



CITTÀ DI
SAN GIORGIO A CREMANO



LABORATORIO REGIONALE

Città dei bambini e delle bambine

6-13 maggio 2020
XV Edizione GIORNO DEL GIOCO

PAROLE IN GIOCO

1. Il Comune di S. Giorgio a Cremano (NA), con delibera di G. M. n° 295 del 22/09/2006 ha istituito "**IL GIORNO DEL GIOCO**", con la finalità di sensibilizzare la cittadinanza sul diritto dei bambini al gioco, nello spirito dell'art. 31 della "Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia" (approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989 e ratificata dall'Italia con legge 27 maggio 1991, n. 176): "*Gli stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.*".





In particolare, l'iniziativa, patrocinata dal Comitato Regionale della Campania per l'UNICEF, ha cadenza annuale ogni secondo **mercoledì del mese di maggio** e, per l'edizione 2020, la data è fissata per il giorno **13 maggio** p.v. La XV edizione del Giorno del Gioco denominata "**PAROLE IN GIOCO**".

Nella XV edizione del Giorno del Gioco si vuole cercare di indagare il rapporto tra GIOCO e PAROLA, intesa come linguaggio ed espressione del pensiero come comunicazione. A volte il gioco comincia con un "*facciamo che*", un uso gergale, ludico e funzionale del verbo fare; quando si gioca, si gioca un ruolo e i ruoli che si interpretano sono diversi (di avversari, contro sé stessi, contro il tempo, di regolatore dei giochi altrui, ecc.), e si devono attenere a dei limiti di comportamento che il gioco prescrive, con le sue regole. A volte la copertura del ruolo è visibile anche da una vestizione vera e propria, attraverso divise, segnaposto. I giochi incominciano come le storie, con un "*facciamo che*", in cui il tempo e lo spazio e le persone sono diversi da quelli correnti. I giochi e le storie hanno tanti punti di somiglianza, per esempio entrambi si separano dalla realtà e hanno tempi, personaggi e spazi propri. Simulano in parte elementi della realtà e non hanno conseguenze nella realtà. Il gioco così come la parola può essere l'immagine del pensiero che crea il suo mondo. La parola è un gesto indicatore che nel nominare si riappropria di un tutto che riporta nella memoria alla pronuncia del segno con cui lo ha istituito. Il gioco e la parola esprimono emozioni. La parola 'parola' intesa come comunicazione può essere parlata, scritta, immagine, suono, forma, segno, movimento, ecc., ma anche la parola 'gioco' può assumere molti significati. In molte lingue per esempio declina i termini centrali del teatro, ma anche nello specifico indica non soltanto l'attività del giocare ma anche l'insieme delle figure, simboli, strumenti utilizzati; indica ancora lo stile... mette quindi insieme le idee di limite, di libertà e d'invenzione ... fortuna e abilità ... rischio... è un sistema di regole ... evoca, infine, un'idea di libertà. Il gioco così come la parola altro non è che è una pratica d'immagini, è lo strumento per educare l'immaginario, cioè la capacità di ascoltare i riflessi delle corrispondenze e ordinarle in una forma. Gianni Rodari, di cui nel 2020 ricorre il centenario della nascita, con "*La Grammatica della Fantasia*" ci dice: "*Una parola gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l'esperienza e la memoria, la fantasia e l'inconscio, e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere.*"





2. Nell'ambito di tale progetto il Comune di San Giorgio a Cremano (NA), attraverso il Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine, promuove un'iniziativa per la realizzazione di progetti creativi ed originali da utilizzare per una campagna di comunicazione finalizzata a favorire una diffusa sensibilità verso il diritto dei bambini al gioco.

3. L'iniziativa è riservata agli alunni delle scuole di ogni ordine e grado. La partecipazione può essere individuale e/o di gruppo, purché formato nell'ambito della stessa classe frequentata.

