

# milleDUEnotti malamocco 2012

BarchettaBlu è un **centro di ricerca** che progetta e realizza servizi e iniziative per bambini, famiglie e operatori dell'infanzia. Con una equipe di esperti in ambito educativo BarchettaBlu ha la possibilità di studiare, ricercare e realizzare nuove iniziative ludico-educative per i bambini e le famiglie da un lato, di formazione per gli educatori e gli insegnanti dall'altro. BarchettaBlu collabora con l'assessorato alle Politiche Educative del Comune di Venezia, la Regione Veneto, le Municipalità, molti altri enti pubblici e privati del territorio e molti istituti scolastici quali nidi, scuole primarie e secondarie e università.



**BarchettaBlu**  
Dorsoduro 614  
tel/fax 041 2413551  
info@barchettablui.it  
www.barchettablui.it

BarchettaBlu organizza laboratori e iniziative per bambini e famiglie in occasione di particolari eventi in città. Le iniziative si basano sulla fondamentale premessa che tutto ciò che circonda i bambini è per loro motivo di scoperta, esplorazione, ascolto e quindi voglia di toccare, guardare, sentire, annusare.

Le attività ludiche e i laboratori creativi seguono il metodo Giocare con l'Arte di Bruno Munari che parte dalla consapevolezza che l'esperienza diretta facilita le conoscenze del bambino che può esprimere liberamente la propria creatività in un gioco solo minimamente guidato.

Le tecniche di lettura utilizzate spaziano dalla tradizionale lettura frontale, a quella musicata, dalla lettura al buio a quella luminosa o teatrata.

Per le giornate del 1 e 2 giugno 2012 in occasione dell'iniziativa a Malamocco milleDUEnotti, BarchettaBlu propone due iniziative da realizzarsi a Malamocco in orario pomeridiano, dalle 16.00 alle 19.00.

Le proposte di BarchettaBlu si sviluppano in tre momenti:

- Letture animate ad alta voce di un albo illustrato legato al tema
- Giochi medioevali per bambini, da tavolo e di movimento
- Laboratori Creativi di costruzione di costumi, armature, piccole catapulte da tavolo, scudi, elmi, mantelli medioevali

BarchettaBlu organizza il progetto attraverso un'equipe pedagogica e un gruppo tecnico di lavoro per garantire:

- progettazione generale delle iniziative per i bambini le famiglie
- ideazione laboratori e atelier
- gestione delle attività laboratoriali con personale esperto
- acquisto dei materiali
- verifica e valutazione generale, relazione finale, elaborazione delle esperienze fatte per la progettazione di nuove proposte.

# milleDUEnotte malamocco 2012 laboratori

I laboratori sono progettati con l'obiettivo di garantire ai bambini uno spazio privilegiato del FARE per CAPIRE.

In sintonia con l'iniziativa della milleUNAnotte 2012 vengono proposte attività creative dove il bambino possa soddisfare i propri bisogni e i propri interessi e dove abbia la possibilità approfondire le proprie conoscenze sui giochi e i costumi medioevali.

Le proposte vengono concordate con gli organizzatori e in relazione agli spazi messi a disposizione per le attività.

## LABORATORIO Costruisci il castello



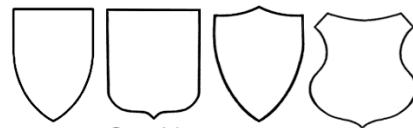
Nei laboratori di costruzione di costumi medioevali, mantelli, armature, armi (piccole catapulte da tavolo) scudi, elmi vengono utilizzati materiali di recupero e di riciclo come carte, cartoncini, spaghi e lacci, stoffe e tessuti, ecc. Attraverso semplici tecniche di incollaggio, collage, incastro e con l'ausilio di forbici, colla e colori vengono realizzati con i bambini gli oggetti che poi serviranno anche per i giochi.

### Esempi di laboratori

**COSTRUISCI IL CASTELLO** con una scatola di cartone, forbici, colla, spago e pennarelli.

**COSTRUISCI IL TUO SCUDO** con fogli di cartoncino colorato seguendo le forme e gli antichi disegni degli scudi medioevali.

