

| GIOCA MI |

GiocaMI Festival del Gioco da Tavolo - Milano 25 maggio 2019

Un grande successo per la prima edizione di GiocaMI: Festival del Gioco da Tavolo, centinaia di bambini e più di mille visitatori hanno affollato Palazzo Marino per giocare insieme a dimostrarci e testimoniarci a decine di giochi da tavolo in una giornata ideata dalla Fondazione De Marchi per la prevenzione dei fenomeni di isolamento sociale.

Sabato 25 maggio presso Palazzo Marino si è svolto GiocaMI il Festival del Gioco da Tavolo.

Per tutto il giorno, nella corte interna di Palazzo Marino e nella Sala Alessi, sono state messe a disposizione dei visitatori **32 postazioni da gioco in cui si sono alternati un centinaio di diversi giochi da tavolo**, offrendo a tutti i partecipanti, bambini e adulti la possibilità di sfidare **Mara Maionchi e tanti altri personaggi della tv, della musica e del web.**

La mattina è iniziata con la premiazione del **concorso “Una Ludoteca da Sogno”** a cui hanno partecipato quarantacinque classi e oltre mille bambini di nove scuole medie ed elementari di Milano e Monza. Il concorso, realizzato grazie alla collaborazione di Play Modena, MeMo e dell'editore Cmon, è stato vinto dalla Classe 4C primaria della Istituto Pisacane Poerio, che si è aggiudicata una ludoteca e un incontro con un games designer.

Dopo la premiazione è iniziata **la tavola rotonda: “Esperienze di una società in gioco”** che ha affrontato le tematiche dell'isolamento sociale e dei rischi connessi all'abuso degli strumenti digitali. La tavola rotonda è stata moderata da Silvia Sacchi, giornalista del Corriere della Sera e ha visto la partecipazione di: Don Rigoldi, assessore Laura Galimberti, dott. Emilio Fossali (presidente Fondazione De Marchi e direttore pronto soccorso Pediatrico), Cristiano Gandini (responsabile ambulatorio di terapia del dolore in de Marchi), dott.ssa Antonella Costantino (neuropsichiatra infantile del Policlinico di Milano), dott. Angelo Parente (Polizia Postale), Giorgia Canizzaro (psicologa), Marco Crepaldi (fondatore di Hikikomori Italia), Oscar Suriano (ludologo), dott.ssa Francesca Antonacci (pedagogista Università Bicocca), Davide Fant (sociologo), Luca Borsa (autore di giochi da tavolo).

Per tutto il giorno è stato dato modo ai partecipanti, bimbi e adulti, di scoprire perché giocare da tavolo e le tendenze attuali; hanno imparato ad approcciarsi al gioco in modo sereno e divertente, gli è stato insegnato da quali titoli iniziare e come scegliere la propria ludoteca; soprattutto hanno avuto modo di apprezzare la forte funzione aggregante e inclusiva dei giochi da tavolo e di società e la loro capacità intrinseca di creare legami positivi e solidi. Ad ogni tavolo vi erano dimostratori delle case editrici presenti ed esperti ludologi fra i quali: Andrea Chiarvesio (game designer) Luca Borsa (game designer), Spartaco Albertarelli (game designer), Luca Bonora (giornalista ed esperto di giochi), Roberta Scotto (giornalista ed esperta di giochi) Alessio Lana (giornalista ed esperto di giochi) Gionata Soletti (ludologo)

I personaggi presenti

Alla giornata hanno partecipato una serie di personaggi famosi al pubblico più giovane che si sono offerti di testimoniare in prima persona la capacità socializzante dei giochi da tavola, rendendosi disponibili a giocare ai giochi presenti con i visitatori, anticipando la loro presenza da una campagna sui social.

