



## Scopriamo insieme il piacere di giocare. Giochiamo? Giochiamo!

### Presentación de la serie

La serie Proyectos NES presenta propuestas que han sido pensadas en el marco de cada uno de los espacios curriculares del campo de la formación general, planteando algunas articulaciones posibles con contenidos de otros espacios curriculares. En este contexto de aislamiento social obligatorio preventivo en el que tanto docentes como estudiantes no concurren de manera presencial a las escuelas, resulta necesario ofrecer estos insumos y recursos para que cada institución defina y optimice su utilización. La propuesta invita y alienta a la selección y organización de algunos de los proyectos en función de los criterios y características que cada escuela defina y priorice. Para ampliar: [Recomendaciones para el desarrollo de los proyectos NES](#).

### 1. Orientaciones para docentes

#### Contenidos

- Describir actividades y eventos (presentes y pasados).
- Dar y seguir instrucciones.

#### Articulaciones posibles

Esta propuesta podría articularse, también, con los siguientes contenidos seleccionados para el espacio curricular de Educación Física, del mismo año:

#### Educación Física

*Núcleo: Juegos.*

- Juegos en grupos y equipos con diversos tipos de organización, que presenten problemas que requieran de diferentes habilidades para su resolución.
- Juegos tradicionales propios de la edad, originarios de las diversas comunidades de origen que coexisten en la escuela.



## Presentación del proyecto

Esta propuesta tiene el propósito de recuperar el valor del juego. El valor educativo, cognitivo y relacional del juego es indiscutible. De hecho, cumple un rol insustituible en el desarrollo del sujeto y por lo tanto se le debería asignar un espacio relevante en el ámbito de los proyectos educativos. Las oportunidades de ejercitar juegos tradicionales se encuentran, hoy en día, reducidas por falta del espacio físico necesario. Esta realidad conduce a juegos estáticos y autorreferenciales, a veces impuestos por la publicidad, cuyas características no favorecen el desarrollo de los/as jóvenes como seres sociales. La experiencia positiva que se realiza en la actividad lúdica puede resultar muy útil para prevenir formas de malestar en los/as jóvenes como la falta de motivación, la dificultad en aceptar la propia imagen, los modos de relacionarse con sus pares, entre otras. El juego tiene la ventaja, en este sentido, de facilitar una positiva adaptación, pudiendo percibirse los mensajes del cuerpo como premisa para desarrollar el respeto hacia sí mismo y hacia los/as demás y favorecer la construcción de la autoestima y de las relaciones sociales. Conduce, en clave educativa, al crecimiento y a la madurez. La lengua se aprende con otras personas, en un intercambio dialógico, gracias al cual los/as estudiantes pueden interiorizar las reglas sociales que rigen este intercambio. El juego, como situación auténtica y compleja, involucra distintas disciplinas, lo que favorece el trabajo de articulación. En este caso se sugiere, teniendo en cuenta los contenidos priorizados para este recorrido, la articulación con la asignatura Educación Física. El trabajo interdisciplinario aportará a los/as estudiantes los recursos para reflexionar acerca de aspectos relacionales y sobre cómo construir vínculos positivos con sus pares y con las personas adultas, haciendo, entre otras cosas, un uso adecuado de la lengua.

Como producto final, los/as estudiantes podrán escribir una nueva versión de un juego tradicional o bien crear un nuevo juego, usando los conocimientos adquiridos, la fantasía y la creatividad.



## 2. Actividades para estudiantes

**Scopriamo insieme il piacere di giocare. Giochiamo? Giochiamo!**

### Presentación

In questo progetto lavoreremo con testi per recuperare il valore sociale dei giochi tradizionali, ma non solo. L'argomento è il ruolo che svolge il gioco nella costruzione di legami positivi. Alla fine del percorso, potrai scrivere una nuova versione di un gioco tradizionale oppure ideare e creare un gioco nuovo. Basta usare la fantasia e la creatività. Giochiamo? Giochiamo!

