



Il progetto BRIDGE. Costruire ponti tra i popoli attraverso il Gioco Sportivo Tradizionale

The BRIDGE project. Build bridges between peoples through the Traditional Sport Game

Alessandro Bortolotti

Università di Bologna
alessandro.bortolotti@unibo.it

ABSTRACT

The present report seeks to outline both theoretical assumptions, organizational dimensions and some empirical results concerning the BRIDGE, an international project which won an EU Erasmus grant within the Small Collaborative Partnership section of the Not-for-profit European Sport Events category. Shortly, the BRIDGE project is meant to implement European scholastic Physical Education programmes by Traditional Sport Games (TSG) activities, in order to foster wellbeing, inclusion and pacific coexistence. This Project is carried on in four different European Countries (France, Italy, Portugal and Spain) and evaluated by specialized academic research centres which adopt a Case Study approach, therefore collecting data mainly using qualitative tools (Focus Groups, personal journals, self-compiled sheets, ethnographic observations and so on). The main BRIDGE goal is to emphasize the great impact of TSG at a socio-cultural level, an issue unfortunately with very little acknowledgment and recognition, so poorly investigated. Focussing on motor, cognitive, affective and social development, our first Project findings confirm that TSG are able to positively foster students' growth and activate a good class atmosphere. Finally, the project foresees a common final event during the Tocati, a TSG International Festival taking place in September 2018 in the city of Verona (Italy), when both pupils, teachers and researchers coming from different European Countries, could share the acquired knowledge and competencies, and finally play together in a square dedicated to this playful experience.

Il presente report intende tratteggiare presupposti teorici, dimensioni organizzative ed alcuni risultati empirici riguardanti il progetto internazionale BRIDGE, che nel quadro delle iniziative di ricerca Erasmus dell'Unione Europea ha superato la selezione nel segmento Small Collaborative Partnership per la categoria Not-for-profit European Sport Events. Sintetizzando drasticamente, questo percorso s'ispira al metodo dello Studio di Caso, e prevede d'inserire alcuni giochi sportivi tradizionali (TSG) nella programmazione di Educazione fisica presso scuole medie di quattro diversi paesi europei (Francia, Italia, Portogallo e Spagna), in modo da valutare le ricadute formative attraverso il monitoraggio effettuato da centri accademici specializzati. Il lavoro si focalizza sulla capacità dei TSG di facilitare lo sviluppo a livello motorio, cognitivo, affettivo e sociale degli alunni, ma è finalizzato soprattutto ad avere risalto al loro impatto di tipo socioculturale, un ambito purtroppo molto spesso poco riconosciuto e dunque scarsamente indagato. I primi dati raccolti con strumenti di tipo qualitativo (Focus Group, diari di campo, schede auto-compilate, osservazioni di tipo etnografico e così via), confermano che i giochi sono in grado di attivare in modo positivo gli studenti sia individualmente, sia per quanto riguarda il clima di classe. Il progetto prevede infine un momento conclusivo comune che avrà luogo durante il Festival Tocati di Verona nel mese di settembre 2018, quando alunni, insegnanti e ricercatori potranno condividere le competenze acquisite e giocare assieme in una piazza dedicata a tale esperienza.

KEYWORDS

Traditional Sport Games, BRIDGE European Project, Intercultural Studies, Case Study, Grounded Theory.
Giochi sportivi tradizionali, Progetto europeo BRIDGE, Intercultura, Studio di caso, Grounded Theory.