Erano presenti:

- Mara Maionchi: discografica e volto televisivo che da tanti anni sostiene la Fondazione De Marchi
- Beatrice Vendramin: ex volto di Disney Channel, e ora attrice e modella.
- Sofia Viscardi, giovane e già popolarissima youtuber e autrice del romanzo Succede.
- Carlotta Scarlini: Fashion Blogger
- Alessia Morosini Visentin: personaggio MTV
- Giorgia Morosini Visentin: personaggio MTV
- Farid Shirvani: personaggio MTV
- Nicolò Federico Ferrari: personaggio MTV
- Antonio Ferraro: personaggio MTV
- Ilaria Fratoni presentatrice Mediaset
- Carlotta Medas: designer e personaggio tv
- Samuel Heron: rapper
- Wazah: rapper

Case editrici e Giochi presenti

I giochi a disposizione sono stati forniti dalla maggior parte delle case editrici attive in Italia: Cmon, Cranio Creations, Giochi Uniti, Mattel, MS Edizioni, Uplay, Oliphante, Giochi briosi, DV Giochi, Need Games, Asmodee, Hasbro, Pendragon, Raven, Simba, Horrible Games oltre alla Casa dei Giochi e al Politecnico di Milano presente con un gioco sperimentale.

Giochi utilizzati a GiocaMI: Wacky Races, Dream on, Sagrada, Puzzle domino, Bicchieri Sprint, Shrimp, Dubito, Carcassonne, Catan, CuBirds, Dungeon Time, Sherlock (la tomba dell'archologo, Sherlock (4 luglio di morte), Sherlock (ultima chiamata), The long road e Go Nuts For Donuts, Quarto!, Pylos, Quoridor, Kaleidos, Story Cubes, Milano & I Madunnini, Ydrody, Pontu, L'Italia & gli Italiani, I Condottieri, Clet, Vino, Vita di Gesù, Bang!, Bananagrams, Spyfall, Monster Match, 7th Sea, Avventure nella Terra di Mezzo, Dobble, Cookie Box, Jungle Speed, Monopoli pizza, Monopoli Fortnite, Vita, Taboo, Cluedo, Cranium, Indovina chi, Blank, Odissea, Mostri vs Eroi, Raccontami una storia, Potion Explosion, Le strade d'inchiostro edizione blu ed edizione rosso, Sushi Dice, Celestia, Azul, Grazie, Ari, GAM- giochiamo ai mestieri, Pinella, Uno, Dos, Scrabble, Pictionary, Villa Paletti, Fantablitz, Geister Blitz ...

Patrocini e Partner

GiocaMi ha ottenuto i patrocini di: Comune di Milano, Regione Lombardia, Fondazione IRCCS CàGranda Ospedale Maggiore Policlinico di Milano e il sostegno tecnico di Coop Lombardia, Play: Festival del Gioco di Modena e Cmon

FONDAZIONE G. e D. DE MARCHI- ONLUS via della Commenda 9 - 20122 Milano

telefono 02.55192026 - fax 02.93881978 - info@fondazione-demarchi.it - www.fondazione-demarchi.it

Sede legale: via Borgogna 3, Milano - C.F. 97121010157-c/c postale n. 24280208 – Banca Sella Ag. F4 Milano IBAN: IT79 R 03268 01603 000878104220

Fondazione riconosciuta con delibera della Giunta regionale della Lombardia n.65989 del 28.3.95 – Iscritta al Registro delle persone giuridiche presso il Tribunale di Milano al n. 1460

Il concorso “una Ludoteca da Sogno”

GiocaMI: Festival del Gioco da Tavolo in collaborazione con l'editore CMON, MeMo e Play: Festival del Gioco di Modena, ha organizzato un concorso rivolto alle scuole primarie e secondarie di primo grado dell'area di Milano, donando alle tre classi vincitrici una selezione di giochi da tavolo e laboratori ludico-didattici con game designer ed esperti del gioco.