### Desarrollo

#### Attività 1

- a. Produzione scritta. Osserva le opere dell'artista Bartolomeo Pinelli e descrivi. Cosa fanno i personaggi?



Pinelli, *Il gioco di Morra*. Roma, 1815, incisione all'acquaforte.

---

---

---

---



- b. Comprensione scritta. Conosciamo l'artista.  
Completa il testo con le parole nel riquadro.

**costumi - disegni - pittore - ha - suoi - documentario**

Bartolomeo Pinelli (Roma, 1781 - 1835 ) è stato un incisore, \_\_\_\_\_ e ceramista italiano. Artista grafico estremamente prolifico, \_\_\_\_\_ prodotto circa quattromila incisioni e diecimila \_\_\_\_\_ .

Nelle sue stampe ha illustrato i \_\_\_\_\_ dei popoli italiani. Il tema in generale più ricorrente è Roma, i suoi abitanti, i \_\_\_\_\_ monumenti, la città antica e quella a lui contemporanea.

La sua opera di illustratore possiede, oltre all'intrinseco valore artistico, un rilevante significato \_\_\_\_\_ per l'etnografia di Roma. Oltre al repertorio di immagini dedicate ai costumi romani ha illustrato numerosi libri.

Adattato da: [Bartolomeo Pinelli](#), dal sito Wikipedia.

- c. Comprensione scritta.

**La morra. Come si gioca?**

Il gioco consiste nell'indovinare la somma dei numeri che mostrano con le dita i giocatori. Simultaneamente i due giocatori tendono il braccio mostrando il pugno oppure stendendo un numero di dita a scelta, mentre gridano un numero (il dieci è chiamato proprio "morra"). Il giocatore che indovina la somma conquista il punto. Se entrambi i giocatori indovinano la somma il gioco continua e nessuno guadagna il punto. Il gioco finisce quando si raggiunge il punteggio deciso a priori.

Si può giocare uno contro uno (la forma base del gioco) oppure due contro due. La competizione a squadre è quella più diffusa ed



Proyectos NES

3º Año

anche quella in cui il fattore fortuna viene messo da parte per far posto ad abilità e strategie.

Il gioco, diffuso in tutto il territorio nazionale, presenta delle varianti proprie di ogni regione. C'è chi gioca da seduto, chi in piedi, chi utilizza un tavolo, chi si ferma ad ogni punto conquistato e chi continua a giocare senza fermarsi mai.

Adattato da: [Morra](#), dal sito *Wikipedia*.

Vero o falso? Segna una X nella casella giusta.

	Vero	Falso
1. Il gioco consiste nel dire il numero di dita che mostrerà l'avversario.		
2. Se i due giocatori indovinano il numero tutt'e due guadagnano un punto.		
3. È anche possibile giocare a squadre.		
4. Ci sono molte varianti di questo gioco.		

**Attività 2**

**a.** Produzione scritta. E tu, a cosa giocavi da piccolo/a? E ora, a cosa giochi? Preferisci giocare da solo o in squadra? Perché?

---



---



---



---

**b.** Comprensione scritta. Andiamo a riscoprire altri giochi. Che gioco è? Leggi le regole e scrivi sotto al numero del testo la lettera che corrisponde al nome del gioco.

