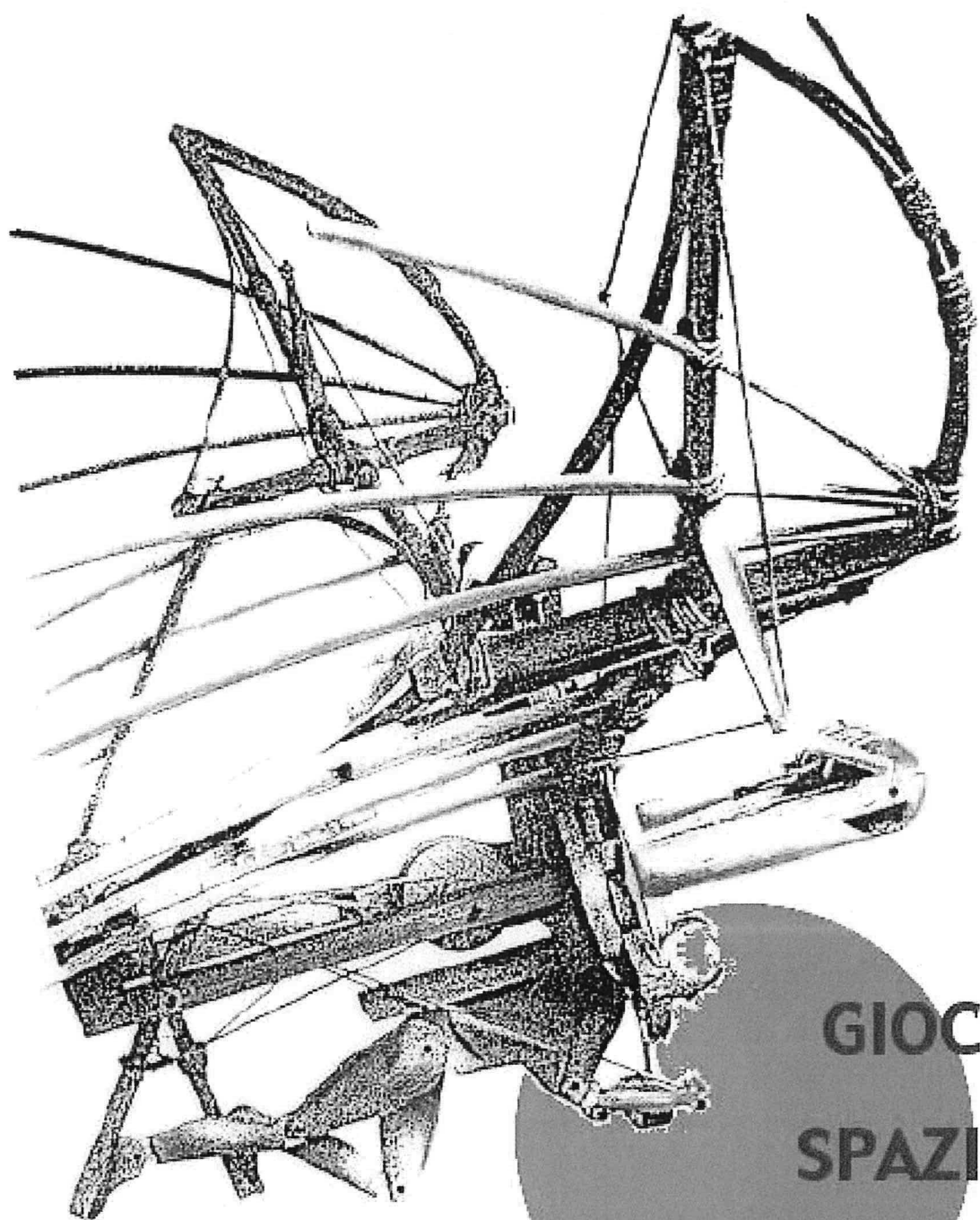


COMUNE DI CREMA



**GIOCO
SPAZIO
CITTA'**

ANIMUM LUDENDO COLES
l'isola che c'è

PROPOSTA: GIOCO, SPAZIO, CITTÀ

A seguito delle positive esperienze in occasione della "giornata internazionale del gioco 2014" e della recente "notte bianca dei bambini" durante la quale decine e decine di famiglie si sono intrattenute a giocare, insieme, sulla scenografica installazione del "grande gioco dell'oca", siamo a proporre la possibilità di lasciare un segno tangibile e duraturo nella Città, al fine di attivare la buona pratica del gioco libero e spontaneo e mantenere viva la memoria degli antichi **"giochi di strada"** che per tante generazioni hanno animato gli angoli e le strade di qualsiasi centro urbano.



