


---

Prospettive teoriche  
Theoretical perspectives







# Dai giochi di movimento alla vita, attraverso lo sport: l'esempio della FIDAL

## From motor games to the life, through motor sport activities: the FIDAL Project

Andrea Casolo

Università degli Studi di Roma Foro Italico  
a.casolo@studenti.uniroma4.it

### ABSTRACT

This contribution takes into consideration the game of movement or sport-game, as an ideal and enjoyable type of physical activity for the child, which in its fulfilment affects different growth domains by contributing to a global and balanced development of child's personality. Nowadays, the game opportunities and recreational motor-ludic proposals should not be considered a loss of time, as has always been thought. On the contrary, these should represent critical opportunities for cognitive emotional, moral, motor and social growth of the child. In this regard, several National Sports Federations and Institutions are implementing policies of promotion and recruitment of the youngsters in order to bring children closer to sport, by using playful and ludic proposals and by choosing the sport-game as a major strategy to orientate and encourage sports participation. This conscious choice is based on the awareness that today's sport has to adapt to the child and not vice versa.

The sport-game proposed by the Italian Federation of Athletics (FIDAL) is an interesting motor-ludic proposal, which orients and helps the child to approach the sport disciplines of running, jumping and throwing by adopting different didactic modalities and inclusive forms of direct involvement mainly based on problem solving, mixed game paths and sport-games, in which all children can participate while having fun.

Il contributo prende in considerazione il gioco di movimento o gioco-sport come forma ideale e piacevole di attività fisico-motoria per il bambino, che nel suo svolgersi va ad interessare differenti domini di crescita che interagiscono per uno sviluppo globale e equilibrato della personalità. Le occasioni di gioco e le proposte ludico-motorie non sono da considerarsi tempo perso, come si è sempre pensato. Al contrario, rappresentano occasioni di crescita affettiva, cognitiva, morale, motoria e sociale. A tal proposito, molte Federazioni Sportive Nazionali stanno orientando le proprie politiche di promozione e di reclutamento per avvicinare i più piccoli attraverso proposte ludiche e scegliendo il gioco-sport come l'unica modalità che possa oggi interessare, coinvolgere ed orientare piacevolmente allo sport. Tale scelta di campo poggia sulla considerazione che oggi lo sport debba adeguarsi al bambino e non il contrario. Il gioco-sport proposto dalla Federazione Italiana di Atletica Leggera (FIDAL) è a tutti gli effetti una proposta ludico-motoria accattivante che orienta e avvicina il bambino alle discipline sportive della corsa, dei salti e dei lanci, prevedendo modalità didattiche e forme inclusive di coinvolgimento diretto basate principalmente sulle situazioni-problema, percorsi misti e giochi a cui tutti i bambini possono partecipare divertendosi.

### KEYWORDS

Motor games, child development, development domains, FIDAL project, athletics. Giochi di movimento, età evolutiva, domini di sviluppo, progetto FIDAL, atletica leggera.

## Introduzione

Le attività di gioco trovano nell'ultimo secolo un supporto di teorie e di studi empirici che ne sostanziano il valore formativo per lo sviluppo del bambino (Bontempi, 1976; Decroly, Monchamp, 1951; Janquin, 1958). Prima di questi autori, J. Huizinga nel suo *Homo ludens* aveva sostenuto come la ludicità fosse un tratto connotativo delle specie animali e dunque anche dell'uomo, tratto che prevale nell'età dello sviluppo e viene progressivamente affiancato dalle dimensioni dell'*homo sapiens* e dell'*homo faber* (Huizinga, 1946). Come a dire che anche nell'uomo adulto, considerato come essere pensante, che lavora e produce, rimane per tutto l'arco di vita una dimensione di ludicità importante per l'equilibrio e il benessere della persona. Lo stesso autore, sostiene inoltre che attraverso il gioco l'uomo può estrinsecare la sua forza, il suo vigore fisico, la perseveranza, l'ingegnosità, il coraggio, la resistenza, contemporaneamente alla forza morale in quanto vi sono regole che non possono essere ignorate. Per F. Froebel il gioco è definibile come il più alto grado dello sviluppo umano nello stadio infantile, in quanto esso è la spontanea e necessaria manifestazione del mondo interiore che ha bisogno di estrinsecarsi (Froebel, 1926) mentre per M. Debesse, il gioco non è tipico solamente nell'infanzia, anche se rappresenta per il bambino l'attività più caratteristica ed il mezzo più comune di espressione, ma si incontra nel comportamento dell'uomo di ogni età (Debesse, 1968).

