

4ª edizione



CARPI

Centro storico

28 - 29 settembre

2019



festa del gioco

Codice luna

Giochi per esploratori dell'ignoto

“È una bella cosa riscoprire la meraviglia... L'astronautica ci ha fatto tornare tutti bambini”

Ray Bradbury

Per la scuola

Atmosfere spaziali

Play the Present

Play Discovery
& Invention

La scuola
dei ragazzi inventori

festa del
gioco



Festa del Gioco 2019

La scienza è stata, sin dall'inizio, l'ambito attorno a cui si è sviluppata la Festa del Gioco. Non poteva quindi sfuggire l'occasione, per la quarta edizione, di celebrare due grandi anniversari della storia scientifica: il mezzo secolo dalla conquista della Luna, un sogno ritenuto fino a poco tempo prima impossibile e materializzatosi davanti agli occhi di milioni di telespettatori in tutto il mondo, e i 500 anni dalla morte di Leonardo da Vinci, il genio fiorentino che, con i suoi studi e le sue osservazioni, diede un decisivo contributo alla realizzazione di quel sogno.

Il programma toccherà i temi dell'esplorazione, della scoperta e dell'invenzione, legati alla capacità immaginativa e artistica, oltre che alla sperimentazione in campo scientifico. Non c'è scoperta, infatti, se non c'è la capacità di immaginare e inventare. Pensiero scientifico, umanistico ed artistico si fondono attraverso il gioco, perché il gioco stesso è libertà, invenzione, sperimentazione, miscelazione.

Accanto alle competenze di illustri ospiti quali Guido Accascina, Christian Antonini, Marina Gigli, Davide Morosinotto e di prestigiosi enti come la Fondazione Museo Civico di Rovereto, il Museo della Bilancia di Campogalliano, il Museo Leonardo da Vinci di Firenze, Pleiadi Science Farmer e Radiolmmaginaria avremo le esperienze delle scuole di Carpi, che si misureranno con un pubblico sempre attento, esigente e curioso.

La Festa si svolgerà interamente all'aperto, nelle piazze e nei cortili, con lo scopo di "portare fuori" la progettualità del Castello dei ragazzi, che da sempre coniuga obiettivi educativi, cultura e divulgazione, basandosi sul principio del *learning by doing*.

Il mio augurio è che, durante la Festa del Gioco, che nelle precedenti edizioni s'è rivelata un grande evento, piazza Martiri venga gioiosamente invasa da migliaia di bambini, ragazzi e famiglie per scoprire, costruire, inventare, immaginare, giocare e stupirsi.

Davide Dalle Ave

Assessore alla Cultura, Politiche giovanili e Scuola



Codice luna. Giochi per esploratori dell'ignoto

Che cos'è un gioco?

Come per tutte le domande semplici, la risposta può sembrare complicata.

Giochiamo per svagarci (ma andatelo a dire a uno scacchista!). Oppure per divertirci (e pensate ai giocatori di rugby coperti di fango e botte).

Una volta con un amico abbiamo cercato di spiegare, e spiegarci, cos'è un gioco, e siamo giunti alla conclusione che: è qualcosa con un obiettivo. Che dev'essere difficile da raggiungere. Per farlo bisogna rispettare delle regole. E servono, ovviamente, dei giocatori.

In questo 2019 festeggiamo proprio alcuni dei più grandi giocatori di tutti i tempi.

Il primo è Leonardo da Vinci a 500 anni dalla sua morte. Non solo perché il genio fiorentino era, fra le altre cose, uno scacchista noto, e pare abbia inventato diverse mosse e movimenti. Studiando la sua vita, si ha l'impressione che Leonardo non abbia mai fatto altro che giocare. Con l'arte, la meccanica, le persone che gli stavano intorno (sono celebri alcuni suoi scherzi); giocava con le parole che nei suoi Codici scriveva alla rovescia; giocava soprattutto con la natura. In un'epoca in cui le persone si spostavano a piedi o a cavallo, lui sognava di volare o di calarsi negli abissi a bordo di un sottomarino.