4. I progetti originali presentati dai ragazzi delle scuole dovranno concernere una campagna di comunicazione che dovrà comprendere tutti o uno solo dei seguenti elementi:

-  slogan della campagna derivante dal tema della XIV edizione;
-  logo per manifesti o depliant esplicativi;
-  spot radiofonico (durata minima 15" – massima 30");
-  spot televisivo (durata minima 15" – massima 180");

Note esplicative:

-  **slogan** della campagna: frase, motto, invito, da ripetersi in tutti i materiali, identificativo del progetto; deve essere incisivo, simpatico, espresso dai bambini e rivolto a tutta la cittadinanza;
-  **logo** o disegno per manifesto e depliant esplicativi: bozzetto, su supporto cartaceo, realizzato con qualsiasi tecnica artistica, anche multimediale che comprenda testi e immagini. **IMPORTANTE: I progetti grafici dovranno avere le seguenti dimensioni massime: f.to A4 cm 21x29,7 e dovranno essere copiati su supporto digitale in formato jpg di dimensioni massime 500 x 500 pixel, risoluzione 72 dpi.**
-  **spot radiofonico**: testo di un messaggio da trasmettere alla radio; se cantato, oltre al testo scritto potrà essere allegata una registrazione audio;
-  **spot televisivo**: sceneggiatura dello spot (solo testo) + audiovisivo, realizzato su supporto digitale DVD che comprende testi, immagini in movimento ed eventualmente musica.

5. Le scuole partecipanti all'iniziativa devono comunicare la propria adesione, fornendo i propri dati (nome scuola, classi e sezioni e numero dei disegni partecipanti, nominativo e recapiti di un docente referente), da far pervenire via e-mail (gioco@cittabambini.it) alla Segreteria del Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine **entro il giorno 24 gennaio 2020**.

6. La Segreteria del Laboratorio Regionale sarà a disposizione per illustrare le finalità del progetto e le modalità di partecipazione in tutte le scuole aderenti.

7. E' possibile partecipare all'iniziativa con un solo progetto (singolo o di gruppo) comprensivo di uno o tutti gli elementi descritti al precedente punto 4.

8. Gli elaborati possono essere inviati e consegnati alla Segreteria del Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine – Via S. Martino n° 4 Villa Falanga – 80046 San Giorgio a Cremano (NA), dal giorno **27 gennaio 2020** al giorno **7 febbraio 2020** secondo le seguenti modalità:

a. gli slogan della campagna e/o il Disegno del logo del manifesto vanno inviati all'indirizzo: gioco@cittabambini.it, come una immagine in allegato ad ogni messaggio di e-mail di dimensioni massime 500 x 500 pixel, risoluzione 72 dpi, **SOLO FILE JPEG** (la segreteria del Laboratorio Regionale si riserva il diritto di ridurre le dimensioni per esigenze di impaginazione).

b. lo spot radiofonico e/o lo spot televisivo su supporto multimediale (CD mp3 o DVD formato mpeg) devono essere consegnati a mano o per posta alla Segreteria del Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine – Viale Regina dei Gigli n° 4 Villa Falanga – San Giorgio a Cremano (NA), entro e non oltre il **giorno 6 marzo 2020** (farà fede il timbro postale).

9. I progetti presentati non verranno restituiti e tutti faranno parte di una mostra virtuale appositamente allestita sul sito www.cittabambini.it. Le immagini degli slogan e dei loghi, che saranno esposte in una galleria fotografica virtuale, potranno essere votate dai visitatori del sito. Ognuno dei visitatori potrà scegliere, votandolo, un disegno pubblicato sul nostro sito internet, il disegno che più sembra rappresentativo per la dodicesima edizione dell'iniziativa IL GIORNO DEL GIOCO prevista per il **prossimo 13 maggio 2020**.

Chiunque potrà votare il disegno che ritiene il più originale e simpatico. Si potrà effettuare soltanto UN VOTO A SCELTA e si potrà votare una volta sola! **Le votazioni per la selezione dei disegni inizieranno il 2 marzo 2020 e si chiuderanno il giorno 13 marzo 2020**.

Gli spot radiofonici e televisivi saranno selezionati da una apposita giuria e verranno messi in onda durante la campagna di comunicazione dell'evento.

10. La partecipazione all'iniziativa implica l'autorizzazione al Comune di San Giorgio a Cremano, da parte degli adulti responsabili delle bambine e dei bambini partecipanti, ad utilizzare uno o più dei progetti per l'effettuazione di una campagna istituzionale di comunicazione, realizzata a partire dai progetti stessi con elaborazione da parte di uno studio professionale. La partecipazione al Concorso implica, inoltre, l'autorizzazione al Comune di San Giorgio a Cremano a conservare i dati personali dichiarati dagli interessati, essendo inteso che l'uso degli stessi è strettamente collegato all'iniziativa, escludendone l'utilizzo per ogni finalità diversa da quella prevista.

11. La partecipazione all'iniziativa implica l'accettazione integrale delle norme del presente regolamento.