

Giochi in Comune

Argonath

16-02-2004

Il [Dipartimento XVI - Politiche di Promozione dell'Infanzia e della Famiglia](#), in collaborazione con l'Assessorato all'Infanzia e alla Famiglia del Comune di Roma, lancia per i prossimi mesi un'iniziativa del tutto innovativa, volta a valorizzare l'espressività e creatività degli studenti delle scuole romane, e a favorire momenti di condivisione con le loro famiglie.

"Giochi in Comune", realizzato dall'

[Agenzia Argonath](#) e sotto la direzione scientifica del prof. *Luca Giuliano*, associato di Sociologia all'Università La Sapienza di Roma, saggista e noto autore, è studiata per avvicinare i giovani e le famiglie al mondo dell'intrattenimento intelligente.

Il Comune di Roma ha deciso di puntare sui giochi di ruolo e i giochi da tavolo, affidando la cura della manifestazione all'Agenzia Argonath, specializzata in eventi di promozione, che si avvarrà della competenza di settore della [Federazione Ludica Romana](#), il coordinamento regionale delle Associazioni Culturali del settore.

Un progetto dal profilo educativo- culturale spiccato ed assolutamente originale, che sfrutta le peculiarità (anche formative) dei giochi proposti.

Giocare di ruolo significa entrare nei panni di un personaggio e, sotto la guida di un Narratore, vivere in prima persona una storia, un'avventura, come il protagonista di un romanzo o di un film.

I giochi di ruolo sono giochi di gruppo in cui -diversamente da tutti gli altri - non vince nessuno.

Scopo del gioco è raccontare una storia, di cui ogni giocatore è allo stesso tempo autore e protagonista.

E questo interagendo e discutendo con gli altri giocatori, in un processo creativo che porta a vedere le cose da punti di vista anche diversi dal proprio.

Le possibilità di applicazione del gioco di ruolo ai processi educativi e formativi sono state riprese negli ultimi anni in molti studi. In "**Inventare destini**", di Andrea Angiolino, Luca Giuliano e Beniamino Sidoti (ed. [La Meridiana](#), 2003,), autori di giochi, collaboratori del Ministero dell'Istruzione, professori universitari, ludologi e ricercatori hanno tirato le fila delle tante esperienze fatte in Italia con questo innovativo approccio alla Scienza dell'Educazione.

"La validità educativa del gioco di ruolo sta soprattutto nell'essere un'esperienza condivisa.

Poi c'è lo stimolo alla lettura, all'organizzazione, alla scrittura, ma sono tutte conseguenze del fatto che giocare di ruolo, far finta di essere qualcun altro, è divertente, è il proseguimento di quel facciamo che io ero che - per Gianni Rodari- è alla base di qualsiasi attività narrativa. Insomma, il gioco di ruolo è un'officina della creazione collettiva".

La manifestazione "Giochi in Comune", promossa dal Dipartimento XVI e dall'Assessorato all'Infanzia e alla Famiglia del Comune di Roma, si articolerà in cinque incontri, che si svolgeranno in altrettanti week-end (sabato e domenica) dei mesi di febbraio, marzo, aprile, maggio e giugno.

Ecco il calendario dettagliato:

Sabato 21 e domenica 22 febbraio (Carnevale) Sala Quaroni, Eur - via Ciriaco De Mita.

Sabato 13 e domenica 14 marzo (festa della primavera) Sala delle Fontane, Eur - via Ciriaco De Mita.

Sabato 3 e domenica 4 aprile (Pasqua) Sala delle Fontane, Eur - via Ciriaco De Mita.

Sabato 15 e domenica 16 maggio (festa della famiglia) Villa Torlonia.

Sabato 19 e domenica 20 giugno (festa dell'estate) Villa Torlonia.

In ogni week end sarà possibile giocare con Narratori esperti, in tre possibili moduli orari: sabato pomeriggio (ore 15:00- 18:00), domenica mattina (ore 10:00- 13:00) e domenica pomeriggio (ore 15:00- 18:00).

L'ingresso alla manifestazione, come la partecipazione alle attività proposte, è gratuito ed aperto a tutti.

Per l'incontro del 21 e 22 febbraio, si potrà scegliere fra giochi ambientati nel mondo dell'Orlando Furioso di Ludovico Ariosto e nell'Antica Roma, fra Robin Hood e "I Promessi Sposi" di Alessandro Manzoni, sino a "Il Racconto di Inverno" di William Shakespeare, che verranno rielaborati e rivissuti ludicamente dai giocatori.

In programma anche un omaggio al Carnevale, con "Maschere", gioco di ruolo e insieme atto d'amore verso personaggi della tradizione popolare italiana come Arlecchino o Pulcinella.

Sarà inoltre a disposizione una ricca ludoteca di giochi da tavolo. Oltre ai più conosciuti, saranno proposti anche "Ulysses", ispirato ai viaggi dell'eroe greco e all'Odissea, "Vertigo", su tematiche ecologiche, e "Big City", dedicato al tema della nascita e dello sviluppo sostenibile di città.

Domenica 22 febbraio, poi, alle ore 16:00, la [DaVinci Games](#) presenterà, alla presenza dell'autore Stefano Luperto, il gioco da tavolo medievale "Viva il Re!", attualmente distribuito anche sui mercati tedesco, francese e statunitense.

Infine, nel corso del primo week- end di gioco, gli autori del già citato "Inventare destini" presenteranno il proprio libro, nel contesto di un dibattito cui parteciperanno numerosi esponenti del mondo ludico-creativo italiano.

Il programma degli incontri successivi sarà definito e diffuso prossimamente; si cercherà comunque di sfruttare nel modo più completo le potenzialità narrative del gioco di ruolo, proponendo quindi anche ambientazioni gialle, ottocentesche, fantascientifiche o, perché no, avventure archeologiche in stile Indiana Jones o Lara Croft (molti giochi per computer, tra l'altro, nascono da giochi di ruolo, che sono però ovviamente molto più ricchi e divertenti, visto che si basano su una forte interazione con altre persone).

In settimana verrà attivato il sito Internet di riferimento della manifestazione; inoltre, è in corso la campagna di pubblicizzazione dell'evento, rivolta in particolare al mondo della scuola (studenti, ma anche professori e presidi).