

RIFLESSIONE SUL TEMA DELLA XVI EDIZIONE DEL GIORNO DEL GIOCO

Ci sono due azioni che, forse, più di tutto piace fare sia ai bambini sia agli adulti: **GIOCARE** e **VIAGGIARE**. E unire le due cose può essere ancora più stimolante. Qualcuno ha affermato che *“Ogni viaggio lo vivi tre volte: quando lo sogni, quando lo vivi e quando lo ricordi”*. Viaggiando con bambini, possiamo aggiungere che *il viaggio lo vivi anche quando lo giochi*.

La maggior parte dei genitori che fanno dei viaggi con i propri figli piccoli sanno che è necessario prevedere momenti di svago e attività per i più piccoli e anche giochi da viaggio per sopravvivere (tutti) a lunghi voli o tragitti in auto altrimenti noiosi. Il viaggio e la conoscenza del mondo si prestano anche come tema per diversi giochi di società.

Ma possiamo anche **GIOCARE SUI VIAGGI** e sulla scoperta del nostro meraviglioso mondo. Giochi e attività a tema viaggio ce ne sono svariati, esiste tutta una categoria di giochi che prevedono dei percorsi, così come abbiamo varie raccolte di giochi sul mondo, per non smettere mai di viaggiare, anche tra le mura di casa.



Abbiamo anche una grande varietà di attività ludiche che hanno come oggetto primario un planisfero. Accanto ai planisferi, anche i mappamondi riscuotono sempre un grande successo. Chi resiste alla tentazione di far girare un mappamondo quando se lo trova davanti? O come non ricordare il grande Charlie Chaplin nel film "Il Dittatore" quando gioca con un mappamondo gonfiabile, utilizzato come palla, prendendo in giro il tiranno tedesco che voleva conquistare il mondo.

Nel 2021 abbiamo vari anniversari e ricorrenze. Nel 2021 ci saranno le Celebrazioni dei 700 anni della scomparsa di Dante Alighieri. Tutte le Istituzioni e soprattutto il sistema scolastico e universitario italiano è chiamato trovare un modo per "vivificare" la poetica di Dante e fare in modo da renderle viva e utile per le generazioni future. Il 2021 sarà l'anno europeo delle ferrovie come mobilità sostenibile. Per una serie di anniversari concomitanti: nel 2021 ricorre anche il 175esimo anniversario del primo collegamento ferroviario tra due capitali dell'UE (Parigi-Bruxelles), i 40 anni dei treni ad alta velocità (TAV), e i 30 anni dei treni Inter City (ICE). Poi sarà l'anno internazionale della frutta e verdura attraverso attività volte a sensibilizzare e orientare l'attenzione politica sui benefici nutrizionali e sulla salute del consumo di frutta e verdura.

Forse il trait d'union delle varie celebrazioni può essere il binomio tra le due parole **GIOCO** e **VIAGGIO**, le quali possono ispirare il tema della **XVI EDIZIONE DEL GIORNO DEL GIOCO** a San Giorgio a Cremano (dal **5 al 12 maggio 2021**).

La Divina Commedia altro non è che il racconto di un viaggio fantastico nell'al di là, compiuto nel corso della settimana santa dell'anno 1300 da Dante stesso, perduto *nel mezzo del cammin* della sua vita nella foresta oscura del peccato, salvato dal pericolo dall'intercedere della benevola Beatrice. Tutta la letteratura è costituita da racconti di viaggi, perché non si viaggia solo attraverso gli spazi, ma anche attraverso il tempo, non solo nella fantascienza: tutta la vita dell'uomo può essere considerata un viaggio, è paragonabile ad una serie ininterrotta di tappe, di incontri, insieme ad altri compagni di viaggio. Allora si può dire che il viaggio di Dante nell'al di là vuole essere la metafora, la rappresentazione allegorica, il gioco del viaggio dell'uomo attraverso l'al di qua. Dunque la vita, simboleggiata nella metafora del viaggio attraverso le tre cantiche, ha un significato: la vita è il tempo dato all'uomo per la conquista della vera immagine di sé.



Anche attraverso il gioco il bambino impara a conoscere il mondo. Esplora le proprie capacità, esprime il bisogno di conoscere e di adattarsi e di scoprire se stesso. Crea, inventa, prova il gusto di vivere situazioni vere o immaginarie e allargare le proprie esperienze. Giocare a viaggiare in maniera reale o virtuale può essere un modo unico per esplorare nuovi mondi. Rivivere vecchie avventure o immaginarne di nuove, prendere confidenza con paesi che un giorno visiteremo, imparare usanze e tradizioni nel modo più efficace: divertendosi.



Con la fantasia in valigia, poche sedie, messe in fila, possono diventare le poltrone di un vagone del nostro treno. Dal nostro finestrino possiamo imbatterci in luoghi sconosciuti o esplorati ed incontrare persone conoscere tradizioni e cibi diversi. Bisogna tirare fuori dal cappello tante idee per rendere piacevole anche il momento dell'attesa e fare in modo che si riesca cogliere il fascino dello stare in viaggio e non solo della meta da raggiungere. Qui come non ricordare la filastrocca di **RODARI "IL TRENO DEI BAMBINI"**:



*C'è un paese dove i bambini
hanno per loro tanti trenini,
ma treni veri, che questa stanza
per farli andare non è abbastanza,
treni lunghi da qui fin là,
che attraversano la città.*

*Il capostazione è un ragazzino
appena più grande del fischiotto,
il capotreno è una bambina
allegra come la sua trombetta;
sono i bambini il controllore,
macchinista, il frenatore.*

il



*Tutti i posti sui vagoncini
sono vicini ai finestrini.
E il bigliettario sul suo sportello
ha attaccato questo cartello:
"I signori
genitori
se hanno voglia di viaggiare
debbono farsi accompagnare".*



Il treno offre anche il vantaggio di poter chiacchierare con gli altri viaggiatori. Il bello del viaggiare e della vita è la vita stessa che ci circonda. Se partire per un giro del mondo insieme ai nostri bambini può diventare un'avventura straordinaria non significa che per farlo si debba sempre necessariamente uscire di casa o dalla propria scuola o città.

Si possono inventare i cosiddetti **GIOCHI DI PERCORSO A TURNI**, come il conosciutissimo gioco dell'oca. In un gioco di percorso a turni, il percorso da superare è suddiviso in una serie di caselle. I giocatori, a turno dovranno avanzare di una o più caselle, fino a raggiungere la casella finale. Il metodo classico per stabilire di quante caselle avanzare è il lancio del dado: ogni giocatore (o ogni squadra), a turno, lancerà un dado e avanzerà di un numero di caselle corrispondente al numero sorteggiato. Solitamente, i giochi di percorso a turni prevedono delle "caselle speciali": queste possono prevedere una prova, far avanzare di alcune caselle bonus o far retrocedere il giocatore. Proviamo allora ad inventare un nuovo gioco di viaggio ciascun gruppo ha delle caselle con un immagine che si vede dal finestrino del nostro treno immaginario bisogna assegnare l'azione da fare se si capita su quella determinata casella oppure quando l'immagine del finestrino è vuota bisogna disegnare il paesaggio esterno che si vede ed assegnare l'azione. Le azioni possono prevedere anche la partecipazione di tutti i concorrenti e non solo della persona che è capitata sulla casella corrispondente. Ognuno può ricevere un bonus o una penalità in base al risultato della prova. Si possono mescolare prove d'intelletto (enigmi, rebus, giochi letterari e di cultura), prove di movimento (tiri al bersaglio, staffette a squadre, duelli, etc.), prove artistiche e prove di fortuna. Non ci resta che sperimentare inventare e **POI GIOCARE TUTTI INSIEME !!!**





CITTÀ DI
SAN GIORGIO A CREMANO

LABORATORIO REGIONALE

Città dei bambini e delle bambine



5 - 12 maggio 2021

XVI Edizione **GIORNO DEL GIOCO**

VIAGGIARE **GIOCANDO**





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 2021, la data è fissata per il giorno **12 maggio** p.v. La XVI edizione del Giorno del Gioco denominata "**VIAGGIARE GIOCANDO**"

Nella XVI edizione del Giorno del Gioco si vuole cercare di indagare il rapporto tra GIOCO e VIAGGIO. Ci sono due azioni che, forse, più di tutto piace fare sia ai bambini sia agli adulti: GIOCARE e VIAGGIARE. E unire le due cose può essere ancora più stimolante. Qualcuno ha affermato che "*Ogni viaggio lo vivi tre volte: quando lo sogni, quando lo vivi e quando lo ricordi*". Viaggiando con bambini, possiamo aggiungere che *il viaggio lo vivi anche quando lo giochi*. La maggior parte dei genitori che fanno dei viaggi con i propri figli piccoli sanno che è necessario prevedere momenti di svago e attività per i più piccoli e anche giochi da viaggio per sopravvivere (tutti) a lunghi voli o tragitti in auto altrimenti noiosi. Il viaggio e la conoscenza del mondo si prestano anche come tema per diversi giochi di società. Ma possiamo anche GIOCARE SUI VIAGGI e sulla scoperta del nostro meraviglioso mondo. Giochi e attività a tema viaggio ce ne sono svariati, esiste tutta una categoria di giochi che prevedono dei percorsi, così come abbiamo varie raccolte di giochi sul mondo, per non smettere mai di viaggiare, anche tra le mura di casa. I giochi ed i viaggi hanno tanti punti di somiglianza. Il bambino, attraverso il gioco ma anche attraverso il viaggio, impara a conoscere il mondo. Esplora le proprie capacità, esprime il bisogno di conoscere e di adattarsi e di scoprire se stesso. Crea, inventa, prova il gusto di vivere situazioni vere o immaginarie e allargare le proprie esperienze. Giocare a viaggiare in maniera reale o virtuale può essere un modo unico per esplorare nuovi territori. Rivivere vecchie avventure o immaginarne di nuove, prendere confidenza con paesi che un giorno visiteremo, imparare usanze e tradizioni nel modo più efficace: divertendosi.





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 15 gennaio 2021**.

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 **25 gennaio 2021** al giorno **5 febbraio 2021** 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 26 febbraio 2021** (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 12 maggio 2021**.

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 1 marzo 2021 e si chiuderanno il giorno 14 marzo 2021.**

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.