



CITTA' DI
SAN GIORGIO A CREMANO



LABORATORIO REGIONALE

Città dei bambini e delle bambine

10 maggio 2017 XII Edizione **GIORNO DEL GIOCO** **GIOCOTONDO: giochiamo in cerchio**

1. Il Comune di S. Giorgio a Cremano (NA), con delibera di G. M. n° 295 del 22/09/2006 ha istituito "**IL GIORNO DEL GIOCO**", con la finalità di sensibilizzare la cittadinanza sul diritto dei bambini al gioco, nello spirito dell'art. 31 della "Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia" (approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989 e ratificata dall'Italia con legge 27 maggio 1991, n. 176): "*Gli stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.*"

In particolare, l'iniziativa, patrocinata dal Comitato Regionale della Campania per l'UNICEF, ha cadenza annuale ogni secondo **mercoledì del mese di maggio** e, per l'edizione 2017, la data è fissata per il giorno **10 maggio** p.v. La XII edizione del Giorno del Gioco denominata "**GIOCOTONDO: giochiamo in cerchio**" è dedicata alla forma del cerchio come gioco e/o giocattolo. Il cerchio è da molti ritenuto il simbolo universale di equilibrio e di armonia e metaforicamente rappresenta il ciclo perenne della vita, la figura geometrica perfetta, nella quale non è possibile percepire un punto di partenza e di arrivo, non c'è principio e fine. Fino a qualche decennio si era soliti vedere ragazzi correre dietro un cerchio o una qualunque ruota di legno o oggetto di forma sferica che derivasse dal cerchio. Il gioco della giostra così come il funzionamento dello yo-yo, del frisbee, delle trottole si basano sul cerchio, su un giro vizioso o tortuoso con movimento rotatorio intorno ad un asse. Ma si può giocare in cerchio con il proprio corpo. Assumere la figura del cerchio con i propri corpi nello spazio, cantando una filastrocca, è un rituale ma anche un gioco molto diffuso come quello del girotondo. Un tempo ci si riuniva in cerchio per discutere, per danzare, per condividere pensieri ed azioni, per giocare ... "Giocare in cerchio" ovvero "giocare con il cerchio" può rappresentare il modo arcaico di ricollegarsi alla natura, alla forma del sole e della luna. Mettersi in cerchio vuol dire saper perdere la propria centralità, essere aperti ai valori di cui ciascuno è portatore, accettare l'altro senza condizioni.

2. Nell'ambito di tale progetto il Comune S. Giorgio a Cremano (NA), attraverso il Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine, promuove un'iniziativa per la realizzazione di progetti creativi ed originali da utilizzare per una campagna di comunicazione finalizzata a favorire una diffusa sensibilità verso il diritto dei bambini al gioco.

3. L'iniziativa è riservata agli alunni delle scuole di ogni ordine e grado. La partecipazione può essere individuale e/o di gruppo, purché formato nell'ambito della stessa classe frequentata.

4. I progetti originali presentati dai ragazzi delle scuole dovranno concernere una campagna di comunicazione che dovrà comprendere tutti o uno dei seguenti elementi:

- slogan della campagna;
- logo per manifesti o depliant esplicativi;
- spot radiofonico (durata minima 15" – massima 30");
- spot televisivo (durata minima 15" – massima 180");

Note esplicative:

- slogan della campagna: frase, motto, invito, da ripetersi in tutti i materiali, identificativo del progetto; deve essere incisivo, simpatico, espresso dai bambini e rivolto a tutta la cittadinanza;
 - logo o disegno per manifesto e depliant esplicativi: bozzetto, su supporto cartaceo, realizzato con qualsiasi tecnica artistica, anche multimediale che comprenda testi e immagini;
 - spot radiofonico: testo di un messaggio da trasmettere alla radio; se cantato, oltre al testo scritto potrà essere allegata una registrazione audio;
 - spot televisivo: sceneggiatura dello spot (solo testo) + audiovisivo, realizzato su supporto digitale DVD che comprende testi, immagini ed eventualmente musica.
- Importante: I progetti grafici dovranno avere le seguenti dimensioni massime: f.to A4 cm 21x29,7 e dovranno essere copiati su supporto digitale in formato jpg di dimensioni massime 500 x 500 pixel, risoluzione 72 dpi.

5. I partecipanti all'iniziativa devono comunicare la propria adesione, fornendo i propri dati (nome, cognome, scuola, classe e sezione), da far pervenire via e-mail (gioco@cittabambini.it) alla Segreteria del Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine **entro il giorno 3 febbraio 2017**.

6. La Segreteria del Laboratorio Regionale sarà a disposizione per illustrare le finalità del progetto e le modalità di partecipazione in tutte le scuole aderenti.