Introduzione: i presupposti del progetto BRIDGE

Il progetto BRIDGE intende suggerire l'adozione di giochi sportivi tradizionali (in Inglese *Traditional Sport Games*, d'ora in poi TSG¹), nei programmi di Educazione fisica delle scuole europee, a partire dalla consapevolezza che essi costituiscono un eccezionale patrimonio culturale – come del resto ampiamente riconosciuto dall'UNESCO, l'Organizzazione Educativa, Scientifica e Culturale delle Nazioni Unite, che li ha dichiarati parte del patrimonio intangibile dell'umanità. Ai TSG viene riconosciuta infatti la capacità di rispecchiare in forme peculiari e rilevanti la ricchezza linguistica, sociale e culturale delle diverse società che da una parte li producono, ma che dall'altra essi stessi contribuiscono a conservare. Praticarli significa dunque attualizzare modalità di parlare ed interagire eccezionalmente varie e dal valore non solo tecnico e funzionale, ma anche profondamente simbolico. Tali attività risultano inoltre efficaci nel mantenere viva la "ludodiversità" e, come approfondiremo in seguito, al fine d'implementare valori e strategie di solidarietà, volontariato, inclusione ed equità². In sostanza gli obiettivi principali del progetto sono legati alla promozione di una coesistenza pacifica e dello scambio interculturale, per cui si può affermare che i TSG possono costituire un "ponte" (*bridge*, appunto) tra i popoli.

In termini pratici, al fine di perseguire e documentare le potenzialità formative dei TSG a livello interculturale, si è proposta la realizzazione di un gruppo di lavoro europeo con partecipanti provenienti da quattro stati diversi: Francia, Italia, Portogallo e Spagna (con quest'ultima a fare da capofila attraverso l'Università di Lleida). In ogni paese si porta avanti il medesimo processo, nel senso che si propongono gli stessi TSG presso un istituto scolastico, mentre il gruppo di ricerca dell'Università partner monitora il percorso. Il tutto è ovviamente coordinato dal centro universitario "capofila", l'Università di Lleida, che tiene la regia generale, raccoglie i dati complessivi e assegnerà gli incarichi relativi alla redazione del report finale. L'ultima parte del Progetto prevede sia di scambiare esperienze e competenze, sia di giocare assieme al Tocati, Festival internazionale dei Giochi di strada che da diversi anni si svolge in Italia, e precisamente nella città di Verona, a cura dell'Associazione Giochi Antichi³.

Dal momento che ho la fortuna di partecipare al progetto come rappresentante universitario per l'Italia, attraverso questo contributo intendo descrivere il percorso fin qui svolto nella scuola italiana il quale sta dando buone conferme rispetto all'ipotesi di partenza, cioè al riguardo della capacità dei TSG per la promozione dello sviluppo personale e sociale. Tuttavia, al fine di comprendere nel suo intimo i valori del progetto, occorre innanzitutto cogliere le caratteristiche intrinseche delle attività motorie proposte. Se per analizzare ogni singolo gioco ci si soffermasse però solo su aspetti di costume, quali ad esempio gli attrezzi richiesti, l'abbigliamento utilizzati, l'età e l'origine, comunque interessanti e di certo non banali, si rischierebbe però d'interpretare la questione in modo super-

1 Per correttezza segnalo come ci si potrebbe confondere con la sigla dell'omonima associazione europea TSG, che in realtà si riferisce ai *Traditional Sports and Games*, ovvero sia ai giochi (di tavoliere come Dama o Scacchi) che agli sport (ad esempio il Calcio fiorentino o l'atzeco Tlachtili) di tipo tradizionale.

2 <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/physical-education-and-sport/traditional-sports-and-games/>

3 <https://tocati.it/>

ficiale. Per cogliere il valore peculiare dei TSG proposti possiamo ricorrere ad un'epistemologia innovativa delle cosiddette Scienze motorie: la Prasseologia Motoria (d'ora in poi PM) fondata da Pierre Parlebas.

