

“Remote remembrances to foster the future: Traditional Sport and Games potential”

REMIND

“Play Traditional Sport and Games Report” D2.2



Call: ERASMUS-SPORT-2023

Sector: ERASMUS-SPORT-2023-SCP

Project Code: 101134177

Proposal acronym: REMIND

Type of Model Grant Agreement: ERASMUS Lump Sum Grant

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili

Indice

Table of Contents

1. SUL PROGETTO REMIND	4
2. TRADITIONAL SPORT GAMES (TSG): UN BREVE ESAME DEL LORO SIGNIFICATO CULTURALE, EDUCATIVO ED ECONOMICO	8
3. LINEE GUIDA PER LA TRASCRIZIONE E LA CODIFICAZIONE DEGLI SPORT E DEI GIOCHI TRADIZIONALI	12
4. LA CODIFICAZIONE DEGLI SPORT E GIOCHI TRADIZIONALI NON TRACCIATI	15
Tabella 1. Classificazione dei TSG per tipologia di gioco	15
Tabella 2. La percentuale di ciascun tipo di gioco all'interno del REMIND TSG	17
Tabella 3. Classificazione per format	18
Tavola 4. REMIND TSG set per luogo di gioco	20
Table 5. Classification of TSG by project's partner country	21
5. LA TRASCRIZIONE DEGLI SPORT E DEI GIOCHI TRADIZIONALI NON TRACCIATI	24
5.1. Il REMIND SET dal Belgio	24
5.2. Il REMIND SET dalla Francia	29
5.3. Il REMIND SET dall'Italia	34
5.4. Il REMIND SET dalla Polonia	38
5.5. Il REMIND SET dalla Spagna	42
5.6. Il REMIND SET dalla Turchia	47
Riassunto	53
BIBLIOGRAFIA:	53

1. Sul progetto REMIND

Il progetto REMIND, che fa parte dell'iniziativa Erasmus+ Sport per il 2023, mira a utilizzare gli sport e i giochi tradizionali (STG) per sostenere lo sviluppo socio-economico delle regioni europee. Questo progetto affronta la mancanza di codificazione e regolamentazione dei TSG, che minaccia la loro conservazione e i potenziali benefici socio-economici che possono fornire. Promuovendo le STG, REMIND cerca di rafforzare il patrimonio culturale, la coesione sociale e la crescita economica in linea con le priorità dell'UE.

Uno degli obiettivi principali del progetto è quello di condurre una ricerca comparativa per identificare i TSG non tracciati e sviluppare linee guida per la loro codifica, con l'obiettivo di utilizzarli come strumenti per lo sviluppo regionale. L'assenza di un'adeguata trascrizione di questi giochi è pericolosa, in quanto può portare alla loro dispersione e all'eventuale abbandono, con conseguente perdita di prospettive culturali, storiche e sportive per l'intera comunità.

Il progetto prevede di fornire ai membri delle associazioni sportive e socio-culturali materiali formativi innovativi che promuovano i GST come strumento di sviluppo socio-economico e di attività fisica. Nell'ambito del progetto, verrà creato un format formativo che prevede attività di supporto all'acquisizione di competenze per la promozione della STG come forza trainante dello sviluppo socio-economico a livello regionale.

Il progetto mira a creare una rete di organizzazioni sportive e socioculturali a livello europeo che promuovano la STG e aderiscano ai principi che sostengono lo sviluppo regionale. Il progetto prevede la creazione dell'applicazione REMIND, che servirà come strumento specifico per facilitare i collegamenti tra le varie organizzazioni a livello europeo.

REMIND si basa su precedenti iniziative Erasmus+, concentrandosi sul potenziale culturale e socio-economico delle STG. Il progetto integra le iniziative esistenti rivolgendosi a volontari e non professionisti, formandoli alla codifica e all'utilizzo delle STG per lo sviluppo locale. Introduce un approccio olistico che combina la protezione culturale con strategie socio-economiche, un'area che non è stata ampiamente esplorata nelle iniziative precedenti.

Il ruolo di REMIND è quello di creare una cooperazione transnazionale tra le organizzazioni sportive, assicurando che i risultati del progetto possano essere applicati in tutta Europa. L'applicazione REMIND faciliterà i collegamenti e promuoverà lo sviluppo regionale a livello europeo. Il progetto affronta la sfida della distinzione tra giochi e sport, sottolineando la necessità di una codificazione per preservare le STG e promuovere i loro benefici socio-economici. Concentrandosi sui ruoli culturali ed educativi, REMIND mira ad adattare i TSG alle esigenze sociali contemporanee, sostenendo l'inclusione e costruendo ponti culturali.

REMIND cerca di avere un impatto a lungo termine a livello europeo, promuovendo lo sviluppo regionale non solo a livello nazionale ma anche a livello europeo. Attraverso la collaborazione internazionale, il progetto mira a garantire che i suoi risultati possano essere raggiunti su una scala più ampia.

Il progetto REMIND rappresenta un approccio innovativo all'utilizzo degli sport e dei giochi tradizionali come strumenti di sviluppo socio-economico in Europa. Attraverso la ricerca, la formazione e la creazione di reti, il progetto mira a preservare e promuovere i giochi tradizionali e a sostenere lo sviluppo regionale e la coesione sociale. Collaborando con diverse organizzazioni e utilizzando strumenti moderni come l'applicazione REMIND, il progetto mira a creare un impatto duraturo a livello europeo.

1.1. I Partner di progetto

Le principali organizzazioni coinvolte nel progetto REMIND sono:



L'Association Européenne Des Jeux Et Sports Traditionnels (AEJeST) è un'organizzazione non governativa (ONG) internazionale che comprende novanta associazioni membri di 18 regioni europee. Questo collettivo rappresenta diverse centinaia di migliaia di partecipanti regolari e numerosi club di sport tradizionali, nonché organizzazioni culturali. L'AEJeST promuove attivamente gli Sport e i Giochi Tradizionali (STG) per ottenere e migliorare la visibilità di queste attività, con particolare attenzione al sostegno della creazione e della crescita di associazioni TSG nazionali o regionali. Inoltre, l'AEJeST si impegna in iniziative

informative, di ricerca ed educative relative ai temi dei TSG. Di conseguenza, il progetto REMIND integrerà le attività in corso dell'AEJeST e le varie azioni di progetto dell'UE a cui ha precedentemente partecipato come partner.



MV International (MVI) è una ONG europea composta da 37 ONG provenienti da tutta l'Unione Europea e non solo. In qualità di "associazione di associazioni" senza scopo di lucro, MVI si dedica a promuovere l'impegno sociale e la costruzione di comunità per i suoi membri e per i terzi interessati. Incoraggia la partecipazione di vari gruppi target a livello locale, regionale, europeo e globale. MVI, in qualità di ente di formazione, è stata precedentemente coinvolta in diversi progetti Erasmus+ volti a migliorare le strategie di comunicazione, il marketing e le competenze manageriali di associazioni e organizzazioni. In questo contesto, il progetto

REMIND rappresenterà una preziosa aggiunta allo sviluppo di materiali innovativi da utilizzare con i propri studenti.



L'Istituto per lo sviluppo dello sport e dell'educazione (IRSIE) è operativo dal 2011 e si occupa principalmente di educazione, cultura fisica e iniziative culturali. Le sue attività si basano sulla collaborazione con organizzazioni non governative, istituti di istruzione superiore, associazioni, club, scuole e università. In qualità di membro dell'European Traditional Sports and Games Association (ETSGA), dell'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels (AEJeST), dell'International Sport and Culture Association (ISCA) e della World Ethno Sport Confederation (WEC), l'IRSIE promuove i TSG per educare, migliorare il turismo e favorire lo sviluppo. Il progetto REMIND integrerà

le loro attività regolari e le iniziative dei progetti Erasmus+ già conclusi, come Traditional Settlements, Cultural Heritage and Sustainable Development e MAGICS-Medieval Activities Grow International Cooperation in Sports.



**Institut Nacional
d'Educació Física
de Catalunya**



**Generalitat
de Catalunya**

L'Istituto Nazionale di Educazione Fisica della Catalogna (INEFC) è un istituto di istruzione superiore istituito dal governo della Catalogna. La sua missione è fornire formazione, specializzazione e potenziamento delle competenze ai professionisti dell'educazione fisica e dello sport, nonché condurre ricerche scientifiche e diffonderne i risultati. L'INEFC ha partecipato a diverse iniziative attraverso il Gruppo di Ricerca sull'Azione Motoria e i Giochi Tradizionali (GIAM 2021 SGR 847) e ha condotto più di quaranta progetti di ricerca competitiva incentrati sugli aspetti culturali, relazionali ed emotivi degli Sport e dei Giochi Tradizionali (TSG).



La Thrace Nature Sports Specialty Club Association (TRAKDOSK) è un'organizzazione sportiva fondata a Edirne il 25 gennaio 2013. TRAKDOSK è attivamente coinvolta nella promozione dello sviluppo regionale a livello locale, organizzando eventi e sostenendo gli sport tradizionali e di nicchia. Pertanto, il progetto REMIND integrerà queste iniziative.



Infinitivity Design Lab (IDL) è una piccola-media impresa (PMI) con sede nella regione rurale dell'Alvernia, in Francia. Lo studio è specializzato nella creazione di esperienze di apprendimento sostenibili, significative e intrinsecamente motivanti, con l'istruzione e la formazione in prima linea nella sua missione. Il progetto REMIND migliorerà le loro attività regolari utilizzando strumenti innovativi per collegare gruppi diversi attraverso lo sviluppo di esperienze e applicazioni di apprendimento.



