

“Una città tutta da giocare”: Le iniziative per la Giornata Mondiale del Gioco

Sabato 28 maggio in occasione della **Giornata Mondiale del Gioco** il Comune di Bologna, insieme a Unicef Italia, Cinnica e moltissime associazioni cittadine, organizzano *Una città tutta da giocare*.

Una giornata piena di occasioni ludiche e legate al tema del gioco in tanti spazi cittadini, con l’obiettivo di portare il gioco anche in spazi in cui non è ancora stato immaginato e ricordare l’importanza di questo fondamentale diritto.

La giornata verrà inaugurata in **Piazza Maggiore** alle 15 alla presenza del cardinale Matteo Maria Zuppi, del sindaco della Città metropolitana di Bologna Matteo Lepore, dell’assessore Daniele Ara, della senatrice Elena Ferrara, del comandante provinciale dei Vigili del Fuoco di Bologna Natalia Restuccia e del presidente provinciale di UNICEF Raffaele Pignone.

Fino alle 19 sarà possibile visitare i gazebo di tante associazioni, mentre nei diversi quartieri si svolgeranno tante attività e iniziative.

[Per maggiori informazioni e per scoprire il programma >>](#)

Al via il corso per educatori

Ludici, sulle potenzialità inclusive del gioco da tavolo

Comincerà a novembre il **corso per educatori ludici** del **Progetto Arén Butén** dedicato a educatori, animatori, operatori sociali e a chiunque sia interessato a scoprire le potenzialità relazionali e inclusive del gioco da tavolo.

Sono previsti **quattro incontri** il **giovedì dalle 18 alle 20.30** presso **Gli Amici di Arche APS** in via Baldini 4 a Quarto Inferiore. Si comincia giovedì **11 novembre** con un'introduzione al gioco strutturato e alla CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa).

Nel secondo incontro di giovedì **18 novembre** verranno illustrate le peculiarità del gioco da tavolo nella prospettiva educativa e gli strumenti della CAA.

Il terzo incontro di giovedì **25 novembre** sarà incentrato sul rapporto tra CAA e gioco. Infine, nell'ultimo incontro di giovedì **2 dicembre** si imparerà a costruire il materiale in CAA e ci sarà spazio per un confronto tra i partecipanti.

Al termine di ogni incontro ci sarà la possibilità di **cenare dalle 20.30 alle 21** e di **giocare insieme dalle 21 alle 22.30**.

Per informazioni e iscrizioni contattare segreteria.gliamicidiarcheaps@gmail.com o il numero **3534336118**.

GAMLEC, come migliorare le competenze degli operatori delle CRA giocando

Mercoledì 20 ottobre dalle 9 alle 13 ci sarà la presentazione del progetto europeo **GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care** all'ARCI Benassi, in viale Sergio Cavina 4.

Il progetto, avviato nel 2019, coinvolge **Italia, Germania, Lituania e Paesi Bassi** ed è oggi nella fase conclusiva. Partner per l'Italia sono **ASP Città di Bologna** e la **Cooperativa sociale CADIAI**.

L'idea centrale del progetto è quella di utilizzare il gioco da tavolo per la formazione delle figure professionali e dei caregivers che si occupano di anziani non autosufficienti. Il gioco aiuterebbe la trasmissione di conoscenze e favorirebbe la comunicazione, l'ascolto e la comprensione reciproca.

Per questo è stato realizzato un **gioco da tavolo di apprendimento**, da utilizzare come offerta formativa per gli operatori, i volontari e i familiari degli ospiti di strutture per anziani. Realizzato sulla base di un lavoro di ricerca, e testato in alcune strutture italiane ed europee, è ora pronto per una diffusione più ampia insieme a diversi altri strumenti.

L'obiettivo principale del progetto è quello di fornire una **formazione** che possa:

- promuovere **alti standard di qualità** nella cura degli anziani attraverso la comprensione reciproca, il lavoro di squadra, la condivisione delle conoscenze tra staff, volontari e famiglie;
- **semplificare l'apprendimento e l'accessibilità** anche di contenuti complessi;
- essere **innovativa**: si è scelto un approccio di apprendimento basato sul gioco che si concentra sui contributi forniti da

diversi partner con benefici reciproci attraverso la condivisione delle migliori pratiche nei contenuti e nelle procedure.

Durante l'incontro verranno illustrate le diverse fasi del progetto, raccontando le esperienze di alcune strutture bolognesi e verrà organizzata una **sessione di gioco aperta a tutti gli interessati**.

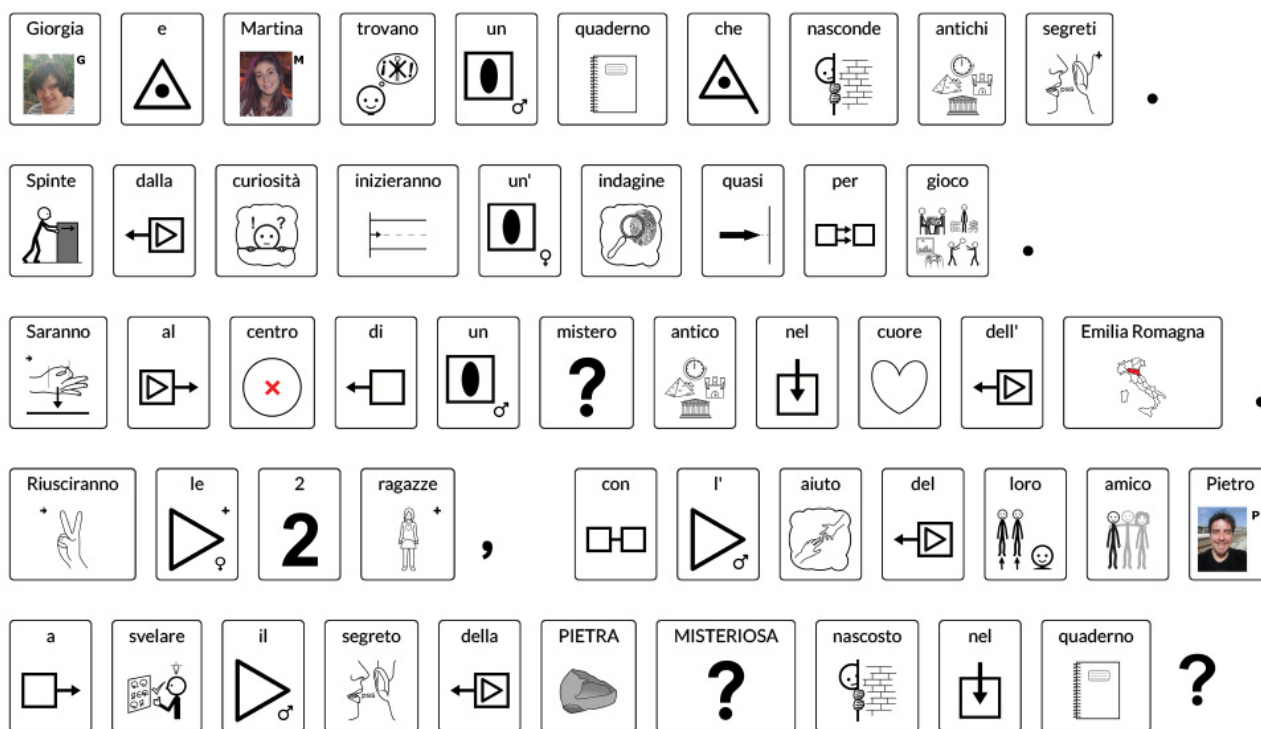
L'iscrizione è obbligatoria scrivendo a m.patuzzo@cadi.ai.

INscape, il gioco inclusivo d'investigazione ambientato nel cuore dell'Emilia Romagna

Si chiama INscape il gioco inclusivo creato dalla comunità L'Arcobaleno – l'Arche di Bologna e sviluppato insieme agli educatori ludici Gabriele Mari e Christian Rivalta della cooperativa La Pieve.

INscape è un gioco, una storia, un modo di stare insieme che riprende le modalità delle escape room – giochi di logica dove i concorrenti devono trovare in modo cooperativo una via di fuga – e delle più tradizionali cacce al tesoro con enigmi e indovinelli da risolvere che permetteranno ai giocatori di procedere nella trama di una storia avventurosa.

Il tutto all'insegna della massima inclusività, grazie all'uso della Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) nei testi, alla possibilità di scaricare e stampare il materiale per poter risolvere gli enigmi attraverso la presenza di una serie di suggerimenti che guideranno gradualmente verso la soluzione i giocatori in difficoltà.



La storia pilota ha per titolo “La pietra misteriosa” ed è stata realizzata grazie al contributo dell’Associazione GIS, Genitori per l’Inclusione Sociale. I tre protagonisti della storia – Giorgia, Martina e Pietro – dopo essersi imbattuti in un antico quaderno dovranno portare a termine una misteriosa indagine nel cuore dell’Emilia Romagna.

Nella prospettiva di creare spazi ludici inclusivi e condivisi L’Arche da circa 8 mesi pubblica anche “Starò Meglio”, una rivista d’enigmistica e notizie interamente in CAA.

L’intenzione è quella di creare materiale accessibile per permettere alle persone con disabilità di avere momenti di svago e ludici, da poter fare da soli, con gli operatori, amici e compagni. La rivista è disponibile online nel sito di L’Arche Comunità l’Arcobaleno www.larchebologna.it.

È aperta la campagna per sostenere NOHOME, il gioco di carte che dà voce a chi non ha una casa

Su Produzioni dal Basso è attiva la campagna di crowdfunding per sostenere il Collettivo Franco e la cooperativa Piazza Grande a realizzare il gioco NOHOME: un puzzle di 27 tessere accompagnate da brevi testi e testimonianze delle persone senza fissa dimora. Il gioco è ispirato al *Paesaggio Infinito*, ed è pensato per sfidare il giocatore a comporre e ricomporre la forma di un palazzo immaginario sempre diverso, popolato da misteriosi inquilini, vie di fuga o angoli di intimità.

Il progetto nasce da una riflessione su “casa-mondo” come luogo dove ritrovare il proprio tempo, capace di accogliere ogni attività nell’intimità e nella sicurezza del proprio domicilio.

L’obiettivo è stimolare una riflessione sul tema della “casa”, dando voce a chi una casa non ce l’ha o rischia di perderla, e sostenere concretamente le attività di Piazza Grande.

Si tratta di un progetto, senza scopo di lucro, del Collettivo Franco, laboratorio artistico condiviso a Bologna, realizzato in collaborazione con la cooperativa bolognese Piazza Grande, ente che da sempre si occupa di dare voce e sostegno ai senza dimora, che invita ventisette illustratori e ventotto scrittori, tra professionisti e senza tetto, a immaginare uno spazio domestico e quotidiano che, da luogo di isolamento, può diventare un imprevedibile territorio di relazioni e storie.

Con il crowdfunding si vuole raggiungere la somma di 4.000 € da utilizzare per i costi di stampa del gioco, ricompensare gli artisti che partecipano al progetto e sostenere il lavoro

di Piazza Grande.

Tutti coloro che decideranno di contribuire con una donazione verranno ringraziati con alcune ricompense come un abbonamento annuale digitale o cartaceo al giornale di Piazza Grande, una shopper personalizzata, una copia del gioco, un poster in edizione limitata o una cena con i curatori del progetto.

Per dare il proprio contributo visitare la [pagina dedicata >>](#).