

INDICE

ABSTRACT

Parte prima - Ricerca

CAPITOLO 1

- 09 Identità territoriale
- 13 Il gioco e l'educazione di comunità
- 17 Classificazione dei giochi

CAPITOLO 2

- 27 Critica sociale e gioco
- 30 Sviluppo del concetto di genere
- 35 Let toys be toys
- 39 Casi studio

CAPITOLO 3

- 45 Immaginazione e creatività nell'età infantile

Parte seconda - Progetto

CAPITOLO 1

- 51 Set di giochi
- 52 Naming set
- 53 Pattern

CAPITOLO 2

- 55 Analisi mazza e lippa

CAPITOLO 3

- 63 Analisi i due cerchi

CAPITOLO 4

- 69 Analisi antropometrica e dimensionale

CAPITOLO 5

- 77 Mazza e lippa

- 80 Modalità di gioco
- 82 Packaging

CAPITOLO 6

- 85 I due cerchi
- 88 Modalità di gioco
- 90 Packaging
- 92 Varianti cromatiche
- 96 BIBLIOGRAFIA
- 98 SITOGRAFIA

ABSTRACT

La tesi nasce con l'intento di sviluppare giochi per bambini, ispirati agli antichi giochi giocati dalle generazioni passate, contestualizzandoli nella società odierna. Il gioco viene sviluppato in un'ottica no gender ponendo l'attenzione sullo sviluppo delle abilità del bambino, indipendentemente dal sesso.

Il lavoro di tesi si divide in due macroaree: la ricerca e lo sviluppo del progetto.

La parte di ricerca, inizialmente molto generale, parte dall'indagine dei diversi aspetti culturali dell'Alto Tavoliere Pugliese per, poi, focalizzarsi, nello specifico, sui giochi per bambini. Sono state indagate le diverse tipologie di gioco dagli anni '40 in poi, contestualizzandoli.

Si è posta l'attenzione, anche, sull'attuale concetto di gioco no gender. Una volta selezionati i giochi che si riteneva potessero essere indagati, si è passati alla parte di progettazione.

Lo sviluppo del progetto è avvenuto tenendo conto di tutte le variabili analizzate nella fase di ricerca, quali forme, dimensioni, materiali e tutto ciò che risulta essere caratterizzante del gioco. La finalità del progetto è quella di avvicinare le nuove generazione agli antichi modi di giocare, spingendo il bambino, attraverso il gioco, alla socializzazione e allo sviluppo delle abilità.

Parte prima: Ricerca

CAPITULO 1

Identità territoriale

La delineazione dell'identità territoriale di un luogo parte dalla definizione dei suoi confini sino ad arrivare all'analisi dei diversi aspetti caratteriali che lo distinguono dal resto.

Il tavoliere delle Puglie è una vasta pianura a nord della Puglia che a sua volta si divide in Alto e Basso Tavoliere. L'Alto tavoliere, territorio preso in analisi nella presente, si trova tra i Monti Dauni e il promontorio del Gargano.

L'identità territoriale è il risultato della storia, della cultura, ecc. proprie di un luogo e della popolazione che lo anima che, con la sua presenza e interazione, mediante produzioni simboliche e di senso, attribuisce significato al luogo. L'identità territoriale, concepita come fondamento progettuale, diviene strumento per la riscoperta e valorizzazione della comunità odierna.

Il tema dell'identità riguarda una dimensione dell'esistenza umana, quale il riconoscersi in un gruppo sociale di riferimento, che è fondamentale per ogni individuo.

Se l'ambiente familiare costituisce l'universo in cui vengono appresi i primi codici di comunicazione linguistica e culturale, è nell'ambito sociale che ogni persona sperimenta la necessità di scegliere uno o più gruppi con cui condividere valori, interessi, obiettivi.

Quando si parla di identità si fa riferimento, quindi, tanto alle connotazioni materiali e immateriali attribuite ad uno specifico territorio, quanto ai legami che intercorrono tra la collettività e quel territorio.

L'identità di un luogo si configura come una struttura cognitiva, costituita dal complesso dei modi in cui i soggetti percepiscono, valutano, rappresentano i luoghi, che contribuisce alla categorizzazione del sè e alla formazione dell'identità sociale degli individui, operando come riferimento per effettuare valutazioni, orientarsi tra il noto e l'ignoto, confrontare il passato e il presente, riconoscere e preservare il senso del sè a fronte dei cambiamenti.

I luoghi rivestono dunque un ruolo fondamentale nell'esperienza umana, soprattutto a livello di sentimenti o affetti suscitati nelle persone implicate.





Il gioco e l'educazione di comunità

I bambini crescevano tutti insieme in casa oppure in strada, nel quartiere d'appartenenza, dove si riunivano per dare sfogo alla creatività e alla fantasia. Un tempo si abitava in casa a pian terreno e la strada era molto più sicura, innanzitutto per l'assenza delle macchine e dei motorini e poi perché la vita trascorreva in modo molto più tranquillo.

Pochi erano i bambini che frequentavano la scuola elementare; alcuni venivano mandati presso l'abitazione di alcune donne, che organizzavano delle piccole scuole private; un gran numero di bimbi, appartenuti alle famiglie più povere, veniva ben presto avviato al lavoro, anche prima dei dieci anni. Per tutti arrivava il momento di giocare: ci si organizzava in strada con tanta fantasia e qualsiasi oggetto era buono per divertirsi, dei sassolini, un cerchio di bicicletta senza gomma, delle mazze di legno. La costruzione dei giocattoli insegnava al bambino ad avere fiducia nelle proprie capacità, ad essere perseverante, a stare con gli altri e a collaborare. Erano giochi cantati, di movimento o di abilità, alcuni dei quali si concludevano con dei pegni: un chiaro riferimento alle antiche punizioni per coloro che avevano commesso errori nella vita civile.

Prima di dare inizio a qualsiasi gioco si faceva "la conta", filastrocche che scandivano ritmicamente il gioco.

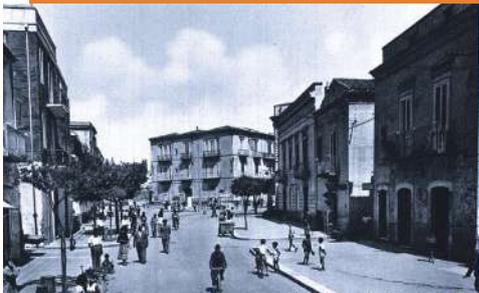
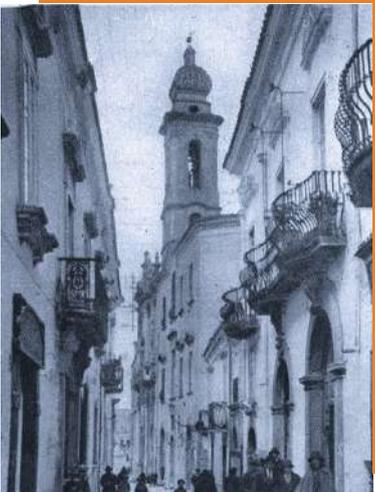
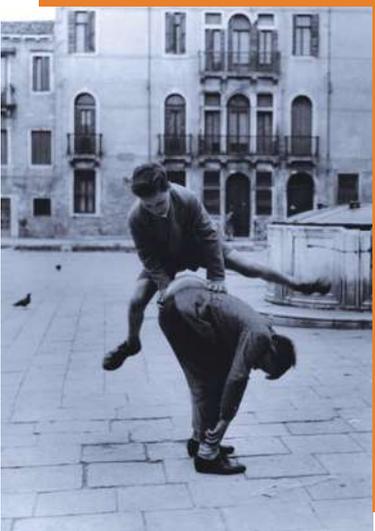
I giocattoli veri e propri erano forgiati artigianalmente, ma solo pochi privilegiati avevano l'opportunità di farsi comprare qualche giocattolo durante le fiere o farselo regalare da qualche parente.

Bambini e bambine giocavano separatamente perché le bambine facevano giochi "femminili" che le avviavano alla vita di moglie e madre mentre i bambini facevano giochi che, spesso, si basavano sulla forza fisica, sulla velocità e sulla coordinazione. In generale, però, erano giochi semplici che venivano praticati da grandi e piccini e rispecchiavano fedel-

mente lo stile di vita di allora.

Il bambino cresceva, quindi, circondato da coetanei, con cui faceva esperienza di vita e da ragazzi più grandi che insegnavano ai più piccoli come costruire i giochi e attraverso le regole del gioco stesso, insegnavano loro come approcciarsi agli altri.

Il bambino veniva, quindi, educato dai ragazzi stessi, grandi e piccini, e dagli adulti che si occupavano di vigilare su tutti i bambini del quartiere, che diveniva una sorta di comunità dove adulti e bambini erano in continuo contatto.



Classificazione dei giochi

I maschi e le femmine giocavano separatamente perchè alle bambine veniva ripetuto che, se avessero giocato con i maschi, sarebbe stato inappropriato e viceversa.

C'erano, però, delle bambine e dei bambini che infrangevano questa "regola", guadagnandosi appellativi poco gradevoli.

I giochi femminili non erano pericolosi, mentre quelli maschili, che spesso si basavano sulla forza fisica, sulla velocità, sulla coordinazione, a volte rasentavano pericoli seri.

Nel complesso, però, si può dire che erano passatempi semplici che venivano praticati da ragazzi grandi e piccini e rispecchiavano fedelmente la vita di allora evidenziando la netta divisione tra chi procura il cibo e chi si occupa della cura della famiglia e della casa.

Basti pensare che in seguito alla prima e seconda guerra mondiale la distinzione tra il bambino guerriero e la bambina madre, casalinga o infermiera, si accentua in maniera evidente.



GIOCHI FEMMINILI SENZA GIOCATTOLI

Le catene

Li caténe

Si giocava in tante, in cerchio con lo scopo di imprigionare ad una ad una le giocatrici finchè tutte non rimaneva "intrappolate" nel cerchio.

L'orologio

La ilòrgia

Si giocava in cerchio. Una bambina, esterna al cerchio ci girava intorno fino a quando con un colpetto sceglieva una compagna. Entrambe, correndo in senso opposto, cercavano di conquistare il posto rimasto vuoto.