1. Logica “interna” ed “esterna” dei giochi

La PM intende riempire una sorta di vuoto epistemologico relativo appunto alle Scienze motorie, dal momento che dal punto di vista scientifico l'Educazione fisica appare piuttosto debole. Pare infatti non essere molto definita dal punto di vista dei propri peculiari: contenuto, linguaggio, obiettivi, fini e strumenti operativi. Del resto già il corpo risulta di per sé un'entità piuttosto ambigua, posta com'è al confine tra scienze biologiche che lo considerano in senso oggettuale e come di organismo fisico, e umane che invece lo interpretano come corpo significativo o soggetto; se poi la situazione si complica mediante l'aggiunta dell'attività motoria, allora diviene ancora più difficile afferrare la natura dei fenomeni da definire ed indagare. Per questi motivi le Scienze motorie hanno sviluppato diversi filoni di ricerca, in particolare uno maggiormente incline ad approfondire gli aspetti fisiologici e gli effetti dell'allenamento nello sport di alto livello, ed un altro centrato invece sugli aspetti educativi e didattici, con maggiore propensione ad analizzare percorsi scolastici o del tempo libero. Ad un'indagine accorta, tuttavia, questi approcci in realtà sono piuttosto dipendenti da altre scienze: quelle bio-fisiologiche il primo, quelle psico-socio-educative il secondo. Ciò che manca all'Educazione fisica è dunque un approccio completo e specifico, quello che Dugas (2011), allievo diretto di Parlebas, definisce come uno sguardo sistemico capace di comprendere i fenomeni peculiari relativi ai praticanti delle attività fisiche, ludico motorie e sportive. In sintesi, la prospettiva della PM cerca di svolgere analisi sistemiche in quanto non si accontenta di prendere in considerazione un elemento alla volta, ma le relazioni tra le principali entità che entrano in gioco nel contesto che costituisce l'oggetto delle proprie indagini in definitiva dà il nome alla materia stessa: le reali e concrete prassi motorie. A tale proposito la PM ha elaborato una serie di strumenti che tentano d'interpretare non tanto i comportamenti quanto le *condotte motorie*, intendendo sottolineare con quest'ultimo termine che le azioni sono “organizzazioni significative di un comportamento motorio” (Parlebas, 1999, p. 81). Una delle principali nozioni teoriche della PM è quella di *logica interna* delle attività motorie, le quali concretizzano nell'articolazione di regole che definiscono una sorta di “contratto sociale”. È sulla base di quest'ultimo che si rende lecita la forma di utilizzo o meno di elementi definiti come *Universali ludici*, così chiamati perché risultano componenti di ogni gioco, e che risultano essere: spazio, tempo, oggetti, giocatori, ruoli e punteggi. Ovviamente i diversi giochi presentano declinazioni diverse degli universali, che in qualche modo possono essere definiti i connotati che descrivono la “carta d'identità” dell'attività ludica stessa.

Un altro aspetto molto interessante per l'economia del presente lavoro è rappresentato dal fatto che esiste pure una “logica esterna” del gioco, sarebbe a dire tutta quella serie di elementiche ne determinano il successo o meno all'interno di una società e/o per il singolo individuo. Si tratta di un insieme di caratteristiche sia sociali individuali, appunto, rispettivamente rappresentate dal grado di istituzionalizzazione o esposizione mediatica le prime, da capacità fisiche e psicologiche del soggetto praticante le seconde. Per comprendere il meccanismo dialettico delle due logiche prendiamo il caso di un fenomeno caratteristi-

co che, al di là delle apparenze o della vulgata che lo identifica come scelta eminentemente personale, appare in realtà fortemente influenzato anche da meccanismi socioculturali: il doping. Da una parte la logica interna dello sport di per sé influisce enormemente su tali pratiche, in quanto chi si sottopone ad attività di lunga durata è quasi spinto a farne uso per vincere la fatica, oltre che le gare (il ciclismo rappresenta ahimè un caso da manuale, con assunzioni di veri e propri cocktail di droghe; Voet, 2002) mentre chi deve dare risposte rapide si aiuta con l'uso di sostanze che amplificano le capacità percettive, per esempio è risaputo che i giocatori di baseball per doparsi assumano cocaina, con la quale si ottiene proprio questo effetto di aumento delle sensazioni. Dall'altra parte, tuttavia, ad influenzare l'assunzione di aiuti illeciti interviene pure la logica esterna legata alla spettacolarizzazione mediatica o alla conquista di premi consistenti, in quanto sono questi dispositivi a fornire agli atleti ed ai loro entourage motivazioni piuttosto allettanti. Infine non si può dimenticare il livello individuale, perché appare purtroppo evidentecome soggetti senza tanti scrupoli o deboli, o ancor peggio che riassumono entrambe le tendenze, siano più facilmente corruttibili di chi invece tiene alla propria dignità e non cede alla tentazione di "vendere l'anima al diavolo" (Dugas, 2011, p. 193).

