

BADABUM

Le famiglie fanno rumore



La rivista online del Centro per le Famiglie Savena Idice



NUMERO 2
SETTEMBRE/
DICEMBRE
2025

Giocare è una cosa seria

Il dossier
con le interviste
a Beniamino Sidoti (Lucca Games)
e Michela Schenetti (Unibo)

Il diritto al gioco non ha età
Il dossier con le interviste
al giornalista Sidoti (Lucca Games)
e alla prof Schenetti (Unibo)

In viaggio con
Federica Miccolis
autrice del blog
Chiamiamamisegua.it



Direttrice responsabile: Annalisa Paltrinieri

Comitato scientifico: Rita Ferrarese, Stefania Guidomei, Alberto Mingarelli, Martina Morici,
Rosy Nardone, Alessandra Parpinello

Redazione: Roberta Cristofori, Ambra Notari

Hanno collaborato: Linda De Bellis, Rita Ferrarese, Roberto Maffeo, Sara Siracusano

Design, impaginazione e illustrazioni: Davide Vaccari, Open Group – Ispira

Rivista a cura di



indice

4 *La complessità del giocare*

5 *l'attesa*

- 06** GIOCHIAMO A ROMPERE GLI STEREOTIPI DI GENERE
- 07** CURARE GIOCANDO E GIOCARE PRENDENDOSI CURA

8 *essere genitori*

- 09** GAMER_MAMMA, "NERD DA GENERAZIONI"
- 10** ANCHE I PAPÀ CAMBIANO

11 *dossier*

- 11** IL DIRITTO AL GIOCO NON HA ETÀ
- 14** DOMANDE E RISPOSTE (FAQ)

15 *adolescenza in corso*

- 16** LA GILDA DEL CASSERO, PER UN'EDUCAZIONE AL GIOCO INCLUSIVO
- 17** CONSIGLI PER GLI ASCOLTI
- 18** LE SFACCETTATURE DEL GIOCO

-
- 19** FAMIGLIE IN VIAGGIO

La complessità del giocare

Rita Ferrarese

Referente Settore Scuola e Integrazione sociale Minori
del Comune di San Lazzaro

Quante sfaccettature può avere un gioco, quante dimensioni può coinvolgere della nostra esistenza?

Pensiamo a un nostro ricordo bello da bambine o bambini con amiche e amici: sarà quasi impossibile, in questa immagine, non vederci anche **il gioco o il giocattolo** che l'ha accompagnata. E così, per ripercorrerne anche solo la traccia, probabilmente ci vedremo una bambola da bambina o una macchinina da bambino; eppure, quando io ero piccola, adoravo giocare con le macchinine e le piste – anche se erano da maschio, anche se non me le regalavano, ma le compravano solo a mio cugino.

Quanto, quindi, **i giochi possono “parlare”**? Di impostazioni culturali, di ruoli di genere, di relazioni amicali, ma anche di regole, di mode, di modalità di testare e testarsi... e quanto possono, allo stesso tempo, essere il riflesso di un “modello di genitorialità presente e futura”?

Per “**genitorialità presente**” si intende lo scegliere come accompagnare figlie e figli a “mettersi in gioco”, cosa prediligere in termini di contenuti o di impostazioni educative: dalla più competitiva alla più collaborativa, da modelli autoritari a quelli autorevoli, in cui regnano la relazione e la ricerca di dialogo diadico. Come, quindi, accompagnarli a “giocarsi” il proprio posto nel mondo e come scegliere i giochi più funzionali per la crescita che vorremmo per loro?

Nella dimensione di “**genitorialità futura**”, invece, c'è la capacità di bambine e bambini di simulare nel loro gioco ciò che conoscono, il loro modello di accudimento, atteggiamenti e comportamenti tipici delle persone di riferimento adulte, introiettando pratiche, gesti, sguardi toni e riproducendoli rinforzandone il ricordo. Un ricordo che li accompagnerà nell'elaborazione di mappe mnestiche per leggere il mondo e che riemergerà nei momenti di crescita del proprio Sè e quando, a loro volta, si troveranno negli stessi ruoli.

gioco

GENITORIALITÀ

RUOLI

l'attesa



Giochiamo a rompere gli stereotipi di genere?

di **Sara Siracusano**



“Etichettare una persona come maschio o femmina è una decisione sociale, non naturale”.

Anne Fausto-Sterling, biologa e sessuologa [*]

L'attività ludica ricopre un ruolo fondamentale in questa definizione, fin dai primi anni di età. In particolare, tra gli anni '90 e 2000, con il crescente **interesse del marketing verso il mondo dei giochi per l'infanzia**, si è consolidata l'idea di **“genderizzazione” del giocattolo**, ovvero la sua marcata distinzione in base al genere di destinazione. È da questo momento che, anche durante i momenti di svago, bambini e bambine sono stati educati (e lo sono tutt'ora) a ordini simbolici diversi: i **“giochi da maschio” prevedono azioni dinamiche e d'avventura**; i **“giochi da femmina” si concentrano sulle attività di cura e sui ruoli domestici**.