In occasione del concorso, Fondazione De Marchi ha organizzato una serie di incontri formativi affiancando al team medico della Clinica De Marchi un ludologo e in cui sono trattati i temi del valore didattico ed educativo del gioco e dei disagi giovanili con tendenza all'esclusione sociale. Ogni insegnante ha poi ricevuto una copia di Dream On: gioco da tavolo collaborativo che, attraverso la creazione collettiva di un “Sogno”, permette di lavorare sulla working memory, lo storytelling, la creatività, il lavoro in team e sulla coerenza narrativa. Attraverso l'utilizzo delle carte del gioco le classi partecipanti hanno realizzato un sogno e lo hanno poi raccontato con i mezzi che hanno ritenuto più adatti (disegni, foto, video, etc..). Le tre migliori classi sono state:

- 4C elementare Pisacane Poerio
- 3A, 3C, 4A elementare Collegio Bianconi
- 1 B medie Istituto Zaccaria
-

Perché diamo importanza al gioco?

Le nuove indicazioni di curricolo e le linee guida per una didattica innovativa parlano di creatività, esperienza, collaborazione ed emozione prospettando strategie di insegnamento sempre più vicine ad un approccio laboratoriale ed esperienziale dove accanto ai saperi possano essere trasmesse anche competenze. L'attenzione quindi non solo ai prodotti ma anche ai processi alla base dell'apprendimento. Imparare ad imparare, comunicare in maniera efficace, spirito di iniziativa, consapevolezza di sé sono solo alcune delle competenze chiave che il gioco può insegnare ai bambini. Col gioco si può lavorare in maniera naturale, in un ambiente fortemente motivazionale, sulla strategia, il problem-solving, la gestione dello stress, la collaborazione, l'interazione efficace e il pensiero divergente. Dream On in specifico è un gioco collaborativo che permette di stimolare, col supporto delle immagini e del contesto narrativo, la memoria di lavoro, la coerenza narrativa inserendo tutti gli elementi dello storytelling in un contesto ludico e divertente. Inoltre il gioco da tavolo per le sue dinamiche intrinseche può essere un efficace strumento per contrastare e prevenire il disagio giovanile con tendenza ad un isolamento sociale che porta all'abbandono scolastico e alla nascita di disturbi, fino a poco tempo fa sconosciuti, legati alle nuove tecnologie digitali.

Chi Siamo

La Fondazione G. e D. De Marchi ONLUS nasce negli anni '80 da un gruppo di medici e genitori che hanno sentito l'esigenza di fare di più per i propri bambini colpiti da gravi malattie croniche. Da allora è impegnata a garantire la miglior assistenza globale possibile ai piccoli pazienti della Clinica Pediatrica De Marchi del Policlinico di Milano.

L'impegno si traduce nella ristrutturazione di reparti, acquisto e rinnovo delle attrezzature per la cura, la diagnosi e l'accoglienza, nel promuovere la ricerca e garantire borse di studio di specializzazione; nell'impiego di medici, operatori sanitari, animatori, psicologi e arteterapeuti.

L'attività della Fondazione comprende anche l'organizzazione delle vacanze assistite per i bambini, il sostegno alle famiglie bisognose con aiuti economici, la formazione di volontari che operano nei reparti della Clinica.

Ambulatorio di medicina del dolore e fenomeni di isolamento sociale

Presso la Clinica De Marchi del Policlinico di Milano è attivo l'unico Ambulatorio di medicina integrata del dolore pediatrico presente nell'area milanese. Nato per accogliere pazienti cronici e gravemente disabili, l'ambulatorio nel tempo è diventato punto di riferimento anche per pazienti che presentano sintomi di disagio giovanile con tendenza ad un isolamento sociale che porta all'abbandono scolastico e alla nascita di disturbi, fino a poco tempo fa sconosciuti, legati all'abuso delle nuove tecnologie digitali. Una patologia nata in Giappone e denominata Hikikomori che letteralmente significa "stare in parte, isolarsi", è oggi un fenomeno che si sta diffondendo anche in Italia.

L'ambulatorio è formato da una equipe multi disciplinare di cura composta da medici, psicologi, fisioterapisti, umanisti, esperti del linguaggio e del web e amici e pet therapy.