Oltre a ciò è possibile constatare che molto spesso la "logica esterna" prevale nettamente rispetto a quella "interna" nel decretare il successo di un'attività motoria. Prendiamo ad esempio attività come il Football americano o il Baseball, estremamente popolari negli Usa ma non tanto in Europa, ed il Calcio che invece presenta la situazione contraria: cosa potrà decretare queste differenze? Difficile pensare ad una questione meramente tecnica, in fondo non costituiscono attività particolarmente complicate; ma nemmeno il livello istituzionale appare così differente, tanto è vero che tali sport sono presenti con leghe e federazioni in molti paesi, per cui indubbiamente gode di appoggi e risorse. Probabilmente è piuttosto la relazione globale tra tratti interni ed esterni che fa la differenza: gli sport citati rappresentano infatti simbolicamente la storia dei paesi in cui sono nati e ri-producono certi meccanismi ancora validi delle rispettive società che li ha elaborati (Bortolotti, 2016), dunque da questo punto di vista sono degli autentici blasoni delle proprie culture (Parlebas, 2013).

Occorre introdurre un ulteriore aspetto fondamentale per il nostro percorso sui TSG, Tenendo presente questi ultimi, infatti, notiamo che essi sono solitamente considerati attività infantili e dunque passatempi puerili validi tutt'al più per i bambini delle scuole primarie, ma inadatti a persone di età che vanno dall'adolescenza in poi. Per la mia esperienza personale sono addirittura gli adolescenti a trovarsi davvero a disagio se si propone loro di fare giochi tradizionali, in quanto si sentono trattati da "bimbi piccoli" e dunque frustrati nel loro desiderio di apparire "grandi", spesso più di quanto in realtà siano. Tuttavia, anche se la situazione iniziale risulta questa, appena vincono le resistenze e si mettono a giocare essiappaiono generalmente in grado dicomprendere abbastanza rapidamente dall'esperienza vissuta il valore più autentico delle proposte (ritornerò ampiamente in seguito su questo aspetto).

Dunque dobbiamo chiederci qual è l'elemento chiave capace di rendere i TSG delle proposte del tutto particolari e che al di là di quanto si ritiene risultano assolutamente diversi dagli sport istituzionalizzati e non riducibili a loro epifenomeni. Utilizzando l'approccio teorico della PM, la risposta appare scontata: si tratta delle relazioni tra giocatori. Mentre lo sport classico sostanzialmente ammette solo il duello, benché in tutte le sue varianti (diretto o indiretto, a squadre o individuale), i TSG presentano invece moltissime altre possibilità relazionali quali le permutate o scambio di ruoli, ma addirittura anche le ambiguità ed i para-

dossi, nel senso che vi sono attività in cui i giocatori stessi scelgono di allearsi o meno con i compagni e le compagne ma poi possono pure cambiare idea, ed il tutto avviene nel corso della stessa partita. Si tratta di giochi che non si prestano alla spettacolarizzazione in quanto, dato che le mosse appaiono chiare sono per chi gioca, né producono punteggi, l'eventuale presenza del pubblico sarebbe assurda, ed infatti sono totalmente esclusi dal novero delle attività sportive istituzionalizzate. Ma ci mancherebbe altro che volessimo far assistere a spettacoli astrusi dei poveri "sportivi" (nel senso di tifosi), quindi è giusto che queste attività non siano considerate sport, non ne hanno le caratteristiche minime di logica interna. C'è invece un'altra domanda pertinente e che occorrerebbe chiedersi, ovvero come mai i TSG si stanno perdendo e non trovano spazio nelle istituzioni scolastiche, dal momento che probabilmente risultano estremamente interessanti dal punto di vista formativo? Non è facile rispondere a tale quesito e il tema ci porterebbe troppo lontano, mi limito dunque da un lato ad affermare che ritengo importante ridare valore a queste pratiche di "retro-progressione" (Paniker, 1982), che sarebbero in grado di far coesistere l'innovazione con un adeguato rispetto per la tradizione; e dall'altro a riprendere la descrizione del BRIDGE, in modo da dare alcune delucidazioni rispetto alle ricadute formative riscontrate presso la scuola italiana partecipante al progetto.