Siedo e siedo bene

Una ragazza bendata si poneva al centro del cerchio formato da ragazze sedute. La ragazza bendata, dopo aver girato un po', si sedeva su una compagna cercando di indovinarne l'identità.

I quattro cantoni

Li cérrre

Si giocava in cinque. Quattro si sistemavano vicino ad un albero mentre la quinta era la conduttrice.

Al via le quattro ragazze si scambiavano di posto mentre la conduttrice tentava di conquistare uno degli alberi rimasti momentaneamente vuoti.

I fichi

Li ficura

Si sceglieva, tra le partecipanti, una contadina che doveva indovinare chi, tra le sue compagne con le gote gonfie, avesse la bocca piena d'acqua. Quest'ultima, una volta scoperta, scappava per non farsi prendere dalla contadina.



GIOCHI MASCHILI SENZA GIOCATTOLI

Salta cavallo

Cavadde logne

Si giocava in otto formando due squadre. Una delle due formava un lungo cavallo. Il saltatore, appartenente all'altra squadra rimaneva al posto raggiunto col salto. L'ottupede umano doveva a questo punto riuscire a disarcionare i compagni.

Scarecafarine

Si formavano due squadre. I componenti di una squadra dovevano saltare sulle spalle degli altri giocatori e scivolando poi tra le gambe dell'altro, e con una giravolta appoggiava i piedi per terra reggendosi all'altro. Lo scopo era quello di far cadere i giocatori che rimanevano in piedi.

Il piombo

Lu chiumme

Con una conta si decideva chi stava sotto. A turno i giocatori cominciarono a saltare sulle spalle dell'altro formando cataste anche di 5-6 ragazzi. Il gioco si concludeva quando il primo ragazzo cedeva e la catasta si frantumava.

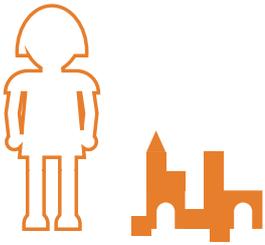
Scaricabarile

Scarecavarile

Due ragazzi, appoggiati schiena contro schiena, si sollevavano vicendevolmente.

Liberà

Si formavano due squadre. La prima doveva fare prigionieri i membri della seconda. La situazione poteva essere stravolta dal fatto che, eludendo l'attenzione del guardiano i prigionieri potevano essere liberati e il gioco riprendere, così, daccapo.



GIOCHI FEMMINILI CON GIOCATTOLI

Giochi con la palla

Palla indietro

Una delle giocatrici, con la faccia rivolta verso il muro, lanciava la palla all'indietro pronunciando il nome di una delle compagna. La ragazza doveva quindi cercare di afferrare la palla.

Muovermi

Una delle giocatrici lanciava la palla verso il muro e allontanandosi cercava di riprenderla al volo mentre recitava una filastrocca.

Palla prigioniera

Create due squadre di pari numero, si sceglieva chi cominciava. La prima ragazza doveva lanciare la palla alla squadra avversaria, che se riusciva a prendere la palla, faceva prigioniera colei che aveva effettuato il lancio.

Palla a mmòlla

Era un gioco che si effettuava con una piccola palla di stoffa riempita di segatura, a cui si attaccava un elastico di 60-70 cm. Alla punta dell'elastico si creava un occhiello in cui si infilava il dito medio per riprendere la palla dopo essere stata lanciata.

Giochi con la corda

Cristoforo Colombo

Si giocava in tre, due ragazze tenevano la corda, tenendola per le estremità e facendola ruotare; la terza con un balzo doveva entrare nel giro della corda al momento giusto.

L'orologio che conta uno

Due ragazze tenevano la corda per le estremità mentre la terza doveva entrare nel giro di corda la prima volta facendo un solo balzo, la seconda volta facendo solo due balzi, la terza tre balzi e così via.

L'elastico

La mmòlla

Si giocava in tre. Due sistemavano l'elastico all'altezza delle caviglie, dei polpacci, della ginocchia o alla vita. La terza ragazza doveva saltare le diverse altezze altrimenti perdeva.

Altri giochi

Il sassolino

Lu pézze

Una delle ragazze, teneva il sassolino nelle mani giunte e passando davanti alle partecipanti, infilava le mani tra quelle delle sue compagne ma lasciava il sassolino nelle mani di una sola. La ragazza scelta precedentemente doveva indovinare a chi era stato davvero lasciato il sassolino.

La campana

Venivano disegnate delle caselle rettangolari seguendo uno schema numerato. Si poteva giocare con un sassolino che veniva lanciato nelle diverse caselle o semplicemente saltando da una casella all'altra.

I cinque sassolini

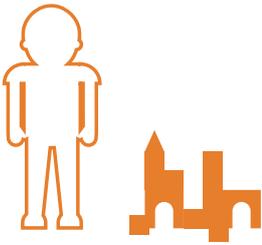
Li cinche prète

La ragazza scelta lanciava in aria un sassolino e con la stessa mano cercava di riprenderlo. Al turno successivo i sassolini diventavano due e così via.

I cerchietti

Li cérchiétte

Per giocare servivano quattro asticelle di legno e uno o due cerchietti. Le giocatrici, l'una di fronte all'altra, tenendo in mano due asticelle incrociate lancia il cerchietto verso l'altra, che doveva prenderlo al volo.



GIOCHI MASCHILI CON GIOCATTOLI

Giochi con monete

Rimbalzino

Chi jè pprime

I giocatori, disposti alla stessa distanza dal muro lanciavano una moneta verso il muro. Chi si avvicinava di più vinceva tutto il bottino.

Lu spacche

Per questo gioco occorreva un pavimento di mattonelle di cemento. Si lanciava la moneta in alto, chi riusciva a farla posizionare al centro della mattonella vinceva.

Giochi con tappi a corona

La tappa

Campo di gioco era il marciapiede dove veniva disegnato un percorso più o meno lungo. Il giocatore doveva lanciare con il pollice e l'indice il tappo verso le diverse tappe senza farlo fuoriuscire dal percorso altrimenti doveva tornare indietro e ricominciare. Vinceva chi faceva arrivare per primo il tappo al punto d'arrivo.

Li bbòche

Si posizionava il mastice, una pietra che aveva la funzione di un birillo. Ogni giocatore lanciava una pietra liscia verso il mastice. Vinceva chi riusciva a far cadere il mastice.

Giochi con biglie

Il gioco della tana

A tterà

Si scavava una buca profonda 10-15 cm e larga quanto bastava per infilarci la mano e si tracciava un percorso. I giocatori lanciavano la biglia lungo il percorso cercando di far arrivare la biglia nella

buca. Il vincitore conquistava le biglie di tutti gli altri.

Altri giochi

Il cerchio

Il gioco veniva fatto con un cerchio di ferro e una mazza munita a un'estremità di un uncino ad U, che permetteva di tenere il cerchio in equilibrio e anche di farlo girare. Cominciava, quindi, la gara.

L'aquilone

La cummèdia

I bambini costruivano l'aquilone e correndo controvento lo facevano decollare, partiva così la competizione.

Lippa

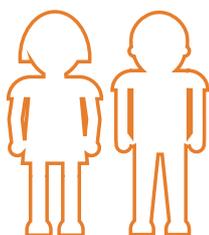
Mazza e lippè

Il gioco consisteva nel far saltare in aria un bastoncino di legno appuntito alle estremità usando un bastone di circa 50 cm per colpirlo due volte al volo e scaraventarlo il più lontano possibile in direzione dell'avversario.

La trottola

La mòlia

I partecipanti dovevano lanciare in aria e tentare di far cadere diritto a terra un "bouquet" preparato con le code piumose del lino delle fate e con la base racchiusa in un sacchetto contenente cenere bagnata.



GIOCHI MASCHILI E FEMMINILI

L'altalena

Li ntrànte

L'altalena veniva costruita dai ragazzi stessi. Veniva poi legata a un albero o un balcone.

Il dondolo

Cingule e cciàngule

Era un gioco semplice costruibile con un'asse di legno che si appoggiava su una base in modo che rimasse in equilibrio.

Lo sciangai

Li luminie

Si giocava con i fiammiferi usati o dei ceppetti. Si giocava, così, al classico gioco degli sciangai.

Li mazzette

Si giocava con un mazzo di carte che veniva diviso in diversi mazzetti che venivano assegnati a i diversi giocatori. Dopo la conta il cartaio girava il suo mazzetto, chi aveva la carta più alta della sua vinceva.

Gioco della matassa

La camiscia dellu sorge

Era un gioco molto conosciuto e si giocava in due. Serviva un filo lungo di circa 1.50 m legato per i due capi. Cominciava, poi, un gioco di intrecci del filo tra i due giocatori.

CAPITULO 2

Critica sociale e gioco

COSTRUZIONE DELLE IDENTITÀ DI GENERE E DEGLI STEREOTIPI

Mentre gli individui, nella loro quasi totalità, si distinguono biologicamente secondo il sesso, ossia secondo le due categorie di maschi e femmine, il genere è «l'insieme dei processi di adattamento, modalità di comportamento e di rapporti, con i quali ogni società trasforma la differenza sessuale biologica in prodotti dell'attività umana».

Si tratta del risultato di un processo storico che ha per conseguenza l'attribuzione, all'interno della società, di determinati ruoli in base al sesso di appartenenza. Attraverso l'educazione impartita fin dall'infanzia ci si aspetta che ogni individuo si identifichi con il ruolo assegnatogli.

Si può affermare che, sulla base di una antica distinzione tra chi produce cibo e chi cresce i figli, la società organizza e produce modelli di relazioni sociali tra donne e uomini che comprendono la famiglia, le classi sociali ed ogni forma di organizzazione e di struttura occupazionale.

A loro volta, per sostenere questi modelli relazionali, donne e uomini si differenziano e riproducono le loro differenze attraverso meccanismi di controllo familiare e sociale, come la religione, il linguaggio, l'educazione, la cultura.

Il genere è talmente pervasivo che ci sembra naturale anziché costruito.

