

Giochi d'Altri Mondi

- 1) **Introduzione**
- 2) **Definizione del problema, Finalità e Obiettivi**
- 3) **Focus Group**
- 4) **Campo di volontariato europeo e opere realizzate**
 - a) **Murales**
 - b) **Villaggio**
 - c) **Scacchi**
 - d) **Gioco dell'oca**
 - e) **Tepee**
 - f) **Librorifero**
 - g) **Segnaletica**
- 5) **Laboratori di comunità**
- 6) **Citalo Calvino**

1) **Introduzione**

Per meglio comprendere le finalità e gli obiettivi del patto di collaborazione e della progettualità in oggetto, occorre ripercorrere brevemente la storia del luogo in cui si è innestata e le caratteristiche della comunità alla quale si è rivolta.

Salus Space è un centro multifunzionale nato da un progetto europeo che ha l'obiettivo di sperimentare un nuovo modo di vivere in comunità. L'area infatti comprende una serie di abitazioni dove si promuove l'inclusione sociale di persone migranti e tutti gli/ le abitanti sono coinvolti nella gestione dei servizi e degli spazi. Come ben scritto nel sito e nella Carta dei Valori, la comunità è dunque mista per età e origini ed è animata da principi di accoglienza, rispetto, partecipazione attiva, solidarietà, pluralismo e sostenibilità.

Nel 2023 la **Collettiva Chirikù**, collettivo informale composto da studenti e studentesse di Pedagogia a Bologna, ha voluto portare avanti a Salus il progetto Giochi d'Altri Mondi con questa idea: lavorare tramite una progettazione partecipata all'ideazione e alla realizzazione di un parco-giochi diffuso che fosse uno spazio di gioco e socializzazione dove potessero incontrarsi bambini, adulti, persone migranti e italiane, anziani, etc. Tutte le strutture avevano come criterio orientatore la sostenibilità - economica, sociale e ambientale - e la sintonia con l'ambiente naturale intorno. Si è scelto di investire sullo sviluppo di comunità e sulle metodologie che utilizza perché la comunità può essere un grande attore di cambiamento sociale. Per approfondire il concetto di parco giochi diffuso si è guardato alle varie sperimentazioni che sono state fatte nel territorio italiano, che si rifanno a un'idea di parco giochi a basso impatto ambientale, implementabile ovunque, dai costi sostenibili e che si ispira ai giochi di strada di una volta. Queste caratteristiche sono state poi riadattate in base alle esigenze e alle specificità della realtà di Salus Space.

La progettazione è partita alcuni mesi prima del campo di volontariato, incontrando innanzitutto la comunità, nei diversi soggetti che la compongono, attraverso 2 Focus Group e che non si è esaurita alla fine del campo ma necessita di essere conclusa per ultimare il parco giochi diffuso e tutte le strutture che lo compongono. Operativamente le attività di realizzazione del parco sono cominciate nel mese di luglio 2023 durante un campo di volontariato internazionale che ha visto ragazzi e ragazze di tutto il mondo collaborare insieme. Da questo stato dei lavori si innesta la seconda parte della progettualità che si pone in profonda continuità con la prima sia nei suoi aspetti pratici e metodologici che negli orizzonti valoriali di riferimento. Lo scopo è quello di concludere il progetto avviato, restituendo alla cittadinanza un luogo libero, accessibile, dove si possano sperimentare incontri che attraversino culture e differenze attraverso 10 laboratori di comunità, che verranno realizzati tra febbraio e aprile 2024.

Nell'ottica di aprire Salus Space sempre a più famiglie, bambini e ragazzi sono inoltre continuate le attività realizzate in sinergia con Cantieri Meticci.

2) Definizione del problema, Finalità e Obiettivi

Il problema riscontrato nel contesto di Salus Space sia dalla Comunità degli Abitanti del cohousing sia da **EtaBeta**, capofila dell'A.T.S. (Associazione Temporanea di Scopo, un team composto dalle diverse professionalità che accompagnano e monitorano la coabitazione), è che con la sua recente storia di rigenerazione e conversione in progetto sociale, molti spazi verdi all'esterno sono stati pensati, ma presentano una bassa vivibilità e gli stimoli sono ridotti.

Il progetto illustrato si inserisce come ulteriore tassello di una progettualità tesa a concretizzare un percorso partecipato tra Comunità degli Abitanti, cittadinanza e ATS, volto alla co-progettazione e quindi all'arredamento/allestimento di un'area verde nei pressi di Salus. L'area offriva già uno spazio per il gioco all'aria aperta, in sicurezza, lontano dal traffico, dall'inquinamento e dai pericoli connessi ad esso; tuttavia il problema che nel tempo era stato fatto emergere dagli Abitanti, riguardava l'assenza di stimoli liberamente, gratuitamente e quotidianamente fruibili soprattutto per le fasce della popolazione (Abitanti e non) in condizione di marginalità/fragilità. Questo problema era condiviso anche dalla Gestione di Salus, che era concorde nell'evidenziare la mancanza di giochi per bambini e come questo fosse una questione rilevante per gli Abitanti, dato l'elevato numero di famiglie con bambini e bambine piccole; inoltre la Gestione dell'ATS sottolineava che la presenza di attrezzature ludiche/ricreative per adulti/anziani avrebbe potuto migliorare il benessere e la vivibilità di Salus sia per gli Abitanti che per i fruitori esterni e la cittadinanza. Un fattore rilevante è la presenza, a poche centinaia di metri, di una RSA San Petronio che ospita ancora molti anziani arzilla e che spesso nella bella stagione passeggiano autonomamente per il giardino della struttura.

Questo primo punto problematico è da far intrecciare con altre questioni legate al progetto Salus: la posizione geografica e la relativa novità del progetto; l'area è al confine tra città e

campagna e si vorrebbe aumentare il numero di persone che la attraversano. Alcuni cittadini e cittadine del quartiere, per lo più anziani legati alla storia del luogo, transitano velocemente per passeggiate o attività fisica ma tendono a non sostare se non nelle panchine presenti sul viale, che sono poche e distanziate fra loro. Si rilevano altresì eventi a spot densamente frequentati ma nella quotidianità poche sono le persone che senza avere interessi commerciali o abitativi vivono e animano il luogo.

Le finalità individuate mirano a rafforzare la rete sociale sul territorio attraverso percorsi di partecipazione volti a restituire alla cittadinanza un luogo che è pubblico e nel quale il Comune di Bologna ha investito molte risorse. In questa seconda fase del progetto, lo si vuole fare contribuendo a rafforzare la rete tra associazioni sul territorio circostante. Il cambiamento verrà attuato attraverso l'aiuto concreto che i destinatari daranno agli Abitanti per arricchire lo spazio di Salus con elementi stimolanti, creativi e decorativi. Si pensa così di generare un senso di autoefficacia tra i destinatari e sviluppare un maggior senso di appartenenza territoriale e senso di comunità.

Sono quindi riportate di seguito le finalità e gli obiettivi generali del progetto Giochi d'Altri Mondi.

Finalità:

- A. Creare partecipazione attiva per rendere lo spazio di Salus un luogo ricco di elementi stimolanti, creativi e decorativi
- B. Promuovere la frequentazione dei luoghi interni a Salus da parte di associazioni e di individui del territorio circostante
- C. Realizzare i bisogni di socializzazione, integrazione nel territorio, autoapprendimento delle persone fruitrici delle attività

Obiettivi generali:

1. Interventi di manutenzione delle strutture ludiche già presenti a Salus e delle aree di gioco e creazione di nuove strutture ed elementi decorativi con materiali naturali
2. Creare uno spazio e un tempo a cadenza settimanale che favoriscano un momento di vita comunitaria che coinvolga i partecipanti in tutte le attività offerte negli spazi di Salus e che promuova lo sviluppo di competenze manuali ed espressive delle persone coinvolte

3) Focus Group

Nel progetto di accoglienza abitativa di Salus vivono Abitanti dalle storie molto differenti: persone con background migratorio, famiglie, studenti, lavoratori; ogni persona porta con sé bisogni e necessità specifiche. La realtà di Salus cerca di rispondere a queste esigenze mettendo loro a disposizione numerosi spazi: alcuni in comune e aperti a tutti, tra cui una biblioteca, un ambiente coworking, due container utilizzabili per svolgere attività e una grande area verde, in parte adoperata per degli orti e in parte libera.

Tramite il coinvolgimento della Comunità degli Abitanti e della Comunità di Salus (Abitanti e lavoratori di Salus, residenti del Quartiere Savena, membri dell'associazione Incontriamoci a Salus, soggetti afferenti alle realtà facenti parte dell'ente Gestore) si è creato un dibattito su come arricchire e far conoscere l'area verde presente nello spazio. Le fasi di ideazione, creazione e installazione di nuovi giochi hanno generato momenti di incontro finalizzati a creare uno spazio inclusivo, accessibile e gratuito per il gioco dei bambini e per le attività ludiche di anziani.

Per intercettare i bisogni e i desideri della Comunità di Salus sono stati realizzati tra aprile e maggio due focus group per ascoltare la Comunità. Il focus group è un piccolo gruppo di persone guidate da uno o più moderatori a discutere fra di loro per mettere a fuoco una precisa tematica. In questo caso il coinvolgimento si è svolto sotto forma di dialogo, gioco e attività laboratoriali. Tutte le idee raccolte sono state propedeutiche alla progettazione, alla realizzazione dei giochi e a migliorare lo spazio di Salus. In particolare, questi due momenti hanno visto la partecipazione di 10 utenti dell'RSA e di alcuni residenti degli ABS del quartiere, che in entrambe le volte hanno giocato assieme a noi per ricordare antichi giochi e immaginare nuove strutture ludiche.

4) Campo di volontariato europeo e opere realizzate

Il campo di volontariato si è svolto dal 10 al 19 luglio ed è stato ospitato negli spazi di Salus Space. La programmazione di tutte le giornate è stata pensata tenendo insieme due obiettivi: realizzare le attività e le strutture per l'abbellimento di Salus e creare una piccola comunità con i volontari che entrasse in sintonia con i valori, le pratiche e le soggettività del luogo ospitante. Per questo il campo è stato strutturato in questo modo: durante parte della mattina e del pomeriggio si sono svolte le attività di ideazione e realizzazione pratica dei giochi e delle strutture; mentre il tempo libero del tardo pomeriggio e della sera dopocena è stato messo a disposizione per entrare in relazione e conoscersi meglio. Tutti i pasti - colazione, pranzo e cena - sono stati preparati a turno da un gruppo di volontari e condivisi insieme per vivere la convivialità in maniera comunitaria. Sono state previste anche delle giornate e/o mezze giornate libere in modo tale da garantire dei momenti di riposo. Sono arrivati in totale 7 volontari/e internazionali - da Spagna, Turchia, Cina, Germania - ad animare il campo, che è stato realizzato con il supporto di **IBO Italia** e a cui hanno collaborato anche gli Abitanti per la realizzazione dei giochi. Parte delle iniziative raccontate in questo punto sono state sostenute economicamente grazie a un contributo della Fondazione Carisbo. Le strutture e i giochi su cui si è lavorato e le attività con cui sono stati realizzati vengono descritti di seguito.

a) Murales

Il progetto del murales comunitario è nato dal bisogno di abbellire la zona. Durante gli incontri di progettazione è stato deciso con gli Abitanti di decorare un muro grigio che si





trova all'ingresso di Salus Space, visibile anche dalla casa di riposo adiacente. È stato scelto un tema floreale perché si sposava bene con l'ambiente circostante. Per la progettazione del murales sono stati raccolti in più momenti i disegni di persone che gravitano attorno a Salus Space. Inizialmente è stato fatto un incontro con gli ospiti della casa di riposo, che hanno disegnato su dei fogli con dei pennarelli, piante e fiori della zona. Durante il campo di volontariato è stato allestito un atelier provvisorio vicino alla locanda in cui sia gli Abitanti, che i frequentatori, adulti e bambini, hanno lasciato una loro traccia grafica ispirata al mondo floreale. Infine è stato predisposto un momento di progettazione con i volontari del campo. Di ispirazione ancora una volta sono stati gli arbusti e le piante presenti nel parco, per valorizzare la flora esistente scoprendo con curiosità le forme diverse che la natura assume. I vari bozzetti raccolti sono stati poi riportati su un foglio grande che riprendeva in scala ridotta le misure del muro. Il murales vero e proprio è stato realizzato in un pomeriggio assieme ai volontari del campo. La zona è stata prima pulita dalle erbacce e da alcuni rami secchi, l'erba tagliata e infine è stato pulito il muro. Per la vernice siamo partiti da una pittura bianca e dai colori primari, mescolandoli abbiamo creato diverse tonalità. Sono stati messi a disposizione rulli e pennelli di varie dimensioni affinché si potessero sperimentare tecniche diverse di pittura. I fiori e le piante sono stati riprodotti nel muro frontale, rimanendo fedeli a ciascun bozzetto iniziale. L'esito è stato quindi un prodotto comunitario, perché diverse mani hanno contribuito al prodotto finale, anche le persone che per ragioni diverse non hanno potuto partecipare all'esecuzione sul muro, hanno visto il loro fiore prendere vita e colore. Il murales verrà ampliato e tutto il muro sarà coperto durante uno degli incontri comunitari pensati per il mese di febbraio.



b) Villaggio

Una proposta scaturita dagli incontri con la Comunità, durante i focus group, è stata quella di uno spazio in natura preposto ad accogliere la vita sociale come gioco per bambine e bambini. Il “villaggio”, infatti, consiste nella rappresentazione simbolica di un centro aggregativo dove si svolge la vita politica ed economica di una comunità. La funzione è quella di teatralizzare le interazioni che avvengono in un centro abitato attraverso il gioco di ruolo, dove ogni partecipante assume una mansione distinta. Per riprodurre un villaggio, sono state costruite cinque casette e posizionate in cerchio tra gli alberi. Ogni casetta è stata costruita con legno di riciclo, assemblando due pallet che costituiscono rispettivamente la facciata e un lato della struttura. Si tratta dunque di casette aperte, che permettono a chi le utilizza di passare simbolicamente da “fuori” a “dentro” posizionandosi semplicemente dietro la facciata. I pallet sono stati levigati, smussati, trattati con l’impregnante e fissati a terra con pali di castagno. Le casette sono aperte sulla facciata frontale, dove è stata ritagliata una finestrella. Ogni partecipante può liberamente accedere alla casetta e impersonare un mestiere, un lavoro, un’interazione sociale con gli altri Abitanti. Al centro del villaggio è stata adibita simbolicamente una piazza, luogo di scambio e negoziazione, ma anche collaborazione e socialità. Il centro della piazza è rappresentato da un albero al quale convergono le bandierine di tela preparate durante i laboratori. L’ingresso al villaggio è stato abbellito da vasi pronti ad accogliere piante e fiori durante la bella stagione.

c) Scacchi

Tra le varie installazioni abbiamo deciso di realizzare, nell’area verde di Salus, uno spazio dedicato al gioco degli scacchi. Nell’ottica di un’integrazione del parco giochi diffuso, oltre ai giochi di movimento, il gioco degli scacchi si propone come un’alternativa accessibile sia in termini di intergenerazionalità (non solo bambine/i e ragazze/i ma anche adulti e anziani con minore mobilità, favorendo l’incontro tra le diverse generazioni) e di inclusività (adatto per persone con disabilità motorie grazie alle sue caratteristiche strutturali e al funzionamento del gioco). Ci piace immaginare un momento dedicato al divertimento e alla spensieratezza in cui una signora/e possa insegnare a giocare a



scacchi ad una bambina/o, o magari, chissà, il contrario! Inoltre, attraverso un'area dedicata agli scacchi vogliamo rivalorizzare una dimensione più riflessiva del gioco e stimolare, in coloro che vi parteciperanno, lo sviluppo di capacità di ragionamento, di riflessione, di problem solving e di pensiero strategico. Durante il campo di volontariato, con la dedizione e l'intraprendenza delle giovani volontarie/i, abbiamo costruito due tavoli (costituiti da un pannello di legno verniciato con quattro gambe intagliate e decorate, il tutto reso impermeabile con l'utilizzo di impregnante) e realizzata una delle due scacchiere rispettando le dimensioni regolamentari da torneo. La seconda scacchiera è stata disegnata con il contributo degli utenti di "Casa Santa Chiara", uomini e donne del Centro educativo artigianale Colunga, che sono venuti a Salus Space, in una delle giornate dedicate alla realizzazione delle scacchiere. In un secondo momento sono state costruite delle pedine rotonde in legno in cui abbiamo rappresentato le figure degli scacchi nella facciata superiore.

d) Gioco dell'oca

Un'altra attività svolta durante il campo di volontariato è stato il gioco dell'oca. La particolarità del gioco è che è stato realizzato in una versione da piazza, non ci sono pedine ma ci si sposta sui vari quadranti, considerando nelle dimensioni la possibilità di percorrerlo con una carrozzina. Per la realizzazione di questo gioco abbiamo dipinto con la pittura da muro sul terreno, che era stato precedentemente pulito con

l'idropulitrice. Abbiamo disegnato prima il percorso e le caselle, e poi decorando ogni casella con disegni che gli stessi volontari e volontarie avevano abbozzato durante l'attività di progettazione: fantasie floreali, animali e oggetti di ogni tipo.



In seguito abbiamo pensato insieme alle regole per ogni casella e le abbiamo scritte su un foglio sia in italiano che in inglese per permettere a tutti i volontari e volontarie di poterci giocare, ma anche, in un'ottica di lungo termine, per far sì che chiunque possa prendere parte al gioco senza che vi sia il limite della lingua.

Per il dado di legno abbiamo usato uno scarto delle casette del villaggio e ci abbiamo dipinto sopra i cerchietti corrispondenti ai numeri. Anche questo gioco è stato progettato in ottica di inclusività: chiunque può accedervi e giocarci senza alcuna barriera, regole e dado sono facilmente raggiungibili e possono prendervi parte sia grandi che piccini. Questo gioco dell'oca in versione "da piazza" si presta inoltre ad un uso creativo, invitiamo infatti a creare una propria versione delle regole del gioco, associando nuove sfide corrispondenti alle caselle presenti.



e) Treepee

L'idea di realizzare un Treepee è nata dal desiderio di valorizzare contemporaneamente sia la presenza di alberi di grande fusto sia la presenza di Abitanti bambini e del loro tempo di gioco. La tipica abitazione degli Indiani delle praterie, rivista nella progettualità con un caratteristico albero centrale, vuole essere un punto di incontro, un riparo per grandi e bambini. Si è cercato di renderla fruibile anche per carrozzine e passeggini considerando le dimensioni della struttura e l'accesso. Vicino al luogo verrà disposta una struttura esterna che accolga le persone in cerchio. Abbiamo voluto intercettare il bisogno di avere un luogo informale in cui raccogliersi per leggere storie, fare assemblee, condividere progetti



ma anche per poter stare da soli all'interno del tepee in modo tale da avere un luogo dove poter stare con se stessi, i propri pensieri e le proprie emozioni, imparando così ad apprezzare questo tempo.

Per la realizzazione della struttura sono stati utilizzati 8 grandi canne di bambù, donate gentilmente da un abitante del quartiere, cordini per fissare il bambù all'albero e del legno per fissare le canne di bambù al terreno. Per la realizzazione delle vele sono stati usati 6 vecchi lenzuoli. Durante il laboratorio di decorazione del tessuto sono stati usati i colori acrilici, resistenti all'acqua e dei pennelli di diverse dimensioni. I volontari erano liberi di riprodurre in maniera collaborativa, seguendo le proprie preferenze i soggetti che preferivano. Sono state realizzate delle grafiche che riproducono fiori, pianeti, un campo da calcio, animali e pattern astratti. I vari teli sono stati legati con delle corde sulla struttura affinché non si creasse uno spazio chiuso claustrofobico, ma invitasse a fruire in maniera libera lo spazio interno ed esterno in fusione reciproca. Il tepee è abbastanza grande da ospitare più persone, sia sedute che in piedi. La struttura circolare si presta ad accogliere giochi ma anche momenti conviviali, ci si può ritrovare in cerchio narrando storie o semplicemente per trovare ristoro all'ombra.



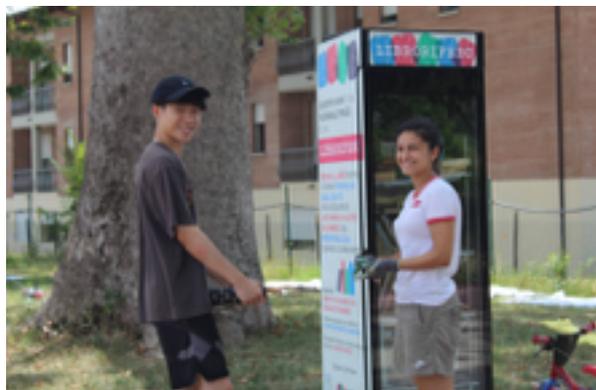
f) Librorifero

Una parte delle attività si è concentrata sul miglioramento e all'abbellimento del librorifero, struttura già presente a Salus Space e curata dall'associazione **Incontriamoci a Salus** che ha anche in gestione la biblioteca di Salus. Il librorifero è un vecchio frigorifero che è stato riconvertito a stazione per il bookcrossing grazie all'impegno dell'associazione, che si occupa di assicurarsi che all'interno ci siano sempre nuovi libri.



Il librorifero è sempre aperto e a disposizione

di chi vuole lungo il viale d'accesso di Salus



Space e contiene libri in buono stato, in diverse lingue e per

differenti fasce d'età. L'idea è di "condividere il piacere della lettura e dare vita nuova ai volumi dimenticati": il



bookcrossing infatti è un'iniziativa che consiste nel lasciare un libro già letto in un luogo frequentato, a disposizione di altri lettori, per favorire la circolazione e il libero scambio alimentando una cultura del riciclo contro quella dello spreco e dell'usa e getta. Durante il campo di volontariato le migliori realizzate sono state la creazione di nuove mensole per i libri e la realizzazione di una targhetta. Le mensole sono state realizzate durante le attività previste di lavoro con il legno, e sono stati utilizzati dei pannelli tagliati su misura dai volontari, colorati con delle apposite vernici e infine resi più resistenti con un flatting. La targhetta è sempre stata realizzata in legno dai volontari e dalle volontarie con la stessa procedura ed è stata poi applicata sulla superficie esterna con l'obiettivo di segnalare visivamente tutti i giochi e le strutture realizzate dentro il progetto Giochi d'Altri Mondi.

g) Segnaletica

Il lavoro sulla segnaletica a Salus si è strutturato sul bisogno portato avanti dalla gestione di Salus Space di rendere l'area e le varie strutture in essa più visibili e raggiungibili, sia all'esterno che all'interno. Dunque le attività si sono mosse in una duplice direzione: la segnaletica interna e quella esterna.

Per la segnaletica esterna sono stati realizzati dei cartelli in legno su cui poi

sono stati pitturati il logo e la scritta "Salus Space". I cartelli sono poi stati posizionati in diversi punti fuori dall'area: lungo Via Malvezza, in modo tale da renderlo visibile a chi arriva vicino alla fermata del bus; lungo la pista ciclabile nel quartiere, per tutte le persone che passano in bicicletta o passeggiano nei pressi di salus.

Per quanto riguarda invece la segnaletica interna sono state realizzate delle targhette in legno con dei simboli che rappresentano le strutture e i giochi realizzati durante il campo di volontariato in modo da segnalare ogni contributo fatto. Al lavoro sulle targhette si aggiunge un laboratorio artistico con i ragazzi e le ragazze volontarie per l'ideazione e realizzazione di una mappa di Salus Space che contenesse tutti gli spazi e i luoghi dell'area (appartamenti, container, biblioteca, orti etc.). La mappa è stata disegnata su carta con pennarelli colorati e successivamente attaccata su dei supporti già presenti nella parte esterna di Salus, così che



chiunque si muova dentro Salus possa vederla; questa è stata anche plastificata in modo tale da resistere ai vari fenomeni atmosferici.

5) Laboratori di comunità

La seconda fase della progettualità si inserisce in continuità con la prima riprendendone gli obiettivi. Durante il campo di volontariato infatti non tutte le strutture sono state portate a termine, per questo si è pensato di riprendere i lavori anche attraverso dei laboratori di comunità. La progettazione prevede un totale di 10 incontri di sabato mattina spalmati da febbraio ad aprile. Ogni incontro si svolge a Salus Space, con orario di inizio attività alle ore 10.00 e orario di fine ore 13.00. A seguire un pranzo offerto dalle 13.00 alle 14.00 dalla locanda di Salus Space gratuito per tutte le persone che partecipano ai laboratori.

Questi laboratori consistono in momenti di attività pratico-manuali destinati al miglioramento e al perfezionamento di quanto già realizzato con un approccio sempre di lavoro comunitario e partecipativo. Ogni incontro punta infatti, attraverso le attività, a creare un momento di socializzazione e incontro con e tra gli/le partecipanti dove le persone possano anche sperimentarsi con lavori creativi. Nello specifico le attività riguardano:

- Lavorazione e assemblaggio di materiali naturali (come legno e bambù) per la costruzione di giochi per bambini e adulti
- Realizzazione creativa di oggetti quali utensili, sedie, panchine, tavoli con materiali naturali a misura di bambino
- Abbellimento degli spazi esterni attraverso lavori creativi di pittura (graffiti, murali, manufatti artistici) e di decorazione con le stoffe
- Realizzazione di cartelli con materiali riciclati per migliorare la segnaletica dentro e fuori Salus
- Cura del verde e pulizia del boschetto di Salus
- Momenti laboratoriali, artistici e di gioco

6) Citalo Calvino

Cantieri Meticci ha proposto una moltitudine di giochi dedicati a Calvino, a 100 anni dalla sua nascita, con Citalo Calvino, un playground di dieci metri per dieci sistemato nel tendone bianco, la Luna, vicino alla Locanda. Ha ospitato, gratuitamente, classi di ragazze e ragazzi di tre diverse fasce di età: dai 7 ai 10 anni; dagli 11 ai 13; dai 14 anni in su. Ispirandosi agli indimenticabili personaggi de “Il visconte dimezzato”, “Il barone rampante” e “Il cavaliere inesistente”, l’artista Sara Pour ha creato decine di immagini che rendono appassionante giocare, creando un ponte tra le esperienze che bambini e adolescenti si trovano a vivere in questi anni così difficili e le vicende dei personaggi di Calvino, affinché questi ultimi da antenati si facciano fratelli maggiori per aiutarci nella crescita. Sono stati proposti giochi narrativi, giochi di interpretazione delle immagini, cacce al tesoro di dettagli pittorici, giochi di mimo e giochi di disegno. C’è stata anche, aperta al pubblico, l’organizzazione di una

giornata per famiglie. L'obiettivo è divertirsi insieme ma allo stesso tempo allenarsi a trasformare i propri pensieri in storie, allenarsi a interpretare le immagini, ma anche sovrapporre le parole di Calvino a tematiche che ci stanno a cuore o in quanto vissute in prima persona o perché stanno accadendo nel mondo vicino e lontano. Per godersi i giochi non è necessario che si siano lette le opere di Calvino, perché il gioco si basa soprattutto sulle immagini della scacchiera, ma anche perché le citazioni scelte sono evocative anche senza conoscere il contesto o il personaggio di riferimento.

Parte delle iniziative raccontate in questo punto verranno sostenute economicamente grazie a un contributo della Fondazione Carisbo.