Gioco inteso come attività libera, naturale all'uomo, gratuita, preziosissima e insostituibile a qualsiasi età; un concreto attivatore di relazioni tra individui, momento di apprendimento della vita sociale che fa superare l'isolamento indotto dai nuovi modelli di vita imposti dall'invasione della pubblicità e dall'informazione televisiva.

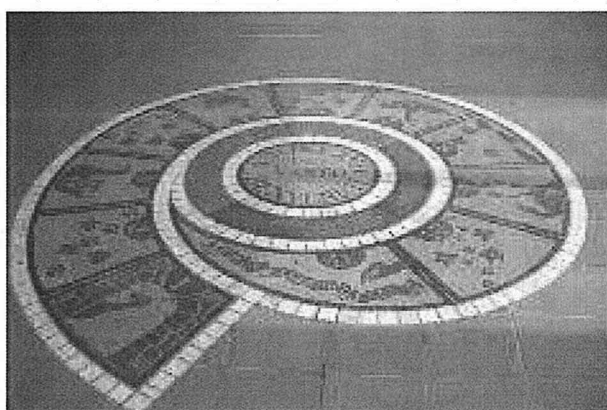
Questi stili di vita hanno sopraffatto la creatività dei ragazzi e, soprattutto, i rapporti di socializzazione del gioco. Così come il traffico, prodotto da un sempre maggior numero di macchine in movimento, ha invaso anche i più piccoli angoli privando i cittadini, tutti, non solo dello spazio ma anche della memoria dei giochi tradizionali più amati e diffusi.

E' perciò importante e urgente che i cittadini riconquistino la propria città dandole una dimensione ricca di stimoli, occasioni e cultura; per questo riteniamo che, per una **"città che guarda al futuro"**, nella trasformazione e rigenerazione di qualunque spazio pubblico sia fondamentale ritagliare luoghi dedicati al **"gioco di strada"** della tradizione popolare, riconosciuto dall'Unesco *"un bene immateriale da salvaguardare"*



Il valore pedagogico dei tradizionali "giochi di strada" sta nell'essere catalizzatori di condivisione: creano rapidamente gruppo, invogliano ad essere reinventati, stimolano una competizione non violenta e divertente, si possono ripetere all'infinito ricreando le condizioni per rivincite immediate. Inoltre raccolgono e riproducono elementi lessicali e di costume propri del territorio in cui si giocano, fanno acquisire abilità fisiche di coordinazione ed equilibrio utili ad un corretto sviluppo motorio e rappresentano un vero e proprio allenamento, che si compie inconsapevolmente, indispensabile soprattutto al bambino per avvicinarsi e adattarsi alla società degli adulti.

Giocando all'esterno si misura l'ambiente, si prende coscienza dello spazio, si misurano anche le azioni e le reazioni degli altri, ci si confronta e si impara a convivere rispettando le regole. Inoltre questo tipo di attività ludica **favorisce l'aggregazione spontanea e l'integrazione**, non prevede differenze sociali, di abilità fisiche o di razza.



La nostra proposta prevede, quindi, la realizzazione di un manufatto ludico in pietra, **gioco a percorso o campana**, da inserire nella pavimentazione già esistente in un'area della città da definirsi: slargo di un marciapiede, davanti a scuole o sul percorso per arrivarci, angolo di una piazza, in prossimità di un'area commerciale o di un impianto sportivo. Un'installazione stabile e duratura, fruibile gratuitamente da utenti di ogni età e cultura in qualsiasi ora del giorno, **senza alcuna barriera architettonica**, che garantisce massima sicurezza d'uso, una durata pressoché illimitata e che non necessita di alcuna manutenzione nel tempo.