#### Scudi araldici



*Sannitico antico*   *Sannitico moderno*   *Svizzero*   *Sagomato*



*Ancile*   *Spagnolo*   *Testa di cavallo*   *Losanga*



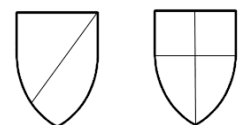
*Parma*   *A tacca*   *Inglese*

#### Scudi araldici

##### Partizioni



*Partito*   *Troncato*   *Trinciato*



*Tagliato*   *Inquadrato*



*Interzato*



**BarchettaBlu**  
Dorsoduro 614  
tel/fax 041 2413551  
info@barchettablu.it  
www.barchettablu.it

# milleDUEnotte malamocco 2012 giochi e attività ludiche

Ai laboratori si alternano giochi e attività ludiche ispirate agli antichi giochi medioevali. Le attività saranno a coppie e a piccoli gruppi e/o a squadre.

I bambini in costume vengono suddivisi per squadre e si scelgono un nome medioevale.

A seconda delle possibilità operative e degli spazi a disposizione vengono organizzati:

- **Singolar tenzone:** corsa con tre gambe, corsa dei destrieri, corsa con i sacchi
- **Corsa allo stendardo:** gioco della bandiera. I bambini vengono divisi in due squadre capitanate da alfieri. Un capitano arbitro sta al centro dei due schieramenti e tiene in mano uno stendardo. Il capitano chiama un numero: i corrispondenti avversari si presentano vicino allo stendardo e tentano di strapparli senza farsi toccare dall'altro.

- **Tiro alla fune:** i bambini vengono divisi in due squadre e devono tirare una corda al cui centro è legato un drappo. Vince la squadra che porta la corda verso la propria zona.

- **Salto alla corda** con filastrocche medioevali: la *Barchetta*: due bambini tengono i due capi della corda e la fanno dondolare a destra e a sinistra. Un bambino alla volta salta la corda quando gli passa sotto i piedi e si canta insieme:

*La Barchetta che va sul mare*

*Quante gioie può portare?*

*Ne porterà trentatre, per una, per due, per tre.*

- **Girotondi** con filastrocche medioevali
- **La Bissa-boba:** un bambino, la testa, prende per mano tutti gli altri a catena e tutti insieme cantano formando un serpente. Le mani unite sono le due destre o le due sinistre, in modo che i bambini siano rivolti nei due lati opposti. Insieme si cantano due canzoni:

*E la bisca lunga strissa*

*El serpente bon da gnente.*

*Questa è la danza del serpente, che vien giù dal monte*

*Per ritrovare la sua coda che ha perduto un dì.*

*Ma dimmi un po', sei forse tu, qul pezzattin del mio codin?*

- **La Galleria:** due squadre di bambini si dispongono in fila e allargano le gambe.

Al "via" il primo lancia la palla sotto la galleria umana e l'ultimo la riceve, passa in testa e continua il gioco. Vince il gruppo più rapido a terminare.

- **I quattro angoli del castello:** gioco dei quattro cantoni.

## **FILASTROCCHÉ per GIOCARÉ**

*La Barchetta che va sul  
mare*

*Quante gioie può portare?*

*Ne porterà trentatre, per  
una, per due, per tre.*

*E la bisca lunga strissa*

*El serpente bon da  
gnente.*

*Questa è la danza del  
serpente, che vien giù dal  
monte*

*Per ritrovare la sua coda  
che ha perduto un dì.*

*Ma dimmi un po', sei forse  
tu, qul pezzattin del mio  
codin?*



**BarchettaBlu**

**Dorsoduro 614**

**tel/fax 041 2413551**

**info@barchettablu.it**

**www.barchettablu.it**

# milleDUEnotte malamocco 2012 giochi e giocattoli

A tutti i bambini viene consegnata una semplice scheda con informazioni sui giochi medioevali

Il gioco della pelota, dall'opera poetica Las Cantigas de Santa maria di Alfonso x il Dotto, XIII Escori



**BarchettaBlu**

**Dorsoduro 614**

**tel/fax 041 2413551**

**info@barchettablui.it**

**www.barchettablui.it**

I manoscritti miniati, i testi scolastici, gli affreschi e le sculture realizzate a partire dall' XI secolo forniscono molte immagini in cui è possibile osservare quali fossero i giochi più comuni praticati nella società medievale: le biglie, il cerchio mosso da un bastone, la mazza e la boccia di legno o di stoffa (gioco della pelota), la mosca cieca, giochi di abilità con la palla.

