con la palla ripiena di capelli femminili.

L'uso della palla presso gli antichi Egizi aveva un alto valore simbolico rappresentando con essa il disco solare, simile difatti al Sole, trovando innumerevoli tracce su affreschi e sculture<sup>(5)</sup>. Fra gli Egizi gli adulti utilizzavano anche vari giochi da tavolo: *senet*, il gioco del serpente o quello della palma dei quali purtroppo non conosciamo le regole<sup>(6)</sup>.

---

<sup>5</sup> [www.mariogori.jimdofree.com/materiali-didattici/gioco/storia-e-teorie-del-gioco/](http://www.mariogori.jimdofree.com/materiali-didattici/gioco/storia-e-teorie-del-gioco/) M. Gori, *Storie e teorie del gioco*

<sup>6</sup> [www.archeofriuli.it/wp-content/uploads/2016/11/giochinell'antichità](http://www.archeofriuli.it/wp-content/uploads/2016/11/giochinell'antichità) C. Zanforlini, G. Cesarin, A. Fragale, L. Cannizzaro, *Giochi nell'antichità*

Gli antichi Greci furono gli inventori delle Olimpiadi, giochi sportivi per eccellenza, giunti fino a noi e che divertivano grandi e piccini. Moltissime sono le testimonianze degli storici del tempo che ci hanno permesso di scoprire i numerosi giochi con i quali si dilettevano, attribuendo un valore didattico ed educativo. I giochi che i bambini erano soliti fare erano *akine tinda*, cocchio, astragali, animali in argilla o di stoffa, carretti, cerchi rocchetto ed aquiloni<sup>(7)</sup>. Anche gli adulti erano soliti giocare durante i banchetti o le feste religiose ad *ephedrismos*, *kottabos* o giochi da tavolo testimoniando quanto i giochi rappresentavano una componente fondamentale della vita privata da adulti e bambini di qualsiasi ceto sociale<sup>(8)</sup>.

Nella vita dei romani una grande passione era data dal gioco. Per i bambini infatti era considerato un diritto oltre che un'attività formativa prima dell'attività scolastica; imitavano i grandi nei giochi di gruppo, improvvisandosi attori, mettevano in scena vere e proprie parate militari.<sup>(9)</sup> Le bambine invece erano solite giocare con bambole di stoffa o di legno snodabili e quando diventavano ragazze, prima di sposarsi, le lasciavano in dono alla dea Venere in segno di prosperità e fecondità. Esistevano molteplici tipologie di giochi diffusi sia fra i più piccoli che i più grandi, soltanto che questi ultimi molto spesso erano soliti utilizzare giochi d'azzardo, nonostante esistessero delle leggi severe che li limitavano poiché i giochi erano truccati. Si giocava con i dadi, con gli

---

<sup>7</sup>[www.schededidattiche.eu/antichi-greci/giochi%20e%20giocattoli%20degli%20antichi%20greci.pdf](http://www.schededidattiche.eu/antichi-greci/giochi%20e%20giocattoli%20degli%20antichi%20greci.pdf) AA.VV., *Giochi e giocattoli degli antichi Greci*

<sup>8</sup> [/www.archeofriuli.it/wp-content/uploads/2016/11/giochinell'antichità](http://www.archeofriuli.it/wp-content/uploads/2016/11/giochinell'antichità) C. Zanforlini, G. Cesarin, A. Fragale, L. Cannizzaro, *Giochi nell'antichità*

<sup>9</sup> [www.archeoempoli.it/giochi.htm](http://www.archeoempoli.it/giochi.htm) AA.VV., *Giochi*

astragali, con le *tesserae lusoriae*, *ludus latruncolorum*, *micatio*, pari e dispari, domino, palla e volano, ecc.....<sup>(10)</sup>

Nel Medioevo, la Chiesa vietò il gioco perché considerato demoniaco, distogliendo l'uomo ed il bambino dalla preghiera; tuttavia erano ammessi la corsa, il salto, giocattoli e palle di pezza, biglie, gioco della pentola, mosca cieca, trottole, fischiotti di terracotta<sup>(11)</sup>. I manoscritti miniati, gli affreschi, le sculture dell'epoca forniscono molte testimonianze di quali giochi la società praticasse<sup>(12)</sup>. Ai bambini più poveri erano destinati giocattoli più semplici ricavati da conchiglie, canapa, i cerchi delle botti, palle di pezza, le vesciche dei maiali per realizzare palloni resistenti. Si giocava con le bambole di pezza, piccoli trampoli, alla conocchia, carretti e barche di legno; giocare ai "grandi" restava il gioco più diffuso presso tutte le classi. I bambini dei ceti più ricchi possedevano in miniatura archi e spade in legno, teste di cavallo scolpite ed incastonate su bastoni, bambole articolate vestite con abiti eleganti, sonagli. Da sottolineare il fatto che i giochi per i più piccoli nel Medioevo erano privi di genere: maschi e femmine infatti potevano giocare indistintamente con le bambole o carretti.