Un importante strumento di integrazione e consapevolezza perché caratterizzato da temi e immagini significanti che, nella nostra ipotesi, potrebbero essere frutto di elaborazioni svolte con bambini e ragazzi **attraverso laboratori creativi di ricerca e progettazione partecipata**. Un piccolo tassello, seguito nel tempo da altri, per creare nella Città contesti urbani aggreganti e sereni, duraturi e funzionali, che infondano nei cittadini il piacere di vivere in un luogo, di appartenere alla comunità, luoghi propagatori di racconti e azioni che i cittadini, tutti, possono interessare creativamente: una **"città positiva"**, un posto dove tutti si sentano i benvenuti!



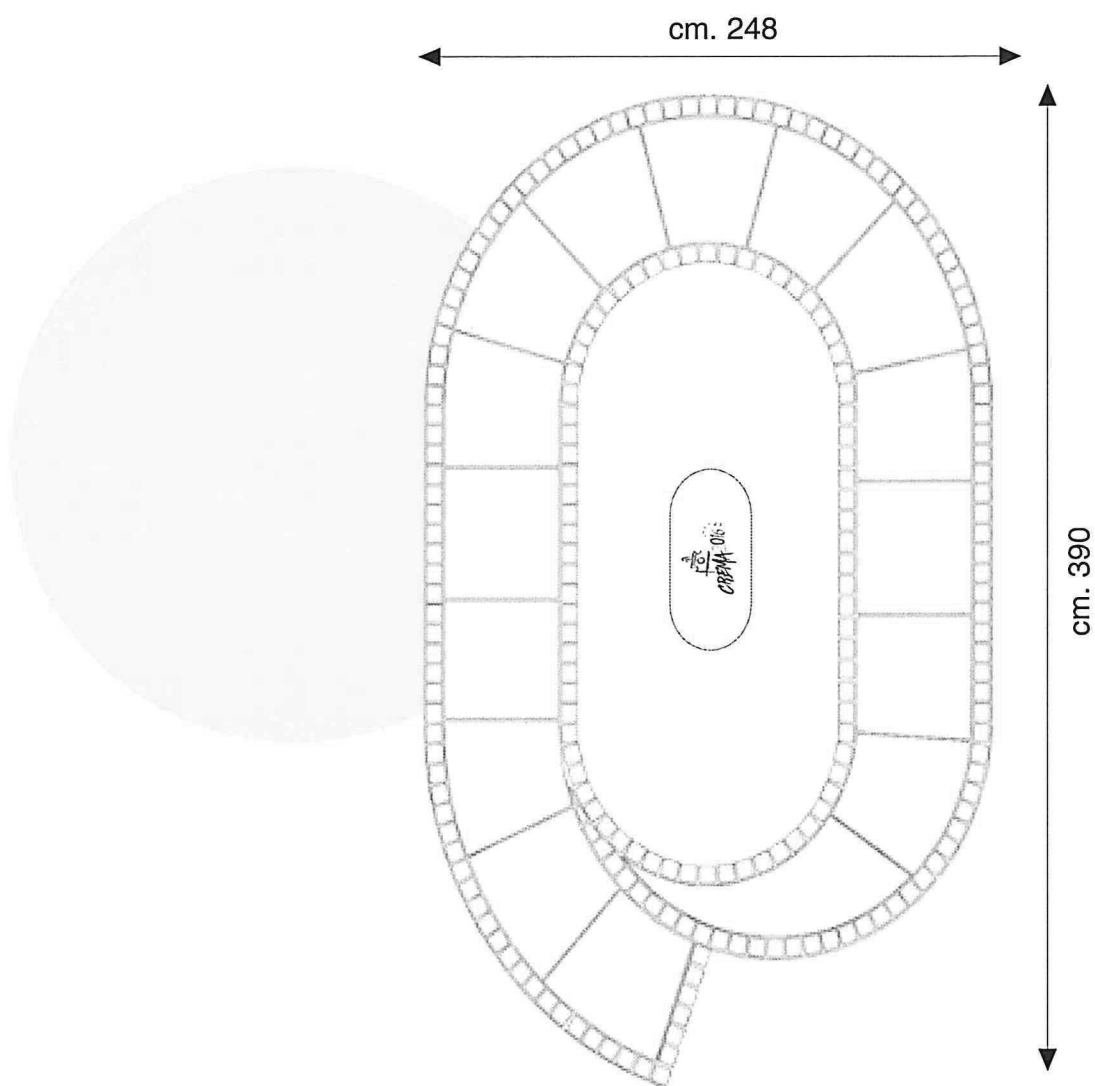
Per questo ricostruire e tramandare la storia dei giochi tradizionali di un territorio assume un **profondo valore storico e antropologico** che, ancora, ci spinge a ritenere indispensabile, possibile ed economicamente sostenibile, creare, nel tempo, tante aree diffuse nella città dove incastonare, come reperti di una storia antica che riemerge, manufatti lapidei che sanno trasformarsi in gioco