Se dei giocattoli più fragili è possibile ricavare notizie dalle fonti scritte o iconografiche, di quelli più resistenti, costruiti con materiali difficilmente deperibili, se ne trovano continuamente tracce negli scavi archeologici effettuati nei castelli e nella città.

Il giocattolo è in realtà un riflesso delle conoscenze tecniche cui si era pervenuti nelle diverse epoche, i più semplici, nel Medioevo, costruiti per i bambini meno ricchi, erano fatti di materiali poverissimi: ciottoli, fili d'erba e rametti per costruire piccoli mulini a vento, conchiglie, ciuffi di lino o canapa per fabbricare bambole e palle di pezza. Recuperando le doghe dei bottai si potevano creare cerchi e dalla vescica dei maiali ricavare palloni resistenti.

I giochi riflettono sempre la società in cui si praticano e di conseguenza si evolvono con essa. I bambini nel Medioevo possedevano piccole barche in legno, del tutto simili a quelle adoperate per trasportare le merci da un capo all'altro del Mediterraneo, che dotate di un foro a prua in cui si inserivano le cordicelle, potevano essere trasportate facilmente lungo i corsi d'acqua.

Giocare "ai grandi" resta comunque, in tutte le epoche, il gioco più diffuso.

In una società in cui l'aspirazione più alta per un bambino è quella di diventare un prode cavaliere, classe sociale permettendo, non possono mancare i cavalieri in miniatura costruiti in piombo, in terracotta e in legno a volte provvisti di lancia per imitare la giostra che tanto divertiva il mondo degli adulti.

Nelle campagne prevalgono giocattoli semplici di facile fabbricazione e soprattutto economici, in città invece gli artigiani fabbricavano su commissione fischietti in terracotta a forma di uccello e uccelli metallici animati. Diffuse erano le trottole in legno e servizi in miniatura per le bambole, di cui i musei conservano ancora belle collezioni.

Le famiglie più ricche commissionavano bambole articolate costruite in legno, argilla e filo di ferro, che poi venivano rivestite con abiti all'ultima moda, identici a quelli usati dalle bambine. Spesso queste bambole, in quanto modellini facilmente trasportabili, venivano adoperate, tra i ceti sociali alti, per far circolare le ultime tendenze della moda femminile. Anche i neonati avevano i loro giocattoli: oggetti o bambolotti modellati in argilla, e riempiti di biglie, fungevano da sonagli che le nutrici agitavano sulla culla.

Il gioco è sempre adeguato alla condizione sociale di chi lo pratica: i bambini, figli di contadini, ricevevano in regalo giochi semplici come la conocchia (rocca per filare) o bambole di pezza per le femmine, e piccoli trampoli e carretti in legno per i maschi, giochi che anticipavano il futuro mestiere a cui i bambini erano destinati per appartenenza ad una determinata classe sociale.

# milleDUEnotti malamocco 2012 giochi e giocattoli

Di conseguenza i giocattoli per i bambini aristocratici erano prevalentemente archi in legno in miniatura, spade in legno per duellare, cavalli costituiti da un bastone e da una testa scolpita in legno e naturalmente bambole articolate, vestite con abiti eleganti e relativo corredo. La finalità didattica di alcuni di questi giochi è evidente, attraverso l'attività ludica il bambino impara le regole della società e i comportamenti da adottare secondo il proprio rango sociale. Le taverne erano considerate nel XII e XIII secolo dei luoghi di malaffare a causa dei suoi frequentatori più assidui, vagabondi senza fissa dimora, goliardi, meretrici e giocatori d'azzardo. Qui infatti si praticava, più che in altri luoghi, il gioco illecito.

Nel XIII secolo le due forme principali di gioco erano il gioco con i dadi e il gioco con le tavole. *Alea* era sinonimo di 'tavola': indicava prevalentemente la pedina che veniva utilizzata in tutti i giochi da tavola. Il *taxillus* indicava invece il dado puntato di sei lati; il suo nome deriva dal termine *talusche* veniva utilizzato per indicare l'ossetto del piede posteriore degli agnelli chiamato anche astragalo. Questi ossetti venivano utilizzati dai bambini per giocare durante le festività pasquali; presso i popoli indogermanici erano invece adoperati per interrogare il destino e riceverne il responso. Il gioco da tavola più praticato era quello della trenta pedine, le *aleeche*, collocate su un *tabolarium*, cambiavano posto in base alla combinazione dei dadi che venivano lanciati.

La *zara* era un gioco fatto con tre dadi che venivano disposti su un banco: vinceva chi, prima che i dadi fossero lanciati, indovinava la combinazione vincente, proclamandola ad alta voce. Il termine *zara* si riferiva alla combinazione sfavorevole, cioè a quella che aveva meno probabilità di uscire.

Il *sozum* era un gioco simile alla *zara* in cui vinceva chi, lanciando i dadi, totalizzava il numero maggiore. A partire dal XV secolo il gioco della *zara*, con le sue varianti, sarà sostituito dai giochi di carta o naibi.

La *gherminella* era un gioco d'abilità molto diffuso, consisteva nel far apparire e scomparire una cordicella dentro una bacchetta cava tenuta fra le mani del giocatore. Lo sbaraino era invece un gioco da tavola in cui vinceva chi, lanciando due dadi, per primo sbarazzava la tavola dalle pedine. In tutti gli statuti delle città italiane dei secoli XIII-XIV era permesso il gioco lecito; il gioco d'azzardo era tale solo se interessato da una scommessa in denaro. Era permesso giocare durante il periodo natalizio, così come durante le feste dei santi locali e i giorni di fiera. Il gioco era particolarmente tollerato nei dodici giorni intorno a Natale, "le libertà di dicembre", feste considerate un'eredità di antiche festività pagane come i *Saturnalia*. In questo breve periodo era consentito il sovvertimento provvisorio dell'ordine, e le proibizioni contro l'azzardo si facevano più lievi. Pericoloso era invece giocare di notte, le sanzioni ai danni dei giocatori incalliti venivano raddoppiate. Il diritto di giocare in pubblica piazza conduceva direttamente alla bisca pubblica, cioè alla baratteria. In alcuni comuni dell'Italia settentrionale la baratteria era tassata, indice del grande giro d'affari che gravitava intorno al gioco pubblico



Giochi con i dadi  
giganti ispirati ai  
giochi medioevali



**BarchettaBlu**  
Dorsoduro 614  
tel/fax 041 2413551  
info@barchettablu.it  
www.barchettablu.it

# milleDUEnotte malamocco 2012 esempi di giochi

**GIOCO DEL CASTELLO** Si sfidano 2 quartieri, ogni capogruppo tira il dado per il suo partecipante, che deve compiere tanti passi in base ai punti indicati dal dado, posizionandosi di fianco alla casella raggiunta. Vince il giocatore del quartiere, che arriva per primo alla festa del castello, indicata dalla tavoletta, posta al centro del gioco.

**LA FORTEZZA** Staffetta dove si passano sopra e sotto I mattoni per costruire la torre e alla fine issare lo stendardo. Una variante: Partecipano 2 quartieri, i concorrenti si dispongono uno davanti all'altro, l'ultimo con le braccia in alto, passa la pietra ai suoi compagni; il primo della fila con le braccia in alto superando gli ostacoli, porta la pietra vicino al castello senza farla cadere, altrimenti torna indietro posizionandosi ultimo della fila e ricomincia a passare la pietra al giocatore davanti a lui, iniziando di nuovo il gioco. Vincono i giocatori che riescono a disporre tutte le pietre davanti al castello che hanno a disposizione nel minor tempo.

**CORSA DEL LIMONE** Staffetta con bastone e pallastoffa o limone. Partecipano 2 quartieri, i concorrenti di ciascuno di esso si dispongono in fila uno davanti all'altro. Il 1° concorrente con il bastone in mano, deve far camminare il limone dentro la propria strada disegnata nella piazza, senza farlo uscire, altrimenti torna al punto di partenza. Una volta raggiunto il traguardo consegna il limone ed il bastone al giocatore che stava dietro di lui, il quale ricomincia il gioco e così di seguito. Vince il quartiere, che per primo termina, con tutti i partecipanti che hanno svolto il gioco.