MEDIA E PUBBLICITÀ

Nello sfruttare la caratteristica estetica del modello maschile e di quello femminile, di quest'ultimo i media rappresentano solo la bellezza esteriore mentre per l'uomo viene esaltata la parte del talento e delle attitudini. I modelli di riferimento femminili sono decisamente più numerosi di quelli maschili ma la donna è presentata come più bisognosa di supporto emotivo, subordinata agli uomini nei rapporti professionali e interpersonali, più facilmente soggetta a problemi di salute fisica o psichica e maggiormente in balia di forze esterne.

La donna si presenta, quindi, come la seduttrice, la sportiva, la ragazza acqua e sapone, la romantica, la moglie, la madre, la casalinga, la manager, la narcisista, l'erotica, l'ambigua, la donna-oggetto, l'intellettuale. L'uomo, invece, come il seduttore, l'uomo sportivo, il romantico, il marito, il padre (padre normale e pater familias), il manager, il narcisista, l'ambiguo, l'uomo-oggetto, l'intellettuale.

I modelli sono non soltanto quasi speculari ma inevitabilmente parziali e riduttivi. La pubblicità è conservatrice: frena, anziché stimolare.

La pubblicità è connessa al sogno più che al bisogno, alla seduzione più che all'informazione, ha carattere emotivo e sensuale. Seduzione e sensualità dunque, dimensioni tipicamente femminili: nella pubblicità, infatti, la figura femminile è più presente di quella maschile, è chiamata in causa sia direttamente che indirettamente.

Gli esseri viventi che si vedono dentro i messaggi pubblicitari sono per forza di cose (cioè per assenza dello spazio o del tempo necessari a sviluppare una narrazione articolata) ridotti a stereotipi.

Questo capita nella stragrande maggioranza dei casi con le donne, con gli uomini, i bambini, gli adolescenti, gli anziani e la famiglia nel suo complesso, animali domestici compresi (il simpatico cagnone e il tenero gattino). Il fine della pubblicità non è produrre narrazioni, ma sviluppare proposte di vendita all'interno delle quali lo stereotipo è funzionale proprio nella misura in cui non rimanda a individui, ma a categorie.



FILM D'ANIMAZIONE

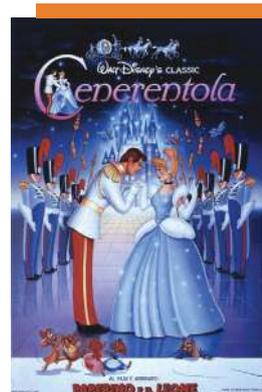
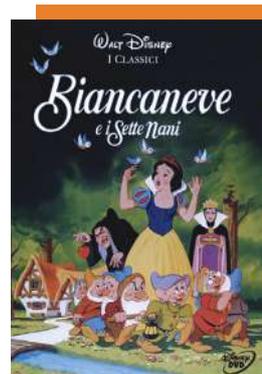
Parlando di cinema d'animazione il primo pensiero privilegia il colosso dell'animazione Walt Disney e l'enorme impatto dell'immaginario da questo creato. Le "donne Disney" sullo schermo animato hanno rivestito quasi sempre il ruolo stereotipato di femmina dolce, palpitante, a volte petulante, ma sempre fedele all'ideale maschile a cui sono legate e da cui dipendono. Le scelte dei realizzatori dei lungometraggi cadranno sempre - almeno fino al 1989, anno de *La Sirenetta* - su storie e modelli di narrazione tratte da favole classiche della tradizione occidentale, opportunamente rimaneggiate e depurate dalle componenti più cupe e violente. In quest'ottica, «l'eroina o la figura femminile principale è sempre una fanciulla casta e pura, minacciata da un'ingiustizia più grande di lei, e che trova salvezza nel fondamentale intervento maschile, il proverbiale principe azzurro».

Paradigma di questa concezione è proprio il primo lungometraggio Disney, *Biancaneve e i sette nani*, dove la protagonista è una ragazzina dodicenne soave e dallo spirito casalingo (si affretta a rigovernare spontaneamente la casa dei nani, ancor prima che le venga chiesto), detestata per le sue doti di bellezza e grazia dalla strega cattiva.

Non molto diversamente va con *Cenerentola*, anche se siamo ormai nel 1950 e l'industria cinematografica comincia a dare segno della volontà di liberarsi dei lacci censori troppo restrittivi riguardo ai costumi. «Cenerentola è un'adolescente "quasi sexy", ed è questa volta efficacemente contrapposta ad una corte di parenti acquisite brutte e dall'evidente destino di "zitelle"».

Il lieto fine e la dimensione del personaggio, però, si inquadrano sempre nel destino di essere salvata da un ennesimo principe azzurro, che interviene quasi magicamente quando i sogni della ragazza si scontrano con la realtà oppressiva della matrigna e delle perfide sorellastre. Si affranca parzialmente da questa condizione uno dei personaggi Disney più particolari mai portati sullo schermo, quell'Alice che si trova a viaggiare in un Paese delle Meraviglie dove la logica è stravolta e il mondo fantastico attraversato non si piega necessariamente alle leggi della realtà.

Ne *La bella addormentata nel bosco* (1959) dove la dolce principessa è nelle mani dell'amato che alla fine deve salvarla da un'altra figura femminile indipendente e minacciosissima, la strega-drago Malefica.



SVILUPPO DEL CONCETTO DI GENERE



Dai 9 ai 12 mesi

I bambini individuano come diversi i volti di uomini e donne.



3 anni

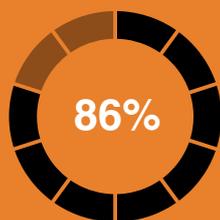
Si riconoscono femmine e attribuiscono alle persone che si pettinano che attraverso la pettinatura.



come maschi o
riscono un genere
li circondano, an-
'abbigliamento o

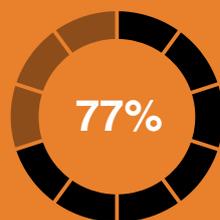
Dai 4 in poi

Sono pienamente consapevoli della propria appartenenza. Cercano informazioni sui ruoli in famiglia, a scuola, con i coetanei.



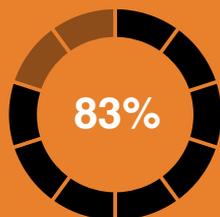
86%

Bambole



77%

Automobili, trenini e simili



83%

Disegnare e colorare



72%

Disegnare e colorare



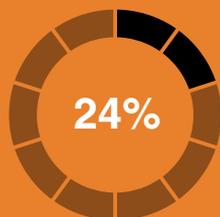
56%

Puzzle e costruzioni



72%

Puzzle e costruzioni



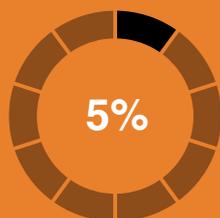
24%

Giochi di ruolo



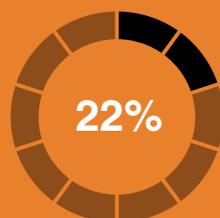
15%

Giochi di ruolo



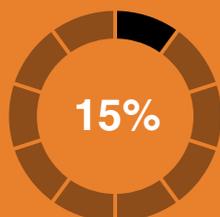
5%

Giochi che prevedono il costruire o il riparare



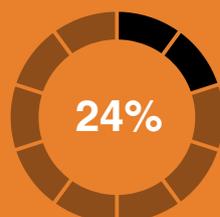
22%

Giochi che prevedono il costruire o il riparare



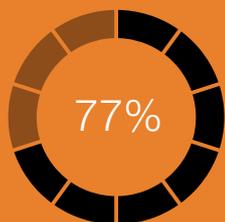
15%

Videogame

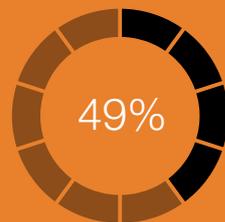


24%

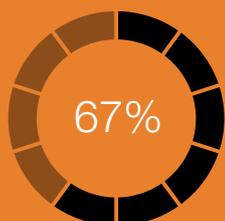
Videogame



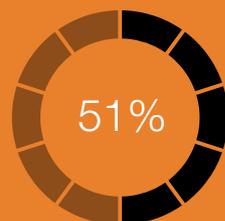
Disegnare e colorare



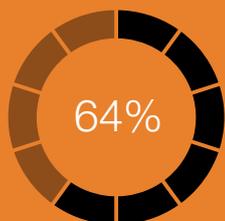
Disegnare e colorare



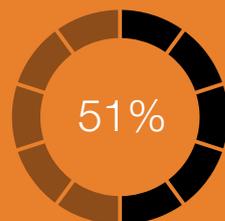
Bambole



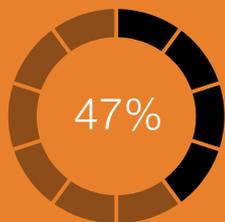
Automobili, trenini e simili



Giochi di movimento



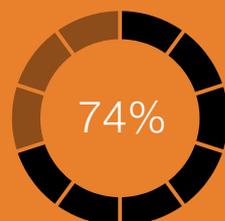
Giochi di movimento



Videogame



Videogame



Pallone

Let toys be toys

Let toys be toys è una campagna nata da un'associazione composta principalmente da genitori preoccupati per i loro figli e per le loro figlie. Alla base della campagna una semplice riflessione sull'importanza della libera scelta dei giochi nell'età dello sviluppo: destinare ai maschietti dei giochi e alle femmine degli altri vuol dire limitare la fantasia e creatività dei bambini e ha conseguenze negative soprattutto perché consolida stereotipi tipici di società patriarcali e sessiste, quindi discriminatorie. Let Toys Be Toys chiede alle industrie del giocattolo e dell'editoria di promuovere giocattoli e libri destinati ad entrambi i sessi lasciando liberi i bambini di giocare con i giocattoli che più li interessano. L'obiettivo è quello di cambiare la visione del giocattolo. Giocattoli per divertirsi, per apprendere, per alimentare l'immaginazione e incoraggiare la creatività.

LET TOYS BE TOYS TOYMARK AWARD:

Giocattoli e libri sono etichettati per tema, età o attività (non per genere). Non viene utilizzata alcuna segnaletica “Girls” o “Boys”, compresi i filtri di genere sui siti Web o sulle etichette dei libri.

Nessuna segnaletica espositiva o immagini che implicano che determinati giocattoli o libri siano solo per ragazzi o ragazze, ad es. Con codifica a colori rosa / blu.