Gli altri grandi giocatori che festeggiamo oggi sono coloro che, esattamente 50 anni fa, decisero di arrivare fino alla luna, e in una sera di luglio il mondo intero si ritrovò a guardare l'astronauta Louis Armstrong che vinceva una fantastica partita a nome di tutta l'umanità. È proprio pensando a questi grandi giocatori del passato che abbiamo deciso di intitolare la Festa di quest'anno "Codice luna". Perché ispiri gli adulti, e quelli che non lo sono ancora, a tentare imprese disperate, a porsi obiettivi impossibili, ad affrontare con entusiasmo le sfide di ogni giorno.

Ricordando che i giochi possono essere divertenti oppure faticosi, ma in ogni caso danno un senso a chi siamo e a quello che facciamo. E ci spingono ad andare sempre un po' più in là.

Davide Morosinotto
scrittore



Per la scuola

per la scuola
aspettando la Festa del Gioco

Le seguenti attività si sono svolte nei mesi di maggio e giugno in collaborazione con Associazioni ed esperti in preparazione di workshop e laboratori che verranno condotti dalle scuole nelle giornate della Festa del Gioco.

presso IPSIA G. Vallauri

Il metodo sperimentale per comunicare la scienza workshop

a cura di **Pleiadi Science Farmer**

per docenti di scuola secondaria di II grado

presso le scuole G. Fassi e O. Focherini

Libri-game workshop

a cura di **Christian Antonini**

per docenti di scuola secondaria di I grado

presso le scuole G. Fassi e O. Focherini

Libri-game laboratorio

a cura di **Christian Antonini**

per studenti di scuola secondaria di I grado

I workshop e i laboratori sono stati realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola-polo per la formazione.

per la scuola_docenti
aspettando la Festa del Gioco

presso la scuola A. Pio
giovedì 19 settembre ore 11.00 - 13.00
Aerei, razzi e segreti del volo workshop
a cura di **Museo della Bilancia**
La forma delle ali e la propulsione dei razzi.
per docenti di scuola secondaria di I grado

presso ITI L. da Vinci
martedì 24 settembre ore 14.00 - 17.00
Le macchine di Leonardo workshop
a cura di **Guido Accascina**
Costruzioni meccaniche di base, con particolare attenzione ad alcuni meccanismi ideati da Leonardo da Vinci, che verranno riprodotti in forma semplificata.
per docenti di scuola secondaria di II grado

I workshop sono realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola-polo per la formazione.
Per l'iscrizione occorre che i docenti interessati si colleghino alla piattaforma S.O.F.I.A..

per la scuola_studenti
aspettando la Festa del Gioco

presso la scuola A. Pio
giovedì 19 settembre ore 11.00 - 13.00
giovedì 26 settembre ore 11.00 - 13.00
Aerei, razzi e segreti del volo laboratorio
a cura di **Museo della Bilancia**
Dimostrazioni e spiegazioni relative alla forma delle ali e alla propulsione dei razzi. Gli alunni devono poi imparare a costruirli e a raccontare le attività, preparando cartelloni sui contenuti scientifici utilizzati nel laboratorio, finalizzati alla presentazione durante la Festa del Gioco.
per la scuola secondaria di I grado

presso IPSIA G. Vallauri
sabato 21 settembre ore 8.00 - 13.00
Il metodo sperimentale per comunicare la scienza laboratorio
a cura di **Pleiadi Science Farmer**
La comunicazione scientifica, cosa, come, quando e perché?
Gli allestimenti, regole di stand, assistenza ai tavoli e sperimentazione.
per la scuola secondaria di II grado

I laboratori sono realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola-polo per la formazione.

per la scuola_studenti
aspettando la Festa del Gioco

presso ITI L. da Vinci
24 - 25 - 26 settembre ore 14.00 - 17.00

Le macchine di Leonardo laboratorio

a cura di **Guido Accascina**

Introduzione agli automata ed esercitazioni pratiche con realizzazione di modelli
basici. Meccanismi di base con creazione di alcuni esemplari leonardeschi.

