

# **PROGETTO**

## **1. Titolo**

Il genio nel gioco

## **2. Descrizione del progetto**

Ricordare le innovazioni geniali che hanno visto la luce in Toscana ci riporta all'evoluzione delle varie attività anche sportive. In particolare come non pensare al calcio storico. Fondamentale sarà la partita del 1530 durante l'assedio delle truppe di Carlo V. La Toscana, dunque, patria di innovazione anche nel settore del gioco, ove si dà luogo a competizioni d'ogni genere. Il Palio di Siena che fin dal 1239 (ove si trovano i primissimi riscontri), vedeva competere per gioco le varie contrade. Spesso le competizioni vedevano cimentarsi i nobili e i ceti abbienti, che sfoggiavano le loro belle e ricche divise, ma col tempo, pian piano si propagava lo spirito del gioco collettivo anche nelle piazze e nei piccoli villaggi, grazie all'opera incessante di mecenati e coorti nobiliari illuminate che contribuirono all'innalzamento del benessere e della forma mentale e fisica, proiettando la Toscana nell'era moderna. Ecco, da questi presupposti l'Associazione Ars Laminae intende proporre un percorso che intende restituire l'atmosfera di apprendimento al gioco ed alle sue geniali interpretazioni con un lavoro di squadra tra giovani e meno giovani, con un sistema di gioco di rapida assimilazione. Divisi in squadre composte da eterogenei partecipanti, si sfideranno l'una contro l'altro, nel rispetto reciproco, in competizioni con giochi di logica e intuito. Piccoli e veri e propri quiz con domande di cultura generale e sulla storia degli eventi sportivi storici della Toscana. Potranno cimentarsi nel tiro alla fune, tiro con l'arco (seguiti da istruttori professionisti iscritti a CONI). Potranno divertirsi affrontando tornei di spada medievale-cortese (con armi in lattice assolutamente innocue). Proporranno dei laboratori sull'arte della sbandieratura e su disegno architettonico (altro ramo ove la Toscana ha potuto contribuire con la propria genialità). Alla fine, ci sarà un punteggio ed un bonus a calare di punti per ogni sfida vinta. Punteggi diversi tra le varie discipline e laboratori. La gara viene svolta a gironi per giungere alla finale e premiare tutti a prescindere e ovviamente un podio per le prime tre classificate. Guardando alla dinamica del gioco si evince un lavoro di squadra che nasce dal decidere tra i componenti le sfide ed individuare la migliore logica e il giocatore più adatto alla sfida stessa, dando la possibilità alle compagini di interagire e conoscersi nel divertimento comune.

## **3. Descrizione sintetica del progetto (da utilizzare ai fini della comunicazione da parte del Consiglio regionale)**

L'associazione si propone di far passare una giornata di divertimento attraverso il gioco di squadra, sano ed isturttivo, educativo e creativo. Cercheremo di esaltare le capacità dei partecipanti, grandi e piccini, saranno sollecitati a fare squadra e esaltare le loro capacità nel rispetto del collettivo. *Mente sana in corpo sano* sarà il motto dei giochi che verranno proposti sia fisici che di ragionamento. Il tutto per riscoprire interesse verso una storia di innovazioni in tutti i campi, che ha visto balzare nel futuro la nostra Regione attraverso le genialità dei nostri grandissimi scienziati. Inoltre, i partecipanti, verranno intrattenuti con veri e propri siparietti di vita vissuta rinascimentale, recitata in volgare che si propone di far rivivere un tempo che fu. Verranno allestiti campi per le prove, il tutto affiancato da posti ristoro ove poter rifocillarsi con bevande e cibarie del territorio.

## **4. Finalità**

L'evento esalterà la genialità dei partecipanti. Si troveranno a risolvere delle situazioni complesse o meno a seconda della sfida ove l'unione ed il fare squadra, sarà la vera forza ed il motore fondante per superare le sfide. Daremo ampio spazio ai tentativi di innovazione, attraverso una lettura sociale, esaltando il pensiero collettivo per il bene di tutti a prescindere dalla loro preparazione fisica o

culturale.

## **5. Modalità realizzative**

1 I partecipanti vengono accolti e divisi fra coloro che intendono partecipare alle competizioni e coloro che si limiteranno a fungere da sostegno di tifoseria.

2 Un breve spettacolo di intrattenimento legato agli indirizzi specifici della Associazione mentre nel frattempo la giuria censisce il numero dei presenti dopo che all'ingresso sono stati raccolti i nomi e l'età.

3 formazione delle squadre. In media consideriamo essere 6 giocatori per squadra. Verranno svolti incontri in contemporanea quali Gironi: A, B, C in modo che vi siano in gara almeno 9 squadre per volta. Se i partecipanti saranno di più, si amplieranno le gare in manche costituite per ognuna da 9 squadre. In caso ci fosse un'altra affluenza di bambini, verranno formate delle squadre apposite ed è previsto un torneo assestante con prove semplificate pensate per un pubblico più giovane.

4 Vengono annunciate le varie competizioni di gara dopo che ciascuna squadra ha proposto da parte propria 2 discipline dettate dalla scelta delle passioni dei ragazzi. Se vi sono delle coincidenze ci saranno meno discipline. Stabilite le proposte delle squadre si aggiungono 1 o 2 workshop per completare.

5 La sfida è dinamica e breve e consta di punteggi di bonus aggiuntivi per la squadra che raggiunge l'obiettivo per prima, seconda o terza.

6 Il passaggio da una fase a quella successiva, la finale, un altro momento di intrattenimento proprio da parte della associazione

7 Finale con premiazione e piccola merenda per chiudere in bellezza con l'assegnazione del primo, secondo e terzo premio.

## **6. Pubblici di riferimento**

tutti

Elementi del progetto riferiti ai diversi pubblici:

Ognuno dei partecipanti farà parte di una squadra di gioco o del pubblico che inciterà i propri beniamini. Dovranno affrontare prove di intelletto e di giochi di squadra per ottenere il maggior punteggio e raggiungere così la vetta della classifica.

## **7. Modalità di comunicazione e promozione del progetto**

7.a Canali di comunicazione e pubblicizzazione: **social network**

7.b Descrizione del piano di comunicazione e promozione:

**Prevediamo un piano di pubblicazione sui nostri canali sociali: pagine e gruppi Facebook di nostra gestione, oltre che i gruppi di Facebook tematici e di interesse.**

## **8. Luogo di svolgimento, data e tempi di realizzazione di ogni singola iniziativa**

**Titolo Il genio nel gioco**

**Tipologia giochi e interpretazioni teatrali**

**Sede Villaggio storico di Montalto**

**Indirizzo Via del villaggio medievale**

**Comune Fauglia**

Provincia **PI**

Data di inizio **08/12/2024**

Data conclusione **08/12/2024**

Orario **09.00-23.00**