Comune di
Greve in Chianti

REGIONE TOSCANA con il sostegno dell'Autorità Regionale per la Garanzia e Promozione della Partecipazione - Lr. 46/2013

APP autorità regionale per la garanzia e la promozione della partecipazione

TRASFORMARE LE PAROLE IN FATTI GIOVANI

REPORT URBAN GAME

EVENTO DI LANCIO URBAN GAME

Domenica 18 ottobre, ore 14-30-17.30, Strada in Chianti

METODOLOGIA

L'evento di lancio del progetto è stato ideato insieme ai giovani del "gruppo promotore" con il supporto metodologico e organizzativo di Cantieri Animati, con la metodologie dell'Urban Game: una sorta di "caccia al tesoro" a squadre, con diverse tappe e prove da superare. Per non far stare troppo gli adolescenti al cellulare, è stata privilegiata un'organizzazione analogica, con cartelli scritti da cercare e prove pratiche da superare, limitando l'uso delle tecnologie a una chat di gruppo con i/le rappresentanti di ogni squadra, usata per esortarli e per fornire suggerimenti. I cellulari sono stati usati anche per inviare a Cantieri Animati i video delle prove superate.

OBIETTIVO

L'obiettivo era di coinvolgere piccoli gruppi di giovani nella scoperta del territorio di Strada e delle sue opportunità ma anche nell'individuazione delle eventuali criticità. Al termine dell'evento, i partecipanti sono stati invitati a partecipare ai prossimi incontri e a candidarsi come "gruppo promotore della ricerca azione".

PARTECIPANTI

Cinque squadre tra gli 11 e i 15 anni, per un totale di 20 partecipanti (19 giocatori e una ragazza infortunata con ruolo di spettatrice) e un'aiutante nello staff dell'Urban Game: Melissa, 19 anni. *Informazioni sui partecipanti:*1/3 ragazze e 2/3 ragazzi, equilibrati rispetto all'età nella fascia sopra indicata (10 tra 11 e 13 anni, 10 tra 14 e 15 anni).

FACILITATRICI

Federica Delfino, Anna Lisa Pecoriello, Chiara Pignaris, Caterina Secchi, Elena Salutij. Hanno collaborato all'evento Teresa Scarpellini ed Elena Strada, educatrici di Coop21.

SVOLGIMENTO

Al gazebo della registrazione, ad ogni gruppo che presentava la scheda con il nome della squadra e l'elenco dei giocatori, è stato **consegnato un kit di gioco** contenente: Regolamento, mappa di Strada con i luoghi delle 7 tappe (fantasmi nascosti da cercare), taccuino, pennarelli, fogli, tavolette per disegnare e materiali per il gioco.

Alle 5 squadre, partite insieme, è stato chiesto di svolgere le prove con l'ordine preferito, così da non ostacolarsi a vicenda, e di recarsi tutti nel tendone per la plenaria finale entro le 17, anche nel caso non fossero riuscite a trovare tutti i 7 fantasmi con le prove da superare. **Per vincere non era necessario essere i più veloci,** ma superare più prove possibile con un buon punteggio. L'Urban Game, infatti, non è stato vinto dalla squadra arrivata prima ma da quella che è riuscita ad accumulare maggior punteggio durante le prove.

Le prove da superare erano per metà giochi di gruppo per rafforzare le dinamiche cooperative, per metà attività creative finalizzate a far emergere le proposte degli adolescenti riguardo ai loro bisogni e agli spazi o attività che desidererebbero nella frazione di Strada.

Una prova, posta dal fantasma custode dell'Ironia (Spiritoso), chiedeva ai partecipanti di **intervistare una persona di Strada** disposta a raccontare una "figuraccia storica" fatta quando aveva la loro età, con l'obiettivo di creare un'occasione di scambio tra diverse generazioni. Sia i ragazzi che le ragazze hanno mostrato capacità di rapportarsi con gli adulti in modo spontaneo e informale, instaurando un rapporto cordiale ma rispettoso.

URBAN GAME A STRADA!
LA STREGONERIA SCOMBINATA DI MAGALDA

A Strada in Chianti vive Magalda, la Strega più pasticciona e disordinata del Chianti.
Voleva creare l'incantesimo della "Felicità Eterna per ragazze e ragazzi" ma ha sbagliato gli ingredienti. Ha usato per sbaglio il "Filtro dell'Invisibilità Temporanea" e l'ha cosparso per tutta Strada! Per colpa sua, tutte le ragazze e i ragazzi sono stati trasformati in "Fantasmi": sono ancora lì, ma non riescono a interagire con il mondo "normale" e nessuno riesce a vederli.
Magalda è disperata. Gli unici che possono aiutarla a rimediare al danno sono i 7 Fantasmi Custodi del "Contro-Incantesimo del Divertimento Assoluto". Questo incantesimo richiede 7 Ingredienti Speciali che contengono risate, creatività e interazione. Ma i fantasmi custodi sono troppo tristi e hanno perso la memoria: vorrebbero aiutare Magalda ma non riescono più a ricordare gli ingredienti!