per la scuola secondaria di II grado

I laboratori sono realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola-polo per la formazione.

per la scuola_studenti

Auditorium Loria
venerdì 27 settembre ore 9.00 - 10.30 e 10.30 - 12.00

Le macchine di Leonardo da Vinci conferenza

a cura di **Davide Morosinotto**

Leonardo da Vinci è stato un inventore così rivoluzionario da anticipare di secoli
macchine e progetti che oggi sono di uso comune. Alcuni, come il sottomarino
o l'aeroplano, sono diventati leggendari. Altri, come i cuscinetti a sfera, sono alla
base del funzionamento di oggetti come le biciclette. Morosinotto racconta l'abilità
del Leonardo ingegnere, presentando i congegni da lui ideati: com'erano nei suoi
schizzi e come sono nella loro applicazione attuale. Con tante curiosità e aneddoti.
E alla fine un semplice cavatappi non vi sembrerà mai più lo stesso.

per le classi 4^e e 5^e della scuola primaria

Sala delle Vedute di Palazzo dei Pio
sabato 28 settembre ore 8.30 - 9.30, 9.45 - 10.45 e 11.00 - 12.00

Libri-game conferenza

a cura di **Christian Antonini**

Nell'ambito di un'esperienza svolta a scuola, gli studenti di 2^a e 3^a F della scuola
secondaria di I grado O. Focherini mostreranno con l'esperto il percorso per la co-
struzione di libri-game e proporranno alcune dimostrazioni.

per la scuola secondaria di I grado

Le iscrizioni si effettuano c/o il Castello dei ragazzi, 059 649961/9983 dal 18/9/2019.



Atmosfere spaziali
installazioni_gioco

a cura del **Castello dei ragazzi**

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

A spasso sulla luna

L'emozione di una passeggiata in un paesaggio "spaziale" creato con migliaia di palloncini e pianeti giganti; un gioco di ricerca di oggetti a tema nascosti dentro a palloni trasparenti; una luna gigantesca al centro della Piazza. A 50 anni dallo sbarco sulla luna una spettacolare installazione tutta da giocare.

Cortile d'Onore sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

Base spaziale: luna chiama terra

Space invaders vs Lego giganti, chi avrà la meglio? Un'installazione sotto forma di wall art con alieni, astronavi e pianeti realizzati con gli Everblock, tutti da scoprire, cercare, immortalare.

Play the
present

Play the present

giochi di costruzione e di movimento

a cura del **Castello dei ragazzi**

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

L'isola dei LEGO gioco di costruzione

Uno spazio dedicato ai mattoncini colorati più famosi del mondo. Tanti modelli da costruire: dai classici veicoli a costruzioni come i *Go brick me*, set per creare il proprio autoritratto. Per la creatività dei più piccoli, tanti animali, camioncini, personaggi e mattoncini della serie Duplo.

da 2 anni, non stop

Sabbia cinetica gioco di manipolazione

Una spiaggia per giocare con stampini, lettere, coni gelato e per creare sculture di sabbia.

da 2 anni, non stop

Tappeto Bakoba gioco di costruzione e di movimento

Un gioco di costruzione e movimento in materiale morbido ma resistente, per realizzare modelli tridimensionali di aerei, macchine, castelli, fortini, ponti e labirinti inestricabili.

da 3 anni, non stop

Mondo Everblock gioco di costruzione

Tanti Lego giganti a disposizione di bambini e genitori per inventare forme, percorsi, torri, tutti da giocare, smontare e ricostruire.

da 5 anni, non stop

Tappeto Snug gioco di movimento

Celebre gioco gigante di movimento per saltare, arrampicarsi, correre, inseguirsi, scalare montagne e stare in equilibrio su sgargianti fiori rossi.

da 2 anni, non stop





Play Discovery & Invention

dimostrazioni_laboratori su Leonardo inventore, fisica e astronomia
a cura delle classi 3^a E elettrotecnica e 2^a C elettronica dell' **IPSIA G. Vallauri**
e **Pleiadi Science Farmer**

