

## Una Ludoteca da Sogno

**Partecipa al concorso “Una Ludoteca da sogno”, vinci per la tua classe una selezione di giochi da tavolo, un laboratorio ludico-didattico con game designer e aiuta a creare una Ludoteca per la tua città**

Play – Festival del Gioco in collaborazione con l'editore CMON vuole donare alla città una ludoteca attraverso un concorso a premi rivolto alle scuole primarie e secondarie di primo grado del Comune di Modena.

Le classi che si iscrivono al concorso ricevono 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 da gioco *Dream on* la classe deve creare un sogno e raccontarlo con i mezzi che si ritengono più adatti (disegni, foto, video, etc..)

Le tre migliori classi saranno premiate il 5 Aprile 2018 in occasione di Play - Festival del Gioco. Per ogni classe che partecipa al concorso l'editore CMON, in collaborazione con Asmodee Italia, Centro Studi Erickson, Cranio Creations, dV Giochi, Ghenos Games, Horrible Games, MS Edizioni, Oliphante 2, Orsomago, Raven Distribution, Red Glove e U-play.it, regalerà un gioco da tavolo alla ludoteca di MeMO: giochi che saranno a disposizione per attività e laboratori per tutte le classi e scuole della città.

### Iscrizione

Il concorso è rivolto a tutte le classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado del Comune di Modena .

Per partecipare bisogna inviare una email entro il 1/2/2019 a: [info@play-modena.it](mailto:info@play-modena.it) con soggetto “Una Ludoteca da Sogno”, indicando la classe, la scuola e i riferimenti dell’insegnante (email e recapito telefonico).

Ad ogni classe iscritta l'editore CMON regalerà una copia del gioco Dream On.

### Formazione

In occasione del concorso, MeMO ospita un incontro formativo con un ludologo centrato sul valore didattico ed educativo del gioco. In quella stessa occasione verranno inoltre illustrate le regole e le potenzialità didattiche del gioco da tavolo Dream On e i dettagli del concorso.

Gli insegnanti delle classi che partecipano al corso potranno iscriversi alla formazione su Mymemo in una di queste due date: 5/2/2019 dalle 17 alle 18:30 e 6/2/2019 dalle 17 alle 18:30. In tale sede verranno consegnate le copie del gioco da utilizzare con la classe.

### Partecipazione

Ogni classe dovrà inviare entro il giorno 8 marzo 2019 un “Sogno” realizzato con le carte di Dream On (utilizzandone almeno 10 diverse). Il formato del “Sogno” è a discrezione dei concorrenti, potrà essere, a titolo di esempio, un video, un cartellone, uno scritto, un testo illustrato, ecc. L'elaborato andrà spedito a: [info@play-modena.it](mailto:info@play-modena.it)

Ogni classe potrà inviare un unico "Sogno".

Per ogni "Sogno" ricevuto l'editore CMON, in collaborazione con Asmodee Italia, Centro Studi Erickson, Cranio Creations, dV Giochi, Ghenos Games, Horrible Games, MS Edizioni, Oliphante 2, Orsomago, Raven Distribution, Red Glove e U-play.it, regalerà un gioco alla Ludoteca di Memo, a disposizione di tutte le classi di Modena.

### **Premiazione**

La giuria, formata da un rappresentante di Play - Festival del Gioco, un rappresentante di Memo ed un esperto ludico di CMON, sceglierà i tre migliori Sogni che saranno premiati durante Play - Festival del Gioco presso lo stand CMON.

Il 15 Marzo 2019 verranno comunicate le tre classi vincitrici che saranno invitate a Play - Festival del Gioco nella mattina di Venerdì 5 aprile. Questa edizione di Play ha per tema la "Corsa allo spazio", a cui verrà dedicata una serie di eventi in collaborazione con INAF e altri partner per commemorare giocando i 50 anni dall'allunaggio del 1969.

I premi in palio sono:

- per la classe prima classificata

a) 8 copie di giochi da tavolo CMON

b) una lezione su "come nasce l'arte per i giochi da tavolo" tenuta dall'illustratore di Dream On

c) una lezione su "come nascono i regolamenti per i giochi da tavolo" tenuta da un game designer (le lezioni saranno organizzate presso la sede scolastica in data da definire)

-per la seconda classe

a) 6 copie di giochi da tavolo CMON

b) una lezione su "come nascono i regolamenti per i giochi da tavolo" tenuta da un game designer (la lezione sarà organizzata presso la sede scolastica in data da definire)

per la terza classe classificata:

a) 4 copie di giochi da tavolo CMON per la classe.

### **Perchè 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. Una partita dura 10-15 minuti e può

coinvolgere fino a 8 bambini ma il gioco può essere adattato ed utilizzato come strumento didattico con l'intero gruppo classe.