



## Sport e Giochi

### Introduzione

Questo modulo include attività mirate ad avvicinare i giovani agli sport e giochi tipici della regione in cui vivono. I giovani, scoprendo gli sport e giochi locali, impareranno circa le caratteristiche del luogo e rafforzeranno i loro legami con la comunità. Ci si aspetta che i giovani riconoscano l'eredità culturale e sociale condivisa dietro gli sport e i giochi.

### Scopo del modulo

Identificare i giochi e le attività uniche della nostra zona e l'importanza dell'aspetto unificante di quegli sport e attività sia per la comunità che per l'individuo.

Scoprire che gli sport/giochi mettono insieme la comunità, eliminando le distinzioni sociali di classe.

Vedere come con lo sport le persone evadono dalla routine quotidiana e si sentono come in un altro mondo ed ambiente.

Riconoscere che le persone possono ottenere popolarità nella comunità attraverso lo sport. Sentirsi legati al territorio può far sì che chi acquista popolarità nello sport non lasci la sua zona d'origine.

Partecipare ad attività sportive tiene gli individui lontani da brutte abitudini.

### Tempo

Tempo raccomandato 5 ore

### 13.5 Esempi di quesiti di ricerca

- a) Come lo sport e i giochi contribuiscono alla salute fisica e mentale?
- b) Gli sport e i giochi contribuiscono ad evitare lo stress individuale? in che modo?
- c) Gli sport hanno caratteristiche internazionali, ma ci sono forse differenze o variazioni regionali?
- d) Come gli sport e i giochi creano unità ed integrità tra le persone?
- e) Che collegamento c'è tra la storia dello sport e la storia della società in cui si gioca quella sport/gioco?
- f) Che differenza c'è nel modo di giocare /praticare uno sport da parte di persone più anziane e più giovani?

### **13.6 Esempi di fonti**

I giochi e lo sport sono elementi intangibili dell'eredità culturale e i giovani imparano dalle generazioni precedenti.

- a) Persone anziane in famiglia o nel vicinato
- b) Specialisti di folklore locale
- c) Membri e autorità di squadre sportive.
- d) Internet and media
- e) Federazioni

### **Esempi di attività per trovare risposte alle domande/ o per ottenere informazioni dalle risorse**

- a) Partecipare a giochi culturali locali.
- b) Imparare le regole di gioco, praticando il gioco stesso in famiglia.(con nonni o zii)
- c) Intervistare vecchi sportivi e giovani.
- d) Fare ricerche negli archivi dei municipi
- e) Libri
- f) storie locali

### **Esempi di come presentare i risultati in modo creativo**

- a) Gli studenti raccontano come insegnerebbero il gioco ai loro bambini in futuro..
- b) Uno studente insegna il gioco ai compagni e poi giocano insieme.
- c) Scrivere un articolo su tutti i giochi scoperti e menzionati in classe.
- d) Fare un'enciclopedia visiva su Youtube con i video girati mentre gli studenti praticavano i vari sport/giochi.
- e) Scrivere una storia sul perché un determinato sport/gioco può essere praticato meglio in un determinato luogo (es curling....sui fiumi ghiacciati)