Flamish Traditional Sport(VLAS) funge da organizzazione ombrello per gli sport tradizionali fiamminghi. Fin dalla sua nascita nel 1988, VLAS ha riunito diversi sport tradizionali fiamminghi e li ha promossi a livello nazionale e internazionale. L'organizzazione mira a valorizzare, salvaguardare e proteggere questi sport tradizionali, incoraggiando il riconoscimento e la diffusione dei valori che essi incarnano.

1.2. Approfondimenti dal Work Package 2 del progetto REMIND

Nell'ambito del progetto REMIND, il Work Package 2 (WP2) si è concentrato sulla fase di ricerca e sullo sviluppo di un format formativo. L'obiettivo principale è stato quello di identificare e indagare le esigenze educative del gruppo target riguardo all'uso degli sport e dei giochi tradizionali (STG) come strumenti per promuovere lo sviluppo culturale e socio-economico a livello locale e regionale. All'interno di questo pacchetto, è stato sviluppato un modello di indagine che è stato distribuito ai membri dello staff delle associazioni sportive e socio-culturali. L'indagine mirava a esplorare le esigenze formative del gruppo target, concentrandosi sulle soft skills necessarie per l'utilizzo delle STG.

La fase successiva ha comportato la creazione di un questionario, che è stato inviato alle stesse organizzazioni che hanno partecipato alla fase di indagine. Lo scopo del questionario era quello di determinare la presenza e la portata degli sport e dei giochi tradizionali a livello nazionale, regionale e locale. I risultati analizzati sono stati raccolti nel Rapporto 2.1], che ha evidenziato le specifiche soft skills che il gruppo target dovrebbe acquisire.

Il seguente rapporto è il risultato dello sviluppo di linee guida per la trascrizione e la codifica degli sport e dei giochi tradizionali, raccolte nella fase di ricerca precedente. L'obiettivo di questa fase era creare un catalogo di giochi e sport non ancora scoperti, praticati tradizionalmente in ciascuno dei Paesi partner.

2. Traditional Sport Games (TSG): Un breve esame del loro significato culturale, educativo ed economico

I Traditional Sport Games (TSG) (Giochi sportivi tradizionali) rappresentano un'area ricca e diversificata di sport che ha un'importanza storica e culturale significativa all'interno di varie società. Questi giochi non sono semplicemente attività fisiche; incarnano il patrimonio, i valori e l'identità collettiva delle comunità. Le TSG spesso fungono da ponte che collega le generazioni, permettendo agli individui di connettersi con le proprie radici culturali mentre promuovono l'attività fisica e l'interazione sociale. TSG può essere definito come sport che possiedono un significato storico e sono spesso unici a contesti culturali o regionali specifici. Questi giochi sono caratterizzati dalle loro regole tradizionali, dalle usanze locali e dalla partecipazione attiva della comunità nella loro pratica e celebrazione. TSG può includere una vasta gamma di attività, dalle pratiche indigene agli sport popolari che si sono evoluti nel tempo. Spesso riflettono i valori, le credenze e le strutture sociali delle comunità in cui vengono suonati. (Bronikowska et al., 2015; TAFISA, 2023).

Una consultazione congiunta incentrata sull'avanzamento degli Sport e Giochi Tradizionali (TSG) si è svolta a Teheran nel 2009. Durante questo evento, gli esperti hanno notevolmente stabilito il seguente quadro definitorio: Gli Sport e i Giochi Tradizionali sono attività motorie di svago e ricreazione che possono avere un carattere rituale. Fanno parte della diversità del patrimonio universale. Vengono praticati in modo individuale o collettivo, derivando dall'identità regionale o locale; si basano su regole accettate da un gruppo che organizza attività competitive o non competitive. Gli Sport e i Giochi Tradizionali hanno un carattere popolare nella loro pratica e nella loro sfida per l'organizzazione futura, ma se trasformati in sport, tendono a essere uniformi e istituzionalizzati. La pratica degli sport e dei giochi tradizionali promuove la salute globale. (UNESCO, 2017).

2.2. Contesto Storico ed Evoluzione

Le origini del TSG possono essere ricondotte alle antiche civiltà, dove i concorsi fisici erano spesso intrecciati con cerimonie religiose, raduni comunitari e celebrazioni stagionali. Ad esempio, i Giochi Olimpici dell'antica Grecia servivano non solo come una dimostrazione di abilità atletica ma anche come un tributo alle divinità. Allo stesso modo, molte culture indigene hanno i loro giochi tradizionali che riflettono le loro storie uniche e le loro strutture sociali. Questi giochi spesso servivano a scopi pratici, come sviluppare abilità necessarie per la caccia, la guerra o la sopravvivenza in ambienti difficili.

In molte culture, i TSG erano parte integrante della vita comunitaria, fornendo un mezzo per l'interazione sociale e la coesione. Spesso venivano suonati durante i festival, segnando eventi importanti nel calendario agricolo o celebrando traguardi significativi nella comunità. Man mano che le società si evolvevano, il ruolo delle TSG si trasformava anch'esso, adattandosi alle

dinamiche sociali in cambiamento pur mantenendo la loro importanza culturale. (Boro et al., 2015).

Oltre alla modernizzazione, molti Giochi Sportivi Tradizionali ora seguono regole e regolamenti specifici, che includono la presenza di arbitri e un sistema di punteggio strutturato. Questo sviluppo contrasta nettamente con il passato, in cui i giochi venivano giocati senza supervisione formale o regole standardizzate. La globalizzazione ha svolto un ruolo fondamentale nel facilitare lo scambio di pratiche culturali, portando all'incorporazione di elementi di altre culture nel TSG. Questo scambio culturale ha portato a una fusione delle pratiche tradizionali con gli sport moderni, il che a volte può diluire il significato culturale originale di questi giochi. Sebbene l'integrazione di nuovi elementi possa arricchire l'esperienza di gioco, solleva anche preoccupazioni per la preservazione delle uniche identità culturali che i giochi tradizionali rappresentano. (Boro et al., 2015).

Gli sforzi per preservare il TSG sono essenziali per mantenere il patrimonio culturale. Organizzazioni come l'UNESCO lavorano per documentare e promuovere gli sport tradizionali, assicurando che vengano trasmessi alle generazioni future. (UNESCO, 2020). Questa preservazione può assumere varie forme, tra cui programmi educativi, eventi comunitari e l'istituzione di organi di governo per supervisionare la promozione e la regolamentazione dei giochi tradizionali.

2.3. Significato Culturale e Coinvolgimento della Comunità

I Giochi Sportivi Tradizionali sono parte integrante dell'identità culturale, dell'educazione fisica e dello sviluppo economico. Riconoscendo la loro importanza e promuovendo la loro pratica, le comunità possono favorire la coesione sociale, migliorare l'educazione fisica e stimolare le economie locali. Mentre affrontiamo le sfide poste dalla modernizzazione e dalla globalizzazione, è fondamentale preservare e celebrare queste espressioni uniche del patrimonio culturale. Il futuro del TSG dipende dagli sforzi collettivi delle comunità, degli educatori e dei responsabili politici per garantire che questi giochi continuino a prosperare ed evolversi rimanendo fedeli alle loro radici. (Saura & Zimmermann, 2021). Molti TSG vengono celebrati durante i festival locali, il che può attrarre visitatori e facilitare lo scambio culturale. Ad esempio, gli Highland Games in Scozia non solo mettono in mostra sport tradizionali come il lancio del tronco, ma celebrano anche la cultura scozzese attraverso la musica, la danza e le tradizioni culinarie. Questi festival spesso attirano grandi folle, offrendo uno spazio per l'espressione culturale e l'orgoglio della comunità. Servono anche come un'opportunità per le generazioni più giovani di conoscere il loro patrimonio e partecipare alle pratiche tradizionali. (scotland.org).

2.4. Integrazione Educativa e Benefici per Tutta la Vita

La partecipazione al TSG può incoraggiare l'attività fisica per tutta la vita. Molti giochi tradizionali sono accessibili e possono essere giocati a vari livelli di abilità, motivando gli individui a rimanere attivi per tutta la vita. Questo è particolarmente importante per affrontare gli stili di vita sedentari e promuovere la salute generale. (WHO, 2021). Promuovendo l'amore

per il movimento e il gioco, TSG può contribuire allo sviluppo di abitudini salutari che durano tutta la vita.

La ricerca indica che integrare il TSG nell'educazione fisica può migliorare la forma fisica, le abilità sociali e la consapevolezza culturale degli studenti. (Hartanto et al., 2021). Questi giochi spesso richiedono lavoro di squadra, strategia e comunicazione, rendendoli ideali per sviluppare abilità fondamentali per la vita. Inoltre, il TSG può essere adattato per soddisfare diverse fasce di età e livelli di abilità, garantendo che tutti gli studenti possano partecipare e trarre beneficio dall'esperienza.

In generale, lo sport gioca un ruolo significativo nello sviluppo di qualità personali che sono essenziali per il successo sia nel lavoro che nella vita. La partecipazione agli sport è stata collegata al miglioramento del capitale psicologico positivo, che include attributi come la resilienza, la speranza, l'ottimismo e l'auto-efficacia. (Haydn et al. 2019).