Il gioco non è da considerarsi tempo perso o semplice attività ludico-ricreativa senza fini apparenti, ma come una forma di movimento umano essenziale che prepara alla vita in quanto coinvolge globalmente il bambino e si sviluppa in modo multiforme (Borasio, 1978). L'uomo dunque gioca da bambino ma nel corso della sua vita questa dimensione puramente ludica e spontanea si trasforma, orientandosi verso forme piacevoli di occupazione del tempo libero che devono essere valorizzate anche se differenti tra loro. Recentemente, un ricercatore belga, nel rispetto dei concetti emergenti di variabilità e di biodiversità ha coniato il termine ludo-diversità per significare come questa dimensione importante per l'uomo debba essere salvaguardata e difesa (Renson, 2004).

Ai giochi di movimento si possono applicare numerose classificazioni ma la prima da prendere in considerazione è quella che differenzia il gioco spontaneo e la libera attività ludica dal gioco strutturato. Nel gioco spontaneo si manifestano vitalità e gioia svincolata da fini pratici, gratificazione e autorealizzazione, gratuità, abbandono e spontaneità, inventiva, creatività e immaginazione. Il bambino che gioca, da solo o con altri, è immerso in una realtà ed in un modo tutto suo dal quale si lascia prendere, coinvolgere e trasportare. Nel gioco confluiscono sia fattori soggettivi come l'animo, le intenzioni, le illusioni il modo personale di porsi nei confronti degli altri, l'attitudine e la personalità, sia fattori oggettivi come l'ambiente, la realtà da trasformare, il tempo, i mezzi ed il contesto del gioco. Il gioco strutturato invece si differenzia dalla ludicità che caratterizza il gioco spontaneo in quanto non è frutto di una naturale inclinazione o inventiva ma è proposto, sostenuto e orientato al raggiungimento di uno scopo educativo. È generalmente diretto da un adulto, o un arbitro, e vincolato da regole, norme e disposizioni, e può essere competitivo quando presuppone l'ottenimento di un risultato finale (Casolo, Calcerano, 2003).

Nonostante questa distinzione preliminare ma fondamentale, certamente entrambe le forme educano e preparano alle sfide del grande "gioco della vita" in quanto anticipano in un mondo fantastico situazioni reali che nel corso della vita si ripropongono: imparare a giocare lealmente crea le premesse per essere in futuro un cittadino virtuoso e rispettoso del prossimo (Baden-Powell, 1980).

Questa teoria è sostenuta anche dal Claparède che lo identifica come un pre-esercizio delle funzioni della vita adulta (un vero e proprio lavoro per il bambino) e con questa convinzione nei suoi scritti ha formulato ripetutamente l'invito ai genitori di lasciar giocare a lungo i propri figli in quanto non esiste attività di studio tanto proficua quanto il gioco stesso (Claparède, 1952; Gross, 1923).

## 1. Giochi di movimento e domini di sviluppo in età evolutiva

Il bambino che gioca, è sempre protagonista attivo delle proprie azioni, mette nel gioco il meglio di se e si misura costantemente con le proprie capacità e con i propri limiti. Definire il gioco come il "recupero di energie perse in attività impegnative", oppure "riposo", significa non aver mai visto giocare i bambini e non aver capito assolutamente che cosa è veramente il gioco (Mondoni, Casolo, 2003). I giochi di movimento coinvolgono il bambino in toto andando ad interessare e a sollecitare gran parte degli apparati del corpo umano. Favoriscono l'acquisizione e il consolidamento della motricità di base, reso possibile dai meccanismi di produzione energetica dell'organismo e dall'attività di coordinamento del sistema nervoso.

## 2. Il dominio motorio-funzionale

Il primo dominio sollecitato dai giochi e dalle attività ludico-motorie non tanto in ordine di importanza ma di evidenza è quello motorio-funzionale. Riguarda lo sviluppo e il consolidamento, attraverso l'acquisizione progressiva degli schemi motori di base, delle capacità condizionali e delle capacità coordinative. Attraverso i giochi di movimento, il bambino è in grado di mantenere e/o migliorare la propria funzionalità cardiorespiratoria ed attivando costantemente gran parte della muscolatura, migliorare la propria fitness neuromuscolare ed osteo-articolare. A questi benefici più generici, si aggiungono quelli più "da campo" come il miglioramento della coordinazione, dell'equilibrio, dell'agilità, del tempo di reazione e della velocità. Tutti questi appena elencati, sono da considerarsi dei pre-requisiti per una futura e salutare attività motorio-sportiva (Casolo, 2011).

