

Festa del gioco 3

Festeggiamo il terzo "compleanno" di AL27_Ars Ludica e la Giornata mondiale del gioco 2025

Sabato 24 maggio 2025, dalle 14 alle 18 - Festa del gioco 3

Giochi da tavolo, scacchi, swap party ludico

Con i volontari del [servizio AL27_Ars Ludica](#), a disposizione per conoscere nuovi giochi da tavolo e per fare scacco matto!

Iniziativa aperta a tutti, non occorre prenotare.

Regole dello swap party

Scambiare è un buon modo per rinnovare la propria collezione ludica e ri-mettere in gioco significa anche non sprecare.

Le regole per partecipare all'iniziativa sono semplici: non occorre prenotare, la partecipazione è libera e gratuita; ogni partecipante può portare al massimo tre giochi da tavolo, purché in ottimo stato e completi anche di regolamento, e a sua volta prenderne tre.

Per ogni gioco portato, si riceve un gettone che si potrà utilizzare per prendere un nuovo gioco.

Non sono ammessi: giocattoli, Lego o giochi di costruzioni, carte da gioco e/o collezionabili, giochi elettronici e *videogames*.

I giochi che, al termine dell'evento, non saranno stati scambiati, entreranno a far parte del patrimonio della biblioteca, oppure verranno donati a centri di servizi alla persona.

Giovedì 19 giugno 2025, dalle 10 alle 13.30

Seminario LUDIC HISTORY MANIFESTO: DIVULGARE LA STORIA, GIOCANDO

Il manifesto della *ludic history* è un lavoro congiunto di storici e *game designer* per costruire giochi che veicolano contenuti storici e uno dei suoi punti cita "la ludic history si occupa di ogni tipo di storia con ogni tipo di gioco" ed è firmato da **Glauco Babini, Mirco Zanoni e Mirco Carrattieri**, i formatori del seminario.

I formatori sono sostenitori della *ludic history* da quando è sbarcata in Italia una decina di anni fa, perché questo approccio dà dignità scientifica e consente una riflessione matura su pratiche già in



voga da decenni, che hanno a che fare con la divulgazione del sapere storico, ma anche con la sua utilità sociale e il suo rilievo pubblico.

Obiettivo del seminario è quello di **offrire ai docenti e agli operatori una riflessione su come la storia possa essere veicolata in maniera amichevole e sul gioco, prezioso punto di partenza:** il gioco come palestra per la mente e allenatore dei ragazzi per potenziare apertura mentale, duttilità nel ragionamento, abilità nel cercare soluzioni ai problemi.

A chi si rivolge:

Docenti di scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, **educatori, operatori del settore, bibliotecari** e a tutti coloro che **si occupano di divulgare la storia alla comunità.**

I formatori:

Glauco Babini, tra i fondatori e direttori di PLAY, collabora con il Game Science Research Center, ha progettato giochi come Repubblica Ribelle, Memorie coloniali e Radio Victory ed è membro di AIPH

Mirco Carrattieri, responsabile scientifico di Liberation Route Italia, è stato presidente di Istoreco, direttore del Museo di Montefiorino e direttore dell'Istituto Nazionale Ferruccio Parri

Mirco Zanoni, coordinatore delle attività culturali dell'istituto Alcide Cervi, si occupa di memoria e di storia contemporanea ed è giocatore e consulente per giochi da tavolo.

Partecipazione gratuita, con **iscrizione obbligatoria**, compilando il [modulo online](#).

Scarica

- [Il comunicato stampa](#)
- [Il volantino dell'iniziativa](#)