PRIMA



DOPO



Casi studio

Nelle pagine che seguono alcuni dei casi studio di aziende che aderiscono alla campagna “Let toys be toys”.

Proponendo giochi nell’ottica no gender si pongono come obiettivo quello di educarli, senza condizionarli con stereotipi di genere, e di far sviluppare loro capacità creative.

LITTLE WISE TOYS

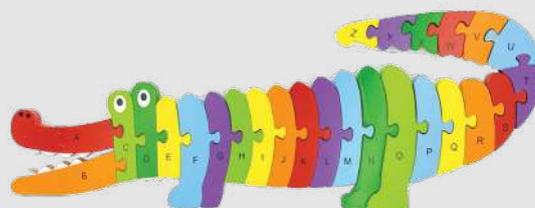
L'azienda propone, per i più piccoli, delle piccole scatole, contenenti delle schede, che permettono al bambino di conoscere nuovi mondi che possono essere la matematica, i numeri, le lettere, gli animali. In questo modo, il bambino, impara ed esplora ciò che gli sta intorno senza nessun tipo di stereotipo che lo condiziona.



GENDER NEUTRAL

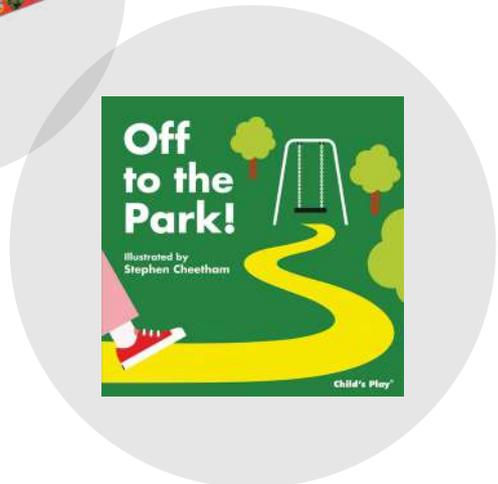
Gender Neutral è una vetrina di libri e giochi, tutti prodotti nell'ottica no gender. Per il team, quindi, i giochi non possono essere stereotipati, dividendoli in giochi da maschio e da femmina o per colori.

Vengono proposti tutti giochi che aiutino il bambino ad apprendere, ad essere creativo e a sviluppare un certo livello di manualità.



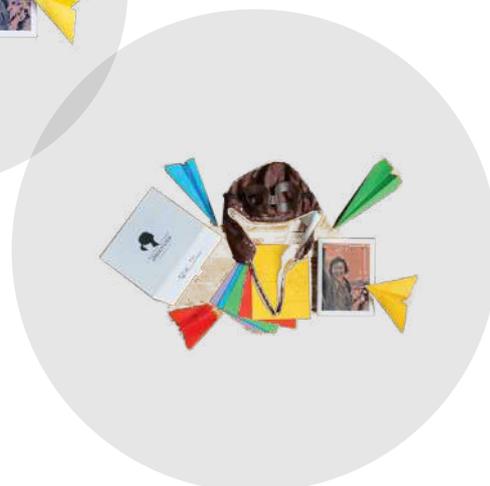
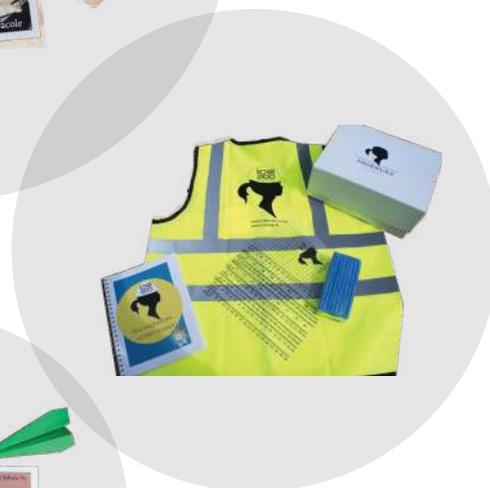
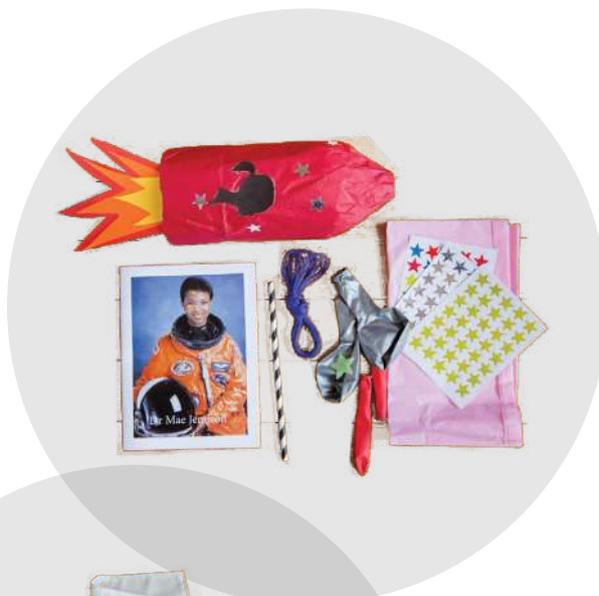
CHILD'S PLAY

Child's Play si propone sul mercato come editore indipendente specializzato nello sviluppo di libri, che diventano, a tutti gli effetti, dei giochi. Il bambino, quindi, legge e gioca in maniera diversa. I libri sono tridimensionali, apribili diversamente dalla maniera classica facendo sì che il bambino ci possa interagire toccandoli ed esplorando attraverso, piccoli elementi texturizzati.



INGENUES

Ogni bambino immagina chi diventerà da grande.
L'azienda è specializzata nella creazione di giocattoli e attività divertenti ed educative, basati sulla vita e la carriera di importanti personaggi storici. I kit sono pensati per bambini tra i 7 e gli 11 anni e ogni confezione è pensata per far in modo che il bambino possa sperimentare e apprendere facilmente.



CAPITULO 3

Immaginazione e creatività nell'età infantile

L'idea dello scrittore e psicologo Lev Vygotskij è che lo sviluppo della psiche è guidato e influenzato dal contesto sociale, quindi dalla cultura del luogo e dal momento storico, e si sviluppa tramite strumenti che l'ambiente mette a disposizione.

Nella teoria di Lev Vygotskij la zona di sviluppo prossimo è un concetto fondamentale che serve a spiegare come l'apprendimento del bambino si svolga con l'aiuto degli altri. La zsp è definita come la distanza tra il livello di sviluppo attuale e il livello di sviluppo potenziale.

L'immaginazione e la creatività non sono doni divini, frutti improvvisi, folgorazioni, ma rappresentano un complesso processo di ristrutturazione dell'informazione di cui è dotato un individuo, in stretta dipendenza dai nuovi rapporti che egli istituisce con la realtà naturale e sociale. Se l'immaginazione parte dalla realtà, non ne è però una semplice copia, ma è appunto una immaginazione creativa, la combinazione in forme nuove di elementi provenienti dall'esperienza, ma che ad essa non possono essere più ricondotti direttamente, perchè ne danno una nuova configurazione che è propriamente mentale. Per cui i prodotti dell'immaginazione, scrive Vygotskij, "preso corpo, sono di nuovo rientrati nella realtà ormai come una nuova forza attiva, trasformatrice della realtà stessa".

Lev Vygotskij

Immaginazione e creatività nell'età infantile



EDITORI RIUNITI
UNIVERSITY PRESS

Parte seconda: Progetto

CAPITULO 1

Set di giochi

L'idea alla base del progetto è il lancio di un set di giochi tradizionali, di strada che preveda cinque diversi giochi.

I giochi che fanno parte della collezione sono tutti praticabili in gruppo e all'aperto.

Fanno parte della collezione mazza e lippa e i due cerchietti riprogettati nell'ottica no gender; cristofofo colombo, gioco praticato, una volta, tra bambine, con una corda; l'aquilone, gioco utilizzabile solo all'aperto; il cerchio, gioco praticato, una volta, tra bambini, che si componeva di un cerchio e di una mazza che terminava a forma di uncino.

NAMING SET

MÉNÉ MÉ!
Andiamo!

————— Espressione popolare pugliese

Mazza e lippa

I due cerchietti

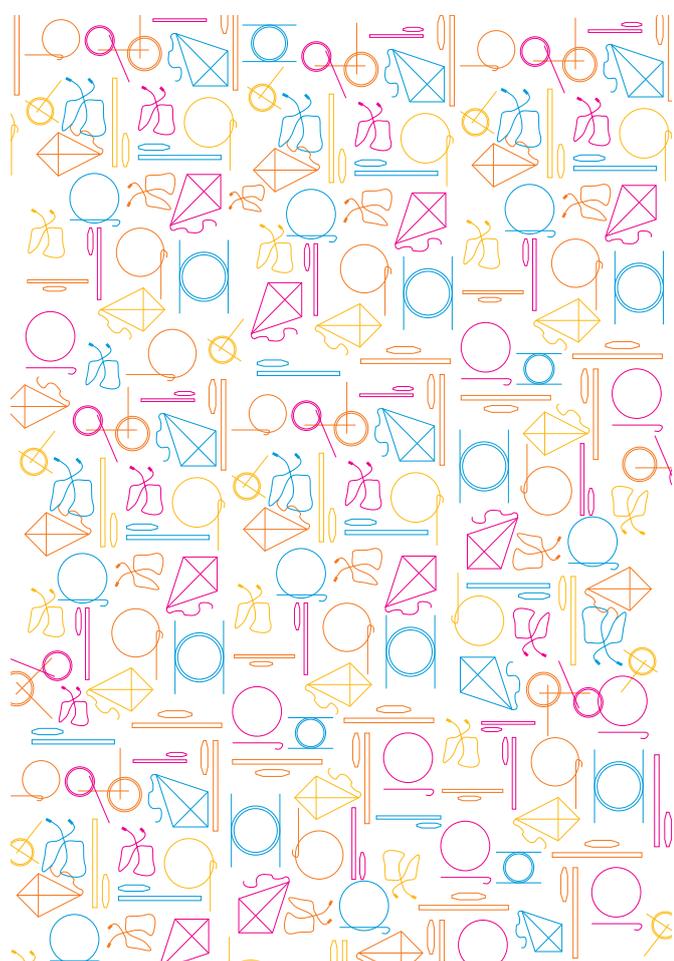
Cristoforo Colombo

Il cerchio

L'aquilone

————— Nomi dei giochi che accompagnano il nome del set sul packaging e sugli altri elaborati.

