



# Physical Education in primary schools through traditional folk Games in outdoor contexts

## Educazione Motoria nella scuola primaria attraverso i giochi della tradizione popolare in ambiente *outdoor*

Stefania Cataldi

Dipartimento Scienze Mediche di Base Neuroscienze ed Organi di Senso, Università degli Studi Aldo Moro Bari  
stefania.cataldi@uniba.it – <https://orcid.org/0000-0002-5929-4766>

Luca Poli

Dipartimento Scienze Mediche di Base Neuroscienze ed Organi di Senso, Università degli Studi Aldo Moro Bari  
luca.poli@uniba.it – <https://orcid.org/0000-0002-3188-8976>

Valerio Bonavolontà

Dipartimento Scienze Mediche di Base Neuroscienze ed Organi di Senso, Università degli Studi Aldo Moro Bari  
valerio.bonavolonta@uniba.it – <https://orcid.org/0000-0003-2955-0498>

Francesco Fischetti

Dipartimento Scienze Mediche di Base Neuroscienze ed Organi di Senso, Università degli Studi Aldo Moro Bari  
francesco.fischetti@uniba.it – <https://orcid.org/0000-0003-2955-0498>

OPEN ACCESS



DOUBLE BLIND PEER REVIEW

### ABSTRACT

The purpose of the paper is to highlight the need to change teaching strategies in physical education in elementary school. Sedentary lifestyles, abetted by technology such as the recent COVID19 Pandemic, call for a reevaluation of classical teaching methodologies to promote, from an early age, education toward active lifestyles. After an examination of what folk tradition games (GTD) represent, the analysis reevaluates their use, in the elementary school setting both to foster socialization and preserve folk values and as a practice of physical activity outside the school setting. For this reason, the discussion focuses on innovative teaching strategies such as outdoor education (OE) and the psycho-physical benefits they bring, along with the practice of GTDs, as real educational experiences in authentic situations. The use of GTDs in OE can be an ecological strategy to promote motor activity as an active lifestyle in a sensitive age such as childhood.

Il contributo evidenzia la necessità di modificare le strategie didattiche in educazione fisica nella scuola primaria. Lo stile di vita sedentario, complice la tecnologia e la recente Pandemia COVID19, richiede una rivalutazione delle didattiche classiche per promuovere, sin dall'infanzia, una educazione verso stili di vita attivi. Dopo una disamina sull'importanza dei giochi della tradizione popolare (GTD), l'analisi rivaluta il loro utilizzo, nell'ambito della scuola primaria, sia per favorire la socializzazione e conservare i valori popolari sia come pratica di attività fisica al di fuori del contesto scolastico. Per questo motivo, la trattazione focalizza l'attenzione sulle strategie didattiche innovative come l'outdoor education (OE) e sui benefici psico-fisici da esse apportate, insieme alla pratica dei GTD, come esperienze educative reali in situazioni autentiche. L'utilizzo dei GTD in OE può rappresentare una strategia ecologica per promuovere l'attività motoria come stile di vita attivo in una età sensibile come l'infanzia.

#### KEYWORDS

Lifestyle, Pandemic condition, Teaching strategies, Ecological methodology  
Stili di vita, Situazione pandemica, Strategie di insegnamento, Metodologia ecologica

**Authorship:** Conceptualization (S. Cataldi); Formal analysis (L. Poli, V. Bonavolontà); Investigation (L. Poli); Supervision (S. Cataldi); Writing – original draft (S. Cataldi, F. Fischetti); Writing – review & editing (S. Cataldi, F. Fischetti).

**Citation:** Cataldi, S., Poli, L., Bonavolontà, V., & Fischetti, F. (2023). Physical Education in primary schools through traditional folk Games in outdoor contexts. *Formazione & insegnamento*, 21(1S), 20-25. [https://doi.org/10.7346/-feis-XXI-01-23\\_04](https://doi.org/10.7346/-feis-XXI-01-23_04)

**Copyright:** © 2023 Author(s).

**License:** Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

**Conflicts of interest:** The Author(s) declare(s) no conflicts of interest.

**DOI:** [https://doi.org/10.7346/-feis-XXI-01-23\\_04](https://doi.org/10.7346/-feis-XXI-01-23_04)

**Received:** December 1, 2022 • **Accepted:** March 15, 2023 • **Published:** April 30, 2023

**Pensa MultiMedia:** ISSN 2279-7505 (online)

## 1. Introduzione

Il gioco, dimensione educativa di fondamentale rilevanza per la strutturazione della persona durante il percorso dell'età evolutiva, assume all'interno della didattica, un ruolo stimolatore di apprendimenti ma anche di formazione ed educazione del bambino nella sua globalità, in un periodo fondamentale quale quello dell'ingresso nella Scuola Primaria (Valentini & Morbidelli, 2017).