7. E' possibile partecipare all'iniziativa con un solo progetto (singolo o di gruppo) comprensivo di uno o tutti gli elementi descritti al punto 4.

8. Gli elaborati possono essere inviati e consegnati alla Segreteria del Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine – Via S. Martino n° 4 Villa Falanga – 80046 San Giorgio a Cremano (NA), dal giorno **6 febbraio 2017** al giorno **18 febbraio 2017** secondo le seguenti modalità:

a. gli slogan della campagna e/o il Disegno del logo del manifesto vanno inviati all'indirizzo: gioco@cittabambini.it, come una immagine in allegato ad ogni messaggio di e-mail di dimensioni massime 500 x 500 pixel, risoluzione 72 dpi, **SOLO FILE JPEG** (la segreteria del Laboratorio Regionale si riserva il diritto di ridurre le dimensioni per esigenze di impaginazione).

b. lo spot radiofonico e/o lo spot televisivo devono essere consegnati a mano o per posta alla Segreteria del Laboratorio Regionale Città dei bambini e delle bambine – Via S. Martino n° 4 Villa Falanga – San Giorgio a Cremano (NA), entro e non oltre il **giorno 3 marzo 2017** (farà fede il timbro postale).

9. I progetti presentati non verranno restituiti e tutti faranno parte di una mostra virtuale appositamente allestita sul sito www.cittabambini.it. Le immagini degli slogan e dei loghi, che saranno esposte in una galleria fotografica virtuale, potranno essere votate dai visitatori del sito. Ognuno dei visitatori potrà scegliere, votandolo, un disegno pubblicato sul nostro sito internet, il disegno che più sembra rappresentativo per la dodicesima edizione dell'iniziativa IL GIORNO DEL GIOCO prevista per il prossimo 10 maggio 2017.

Chiunque potrà votare il disegno che ritiene il più originale e simpatico. Si potrà effettuare soltanto UN VOTO A SCELTA e si potrà votare una volta sola! Le votazioni per la selezione dei disegni inizieranno il 6 marzo 2017 e si chiuderanno il giorno 19 marzo 2017.

Gli spot radiofonici e televisivi saranno selezionati da una apposita giuria e verranno messi in onda durante la campagna di comunicazione dell'evento.

10. La partecipazione all'iniziativa implica l'autorizzazione al Comune di San Giorgio a Cremano, da parte degli adulti responsabili delle bambine e dei bambini partecipanti, ad utilizzare uno o più dei progetti per l'effettuazione di una campagna istituzionale di comunicazione, realizzata a partire dai progetti stessi con elaborazione da parte di uno studio professionale. La partecipazione al Concorso implica, inoltre, l'autorizzazione al Comune di San Giorgio a Cremano a conservare i dati personali dichiarati dagli interessati, essendo inteso che l'uso degli stessi è strettamente collegato all'iniziativa, escludendone l'utilizzo per ogni finalità diversa da quella prevista.

11. La partecipazione all'iniziativa implica l'accettazione integrale delle norme del presente regolamento.

Segreteria organizzativa: Tel. 081/2565653 Fax. 081/5654498

**IL GIORNO
DEL GIOCO
10 maggio
2017**



Riflessione sul tema della XII edizione del Giorno del Gioco

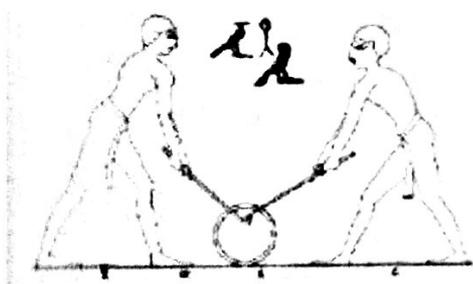
GIOCOTONDO GIOCHIAMO IN CERCHIO

Il cerchio è la figura geometrica perfetta nella quale non è possibile percepire un punto di partenza e di arrivo, non c'è principio e fine, e tutti i punti sono equidistanti da un sol punto focale detto centro.

Da molti è ritenuto il simbolo universale di equilibrio e di armonia e metaforicamente rappresenta il ciclo perenne della vita, una forma eccellente che, in tutte le culture e in tutte le religioni, è simbolo di spiritualità, dell'immaterialità, in contrapposizione al quadrato (creato, opera del divino).