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

Globe dimostrazione

Tre metri d'altezza, la volta celeste e miliardi di stelle... tutto questo dentro GLOBE, un planetario itinerante, in grado di riprodurre le costellazioni della volta celeste, rivelando i segreti dell'astronomia, dell'astrofisica, della cosmologia e della mitologia celeste. Il filmato fulldome 3D conduce i visitatori nello spazio profondo alla scoperta dei misteri del nostro universo.

da 6 anni, non stop

Science market laboratorio

Un vero e proprio mercato dove il pubblico può "comprare" il materiale per realizzare un esperimento da fare al momento o portare a casa. Al Science Market si usano i *Scientist*, banconote da guadagnare risolvendo divertenti quiz scientifici. Rispondendo alle domande i partecipanti riceveranno un certo numero di *Scientist*, con i quali comprare un kit scientifico.

da 9 anni, non stop

Tinkering laboratorio

Costruzioni libere, spazio materialoteca e officina.

da 6 anni, non stop

Exhibit Experia dimostrazione

La mostra "Experia" è un Science Center che offre la possibilità di realizzare con le proprie mani grandi esperimenti riguardanti fenomeni fisici del quotidiano, secondo la filosofia hands-on. La mostra è composta da macchine interattive (exhibit) e modulabili, suddivise nei temi "luce", "meccanica", "suono e aria" e "acqua", che ognuno può usare liberamente.

da 6 anni, non stop

Play Discovery & Invention

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

Leonardo e le sue macchine laboratorio

a cura di **Guido Accascina** e **Marina Gigli**
e degli studenti dell'**ITI L. da Vinci**

Grazie a un percorso di lavoro svolto a scuola con l'esperto, gli studenti coinvolgono i bambini nella costruzione di macchinari interattivi, realizzati secondo i progetti di Leonardo da Vinci.

da 6 anni, a iscrizione

Aerei, razzi e segreti del volo laboratorio

a cura degli studenti della **scuola secondaria di I grado A. Pio**
e del **Museo della Bilancia di Campogalliano**

A seguito di un percorso di lavoro svolto a scuola con gli esperti, gli studenti coinvolgeranno i bambini nella costruzione e nel lancio di razzi.

da 6 anni, non stop

Radiolmmaginarìa la festa del gioco raccontata alla radio

Grazie ad una postazione da speaker autonoma, dotata di microfoni e cuffie, si possono conoscere amici, ascoltare storie e condividere esperienze vissute nelle giornate della Festa. Si fa la radio per strada raccogliendo interviste e opinioni, da una postazione, detta AstroRadio, che pare un'astronave. Un modo per esprimere la creatività e la voglia di mettersi in gioco dei giovani cronisti. Radiolmmaginarìa è una redazione radio, un set televisivo, una roulotte, un palco per musica live, un luogo sperimentale, dove le idee e gli interessi dei giovani possono crescere e raggiungere i coetanei che non hanno perso la passione e la gioia di giocare.

Play Discovery & Invention

Sala espositiva Castello dei ragazzi sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

Meccanismi geniali. Le macchine di Leonardo da Vinci installazione

a cura di **Museo Leonardo da Vinci di Firenze**

"Piccole ma ingegnose, dettagliate e interattive": così possono essere definite le macchine realizzate dal Museo Leonardo da Vinci. Si tratta di apparecchi che riproducono i disegni di Leonardo e permettono di imparare i meccanismi base della fisica e della meccanica. Il pubblico potrà sperimentare e interagire direttamente con leve, ingranaggi, corde e marchingegni vari.

per tutti, non stop

Piazza Martiri domenica 10.00 - 20.00

Crateri si nasce laboratorio

a cura di **Fondazione Museo Civico di Rovereto**

Simulando la superficie della luna proviamo a creare dei crateri e, come veri scienziati, indaghiamo insieme i segreti di queste cicatrici, come si formano e perché ci raccontano la storia del nostro satellite.