Le stesse autrici suggeriscono, infatti, che durante l'età evolutiva "un sano movimento giocando, porterà a sviluppare, potenziare non solo l'area motoria ma inevitabilmente influenzare efficacemente tutte le altre: quella sociale, affettiva, relazionale e cognitiva permettendogli apprendimenti complessi con più motivazione, interesse, consolidando, nello stesso tempo, stili di apprendimento e stili di personalità positivi".

Secondo Lagardera e Lavega (2003), i giochi motori sono uno strumento straordinario a disposizione dell'insegnante per favorire la convivenza e le relazioni interpersonali. Le regole di qualsiasi gioco stabiliscono una serie di limiti nelle relazioni interpersonali, e questo permette che ogni partita diventi una lezione di relazioni sociali. Gli stessi autori identificano la *sociomotricità* delle esperienze ludiche in cui i partecipanti possono interagire tra loro e con altre persone (cooperazione), con i loro avversari (opposizione) o con entrambi (cooperazione-opposizione).

La sociomotricità di Parlebas (2008) rivaluta le attività ludico e sportive considerandole attività formative e socialmente significative, in parziale contrapposizione con l'individualità della psicomotoricità i cui concetti fondamentali vengono quindi applicati all'interno di un contesto sociale.

I cosiddetti Giochi Tradizionali (GT), rappresentano un patrimonio culturale e storico, spesso dimenticati a causa dell'industrializzazione degli ultimi decenni: essi hanno umanità e valori culturali, e consentono la trasmissione di questo patrimonio da una generazione all'altra (Akbari et al., 2009). Inoltre, è stato riportato che i GT hanno un valore razziale e culturale (Civallero, 2006) e anche che i GT siano tramandati attraverso le generazioni mediante trasmissione orale, sonoro e pratica e che siano classificati come parte dell'attività ricreativa (Addy Putra et al., 2014). I GT sono praticati per piacere e tranquillità della mente (Ekunsanmi, 2012; Sahay, 2013).

La letteratura indica che i bambini sviluppano le competenze motorie di base attraverso l'interazione con l'ambiente e quindi, i GT potrebbero rappresentare un *setting* ideale a tal fine dal momento che si svolgono prevalentemente in contesti outdoor e popolari. Inoltre, questi giochi possono avere un ruolo chiave in relazione agli aspetti emotivi dell'educazione motoria come riportato da Lavega et al. (2014).

Parlebas (2008) inserisce i GT nell'ambito delle attività ludico-motorie, tra i giochi sportivi non istituzionalizzati (*Figura 1*) alla stregua dei "quasi-sports", dei "giochi di strada" e di alcuni videogiochi (i cosiddetti *exergames*). Secondo tale classificazione i GT non mostrano alcun livello di organizzazione e possono produrre lo stesso tipo di risposte in termini di apprendimento rispetto agli sports propriamente intesi (Martinez-Santos, 2020).

Secondo Martinez-Santos et al. (2020) i Giochi tradizionali costituiscono un asset fondamentale per l'Educazione Fisica sia da un punto di vista epistemologico e pedagogico, sia da un punto di vista didattico. Inoltre, si ritiene che i giochi tradizionali abbiano un impatto superiore sullo sviluppo dei bambini in quanto favorevoli alla socializzazione e la collaborazione tra coetanei (Oktavia & Sutapa, 2020), in contrapposizione all'individualità prevista dai giochi moderni e dalle attività digitali (Bordova & Leong, 2003). Tuttavia, gli stessi Martinez-Santos et al. (2020) hanno evidenziato come i GT non siano inseriti nella cornice teorica del *teaching games for understanding* (TGfU), framework scientifico-concettuale noto in ambito educativo e didattico sia per il contesto scolastico che per quello informale.