Nell'architettura è espressione di armonia, infatti si ritrova in molte costruzioni architettoniche sin da tempi antichi, molte delle quali partono dalla sua suddivisione, dall'arco. Anche per i popoli nomadi, il Tempio per la divinità era concepito circolare, come la loro tenda. Per delimitare il Santuario essi piantavano un bastone nel terreno e concepivano il bastone come asse del mondo ed ogni punto della superficie terrestre era concepito corrispondente a tale asse. Con un filo legato al bastone ruotando formavano il cerchio, che era la trasformazione simbolica del cielo e del cosmo.

Sin dai tempi antichi, dai babilonesi al Medioevo e al Rinascimento, come pure in diverse tribù degli indiani d'America, al cerchio viene conferito un valore magico. Il cerchio è una figura curva dinamica che richiama l'idea del movimento scorrevole e rotondo e quindi della quarta dimensione: il tempo, il cambiamento nello spazio. Forse tutte queste sue caratteristiche hanno fatto sì che diventasse uno degli strumenti di gioco preferito dai bambini e dagli adulti in tutte le epoche e per questo motivo la XII edizione del GIORNO DEL GIOCO 2017 è dedicata a questa forma di gioco e giocattolo.

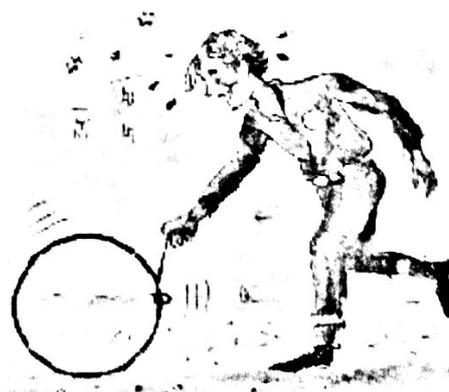


La più antica raffigurazione della forma del cerchio utilizzata come gioco risale al tempo degli Egizi. Nella tomba di Roti a Beni-Hassan troviamo una pittura, dove vengono raffigurati due uomini intenti a contendersi un cerchio con due bastoni uncinati. Con un pò di fantasia è facile ipotizzare che il gioco consisteva nel far rotolare il cerchio col bastone o lanciarselo e catturarlo al volo con lo stesso. Molte altre testimonianze le troviamo anche in epoche

successive. Era chiamato "*trochos*" dai greci (dal verbo *trecho*, muoversi, correre in conseguenza di particolari impulsi). Il *trochos* veniva messo in movimento dai colpi intermittenti di un bastoncino metallico. Questa bacchetta, di forma ricurva, detta "*rabdos*", veniva chiamata anche "*clavis*" perché, come viene evidenziato da alcuni vasi greci e romani, aveva ad una estremità un tale rigonfiamento da farla somigliare ad una chiave. In un vaso di ceramica ellenico si vedono due giovani interrotti nei loro giochi che fuggono alle minacce di *Eros*: l'uno, abbandona la trottola e il nastro usato per farla girare; l'altro corre portandosi via il suo prezioso *trochos* e la bacchetta.

Questo gioco era ritenuto assai importante anche presso gli indiani d'America, che lo consideravano un ottimo mezzo per sviluppare, il senso della precisione.

Fino a qualche decennio fa, quando vi erano ancora ragazzi a giocare nelle strade e nelle piazze, era quasi impossibile non vedere un ragazzo correre dietro un cerchio o oggetto di forma sferica che deriva dal cerchio. Il cerchio oggi è uno dei cinque attrezzi utilizzati nella ginnastica ritmica, ma soprattutto è stato uno dei più diffusi giochi dei ragazzi.

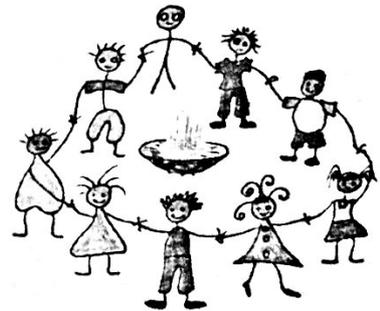


Il logo delle olimpiadi è rappresentato da cinque anelli intrecciati che simboleggiano l'unione dei cinque continenti, mentre i cinque colori ad essi associati (blu, giallo, nero, verde, rosso), più il bianco dello sfondo, sono stati scelti da Pierre de Coubertin perché erano quelli utilizzati in tutte le bandiere del mondo sino a quel momento. Nelle persone il Cerchio come protettore magico assume la forma dell'Anello, del Bracciale, della Collana, della Cintura, della Corona.



Assumere la figura del cerchio con i propri corpi nello spazio è un rituale ma anche un gioco molto diffuso come quello del girotondo, consistente nel girare intorno tenendosi per mano e cantando una filastrocca che comincia con le parole giro giro tondo e prosegue in modo vario da regione a regione. Il gioco della giostra così come il funzionamento delle trottole si basano sul cerchio, su un giro vizioso o tortuoso con movimento rotatorio intorno ad un asse.