PATTERN



Pattern elaborato stilizzando le forme dei diversi giochi e combinandole tra loro.

CAPITULO 2

Analisi MAZZA E LIPPA

La lippa è un antico gioco tradizionale dalle origini incerte ma sicuramente molto antiche.

Nonostante si consideri il gioco della lippa il più delle volte un gioco “fanciullesco” ci sono prove che anche nei secoli scorsi venisse giocata da adulti di ambo i sessi.

Il gioco della lippa presuppone l'utilizzo di due bastoni: una mazza con la quale si percuote un fusello di legno, appuntito alle due estremità, detto lippa.

Colpendo una delle due punte della lippa posta sul terreno di gioco si fa schizzare verso l'alto e la si colpisce al volo in modo da allontanarla il più possibile.

Metodologia e dimensioni degli attrezzi di gioco variano a seconda dei luoghi in cui è praticato, inserendosi completamente nella cultura del territorio.



1- MAZZA E LIPPA (Puglia)

Il gioco consisteva nel far saltare in aria un bastoncino di legno appuntito alle estremità usando un bastone di circa 50 cm per colpirlo due volte al volo e scaraventarlo il più lontano possibile in direzione dell'avversario. Dopo la conta, il prescelto batteva la lippa (o licche) con la mazza; se dopo il terzo tentativo non si riusciva a mandare in aria la lippa, il gioco passava al secondo giocatore.

Dopo che la lippa era stata scaraventata lontano, l'avversario chiedeva al lanciatore che distanza intercorresse tra il punto di partenza e quello di arrivo. Se il lanciatore indovinava, vinceva il gioco.



MATERIALI
Legno manico di scopa



DIMENSIONI
45-50 cm LIPPA
15 cm MAZZA

2- MAZZA E NIZZA (Lazio)

Si disegnava un cerchio in terra con il gesso, poi si formavano due squadre di eguale numero di giocatori.

Il giocatore che per primo iniziava il gioco doveva porsi entro il cerchio e lanciare in aria con il bastone tenuto nell'altra mano. Se il colpo veniva mancato, si poteva ripetere il lancio per altre due volte, dopo di che, o si riusciva a colpire la nizza e il gioco proseguiva, oppure terminava e si scambiavano le parti. Nel primo caso entrava allora in azione un avversario che riprendeva con le mani la nizza dal punto dov'era caduta e la lanciava verso il cerchio, dopo aver fatto al massimo tre passi. Qualora la nizza non riusciva ad entrare nella base, cominciavano a battere tutti i giocatori della prima squadra. Tanti erano i componenti e tanti dovevano essere le battute consecutive. Il gioco terminava quando la nizza era tornata nel cerchio o quando se n'era troppo allontanata.



MATERIALI

Legno manico di scopa



DIMENSIONI

70-80 cm LIPPA
15 cm MAZZA

3- MAZZA E PIVEZO (Campania)

Si stabiliva tra partecipanti a chi spettasse comandare inizialmente il gioco. Il fortunato, dopo aver colpito il pivezo, lanciandolo il più lontano possibile, sistemava la mazza in equilibrio sulle due pietre.

L'avversario aveva due possibilità: raccolto il pivezo tentare di colpire direttamente la mazza, oppure scaraventarlo lontanissimo da essa, donde sarebbe stato più difficile all'avversario riportarlo, a colpi di mazza al di qua delle pietre, cinque colpi in tutto.

Ad ogni tornata si misurava a che distanza il pivezo fosse stato riportato oltre la mazza, condizione per continuare a comandare il gioco, che altrimenti passava all'avversario. Totalizzato un certo numero di metri, si misuravano a passi, di solito cento, il gioco finiva. Al vincitore andava la sottomissione del vinto.

In questo modo: il "pivezo" veniva posto su una delle due pietre in modo che la parte appuntita rimanesse in bilico: su di essa il vincitore colpiva violentemente con la mazza, scagliando il "pivezo" lontanissimo e, mentre il vinto correva a raccoglierlo, egli, a ritroso, correva nella direzione opposta. Recuperato il "pivezo", il vinto tornava indietro a fermare la corsa del vincitore ed al punto in cui lo raggiungevano alla postazione delle pietre era costretto a subire l'umiliazione di portarlo a spalla e quella di essere sbeffeggiato durante il tragitto.



MATERIALI

Legno manico di scopa



DIMENSIONI

45 cm LIPPA
10 cm MAZZA

4- MANEGO E S-CIANCO (Veneto)

Il gioco si componeva del manego, una piccola asta di circa quaranta centimetri, dello Scianco, dalla forma molto simile a un fuso e dal mare, una pietra trovata in strada, tra i 20-25 cm.

Per poter giocare era fondamentale sapere che lo scianco andava sempre colpito con il manego alla punta per farlo impennare e poi colpito nuovamente al volo.

Il gioco iniziava con il giocatore in battuta che dichiarava il punteggio e poi batteva lo scianco della squadra avversaria (1).

La difesa rilanciava lo scianco per colpire il mare, per eliminare, così, il battitore (2).

L'attaccante aveva tre tiri per rilanciare lo scianco il più lontano possibile dal mare. (3)

Dopo il terzo tiro veniva dichiarato il punteggio, ovvero la stima della distanza in maneghi. (4)



MATERIALI

Legno
Pietre



DIMENSIONI

12 cm SCIANCO
40 cm MANEGO
20-25 cm MARE



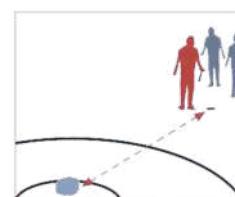
1- Lancio battitore



2- Rilancio difesa



3- Tre tiri dell'attaccante



4- Dichiarazione punteggio



ANALISI GESTUALE



1- Il gioco inizia con uno dei due giocatori che posiziona la lippa per terra.



2- Il giocatore colpisce la lippa, con la mazza, a una delle due estremità.



3- Con il colpo dato alla lippa, il giocatore cerca di farla saltare in alto il più possibile.



4- Una volta che la lippa ha raggiunto la giusta altezza, il giocatore la colpisce con la mazza.



5- L'obiettivo del gioco è lanciare la lippa il più lontano possibile, cercando di fare meglio del proprio avversario.

CAPITULO 3

Analisi I DUE CERCHIETTI

Per giocare servivano quattro asticelle di legno e uno o due cerchietti. Due ragazze si mettevano di fronte a una distanza di 8-10 metri tenendo in mano su due asticelle incrociate e alte un cerchietto che volava quando la giocatrice, aprendo le braccia, dava lo slancio. Quando la ragazza tirava il cerchietto, l'altra doveva prenderlo al volo infilandolo con un'asticella o due. Le più esperte giocavano anche lanciandosi contemporaneamente due cerchietti, uno a testa.

1- GIOCO DEI CERCHIETTI (Puglia)

Le modalità di gioco erano le stesse per le diverse regioni.

I giocatori si limitavano a decidere se utilizzare uno o due cerchi, in base alla difficoltà.



MATERIALI
Legno



DIMENSIONI
30 cm BACCHETTE
10- 15 cm diamentro
CERCHIETTI

2- GIOCO DEI CERCHIETTI (Piemonte)

Le modalità di gioco erano le stesse per le diverse regioni.

I giocatori si limitavano a decidere se utilizzare uno o due cerchi, in base alla difficoltà.



MATERIALI
Legno
Rami di salice



DIMENSIONI
40 cm BACCHETTE
20 cm diamentro
CERCHIETTI



ANALISI GESTUALE



1- Il gioco inizia con uno dei due giocatori che lancia il cerchietto incrociando le due bacchette facendo, così, leva.



2- L'avversario risponde cercando di prendere il cerchietto con una o con entrambe le bacchette.



3- Il gioco va avanti finchè uno dei due giocatori non sbaglia.



Uno dei movimenti fondamentali è quello compiuto durante la fase di lancio del cerchietto.



Il cerchietto scivola, quindi, sulle bacchette che incrociate tra loro danno la giusta spinta a questo.



Un altro movimento fondamentale per il gioco è la presa al volo del cerchietto che viene, quindi, bloccato anche grazie all'impugnatura sporgente.

CAPITULO 4

Analisi antropometrica e dimensionale

L'analisi antropometrica è partita dall'analisi delle altezze dei bambini e delle bambine tra i dieci e i quattordici anni. Il confronto, poi, tra le altezze e le diverse dimensioni dei giochi, ha permesso di stabilire le giuste dimensioni per il progetto finale. Gli aspetti presi in considerazione sono lo spazio fisico occupato durante il gioco, il peso del gioco e il grado di abilità richiesto.