da 7 anni, a iscrizione

Oculus Go dimostrazione

a cura di **Fondazione Museo Civico di Rovereto**

L'esperienza virtuale racchiusa nel visore Oculus permette di rivivere l'avventura della missione sovietica Voshkod 2, quando il cosmonauta Aleksej Archipovic Leonov uscì dalla capsula per eseguire la prima attività extra veicolare nella storia dell'uomo. Era il 18 marzo 1965.

da 12 anni, non stop



La scuola dei ragazzi inventori
laboratori_dimostrazioni

a cura degli studenti delle scuole di Carpi

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 13.00 e 15.00 - 20.00

IPSIA G. Vallauri

First LEGO® League into orbit dimostrazione

Laboratorio di robotica con Lego Mindstorms. Un gioco ad elevato contenuto tecnologico, per imparare a conoscere alcuni dei principi basilari delle nuove tecnologie della robotica riproducendo, con sensori e piccoli motori elettrici, comportamenti e rappresentazioni della realtà aerospaziale. La First LEGO® League vi trasporterà nello spazio, dove esplorerete, affronterete sfide e troverete soluzioni innovative nella vasta distesa dell'universo.

da 6 anni, non stop

In-QuadraTi set fotografico

Scatta un selfie fuori dagli schermi e dagli schemi con Leonardo e/o i soggetti delle sue opere più celebri.

per tutti, non stop

Piazza Martiri domenica 10.00 - 20.00

Liceo M. Fanti

Classi 4^e A – B – C

Mettiamo le ali alla scuola dimostrazione e laboratorio

Dimostrazione di volo di alianti realizzati dagli studenti e laboratorio di costruzione di piccoli alianti.

da 6 a 11 anni, non stop

La scuola dei ragazzi inventori

Cortile d'Onore domenica 10.00 - 20.00

IPSIA G. Vallauri

Abbina-Menti mostra

I ragazzi dell'indirizzo Abbigliamento e Moda immergono gli spettatori nella magia di forme, riflessi e atmosfere che solo il linguaggio universale dell'arte è in grado di creare.

per tutti, non stop

Lo stilista Leonardo ti veste laboratorio

I ragazzi dell'indirizzo Abbigliamento e Moda realizzano un outfit personalizzato con un occhio ai quadri di Leonardo. Alla scoperta di Leonardo da Vinci "stilista"!

per tutti, non stop

GIOCONDIamo laboratorio

Laboratorio creativo e sensoriale con materiali comuni e non comuni, per realizzare manufatti ispirati ai quadri di Leonardo, che mettono in campo ingegno, fantasia e nuove esperienze tattili.

per tutti, non stop

Leonardiadi laboratorio

Un luogo fisico e itinerante in cui usare "macchine" per giocare con la mente, sulle orme di Leonardo. Giochi, quiz, enigmi, rompicapo ti aspettano per l'ultima sfida!

per tutti, non stop

Istituto Comprensivo Carpi Centro

Scuola d'infanzia Girasoli

Il cielo in una stanza laboratorio

Realizza la tua stella e proiettala nella "stanza" magica.

da 3 anni, non stop

La scuola dei ragazzi inventori

Cortile d'Onore domenica 10.00 - 20.00

Istituto Comprensivo Carpi 2

"Leo" in volo laboratorio

Realizzazione del "paracadute di Leonardo" con prova di volo.

da 3 a 12 anni, non stop

Soffio lunare laboratorio

Realizza un modello di razzo e azionalo soffiando nella cannuccia.

da 3 a 12 anni, non stop

Riciclando si vola laboratorio

Realizza un razzo con i materiali di recupero.

da 3 a 12 anni, non stop

Girotondo intorno al sole laboratorio

Realizzazione del modello del sistema solare.

da 6 a 12 anni, non stop

Crucistar laboratorio

Ricerca le parole che si incrociano nel crucipuzzle, cerchiandole. Le lettere restanti formeranno una parola nascosta. Attraverso una mascherina osserveremo insieme la costellazione formata dall'incrocio delle parole.

da 6 a 12 anni, non stop

Libri-game: "Un libro, tante storie" gioco

Tuffati nel magico mondo dei libri gioco e nuota con la fantasia. Sarai tu il protagonista del racconto e, con le tue scelte, realizzerai fantastiche storie... ti aspettiamo, sarà divertente!

Ai partecipanti è richiesto di scaricare l'app di lettura dei QrCode.

da 6 a 14 anni, non stop

La scuola dei ragazzi inventori

Cortile d'Onore domenica 10.00 - 20.00

Istituto Comprensivo Carpi 3

Primarie C. Collodi e Don L. Milani

Maniche a vento laboratorio

Costruzione di anemoscopi per indicare presenza e direzione del vento.
da 6 a 10 anni, non stop

ITC A. Meucci

Classe 5ª F

Leonardo e la comunicazione non verbale – I moti dell'animo set fotografico

Mimare le opere di Leonardo da Vinci dietro una cornice, per realizzare una foto ricordo.
da 6 anni, ogni 15 minuti

Liceo M. Fanti

Classe 2ª Z - Scienze Umane

Disegni animati laboratorio

Dopo aver colorato disegni già predisposti, grazie al tablet si animeranno, "uscendo dal foglio".

da 3 anni, 4 partecipanti alla volta ogni 30 minuti

Il cubo magico laboratorio

I partecipanti costruiscono un cubo che, grazie al tablet, rivela ambientazioni in realtà virtuale.

da 3 anni, 4 partecipanti alla volta ogni 30 minuti

Ologrammi laboratorio

Dopo aver costruito con fogli di plexiglass dei tronchi di piramide a base quadrata, i bambini li posizioneranno su un device e vedranno riprodursi un ologramma nella piramide.

da 3 anni, 4 partecipanti alla volta ogni 30 minuti



Guido Accascina

Ingegnere, con Marina Gigli ha dato vita nel 2000 al Modern Automata Museum, un museo dedicato agli automata moderni, che raccoglie opere di artisti italiani e internazionali. Si occupa di didattica museale, attraverso il metodo delle “sette note meccaniche”, adottato in vari paesi europei, che trasmette letteratura, meccanica e arte mediante i corsi di costruzione di automi.

Christian Antonini

È stato curatore e ideatore di giochi, e ha lavorato in campo giornalistico e come traduttore. Oggi si occupa di comunicazione e social media. Esordisce nel 2017 nella narrativa per ragazzi con *Fuorigioco a Berlino*, che gli vale i premi Selezione Bancarellino e Il gigante delle langhe.

Fondazione Museo Civico di Rovereto

Nel campo della robotica e delle nuove tecnologie, il Museo di Rovereto è punto di riferimento per la didattica e la formazione in diversi progetti europei. È sede del Lego Education Innovation Studio. In grande espansione le attività della sezione di astronomia, dotata di importanti strutture per la ricerca e la divulgazione, con spettacoli rivolti alle scuole e a un pubblico più ampio.

Marina Gigli

Ha creato, con Guido Accascina, il Modern Automata Museum. È docente del progetto Automata nelle classi della Regione Lazio in partnership con vari istituti scolastici, il cui obiettivo primario è l’acquisizione di conoscenze scientifiche, letterarie e artistiche attraverso il gioco. Per il Museo si occupa anche dell’organizzazione delle mostre e ha realizzato numerosi automi.

Davide Morosinotto

Giornalista, traduttore e scrittore di libri per ragazzi, ha pubblicato più di trenta romanzi per numerosi editori italiani che sono stati tradotti in diciotto lingue. Ha vinto il Premio Andersen 2017. Esperto di editoria digitale, da molti anni lavora nel settore dei videogame.

Museo della Bilancia di Campogalliano

Il Museo della Bilancia nasce grazie al Comune di Campogalliano e sorge su un territorio che fin dal 1860 produce bilance. Dedicato a uno strumento che ha accompagnato la vita dell’uomo e garantito l’equità negli scambi commerciali, al punto da diventare simbolo di giustizia umana e divina, il Museo ha una vocazione per la didattica. Propone percorsi specifici e diversificati per ogni esigenza e ordine scolastico, con un approccio che affianca conoscenza del patrimonio storico e attività sperimentali, con un’ampia varietà di contenuti storici, scientifici e tecnologici.