Tuttavia, nonostante l'esistenza di alcuni studi che riportano benefici e miglioramenti sulle componenti dell'efficienza fisica che i GT comportano, tra cui il rafforzamento delle abilità grosso-motorie e di quelle più fini (Akbari et al., 2013), lo sviluppo dell'efficienza cardiovascolare (Rauber et al., 2014) nonché su agilità, tempo di reazione, velocità ed equilibrio (Gipit et al., 2017; Tan et al., 2020), la pratica di questi giochi sta diventando sempre meno popolare e meno diffusa dalle giovani generazioni. Abdullah et al. (2013) ha riportato che un programma di attività motorie basato sui GT ha determinato un effetto superiore sulle capacità grosso-motorie rispetto ad un programma di educazione fisica tradizionale negli alunni di scuola secondaria.

Le ragioni individuate per il declino dei GT tra le giovani generazioni di oggi è il rapidissimo sviluppo ed uso tecnologico, e la maggior quantità di tempo trascorso a casa guardando la televisione o preferendo i videogiochi alla pratica del gioco o degli sports (Akbari et al., 2009; Ekunsanmi, 2012). Invece, i GT un tempo erano molto popolari e praticati in orario serale da una gamma di età diverse (Ekunsanmi, 2012; Sahay, 2013).

La presente trattazione si propone di rivalutare l'uso dei GT nel contesto della scuola primaria per favorire socializzazione, il recupero dei valori popolari e locali, unitamente ai benefici dell'*outdoor education* e della pratica motoria e sportiva all'aperto, come verrà proposto in seguito. Ciò anche alla luce dei recenti sviluppi legislativi nazionali che prevedono di introdurre, pur gradualmente, il laureato in Scienze Motorie nel primo ciclo scolastico, presenza attesa da diversi decenni ma tutt'ora mancante.

## 2. I giochi tradizionali nella scuola primaria

Nella scuola primaria, il processo di apprendimento che richiede l'utilizzo delle abilità motorie degli alunni è diventata una preoccupazione sotto diversi profili (Oktavia & Sutapa, 2020).

L'educazione motoria e le attività sportive nella scuola primaria rivestono un ruolo centrale per la crescita e lo sviluppo degli alunni al fine di prepararsi al futuro imminente.

Uno dei compiti e delle funzioni dell'educazione motorie è sviluppare la qualità e la quantità dei movimenti di base degli alunni. Più in generale, l'educazione motoria praticata nella scuola primaria

dovrebbe facilitare il bisogno di movimento degli alunni come base per lo sviluppo di aspetti psicomotori fondamentali per la loro crescita e sviluppo. Per esempio, il miglioramento degli schemi motori di base, nell'educazione motoria, è finalizzato allo sviluppo della qualità e della quantità del movimento degli alunni al fine di renderli capaci di muoversi in modo ottimale, come camminare, correre, saltare e altre attività che i bambini frequentemente utilizzano nelle esperienze ludiche e nella vita quotidiana (Hernawan et al., 2019).

È richiesto un lavoro impegnativo e intelligente da parte degli insegnanti di educazione motoria nel produrre creatività, innovazione, metodi e strategie, nonché per l'applicazione di modelli che si adattino a ciò di cui gli alunni hanno bisogno per creare buone abilità di movimento di base (Hernawan et al., 2019).

Pianificare attività fisiche in maniera ottimale, quindi, diventa particolarmente utile ai bambini per poter ottimizzare le loro capacità motorie e specialmente le abilità grosso motorie (Aryamanesh & Sayyah, 2014), inoltre, svolgere esercizio fisico regolarmente è un modo per incoraggiare i bambini ad essere attivi e sviluppare le proprie abilità motorie, le quali giocheranno un ruolo importante nelle loro vite (Santrock, 2007).

I GT rappresentano un processo attraverso il quale i bambini diventano desiderosi di praticare tali attività fisiche e si ritiene che i GT abbiano un miglior impatto sullo sviluppo del potenziale dei bambini; se i giochi moderni esaltano l'individualizzazione, i GT forniscono più opportunità per la socializzazione e la collaborazione tra gruppi (Bordova & Leong, 2003).

Nelle scuole primarie, gli insegnanti di educazione motoria, si trovano ad interagire con bambini sempre meno entusiasti e più riluttanti a praticare sport attivi, che coinvolgono attività grosso motorie, a causa di modalità di apprendimento poco stimolanti (Oktavia & Sutapa, 2020).