Il coinvolgimento nel TSG può favorire lo sviluppo di "competenze trasversali," come il lavoro di squadra, l'empatia e la puntualità, che sono preziose in varie situazioni di vita e ambienti professionali. Ad esempio, i partecipanti ai programmi sportivi spesso riportano un miglioramento dell'autodisciplina e la capacità di fare valutazioni razionali delle loro circostanze, il che contribuisce a una visione della vita più ottimistica. Inoltre, i Giochi Sportivi Tradizionali fungono da piattaforma per persone di tutte le età per costruire reti sociali e amicizie, il che può migliorare il loro senso di appartenenza e autoefficacia. Questo impegno sociale non solo aiuta nella crescita personale, ma offre anche percorsi verso opportunità di lavoro, poiché gli individui sviluppano l'autonomia e la perseveranza necessarie per perseguire i loro obiettivi. (Haydn et al. 2019).

2.5. Promuovere l'inclusione attraverso gli Sport e i Giochi Tradizionali

L'utilità dei giochi sportivi tradizionali nella promozione dell'inclusione è sempre più riconosciuta nel discorso contemporaneo riguardante l'attività fisica e l'impegno comunitario. Gli sport tradizionali, spesso radicati nel patrimonio culturale, servono come uno strumento vitale per promuovere l'inclusione sociale, in particolare tra i gruppi emarginati.

Il TSG può contribuire significativamente all'inclusione sociale fornendo piattaforme accessibili per la partecipazione. Ad esempio, Budiman sottolinea la necessità di promuovere gli sport tradizionali per aumentare la consapevolezza e la partecipazione tra gli adolescenti, suggerendo che le iniziative governative possano stimolare l'interesse e il coinvolgimento in queste attività. (Budiman, 2023). Questo è in linea con i risultati di Liu, che sottolinea come lo sport possa svolgere un ruolo cruciale nel rinnovamento dei quartieri e nell'inclusione sociale, in particolare per i gruppi sottorappresentati. (Liu, 2008). Integrando gli sport tradizionali nei programmi comunitari, le organizzazioni possono creare ambienti inclusivi che incoraggiano la partecipazione di diverse demografie, inclusi coloro con disabilità o provenienti da diversi contesti culturali. (Rich et al., 2015).

Inoltre, l'adattabilità degli sport e dei giochi tradizionali facilita la loro integrazione in quadri inclusivi. Sharpe et al. discutono di innovazioni come le versioni adattate degli sport tradizionali, che si rivolgono a individui con bisogni educativi speciali e disabilità, promuovendo così un'atmosfera inclusiva. Questa adattabilità è ripresa da Ekholm et al., che sostengono che lo sport funge da veicolo per una più ampia inclusione sociale, sottolineando l'importanza di raggiungere i giovani emarginati attraverso attività sportive inclusive. (Ekholm et al., 2019). Il Modello di Abilità Miste, come esplorato da Corazza e Dyer, illustra ulteriormente come gli sport tradizionali possano essere ristrutturati per promuovere l'interazione tra partecipante persone con disabilità e non disabili, migliorando la coesione sociale. (Corazza & Dyer, 2017).

In conclusione, gli sport e i giochi tradizionali offrono un mezzo unico ed efficace per promuovere l'inclusione tra i vari segmenti della società. La loro adattabilità, il significato culturale e il potenziale di coinvolgimento della comunità li pongono come risorse preziose negli sforzi per promuovere la coesione sociale e la partecipazione tra popolazioni diverse. L'integrazione degli sport tradizionali in un quadro inclusivo non solo migliora la partecipazione ma arricchisce anche i legami comunitari e l'identità culturale.

2.6. Impatto Economico

Uno degli impatti economici più significativi dei Giochi Sportivi Tradizionali è la creazione di posti di lavoro. Da allenatori e arbitri a organizzatori di eventi e fornitori, TSG genera una varietà di opportunità di lavoro all'interno delle comunità locali. Ad esempio, organizzare un festival sportivo tradizionale richiede una forza lavoro che includa pianificatori di eventi, personale di sicurezza e personale di ospitalità, creando così posti di lavoro e stimolando l'economia locale. (Hans, Westerbeek 2010). Gli eventi dei Giochi Sportivi Tradizionali possono fungere da importanti motori economici per le comunità locali. Questi eventi spesso attirano grandi folle, portando a un aumento della spesa per alloggi, cibo e attrazioni locali.

Il turismo è un altro aspetto critico dell'impatto economico dei Giochi Sportivi Tradizionali. Eventi come i festival o le competizioni TSG attirano visitatori da fuori regione, portando a un aumento della spesa per alloggi, cibo e attrazioni locali. Questo arrivo di turisti può aiutare a sostenere le imprese locali e creare un ambiente economico vivace. (cbi.eu 2023). Un ottimo esempio è la promozione del Gioco Tradizionale "Balle au Tambourin" sulla pagina ufficiale delle informazioni turistiche della città di Montpellier (montpellier-Francia.com 2023) o l'esempio di San Sebastián. (sansebastianturismoa.eus 2023).

Inoltre, i Giochi Sportivi Tradizionali possono ottenere riconoscimento, attirando spesso sponsorizzazioni e investimenti da varie organizzazioni. Questo supporto finanziario può aiutare a promuovere lo sport, migliorare le strutture e fornire risorse per la formazione e lo sviluppo. Un aumento dei finanziamenti può anche portare alla professionalizzazione di alcuni

sport tradizionali, aumentando ulteriormente il loro impatto economico. (traditionalsports.org).

In conclusione, i Giochi Sportivi Tradizionali sono vitali per l'identità culturale, l'impegno della comunità e lo sviluppo economico. Promuovendo la loro pratica e preservando le loro caratteristiche uniche, le comunità possono favorire la coesione sociale e migliorare il benessere dei loro membri. Le sfide attuali poste dalla modernizzazione e dalla globalizzazione richiedono uno sforzo concertato per celebrare e sostenere queste inestimabili espressioni culturali.

3. Linee guida per la trascrizione e la codificazione degli sport e dei giochi tradizionali

Gli sport e i giochi tradizionali rappresentavano componenti vitali del patrimonio culturale, riflettendo i valori, la storia e le pratiche sociali delle comunità. Tuttavia, la mancanza di metodi standardizzati per trascrivere e codificare queste attività ha portato a incoerenze nella loro documentazione e conservazione. Questo rapporto mirava a sviluppare linee guida complete per la trascrizione e la codificazione degli sport e dei giochi tradizionali, garantendo la loro rappresentazione accurata e l'accessibilità per le generazioni future.

Queste linee guida sono progettate per assistere ricercatori, praticanti e organizzazioni culturali nella trascrizione e codificazione efficace degli sport e dei giochi tradizionali. Seguendo questi passaggi, gli individui possono garantire che la documentazione sia completa, accurata e culturalmente significativa.

Fase 1: Ricerca e Raccolta del Contesto Storico

- **Identificare lo Sport/Gioco:** Seleziona lo sport o il gioco tradizionale da documentare.
- **Condurre una Ricerca Preliminare:** Raccogli informazioni sulle origini storiche, l'evoluzione e il significato culturale dello sport o del gioco. Questo può includere:
 - o Interviste con professionisti e membri della comunità.
 - o Revisione di testi storici, articoli e documentazione esistente.
 - o Esplorazione del folklore locale e delle tradizioni associate allo sport o al gioco.

Fase 2: Documentare le Regole

- **Raccogliere le Regole Ufficiali:** Ottieni tutte le regole formalizzate che governano lo sport o il gioco. Questo potrebbe comportare:
 - o Consultare i manuali o i regolamenti.
 - o Intervistare giocatori o arbitri esperti.

- Registrare le Variazioni: Annotare eventuali variazioni regionali o culturali nelle regole, poiché queste possono fornire un'idea della diversità dello sport o del gioco.

Fase 3: Descrivere Tecniche e Competenze

- Identificare le Tecniche Chiave: Documenta le abilità e le tecniche essenziali richieste per praticare lo sport o il gioco. Questo può includere:
 - o Movimenti fisici (per esempio: lanci, calci, corse).
 - o Strategie e tattiche impiegate dai giocatori.
- Creare Materiale Visivo: Utilizza diagrammi, fotografie o video per illustrare tecniche e abilità, migliorando la comprensione e l'accessibilità.

Fase 4: Cogliere il Significato Culturale

- Esplora il Contesto Culturale: Indaga sul ruolo dello sport o del gioco all'interno della comunità. Considera:
 - o La sua importanza nei raduni sociali, nei festival o nei rituali.
 - o I valori e le credenze che incarna.
- Documentare Storie Personali: Raccogliere aneddoti e racconti da giocatori e membri della comunità che evidenziano le connessioni emotive e culturali con lo sport o il gioco.

Fase 5: Organizzare la Documentazione

- Crea un formato strutturato: Sviluppa un formato standardizzato per presentare le informazioni. Questo può includere:
 - o Sezioni per il contesto storico, le regole, le tecniche e il significato culturale.
 - o Un glossario di termini specifici per lo sport o il gioco.
- Garantire Chiarezza e Accessibilità: Utilizzare un linguaggio chiaro ed evitare il gergo per rendere la documentazione accessibile a un pubblico più ampio.

Passo 6: Revisiona e Convalida

- Cerca Feedback: Condividi la documentazione preliminare con esperti, professionisti e membri della comunità per il loro contributo e validazione.
- Includere le revisioni: Apporta le necessarie modifiche in base ai feedback per garantire accuratezza e completezza.

Passo 7: Pubblica e Diffondi

- Scegli un mezzo: Decidi il miglior formato per la pubblicazione. (per esempio: libro stampato, risorse online, video).
- Disseminare le Linee Guida: Condividi la documentazione finale con i soggetti interessati, comprese le istituzioni educative, le organizzazioni culturali e i gruppi comunitari.