Età 10-14 anni



140 cm



141 cm



146 cm



148 cm



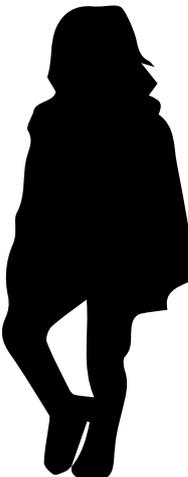
152 cm



154 cm



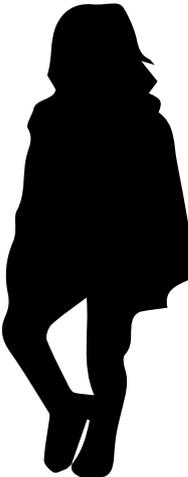
159 cm



158 cm



166 cm



160 cm

Misure mazza e lippa
Età 10 e 14 anni



Mazza: 50 cm



Mazza: 80 cm



Mazza: 40 cm



Mazza: 50 cm



Mazza: 80 cm



Mazza: 40 cm

Misure i due cerchietti
Età 10 e 14 anni



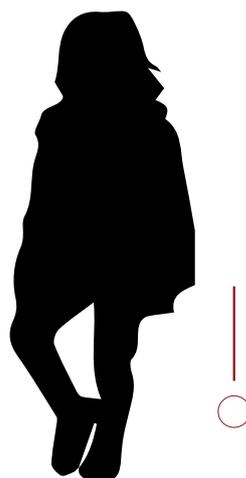
Mazza: 40 cm
Cerchio: 20 cm diametro



Mazza: 30 cm
Cerchio: 10 cm diametro

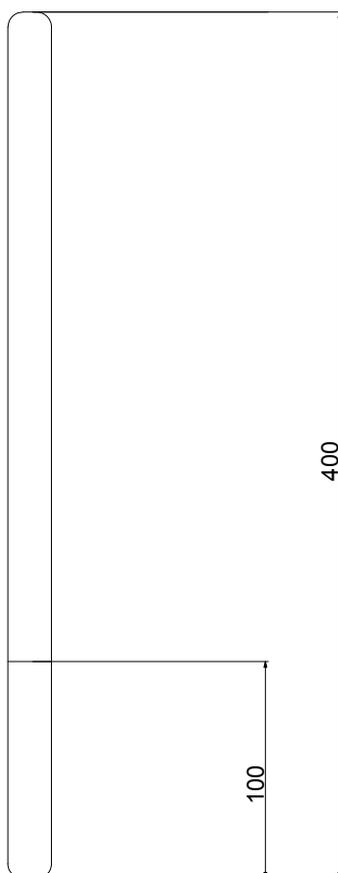
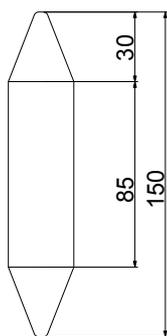
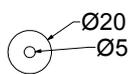
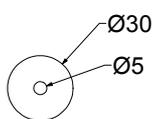


Mazza: 40 cm
Cerchio: 20 cm diametro

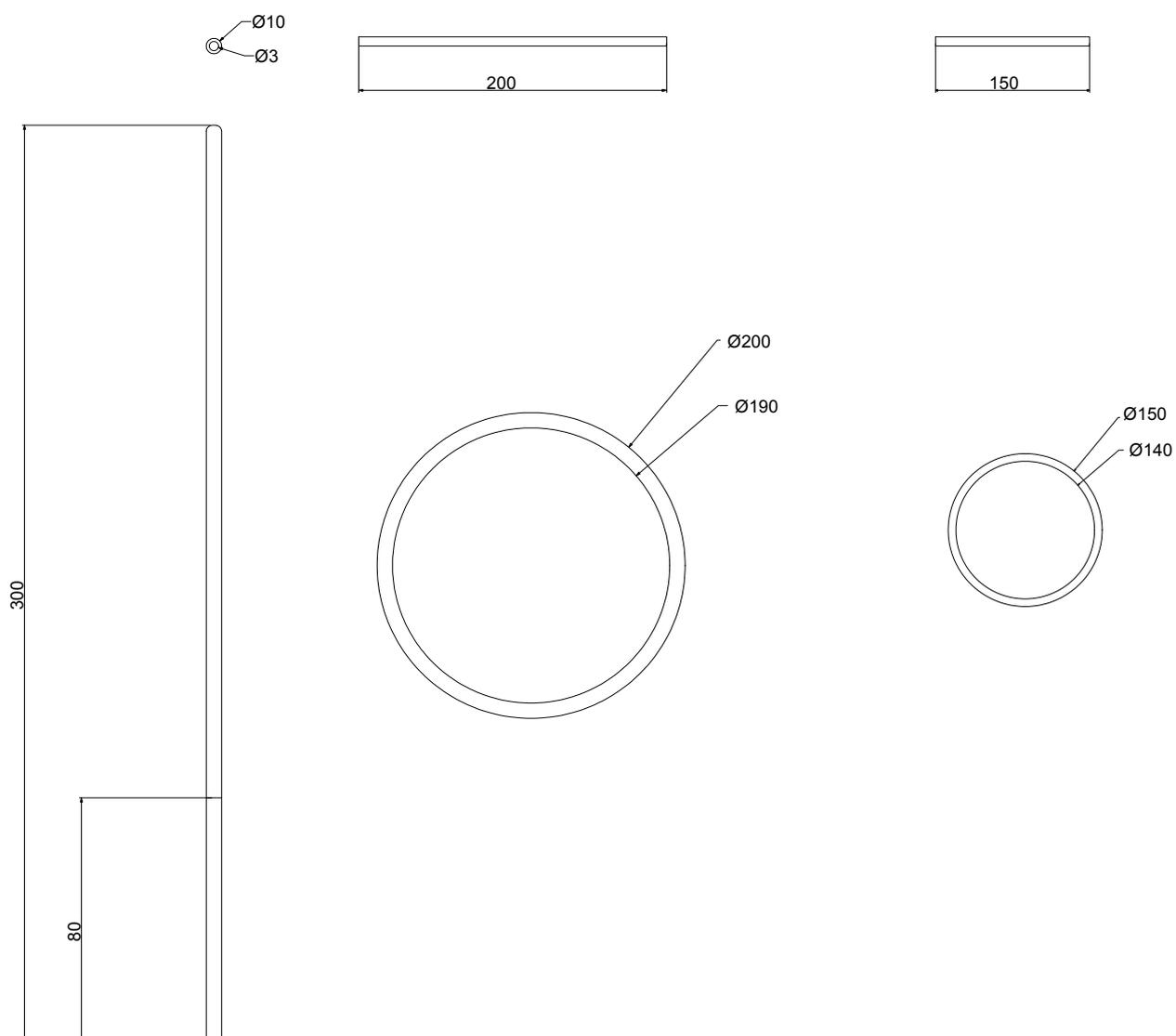


Mazza: 30 cm
Cerchio: 10 cm diametro

Dimensionamento mazza e lippa



Dimensionamento i due cerchi



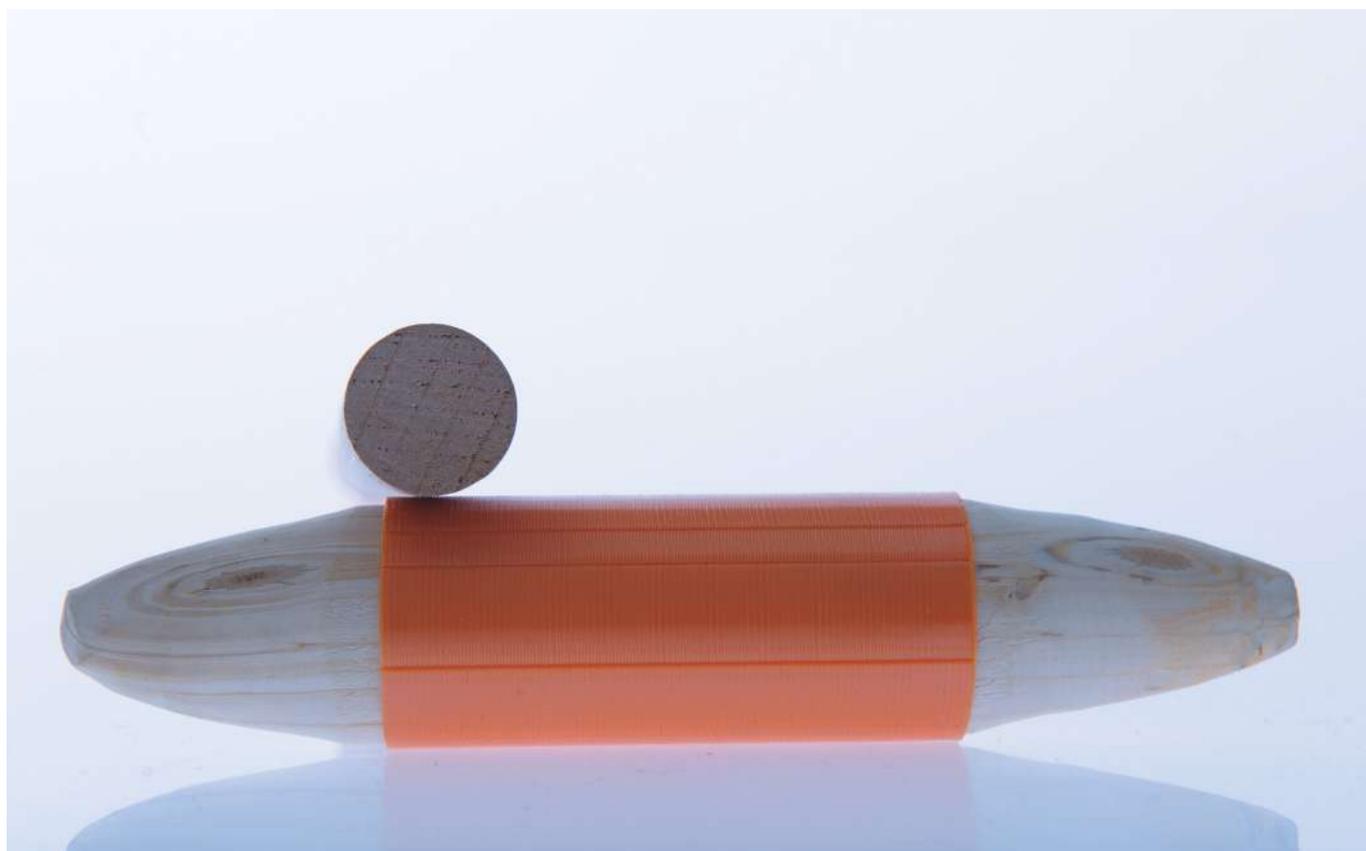
CAPITULO 5

Mazza e lippa

Mazza e lippa viene sviluppato come il primo gioco del set “Méné mé!”. Gioco di gruppo, da praticare all’aperto nasce con l’intento di spingere, i bambini e i ragazzi in età pre adolescenziale, a scendere giù in strada e ritrovare la comunità di una volta che era motivo di crescita per la persona.

Il gioco viene pensato in legno con inserti in apinat, per l’impugnatura della mazza, rendendola più confortevole al tatto e per il rivestimento della lippa facendo sì che quando questa venga colpita si riproduca il comportamento elastico di una normale palla in stoffa.





MODALITÀ DI GIOCO



La lippa viene posizionata per terra.



La lippa viene colpita, con la mazza, a una delle due estremità.



Con il colpo, la lippa salta verso l'alto.