Il manufatto ludico verrà dotato di un "Ludicode" che, secondo le semplici procedure e tecnologie ben note ai più giovani, invia a una pagina web dedicata sulla quale si trovano, in più lingue, una serie di informazioni su ogni singolo gioco: le regole per giocare, il significato delle immagini raffigurate, la mappa territoriale e la georeferenziazione di tutti gli altri giochi, suggerendo, come una ludoteca virtuale, senza l'ausilio di nessun operatore, anche altri giochi e passatempi che si possono praticare in quella determinata area senza l'ausilio di particolari attrezzature. Si potrà anche prevedere l'inserimento di una chat per mettersi in contatto con altri "giocatori di strada" e qualsiasi altra eventuale informazione si ritenga utile trasmettere.

L'innovativo "Ludicode" sarà in grado di interessare turisti, cittadini e soprattutto ragazzi di generazioni e culture differenti per **perpetuare la trasmissione del sapere ludico**, testimoniare che in quel luogo si è giocato e si può ancora giocare.

Grazie all'utilizzo di questa tecnologia dell'informazione, tipica della smart city, questi "presidi" dedicati al gioco libero e tradizionale, saranno messi in "comunicazione" fra di loro e, magari, in relazione con installazioni analoghe nei comuni vicini per creare una grande **"rete giocosa"** nella quale integrarsi, interagire, confrontarsi, apprendere, modificare e reinventare regole...