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e primaria, sottolineano che la scuola per puntare, fin dalla prima scolarizzazione, al raggiungimento di traguardi per le competenze, al termine di ogni segmento scolastico, deve ricercare strategie didattiche plurime e diversificate per sostenere adeguatamente la formazione dell'uomo e del futuro cittadino (Palumbo & Ambretti, 2021). In quest'ottica, i GT si inseriscono come forma autentica di condivisione di codici e modalità di scambi relazionali diversificati che riflettono la rimodulazione personale di esperienze definite in un contesto storico sociale culturale (Parlebas, 2005). Il loro inserimento nel contesto scuola offre una consistente varietà di opportunità che armonicamente si mescolano a nuove esperienze vissute da ogni alunno scolasticamente (Palumbo & Ambretti, 2021).

I GT si presentano come modalità didattica per la realizzazione di efficaci interventi educativi ai quali sono funzionali la ricchezza e varietà di configurazioni esperienziali, la ricchezza e varietà di codici linguistici in grado di garantire l'integrazione dei saperi all'insegna della riscoperta e del recupero della tradizione locale (Schettini, 1998, p. 73).

Così i docenti dovrebbero realizzare progetti educativi e didattici coerenti e necessari per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali, antropologici

nei quali gli alunni si troveranno a vivere e a operare.

Nelle scuole d'infanzia, come anche in quelle primarie, l'attività didattica formativa ruota attorno ad un'idea ludica, così il gioco tradizionale può essere gioco motorio e psicomotorio, anche combinato a quello linguistico, grafico e simbolico che il docente propone per la costruzione di una serie di abitudini e di rapporti comportamentali interindividuali, concorrenti a formare la personalità dei discenti. In quanto parte fondamentale della cultura popolare, il gioco tradizionale mantiene la produzione spirituale di una città, in un certo periodo storico che allo stesso tempo è sempre in trasformazione, incorporando creazioni anonime, di generazioni che si susseguono e il loro scopo è soprattutto di identificazione sociale (Palumbo & Ambretti, 2021).

I GT, secondo Lavega (2004):

- sono praticati dai bambini per lo stesso piacere di giocare;
- sono gli stessi bambini che decidono quando, dove e come praticarli;
- rispondono alle esigenze fondamentali dei bambini di stare insieme;
- hanno regole di facile comprensione, memorizzazione e conformità;
- le regole sono negoziabili;
- non richiedono molto materiale o costi;
- sono semplici da condividere.

Quindi, i GT possono essere considerati occasioni per produrre grosse stimolazioni intellettuali, psicologiche e sociali e rappresentano un mezzo di comprensione del contesto socioculturale. Piccoli giochi di gruppo mettono spesso in moto una serie di capacità che a volte l'insegnante cerca con fatica di stimolare attraverso attività specifiche (percezione spaziale, linguaggio, matematizzazione, ecc.). Parlebas (2005) ritiene che, fin dalla scuola dell'infanzia vadano recuperati i giochi tradizionali per favorire lo sviluppo psicofisico dei bambini del presente, in quanto le azioni motorie che spontaneamente si mettono in atto durante i giochi sono rappresentative delle caratteristiche di ciascun alunno.

I GT, nel contesto della scuola primaria, potrebbero orientare i bambini ad un modo diverso di pensare la competizione, di stare insieme, di confrontarsi con l'altro e di utilizzare oggetti ludici non standardizzati mettendo a disposizione dei discenti, fin dalla prima scolarizzazione, una consistente varietà di opportunità evolutive. Lavega (2004) e Parlebas (2005) attraverso la loro sperimentazione su campo, hanno evidenziato le possibili e necessarie confluenze tra giochi tradizionali e attuali, concludendo che il gioco tradizionale in tutte le sue forme, rappresenta una fonte inesauribile di conoscenza sia per l'alunno che per il docente (Palumbo & Ambretti, 2021).

Secondo Parlebas (2005), i GT offrono uno scenario molto più irregolare. In molti casi, ai giocatori può essere richiesto di cambiare squadra, e i loro avversari diventano improvvisamente i loro compagni; a volte, un dato giocatore è potenzialmente un compagno e un avversario allo stesso tempo. Questa incoerenza relazionale culmina nel gioco del paradosso, pieno di coalizioni e contro coalizioni, tanto contraddittorie quanto provvisorie. Invece di essere strettamente sot-

tomesso alla logica di una squadra, spesso il giocatore è libero di prendere le sue decisioni motorie, e può non dover rispondere a nessuno. Questa totale autonomia del partecipante a un gioco collettivo, sconosciuta nello sport, si trova solo in alcuni giochi tradizionali.