4. La codificazione degli Sport e Giochi Tradizionali non tracciati

La sezione è stata derivata dai rapporti nazionali creati dai partner del progetto (vedi capitolo 1.1), che includevano la codificazione degli sport e dei giochi tradizionali non tracciati preparati secondo le linee guida. (vedi il capitolo 3).

Il set REMIND TSG comprende 31 giochi diversi provenienti da sei paesi. Questi giochi sono stati selezionati da esperti e presentati nei modelli dalle organizzazioni partner: AEJEST, IRSIE, TRAKDOSK, MVI, INEF, VLAS.

L'obiettivo principale del rapporto era fornire una panoramica generale su questa gamma di giochi e aiutare i professionisti a trovare rapidamente e in modo efficace le indicazioni necessarie. Questi Giochi Sportivi Tradizionali sono significativi per mantenere l'identità culturale praticandoli con le nuove generazioni. Hanno anche un'influenza sulla costruzione del coinvolgimento della comunità e sul miglioramento dello sviluppo locale. C'è anche un'altra questione importante. Questi giochi creano un'opportunità unica per attivare i cittadini, soprattutto i bambini e le famiglie. Possono trascorrere più tempo insieme praticando diversi giochi.

La maggior parte dei giochi selezionati può essere giocata all'aperto, il che ha un'influenza positiva sulla salute e sul benessere delle persone. Molti giochi rendono possibile giocare in squadre intergenerazionali: bambini con genitori e anziani. In molti casi, non è necessario avere alcuna attrezzatura.

Il set REMIND TSG consente di sviluppare varie abilità: motorie, sociali e cognitive.

4.1. Classificazione dei TSG per tipo di gioco

La classificazione iniziale è stata sviluppata in base al tipo di gioco, tenendo conto di vari fattori come il nome nativo del gioco e il paese in cui il gioco è stato riconosciuto.

Tabella 1. Classificazione dei TSG per tipologia di gioco

	Tipo di TSG	Nome originario del gioco	Paese del gioco
1	Giochi di Lancio	Le strac	Francia
		Polskie ringo	Polonia
		Kapela	Polonia
		Bowling	Turchia
		Hopschotch	Turchia
		Lancio del ferro di cavallo	Italia
		Lancio della forma di formaggio	Italia
		Les bitlies de 6	
		7 ½	Spagna

		Krulbol Trabol Paapgooien Paggooien	Spagna Belgio Belgio Belgio Belgio
2	Giochi con la palla	Le chambot Zośka Palla avvelenata Bowling	Francia Polonia Turchia Turchia
3	Giochi di precisione	Il disco gascogne 8 birilli Le chambot Le strac Zośka Bierki 7 ½ Krulbol Pierbol Paapgooien Paggooien	Francia Francia Francia Francia Polonia Polonia Spagna Belgio Belgio Belgio Belgio
4	Giochi con mazza e palla	Palant Bowling Pallone col bracciale	Polonia Turchia Italia
5	Gioco di locomozione	Il disco gascogne Mère garuche Kapela Mendil Kapma Yakan top İp çekme Deve Cüce Dokuztaş Sek sek Carrera de piedras	Francia Francia Polonia Turchia Turchia Turchia Turchia Turchia Turchia Spagna
6		Mère garuche	Francia

	Gioco di acchiapparella	Ruba bandiera Robar piedras El Marro	Turchia Spagna Spagna
7	Gioco di forza	Tiro alla fune	Turchia
8	Gioco di abilità	Trottola	Italia
9	Gioco manuali	Morra	Italia
10	Gioco coi birilli	Pierbol	Belgio

La tabella 2 illustra la distribuzione dei diversi tipi di giochi sportivi tradizionali (TSG) all'interno del set Remind TSG. I giochi di lancio dominano con il 40%, seguiti dai giochi di precisione e locomozione, ciascuno con il 33,3%. I giochi con la palla e i giochi di acchiappare e rincorrere rappresentano entrambi il 13,3%. I giochi con mazza e palla rappresentano il 10%, mentre i giochi di forza, agilità, mano e birilli ciascuno rappresentano il 3,3%. Questo indica un'enfasi significativa sui giochi di lancio e di precisione, suggerendo che questi siano i più prevalenti o apprezzati all'interno del set.

Tabella 2. La percentuale di ciascun tipo di gioco all'interno del REMIND TSG

Lp.	Tipo di TSG	% del REMIND TSG
1	Gioco di lancio (13)	40
2	Gioco con la palla (4)	13,3
3	Gioco di precisione (11)	33,3
4	Gioco con mazza e palla (3)	10
5	Gioco di locomozione (10)	33,3
6	Gioco di acchiapparella (4)	13,3
7	Gioco di forza (1)	3,3
8	Gioco di agilità (1)	3,3

9	Gico manuale (1)	3,3
10	Gioco coi birilli (1)	3,3

4.2. Classificazione dei TSG in base al carattere del gioco

Il grafico fornisce un'analisi comparativa dei Giochi Sportivi Tradizionali (GST) categorizzati in formati competitivi e non competitivi. Ogni gioco è elencato con i suoi nomi nativi e in inglese, evidenziando la diversità culturale e la portata globale di queste attività. Il set REMIND TSG è stato analizzato dal carattere del gioco. Durante lo studio, la maggior parte dei giochi è stata identificata come giochi competitivi 20 (64,5%). Come giochi non competitivi sono stati indicati solo 4 su tutti (12,9%). È anche significativo sottolineare che ci sono anche alcuni giochi 7 (22,5%), che possono essere giocati in entrambe le opzioni, come giochi competitivi o non competitivi.

Tabella 3. Classificazione per format

COMPETITIVI		NON COMPETITIVI	
Nome originario del TSG	Traduzione in italiano del TSG	Nome originario del TSG	Traduzione in italiano del TSG
Le palet gascon	Il disco gascogne	Le palet gascon	Il disco gascogne
Quilles de 8	8 birilli	Quilles de 8	8 birille
Le strac	Il disco	Mere garuche	Mere garuche
Polskie ringo	Il ringo Polacco	Le chambot	Le chambot
Zośka	Borsa da piede	Le strac	Il disco
Bierki	Shangai	Polskie ringo	Il ringo polacco
Palant	Gioco di mazza e palla	Zośka	Borsa da piede
Kaptan tutma	Ruba bandiera	Kapela	Cappella
Yakan top	Palla avvelenata	Carrera de piedras	Gara di pietre
İp çekme	Tiro alla fune	7 ½	7 ½
Deve Cüce	Cammello nano	Paapgooien	Paapgooien
Dokuztaş	Biliardino		
Sek sek	Campana		
Trottola	"		

Lancio del ferro del cavallo	"		
Morra	"		
Pallone col bracciale	"		
Lancio della forma di formaggio	"		
Le bitlies de 6	I sei birilli		
7 ½	7 ½		
Robar piedras	Ruba pietre		
El Marro	Il marro		
Krulbol	Krulbol		
Trabol	Trabol		
Pierbol	Pierbol		
Paapgooien	Paapgooien		
Paggooien	Paggooien		

Nella categoria competitiva, giochi come "Le palet gascon" (Il disco gascogne), "Quilles de 8" (8 birilli) e "Polskie ringo" (Ringo polacco) sono presenti, indicando la loro natura strutturata e il potenziale per competizioni organizzate. Questi giochi spesso hanno regole stabilite e vengono giocati con l'intento di vincere, il che è tipico degli sport competitivi.

Al contrario, la categoria non competitiva include giochi come "Le chambot" e "Paapgooien," che possono concentrarsi più sulla partecipazione e sul divertimento piuttosto che sulla competizione. Questa categoria include anche giochi come "Mere garuche" e "Kapela" (Cappella), suggerendo un approccio più rilassato dove l'enfasi è sull'interazione sociale e l'espressione culturale piuttosto che sulla vittoria.

Il grafico rivela anche alcune sovrapposizioni, con alcuni giochi come "Le strac" (Il disco) che appaiono in entrambe le categorie, suggerendo una certa flessibilità nel modo in cui questi giochi possono essere giocati. Questa doppia classificazione indica che alcuni TSG possono essere adattati per adattarsi sia a ambienti competitivi che non competitivi, a seconda del contesto o delle preferenze dei partecipanti.

4.3 Classificazione delle TSG per area di gioco

La tabella presenta una raccolta di Sport e Giochi Tradizionali (SGT) categorizzati in attività indoor e outdoor. Ogni categoria elenca i nomi nativi e inglesi di questi giochi.