2. Organizzazione e metodologia di lavoro del progetto BRIDGE

Come già accennato, obiettivo generale del progetto BRIDGE è la promozione degli scambi interculturali attraverso i TSG, che si ritiene possano costituire un ponte verso la coesistenza e la condivisione dei valori di pace e dialogo. Gli obiettivi specifici risultano invece: lo sviluppo di un modello di "buone prassi" di TSG; la costruzione di una rete internazionale sostenibile per promuovere stabilmente i TSG attraverso lo scambio di esperienze positive ed efficaci; mostrare evidenze scientifiche relative all'impatto dei TSG nella promozione del dialogo tra persone e popoli.

Per raggiungere questi obiettivi si è stabilito di avviare quattro azioni:

- lo sviluppo di un programma basato sui TSG in scuole quattro istituti scolastici in Francia, Italia, Portogallo e Spagna;
- l'attività di networking tra le scuole ed i centri di ricerca universitari collegati;
- un evento finale durante il *Tocati*, festival internazionale dei giochi di strada che si tiene a Verona, in modo da stabilire un reale contatto diretto (ponte) sia per il dialogo tra gli studenti delle scuole partecipanti al BRIDGE, sia con altri partecipanti;
- lo studio scientifico dell'impatto dei TSG sulle relazioni nelle scuole e durante il Festival, principalmente condotto dai ricercatori delle università partecipanti.

In altre parole si mira a stabilire una rete tra diverse organizzazioni europee, al fine di promuovere i TSG come strumento di promozione per un'attiva convivenza interculturale. Giocare assieme invita ad esprimere se stessi all'interno di un incontro democratico, e per ottenere questo effetto è importante non accettare supinamente le regole ma crearle, adattarle o anche modificarle. In tal modo si può accrescere la consapevolezza delle funzioni e delle ricadute pratiche di un contratto condiviso, dunque imparare a giocare significa in ultima analisi saper imparare a vivere assieme agli altri.

Occorre inoltre riconoscere che i TSG plasmano gli atteggiamenti personali in forme socialmente determinate, perché pur nella condivisione di relazioni, emozioni ed esperienze, i giochi perseguono finalità profondamente culturali, più che naturali. Le condotte motorie si basano infatti su regole e codici convenzionali stabiliti per contratto; per dirla con un gioco di parole, insomma, la natura dell'uomo è essenzialmente culturale. Già Marcel Mauss (1936) faceva notare che la motricità dell'uomo è radicata nella cultura di provenienza, tanto da suggerire studi antropologici sulla base di quelle che definì "tecniche del corpo". Se la logica interna del gioco, ovvero la sua "carta d'identità" che determina i modi di entrare in relazione con lo spazio, il tempo, gli oggetti ma soprattutto gli altri giocatori, di per sé non determina il successo del gioco stesso presso i partecipanti è perché può o meno rispecchiarne le aspirazioni o le aspettative socioculturali. Gli sportivi abituati al duello, per esempio, di solito non apprezzano le attività che ai loro occhi appaiono confuse e in cui non è chiaro chi vince e chi perde. Il piacere ed il benessere spesso discendono invece dalla ricchezza relazionale, da scambi, contatti ed interazioni tra i giocatori, i quali possono sviluppare senso d'appartenenza e condivisione comunitaria. Il valore aggiunto dei TSG è inoltre la loro grande varietà di regole, dunque di opportunità d'esperienze caratterizzate da creatività e originalità; dando vita ad esperienze esuberanti, essi sostanzialmente forniscono una sorta di "laboratorio" di relazioni interpersonali, offrendo grandi opportunità per esercitare la flessibilità sociale. Questi processi appaiono adatti a formare le giovani generazioni, in modo che imparino ad affrontare in modo proattivo le sfide sociali, civiche e interculturali dell'Europa di oggi, in particolare quelle legate alle migrazioni. Quest'ultimo è diventato un fenomeno sempre più importante nelle società occidentali, e ciò giustifica ulteriormente l'adozione di programmi appropriati a favorire la convivenza.

La Commissione Europea (2011), ha infine pienamente riconosciuto la necessità di condividere le buone prassi di sport, sia al fine di migliorare la qualità dei programmi di Educazione fisica, sia a sostegno del dialogo interculturale.