Il cerchio di persone, nell'antichità, era una consuetudine quasi quotidiana. Ci si riuniva in cerchio per discutere, per danzare, per condividere, per giocare. Il cerchio di persone fa sì che nessuno è a capo della situazione ma tutti sono chiamati con la propria individualità a dare forma e anima al cerchio, tutti possono guardarsi negli occhi, tutti hanno ugual valenza. Non ci sono scrivanie o tavoli che dividono le persone, al massimo un fuoco o una candela nel mezzo che le unisce (il centro del cerchio è infatti di fondamentale importanza, rappresenta una guida, un punto di riferimento che non si deve perdere) e di cui tutti possono usufruirne in egual modo. Il cerchio di persone ha numerosi ed incantevoli significati, allora, proprio per questo, è bene riprenderci questa modalità di relazionarci l'un l'altro e di poter anche giocare. "Giocare in cerchio" ovvero "giocare con il cerchio" può rappresentare il modo arcaico di ricollegarsi alla natura, alla forma del sole e della luna (elementi naturali contrapposti e complementari) al mandala dei monaci tibetani all'aspetto essenziale della vita. Il cerchio può includere tutti non ha una direzione né orientamento, demarca uno spazio interno che non si connette con ciò che sta fuori per questo è anche simbolo di protezione e difesa.



Il mettersi in cerchio consente di essere insieme, persone e struttura, di esprimersi e conoscersi meglio, valorizzando le differenze, facilitando l'inclusività, scevri da qualsiasi tentazione gerarchica. In cerchio ci si afferma con pari dignità, si gioca verso un obiettivo comune, si abbraccia e tutela il patrimonio condiviso, si retrocede per essere più accoglienti ed è ininfluente il posto che si occupa. Mettersi in cerchio vuol dire saper perdere la propria centralità, essere aperti ai valori di cui ciascuno è portatore, accettare l'altro senza condizioni. Il cerchio è: ruota, movimento, energia, flusso, ciclo, continuità, sole, terra, ovulo ... VITA e GIOCO.

Allora l'invito per la XII edizione del Giorno del gioco è di scegliere la forma e l'immagine del cerchio per mettersi in gioco alimentando dentro di sé il "seme" prezioso della relazione solidale. Per festeggiare il compleanno del gioco quest'anno, organizziamo un gioco con un grande cerchio, un'occasione importante, facciamolo al buio o alla luce, all'esterno o all'interno, con poche o tante persone, in silenzio o parlando, con gli occhi chiusi o aperti, seduti o in piedi, per vedere uno spettacolo al centro per danzare in cerchio ... Ogni volta che lo sperimenteremo sarà sempre diverso ma sempre molto intenso.

(Arch. Francesco Langella)



CITTÀ DI
SAN GIORGIO A CREMANO
Laboratorio Regionale



Città dei bambini e delle bambine

Al Comune di San Giorgio a Cremano
Laboratorio Regionale *Città dei bambini e delle bambine*
Fax 081/5654498

Scheda di adesione Giorno del Gioco – 10 Maggio 2017 (XII Edizione)

Denominazione della scuola, completa di ordine e grado:

.....

con sede in tel.

via e numero

fax e-mail n° alunni partecipanti

altra sede succursale aderente all'iniziativa:

con sede in n° alunni partecipanti

Il Dirigente dichiara di aderire alla Dodicesima edizione del **Giorno del gioco 2016** e di

essere disponibile alla stipula di un protocollo d'intesa con il comune di San Giorgio a Cremano sul tema bambini – gioco – sostenibilità dell'ambiente urbano che contempra fra l'altro l'inserimento dell'iniziativa nel Piano d'Offerta Formativa della scuola e l'individuazione di un gruppo di insegnanti che collabora con il Laboratorio con il proposito di mettere in campo una progettualità in rete.

aver già stipulato un protocollo d'intesa sul tema bambini – gioco – sostenibilità dell'ambiente urbano e che l'iniziativa del Giorno del Gioco è inserita nel Piano d'Offerta Formativa della scuola.

Per tale manifestazione il giorno 10 maggio 2017:

Desidera Partecipare con proprie iniziative che si propongono nelle seguenti strade :

.....
.....

Oppure svolgerà la seguente attività nella propria sede scolastica:

.....
.....
.....

(breve descrizione dell'attività, eventuale coinvolgimento genitori, cittadinanza ecc.)

Per i successivi contatti si prega di contattare il/la referente dell'iniziativa

..... tel cell

nome e cognome
e-mail

Timbro della scuola
e firma del Dirigente