I comportamenti motori, messi in atto attraverso i GT, offrono un singolare esempio di integrazione tra vissuto e agito, dal punto di vista socioculturale e personale. La scelta e l'uso di strategie motorie diversificate, che si manifesta nel gioco tradizionale riflette la costante integrazione tra motricità e ludicità non istituzionalizzata, che rispecchia la società che li produce; scolasticamente essi sono creative modalità di espressione ludico-motoria, che pur essendo collegate alla tradizione sono regolamentate da regole flessibili socialmente condivise dai partecipanti (Palumbo & Ambretti, 2021).

Le attività rappresentate dai GT, in quanto non strutturate, richiedono un impegno sociale elevato e in un certo modo creativo che muove dalla scelta e selezione di spazi e materiali, sia da parte del docente che da parte degli alunni-giocatori, per arrivare alla definizione delle regole stesse (Palumbo & Ambretti, 2021).

Pertanto, l'introduzione dei GT, all'interno della programmazione didattica e formativa motoria delle scuole primarie, può rappresentare un punto focale per il processo educativo del bambino sotto molteplici aspetti.

### 3. Outdoor education

Se l'importanza del gioco, per un ottimale sviluppo e apprendimento dei bambini, è oramai ampiamente riconosciuta (Ngan Kuen Lai et al. 2018; Ginsburg, 2007), il contesto all'interno del quale tale attività viene praticata sembrerebbe relegato a condizione accessoria. Ancor di più, come riportano Bento e Dias (2017), una sempre più preponderante cultura della paura riguardo i possibili pericoli ed incidenti, a cui i bambini potrebbero essere sottoposti, ha indotto le figure genitoriali e professionali a prediligere attività altamente strutturate e controllate da svolgersi in ambienti chiusi. Diventa, quindi, importante promuovere e rivendicare una maggiore consapevolezza sul diritto dei bambini di poter svolgere attività all'aperto, all'interno di un contesto societario che appare votato ad una forma di sedentarietà controllata, ulteriormente favorita dalla recente situazione pandemica.

Molteplici, infatti, sono i benefici derivanti dalla pratica di attività in un setting outdoor. Garantire ai bambini la possibilità di giocare all'aperto permette loro di esporsi maggiormente alla luce solare e ad elementi naturali, fattori correlati positivamente ad una miglior salute ossea e ad un sistema immunitario più forte. Le evidenze mostrano, inoltre, una riduzione dell'attivazione dei neuroni noradrenergici ed un miglioramento nella qualità del sonno regolando il ritmo circadiano, grazie all'esposizione alla luce naturale che, insieme all'attività motoria, rappresenta il principale regolatore del ciclo sonno veglia (Gladwell et al., 2013). In aggiunta, maggior tempo trascorso in un contesto outdoor è stato associato ad un ridotto rischio di miopia (Lingham et al., 2019).

Non solo benefici sotto il profilo fisiologico ma anche miglioramenti nel rendimento scolastico relativamente alla lettura, calcolo matematico, scienze e scrittura con conseguente incremento della media dei voti, della volontà di restare focalizzati su di uno specifico compito e del problem-solving (Leiberman & Hoody, 1998).

Altri esempi dei benefici, per i bambini, apportati dalle esperienze svolte in ambito outdoor sono rappresentati dal miglioramento del funzionamento cognitivo (Wells, 2000), dal potenziamento del benessere psicologico (Taylor et al., 2002), dallo sviluppo della capacità di coping nei confronti delle avversità (Wells & Evans, 2003) e dalla riduzione di comportamenti antisociali come il bullismo, il vandalismo e, allo stesso tempo, una riduzione dell'assenteismo scolastico (Coffey, 2001; Moore & Cosco, 2000). Le evidenze suggeriscono, inoltre, un minor sviluppo di conflitti durante il gioco all'aperto ed una maggiore cooperazione; le caratteristiche dello spazio outdoor permettono lo sviluppo di obiettivi comuni tra i bambini, portando ad esperienze di cameratismo tra compagni (McClain & Vandermaas-Peeler, 2015).

Nonostante le evidenze più che ventennali, le opportunità per i bambini di gioco all'aperto sono diminuite come conseguenza della globalizzazione, dell'avanzamento tecnologico e dell'urbanizzazione in espansione.

Il tempo che i bambini trascorrono all'interno dei contesti educativi dovrebbe portare a ripensare la pianificazione e gli interventi educativi, ponendo particolare attenzione ai tempi e agli spazi dedicati al gioco all'aperto, a partire dai primi gradi d'istruzione (Bento & Dias, 2017). In media, infatti, i bambini trascorrono metà della propria giornata in ambiente scolastico, diventa così importante creare ogni possibilità al fine di incoraggiare e promuovere attività ludiche in settings esterni.