3. Il percorso proposto nella scuola italiana aderente al progetto

Essendo ancora a metà circa del percorso, al momento non sono in grado di dare risultati conclusivi ma solo alcune evidenze intermedie, tuttavia queste ultime appaiono già decisamente indicative. In breve, le ipotesi che guidano il progetto BRIDGE hanno trovato buone conferme, per cui i TSG si confermano attivatori di un buon clima di classe e capaci di facilitare lo sviluppo degli alunni – anche se nel nostro caso appare più pertinente parlare di alunne, dato che nella classe partecipante è presente solo un ragazzo!

Il progetto prevede di svolgere complessivamente otto giochi diversi, per ora ne sono stati completati sei, ma per il presente report è sufficiente riferire l'analisi dei primi tre, ovvero: *Barre*, *Anfore* e *Pallaseduta* (per quanto riguarda le regole di tali TSG si veda il Box n. 1).

Box. N. 1: I Traditional Sport Games svolti

Barriere: due squadre con lo stesso numero di giocatori s'affrontano su un terreno rettangolare, ciascuna squadra cerca di fare il massimo di prigionieri con un'originale modalità di presa: ogni giocatore che entra in campo dopo l'entrata di un suo avversario ha "barriera" su di lui (può toccarlo e quindi farlo prigioniero), ma a sua volta può essere preso dagli avversari che entrano in campo dopo di lui. I prigionieri di ciascuna squadra formano una catena a partire dal campo opposto, per essere liberati dal tocco di uno dei propri compagni. [Duello simmetrico a squadre, autoarbitrato]

Anfore: i giocatori si tengono a coppie sotto braccio, mentre un "gatto" rincorre un "topo"; i giocatori aspettano che il topo li prenda sotto braccio, quando ciò avviene l'altro componente della coppia diventa il nuovo topo che si libera immediatamente e viene inseguito dal gatto. Quando un gatto tocca il topo si scambiano i ruoli e il gioco continua. [Gioco di acciappino con continuo scambio di ruoli]

Palla Seduta: Gioco con la palla nel corso del quale ogni giocatore può, a suo piacimento, scegliere i suoi compagni e i suoi avversari, che possono anche cambiare nel corso della partita. Ogni giocatore può decidere sia di tirare al volo la palla su di un altro partecipante, sia di fare un passaggio con rimbalzo a terra. Il giocatore colpito al volo diventa prigioniero e deve sedersi sul posto, ma si potrà liberare quando riuscirà a recuperare il pallone. [Gioco a struttura relazionale di tipo paradossale]

Dopo aver fatto giocare le ragazze, si è chiesto loro di compilare una scheda in cui riferire l'esperienza vissuta all'interno di quattro categorie: azioni, strategie, emozioni, relazioni. Tali schede si sono rielaborate con un metodo ispirato alla Grounded Theory (Tarozzi, 2008) in due fasi distinte: la prima si riferisce ad ogni singola attività ludica, definendo delle categorie generali, mentre la seconda sintetizza queste ultime e dunque ritrova delle meta-categorie, individuando quindi una generalizzazione delle evidenze empiriche che, pur essendo ad un più alto livello di astrazione, appare comunque "grounded", cioè radicata nei dati dell'esperienza. A tale proposito si veda lo schema n. 2, che riporta tali meta-categorie per ogni gioco analizzato mediante la scheda.

Giochi	Barriere	Anfore	Pallaseduta
Dimensionalizzate			
Azioni	significative, confusione e aggregazione	rilevanti e collettive	semplici e conosciute
Strategie	attenzioni individuali accordi di gruppo	semplici: attenzione e condivisione	semplicità regole attenzione e alleanze
Emozioni	gioia e spensieratezza stati d'animo contrastanti	positività coinvolgimento	piacere nel competere/collaborare
Relazioni	relazioni opposte in contemporanea senso di unione e competizione	individualismo cooperazione	relazioni ambigue ma significative, rivalità e alleanze

Schema n. 2: Meta-categorie relative alle dimensioni analizzate nei TSGsvolti col progetto BRIDGE

I risultati consegnano un quadro dove le azioni appaiono significative, rilevanti e semplici; le strategie incitano all'attenzione individuale, quindi ad essere presenti, ma anche a condivisione, accordo ed alleanza; le emozioni sono contrastanti, ma tendono perlopiù alla positività e a provare piacere; idem per le relazioni, caratterizzate nello stesso tempo da opposizione e unione, individualismo e cooperazione, rivalità e alleanze. In fondo anche lo sport è così, perché fa sperimentare le stesse sensazioni contrastanti; ma mentre quest'ultimo assegna un risultato definitivo ed inappellabile tipico della competizione esclusiva, nei TSG la dimensione del risultato è molto più indefinita, tanto che possiamo definirlo competizione condivisa e inclusiva. Non è una differenza di poco conto.