Le prove da superare per liberare i fantasmi smemorati
Dovrete scoprire, con l'aiuto della mappa contenuta nel kit di gioco, dove si sono nascosti i 7 Fantasmi Custodi della ricetta del contro-incantesimo e aiutarli a recuperare la memoria, in modo che rivelino quali sono gli Ingredienti Speciali. Ma come fare?
Ogni Fantasma vi chiederà di superare una prova strampalata o creativa (le cui istruzioni sono nel retro dei cartelli-fantasma). Se la vostra squadra riuscirà a superarla, facendolo divertire, lo libererà dalla perdita della memoria e otterrà un ingrediente della magica ricetta. Completando tutte le prove libererete i 7 fantasmi dall'incantesimo della tristezza, dimostrando che i ragazzi e le ragazze di Strada sono tornati più che mai "visibili" e pieni di vita.
Entro le 17.00 tutte le squadre devono arrivare nel tendone del campino, anche se non hanno finito le prove. Non vince la squadra che arriva prima, ma quella che ha vinto più prove. Ogni squadra dovrà consegnare alla giuria la borsa dell'Acchiappafantasmi, con tutte le prove e i materiali (non deve mancare neppure un pennarello!).
Dovete anche portare un piccolo oggetto raccolto durante una prova, come un sassolino, un filo d'erba, un pizzico di terra, un pezzetto di carta del taccuino o di un disegno.

CHE L'AVVENTURA ABBIA INIZIO!

Comune di Greve in Chianti

QUANDO?
DOMENICA 19 OTTOBRE ORE 14:30

DOVE?
PIAZZA LANDI, STRADA IN CHIANTI

URBAN GAME A STRADA!
HAI TRA GLI 11 E I 25 ANNI? PREPARATI A UN POMERIGGIO DI SFIDE, ENIGMI E CREATIVITÀ PER TRASFORMARE GLI SPAZI DEL TUO PAESE

COME?
FORMA UNA SQUADRA (3-6) PERSONE E ISCRIVITI SUL POSTO!

UNISCITI A NOI!!

PER MAGGIORI INFO:
PER TENERTI AGGIORNATO SU QUESTA E SULLE PROSSIME TAPPE DEL PROGETTO SEGUICI SU INSTAGRAM!

grafica: Lapo Sansone
@TRASFORMARE_STRADA

Comune di Greve in Chianti

URBAN GAME

NOME DELLA SQUADRA:

.....

PER AVERE AGGIORNAMENTI SULLE PROSSIME TAPPE DEL PROGETTO SEGUICI SU INSTAGRAM!

PLENARIA FINALE

Il momento finale si è svolto **nel tendone** collocato dalla Pro Loco sul campino in occasione della Festa dei rioni, allestito per l'occasione con tavoli, sedie e un grande sticky wall (pannello adesivo) intitolato "Muro del Caos".

Alle squadre, via via che arrivavano, era chiesto di consegnare la borsa-kit di gioco per la verifica delle prove superate, quindi di **contribuire al "Muro del Caos" con scritte e disegni delle emozioni** provate durante l'Urban Game e dei propri desideri. Quando tutte le squadre sono arrivate nel tendone, si è svolto un breve momento di dialogo con gli amministratori, alla presenza di alcuni genitori e rappresentanti della Pro Loco.

Gli assessori di Greve in Chianti Monica Toniazzi e Giacomo Amalfitano hanno ringraziato i partecipanti e spiegato l'importanza del progetto per l'Amministrazione comunale, invitando a partecipare ai prossimi incontri ma, soprattutto, a portare proposte e suggerimenti per rendere la frazione di Strada più accogliente per la fascia di età 11-25 anni.

L'evento si è concluso con la premiazione delle squadre e una merenda finale.

PROPOSTE EMERSE

Il luogo più bello e il luogo più brutto - La Fantasma custode dell'Occhio critico (Strabica) chiedeva di pensare al posto più bello e al posto più brutto di Strada e di andare a fotografarli, spiegando le motivazioni della scelta.

