



CENTRO ITALIANO
DI STUDI E DI ESPERIENZE SCOUT
BADEN-POWELL

Educare con il gioco

Libriperlapace.it
progetto: schede_libro_con_indice

Non troverete qui tutto il testo del libro, ma solo una scheda comprendente l'**indice** o il **sommario**.

Lo scopo di questo progetto è di permettere al lettore di trovare più facilmente quello che cerca. E di farsi un'idea sull'importanza del libro in questione.

Il file è in formato .PDF “ricercabile”, è quindi possibile avviare su di esso una ricerca per parola utilizzando programmi disponibili gratuitamente come ad esempio Adobe Acrobat Reader.

<https://get.adobe.com/it/reader/otherversions/>

È possibile lanciare una ricerca su tutti i files .PDF presenti nella stessa cartella (o folder o directory). Quindi conviene tenere nella stessa cartella tutti i files sui quali si vuole lanciare la ricerca.

Educare con il gioco

durante il tempo libero, in parrocchia,
nei soggiorni di vacanza,
in famiglia

ovverossia

suggerimenti di arte e di tecnica nella guida di giochi
in gruppi di bambine/i e ragazze/i
da parte di adulti
educatori non professionisti

Il volume raccoglie gli atti di un
corso per animatori del gioco
proposto dal Centro Pastorale del Tempo Libero
della Diocesi di Modena
— nel 1985 anno internazionale dei giovani —
e realizzato, con il contributo della
Cassa di Risparmio di Modena,
dalle sezioni modenesi
dell'Azione Cattolica Ragazzi,
dell'Associazione Italiana Maestri Cattolici,
dell'Associazione Italiana Guide e Scouts d'Europa Cattolici,
a cura di Pietro Paolo Severi.

*In copertina: Pieter Bruegel, detto «Bruegel il vecchio» o «il Bizzarro» (Breda 1525 - Bruxelles 1569) - giochi di bambini -
(1560) conservato nel Kunsthistorisches Museum di Vienna.*

INDICE

2

GIANFRANCO PAVESI - *Presentazione* pag. 11

1

PIETRO PAOLO SEVERI - *Educare col gioco*

Cap. I — *Perchè questo corso* » 3

Cap. II — *Dalla parte delle bambine e dei bambini*
 — Un metodo attivo e naturale pag. 6
 — Il gioco spontaneo » 8
 — Educare, formare, istruire col gioco » 9
 — Il gioco guidato (e finalizzato) » 11
 — Uno strumento da usare con avvedutezza » 12

Cap. III — *Giocare oggi con ragazzi e ragazze*
 — Un codice per giocare insieme pag. 14
 — Interessare ed educare » 15
 — Giochi e giocattoli creativi » 18
 — Il gioco didattico e la didattica col gioco » 20
 — Il «gioco della vita» » 21

Cap. IV — *Quando il gioco è anche origine o sfogo di aggressività*
 — Il gioco emulativo pag. 23
 — Una educazione fondata sull'esempio... » 24
 — ... e sulla emulazione-competizione » 24

Cap. V — *Scegliere, inventare, fare eseguire un gioco* pag. 26

PIETRO PAOLO SEVERI - *Il mio quaderno di giochi E/G (e dintorni)*

Introduzione pag.

Il decalogo del «Grande Capo» »

E, modestia a parte, il mio decalogo »

Cap. I — *Esperienze & progetti* (giochi per L/C, giochi per E/G, inizio e fine gioco, applausi, il trionfo, segnare una pista, delimitare il cg, le misure dei cg, misurare il tempo, pagare pegno, le «prese» e i «salvi», il «pronto gioco», il «pronto soccorso», schieramenti e squadre, i nomi, verbi da imparare a memoria) pag.

Sezione prima: giochi calmi

Cap. II — *Piccoli giochi e giochi di famiglia felice* pag.

Cap. III — *Giochi di allenamento sensi* pag.
 a) Abilità e destrezza »
 b) Espressione, fantasia »
 c) Gusto »
 d) Memoria »
 e) Olfatto »
 f) Orientamento e coordinamento dei movimenti »
 g) Osservazione, riflessione, deduzione »

h) Riflessi in genere	pag.	30
i) Senso del ritmo	»	32
l) Recitare e cantare	»	33
m) Senso critico	»	34
n) Seguire tracce	»	34
o) Tatto	»	35
p) Udito	»	35
q) Valutazione di spazi e di pesi	»	38
r) Valutazione del tempo	»	38
s) Vista	»	38

Sezione seconda: giochi di movimento

Cap. IV — <i>Giochi per correre, rincorrere, acchiappare, scappare</i>	
— Gara di velocità	pag. 39
— Corsa di resistenza	» 39
— Corsa piana a ostacoli	» 39
— Percorsi con ostacoli e prove varie	» 40
— Corsa con elementi di difficoltà	» 40
— Corsa a coppie, a terzetti, ecc.	» 40
— Rincorrere, scappare e acchiappare	» 40
a) Individuale, su terreno aperto	» 41
b) Per gruppi, su terreno aperto	» 41
c) Individuale, in cerchio o campo chiuso	» 42
d) Per squadre	» 43
e) Formando una unica catena	» 44
f) Formando catene multiple	» 44