Tramite Focus Group sono emerse due posizioni nettamente distinte nelle allieve: su 22 ve ne sono 3 che preferiscono lo sport, ritenendolo più ordinato, preciso, adatto all'età, divertente, stimolante a dare il meglio di sé; le altre 19 invece hanno dichiarato che i TSG appaiono loro più inclusivi perché meno individualistico e noioso, dà meno insoddisfazioni, inoltre piace il fatto di poter essere svolto all'aperto, in definitiva appare un modello con un fascino "alternativo". Dal canto loro le insegnanti sono sempre state assolutamente collaborative, tuttavia la prof.ssa di Ed. Fisica ha confessato un forte scetticismo iniziale, che però ha ampiamente rivisto grazie all'esperienza e alla insospettabile (ai suoi occhi) "messa in gioco" delle ragazze.

4. Alcune riflessioni conclusive

Dai primi riscontri si conferma come i giochi tradizionali siano davvero inclusivi, facilitano le relazioni, mettano letteralmente in gioco le persone e facciano vivere situazioni di benessere. La PM spiega perché i TSG hanno il potere d'intervenire sulla parte più profonda di ogni persona, quindi attivano processi umani altamente complessi e di grande interesse nelle dinamiche sociali come la regolazione emotiva, la cooperazione solidale o l'empatia interattiva. Questi sono stati messi in pratica in modo giocoso ed elicitate dalle attività proposte. Agli occhi di molti i TSG rivestono una funzione preparatoria ai sport, ma questo può essere preso per vero solo in senso tecnico. Il nostro punto di vista è ben diverso, e ovviamente pertinente con le finalità del BRIDGE: le situazioni ludiche tradizionali hanno una loro natura specifica data dai *tratti originali* dalla logica interna, e a nostro avviso potrebbero e dovrebbero essere maggiormente valorizzata a livello formale e scolastico.

Riferimenti bibliografici

- Bortolotti, A. (2016). La Prasseologia Motoria: per un rinnovamento epistemologico dell'attività motoria e sportiva. *Formazione & Insegnamento*, XIV, 3, 75-83.
- Paniker, S. (1982). *Aproximacion Al Origen*. Barcelona: Kairos.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, Sports et Sociétés. Pour un lexique de Praxeologie Motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (2013). *Il gioco, emblema di una cultura*, in: Bortolotti, A., Di Pietro, A., Ferretti, E., Staccioli, G., *Relazioni in gioco*, Faenza: Kaleidos, 9-31.
- Collard, L. (Ed.) (2012). *Sport et bien-être relationnel. Facteur d'intégration, de socialisation, d'insertion des jeunes*. Paris: Chiron.
- Dugas, E. (2011). *L'homme systemique. Pour comprendre les pratiquants des jeux sportifs*. Presse Universitaire de Nancy: Nancy.

- Lavega, P. (ed.) (2006). *Traditional games and society in Europe. European culture in the light of traditional sports and games*. Barcelona: ETSGA.
- European Commission (2011). *Communication on sport: Developing the European Dimension in Sport*. Brussels: European Commission
(<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52011DC0012&from=EN>)
- Mauss, M. (1936). In: id., *Lestechniques du corps*, Paris: PUF, 1950 (trad. it. in id., *Teoria generale della magia e altri saggi*, Torino: Einaudi, 1965).
- Tarozzi, M. (2008). *Che cos'è la Grounded Theory*. Carocci: Roma.
- Voet, W. (2002). *Massacro alla catena*. Bradipolibri: Torino (ed. originale: id., *Massacre à la chaîne. Révélation de 30 ans de tricheries*. Calmann-Levy, Paris, 1999)