IL POSTO PIÙ BELLO

- **Il parcheggio Carrefour**, perché è sempre vuoto, si "sgomma", c'è posto a sedere e il Carrefour è vicino.
- **Il campino del Don** perché è dove ci ritroviamo e ci divertiamo tutti insieme ed è anche un posto dove fare amicizie.
- **Percorso nel verde** che collega il giardino sud al parco dove c'è il calisthenics: è bello perché è un posto di incontri e di amicizie.
- **Posto panoramico**, vista dal campo del Chianti nord: è bello perché mi fa passare dei bei momenti, si organizzano tanti eventi, si fa amicizia, c'è un bel panorama.
- **L'anfiteatro sotto i giardini** è bello perché è un luogo di incontri e di amicizie.

IL POSTO PIÙ BRUTTO

- **Il calisthenics** è bello però la ghiaia dà fastidio e sporco, ci vorrebbe il tartan.
- **Il cimiter**o perché suscita brutti ricordi e tristezza.
- **Giardino vicino alle scuole**: è brutto perché c'è poca roba.
- **Rottami** in luogo non identificato.
- **Giardino vicino alla Croce Rossa**: non è curato, ci sono rifiuti, non ci sono indicazioni, c'era un rifugio per gatti.

LUOGHI DA TRASFORMARE

Il Fantasma custode della Creatività (Schizzo) chiedeva alle squadre di scegliere un luogo di Strada che vorrebbero trasformare o migliorare, raggiungerlo e disegnare su una tavoletta di plexiglass trasparente come vorrebbero che diventasse.

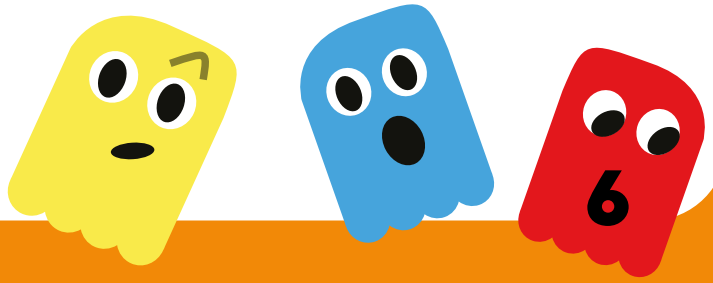
- **Uno skatepark** nel parcheggio sotto il Carrefour.
- **Un nuovo tabellone per il canestro** di piazza del mercato (quello attuale è rotto).
- **Sistemare piazza del mercato pitturando l'asfalto** con giochi (es. gioco della campana), mettendo una fontana con spruzzi, rimettendo a posto il campino e collocando nel futuro tendone una chiosco con pizze e panini.
- **Il giardino dove ci sono le baracche**: togliere le baracche e al loro posto costruire qualcosa per i ragazzi.
- **Fascia verd**e in luogo non identificato: metterci dei giochi per i bambini.

UN EVENTO PER I GIOVANI

Il Fantasma custode del Divertimento invitava a ideare un'idea per un evento festoso e indimenticabile (il "Fanta-Party dell'Estate") e di rappresentarla con la modalità preferita (uno slogan, un disegno, una canzone, un balletto…).

- **Festa "Fantasmi liberi**, tesori vicini!"
- **Festa dei fantasmi nel giardino di Strada**, vietato l'accesso ai ghostbusters! Canzone: macarena!
- **Festa con lotteria in piazza del Mercato**: possono venire tutti da 0 a 99 anni. Ingresso libero, ci sarà da bere, da mangiare e da ballare! Divertitevi! Portate qualcuno così saremo in di più! *Spiegazione:* sarebbe bello che in piazza del Mercato in ogni festività (Halloween, Natale, Carnevale, ecc.) si svolgesse una lotteria con la musica e tutto. Ma non solo quello perché lo scopo non sarebbe la lotteria ma divertirsi insieme ad altri bambini e ragazzi. Con magari anche un mercatino dell'usato e tutto il resto.
- **Una festa in una villa elegante**, con la piscina, la schiuma, la musica, le luci e i fuochi d'artificio. Una cosa bellissima che però non si può fare…
- **Una festa in piscina**, con il palco, tanti palloncini, tavoli, scivoli attaccati alla piscina, idromassaggio, moltissime persone, musica e tanto cibo da mangiare!

COMMENTI RACCOLTI SUL "MURO DEL CAOS"

Cosa mi è piaciuto di più:

- è stata una bellissima esperienza! :)
- Il rap e il fatto che abbiamo fatto schifo, e questo mi ha fatto molto ridere.
- Stare con gli amici e abbiamo girato vicoli che non conoscevo.
- Il rap e il fatto che abbiamo girato Strada in compagnia.
- La prova delle palline, anche se abbiamo fatto schifo.
- La prova dei cucchiai.
- Il rap dei fantasmi.
- Mi è piaciuto andare in giro per Strada con i miei amici. Grazie per questo.
- Magic!
- 10/1