Nel Rinascimento si assiste alla rivalutazione dell'uomo nella sua totalità di anima e corpo che, per essere nutrita, deve mirare ad un'educazione adeguata verso uno stile elegante e gentile, rilanciando le manifestazioni ludiche e sportive per grandi e piccini. Fu così che nacquero i giochi di origine francese: la *paume*, la *soule*, la *crosse*, la pallamaglio, la corsa, il lancio del disco, giochi equestri, la pallacorda. Le

---

<sup>10</sup> [www.romanoimpero.com/2017/06/giochi-romani.html](http://www.romanoimpero.com/2017/06/giochi-romani.html) AA.VV., *Giochi Romani*

<sup>11</sup> [www.mammanaturale.it/il-gioco-nella-storia-evoluzione-sino-ai-giorni-nostri](http://www.mammanaturale.it/il-gioco-nella-storia-evoluzione-sino-ai-giorni-nostri) AA.VV., *Il gioco nella storia evoluzione sino ai nostri giorni*

<sup>12</sup> AA.VV., *Il Gioco e i Giocattoli nel Medioevo*: <http://www.geoartestoria.altervista.org/media/40-IIGiocoeiGiocattoliNelMedioevo.pdf>

donne, estraniare da questi contesti, potevano soltanto praticare la danza, utile per loro educazione e formazione.

Una pittura molto esplicitiva, nella quale vengono rappresentati un gran numero di praticati all'epoca, è sicuramente il quadro del pittore Pieter Bruegel il Vecchio (1559-1560), infatti la tela raffigura una parte dei giochi infantili del Rinascimento: gioco del cerchio, astragali, armi finte, bambole, palle e palloncini, giochi di gruppo come la sedia di Papa, l'acchiappa e sballotta, la mosca cieca, il gioco degli sposi e le bolle di sapone<sup>(13)</sup>.

Nel Rinascimento si può chiaramente affermare un vero e proprio salto di qualità del giocattolo: infatti le prime fabbriche di bambole si attestano nel XV secolo in Germania. Insieme alla bambola ed al suo corredo, nascono vere e proprie corporazioni dedicate alla realizzazione di stoviglie e case delle bambole.

Nel periodo del Barocco il gioco non muta di tanto rispetto al precedente periodo. Ai giovani erano riservate le attività ludiche che prospettavano il loro avvenire: alle ragazze erano destinate bambole di pezza, utensili per la casa, ai ragazzi figurine di legno, ceramica, piombo per riproduzione di fanti e cavalieri, scacchi e dama, filetto per le strategie militari, mazzi di carte dipinte a mano, libri<sup>(14)</sup>.

Sul finire del Seicento del secolo scorso, il filosofo e pedagogo J.Locke<sup>15</sup> capì che era fondamentale per il bambino apprendere giocando; scriveva infatti :*"tutti i giochi e tutti gli svaghi dei bambini debbono essere diretti a formare abitudini buone ed utili, altrimenti saranno la causa di quelle cattive. Ogni cosa che i bambini fanno, in*

---

<sup>13</sup> AA.VV., *Rinascimento giochi di bambini*: <https://www.notizie.it/rinascimento-giochi-di-bambini>

<sup>14</sup> AA.VV., *Giochi e giocattoli dal Rinascimento al Barocco*: <http://collezionareonline.it/articoli/archivio/260-novembre2016/185599-giochiamo-giochi-e-giocattoli-dal-rinascimento-al-barocco>

<sup>15</sup> J. Locke (1632-1704) [www.treccani.it](http://www.treccani.it)

*quella tenera età lascia loro qualche impressione, e da essa ricevono una tendenza al bene e al male, ed ogni cosa che abbia un'influenza di questo genere non dovrebbe essere trascurata<sup>(16)</sup>”.*

Nonostante il Metodismo e l'Anglicanesimo Evangelico scoraggiassero il gioco ed i giocattoli, la società settecentesca riteneva che il movimento e l'esercizio fisico fossero necessari per la crescita dei fanciulli, i quali si divertivano col salto della corda, a moscacieca, a nascondino, al gioco della bandiera, alla rincorsa. Curiosa è l'evoluzione della bambola che, da semplice gioco, si trasforma nelle classi sociali più agiate, come messaggera di nuovi canoni della moda per fare veicolare le ultime tendenze in fatto di abbigliamento. Intorno alla metà del secolo il giocattolo ebbe una grande diffusione, poiché mutarono i canali di vendita: mercati, fiere, botteghe specializzate. Iniziano a comparire anche le prime invenzioni legate alla legge della fisica: lanterne magiche, proiettori di immagini, bambole semoventi e musicali che piangevano, aprivano e chiudevano gli occhi, emettevano vagiti<sup>(17)</sup>.

