TITOLO DEL PROGETTO: i giochi di una volta

SPECIFICARE SE SI TRATTA DI PROGETTO CURRICOLARE O EXTRACURRICOLARE: Progetto curricolare per l'utilizzo del giardino.

Referenti del progetto: Annamaria Panarace, Maria Lucia Spina, Martina Alessandra Soggin, Giuseppa Maria Crescimone

Target dei destinatari: classi prime scuola primaria

Breve analisi del contesto in cui si intende operare: La scuola dispone di un giardino esterno, che, tuttavia, non è ancora pienamente valorizzato dal punto di vista educativo e relazionale. Il progetto nasce con l'intento di rendere la ricreazione un momento di gioco strutturato, educativo e inclusivo, recuperando i giochi tradizionali di una volta, spesso dimenticati ma ricchi di valore sociale e formativo.
Il contesto di riferimento è composto da due classi di prima primaria, composte da alunni curiosi e vivaci, che mostrano un forte bisogno di movimento, di socializzazione e di esperienze autentiche all'aria aperta. Negli ultimi anni, la diffusione del gioco digitale e l'uso prolungato dei dispositivi elettronici hanno progressivamente ridotto le occasioni di gioco spontaneo e cooperativo, con possibili ripercussioni sulla capacità di relazione, sull'autonomia e sulla creatività dei bambini.
In questo quadro, il giardino scolastico si propone come spazio privilegiato di benessere, scoperta e memoria, in cui i bambini potranno:

- riscoprire e sperimentare i giochi tradizionali;
- sviluppare competenze motorie, sociali e relazionali;
- apprendere il valore del gioco come forma di collaborazione, rispetto delle regole e inclusione;
- vivere la ricreazione come un momento educativo, non solo di pausa ma di crescita condivisa.

Il progetto si inserisce nel più ampio percorso di educazione civica e motoria, con finalità trasversali di benessere psicofisico, educazione alla convivenza civile, rispetto degli spazi comuni e valorizzazione delle tradizioni popolari.

Obiettivi attesi e Azioni che si intendono promuovere (in coerenza con le priorità del PTOF):

- Promuovere momenti di socializzazione e cooperazione attraverso il gioco tradizionale.
- Valorizzare il giardino scolastico come spazio educativo e di benessere.
- Rafforzare il senso di appartenenza e il rispetto per gli spazi comuni.
- Recuperare e trasmettere il patrimonio culturale dei giochi di una volta.
- Favorire l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli alunni.
- Promuovere l'educazione civica, motoria e relazionale in contesti informali.

Azioni promosse:

- Ricerca e raccolta di testimonianze sui giochi tradizionali (nonni, genitori).
- Prove pratiche e momenti di ricreazione guidata nel giardino.
- Realizzazione di materiali illustrativi o cartellonistica per ricordare i giochi.
- Attuazione dei giochi in giardino.

Risorse umane impegnate	***Numero di ore:***
Personale interno: docenti delle classi prime primaria. *Personale Esterno:* nessuno	*Personale interno:* ricreazioni A.S. 2026/27 *Personale Esterno:* nessuno

Metodologia e strumenti

- Metodologia laboratoriale e cooperativa.
- Didattica outdoor.
- Apprendimento per scoperta e per esperienza diretta.
- Lavori di gruppo, giochi di ruolo, osservazione e riflessione condivisa.

Strumenti: cartelloni, gessetti, palla di spugna.

Attività previste

1. Campana: si disegna con il gessetto sul pavimento una sequenza numerata di caselle. I bambini, a turno, lanciano un sasso sulla prima casella e percorrono il tracciato saltando su un piede, evitando la casella occupata. Vince chi completa tutto il percorso senza errori.
Sviluppa equilibrio, concentrazione e coordinazione.

2. Un, due, tre… stella!
Un bambino sta di spalle e dice "un, due, tre… stella!", poi si gira improvvisamente. Gli altri devono avvicinarsi quando è girato e fermarsi immobili quando si volta. Chi si muove torna all'inizio.
Favorisce autocontrollo, attenzione e divertimento collettivo.

