



COMUNE DI CAMERI

(prov. Di Novara)

PROGETTO PARCO GIOCHI DIFFUSO

OBIETTIVO GENERALE: rivisitare i giochi praticati da tempo sul nostro territorio e presenti ancora nella memoria delle persone anziane. Erano tempi in cui non c'erano le molte distrazioni del giorno d'oggi e di conseguenza il GIOCO assumeva particolare importanza sociale e valore. Per i giovani ogni momento libero era occasione per giocare e motivo per conoscersi e per divertirsi in gruppo, col piacere della condivisione.

OBIETTIVO SPECIFICO: utilizzare l'idea dei giochi della tradizione per far risocializzare i bambini che durante il periodo Covid 19 non hanno potuto incontrare gli amici; l'Amministrazione intende ricreare un percorso di gioco nelle vie cittadine, dinamico e accattivante.

ATTIVITA' i percorsi saranno tracciati con vernici a base d'acqua e avranno una durata garantita di 18 mesi

Il gioco potrà ridiventare modo e motivo di conoscenza come succedeva nel nostro Comune da sempre; i bambini avranno modo di ripristinare le relazioni sociali che sono importantissime nell'età dell'infanzia.

L'Amministrazione ha individuato diverse aree sicure e già utilizzate dai bambini (percorso pedibus).

STAKEHOLDER: bambini, genitori, nonni, insegnanti, educatrici, e volontari.

IL GIOCO CAMERESE PER ECCELLENZA: BRÙCIO. Brucio, il traguardo.

Uno dei giochi riprodotti sarà il brucio; uno dei giochi più praticati nel cortile o in terra battuta per potervi segnare lo schema geometrico del gioco. Si tracciava un perimetro rettangolare, ove saltare con regole ben definite.

Inoltre i quatar cantoj – quattro cantoni e la salta cavallina...

DIFFUSIONE la giornata sarebbe organizzata con l'allestimento nell'area feste del parco giochi. Con circa 40 postazioni di gioco gestite da 4 animatori e da uno speaker ; dal punto del parco

giochi partiranno ogni 30 minuti dei tour organizzati con tre animatori dedicati alla “scoperta” del parco giochi diffuso.

Cameri sarà pervaso dai giochi!

Cameri, 2 luglio 2021



Il Vice-Segretario

Firmato in originale