Tavola 4. REMIND TSG set per luogo di gioco

DA INTERNO		DA ESTERNO	
Nome originario del TSG	Nome italiano del TSG	Nome originario de ITSG	Nome italiano del TSG
Le palet gascon	Il disco gascogne	Le palet gascon	Il disco gascogne
Quilles de 8	8 birilli	Quilles de 8	8 birilli
Mere garuche	Mere garuche	Mere garuche	
Le strac	Il disco	Le chambot	
Polskie ringo	Il ringo Polacco	Le strac	Il disco
Zośka	Borsa da piede	Polskie ringo	Il ringo Polacco
Bierki	Shangai	Zośka	Borsa da piede
Kapela	Cappella	Palant	
Kaptan tutma	Ruba bandiera	Kapela	Cappella
Yakan top	Palla avvelenata	Kaptan tutma	Ruba bandiera
İp çekme	Tiro alla fune	Yakan top	Palla avvelenata
Deve Cüce	Cammello nano	İp çekme	Tiro alla fune
Dokuztaş	Bowling	Deve Cüce	Cammello nano
Sek sek	Campana	Dokuztaş	Bowling
Trottola		Sek sek	Campana
Morra	Morra	Trottola	
Pallone col bracciale	Bracelet ball game	Lancio del ferro dei cavallo	
Le bitlies de 6	Sei birilli	Morra	Morra
Carrera de piedras	Gara di pietre	Pallone col bracciale	
7 ½	7 ½	Lancio della forma di formaggio	
Robar piedras	Ruba pietre	Le bitlies de 6	Sei birilli

El Marro	Il marro	Carrera de piedras	Gara di pietre
Krulbol	Krulbol	7 ½	7 ½
Trabol	Trabol	Robar piedras	Ruba pietre
Pierbol	Pierbol	El Marro	Il marro
-	-	Krulbol	Krulbol
-	-	Paapgooien	Paapgooien
-	-	Paggooien	Paggooien

Il modo in cui gli sport e i giochi tradizionali (TSG) sono classificati in categorie indoor e outdoor riguarda principalmente lo spazio di cui hanno bisogno. I giochi da interno di solito richiedono meno spazio e sono destinati ad aree chiuse, mentre i giochi all'aperto spesso richiedono più spazio per il movimento e l'attività.

È interessante notare che 22 giochi possono essere giocati sia al chiuso che all'aperto. Questo dimostra la loro flessibilità e il loro ampio fascino, poiché possono adattarsi a diversi contesti. Ad esempio, giochi come "Le palet gascon" (Il disco gascogne) e "Quilles de 8" (8 birilli) funzionano bene in entrambi gli ambienti, dimostrando che possono adattarsi facilmente. D'altra parte, sei giochi si svolgono solo all'aperto. Questi probabilmente necessitano di spazi più ampi o di condizioni specifiche all'aperto, concentrandosi sull'attività fisica e sull'essere in un ambiente naturale.

Ci sono anche tre giochi che si giocano solo al chiuso. Questi potrebbero coinvolgere strategie o configurazioni che sono più adatte per spazi chiusi, enfatizzando l'interazione e l'impegno. Giochi come "Bierki" (Shangai) e "Kapela" (Cappella) di solito rientrano in questa categoria, poiché si concentrano sul gioco strategico e sull'interazione sociale in un ambiente controllato.

4.4. Classificazione generale delle TSG per paese (in ordine alfabetico)

Questo grafico organizza i giochi tradizionali per paese, fornendo sia i loro nomi nativi che quelli in inglese dove disponibili.

Table 5. Classification of TSG by project's partner country

Country of play	Native name of TSG	English name of TSG
	Krulbol	Krulbol
	Trabol	Trabol
	Pierbol	Pierbol

Belgio	Paapgooien	Paapgooien
	Paggooien	Paggooien
Francia	Le palet gascon	Il disco gascogne
	Quilles de 8	8 birilli
	Mere garuche	-
	Le chambot	-
	Le strac	Il disco
Italia	Trottola	Spinning top
	Lancio del ferro dei cavallo	Horseshoe toss
	Morra	Morra
	Pallone col bracciale	Bracelet ball game
	Lancio della forma di formaggio	Cheese throwing
Polonia	Polskie ringo	Il ringo Polacco
	Zośka	Borsa da piede
	Bierki	Shangai
	Palant	Gioco con mazza e palla
	Kapela	Cappella
Spagna	Le bitlies de 6	Sei birilli
	Carrera de piedras	Gara di pietre
	7 ½	7 ½
	Robar piedras	Ruba pietre
	El Marro	Il marro
Turchia	Kaptan tutma	Ruba bandiera
	Yakan top	Palla avvelenata
	İp çekme	Tiro alla fune
	Deve Cüce	Cammello nano
	Dokuztaş	Bowling
	Sek sek	Campana

5. La trascrizione degli sport e dei giochi tradizionali non tracciati

5.1. Il REMIND SET dal Belgio

5.1.1. Krulbol

- Tipo: Gioco di lancio e precisione, simile al bowling.
- Carattere: Competitivo.
- Area di Gioco: Interna ed Esterna.
- Attrezzatura: 6 bocce da krulbol, 2 picchetti di legno, terreno sabbioso pianeggiante (12 x 3 m).
- Giocatori: 2 - 8, età 10 - 90.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: precisione, potenza
 - o Sociali: cooperazione
 - o Cognitive: tattica, concentrazione.
- Regole di base: Lancia una palla rotonda più vicino al palo rispetto all'avversario/i; le palle pesano da 3 a 4 kg.
- Opzioni Inclusive: Accessibile a tutte le età e generi, comprese le persone con disabilità.

Figura 1. Krulbol



Credits: VLAS, Krulbol pedana di gioco

5.1.2. Trabol

- Tipo: Gioco di lancio, simile al bowling.
- Carattere: Competitivo.
- Area di Gioco: Interna.
- Attrezzatura: palle di legno, corsia vuota di 18m chiamata Tra.
- Giocatori: 2 - 6, età 10 - 90.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: precisione, potenza, tecnica di lancio
 - o Sociali: cooperazione
 - o Cognitive: tattica, concentrazione.
- Regole di base: Rotola le palle di legno più vicino a un punto vicino alla fine di un viale cavo; bowling in stile slalom per superare gli ostacoli.
- Opzioni Inclusive: Accessibili a tutte le età e generi, comprese le persone con disabilità.

Figura 2. Trabol



PH Dany Ophals (membro del club 'De Krabbers')

5.1.3. Pierbol

- Tipo: Gioco di precisione e birilli, simile al bowling.
- Carattere: Competitivo.
- Area di Gioco: Interna.
- Attrezzatura: Superficie piana (2/2m), bowling, semisfera.
- Giocatori: 2 - 10, età 8 - 80.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: precisione, tecnica di lancio
 - o Sociali: giocare insieme
 - o Cognitive: tattica.
- Regole di base: Abbatti il maggior numero possibile di birilli con un emisfero rotolante; devi passare il 'fool' prima di abbattere il primo cono.
- Opzioni Inclusive: Accessibili a tutte le età e generi, comprese le persone con disabilità.

Figura 3. Pierbol



Credits: VLAS, Pierpol gioco interno

5.1.4. Paapgooien

- Tipo: Gioco di lancio.
- Carattere: Competitivo e non competitivo.
- Area di Gioco: All'aperto.
- Attrezzatura: 8 dischi di metallo per il lancio, prato di 12 metri, monete, bastoncino di legno di 10 cm.
- Giocatori: 2 - 8, età 8 - 80.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: precisione, tecnica di lancio
 - o Sociali: cooperazione

o Cognitive: tattica.

- Regole di base: Lancia dischi di metallo vicino alle monete su un 'paap'; continua finché tutte le monete non sono vinte.
- Opzioni Inclusive: Accessibile a tutte le età e generi, comprese le persone con disabilità.

Figura 4. Paapgooien



Credits: VLAS, Paapgooien gioco all'aperto

5.1.5. Paapgooien

Tipo: gioco di lancio e gioco di precisione

- Carattere: Competitivo
- Area di Gioco: All'aperto.
- Attrezzatura: 8 bastoni di legno per il lancio (mazza – palo – mazza), prato di 15 metri (piano, 4 m di larghezza – erba o ghiaia), treppiede di legno (2m di altezza) con template per la distanza
- Giocatori: 2 - 8, età 12 - 80 anni.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: precisione, potenza, tecnica
 - o Sociali: cooperazione
 - o Cognitive: tattica.
- Regole di base: Lanciare un bastone di legno in modo che si incastri con la sua parte

spessa tra i pali del treppiede di legno che si trova a 15 metri di distanza. Se nessuna squadra riesce, i punti vengono assegnati alla squadra che ha lanciato il bastone più vicino al centro dei tre pali.

Opzioni Inclusive: Accessibile a tutte le età e generi, comprese le persone con disabilità.

Figura 5. Paggooien



Credits: VLAS, Torneo di Paggooien 25 agosto 2024

5.2. Il REMIND SET dalla Francia

5.2.1. Il disco gascogne (Le Palet Gascon)

- Tipo: Gioco di precisione
- Carattere: Competitivo e non competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Bolo, disco di metallo (palette)
- Giocatori: 2
- Abilità Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione mano-occhio, precisione, equilibrio, destrezza manuale
 - o Sociali: rispetto delle regole, gestione delle emozioni, interazione sociale
 - o Cognitive: strategia, concentrazione.
- Regole di base: I giocatori lanciano palette per abbattere un bolo con monete sopra, guadagnando punti in base alle posizioni delle monete.
- Opzioni Inclusive: Regolare le distanze di lancio, modificare la dimensione e il peso dell'attrezzatura, introdurre punti bonus e consentire il gioco di squadra.

Figura 6. Palet Gascon



PH Biel Pubill

5.2.2. 8 birilli (Quilles de 8)

- Tipo: Gioco delle birilli
- Carattere: Competitivo e non competitivo

- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Bowling, palla
- Giocatori: 2, dai 10 anni in su
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, precisione, equilibrio
 - o Sociali: lavoro di squadra, comunicazione, sportività
 - o Cognitive: strategia, risoluzione dei problemi, concentrazione.
- Regole di base: I giocatori lanciano una palla per abbattere i birilli disposti a triangolo, guadagnando punti in base al numero di birilli abbattuti.
- Opzioni Inclusive: Utilizzare attrezzature leggere, regolare le distanze e fornire assistenza tecnica.