3. Mosca cieca
Un bambino, bendato, deve cercare di toccare gli altri seguendo la voce o i rumori. Gli altri si spostano cercando di non farsi prendere.
Stimola l'uso dei sensi, la fiducia e la socializzazione.

4. Le belle statuine
I bambini ballano o si muovono finché la musica si interrompe: devono restare immobili nella posizione assunta. Chi si muove, esce.
Favorisce equilibrio, autocontrollo e risata condivisa.

5. Regina reginella
Un bambino fa la "regina" e dice: "Regina, reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello?". La regina risponde con un numero e un tipo di passo (da formica, da gigante, da rana…).
Promuove fantasia, linguaggio e controllo del corpo.

6. Quattro Cantoni
Si traccia un quadrato grande (con gessetti o coni) e si assegnano i quattro angoli come "cantoni". Quattro bambini li occupano, mentre uno resta al centro. I bambini ai cantoni devono scambiarsi di posto senza farsi prendere dal giocatore centrale, che cerca di occupare un cantone libero. Chi resta senza posto va al centro.
Favorisce attenzione, velocità di reazione, rispetto delle regole e spirito di collaborazione.

7. Palla al muro
Si lancia la palla contro il muro recitando una filastrocca e compiendo gesti in sequenza (battere le mani, girarsi, ecc.). Chi sbaglia o non prende la palla perde un turno.
Sviluppa la coordinazione, il ritmo, la memoria e l'attenzione. Allena la prontezza e il rispetto delle regole.

Tempi di svolgimento
Periodo: da ottobre a inizio giugno

Ottobre – novembre:
Avvio del progetto e prime sperimentazioni pratiche dei giochi di una volta nel giardino scolastico.
Conversazioni e riflessioni guidate sui giochi provati, raccolta di ricordi e testimonianze da nonni e genitori.

Dicembre – febbraio:
Approfondimento e scoperta di nuovi giochi tradizionali; realizzazione di cartelloni illustrativi e schede descrittive dei giochi sperimentati.
Si consolidano le regole, si promuove il rispetto dei turni e la collaborazione nel gruppo.

Marzo – maggio:
Continuazione delle attività ludiche all'aperto, con piccoli tornei o giornate a tema.
Osservazione dei progressi nei comportamenti cooperativi e nella capacità di gestire il gioco in autonomia.

Spazi di svolgimento
- Giardino e cortile scolastico.
- Aula per le fasi di preparazione, documentazione e riflessione finale.

Modalità di verifica in itinere e finale
In itinere: osservazione diretta da parte degli insegnanti sulla partecipazione, collaborazione e rispetto delle regole.
Finale: autovalutazione collettiva degli alunni, conversazione riflessiva sul valore del gioco e compilazione di una scheda di gradimento.
Produzione di cartelloni e foto che documentano i giochi sperimentati.

Modalità di disseminazione iniziale e finale
Iniziale: presentazione del progetto alle famiglie e al team docente tramite circolare o comunicazione nel registro elettronico.

Finale: esposizione dei lavori (cartelloni, foto, descrizioni dei giochi) nei corridoi della scuola o in occasione di un momento di condivisione (“Festa dei giochi di una volta”).

Possibile pubblicazione di un breve articolo o galleria fotografica sul sito web della scuola.

Materiali occorrenti per la realizzazione

- Palla di spugna, gessetti colorati.
- Cartelloni, pennarelli, nastro adesivo, forbici, colla.
- Fotocamera o tablet per documentare le attività.

Fonte di finanziamento *(FIS, contributo volontario, finanziamento esterno, a titolo gratuito, ore di potenziamento, da definire…)*
A CURA DELLA DIRIGENTE SCOLASTICA

Documentazione prevista *(mostra prodotti realizzati, immagini foto/video, saggio/ rappresentazione finale, relazione finale…)*