Questo rigido binarismo è riprodotto nella quotidianità di noi adulti, in gesti ormai interiorizzati. Un esempio semplice è la classica esperienza d'acquisto in un negozio per l'infanzia: prima di tutto si pensa al genere di colui o colei che riceverà il regalo; poi, automaticamente, ci si dirige nel reparto “conforme” alle aspettative. Ma **l'acquisto influenzato dal genere molto spesso tende a ignorare le attitudini e le passioni** del piccolo o della piccola destinataria. Prendiamo un bambino che ami prendersi cura delle bambole: la categorica scissione tra “giochi da maschi” e “giochi da femmine” potrebbe portare i genitori a limitare questa inclinazione, ostacolando lo sviluppo armonico di abilità e interessi, per

il timore che il proprio figlio diventi oggetto di discriminazioni. Le conseguenze di questo meccanismo sono sistemiche e possono avere delle ripercussioni anche nella vita adulta. Per questo, **il gioco deve diventare spazio di libertà e scoperta dell'individualità**: una trasformazione necessaria per superare i giudizi legati alle scelte “non conformi”. Negli ultimi anni, grazie alle **petizioni promosse da gruppi di genitori come “Let Toys Be toys”**, molte aziende hanno scelto di contrastare gli stereotipi di genere, promuovendo rappresentazioni più inclusive e aderenti alla complessità della realtà. Tra queste, Mattel, casa produttrice dell'iconica **“Barbie”**, ha lanciato dei nuovi modelli **“unisex”** lontani dalla tradizione, volti a creare un terreno d'apprendimento sicuro per i piccoli giocatori e le piccole giocatrici.

È ormai necessario liberare i bambini dalle “gabbie di genere” – ha scritto **Irene Biemmi, ricercatrice e pedagoga [**]** –, applicando nuovi modelli narrativi, che possano insegnare a bambini e bambine il valore reale e non coercitivo delle scelte di genere, accompagnandoli verso la scoperta della propria individualità, cambiando la connotazione di gioco: da strumento che divide, a mezzo educativo per la parità.

[*] [Fonte](#) [**] [Fonte](#)

Curare giocando e giocare prendendosi cura

di **Rita Ferrarese**, Referente Settore Scuola e Integrazione sociale Minori del Comune di San Lazzaro

Il titolo proposto sembra uno scioglilingua, in realtà riporta **due valenze essenziali del gioco**, che fanno di esso una “competenza per la vita” e un elemento fondamentale per la crescita di bambine e bambini. **“Curare giocando”** significa avere la capacità di **prestare attenzione e interesse alle cose, agevolando così l'apprendimento**. Curare i dettagli del gioco, infatti, permette a bambine e bambini di costruirsi mappe mentali per il loro agire e strategie funzionali che diventino patrimonio delle loro competenze, da applicare anche in altre situazioni della realtà, in particolare quelle più problematiche o nuove. Ciò vale anche per gli e le adolescenti, anche se con tipologie di “messa in gioco” diverse; e, perché no, anche per noi adulti. Per **“giocare prendendosi cura”** si intende, invece, **il potere che il gioco ha di avvicinare chi lo pratica ai propri interessi**, a ciò che procura piacere o viene spontaneo, delineandone così i propri talenti. Giocare permette di dedicarsi quel tempo e spazio che ci avvicina noi stessi, consentendo di constatare le nostre competenze e caratteristiche. **Permette, insomma, di conoscerci**. Ecco perché per bambine e bambini il gioco diventa un modo anche per **prendersi cura di sé, soddisfacendo diversi bisogni**:

- autonomia;
- sperimentazione delle proprie capacità fisiche e di ruoli diversi;
- regolazione, sia inventandosi le regole del gioco sia rispettandole;
- relazione con gli altri, nel risolvere conflitti fisiologici che possono crearsi anche solo nel contendersi un gioco o mettersi d'accordo sul chi fa cosa;
- spirito esplorativo, nella scoperta di ciò che li circonda o di quello che riescono ad inventarsi costruendo;
- libera espressione, dal prendersi il proprio tempo, al poter scegliere con cosa e come giocare.

Giocare è una piacevole cosa seria!



essere genitori



Gamer_mamma, “nerd da generazioni”

di **Ambra Notari** dal #PLAY – FESTIVAL DEL GIOCO



Si chiama Michela Giannoni, per tutti è Gamer_mamma. Si definisce **nerd da diverse generazioni** (“mia nonna giocava a Tomb Raider, mio nonno ha abbandonato La Signora in Giallo per One Piece e Dragon Ball. Mia mamma mi faceva fare tardi la sera per finire le partite di Risiko”) e, oggi, è **mamma di due figlie**. È una **content creator** che ha saputo coniugare la passione per i giochi con l’amore per l’educazione: con il suo progetto Gamer_mamma, attivo dal 2019, si è distinta come una figura di riferimento nella cultura ludica intergenerazionale. È Master, autrice (il suo libro più recente è “GdR4kids”, presentato a Play – Festival del Gioco) e ha fatto del suo impegno una **missione per avvicinare le persone al mondo del gioco**. In questo contesto affronta tematiche come il bullismo, il body-shaming, l’isolamento sociale e la violenza verbale, utilizzando il gioco come strumento di sensibilizzazione e cambiamento.