Figura 7. Quilles du 8



PH Pere Lavega

5.2.3. Mère Garuche

- Tipo: Gioco di acchiappare e prendere
- Carattere: Competitivo e non competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Sciarpa arrotolata (garuche)
- Giocatori: 10-20 adulti
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, agilità, equilibrio
 - o Sociali: lavoro di squadra, comunicazione, rispetto delle regole
 - o Cognitive: strategia.
- Regole di base: I giocatori devono evitare di essere toccati dalla "madre" e possono diventare "suo figlio" se vengono toccati.
- Opzioni Inclusive: Adattare l'area di gioco, creare squadre equilibrate e fornire zone di riposo.

Figura 8. Mere Gruche



PH Pere Lavega

5.2.4. Le Chambot

- Tipo: Gioco di palla
- Carattere: Competitivo e non competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Mazza, palla (la choule)
- Giocatori: 4-6, dai 10 anni in su
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, equilibrio, agilità
 - o Sociali: lavoro di squadra, comunicazione, rispetto
 - o Cognitive: strategia, presa di decisioni, anticipazione.
- Regole di base: Le squadre competono per portare la palla il più vicino possibile a un obiettivo usando mazze.
- Opzioni Inclusive: Utilizzare attrezzature varie, regole flessibili e fornire assistenza tecnica.

Figura 9. Chambot

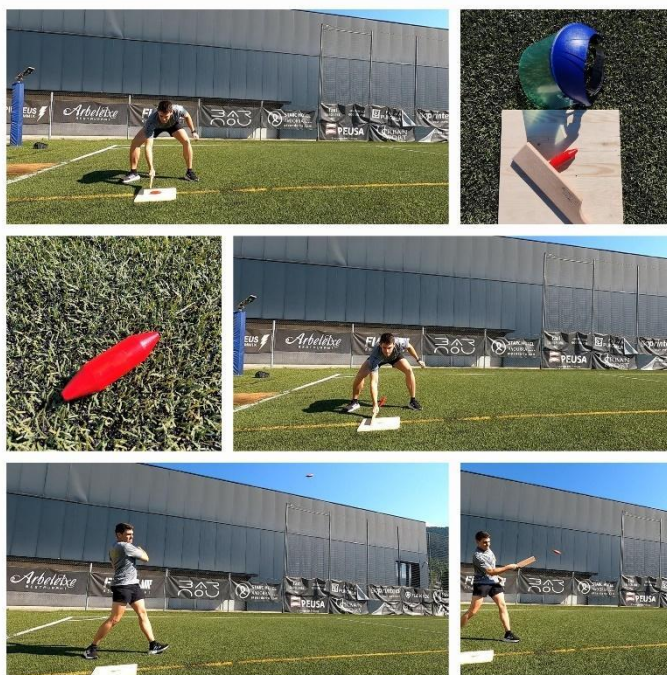


PH Pere Lavega

5.2.5. Le Strac ("Il disco")

- Tipo: Gioco di lancio
- Carattere: Competitivo e non competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Bastoni (bâtonnet e quinet)
- Giocatori: 4-6, età 10+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, equilibrio, precisione
 - o Sociali: lavoro di squadra, interazione, rispetto
 - o Cognitive: strategia, presa di decisioni, anticipazione.
- Regole di base: Le squadre guadagnano punti colpendo un bersaglio con un bastone.
- Opzioni Inclusive: Utilizzare bastoni leggeri, bersagli visibili e fornire assistenza tecnica.

Figura 10. Le strac



PH Aaron Rillo

5.3. Il REMIND SET dall'Italia

5.3.1. Trottola

- Tipo: Gioco di abilità
- Carattere: Competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Laccio, corda, superficie piana
- Giocatori: Individuali o squadre (3-5 giocatori)
- Età: 6+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: controllo muscolare, precisione
 - o Sociali: lavoro di squadra
 - o Cognitive: strategia.
- Regole di base: Un filo è avvolto attorno a un gancio, che viene lanciato per impartire un movimento rotatorio. Le variazioni includono il girare su una superficie, sul palmo della mano, o il più vicino possibile a un punto fisso.
- Opzioni Inclusive: Adatte per persone con diverse caratteristiche fisiche; altezza della superficie di gioco regolabile.

Figura 11.Trottola



Creato da AI.webp

5.3.2. Lancio del Ferro di Cavallo

- Tipo: Gioco di lancio
- Carattere: Competitivo
- Area: All'aperto
- Attrezzatura: Ferri di cavallo, bastone ("piantone"), campo quadrato
- Giocatori: Due o squadre di due
- Età: 6+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: precisione
 - o Sociale: comunicazione
 - o Cognitive: pensiero strategico.
- Regole di base: I giocatori lanciano ferri di cavallo verso un bastone da 6 metri di distanza. I punti vengono guadagnati atterrando all'interno dell'area o biforcando il bastone.
- Opzioni Inclusive: Aperto a tutte le età e abilità fisiche; attrezzature e distanze regolabili.

Figura 12. Lancio del Ferro di Cavallo



Creata da AI.webp

5.3.3. Morra

- Tipo: Gioco di mano
- Carattere: Competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Nessuna
- Giocatori: 2-4
- Età: 10+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: riflessi

- o Sociali: comunicazione non verbale
- o Cognitive: presa di decisioni rapida.
- Regole di base: I giocatori mostrano simultaneamente un numero con le dita, cercando di indovinare la somma.
- Opzioni Inclusive: Aperte a tutti i generi con partecipazione equa.

Figura 13. Morra



Creata da AI.webp

5.3.4. Pallone col Bracciale

- Tipo: Gioco di mazza e palla
- Carattere: Competitivo
- Area: All'aperto e al chiuso
- Attrezzatura: Palla di cuoio, bracciale di legno, campo
- Giocatori: Due squadre di tre
- Età: 8+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: forza
 - o Sociali: collaborazione
 - o Cognitive: strategia.
- Regole di base: I giocatori colpiscono la palla con un braccialetto nel campo avversario. I punti vengono segnati per aver mandato la palla oltre il bordo o se l'avversario la colpisce dopo più di un rimbalzo.
- Opzioni Inclusive: Le regole possono essere adattate per leghe non ufficiali; aperte a diverse fasce d'età e background culturali.

Figura 14. Pallone col Bracciale



Creato da AI.webp

5.3.5 Lancio della Forma di Formaggio

- Tipo: Gioco di lancio
- Carattere: Competitivo
- Area: All'aperto
- Attrezzatura: Formaggi a ruota, cordini
- Giocatori: 2 o squadre di 2-4
- Età: 15+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: forza
 - o Sociali: valorizzazione della tradizione
 - o Cognitive: strategia.
- Regole di base: I giocatori lanciano una forma di formaggio per farla rotolare il più lontano possibile. Il vincitore è colui che la rotola più lontano dopo un numero prestabilito di lanci.
- Opzioni Inclusive: Aperto a tutti i generi e le età; arricchisce la diversità culturale locale.

Figura 15. Lancio della Forma di Formaggio



Creato da AI.webp

5.4. Il REMIND SET dalla Polonia

5.4.1. Il ringo Polacco

- Tipo: Gioco di lancio
- Carattere: Competitivo
- Area di Gioco: Interna ed esterna, con una dimensione del campo di 18m x 9m, regolabile.
- Attrezzatura: Anello(i) di gomma, rete.
- Giocatori: da 2 a 6, dai 9 anni in su.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, precisione, velocità, flessibilità
 - o Sociali: cooperazione, costruzione del team, competizione
 - o Cognitive: pensiero strategico, presa di decisione.
- Regole di base: Servire il ringo da dietro la linea di fondo; mirare a segnare 15 punti per set; il gioco dura 2 o 3 set; i falli includono prendere con due mani, tenere il ringo troppo a lungo o fare passi eccessivi.
- Opzioni Inclusive: Rete più bassa, ringo con segnali sonori/luminosi, campo regolabile.

Figura 16. Il ringo Polacco



Credits: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:K%C3%B3%C5%82ko_ringo.jpg

5.4.2. Zośka (Borsa da piede)

- Tipo: Gioco di palla e precisione
- Carattere: Competitivo e non competitivo.
- Area di Gioco: Interna ed esterna.
- Attrezzatura: Footbag riempito di orzo o sabbia.
- Giocatori: da 2 a 6, dai 7 anni in su.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, precisione, equilibrio, flessibilità
 - o Sociali: interazione, comunicazione, competizione
 - o Cognitive: presa di decisione, attenzione.
- Regole di base: I giocatori si pongono in cerchio e lanciano la palla da piede usando qualsiasi parte del corpo tranne le mani; gli errori includono far cadere la palla all'interno del

cerchio o attraversare il cerchio di un altro giocatore.

- Opzioni Inclusive: Niente cerchi, distanze più piccole, gioco non competitivo.

Figura 17. Zośka



Source: <https://www.istockphoto.com/pl/portfolio/Ezekiel11>

5.4.3. Bierki (Shangai)

- Tipo: Gioco di precisione
- Carattere: Competitivo.
- Area di Gioco: Interna.
- Attrezzatura: Set di Cappella tradizionale.
- Giocatori: da 2 a 6, consigliato 4, età 8+.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, precisione
 - o Sociali: socializzazione, pazienza, competizione
 - o Cognitive: concentrazione, pensiero strategico, presa di decisioni.
- Regole di base: I giocatori lanciano e prendono Cappella, cercando di raccogliere quelli con il punteggio più alto; il vincitore ha il punteggio più alto.
- Opzioni Inclusive: Catturare con due mani, Cappella più grande, gioco non competitivo.