L'outdoor education considerato come un approccio che mira alla promozione dell'apprendimento attraverso l'interazione di esperienza e riflessione, basata sull'osservazione pratica in situazioni autentiche (Szczepanski., 2008), rappresenta una grande opportunità per avviare un percorso utile a riavvicinare il bambino ad esperienze reali, in un mondo sempre più virtuale, riconnettendolo ad un ambiente variabile e imprevedibile che può fungere da input allo sviluppo di una sensibilità per gli ambienti naturali, attraverso un vissuto ecologico dell'apprendimento.

Così, questo modello integrativo e complementare alla classica modalità di apprendimento ed insegnamento permette a discenti ed insegnanti di apprendere grazie all'osservazione e ad esperienze in contesti reali. In questo modo, oggetto della conoscenza diventa il luogo in cui l'apprendimento si verifica e l'esperienza è specifica e situata (Szczepanski., 2008).

I presupposti teorici dell'outdoor education si fondano sul concetto del "Learning by Doing" che origina dalle idee di Dewey (1963) secondo il quale ogni processo conoscitivo è un impegno di trasformazione della realtà da parte dell'uomo. I significati che emergono delineano nuovi metodi di trasformazione e di operazione in vista di rendere la realtà più conforme agli scopi umani.

Il National Center for Outdoor Education and He-

alth (NCU) dell'Università di Linköping in Svezia ha definito l' outdoor education:

- Approccio che pone l'apprendimento nell'interfaccia tra esperienza e riflessione, basato su esperienze concrete in situazioni reali;
- Ricerca interdisciplinare e campo dell'educazione, che implica tra l'altro: lo spazio di apprendimento trasferito oltre l'aula, nella vita all'interno della società, nell'ambiente naturale e culturale;
- l'accento sulla relazione tra esperienza sensoriale e apprendimento;
- l'importanza del luogo.

In questo scenario, i GT possono svolgere una duplice funzione, rendere interessanti e stimolanti le attività di apprendimento delle abilità motorie, all'interno del contesto scolastico, e favorire un transfert in orari extra-scolastici del desiderio di dedicare maggior tempo al gioco all'aperto, fornendo strumenti pratici da poter applicare in un ambito destrutturato, grazie alla trasmissione di questo patrimonio culturale popolare in grado di contribuire fortemente alla psicomotricità dei bambini.

Attraverso la pratica dei GT in contesto outdoor è possibile entrare in contatto con elementi naturali, quindi materiali "open-ended" che rispondono ai bisogni e all'immaginazione dei bambini. In questo processo di reinvenzione e di assegnazione di nuovi significati agli oggetti diventa possibile stimolare le abilità legate al pensiero divergente, alla creatività e al problem-solving (Bento & Dias, 2017).

La società odierna, infatti, spesso nega l'importanza del "rischio" per l'apprendimento e lo sviluppo del bambino; come riportano Bento & Dias (2017) i giochi che presentano una componente di rischio promuovono importanti abilità collegate alla tenacia, intraprendenza e conoscenza di sé. Cercando di prevenire tutte le situazioni pericolose i bambini non sapranno come affrontare gli ambienti imprevedibili e non svilupperanno la necessaria fiducia utile per superare le sfide in autonomia.

Diventa opportuno, quindi, assegnare un maggior

valore al setting all'interno del quale svolgere e promuovere il processo educativo evitando di aver a disposizione un unico strumento che inevitabilmente permette di proporre un'unica soluzione in contesti dove, invece, una pluralità di stimoli e opportunità appare imperativa per un adeguato percorso di apprendimento e formazione.