Lo sviluppo delle capacità condizionali, che determinano la durata, la quantità e l'intensità della risposta motoria, viene valorizzato principalmente nei giochi di durata e in quelli che avvengono in ambiente naturale basati ad esempio sulla corsa continua o intermittente (per es. Prendersi, Castellone o Palla Castello, Sparviero, Vuota campo), sulla reattività e sulla velocità di traslocazione (per es. Bianco e Nero, Scalpo, Il gatto e il topo). La sollecitazione e lo sviluppo delle capacità coordinative, che al contrario, sono determinate dai processi che organizzano, controllano e regolano il movimento e dipendono dal grado di maturazione del sistema nervoso centrale e periferico, si ritrova in tutte quelle attività ludiche che richiedono orientamento spaziale, ritmo, equilibrio, abilità di mira, precisione e la strutturazione e l'adattamento all'ambiente degli schemi motori (10 passaggi, pallabase, palla rilanciata).

I giochi di movimento sono particolarmente adatti per sviluppare sia l'efficienza fisica, sia la coordinazione motoria poiché, per le loro caratteristiche di relativa instabilità e di continuo cambiamento delle condizioni di ogni momento ludico, generano un alternarsi di equilibrio e disequilibrio. Le fasi di equilibrio portano il bambino a stabilizzare la produzione energetica e i modelli di movimento funzionali alle attività, mentre le fasi di disequilibrio, temporaneamente

destabilizzanti, gli permettono di conquistare nuove abilità (Pesce, Marchetti, 2015).

### 3. Il dominio cognitivo

Le attività ludico-motorie contribuiscono in modo determinante allo sviluppo cognitivo e emotivo-affettivo del bambino in quanto vanno a stimolare l'attenzione, la concentrazione, la memoria e la perseveranza e le relazioni con l'altro. Le situazioni di gioco inoltre sollecitano lo sviluppo di schemi percettivi, di presa di coscienza del contesto spazio-temporale di persone (per es. compagni, avversari, arbitri) e cose (per es. oggetti in movimento e riferimenti di campo quali linee laterali e di fondo, porte, reti, canestri e altro), che consentono al bambino di elaborare, programmare e anticipare soluzioni operative da mettere in atto nella fase del gioco.

In tali occasioni il bambino evidenzia in modo esplicito la sua intelligenza corporeo-cinestetica (Gardner, 2000), una tra le sette intelligenze che abbiamo a disposizione per rapportarci con l'ambiente e che ci consente di utilizzare la funzione percettivo-motoria per coordinare i movimenti del nostro corpo sia per fini espressivi che produttivi. In questo ambito risultano particolarmente coinvolte quelle capacità mentali che dirigono la nostra mente e vengono definite funzioni esecutive (Diamond, 2013). In altri termini, sono quelle funzioni responsabili della capacità di inibire pensieri e comportamenti di routine o convergenti per esplorare e pianificare nuove soluzioni di adattamento alle nuove situazioni, aprendo la via all'espressione creativa del bambino. La variazione e la variabilità di movimento nei contesti ludici, in cui le funzioni cognitive esecutive devono entrare in gioco per rendere proficua l'azione di ogni giocatore, sollecitano lo sviluppo e l'affinamento di tali funzioni (Pesce et al., 2015). Ogni gioco è un atto libero che permette al bambino – e non solo – di allontanarsi dalla realtà e dalla vita quotidiana per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutte proprie. La creatività è ovviamente un elemento indispensabile non solo nel gioco, ma nella vita in generale. È una caratteristica della personalità ed un aspetto dell'intelligenza e può essere definita in modi diversi: forma di pensiero divergente che implica il superamento dell'esperienza, processo caratterizzato dall'originalità, dallo spirito di adattamento, o capacità di congiungere elementi che sono comunemente pensati come indipendenti e dissimili, dando vita a nuove combinazioni. In ambito motorio, la creatività, è identificabile come la capacità inventiva di risolvere le situazioni-problema, che di volta in volta si presentano, attraverso la riorganizzazione delle abilità apprese, per arrivare a forme nuove di comportamento o di movimento (Mondoni et al., 2003).