Figura 18. Bierki



Credits: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bierki_w_Poznaniu_-_sierpie%C5%84_2021.jpg

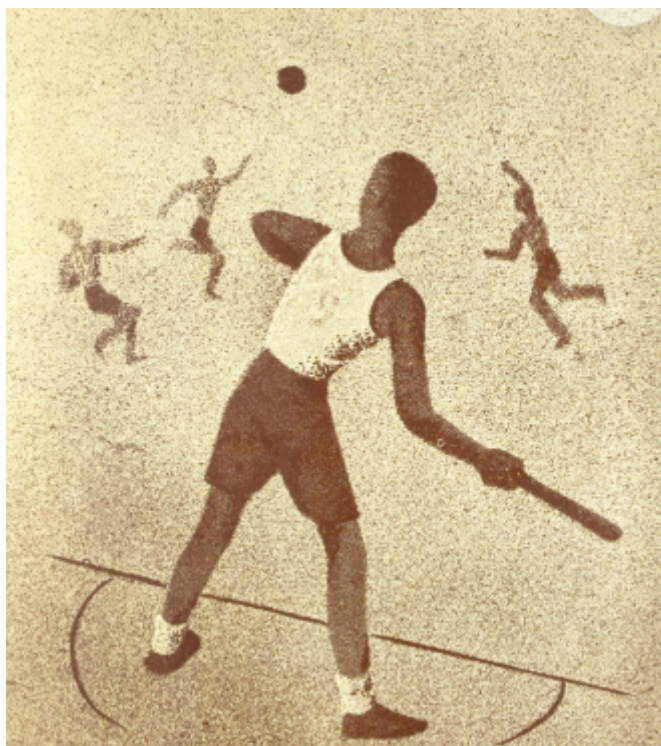
5.4.4. Palant (Gioco con mazza e palla - Baseball)

- Tipo: Gioco di mazza e palla
- Carattere: Competitivo.
- Area di Gioco: All'aperto.
- Attrezzatura: Palla, mazza.
- Giocatori: Due squadre di circa 10 giocatori ciascuna, di età superiore ai 7 anni.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, precisione, velocità, forza
 - o Sociali: costruzione del team, interazione, comunicazione, competizione

o Cognitive: presa di decisione, attenzione, tattiche.

- Regole di base: Giocato su un campo rettangolare; i giocatori colpiscono la palla e corrono per segnare punti; le squadre si scambiano dopo tre colpi o prese non riuscite.
- Opzioni Inclusive: Regole modificate su misura per le abilità dei giocatori.

Figura 19. Palant



Credits: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,_Jan_\(1901-1939\)_-_Palant_teknika,_takyka,_przepisy_gra_sportowa_dla_szk%C3%B3%C5%82,_klub%C3%B3w_i_organizacji_-_ok%C5%82adka.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,_Jan_(1901-1939)_-_Palant_teknika,_takyka,_przepisy_gra_sportowa_dla_szk%C3%B3%C5%82,_klub%C3%B3w_i_organizacji_-_ok%C5%82adka.png)

5.4.5. Kapela (Cappella)

- Tipo: Gioco di lancio e locomozione
- Carattere: Non competitivo.
- Area di Gioco: Interna ed esterna.
- Attrezzatura: 5 blocchi, 10 palline/anelli, cappello/cappellino.
- Giocatori: da 4 a 10, dai 3 anni in su.
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione, precisione, velocità, accuratezza
 - o Sociali: comunicazione, interazione, competizione
 - o Cognitive: presa di decisione, tattiche.
- Regole di base: I giocatori mirano a demolire una struttura e recuperare la loro palla evitando di essere toccati dal "guardiano".
- Opzioni Inclusive: Regole modificate su misura per le abilità dei giocatori.

5.5. Il REMIND SET dalla Spagna

5.5.1. *Les Bitlles de 6 (Sei birilli)*

- Tipo: Gioco di lancio
- Carattere: Competitivo
- Area: Interna ed esterna
- Attrezzatura: 6 ciotole di legno e 3 mazze
- Giocatori: 2–6, età 8+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: lancio preciso, coordinazione mano-occhio, equilibrio
 - o Sociali: lavoro di squadra, rispetto delle regole, risoluzione dei conflitti
 - o Cognitive: presa di decisione, pianificazione, risoluzione dei problemi.
- Obiettivo: Abbattere 5 dei 6 birilli usando da 1 a 3 tiri.
- Punteggio: I punti vanno da 0 a 10, con punteggi specifici per diversi numeri di birilli abbattuti.
- Opzioni Inclusive: Possono essere apportate modifiche ai materiali (dimensione e peso), alle distanze di lancio o al sistema di punteggio per ridurre la difficoltà del gioco.

Figura 20. Bittles



PH Pere Lavega

5.5.2. *Carrera de Piedras (Gara di pietre)*

- Tipo: Corsa
- Carattere: Non competitivo
- Area: Interno ed esterno

- Attrezzatura: 5 pezzi di legno per partecipante
- Giocatori: 3-6, età 9+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: corsa, agilità, coordinazione
 - o Sociali: alternanza di turno, collaborazione, comunicazione
 - o Cognitive: pensiero strategico, memoria, concentrazione.
- Obiettivo: Raccogliere tutti i pezzi nel minor tempo possibile.
- Opzioni Inclusive: Possono essere apportate modifiche al tipo di interazione tra i giocatori. (per esempio, giocando a coppie)

Figura 21. Carrera de Piedras



PH Verónica Muñoz Arroyave

5.5.3. 7 ½ (Sette e mezzo)

- Tipo: Gioco di lancio e precisione
- Carattere: Competitivo e non competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Tavola e pezzi di legno o suole di scarpe
- Giocatori: 3-6, età 9+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: precisione, coordinazione mano-occhio, controllo della forza
 - o Sociali: alternanza di turno, incoraggiamento, gioco leale
 - o Cognitive: decisioni strategiche, abilità matematiche, concentrazione.
- Obiettivo: ottenere un punteggio il più vicino possibile a 7,5 senza superarlo.

- Opzioni Inclusive: La distanza di lancio e il sistema di punteggio possono essere modificati per semplificare il gioco.

Figura 22. 7 1/2



PH Verónica Muñoz Arroyave

5.5.4. Robar Piedras (*Ruba pietre*)

- Tipo: Gioco di acchiapparella
- Carattere: Competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: 20 palloni, 10 per squadra
- Giocatori: 8 per squadra, di età 12+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: velocità di corsa, agilità, resistenza
 - o Sociali: lavoro di squadra, comunicazione, responsabilità
 - o Cognitive: pensiero strategico, risoluzione dei problemi, consapevolezza situazionale.
- Obiettivo: Recuperare tutte le palle della tua squadra dal campo dell'avversario.
- Opzioni Inclusive: Possono essere apportate modifiche al tipo di interazione tra i giocatori (ad esempio, giocare in coppie), ai materiali (palloni adattati alle esigenze dei giocatori) e semplificare il sistema di punteggio per migliorare la comprensione.

Figura 23. Robar piedras



PH Verónica Muñoz Arroyave

5.5.5. El Marro (*Il marro*)

- Tipo: Gioco di acchiapparella
- Carattere: Competitivo
- Area: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Nessuna attrezzatura specifica, ma si raccomandano le pettorine
- Giocatori: 8 per squadra, età 9+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: velocità di corsa, agilità, resistenza
 - o Sociali: lavoro di squadra, comunicazione, responsabilità
 - o Cognitive: pensiero strategico, risoluzione dei problemi, consapevolezza situazionale.
- Obiettivo: Catturare tutti gli avversari uscendo dalla base e dicendo "marro".
- Opzioni Inclusive: Possono essere apportate modifiche al tipo di interazione tra i giocatori

(ad esempio, giocare in coppie) e semplificare il sistema di punteggio per migliorare la comprensione.

Figura 24. Marro



PH Pere Lavega

5.6. Il REMIND SET dalla Turchia

5.6.1. Kaptan tutma (Ruba bandiera)

- Tipo: Gioco di acchiappare e prendere
- Carattere: Competitivo
- Area di Gioco: Interna ed Esterna
- Attrezzatura: Fazzoletto, Maglia della Squadra
- Giocatori: 13 (10 principali, 3 riserve)
- Età: 6+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: controllo muscolare e agilità, coordinazione mano-occhio.
 - o Sociali: autodisciplina, lavoro di squadra, gestione dei conflitti, motivazione del team
 - o Cognitive: concentrazione, strategia, gestione dello stress.
- Regole di base: I giocatori devono prendere un fazzoletto e attraversare la loro linea di fine entro 30 secondi per segnare un punto. Se vengono toccati, sono fuori per il set.
- Opzioni Inclusive: Accessibile a tutte le età, generi. Possibile anche per le persone con disabilità (in base al tipo di persone con disabilità)

Figura 25. Mendil Kapma



Credits: <https://www.bayburtrehberi.com/bayburt-rehberi/bayburt-kulturu/cocuk-oyunlari/mendil-kapmaca>

5.6.2. Yakan top (Palla avvelenata)

- Tipo: Gioco di lancio e locomozione
- Carattere: Competitivo
- Area di gioco: Interno ed esterno
- Attrezzatura: Palla, Maglia della squadra
- Giocatori: 10 (8 principali, 2 riserve)
- Età: 8+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: rapidità, precisione e flessibilità
 - o Sociali: sportività, gestione dei conflitti, motivazione di squadra
 - o Cognitive: strategia, gestione dello stress.
- Regole di base: I giocatori al centro cercano di evitare di essere colpiti dalle palle lanciate dai giocatori alle porte. Prendere una palla concede una vita extra.
- Opzioni Inclusive: Donne e uomini possono partecipare alle stesse competizioni senza distinzione, e c'è assoluta parità di considerazione tra i due sessi.

