COMUNE DI FINALE LIGURE

PROGETTO CITTÀ
cooperativa sociale

GIOCARE

FINALE è tempo di LUDENS giocare

10 10 26

Idee, percorsi e nuovi sguardi sulla cultura ludica
convegno, workshop, giochi in piazza

FINALBORGO (SV)

DALLE 9:00
ALLE 18:30



Dalle ore 9:00 alle 13:00 Sala delle Capriate

CONVEGNO

Ore 8.30 Accoglienza partecipanti

Ore 9:00 Saluti istituzionali

Luciana Di Mauro
Assessore ai Servizi Sociali del Comune di Finale Ligure

Ore 9:15 Inizio lavori

Centro per la Cultura Ludica 0-99 Giocare
25 anni ben giocati, e non è finita qui!
Dalla ludoteca di ieri agli spazi di gioco di domani:
25 anni di esperienze, relazioni e nuove sfide educative

Antonio Di Pietro_pedagogista ludico e docente universitario presso Unifi
Il coraggio di giocare: conoscere e apprendere con ludicità

Beniamino Sidoti_formatore, ricercatore, scrittore e creatore di giochi
Il gioco come altrove: scoprire e inventare regole, possibilità, futuro attraverso il gioco individuale e di gruppo.

Cinzia Aicardi_psicologa e psicoterapeuta coordinatrice attività **"A Cielo Aperto"**
Il gioco come sostegno e sviluppo di potenzialità nell'età adolescenziale. L'esperienza di Link Centro Culturale Diffuso per ragazzi dai 13 ai 18 anni

Cristiano Righi_docente della Scuola secondaria "Aicardi-Ghiglieri"di Finale Ligure
La memoria ludica: il gioco associativo per apprendere

Conclusioni e dibattito

Pomeriggio dalle 14.30

WORKSHOP SU ISCRIZIONE PER ADULTI

14:30- 16:30

I balli gioco-Danze collettive con un pizzico d'imprevedibilità

A cura di Antonio Di Pietro

I balli gioco sono danze collettive (tradizionali e moderne) che si aprono all'iniziativa dei partecipanti: balli in attesa dell'inatteso. Sono tutt'oggi praticati da adulti e ne esistono molti adatti a bambini e ragazzi. Accessibili e coinvolgenti, offrono una particolare opportunità per armonizzare musica, corporeità e relazioni.
Durante questo workshop viviamo in prima persona una varietà di balli gioco: con un conduttore che rende unico ogni momento, con gesti da mimare, con la scelta di un partner per continuare a danzare, con una sana competizione. Esperienze riproponibili in molteplici contesti e con diverse fasce d'età. Insieme tocchiamo corde che vibrano fra lo stare bene e la costruzione di conoscenze.

14:30- 16.30

Il posto simbolico del gioco - tra mitologia ed eterne paure, cosa pensiamo del gioco da sempre. E cosa c'è di vero.

A cura di Beniamino Sidoti

Un laboratorio per inventare insieme dei miti e delle leggende per il gioco: raccontando così le sue origini (verissime, perché le abbiamo inventate insieme), i suoi rischi, le conquiste che permette di fare.
Scopriremo insieme il ruolo di Giocheteo, che ha portato il fuoco agli uomini (se non ricordo male), e quello di Giocantalo, che invece può solo guardare gli altri giocare ma deve stare seduto sulla sua sediolina per pensare bene a quello che ha fatto.

14:30- 16.30

Educazione civica attraverso i giochi da tavolo.

A cura di Associazione Atlantide Giochi Savona Aps

Un laboratorio pratico per esplorare come il gioco da tavolo possa diventare uno strumento di educazione civica. Giocheremo, prenderemo decisioni insieme e osserveremo cosa succede durante la partita: comportamenti, dinamiche di gruppo e modi diversi di leggere persone e situazioni. Da qui partiremo per scoprire attività replicabili in classe su regole, partecipazione, cooperazione, stereotipi e rispetto delle differenze.
Target: classi IV e V della scuola primaria ,scuola secondaria di primo grado e scuola secondaria di secondo grado.

16:30- 18:30

Manu-fatti in movimento

A cura di Renzo Laporta educatore,costruttore di giocattoli e animatore dell'Associazione **"Lucertola Ludens" di Ravenna**

Costruire giocattoli per giocare in modo cre-attivo: attraversando un percorso che dalla socializzazione del gruppo, procede verso la sperimentazione di un'efficace, semplice, nuovo, metodo di lavoro che promuove il protagonismo ideo-motorio ed espressivo dei partecipanti

16:30- 18.30

La memoria fa strani giochi

A cura di Cristiano Righi

Un laboratorio dedicato all'uso della memoria associativa come strumento per l'insegnamento della lingua e della comunicazione in generale. Attraverso attività pratiche, l'utilizzo di giochi da tavolo e strumenti visuali, i partecipanti esploreranno come collegare parole, concetti e contesti in modo non lineare, favorendo comprensione profonda e produzione spontanea. Il metodo stimola il pensiero critico, la creatività e la rielaborazione personale dei contenuti linguistici. Il laboratorio offrirà strategie immediatamente applicabili in classe, adattabili a diversi livelli ed età .

Per tutto il pomeriggio in piazza Santa Caterina

GIOCHI E ANIMAZIONI APERTI ALLA CITTADINANZA

- **"I giochi di altri tempi" con Prezzemolo:** giocattolaio e artigiano di giochi della tradizione popolare

- **Percorsi e bigliodromi** per giocare con le biglie

- **Ludoteca all'aperto** con giochi da tavolo per tutte le età

- **"I giochi dei bambini nell'Antichità"**
  Attività ludiche attraverso l'impiego di materiali naturali in uso durante l'età romana e il Medioevo
  a cura del Museo Archeologico del Finale

- **Grandi giochi in legno e da piazza del Ludobus GiocosaMente**
  Cooperativa sociale Progetto Città

L'iniziativa è organizzata dal **Centro per la cultura ludica 099 Giocare**
un servizio del **Comune di Finale Ligure**
gestito dalla **Cooperativa Progetto Città**

Per iscrizioni:
https://forms.gle/UwT2deFom3898Vi98

ISCRIVITI · SCAN ME · FINALUDENS · ISCRIVITI · SCAN ME

Per informazioni:
Mail: ludotecatreniavapore@gmail.com
Tel: 0196049105-3474468249
Indirizzo: Via Torino 1 Finale Ligure (SV)
Orario: dal lunedì al sabato - 14:30/18:00

COMUNE DI FINALE LIGURE

PROGETTO CITTÀ
cooperativa sociale

GIOCARE