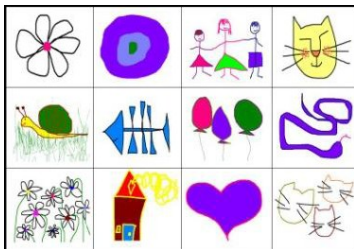
**CAVALIERI E DAME** Gareggiano quattro rioni Medioevali. Ogni squadra occupa il proprio regno, rappresentato da un rettangolo disegnato a terra, alla sua destra viene posta una corona (rappresentante le dame), a sinistra si pone uno scudo (rappresentante i cavalieri). All'ascolto della parola pronunciata dalla castellana, "CAVALIERE" tutti i giocatori di ciascun quartiere fanno un salto a piedi uniti a sinistra, cioè verso l'armeria; alla parola "DAMA" fanno un salto a piedi uniti a destra verso la corona. Vince l'ultimo giocatore del quartiere, che ha superato tutte le indicazioni date dalla castellana, poiché chi sbaglia viene eliminato

**LA CORSA DEL CIAMBELLANO** Si sfidano 2 quartieri alla volta, i giocatori si mettono seduti a terra, uno davanti all'altro; il primo di esso con le mani appoggiate a terra, tenendo un dado tra le gambe e la pancia, cammina in avanti senza farlo cadere, fino a raggiungere la linea del traguardo, (altrimenti inizia di nuovo a camminare). Poi il dado viene lanciato raso-terra al 2° partecipante, che ricomincia, così di seguito. Vince il quartiere che ha terminato per primo i propri concorrenti.

**PASSEGGIATA A 3 GAMBE** Si formano 4 coppie formate da 2 rappresentanti per ogni quartiere, che affiancati si tengono stretti circondandosi le spalle con le braccia, la gamba destra dell'uno e la sinistra del 2° vengono legate con un fazzoletto sopra le ginocchia. Al via le 4 coppie poste dietro la linea di partenza partono camminando o saltellando arrivando per primo al traguardo, se uno dei 2 cade ritorna alla linea di partenza. Vince la coppia del quartiere che impiega minor tempo per raggiungere il traguardo.



**BarchettaBlu**  
Dorsoduro 614  
tel/fax 041 2413551  
info@barchettablù.it  
www.barchettablù.it



Memory.  
Occhio alla coppia



Gira e Rigira  
sul quadrato

# milleDUEnotti malamocco 2012 cantiere grafico

Il Cantiere Grafico di BarchettaBlu, oltre a organizzare tutta la sezione grafica di BarchettaBlu, ha come principale attività l'ideazione e la progettazione di materiali ludico-didattici. Tutte le creazioni sono in carta e materiali leggeri e sono pensate per il gioco tra bambini e l'implementazione della relazione affettiva e giocosa tra adulto e bambino.

Il Cantiere Grafico di BarchettaBlu idea e realizza giochi-gadget a tema diversificati a seconda dei progetti; i giochi vengono offerti gratuitamente durante i laboratori didattici per le scuole e le famiglie o nelle varie iniziative. Vengono inoltre progettati giochi didattici da tavolo più complessi pensati per una fascia d'età scolare e prescolare.

In relazione all'iniziativa milleDUEnotti 2012, il Cantiere Grafico di BarchettaBlu propone un gioco-gadget sulle usanze e i giochi medioevali.

Si può trattare per esempio di un Gioco del tris con scudi e lance, oppure un memory con immagini legate al medioevo, o ancora un dominio o un gioco a percorso con disegni ispirati ai costumi medioevali.

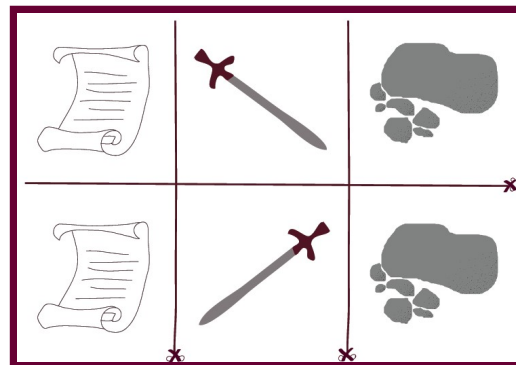
Di seguito un prototipo di Gioco **sasso lancia pergamena**.

In ogni caso il gioco-gadget si può personalizzare a seconda delle necessità, inserendo i vari loghi degli enti organizzatori l'iniziativa o di eventuali sponsor.