Figura 26. Yakan top



Credits: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

5.6.3. İp çekme (Tiro alla fune)

- Tipo: Gioco di forza e locomozione
- Carattere: Competitivo
- Area di Gioco: Interno ed Esterno
- Attrezzatura: Corda
- Giocatori: 10 (5+5)
- Età: 10+

- Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: coordinazione mano-braccio-corpo, controllo muscolare, precisione
 - o Sociali: motivazione di gruppo, gestione dei conflitti, lavoro di squadra
 - o Cognitive: concentrazione, pianificazione, attenzione.
- Regole di base: Le squadre tirano l'una contro l'altra per superare una linea centrale. La squadra che vince due delle tre estrazioni vince.
- Opzioni Inclusive: Donne e uomini possono giocare insieme. Se c'è un terreno adatto per le persone con disabilità.

5.6.4. Deve Cüce (Cammello nano)

- Tipo: Gioco di locomozione
- Carattere: Competitivo
- Area di Gioco: Interna ed Esterna
- Attrezzatura: Nessuna
- Giocatori: Almeno 6
- Età: 4+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motori: controllo muscolare, velocità
 - o Sociali: interazione, adattamento
 - o Cognitive: concentrazione, flessibilità cognitiva.
- Regole di base: I giocatori seguono i comandi per alzarsi o accovacciarsi. Le azioni scorrette portano all'eliminazione.
- Opzioni Inclusive: È un gioco divertente per ragazzi e ragazze della fascia di età più giovane. Può anche essere vissuto come un semplice gioco per persone disabili.

Figura 27. Deve Cüce



Credits:

https://www.facebook.com/photo/?fbid=1424915630892389&set=a.370161259701170&locale=cx_PH

5.6.5. Dokuztaş (Bowling)

- Tipo: Gioco di palla, mazza e palla, e lancio
 - Carattere: Competitivo
 - Area di Gioco: Interna ed Esterna
 - Attrezzatura: Due bastoni (30 cm e 70-80 cm)
 - Giocatori: 2 Gruppi
 - Età: 8+
 - Competenze Sviluppate:
 - o Motorie: Essere veloci, precisi
 - o Sociali: cooperazione, armonia di squadra
 - o Cognitive: Misura oggetti, riconosce forme geometriche.
 - Regole di base: I giocatori colpiscono un piccolo bastone in aria e cercano di prenderlo o colpirlo con un altro bastone. Il gioco coinvolge colpi e prese strategiche.
- Opzioni Inclusive: Sebbene sia generalmente conosciuto come un gioco da uomini, può essere giocato indipendentemente dal genere. È anche possibile organizzare il gioco per le persone con disabilità.

Figura 28. Dokuz



Credits: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

5.6.6. *Sek sek (Campana)*

- Tipo: Gioco di lancio, locomozione e salto
- Carattere: Competitivo
- Area di Gioco: Interno ed Esterno
- Attrezzatura: Gesso, Pietra
- Giocatori: Almeno 2
- Età: 6+
- Competenze Sviluppate:
 - o Motorio: salto, equilibrio
 - o Sociale: tracciamento e motivazione
 - o Cognitivo: percezione geometrica, matematica.
- Regole di base: I giocatori lanciano una pietra sui quadrati disegnati e saltano attraverso di essi senza calpestare le linee o perdere l'equilibrio.
- Opzioni Inclusive: Generalmente suonato dalle ragazze. Ma anche i ragazzi si divertono a giocare nella fascia di età più giovane. È possibile anche per le persone con disabilità.

Figura 29. Sek sek



Credits: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

Riassunto

Il rapporto "REMIND: Gioca ai Giochi e Sport Tradizionali" fornisce una panoramica completa degli sforzi del progetto per utilizzare gli Sport e Giochi Tradizionali (SGT) come strumenti per lo sviluppo socio-economico in tutta Europa. Il rapporto inizia evidenziando gli obiettivi principali del progetto, che includono la conduzione di ricerche comparative per identificare i TSG non tracciati e lo sviluppo di linee guida per la loro codificazione. Questo è cruciale poiché l'assenza di una trascrizione adeguata può portare alla dispersione e all'eventuale abbandono di questi giochi, risultando in una perdita culturale, storica e sportiva per la comunità.

Il Work Package 2(WP2) del progetto REMIND si è concentrato sull'identificazione e l'indagine dei bisogni educativi del gruppo target riguardo all'uso del TSG. Un modello di sondaggio è stato distribuito ai membri del personale delle associazioni sportive e socio-culturali per esplorare queste esigenze, in particolare le competenze trasversali necessarie per utilizzare il TSG. I risultati sono stati raccolti nel Rapporto 2.1, che ha evidenziato le competenze trasversali specifiche che il gruppo target dovrebbe acquisire.

Il rapporto delinea anche lo sviluppo di linee guida per la trascrizione e la codificazione degli sport e dei giochi tradizionali. Queste linee guida sono destinate a garantire la rappresentazione accurata e l'accessibilità del TSG per le generazioni future. Il processo include la documentazione delle regole, la descrizione delle tecniche e delle competenze.

Il set REMIND TSG, che include 31 giochi provenienti da sei paesi, è presentato nel capitolo 5. Questi giochi sono stati selezionati da esperti e sono significativi per mantenere l'identità culturale e costruire l'impegno della comunità. Si osserva che i giochi di lancio e di precisione sono i più prevalenti all'interno del gruppo, e che la maggior parte dei giochi è competitiva. Tuttavia, alcuni giochi possono essere giocati sia in formato competitivo che non competitivo, mostrando la diversità e l'adattabilità di TSG.

Bibliografia:

Boro, J., Daimary, R., & Narzaree, B. (2015). Impact of globalization on traditional games and recreation of the Bodos. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 20(3), 87-91.

Bronikowska, M., Petrovic, L., Horvath, R., Hazelton, L., Ojaniemi, A., Alexandre, J., & Silva, C. (2015). History and cultural context of traditional sports and games in selected European countries. *TAFISA Recall Games from the Past - Sports for Today*. https://www.researchgate.net/publication/281784480_History_and_Cultural_Context_of_Traditional_Sports_and_Games_in_Selected_European_Countries

Budiman, A. (2023). Sundanese traditional sports: level of knowledge among 21st century adolescents. *Retos*, 51, 449-454. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.100567>

Corazza, M. and Dyer, J. (2017). A new model for inclusive sports? an evaluation of participants' experiences of mixed ability rugby. *Social Inclusion*, 5(2), 130-140. <https://doi.org/10.17645/si.v5i2.908>

Ekholm, D., Dahlstedt, M., & Rönnbäck, J. (2019). Problematizing the absent girl: sport as a means of emancipation and social inclusion. *Sport in Society*, 22(6), 1043-1061. <http://dx.doi.org/10.4324/9781003274025-10>

European Commission. (2021). The economic impact of traditional sports in Europe. Retrieved from European Traditional Sports And Games State Of Play. https://www.sportanddev.org/sites/default/files/downloads/eptsg_state_of_play.pdf

Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., Abduljabar, B., & Foster, N. (2021). Integrating social skills in traditional games with physical education interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9, 921-928.

Hans, Westerbeek. (2010). Commercial sport and local communities: a market niche for social sport business?. *Sport in Society*, 13(9), 1411-1415. Available from: 10.1080/17430437.2010.510678

Haydn, Morgan., Andrew, Parker., William, M, Roberts. (2019). Community Sport Programmes and Social Inclusion: What Role for Positive Psychological Capital?. *Sport in Society*, 22(6):1100-1114. doi: 10.1080/17430437.2019.1565397

Higueras, J. M., Llanes, J. M., Prat, Q., Muñoz Arroyave, V., & Lavega Burgués, P. (2023). Traditional sporting games as an emotional induction procedure. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1082646. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1082646>

Liu, Y. (2008). Sport and social inclusion: evidence from the performance of public leisure facilities. *Social Indicators Research*, 90(2), 325-337. <https://doi.org/10.1007/s11205-008-9261-4>

Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spagna) from an ethnomotor perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 586238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>

Martinková, I., & Parry, J. (2011). An introduction to the phenomenological study of sport. *Sport Ethics and Philosophy*, 5(2), 185-201.

Rich, K., Misener, L., & Dubeau, D. (2015). "Community cup, we are a big family": examining social inclusion and acculturation of newcomers to Canada through a participatory sport event. *Social Inclusion*, 3(3), 129-141. <https://doi.org/10.17645/si.v3i3.141>

Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). Traditional sports and games: Intercultural dialog, sustainability, and empowerment. *Frontiers in Psychology*, 11.

Scotland.org. (n.d.). Highland games. <https://www.scotland.org/events/highland-games/about-highland-games>

TAFISA. (n.d.). Traditional sports and games. TAFISA. <http://www.tafisa.org/traditional-sports-and-games>

The European market potential for sports tourism. (2023) <https://www.cbi.eu/market-information/tourism/sport-tourism/market-potential>

UNESCO. (2005). Preliminary report on the desirability and scope of an international charter on traditional games and sports.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342.locale=en>

UNESCO. (2017). Traditional sports and games, challenge for the future: Concept note on traditional sports and games.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837.locale=en>

www.montpellier-Francia.com/discover/sporting-thrills/traditional-sport-balle-au-tambourin/

www.sansebastianturismoa.eus/en/to-do/plans-in-san-sebastian/sport-city-basque-sports/local-and-traditional-sports

www.traditionalsportsgames.org, www.traditionalsports.org

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili