

## GIOCO SPAZIO CITTÀ 2017

Crema celebra la quarta edizione della Giornata Mondiale del Gioco

### CREMA - 12, 13 e 14 Maggio 2017

Anche quest'anno nel mese di maggio, in tutto il mondo si celebra la Giornata Mondiale del Gioco. La città di Crema si unisce alle celebrazioni dell'evento internazionale che ha l'obiettivo di sottolineare il diritto al gioco per tutti gli esseri umani.

Dal 2014, la città lombarda si è attivata per festeggiare e dedicare momenti ad hoc al ruolo educativo del gioco e della condivisione degli spazi urbani, collaborando con numerose associazioni locali che hanno contribuito in modo decisivo alla buona riuscita degli eventi. In particolare durante lo scorso anno, che ha visto Crema quale Città Europea dello Sport, grazie all'associazione Animum Ludendo Coles - co-organizzatrice degli eventi anche di questa edizione 2017 - sono state inaugurate due nuove installazioni fisse di "giochi di strada" in pietra, un gioco a percorso e uno a chiocciola, inseriti nella pavimentazione in due piazze di quartieri periferici della città.

Gli eventi prenderanno il via proprio presso le installazioni dei giochi in pietra.

Si inizia **venerdì 12 maggio in Piazza Manziana** con una mattinata che coinvolgerà bambini e adolescenti di alcune scuole del territorio. Ci saranno gli insegnanti e gli studenti delle Scuole Primarie Braguti e Crema Nuova, protagonisti del laboratorio creativo di ricerca e progettazione partecipata sui "giochi della tradizione" che ha contribuito alla realizzazione dei due giochi in pietra installati in Piazza Fulcheria e nella stessa Piazza Manziana. Insieme a loro gli studenti dello IIS Piero Sraffa.

L'esperienza avverrà sulle installazioni temporanee del "grande gioco dell'oca dipinto", del telo ludico stampato e dell'installazione permanente del "gioco della chiocciola", sempre in piazza.

"Gioco & Sport: spazi e luoghi comuni" è, invece, il titolo del convegno che si terrà **sabato 13 maggio alla Sala Cremonesi** al Museo civico di Crema. Si parlerà del valore pedagogico dei "giochi di strada" e si cercherà di capire, nella società odierna, come in un'ottica "smart" tradizione e innovazione possano influenzare la vita quotidiana.

L'obiettivo è di ragionare insieme per prefigurare e sviluppare nuove ipotesi di progettazione urbana e politica, uscendo dai "luoghi comuni" per creare "spazi comuni" e promuovere le buone pratiche di vita attraverso il gioco e lo sport

La giornata di studio, rigorosamente aperta a tutti, si articolerà affrontando queste tematiche da diversi punti di vista e sarà un prezioso momento di confronto fra architetti, paesaggisti, pedagogisti, pediatri, formatori e amministratori. Ci accompagneranno nella discussione anche i docenti dell'Università di Bologna e del Politecnico di Milano, oltre alle testimonianze di alcuni campioni sportivi.

A chiudere la tre giorni, la celebrazione della 4° edizione della Giornata Mondiale del Gioco prevista per **domenica 14 in Piazza Fulcheria**: un pomeriggio intero dedicato al gioco, con il coinvolgimento di associazioni locali e di alcune realtà aggregative, conosciute in tutta Italia, che sono delle eccellenze nella valorizzazione del gioco della tradizione popolare.

**L'evento è patrocinato da** (in ordine alfabetico):

- Alma Mater Studiorum - Università di Bologna Dipartimento Scienze per la Qualità della Vita "Giovanni Maria Bertin" e Centro di Ricerca Didattiche Attive
- Anci Lombardia
- Comune di Crema
- Consiglio Regionale della Lombardia
- Consulta Regionale Lombarda degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori
- Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca - Ufficio Regionale per la Lombardia
- Politecnico di Milano - Dipartimento Architettura e Studi Urbani



Gioco della Chiocciola a Piazza Manziana

L'idea di questa "giornata di studio" aperta nasce dalla volontà di mettere in luce e sviscerare a fondo, insieme a professionisti ed esperti del settore ma anche ad amministratori e tecnici, formatori e cittadini, le analogie e le differenze, le contraddizioni e le affinità tra queste due pratiche, gioco e sport, spesso accomunate.

L'analisi si soffermerà sui **benefici** e sulle **problematicità** di queste due attività che coinvolgono i cittadini di tutte le fasce di età.

Su come i "nuovi modelli", imposti dalla invadenza della pubblicità e dall'informazione televisiva, hanno influito sugli stili di vita, sulla creatività dei ragazzi e, soprattutto, nei rapporti di socializzazione tra le varie fasce d'età.

Sulle abitudini che contribuiscano ad alimentare un traffico sempre più caotico, che priva i cittadini, tutti, non solo dello spazio ma anche della possibilità di vivere serenamente e di crescere all'aria aperta .

Si disquisirà sul valore pedagogico del tradizionale "gioco di strada", per definizione autonomo, libero e gratuito e delle altre "attività ricreative" come definite dall'Art. 31 della Convenzione sui diritti dell'infanzia.

Si cercherà di capire, nella società odierna, come in un'ottica "smart" anche dal punto di vista dei costi, dei benefici e della sostenibilità, queste due distinte ma importanti attività possono influenzare nella vita quotidiana le persone: adulti, ragazzi, anziani e bambini, indipendentemente dalle abilità fisiche e dalle culture.

L'intenzione e l'auspicio sono quelli di ragionare insieme per prefigurare e sviluppare nuove ipotesi, cercando di concepire fuori da "luoghi comuni" reali "spazi comuni" per promuovere le buone pratiche di vita attraverso il gioco e lo sport.

SPAZI E LUOGHI COMUNI

**Gioco & Sport**

La giornata di studio si articolerà affrontando queste tematiche da diversi punti di vista: sociale, educativo, formativo, antropologico, storico-filosofico, e tecnico; un prezioso momento di confronto fra architetti, paesaggisti, pedagogisti, pediatri, formatori e amministratori. Ci accompagneranno nella discussione anche docenti dell'Università di Bologna e del Politecnico di Milano e le testimonianze di campioni in alcune discipline sportive.

Un dibattito aperto, un'occasione alla quale tutti possono partecipare: associazioni, mamme, nonni, insegnanti, studenti e intervenire direttamente portando la propria esperienza.