Quando è iniziata la tua passione per i giochi?

Se ripenso alla mia infanzia, mi rivedo con i miei nonni e i miei genitori al tavolo a giocare. Giochiamo, parliamo e guardiamo film. Insieme. Un’abitudine che oggi si è persa, purtroppo.

Oggi che sei mamma, cerchi di trasmettere questa passione alle tue figlie?

Absolutamente sì. Per me **il gioco non è solo divertimento, è terreno fertile di scambio**. Ti faccio un esempio: nel 2019 fa mia figlia più grande è stata vittima di bullismo a scuola. Si è completamente chiusa in sé stessa, ripetere un argomento a scuola davanti alla classe le era diventato impossibile. Così ho cominciato a coinvolgerla nel gioco di ruolo, per farla socializzare e farla esercitare nell’esposizione – nel gioco di ruolo devi descrivere perfettamente ogni scena –. Ha funzionato, tant’è che abbiamo adottato la stessa tecnica per farla empatizzare con tutte le materie: storia, geografia. Se un archeologo deve entrare nella piramide di Cheope, che deve fare per prima cosa?

Poi è arrivato il Covid.

Sì, e il gioco di ruolo è stato un fedele e stimolante compagno lungo tutta la pandemia. Siamo chiusi in casa, spesso di fronte a uno schermo: usiamo la tecnologia a nostro vantaggio, mi sono detta. In quel periodo sono diventata Gamer_mamma, alias nato per caso sui social. Insieme, figli e genitori, ci siamo ritrovati a giocare prima da remoto e poi insieme in presenza. Occasioni sempre più rare, considerato anche che nelle nostre città mancano gli spazi fisici in cui i più giovani possano lasciare il cellulare e giocare insieme. Il gioco insegna a socializzare: dovremmo giocare di più, tutti.

Tu stai lavorando anche a un altro progetto, questa volta nelle scuole.

Tra i miei obiettivi c’è quello di inserire un’ora di ludosofia, che non significa giocare a carte o a Monopoli, ma utilizzare il gioco per aiutare la struttura dei programmi scolastici.

Anche i papà cambiano

di **Roberto Maffeo**, pedagoga Comune di Pianoro



Che fatica coinvolgere questi papà!

Lavorando come pedagoga da ormai trent'anni nei nidi d'infanzia, **l'assenteismo del maschile è un'amara constatazione**. Si potrebbe riflettere su come l'educazione dei piccoli non sia mai stata attrattiva per gli uomini e su come sia ancora diffusa l'idea che solo le donne possano svolgere funzione di *maternage*, relegando a loro la professionalità educativa.

Ma forse qualcosa sta cambiando. Da oltre quindici anni promuovo, con colleghi psicologi, momenti di confronto sulla genitorialità tra soli maschi, iniziativa chiamata **"Bimbi e babbi: cose tra uomini"**. Il titolo voleva essere chiaro: la presenza femminile non è ammessa. E ha funzionato, all'inizio abbiamo avuto quindici iscritti che ci hanno seguito per cinque incontri, rappresentando un record.

Quest'anno, superato il periodo post-Covid, al primo incontro tra babbi si sono presentati in trenta. Cos'è successo, forse i tempi stanno davvero cambiando?

Analizziamo alcuni elementi. Sebbene la spinta alla partecipazione provenga ancora nel 90% dei casi dalla compagna, emerge un dato confortante: **quasi tutti i padri partecipano attivamente alla cura** del bambino o della bambina. Inoltre, rispetto a un tempo, **le azioni educative dei papà non sono più solo complementari**: dichiarano di cambiare spesso i figli, svegliarsi di notte per riaddormentare il piccolo, allattare con il biberon quando necessario, e sono contenti di farlo nonostante la fatica. Infine, un aspetto molto incoraggiante è la **voglia di parlare** dell'essere genitore senza preconcetti.

Possiamo quindi trarre alcune conclusioni: se a casa l'impegno educativo maschile ha preso consistenza, fuori, **in società, il ruolo non è ancora libero di maturare**. Negli ultimi incontri è poi emerso un **confronto schietto con i loro padri**, anche valutativo, riconoscendo che si può fare "altro" e raccogliendo ciò che è stato di buono, ma anche prendendo le distanze. Questo "altro" va imparato passo dopo passo, perché **essere padri oggi è una nuova impresa**. Parlarne con altri che vivono la stessa esperienza rende tutti meno soli.