### 4. Il dominio emotivo-affettivo

Il gioco di movimento è la strada maestra per arrivare al mondo interiore del bambino in quanto coinvolge le sue emozioni e i suoi sentimenti, abituardolo ad affrontare con sicurezza e padronanza la realtà. (Bettelheim, 1987). Da ormai vent'anni a questa parte la psicologia cognitiva, quella che ha rivelato il funzionamento del cervello razionale, è stata affiancata dalla psicologia dinamica che studia le relazioni della mente con l'ambiente.

Quest'ultima ha concentrato i suoi studi sulle emozioni e dunque su quella

parte del cervello che non può essere sottoposta ad uno stretto controllo della razionalità. Nel corso degli ultimi quindici anni, sono state definite le cosiddette famiglie emozionali (Goleman, 1999) che vengono attivate specialmente quando la corporeità viene coinvolta nella relazione con l'ambiente. A tal proposito, le situazioni ludico-motorie rappresentano un setting educativo efficace per la scoperta, la conoscenza, la definizione, il controllo e l'auto-controllo emotivo.

Il corpo umano per il bambino rappresenta, di fatto, il primissimo compagno di giochi: sentire che è attivo, che vive, che si muove, che pulsa ed ascoltarlo, agire su di esso, sono gli elementi portanti della sua evoluzione e crescita. In tal senso si sviluppano le prime emozioni e la curiosità guida il bambino alla scoperta attraverso il gioco, che gli permette di interpretare le emozioni che ne derivano. Il gioco ha anche un elevato valore educativo. Esso assolve, a tal proposito, non solo il compito di far sviluppare adeguatamente il linguaggio e di riequilibrare il mondo affettivo e relazionale del bambino, ma anche quello di limitare o attenuare le ansie e le paure e di agevolare il processo di apprendimento, permettendo così di scaricare l'aggressività e le tensioni che si possono accumulare nella quotidianità (Mondoni et al., 2003).

## 5. Il dominio socio-relazionale

Il valore educativo dei giochi di movimento non si esaurisce nell'andare a influenzare gli aspetti motori, cognitivi ed emotivo-affettivi. L'attività ludica attiva ulteriori connotazioni in quanto favorisce gli aspetti comunicativi e relazionali creando legami e empatia (Ginsburg, 2007). In età evolutiva, il bambino costruisce la propria capacità di socializzare imparando a gestire le relazioni nelle differenti situazioni di vita che lo vedono evolvere da una situazione iniziale di egocentrismo ad una progressiva apertura e disponibilità verso l'altro. Questo processo, indotto da momenti di relazione vissute in presenza – e i giochi di movimento rappresentano situazioni privilegiate – consente al bambino socialmente attivo di arricchire le modalità relazionali in direzione dei compagni di gioco innescando i processi di conoscenza, condivisione di spazio e di attrezzi, disponibilità, collaborazione, fiducia, responsabilità, aiuto. I giochi e le attività ludico-motorie di gruppo consentono al bambino di superare socialmente le dinamiche relazionali spesso mono-direzionali e ristrette dell'ambiente familiare. Infatti, fino a circa due anni di età, il bambino compie un *gioco solitario*, che consiste in un'attività principalmente individuale, che non include gli altri. Successivamente, fino a tre-quattro anni di età, vive il cosiddetto *gioco parallelo*, in autonomia e accanto agli altri, ma senza aver rapporti diretti con i coetanei. Solo attraverso il *gioco interattivo o sociale* tipico dei giochi di movimento e delle attività ludico-motorie di gruppo, fra i quattro e i sei anni e in coincidenza con l'inizio delle esperienze nella scuola dell'infanzia, comincia a relazionarsi attivamente con i compagni. I passaggi dal gioco simbolico individuale a quello sociale, in cui vengono "interpretati" personaggi riconoscibili e situazioni di vita reale, diventano sempre più frequenti. I giochi di movimento permettono ai bambini di provare ruoli diversi e di organizzare il gioco secondo una sequenza strutturata, applicando quello che hanno imparato alle esigenze cognitive e sociali della vita quotidiana. Si tratta di uno dei più complessi generi di gioco dell'infanzia, poiché, probabilmente, comprende la maggior parte, se non tutte, le risorse a disposizione del bambino, che impara ad integrare in un insieme (Casolo, 2011).

## 6. Il dominio civico-morale

I bambini che giocano sono coinvolti totalmente e da questa occasione di impegno profuso e libero ricavano un grande piacere nell'essere protagonisti attivi. Questo impegno totale unito alla scelta voluta di giocare e alla libertà individuale nel giocare incontra queste stesse motivazioni e condizioni negli altri compagni di gioco. Da qui la nascita spontanea della necessità delle regole a garanzia e salvaguardia delle libertà individuali di tutti. Non esiste un contesto pedagogico più efficace per significare l'importanza delle regole, del rispetto dell'altro e del fair-play. Chiunque giochi deve rispettare le regole scelte, convenzionate e accettate senza obblighi e la regola diventa la fonte di ogni reale forma di socializzazione e del senso del vivere civile che è a fondamento di ogni società moderna (Mondoni et al., 2003). Ogni regola, per essere valida, deve possedere una "valenza ludica" e deve definire, in linea di massima, i confini entro i quali si può giocare.

Nel gioco è essenziale stabilire regole comuni, cioè convenzioni che permettono di creare una parte di tempo e di spazio disgiunta dalle leggi del mondo reale. È fondamentale educare i bambini alle regole, dal momento che questo, prima di tutto, significa aiutarli a crescere nella comprensione e nel rispetto di sé e degli altri, educarli alla convivenza democratica, rafforzare la consapevolezza ed incoraggiare la comunicazione. Stabilire delle regole non è un modo per limitare il bambino, ma per permettere ad ognuno di esprimersi al meglio, rispettando la creatività e l'espressività di ciascuno. Le regole nel gioco possono essere stabilite dall'esterno (per es. dall'insegnante-educatore) o dal gruppo di giocatori in autonomia (per es. durante un gioco libero), ma comunque devono essere vissute dai bambini e non subite. Esse sono la base dei fondamentali del gioco e come tali devono essere apprese lentamente e progressivamente e, soprattutto per i bambini più piccoli, le regole devono essere semplici e non restrittive, insegnate durante il gioco, capite, vissute ed infine applicate.

## 7. Best Practice: L'atletica va a scuola – Gocosport (Progetto FIDAL)

Non sono molte le Federazioni Sportive Italiane che nel corso degli ultimi anni, hanno ripensato modalità, forme e strategie di reclutamento dei più piccoli per avviarli allo sport<sup>1</sup>. Tra queste si trova il progetto della Federazione Italiana Atletica Leggera (FIDAL), in atto in dodici regioni italiane, che si rivolge a cinque scuole primarie di ciascuna regione attraverso l'intermediazione del Coordinatore per l'Educazione Fisica regionale. Lo riportiamo in quanto rappresenta al momento una tra le *best practices* italiane che attesta come una tra le forme sportive più antiche e affascinanti possa essere ripensata in forma ludica per adattarsi al mondo dei bambini.

L'obiettivo dichiarato da questo progetto è quello di promuovere la diffusione dell'atletica leggera e dei suoi valori, proponendo le sue discipline principali di corsa, salto e lancio attraverso una serie di attività giocate e percorsi che uti-

1 Sono in atto sul territorio nazionale i progetti delle seguenti federazioni: Federazione Italiana Pallacanestro (Mini-basket); Federazione Italiana Pallavolo (Mini-volley).



lizzano i Kit Atletica formati da una serie di attrezzi semplici e componibile messi a disposizione dalla FIDAL alle scuole aderenti.<sup>2</sup>

Passione, semplicità, amicizia, sana competizione e azione rappresentano i valori di fondo del progetto che si articola in *giocare all'atletica* nel modulo didattico rivolto ai bambini dai 5 ai 7 anni e *atletica come divertimento* nei moduli rivolti alle età successive 8-11 e 12-14 anni.

Nel box che segue si riportano in sintesi:

- Le finalità:
  - Favorire lo sviluppo di comportamenti relazionali basati sul riconoscimento e sul rispetto delle regole come presupposto per valorizzare anche le capacità individuali di iniziativa e di soluzione dei problemi;
  - Favorire il trasferimento delle abilità motorie nella comunicazione gestuale, sensibilità espressiva;
  - Dall'educazione sensoperceptiva alle forme semplici di coordinazione;
  - Dallo sviluppo delle capacità sensoperceptive allo sviluppo e consolidamento delle capacità coordinative e condizionali.
- Gli obiettivi sono quelli di stimolare gli aspetti dello sviluppo sia intellettuale, emotivo, sociale e fisico, mediante:
  - La percezione e la conoscenza del proprio corpo;
  - L'incremento delle capacità motorie;
  - Il movimento come mediatore dei processi di apprendimento;
  - A tale scopo è necessario che la piattaforma di schemi motori e posturali offerta dall'insegnante agli alunni sia la più ampia e differenziata possibile.
- I contenuti:
  - Giochi tradizionali e inventati con molte varianti motorie e di regole, con attrezzi richiamanti i principali movimenti associati ai gesti tecnici dell'atletica;
  - Filastrocche, girotondi, andature, giochi imitativi;
  - Rappresentazioni di storie ed interpretazioni di brani musicali;
  - Percorsi e attività strutturate con combinazioni di camminare/marcia/correre, correre/saltare/lanciare, lanciare/afferrare, saltare in alto, in lungo...
  - Correre partendo da: seduti, in piedi, corsa a navetta e giochi di rapidità;
  - Saltare la corda, un elastico, multi salti in zone segnate, in cerchi...
  - Lanciare una palla avanti, indietro, dentro un bersaglio.

I tratti che rendono questa proposta educativa e utilizzabile come esempio significativo di intervento di promozione sportiva adatto ai bambini sono tre: la ludicità e il carattere inclusivo delle proposte, la variabilità delle pratiche motorie, l'applicabilità del progetto alla gran parte dei contesti scolastici e sportivi. Riguardo alla ludicità la riflessione è di sostanza. Il bambino sceglie di giocare in modo spontaneo quando il gioco gli interessa e lo gratifica sotto tutti gli aspetti motorio, socio-relazionale, cognitivo, emotivo-affettivo: se così non fosse chiedereb-

2 Il progetto è visibile e scaricabile dal sito [www.FIDAL.it](http://www.FIDAL.it). Dal sito istituzionale viene rilanciato attraverso i social network. Attualmente sono 55.000 i fans della pagina Facebook [www.facebook.com/fidal.it](http://www.facebook.com/fidal.it), mentre l'account Twitter @atleticaitalia è seguito da 9000 followers. I post, le foto e i video del progetto vengono caricati, condivisi e rilanciati con attenzione particolare agli eventi a carattere giovanile tra cui le feste finali del progetto che vengono organizzate nelle piazze delle più importanti città italiane coinvolte.

be di cambiare gioco o non giocherebbe affatto. Un buon educatore dovrà cercare di conformare un setting ludico appropriato che consenta ad ogni partecipante di sentirsi appagato dall'attività ludico-motoria. In queste condizioni il bambino sceglierà di giocare e di continuare a farlo non per imposizione o per necessità ma per piacere personale e questa condizione potrà assumere continuità temporale se le proposte di gioco potranno essere adattate a tutti i bambini dal più al meno bravo. La variabilità della pratica è fondamentale in una attività ludico-motoria di qualità per i bambini. Variazione e variabilità sono oggi concetti chiave per lo sviluppo dell'uomo (Hadders-Algra, 2010).

Per variazione si intende stimolare e favorire un ampio repertorio di comportamenti motori legati ad ogni singolo compito mentre per variabilità si intende la capacità di selezionare dal repertorio la strategia e la soluzione migliore per una data circostanza (Pesce et al., 2015). Questi due concetti, sono oggi alla base di un cambio di strategia educativa nell'ambito delle scienze motorie che impone, per il prossimo futuro e per il bene del bambino, il passaggio da un sistema di insegnamento prevalentemente addestrativo (per es. esercizi ad imitazione) ad un altro, più evoluto e ormai maturo, basato sull'induzione d'ambiente e su situazioni-problema e esperienze di scoperta e di apprendimento graduate per gradi di libertà progressivi. All'interno di questa prospettiva sono da favorire tutte quelle forme di avviamento allo sport che possano essere polisportive (Baker, 2003; Moreau, Conway, 2013) e multilaterali e dunque utilizzabili in funzione dell'acquisizione di abilità e apprendimenti successivi (Haibach, Reid, Collier, 2010).

Per l'ultimo tratto si deve riconoscere che il progetto FIDAL è semplice da attuare e si addice sia al contesto sportivo che a quello scolastico. Prevede la dotazione di un Kit gratuito e facilmente riproducibile che è composto da attrezzi colorati in plastica o in poliuretano facilmente componibili e tali da poter ricreare situazioni variate di tutti gli schemi motori di base e tali da consentire una serie innumerevole di giochi e di percorsi.