#### 4. Considerazioni finali

Si può così affermare che, oggi più che mai, l'introduzione di attività ludico-motorie proprie della tradizione popolare rappresenta non soltanto un auspicio rivolto a docenti lungimiranti e disposti ad accogliere tale invito ma, bensì, quasi una necessità. Naturalmente non si tratta di qualcosa di semplice attuazione, infatti, l'importanza di valorizzare la varietà del setting educativo si scontra con le ormai consolidate metodologie di educazione formale. Questo comporta l'esigenza di uno spostamento quasi culturale dal concetto di insegnamento a quello di apprendimento. Tanto più perché l'integrazione dei GT, senza negare gli aspetti legati alla modernità attuale in un utopico e anacronistico tentativo di ritorno al passato, potrebbero rappresentare un mezzo utile al fine di far riscoprire e incrementare l'entusiasmo, dei giovani alunni, nell'atto motorio fine a sé stesso e trasferibile al di fuori del contesto scolastico, in ambienti naturali e urbani, consolidandosi in un vero e proprio stile di vita. Difatti, essere fisicamente attivi è una componente fondamentale della salute e del benessere. L'attività fisica, svolta in primis attraverso il gioco, è essenziale non solo per la salute fisica ma anche psicologica, emotiva e sociale; incoraggiando i bambini a partecipare all'attività fisica ed ai giochi attivi, come i GT che si basano su corporeità e movimento, possiamo aiutarli a sviluppare buone abitudini, che si riveleranno preziose per tutta la vita. Per questo diventa fondamentale agire precocemente all'interno di quei contesti formativi, quali le scuole primarie, proprio perché salute ed educazione sono inestricabilmente legati.

#### Riferimenti Bibliografici

- Abdullah, B., Amri, S., Yee, K. L., & Abu Samah, B. (2013). The impact of traditional games on the gross motor skill development of an early childhood. *The social sciences*, 8(6), 590–595. <http://dx.doi.org/10.36478/sscience.2013.590.595>
- Addy Putra, M. Z., Shahrul Anwar, M. Y., Nor Ziratul Aqma, & Amirul Fahmi, R. (2014). Re-creation of Malaysian traditional game namely 'Baling Selipar': A critical review. *International Journal of Science, Environment and Technology*, 3(6), 2084–2089. Retrieved January 31, 2023, from <https://www.ijset.net/journal/451.pdf>
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaei, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7–9 year-old boys. *Iran J Pediatr*, 19(2), 123–129. Retrieved January 31, 2023, from <http://www.bioline.org.br/pdf?pe09019>
- Aryamanesh, S., & Sayyad, M. (2014). Effect of Some selected Games on the Development of Locomotor Skills in 4-6 Year-Old Preschool Boys. *International Journal of Sport Studies*, 4(6), 648–652.
- Bento, G., & Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for young children's healthy development. *Porto Biomedical Journal*, 2(5), 157–160. <https://doi.org/10.1016/j.pbj.2017.03.003>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). Chopsticks and Counting Chips: Do Play and Foundational Skills Need To Compete for the Teacher's Attention in an Early Childhood Classroom?. *Young Children*, 58(3), 10–17. <https://www.jstor.org/stable/42729772>
- Civallero, E. (2007). Traditional games, music and oral tradition: Intangible tools in multicultural libraries. In IFLA Satellite Meeting 2007. *Conference on Innovative Multicultural Library Services for All. Pretoria, South Africa*, 15–17. Retrieved January 31, 2023, from <https://n2t.net/ark:/13683/poWT/mxt>
- Coffey, A. (2001). Transforming school grounds. In T. Grant & G. Littlejohn (Eds.), *Greening school grounds: Creating habitats for learning* (pp. 2–4). Toronto: Green.
- Dewey, J. (1963). *Experience and Education*. London: Collier-Macmillan.