1	2	3



## Proyectos NES

3º Año

1. Molti pensano che sia un gioco da nonni, ma in realtà è una delle pratiche ludiche più antiche del mondo. Per giocare si utilizzano delle sfere, che vengono lanciate su una pista e devono arrivare il più vicino possibile al “boccino” (cioè una sfera ancora più piccola).	A. I quattro cantoni
2. Il campo da gioco deve essere grande almeno come una stanza e di forma quadrata. I quattro angoli del quadrato devono essere segnalati, ad esempio con un disegno fatto per terra. Si sorteggia chi sta in mezzo al quadrato, mentre gli altri quattro giocatori si mettono agli angoli del campo di gioco. Al “via” chi sta negli angoli deve scambiarsi il posto velocemente. Il giocatore al centro deve cercare di conquistare uno degli angoli rimasti momentaneamente vuoti. Chi perde il posto deve andare al centro del quadrato.	B. L’elastico
3. Si gioca in almeno tre giocatori. A turno 2 giocatori tengono un elastico teso all’altezza delle caviglie. Il terzo giocatore salta sull’elastico e inizia a formare delle figure che hanno un ordine deciso con gli altri giocatori che, a loro volta, dovranno ripeterle. Via via che il gioco prosegue, si alza l’elastico ai polpacci e poi alle ginocchia, costringendo il giocatore in mezzo a saltare più in alto. Vince che riesce a formare le figure nell’ordine preciso commettendo meno errori.	C. Le bocce

Adattato da: [15 giochi della nostra infanzia](#), dal sito [nostrofiglio.it](#)

### Attività 3

- a. Comprensione orale. La lippa. “Essere veloce come una lippa” è un modo di dire di cui pochi conoscono la provenienza. Guarda il video [“Lippa”](#) e completa il testo con le parole nel riquadro.

**direzione - scopa - toscana - passatempo - bastone - scopa - giardini - cerchio - lippa - uscire - mazza**

#### La lippa

Si tratta di un antico \_\_\_\_\_ caduto in disuso di probabile origine \_\_\_\_\_. Gli attrezzi sono due: il \_\_\_\_\_ e la lippa vera e propria, entrambi ricavati da un ramo dritto o un manico di \_\_\_\_\_. Il nonno di Veronica li ha realizzati per noi, ricavando da un manico di \_\_\_\_\_ un



## Proyectos NES

3º Año

bastoncino, la \_\_\_\_\_ appunto lunga 6 /8 cm a forma di fuso, e un altro la \_\_\_\_\_ lungo 50/60 cm. Il gioco è adatto per essere giocato in ampi spazi, come prati e \_\_\_\_\_.

Uno sarà il padrone e l'altro il servo. La prof. realizza il cerchio di un metro di diametro. Il padrone, al centro del \_\_\_\_\_ getta per aria la lippa, colpendola con la mazza e quando ricade al volo, respinge più lontano possibile questa. Il servo si precipita a raccogliere la lippa, e la tira in \_\_\_\_\_ del cerchio, cercando di raggiungerlo mentre il padrone, cerca di allontanarla nuovamente, colpendola con la mazza prima che abbia toccato il suolo. Se il servo riesce a colpire il cerchio, si invertono le parti e il padrone deve \_\_\_\_\_ dal cerchio.

**b.** Ora guarda ancora il video e controlla le tue risposte.

### Actividad de cierre

Produzione scritta. Ora tocca a voi. Scopriamo insieme il piacere di giocare. Giochiamo? Giochiamo!

**a.** Lavorate in gruppo e create un gioco di squadra da proporre ai vostri compagni di classe. Potete prendere spunto da un gioco conosciuto oppure potete consultare l'informazione sui giochi qui [15 giochi della nostra infanzia](#) e rielaborare le regole usando la fantasia e la creatività.

---



---



---



---

**b.** Pubblica la tua proposta su [Padlet](#) e invita i tuoi compagni a giocare. Buon divertimento!



## Proyectos NES

3º Año

- c. Ora fai un'autovalutazione seguendo i punti per la riflessione nella griglia.

Los/as estudiantes pueden realizar una autoevaluación con la siguiente grilla:

Revisé el texto antes de entregarlo.	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
En la narración	Muy bueno	Bueno	En proceso
• <i>Respeté lo solicitado en la consigna.</i>			
• <i>Utilicé las estructuras gramaticales correctamente.</i>			
• <i>Utilicé la puntuación y acentuación adecuada.</i>			
• <i>Escribí el texto prestando atención a la ortografía.</i>			

## Bibliografía, fuentes y/o recursos

Caon, F. y Rutka, S. (2004). *La lingua in gioco*. Guerra: Perugia.