PERCORSO 16 CASELLE

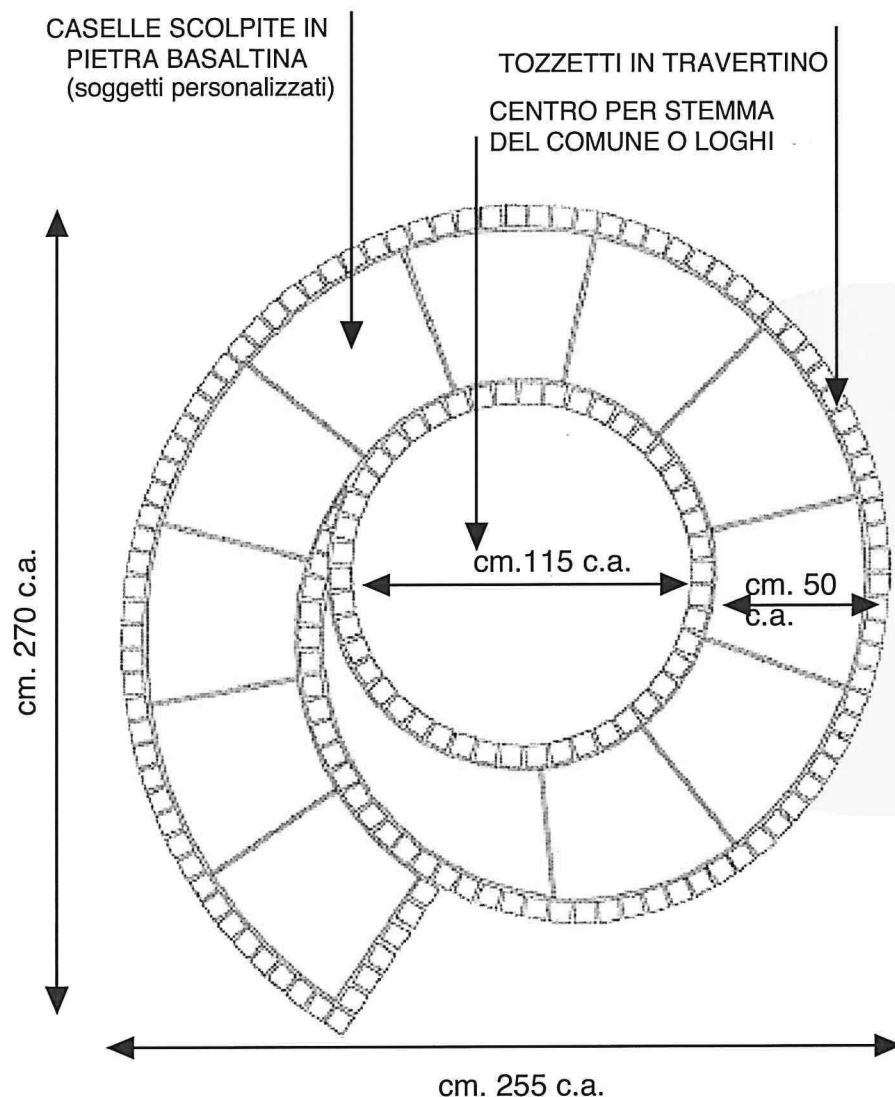
Percorso ludico-decorativo tipo “Gioco dell’Oca”, realizzato in pietra Basaltina, costituito da **n°16** caselle, h. cm.50 c.a, tutte opportunamente incise, bocciardate, levigate e numerate, raffiguranti soggetti personalizzati e appositamente studiati, possibilmente all’interno di un laboratorio partecipato attivato nelle scuole locali, rifinito con cornice di tozzetti in travertino (cm. 7x 7 c.a.) e di una lastra centrale con logo e iscrizione.

Dimensioni totali cm. 390 x 248 ca. spess. cm. 3

€ 5.690,00 (+IVA)

Posa in opera

€ 950,00 (+IVA)



“GIOCO DELLA CHIOCCIOLA”

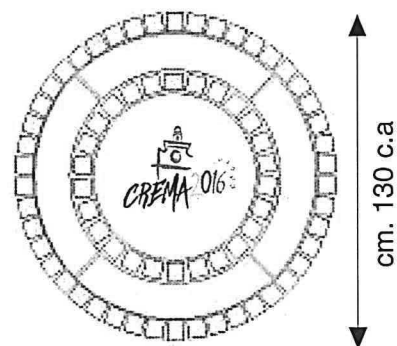
Percorso ludico-decorativo, costituito da 12 caselle realizzate in pietra Basaltina, rifinito con tozzetti (cm. 7x7 c.a) in Travertino; tutte le caselle sono opportunamente sagomate, incise, bocciardate, levigate, numerate e decorate con soggetti personalizzati, definiti dalla committenza

Eventuale centro scolpito in Basaltina, con tozzetti in Travertino, personalizzato da iscrizione con stemma o logo

Casella h. cm. 50 circa Spess. cm. 3 € 4.950,00 (+IVA)

Centro diam. cm.130 ca. Spess. cm. 3 € 680,00 (+IVA)

Posa in opera € 800,00 (+IVA)



Centro scolpito

Il riepilogo dei costi effettivi per il progetto sopra descritto è:

A	Intervento in Piazza Fulcheria	€ 6.640,00
B	Intervento in Piazza Manziana	€ 6.430,00
	IVA 22%	€ 2.875,40
	TOTALE A VOI RISERVATO	€ 15.000,00
	(invece di € 15.945,40)	

I costi indicati comprendono:

- i laboratori di progettazione partecipata condotti presso le scuole dei quartieri interessati dall'intervento
- progettazione esecutiva dei manufatti
- realizzazione, trasporto e installazione dei manufatti ludici in pietra
- realizzazione e attivazione delle pagine web dedicate ai giochi (Ludicode)