## Conclusioni

Il gioco è una tra le forme del movimento attraverso le quali l'uomo interagisce con l'ambiente nell'arco di vita. Assieme alla motricità funzionale di relazione e di locomozione (per es. cammino, schemi di traslocazione, manipolazione, linguaggio e controllo degli equilibri), e alle forme sportive è una attività da valorizzare. L'uomo, per star bene, ha bisogno di muoversi in quanto possiede un sistema cerebrale e una conformazione anatomica preposta. Il gioco di movimento rappresenta la forma più appropriata di movimento per il bambino che, se viene messo nelle condizioni di conoscerlo, lo sceglie con libertà impegnandosi in toto mente e corpo. Per questo motivo le proposte ludiche ottengono un ampio consenso tra i più piccoli e rappresentano per l'educatore una imperdibile occasione per far scoprire tutti gli schemi di movimento e per sollecitare nel bambino tutti gli apparati e in primo luogo quello cognitivo e motorio. Attraverso il gioco è possibile indurre quelle situazioni di variabilità e di adattamento che favoriscono e agevolano nuovi apprendimenti. Tutti gli enti e le federazioni sportive dovrebbero prendere atto di queste opportunità per programmare con intelligenza proposte educative di avvicinamento e di avviamento agli sport polivalenti e multi-variate.

## Riferimenti Bibliografici

- Baker, J. (2003). Early specialization in youth sport: a requirement for adult expertise?. *High Ability Studies*, 14, 85-94.
- Baden-Powell, R. (1980). *Giochi scout* (ed. it. a cura di M. Sica). Milano: Ancora.
- Bettelheim, B. (1987). *Un genitore quasi perfetto*. Milano: Feltrinelli.
- Bontempi, M. (1976). *Giochi psicomotori e senso-percettivi per la maturazione globale del bambino*. Brescia: La Scuola.
- Borasio, W. (1978). *Il gioco non è un perditempo: casa, giocattolo, quartiere e verde per il gioco*. Volume 11 di Educazione, scuola e società. Fossano: Esperienze.
- Casolo, F. (2011). *Didattica delle attività motorie per l'età evolutiva*. Milano: Vita e Pensiero.
- Casolo, F., Calcerano, L. (2003). *Educazione motoria e sportiva*. Brescia: La Scuola.
- Claparède, E. (1952). *L'educazione funzionale*. Firenze: Marzocco.
- Debesse, M. (1968). *Psicologia dell'età evolutiva*. Roma: Armando.
- Decroly, O., Monchamp, E. (1951). *Avviamento all'attività intellettuale e motrice mediante i giochi educativi*. Tr. ital. di E. Ludovici. Firenze: La Nuova Italia.
- Diamond, A. (2013). Executive Function, *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168.
- Frobel, F. (1926). *Die Menschengziehung*. Monaco: Bibliotheca Regia.
- Gardner, H. (2000). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Milano: Feltrinelli.
- Ginsburg, K.R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119, 182-191.
- Goleman, D. (1999). *Lavorare con l'intelligenza emotiva*. Milano: Rizzoli.
- Gross, K. (1923). *Das Seelenleben des Kindes, Reuther und reinhard*. Berlino..
- Janquin, G. (1958). *L'educazione attraverso il gioco*. Tr. ital. di D.Volpi. Milano: Ancora.
- Hadders-Algra, M. (2010). Variation and variability: key words in human motor development. *Physical Therapy*, 90, 1823-1837.
- Haibach P.S., Reid G., Collier D.H. (2010). Motor Learning and development. Champaign: Human Kinetics, 67-88.
- Huizinga, J. (1946). *Homo ludens*. Tr. Ital. di C. von Schendel. Torino: Einaudi.
- Moreau D., Conway A.R.A., (2013). Cognitive enhancement: a comparative review of computerized and athletic training programs. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 6, 155-183.
- Mondoni, M., Casolo, F. (2003). *Teoria, tecnica e didattica dei giochi di movimento e dell'animazione motoria*. Milano: Libreria dello sport.
- Pesce, C., Marchetti, R. (2015). *Joy of moving*. Perugia: Calzetti e Mariucci.
- Renson, R. (2004). *Ludo-diversity: extinction, survival and invention of movement culture*. In G. Pfister (Ed), *Games of the past: Sport in the future?* SanktAugustin: Academia.