Cap. V — <i>Giochi per spiare, scoprire, vedere</i>	pag. 45
---	---------

Cap. VI — <i>Giochi per afferrare, tirare, portare</i>	pag. 48
--	---------

Cap. VII — *Giochi tecnici, su attività dei Sentieri E/G*

- a) Agilità e forza
- b) Forza e resistenza
- c) Barattoli
- d) Bussola e orientamento
- e) Collaborazione
- f) Costruire
- g) Travestimenti e costumi
- h) Forza ed equilibrio
- i) Fuochi
- l) Lotta
- m) Nodi e legature
- n) Saltare
- o) Spegner l'incendio
- p) Segnali e segnalazioni
- q) Tecnica manuale e disimpegno pratico

Cap. VIII — *Giochi con la palla*

- a) Per imparare a impugnare la palla
- b) Giochi individuali di lancio
- c) Giochi individuali di presa
- d) Giochi di movimento: lanciare, colpire, sfuggire alla palla
- e) Giochi di squadra, a coppie o in cerchio
- f) Staffette
- g) Grandi giochi-sport con la palla
- h) Percorsi obbligati

Cap. IX — <i>Staffette, percorsi, gimcane</i>	p
---	---

Cap. X — <i>Altri giochi di movimento, individuali</i>	p
--	---

Cap. XI — <i>Altri giochi di movimento, a squadre</i>	pag. 93
---	---------

Sezione terza: altri giochi

Cap. XII — <i>Scherzi, sfide, giochi spettacolo</i>	pag. 97
---	---------

Cap. XIII — <i>Giochi vari</i>	pag. 105
--------------------------------	----------

...Per concludere	pag. 111
-------------------	----------

3

ALFREDO BERINI, GIUSEPPE MALPELI, PIETRO PAOLO SEVERI - *Quando giocare è: recitare, cantare, danzare e mimare*

Cap. I — Un gioco: un sogno, una fantasia	pag. 3
---	--------

Cap. II — Al di là del passatempo	pag. 9
-----------------------------------	--------

Cap. III — Un gioco, come linguaggio del corpo	pag. 14
--	---------

Cap. IV — Giocare al campo, al soggiorno di vacanza, al mare o in montagna	pag. 23
--	---------

Cap. V — Giocare con materiali «poveri» e divertirsi con poco	pag. 27
---	---------

Cap. VI — «...il treno da Montecucco viaggia con 120 minuti di ritardo...»	pag. 34
--	---------

a) Una vostra personale straordinaria specialità	» 35
b) Battaglie di numeri	» 37
c) Indovinare un numero	» 38

d) Giochi con i numeri	pag.
e) Nodi, reti, circuiti annodati	»
f) Disegni senza staccare la penna dal foglio	»

Cap. VII — Cantare, imparare e catalogare i canti	pag.
---	------

Cap. VIII — Applausi, bans, scherzi, capricci, canoni, filastrocche, canti FF...	pag.
--	------

Cap. IX — Canti mimati e figurati, storie e scenette, ritmi gestuali	pag.
--	------

Cap. X — Marce e danze	pag.
------------------------	------



La biblioteca di «Esperienze e progetti» nasce per sollecitare e per ospitare opere qualificate, diretta espressione dell'attività e del pensiero di Soci del «Centro italiano di studi ed esperienze scout Baden-Powell» e di Redattori della rivista «Esperienze e progetti» edita a cura del Centro Studi, ovvero frutto di collaborazione, traduzione, adattamento o, ancora, opere che potranno qui collocarsi per gli specifici riferimenti che interessino lo Scautismo, anche se pensate e realizzate in ambiti diversi. Così, il Centro Studi intende anche creare un ulteriore strumento di presenza del metodo scout nel mondo della Cultura e degli Educatori professionisti e non professionisti, che ci auguriamo possa essere apprezzato.

Sono stati fino ad ora pubblicati i seguenti volumi:

- 1) PIETRO PAOLO SEVERI: «*Lo scautismo cattolico italiano*», presentazione di G.P. Guaraldi, Modena, Tip. P. Toschi & C., 1969.
- 2) AA.VV.: «*Giocare con i ragazzi, oggi*», Atti del Corso sul gioco infantile realizzato a Modena dall'AIMC e dal Centro Studi BP, nel 1979 anno internazionale del bambino, presentazione di G.F. Pavesi, Modena, TEIC, 1979.
- 3) CENTRO STUDI BP - «*A caccia con Lupo Rosso Solitario*» - è la raccolta organica degli scritti di F. Catani indirizzati ai Capi dell'ASCI, con presentazione di P.P. Severi e M. Sica e illustrazioni di G. De Fiore. TEIC Modena 1983.
- 4) CENTRO STUDI BP - «*Educare con una favola*» - a cura di P.P. Severi, con copertina di P. Joubert e illustrazioni di G. De Fiore. TEIC Modena 1985.
- 5) CENTRO STUDI BP - «*Educare con il gioco*» - Atti del Corso sul gioco realizzato a Modena nel 1985 anno internazionale dei giovani, presentazione di G.F. Pavesi, Modena, TEIC, 1986.

Il «Centro italiano di studi ed esperienze scout Baden-Powell» si è costituito nel 1974 per offrire agli Educatori un luogo di incontro sui temi dello Scautismo, per confronto, critica e scambio di idee, di opinioni e di esperienze sulla pratica del metodo scout e sulle sue realizzazioni concrete, in Italia e nel mondo.



L. 25.000
(24.512)