Quando la lippa arriva alla giusta altezza, la si colpisce con la mazza.
L'obiettivo del gioco varia in base alle modalità di gioco stabilite all'inizio.

PACKAGING





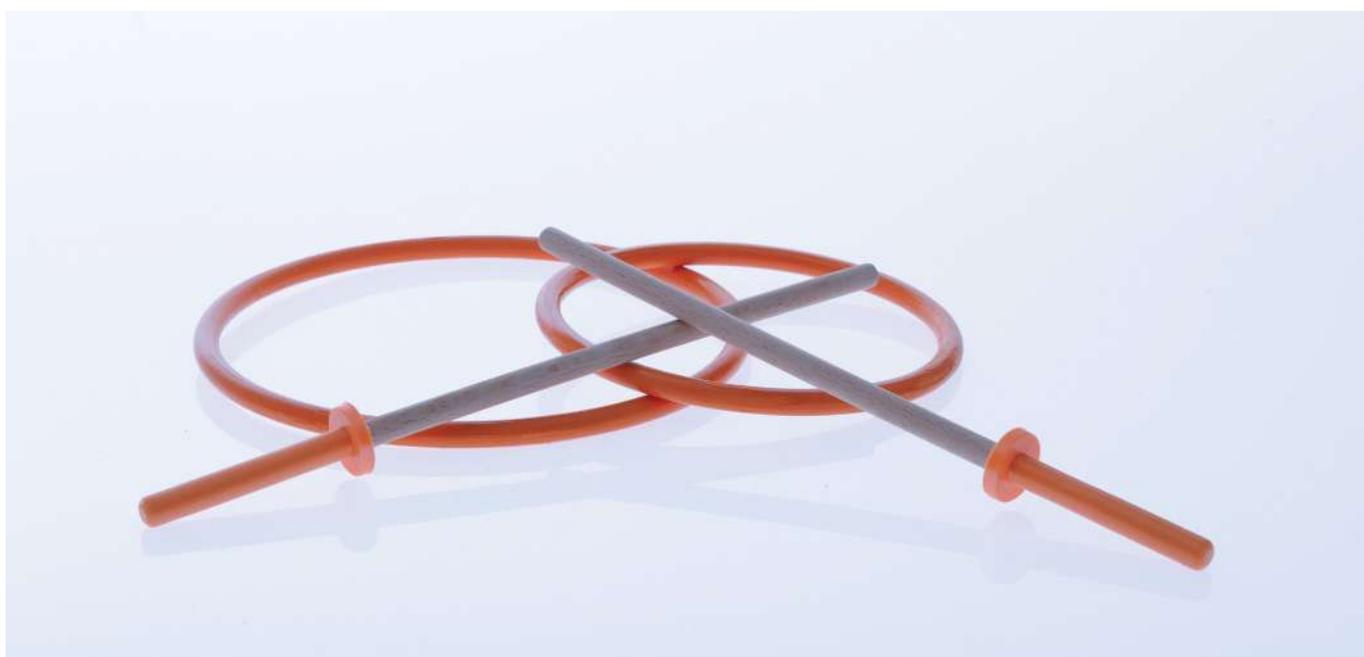
CAPITULO 6

I due cerchi

I due cerchi viene sviluppato come il secondo gioco del set “Méné mé!”. Anche questo gioco di gruppo, da praticare all’aperto nasce con l’intento di spingere, i bambini e i ragazzi in età pre adolescenziale, a scendere giù in strada e ritrovare la comunità di una volta che era motivo di crescita per la persona.

Il gioco viene pensato in legno con inserti in apinat, per l’impugnatura delle bacchette, rendendole più confortevoli al tatto e in plastica per i due cerchi.

I cerchi vengono forniti in due diverse dimensioni permettendo, sia ai principianti sia ai più esperti, di divertirsi poichè la difficoltà aumenta quando il diametro del cerchio diminuisce.





MODALITÀ DI GIOCO



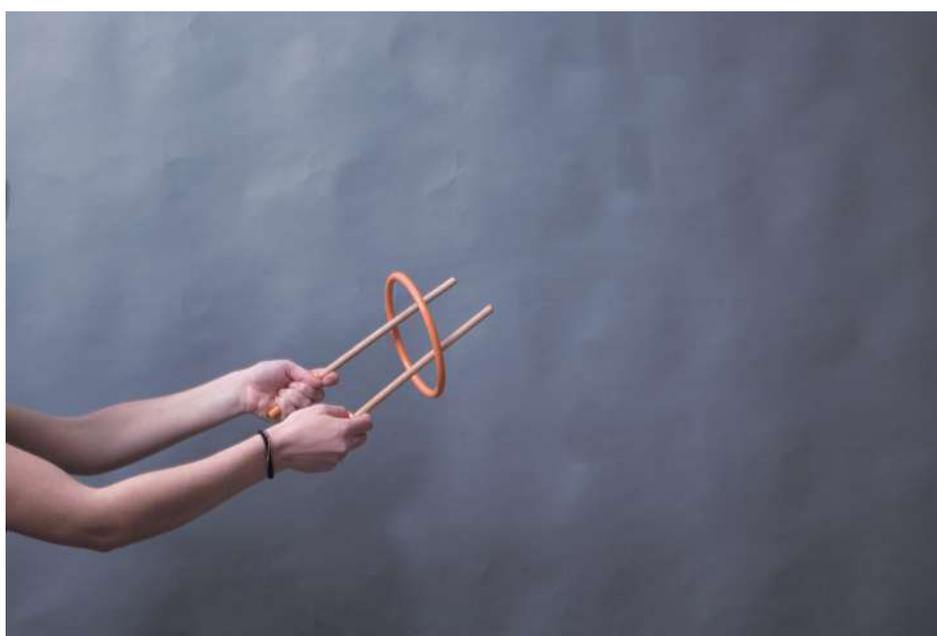
Entrambi i giocatori impugnano le bacchette.



Il cerchietto viene infilato e tenuto in equilibrio tra le due bacchette incrociate.



Facendo leva con le bacchette, il cerchietto viene lanciato verso l'altro giocatore.



L'avversario dovrà riprendere il cerchietto al volo e rilanciarlo. Il gioco continua finchè uno dei due giocatori non fa cadere uno o entrambi i cerchietti.

PACKAGING





VARIANTI CROMATICHE



PANTONE Orange 021C
CMYK 0 65 100 0
RGB 254 80 0





PANTONE Process Magenta C
CMYK 0 100 0 0
RGB 217 1 122





PANTONE 2925 C
CMYK 85 21 0 0
RGB 0 156 222





PANTONE 124 C
CMYK 0 30 100 0
RGB 234 170 0



BIBLIOGRAFIA

- A.A.B.B, Giro Giro Tondo. Design for children, Mondadori Electa, 2017
- Amato G., 2017, Tesi di laurea "Neutral gender design. Progettazione di un gioco per l'infanzia, come strumento di sviluppo dell'identità e della personalità."
- Azzeruoli E., Sunti di storia di San Severo sino ai giorni nostri
- Corsi P., Memoria di una città. San Severo dal Cinquecento ad oggi, Gerni, 2011
- De Angelis C., Tesi di laurea "NEUTRAL GENDER DESIGN. Progettazione di un gioco per l'infanzia come strumento di sviluppo dell'identità e della personalità individuale e collettiva."
- Del Carretto S., San Severo: usanze, tradizioni, impronte del passato, 1996
- Frascaria A., Essere stati quaggiù, Edizioni del Rosone, 2018
- Galanti G., I giochi di una volta, Levante editori-Bari, 2016
- Gravina A., Convegno nazionale sulla preistoria, protostoria, storia della Daunia : San Severo 1995 : atti
- Id, Convegno nazionale sulla preistoria, protostoria, storia della Daunia: San Severo 21-22 novembre 2009: atti
- Giuliani F., San Severo nel Novecento. Storia, fatti e personaggi di un secolo, Felice Miranda, 1999
- Id., Tra storia e letteratura: l'immagine di San Severo dall'Unità d'Italia ad oggi, Edizioni del Rosone, 2013
- Mundi B., Leccese M.G., Omaggio a San Severo, Edizioni del Rosone, 2000
- Mundi B., Studi per una storia di San Severo, Tip. Sales, 1994
- Pistillo C., Littera A., Dizionario del dialetto di San Severo, Malatesta editrice, 2006
- Prosperi V., 2011, Tesi di laurea "Il genere in gioco. Uno sguardo ludico-critico verso la consapevolezza degli stereotipi."
- Russi A., San Severo fra storia e memoria, Scienze e lettere, 2015

-Sultana N. & Shahriar H.,2017, Tesi di master “Understanding the Impact of Gender Neutral Communication on Brand ImageTrend or Tool?”

-Vygotskij L., Immaginazione e creatività nell’età infantile, Editori riuniti, 2010

-Zani L., Psicologia e vita, Gruppo editoriale fabbri, 1981

SITOGRAFIA

-Associazione giochi antichi:

<https://www.associazionegiochiantichi.it/giochi-tradizionali>

-BBC:

<https://www.bbc.com/news/magazine-25857895>

-BBC:

<https://www.bbc.com/news/uk-wales-40455985>

-Care:

<https://www.care.com/c/stories/4003/18-of-the-best-gender-neutral-toys-for-kids/>

-Cas holman:

<https://casholman.com/projects/>

-City:

<https://www.city.ac.uk/news/2017/november/toy-story-new-study-looks-into-how-gender-toy-preferences-have-changed-since-the-80s>

-Datamediahub

<http://www.datamediahub.it/wp-content/uploads/2014/11/Come-la-pubblicit%C3%A0-racconta-gli-italiani.pdf>

-Designweek:

<https://www.designweek.co.uk/issues/29-october-4-november-2018/design-for-children-how-to-create-great-products-and-toys-for-kids/>

-Disegno industriale:

<http://www.disegnoindustriale.net/diid/il-design-del-giocattolo-e-lidentita-di-genere/>

-Duke.edu:

<https://sites.duke.edu/perspective/2018/08/03/gender-neutral-toys-are-they-better-for-children/>

-Econlib:

<https://www.econlib.org/library/Enc/GameTheory.html>

-Game design:

<http://www.raiscuola.rai.it/lezione/i-giochi-di-una-volta-come-si-divertivano-i-nostri-nonni/2902/default.aspx#8>