- Ekunsanmi, T. (2012). A note on the current status of Arin, a Yoruba traditional game played with the seeds of *dioclea reflexa*. *Journal of Life Sciences*, 6(3), 349–353.
- Gipit, M. A., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: A preliminary study. *Malaysian Journal of Movement, Health & Exercise*, 6(2), 157–169. Retrieved January 31, 2023, from <https://pdfs.semanticscholar.org/7d37/4d2a80959-c16611d64a8af56ba8ef3ed2653.pdf>
- Gladwell, V. F., Brown, D. K., Wood, C., Sandercock, G. R., & Barton, J. L. (2013). The great outdoors: how a green exercise environment can benefit all. *Extreme physiology & medicine*, 2(1), 3. <https://doi.org/10.1186/2046-7648-2-3>
- Hernawan, H., Sukarya, Y., & Solahuddin, S. (2019). Locomotor basic motion learning model based on traditional game for basic school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318, 012047. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012047>
- Ginsburg, K. R. American Academy of Pediatrics Committee on Communications, American Academy of Pediatrics Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Lavega, P. (2004). *Aplicaciones de la noción de conducta motriz en la enseñanza*. Lleida: Ediciones de la Universitat de Lleida.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457–467. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Leiberman, G., & Hoody, L. (1998). *Closing the achievement gap: Using the environment as an integrated context for learning*. San Diego, CA: State Education and Environmental Roundtable.
- Lingham, G., Mackey, D. A., Lucas, R., & Yazar, S. (2020). How does spending time outdoors protect against myopia? A review. *The British journal of ophthalmology*, 104(5), 593–599. <http://dx.doi.org/10.1136/bjophthalmol-2019-314675>
- Lobjois, D. (2008). *Un ludorama exubérant. Jeux traditionnels et populaires de Picardie et du Nord-Pas-de-Calais*. Engelaere.
- Martínez-Santos, R., Founaud, M. P., Aracama, A., & Oiarbide, A. (2020). Sports teaching, traditional games, and understanding in physical education: a tale of two stories. *Frontiers in Psychology*, 11, 2312. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581721>
- McClain, C., & Vandermaas-Peeler, M. (2015). Social contexts of development in natural outdoor environments: children's motor activities, personal challenges and peer interactions at the river and the creek. *J Adventure Educ Outdoor Learn.*, 16, 31–48. <https://doi.org/10.1080/14729679.2015.1050682>
- Ngan Kuen Lai, Tan Fong Ang, Lip Yee Por & Chee Sun Liew (2018) The impact of play on child development - a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(5), 625–643. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1522479>
- Oktavia, S., & Sutapa, P. (2020). Traditional Game based Learning Model to Improve Elementary School Students' Motor Abilities. In G. Elumalai, N. I. Arovah, & M. I. Zein (Eds.), *Proceedings of the 3rd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science in conjunction with the 2nd Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (YISHPESS and CoIS 2019)* (pp. 405–411). Scitepress. <https://doi.org/10.5220/0009787704050411>
- Parlebas P. (2005). El joc, emblema d'una cultura. In J. S. i Amigó (Ed.), *Tradicinari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*. Barcelona: Grup Enciclopèdia. Retrieved January 31, 2023, from <https://www.enciclopedia.cat/tradicinari/el-joc-emblema-duna-cultura>
- Pic, M., Lavega-Burgués, P., & March-Llanes, J. (2019). Motor behaviour through traditional games. *Educational Studies*, 45(6), 742–755. <https://doi.org/10.1080/03055698.2018.1516630>
- Rauber, S. B., Boullosa, D. A., Carvalho, F. O., De Moraes, J. F. V. N., De Sousa, L. R. C., Simoes, H. G., & Campbell, C. S. G. (2014). Traditional games resulted in post-exercise hypotension and a lower cardiovascular response to the cold pressor test in healthy children. *Frontiers in Physiology*, 5, 235. <https://doi.org/10.3389/fphys.2014.00235>
- Sahay, S. (2013). Traditional children's games of Bihar. *Electronic Journal of Folklore*, 54, 119–136. Retrieved January 31, 2023, from <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=53878>
- Schettini, B. (1998). *L'educatore di strada. Teoria e metodologia della formazione e dell'intervento di rete*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Szczepanski, A. (2008). *Knowledge through action: Teachers' perceptions of the landscape as a learning environment*. Linköping: Department of Culture and Communication, National Center for Outdoor Education, Linköping University.
- Tan, J. S., Nonis, K., & Chan, L. Y. (2020). The Effect of Traditional Games and Free play on Motor Skills of Preschool Children. *International Journal of Childhood, Counselling and Special Education*, 1(2), 204–223. <https://doi.org/10.31559/CCSE2020.1.2.6>
- Taylor, A. F., Kuo, F. E., & Sullivan, W. C. (2002). Views of nature and self-discipline: Evidence from inner city children. *Journal of Environmental Psychology*, 22(1–2), 49–63. <https://doi.org/10.1006/jevp.2001.0241>
- Valentini, M., & Morbidelli, V. (2017) Gioco e movimento, stimolatori di apprendimenti in età evolutiva Play and movement, stimulators of learning in childhood. *Formazione e insegnamento*, 15(1), 355–371. Retrieved January 31, 2023, from <https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/siref/article/view/2186>
- Wells, N. M. (2000). At home with nature, effects of 'greenness' on children's cognitive functioning. *Environment & Behavior*, 32(6), 775–795. <https://doi.org/10.1177/00139160021972793>
- Wells, N. M., & Evans, G. W. (2003). Nearby nature: A buffer of life stress among rural children. *Environment & Behavior*, 35(3), 311–330. <https://doi.org/10.1177/0013916503035003001>