L'industria del giocattolo nell'Ottocento rivoluzionò definitivamente il mondo del gioco e si affermò in modo prepotente sull'economia dei paesi produttori, primi fra tutti Francia, Germania ed Inghilterra.

L'Italia iniziò successivamente ad inserirsi in questo nuovo sistema economico. Un primo segno del cambiamento portato dall'industria, lo si può notare nell'utilizzo di un nuovo materiale di fabbricazione: la latta, materiale duttile, gradevole alla vista e molto variopinto. Si realizzarono in miniature perfette automobili, navi, trenini, carrozzine, animali, clown etc. La produzione di bambole ebbe un picco

---

<sup>16</sup> J. Locke, *Pensieri sull'educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1992, pp. 177-178.

<sup>17</sup> AA.VV., *Il gioco e il giocattolo nella storia*: [https://www.libriandco.it/giochi\\_giocattoli/p.asp?nfile=te\\_il\\_gioco\\_e\\_il\\_giocattolo\\_nella\\_storia](https://www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia)

di vendite sia nel mercato europeo ma anche in quello americano, accontentando le richieste sempre più specifiche<sup>(18)</sup>.

Le industrie raggiungono il picco di produzione durante il periodo compreso fra le due guerre mondiali, utilizzando prodotti altamente qualitativi dei soggetti e dei materiali. Tutto venne bloccato col sopraggiungere della seconda Guerra mondiale che vide chiudere definitivamente o modificare la destinazione d'uso delle fabbriche. Le materie prime furono impiegate per altri scopi bellici interrompendo qualsiasi richiesta. Subito dopo la guerra, si riprese l'attività creativa della produzione di giocattoli utilizzando anche nuovi materiali di produzione quali celluloidi e plastica<sup>(19)</sup>.

Le strade erano animate da gruppi di bambini intenti a giocare con inventiva e senza giochi tradizionali, sfruttando il mondo circostante come centro di allegria giocando a nascondino, *acchiapparella*, campana, la strega comanda colore, un due tre stella, le belle statuine, palla, bicicletta, girotondo, alcuni dei quali accompagnati anche da filastrocche cantate a squarciagola.

Negli anni '70 il gioco preferito delle bambine diventa la *Barbie* creata da Mattel che diventa un vero e proprio *must* tanto da essere copiata in larga scala. Altri giochi di strada erano pattini a rotelle e dagli Ottanta *skateboard*, ossia una tavola con 4 ruote.

Un aspetto importante da analizzare è sicuramente il ruolo che molti pedagogisti del Novecento diedero al gioco nello sviluppo del bambino. Diverse furono le teorie in merito al ruolo del gioco per la crescita del bambino, ma le più innovative si devono sicuramente a Maria Montessori, *Decroly* e *Dewey*. Il gioco viene considerato come

---

<sup>18</sup> AA.VV., *Il gioco e il giocattolo nella storia*: [https://www.libriandco.it/giochi\\_giocattoli/p.asp?nfile=te\\_il\\_gioco\\_e\\_il\\_giocattolo\\_nella\\_storia](https://www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia)

<sup>19</sup> M. Tosa, *Le bambole*, Fabbri Rizzoli Grandi Opere, Milano 1993, p. 81.

apprendimento per una sana crescita, tanto che la Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza riconosce nella Dichiarazione dei Diritti del Bambino del 20 Novembre 1989, con l'articolo 31, il diritto del fanciullo non solo al riposo ed al tempo libero, ma anche al gioco ed alle attività ricreative. Con il gioco il bambino rafforza le capacità comunicative, rispetta le regole di gruppo, imparandole ad utilizzarle e comprendendone il significato, relazionandosi con la realtà esterna per intercambiare conoscenze, competenze tecniche ed abilità, dominando le proprie emozioni, progettando e programmando, sviluppando la propria creatività. All'unanimità si ritiene pertanto che l'attività ludica è fondamentale per lo sviluppo emotivo, cognitivo, motorio, relazionale del bambino<sup>(20)</sup>.

Nell'ultimo decennio del XX° secolo si assiste ad un mutamento delle attività ludiche con l'introduzione di Nintendo, una vera e propria sala giochi in casa, Super Mario Bros, rompicapi, *Tamagotchi*. Il gioco portatile subisce un incremento nelle vendite poiché di facile utilizzo, culminante nella *Play Station*.

Con l'avvento di internet il gioco subisce una nuova trasformazione, modificandone sia l'aspetto che le relazioni sociali. Mondi virtuali simulano la quotidianità interagendo con quasi tutto il mondo. Nascono tornei *online*, la realtà virtuale incuriosisce la massa che ne fa sempre più largo uso per evadere dalla realtà quotidiana. Grazie a *tablet* e *smartphone*, con le loro *app* dedicate, al gioco tutti, compresi i più piccoli, diventano giocatori. Tuttavia questi ultimi tendono ad estraniare il giocatore dalla realtà creandone dipendenza e danni permanenti alla vista.