-Gargano note, Dina Crisetti:

https://lcrisetti.wordpress.com/2008/06/17/il-gioco-chiave-di-lettura-del-contesto-culturale-garganico/?fbclid=IwAR2UFcU3p9dqlekCwbvod5ZuYqRTgjIEfkE559XHUzmHsTKVPbSKc0_eaDs

-I giochi di un tempo:

<https://digidownload.libero.it/cris.rl/quaderni/giochi.pdf>

-Independent:

<https://www.independent.co.uk/news/campaign-for-gender-neutral-toys-wins-scientific-research-award-a6861851.html>

-Istat:

<https://www.istat.it/it/archivio/45646>

-La mazza e il pindolo, consultabile:

<https://www.youtube.com/watch?v=LjoBacTgk2E>

-La provincia di Foggia:

<https://digidownload.libero.it/cris.rl/quaderni/giochi.pdf>

-La stampa:

http://www.sistemamusealevaltellina.it/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=128&Itemid=578&lang=it

-Let toys be toys:

<http://lettoysbetoys.org.uk/about/>

-Mensile d'informazione del gargano:

<http://www.puntodistella.it/news.asp?id=468>

-NYtimes:

<https://www.nytimes.com/2018/02/05/well/family/gender-stereotypes-children-toys.html>

-Psypost

https://www.psypost.org/2018/09/study-suggests-childrens-perception-of-gender-related-colors-can-be-easily-manipulated-52159?utm_source=TrendMD&utm_medium=cpc&utm_campaign=Psypost_TrendMD_0

-Rai scuola:

<http://www.raiscuola.rai.it/lezione/i-giochi-di-una-volta-come-si-divertivano-i-nostri-nonni/2902/default.aspx#8>

-Repubblica:

<https://scuola.repubblica.it/campania-napoli-lscaivano/2014/05/03/il-gioco-in-pedagogia/>

-Rete italiana cultura popolare:

<https://www.reteitalianaculturapopolare.org/archivio-partecipato/item/576-il-gioco-dei-cerchietti.html>

-Sistema museale valtellina:

http://www.sistemamusealevaltellina.it/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=128&Itemid=578&lang=it

-The guardian

<https://www.theguardian.com/world/2013/dec/23/toys-r-us-stockholm-gender-neutral>

-Turismo in bra:

<http://www.turismo in bra.it/al-museo-del-giocattolo-prezzemolo-e-i-giochi-di-una-volta/>

MÉNÉ MÉ! Andiamo!

Riattualizzazione dei giochi della tradizione antica,
mezzo di socializzazione e educazione,
nell'ottica no gender

MAZZA E LIPPA



I DUE CERCHIETTI



L'AQUILONE



CRISTOFORO COLOMBO

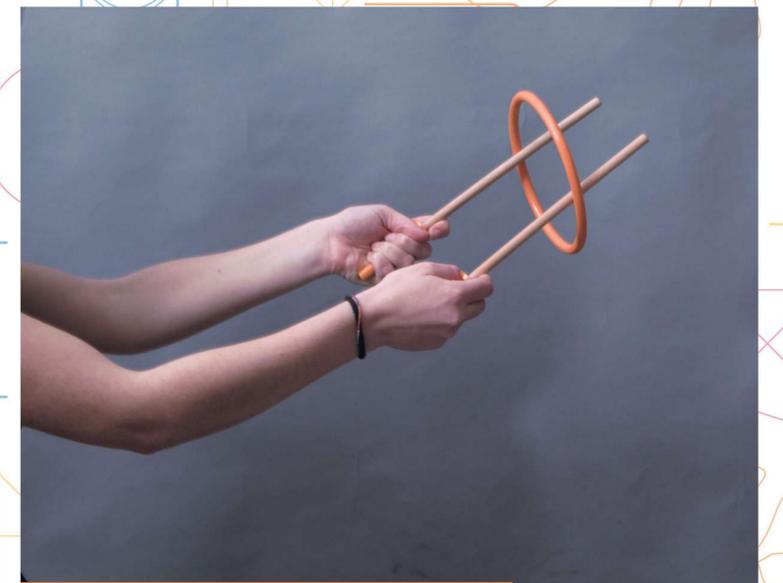
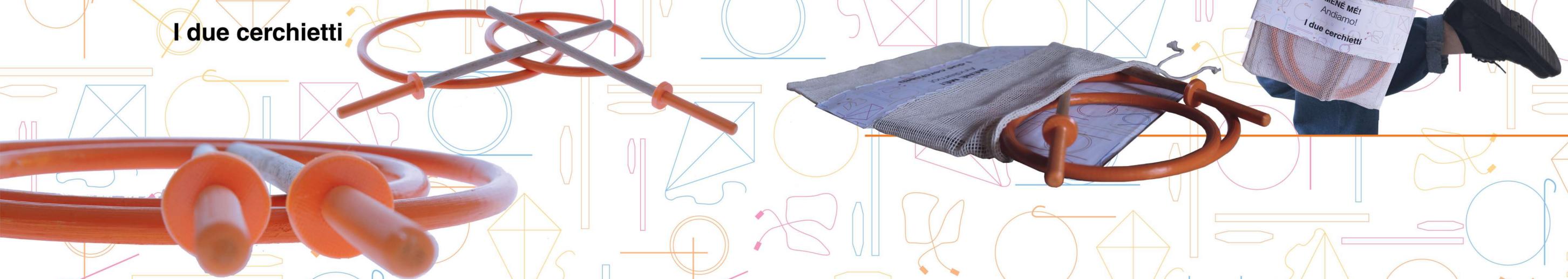


IL CERCHIO



MÉNÉ MÉ! Andiamo!

I due cerchietti



Entrambi i giocatori impugnano le bacchette.

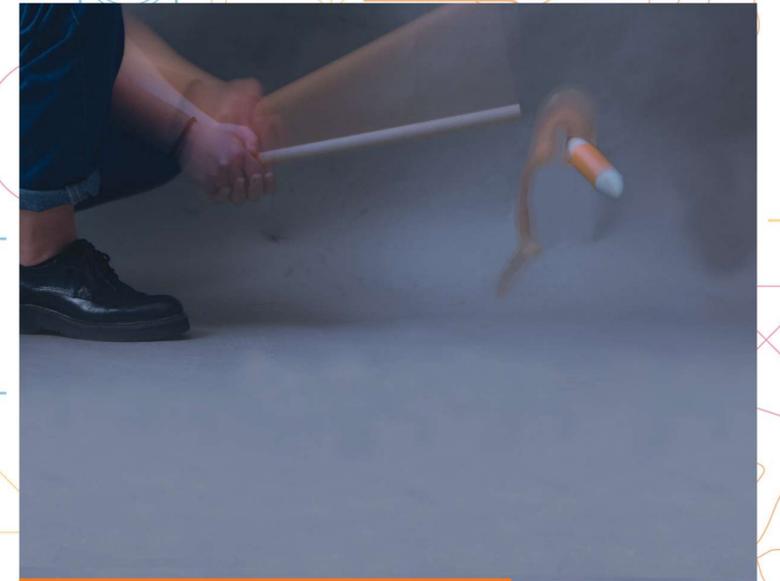
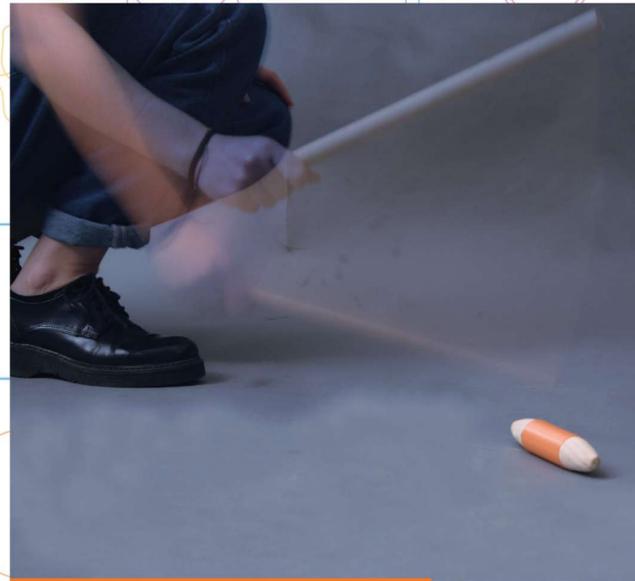
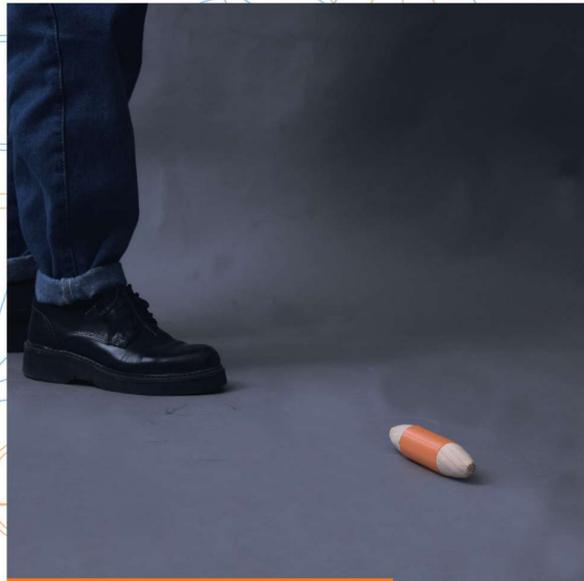
Il cerchietto viene infilato e tenuto in equilibrio tra le due bacchette incrociate.

Facendo leva con le bacchette, il cerchietto viene lanciato verso l'altro giocatore.

L'avversario dovrà riprendere il cerchietto al volo e rilanciarlo. Il gioco continua finché uno dei due giocatori non fa cadere uno o entrambi i cerchietti.

MÉNÉ MÉ! Andiamo!

Mazza e lippa



La lippa viene posizionata per terra.

La lippa viene colpita, con la mazza, a una delle due estremità.

Con il colpo, la lippa salta verso l'alto.

Quando la lippa arriva alla giusta altezza, la si colpisce con la mazza. L'obiettivo del gioco varia in base alle modalità di gioco stabilite all'inizio.