Per l'ideazione di ogni gioco viene rispettato un percorso progettuale che include i seguenti passaggi:  
analisi: contesto progettuale; elementi forti; target; budget a disposizione; packaging ideazione e progettazione idea di fondo; formato – supporto; progettazione; costruzione; analisi di fattibilità



**BarchettaBlu**  
Dorsoduro 614  
tel/fax 041 2413551  
info@barchettablu.it  
www.barchettablu.it

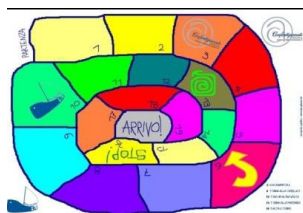


# milleDUEnotti malamocco 2012

## l'equipe di barchettablù



INCROCIamoCI



Gioca col Giro

## Il metodo Munari



**BarchettaBlu**  
Dorsoduro 614  
tel/fax 041 2413551  
info@barchettablù.it  
www.barchettablù.it

L'equipe di BarchettaBlu è formata da gruppo di lavoro che si occupa da molti anni di ideare e realizzare progetti di attività ludiche, di promozione alla lettura e di laboratori creativi, ed è composto da diverse figure professionali che collaborano mettendo a disposizione le diverse competenze:

- un referente per la progettazione e il coordinamento con formazione specifica sulla conduzione e gestione di biblioteche e servizi per l'infanzia
- una psicopedagogista con esperienza specifica nel coordinamento di attività ludiche rivolte all'infanzia e all'adolescenza e di attività di supporto alle famiglie
- un esperto in progettazione e gestione di attività di supporto alla genitorialità
- educatori esperti con esperienza specifica nella conduzione di attività rivolte a bambini legate alla promozione alla lettura e ai laboratori creativi
- animatori ed educatori esperti nel settore ludico ricreativo
- il cantiere grafico con esperti per l'ideazione e la realizzazione di giochi didattici a tema

I laboratori di costruzione del libro di BarchettaBlu si ispirano al metodo Giocare con l'Arte di Bruno Munari che parte dalla consapevolezza che la sperimentazione diretta facilita la comprensione e la trasmissione di conoscenze, perché il bambino possa egli stesso agire liberando la propria curiosità in un gioco solo minimamente guidato suggerito soprattutto attraverso le immagini e le dimostrazioni pratiche. L'arte visiva come il libro vanno sperimentati: le parole si dimenticano, l'esperienza no.

Se ascolto dimentico, se osservo ricordo, se faccio capisco, soleva ripetere l'artista ed è per questo che tutti laboratori di lettura si completano di una parte creativa ed espressiva dove ognuno ha la possibilità di trasformare un foglio di carta in un libro illeggibile, variopinto, fantastico, attraverso semplici pieghe, strappi, buchi, pagine trasparenti o sovrapposte, in un gioco che nasce dalla consapevolezza che semplificare è più difficile che complicare e che favorisce la scoperta e la sperimentazione individuali.

I laboratori di BarchettaBlu si ispirano a Bruno Munari, poichè l'approccio nei confronti dei bambini, privo di strutturazione rigida, può essere applicato in contesti culturali molto differenti, facilitando l'integrazione, e la comunicazione. La fortuna e l'universale possibilità di attivazione dei laboratori di Munari sta nel principio del "Lao Tse" (azione senza imposizione di sé), su cui si fonda la sua didattica. Mostrando con strappi di carta come si sviluppa un albero, facilitando la comprensione di un'opera d'arte, bucando le pagine di un libro per far vedere cosa c'è al di là delle apparenze, consentendo di scomporre l'immagine di un volto per ricostruirne a piacimento l'espressione, l'autore ha saputo realizzare grandi opere utilizzando semplici gesti. Con la sua straordinaria capacità di guardare, ha trovato la strada per prestare gli occhi e per trovare gli occhi degli altri. Tutti i laboratori mirano a facilitare e sostenere le attitudini e gli impulsi creativi del bambino e contemporaneamente a proporre le situazioni più svariate nelle quali il bambino abbia la possibilità di esplorare, sperimentare, creare. Le esperienze percettive, manipolative, sensorie mirano ad arricchire il bambino a seconda delle sue reali esigenze e dei diversi momenti di crescita e di sviluppo. Per stimolare la curiosità e la ricerca, la creatività e la fantasia si utilizzano i materiali, i supporti, i gesti, le tecniche più diverse.