Il diritto al gioco non ha età di Ambra Notari

C'è un pregiudizio ancora molto diffuso: quello che associa il gioco all'infanzia, a una parentesi leggera e spensierata da cui bisogna "crescere", uscire. Una visione che considera il gioco puro intrattenimento, svago fine a sé stesso. Eppure, **il gioco è una delle esperienze più profonde, costruttive e trasformative** che attraversano la vita di ogni persona. A tutte le età. Oggi sappiamo che il gioco non è solo un bisogno di bambine e bambini, ma un **diritto universale**, una necessità fisiologica, un linguaggio dell'apprendimento e una pratica di relazione. Per questo tutte e tutti dovremmo avere il coraggio di rivendicarne il valore in ogni fase della vita, rifiutando la logica dell'efficienza, della produttività e dell'obiettivo come unico metro di giudizio.

"Il gioco è il motore principale dell'apprendimento: nel gioco non si insegna, si impara. E imparare, spesso, significa anche uscire dagli schemi", conferma **Beniamino Sidoti che, da trent'anni, lavora al confine tra gioco e racconto**: tra i fondatori di Lucca Games, è giornalista radiofonico, tiene corsi di scrittura creativa e di didattica ludica, lavora come autore ed editor per molte realtà italiane. Ha firmato due enciclopedie, una trentina di libri di divulgazione, altrettanti titoli di narrativa e albi illustrati, tradotti complessivamente in una ventina di lingue, svariati giochi di carte. **"Uscire dagli schemi significa anche trovare nuovi spazi di libertà**. Perché il gioco, per essere tale, ha caratteristiche precise: è libero, piacevole, immersivo, non finalizzato a un premio".

Giocare per scoprire, non per performare

Non solo: "Il gioco può allenare alla frustrazione, da piccoli come da grandi", ricorda l'autore. Il gioco, di fatto, è anche un allenamento emotivo prezioso. Insegna a gestire la frustrazione, ad accettare l'imprevisto, a tollerare l'errore. **Giocando impariamo che non si vince sempre**, e che la sconfitta non è un fallimento ma una parte naturale del processo di crescita e, come detto, di apprendimento. Nei videogiochi, ad esempio, ogni "vita persa" è un'occasione per riprovare, capire cosa non ha funzionato, e affrontare lo stesso livello con nuove strategie. Questa dinamica – tanto familiare quanto potente – ci educa al miglioramento progressivo, alla resilienza, alla possibilità di "fare meglio la prossima volta". Il gioco ci ricorda che ogni caduta può essere seguita da un nuovo inizio, con più consapevolezza e forse anche con più leggerezza.



Il ruolo del corpo, da piccoli e da grandi

“Nel gioco il corpo ha un ruolo fondamentale. Il gioco all'aria aperta, in contesti naturali, stimola l'immaginazione, attiva comportamenti prosociali, rafforza la fiducia in sé stessi, contribuisce al benessere psicofisico. Ma soprattutto ci connette: con gli altri, con l'ambiente, con noi stessi”, spiega **Micaela Schenetti, pedagogista e docente di Didattica Generale e Educazione alla corporeità all'Università di Bologna. È Direttrice del Corso di Alta Formazione 'Progettare Spazi inclusivi all'aperto' e responsabile scientifica del Centro di ricerca sulle Didattiche attive dell'Ateneo di Bologna e della Rete Nazionale delle Scuole all'aperto.**

“È importante giocare all'aperto in contesti naturali più ricchi, provocatori, complessi, rischiosi, sfidanti, che ci parlano del mondo e sono in relazione con noi. Così si sviluppa quella che chiamiamo **identità ecologica**. Interagire con la natura permette di arricchire la propria immaginazione e di attivare il pensiero creativo, perché ci aiuta a comprendere che esistono soluzioni diverse per uno stesso problema. E c'è così tanto bisogno di cercare soluzioni non omologate! Purtroppo, più aumenta il nostro grado di scolarizzazione più pensiamo che ci sia una sola risposta possibile”.

Il gioco come spazio di relazione

Il gioco è anche un potente strumento relazionale, capace di **creare connessioni intergenerazionali**, rompere la routine, riattivare la curiosità, ridefinire i ruoli dentro la famiglia. “Oggi – dice Sidoti – viviamo un'epoca in cui il gioco è una delle risorse che le famiglie hanno per costruire benessere insieme. Il gioco che funziona è quello in cui viene voglia di stare insieme, i giochi più duraturi sono quelli che toccano nel profondo la tua esperienza. Penso, per esempio, a *Dungeons and Dragons*, uno dei più longevi.

I giochi di ruolo sono nati nel 1974, i primi giocatori oggi sono grandi, possiamo dire di conoscere bene la portata di questo fenomeno. Non solo: il gioco di ruolo è **un'esperienza narrativa condivisa** in cui non c'è un vincitore ma una storia che si crea insieme. È uno spazio in cui puoi essere qualcun altro, e in quel 'qualcun altro' trovare una parte di te”. E fa l'esempio della graphic novel *Rumore* di Samuel Sattin edita da Il Castoro. *Rumore* è la storia di Isaac: 12 anni, solitario, una passione per il disegno. Isaac soffre di disturbo ossessivo-compulsivo e per lui tutto è una battaglia. Finché alcuni amici non lo invitano a unirsi alla loro campagna di gioco di ruolo.

Gioco e attività non sono sinonimi

Schenetti invita a **non chiamare 'gioco' tutto** ciò che viene proposto ai bambini e alle bambine: “Non è gioco, ad esempio, un'attività imposta che non lascia spazio alla scelta, al piacere, alla creatività”. E non è gioco, aggiunge Sidoti, ciò che è progettato per 'allenare un piccione', ovvero quei prodotti nati per creare dipendenza attraverso la ripetizione meccanica di azioni, togliendo libertà e senso al giocatore”.

“In un'ottica di gioco tra grandi e piccoli – aggiunge Schenetti –, non basta proporre 'attività' ai bambini: **serve che anche gli adulti riscoprano il proprio repertorio ludico**, tornino a giocare, senza sentirsi ridicoli o fuori luogo. Per farlo, serve riconoscere il valore culturale e sociale del gioco, progettare contesti inclusivi, città giocabili, spazi aperti pensati non solo per l'infanzia, ma per il diritto di tutti a giocare”.



domande e risposte



Esistono scuole che portano studenti e studentesse fuori dagli spazi chiusi delle aule?

Sì, esistono eccome. Scuole senza pareti, dove si vive il mondo esterno e ogni giornata porta con sé nuove scoperte: sono le scuole all'aperto, dove bambine e bambini, ragazze e ragazzi imparano esplorando, costruendo, coltivando e collaborando. **Nata a Bologna nel 2016, la Rete Nazionale delle Scuole Pubbliche all'Aperto** promuove un nuovo modo di fare scuola, **trasformando gli spazi esterni degli istituti scolastici in aule didattiche diffuse**, per rendere l'apprendimento più coinvolgente e motivante. Può capitare di osservare gli animali nei boschi, coltivare un orto scolastico e creare opere d'arte con i materiali raccolti all'aria aperta.

Le scuole all'aperto promuovono quindi una **didattica più incentrata sull'interesse e curiosità** di chi la vive, dove le pratiche esperienziali si integrano con lezioni frontali, organizzate a partire dall'osservazione dell'esperienza stessa. Tutto ciò implica una **trasformazione dei tempi di apprendimento**, adattandoli alle caratteristiche dell'ambiente didattico, per renderli più a misura delle peculiarità di gruppi e di singoli. Le scuole all'aperto sono, in definitiva, luoghi dove gioco, natura e conoscenza si incontrano.

Per chi volesse saperne di più o volesse capire come entrare a far parte della Rete, è possibile **visitare il sito scuoleallaperto.com** per scoprire il **Manifesto** e tutte le **opportunità** di questo approccio educativo innovativo.

Linda De Bellis

adolescenza in corso



La Gilda del Cassero, per un'educazione al gioco inclusivo

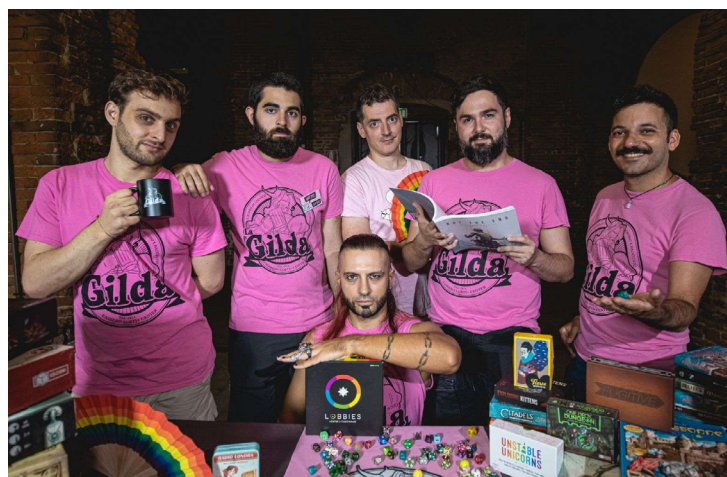
Sara Siracusano dal #Play – Festival del Gioco



Scardinare gli stereotipi, a partire dall'interno. È questa la visione de **"La Gilda"** del **circolo Arcigay Cassero di Bologna**, organizzazione nata nel 2014 con lo scopo di **offrire spazi di gioco sicuri contro le discriminazioni**. Nell'arco di pochi anni, il loro obiettivo è diventato ancora più ambizioso, come ci racconta **Francesco Giovinnazzi, coordinatore del gruppo, che incontriamo al "Play Festival del Gioco"**: **"Nel 2018 non esistevano giochi fuori dai preconcetti del mondo giocante, realtà abitata dall'immaginario dei nerd: uomini etero, cis, bianchi"**. Per questo, hanno iniziato a sviluppare nuovi giochi: **"Con 'Lobbies' volevamo raccontare il movimento LGBTQIA+ bolognese e tutte le sue contraddizioni in modo autoironico"**. Si tratta di un gioco a squadre che, tra eventi da organizzare e punti influenza da conquistare,

racconta la sfida tra quattro lobby immaginarie che si contendono la città. Le carte da gioco rappresentano i luoghi nevralgici per la comunità LGBTQIA+ bolognese e alcune figure chiave del mondo dell'attivismo, come Flavia Madaschi, 'mamma AGEDO' (Associazione Genitori di Omosessuali), e Monica Cirinnà, politica di primo piano per le istanze LGBTQIA+. Oggi l'associazione conta **39 volontari e volontarie** attive tutto l'anno, mentre **l'intera comunità si compone di circa 90 persone**, presenti durante fiere ed eventi.

Questa crescita ha portato nel gruppo nuove competenze legate al game design, grazie alle quali sono stati lanciati due nuovi progetti: **"Fuori Norma"** e **"L'Attesa"**, giochi di ruolo **"masterless"**, ovvero dove l'autorità sulla creazione del mondo di gioco è condivisa. In questi giochi, emerge l'urgenza dei creatori di discostarsi dalla competitività del mondo giocante stereotipato; i temi trattati sono diversi: dalla lotta all'oppressione delle famiglie LGBTQIA+, al delicato momento del coming out, affrontato in modo giocoso ne **"L'Attesa"**. Con l'idea di creare un ambiente adatto e aperto a tutti, **"La Gilda"** ha poi avviato, **in collaborazione con il gruppo "Donne, dadi e dati"**, un progetto ancora più ampio: **"Spazio Sicuro"**. Questo percorso ha portato all'elaborazione di due documenti: **un vademecum** contenente linee guida per chiunque voglia partecipare ad attività ludiche **e una scheda da tavolo**, dove sono rappresentate tutte le caratteristiche standard dei giochi, che giocatori e giocatrici hanno il compito di compilare. **"I giochi – conclude Giovinnazzi – possono essere strumenti di valore per tramandare conoscenza e condividere in modo interattivo un certo contesto, immedesimandosi l'uno nel mondo dell'altro"**. È proprio da questa possibilità d'incontro che può nascere una **nuova educazione al gioco**, costruendo realtà ricreative libere da ogni stereotipo.





Consigli per gli ascolti

di Roberta Cristofori

Se – come abbiamo visto – il gioco è un importante spazio di relazione intergenerazionale, è importante che i genitori imparino a conoscere anche il mondo dei videogame, soprattutto i genitori di ragazze e ragazzi adolescenti. A chi non sapesse da dove iniziare, proponiamo alcuni podcast in cui sono proprio **gli adulti a confrontarsi sui videogame**, a dimostrazione del fatto che è sempre possibile scoprire un nuovo repertorio ludico e divertirsi (con i propri figli e figlie, ma non solo)!

Storie di videogame

Il podcast di **Andrea Porta** ci porta alla scoperta delle **storie dei più grandi videogiochi di sempre**, dal primo *Assassin's Creed* a *The Legend of Zelda*, concentrandosi sul processo creativo e produttivo che li ha visti nascere. Senza trascurare i dietro le quinte che li hanno portati a incredibili successi o talvolta a inaspettati declini. Il podcast recentemente è diventato un **libro omonimo**, in cui Porta ha raccolto alcune delle vicende umane e creative già raccontate in formato audio.

Joypad

Matteo Bordone, Alessandro Zampini e Francesco Fossetti si confrontano e discutono di videogiochi. Il sottotitolo “Corri, Salta, Spara” sintetizza le tre azioni che in genere si compiono nei videogiochi classici (anche se oggi le cose sono molto cambiate). Come descrivono gli stessi autori, in questo podcast si parla di videogiochi “con la voglia di guardare oltre e un pizzico di moderata anzianità”.

Old Gen

Anche in questo caso, abbiamo un “podcast dei vecchi” che parlano di videogame, nato con l’idea di raccogliere **cinque punti di vista sul mondo videoludico**. I “vecchi” in questione sono i gamer **Sabaku, Fraws, Synergo e Redez** insieme a **Yotobi**, all’anagrafe **Karim Musa**, uno dei pionieri del web entertainment fin dai primi anni Duemila. Old Gen è anche su **YouTube**, perciò è possibile non solo ascoltare ma anche vedere le registrazioni online.



Le sfaccettature del gioco

di Rita Ferrarese, Referente Settore Scuola
e Integrazione sociale Minori del Comune di San Lazzaro

In conclusione, abbiamo capito quanto è difficile descrivere le diverse sfaccettature del gioco. Per orientarsi maggiormente come genitori è però importante tenere a mente “le corde” che esso può toccare, oltre a mantenere la curiosità e la disposizione a condividerle con le proprie figlie e figli. Potremmo fare **una carrellata...**

Forse la prima che ci viene in mente da “boomer” è il **gioco di gruppo** (palla avvelenata, nascondino). Il divertirsi, lo stare assieme conviveva con la competizione, ma anche con le regole, con il gioco leale e di squadra. Le forze si univano per l’obiettivo comune, così come le proprie emozioni si mescolavano con la spinta degli altri e con la sfida a farcela, a non perdersi d’animo, anche quando il “gioco si faceva duro”.

A seguire il **gioco da tavolo**: spazi circoscritti, mosse determinate, dover essere strategici e attenti, ma nello stesso tempo aspettare il turno, tollerare la sorte e anche il fatto che sia un gioco, dove c’è chi vince e c’è chi magari vincerà la prossima volta.

Il gioco poi può diventare “terapeutico” quando ad esempio ci si cimenta nel **gioco di ruolo**, dove vi è il master (il conduttore) a dare le indicazioni, ma è la fantasia del giocatore a interpretarla, come nella vita, dove qualcosa ti impone una strada e tu devi riuscire a gestirla, ma anche plasmarla – per quanto riesci – a tua misura, dove l’imposizione diventa occasione di assunzione di un ruolo e di utilizzo del pensiero critico per personalizzarlo.

Vi è poi il gioco a cui oggi, invece, le nuove generazioni tendono a pensare quando sentono questa parola, ovvero i video giochi e ancora di più i **giochi online**, quelli in cui scegli l’avatar con cui presentarti agli amici che interagiscono a distanza anche loro sotto altre vesti, dove stabilisci caratteristiche e talenti e superi livelli di difficoltà senza avere paura di “morire”, di fallire, perché ti puoi rigenerare con un click, ma dove paradossalmente la compagnia a distanza dell’altro ti mette in rete, a volte ti fa sentire meno solo.

E non ultimo come non parlare del **“gioco” d’azzardo**, di cui i social sono pieni e sempre più accessibili anche ai giovanissimi, che promettono tesori e alimentano desideri facili che sembrano più raggiungibili delle conquiste a cui porta l’impegno e a cui attribuire caratteristiche di sé – “Se vinco lo merito, se perdo sono uno ‘sfigato’ (o forse devo solo provare ancora)”.

Famiglie in viaggio

Linda De Bellis

Nato come blog nel 2021 da un'idea di **Federica Miccolis**, oggi "**Viaggiatori si cresce**" si è esteso sui social (Facebook e Instagram) e raccoglie un'ampia community di famiglie che amano viaggiare. "Viaggiare non significa solo vedere posti nuovi – ci dice Federica – ma scoprire il mondo insieme, imparando a guardare con gli occhi dei più piccoli. **La loro curiosità diventa anche la nostra**". Nei viaggi di Federica, infatti, non

mancano mai **suo marito Gabriele e i loro bimbi Diego e Sofia**, rispettivamente di 7 e 4 anni. Attraverso i loro racconti social, il viaggio diventa un'esperienza da condividere per aprire la mente a nuovi orizzonti. E spesso, le loro mete sono scelte anche per **esercitarsi sulle lingue straniere dei paesi che visitano** (come la Grecia), che diventano così un mezzo per immedesimarsi nelle nuove culture. Perché un viaggio non è



solo un percorso fisico, ma anche un **percorso di crescita interiore e apprendimento**.



Legoland e Lego House in Danimarca

A Billund, in Danimarca, Federica e la sua famiglia hanno trovato il modo perfetto per unire **educazione e gioco**. Legoland e la Lego House sono un'esperienza che unisce fantasia e costruzione, permettendo a bambini e bambine di **mettere alla prova la loro creatività mentre viaggiano**. Un'idea che può davvero arricchire ogni viaggio in famiglia!



La Grecia e il Peloponneso

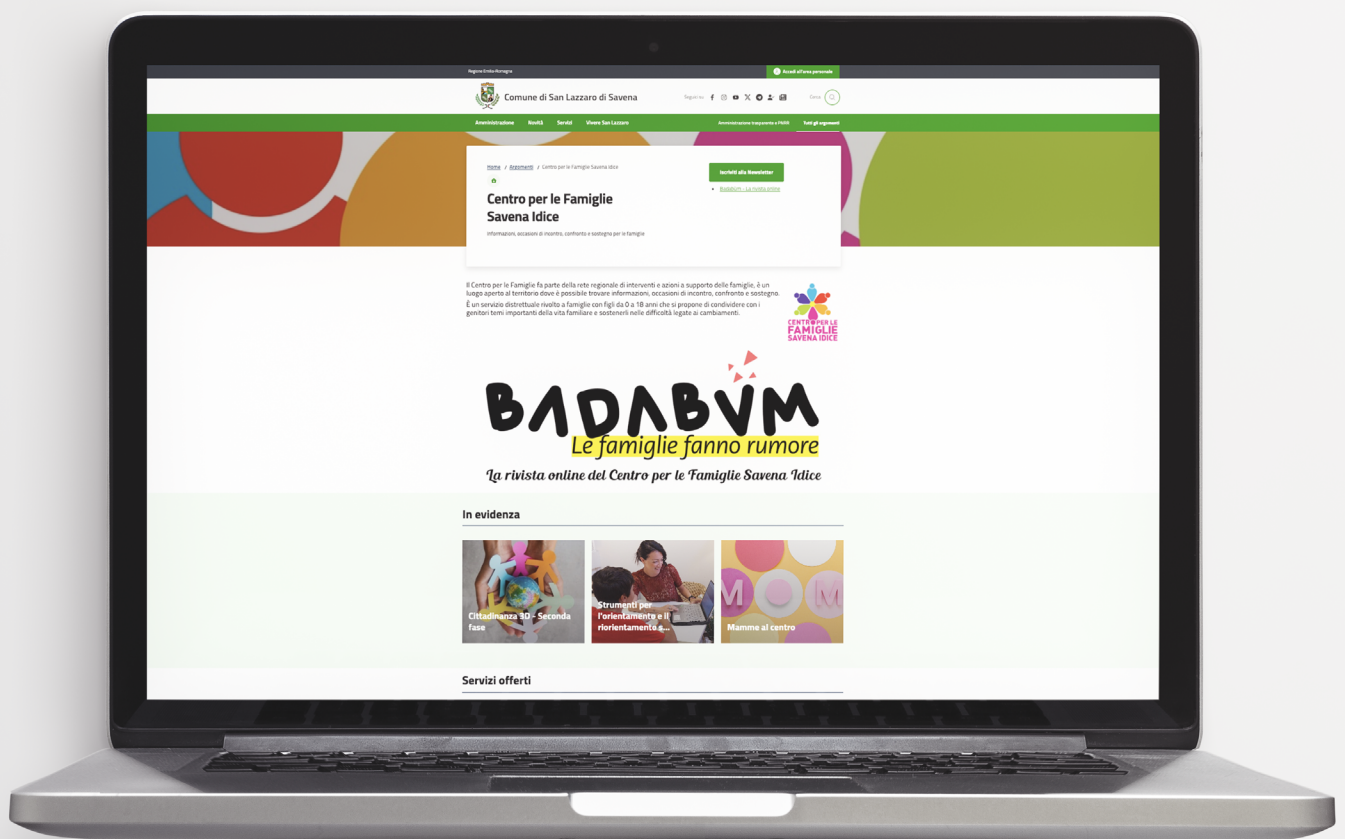
Federica e la sua famiglia amano la Grecia, soprattutto il Peloponneso. Qui, ogni viaggio è **un tuffo nella storia, nella cultura e nella semplicità della vita**. La Grecia per loro è quasi una seconda casa, e ogni viaggio è un'opportunità per immergersi in una cultura che continua a sorprendere.



Cambogia e Sri Lanka

Per chi vuole avventurarsi in destinazioni esotiche e coinvolgenti, la Cambogia e lo Sri Lanka potrebbero essere un'ottima scelta. **Paesaggi straordinari e soprattutto una cultura affascinante**, che può trasmettere e insegnare tanto anche ai più piccoli. Per Federica, queste mete non sono solo una fuga dalla routine, ma un'occasione di **crescita personale di tutta la famiglia**.

https://www.comune.sanlazzaro.bo.it/argomenti/centro_famiglie



CENTRO PER LE FAMIGLIE SAVENA IDICE

Il Centro per le Famiglie fa parte della rete regionale di interventi e azioni a supporto delle famiglie, ed è un luogo aperto al territorio dove è possibile trovare informazioni, occasioni di incontro, confronto e sostegno; è un servizio distrettuale rivolto a famiglie con figli da 0 a 18 anni, che si propone di condividere con i genitori temi importanti della vita familiare e sostenerli nelle difficoltà legate ai cambiamenti

www.comune.sanlazzaro.bo.it/argomenti/centro_famiglie

Il Centro per le Famiglie Savena Idice ha sede principale a San Lazzaro di Savena, presso gli spazi di MediaLab, in via Emilia 302/A – Idice.

Altre attività e percorsi sono proposti anche presso le sedi distaccate di:

Loiano – via Sabbioni 18, presso il nido di infanzia Piccole Orme

Monghidoro – via del Mercato 12, dov'è presente il Centro Giovanile

Monterenzio – via Idice 235, dov'è presente il Centro Giovanile

Ozzano dell'Emilia – via Maltoni 20, presso il centro "l'Abbraccio"

Pianoro – via Padre Marella 15, presso Pianoro LudoLab