---

<sup>20</sup> B. Dematteis (a cura di), *Il gioco in pedagogia come strumento educativo*: <http://www.studenti.it/gioco-in-pedagogia-come-strumento-educativo.html>

### **1.3 DEFINIZIONE ETIMOLOGICA DEL TERMINE SPORT**

Il termine sport trae origine dal latino “*deportare*”, uscire fuori porta, cioè uscire fuori dalle mura cittadine per dedicarsi a pratiche sportive. Per il Dizionario Latino-italiano di G. Calonghi<sup>(21)</sup> si intende in generale “l’azione del portare giù, portar via, trasportare, recare in”. Da questo termine derivano dal vocabolario inglese “disport” e significa “divertimento”. A sua volta essa è un’abbreviazione del francese antico della voce “desport”(altra forma di *déport*), da cui derivano lo spagnolo “deporte” e l’italiano “diporto” (svago, divertimento, ricreazione). La voce inglese sport e il suo aggettivo sportivo sono poi entrati in Italia nel XIX secolo, attraverso il francese (1828) e sportif (1862).

A partire dal 1523 e dal 1653 l’utilizzo della parola sport si identifica in significati che, da un lato inizia ad essere sottolineata come dimensione di fisicità, componente essenziale per l’attività sportiva, dall’altro la stessa fisicità sembra essere rimandata ad una serie di passatempi propri tipo la caccia, così si configura come attività ricreativa all’aria aperta. Quindi il passatempo ha bisogno di tempo libero. Il concetto di “tempo libero” è un fenomeno relativamente recente anche se già a partire dal 1863 assume il significato di partecipazione a gare o esercizi specifici per atletici<sup>(22)</sup>.

In origine la parola significava divertimento gratuito, oggi invece indica quell’insieme di gare ed esercizi fisici individuali o di gruppo che vengono praticati per svago, ma anche per competizione e intorno al quale può ruotare un consistente giro d’affari.<sup>(23)</sup> Si può inoltre definire come quell’insieme di attività fisiche e mentali, compiute al fine di migliore

---

<sup>21</sup> Ferruccio Calonghi, dizionario latino-italiano, Torino, Roseberg & Sellier, 1950, p807

<sup>22</sup> [www.jstor.org.it](http://www.jstor.org.it)

<sup>23</sup> [www.focus.it/cultura/storia/quale-origine-ha-la-parola-sport](http://www.focus.it/cultura/storia/quale-origine-ha-la-parola-sport)

e mantenere in buona condizione l'intero apparato psico-fisico umano e di intrattenere che le pratica o chi ne è spettatore.<sup>(24)</sup>

#### **1.4 QUANDO NASCE LO SPORT : ORIGINI ED EVOLUZIONE**

Già nella preistoria si fa riferimento ad attività che potrebbero essere definite sportive ma che in realtà nei tempi antichi erano necessarie per la sopravvivenza, gli uomini combattevano, camminavano per lunghi tragitti, correvano per conquistare una preda o scappare allo stesso tempo da essa. Quindi sin dalla comparsa delle prime civiltà, "le discipline ginniche" hanno rivestito un ruolo primario, invece oggi lo sport si posiziona in un momento di riunione e ricreazione, passatempo e allo stesso tempo palestra di vita, attraverso una sfumatura informativo-psicologica come rimedio naturale contro lo stress e malattie e migliore la propria salute.

Con il passare del tempo, lo sport ha assunto nelle sue prime fasi la forma di danza propiziatoria, rito sacro o movimento atletico atto alla caccia o alla sopravvivenza.

Individuare una data d'inizio è un po' difficile, però basti pensare in età preistorica quando i nostri antenati vivevano di caccia, l'attività fisica era strettamente connessa alla sopravvivenza: l'uomo doveva essere in salute, atletico e scattante. Nelle civiltà mesopotamiche, lo sport si interpretava con la forza, la resistenza e la destrezza: nuoto, equitazione e lotta venivano utilizzati come work-out pre-guerra. E' grazie alla Grecia che lo sport assume per la prima volta il più importante avvenimento sportivo e agonistico: le Olimpiadi, nate come giochi in onore del Dio Zeus. (776 a.C.). Ispirato da ragioni di carattere religioso, il movimento sportivo raffigura l'uomo come immagine vivente della perfezione divina, di carattere estetico, attraverso il corpo come emblema di culto della bellezza, e di carattere educativo -funzionale, lo

---

<sup>24</sup> [www.sport-education.eu](http://www.sport-education.eu)