Museo Leonardo da Vinci di Firenze

Il museo propone una collezione dei modelli di macchine di Leonardo da Vinci, costruiti con la competenza artigianale della famiglia Niccolai e la perizia scientifica del prof. Carlo Pedretti e della Fondazione Carlo e Rossana Pedretti. È la più grande collezione privata nel mondo di modelli di Leonardo, le cui opere sono state esposte nei maggiori musei scientifici.

Pleiadi Science Farmer

Pleiadi è una società specializzata nella divulgazione scientifica. Progetta e realizza attività per adulti e ragazzi con l’intento di unire la scienza al divertimento attraverso attività pratiche, giochi e spettacoli. Dal 2015 la sede emiliana organizza eventi e laboratori, attività didattiche presso le scuole di ogni ordine e grado, mostre temporanee. Promuove la cultura scientifica per adulti e ragazzi con la rassegna Meet the Scientist, in collaborazione con UNIMORE.

Radiolmmaginaria

Primo e unico network di adolescenti in Europa, diretto e condotto da ragazzi di 11-17 anni, in cui nessun adulto si impiccia dei contenuti radiofonici: gli adolescenti fanno e dicono ciò che vogliono. Una rete di 48 antenne in Italia ed Europa pronta a trasmettere e ricevere i segnali del mondo che verrà. 6.000 podcast in 5 lingue che si ascoltano su web, mobile e app.

Comune di Carpi
Alberto Bellelli Sindaco
Davide Dalle Ave Assessore alla Cultura, Politiche giovanili e Scuola
Mario Ferrari Dirigente Settore Cultura, Politiche giovanili e Scuola

festa del gioco

Coordinamento generale
Emilia Ficarelli, Castello dei ragazzi

Progetto a cura di

Emilia Ficarelli, Margherita Malagoli, Daniele Righi, Marcello Sassi,
Odoardo Semellini, Stefania Vezzani

Installazioni artistiche e allestimenti

Maurizio Benetti, Giuseppe Bitondi, Andrea Francescato, Alessandra Iori,
Andrea Roncaglia, Cecilia Scacchetti, Cesare Sereni

Coordinamento organizzativo e amministrativo

Mauro Arletti, Elena Montorsi

Logistica e assistenza eventi

Daniela Barbolini, Piera Bonasi, Daniela Carra, Maddalena Deiosso,
Tiziana Dicaldo, Silvia Paglioli, Tiziana Sichertti, Teresa Tamelli

Ufficio stampa e comunicazione

Ufficio Stampa del Comune di Carpi

Sito internet e comunicazione social

Castello dei ragazzi in collaborazione con InCarpi e Rete Civica

Grafica

Fabrizio Ascari

Si ringraziano i volontari della Festa del Gioco,
i volontari di Servizio Civile e il Centro Servizi Volontariato

L'Organizzazione della Festa del Gioco si riserva di apportare modifiche al programma dopo la stampa della presente pubblicazione. In caso di maltempo le attività si terranno all'interno del Castello dei ragazzi e della tensostruttura in piazza Re Astolfo. Le variazioni rispetto al luogo di svolgimento delle attività verranno comunicate presso il Castello dei ragazzi e l'InfoPoint.

InfoPoint

presso il Castello dei ragazzi e in Piazza Martiri sarà attivo un punto informativo.

Orari e aperture straordinarie degli Istituti culturali

Castello dei ragazzi

sabato 28 settembre 9.00-13.00 e 15.00-20.00

domenica 29 settembre 9.00-20.00

Biblioteca multimediale "Arturo Loria"

sabato 28 settembre 9.00-20.00

Musei di Palazzo dei Pio

sabato 28 e domenica 29 settembre 10.00-13.00 e 15.00-19.00

InCarpi – Promozione e turismo Comune di Carpi

sabato 28 e domenica 29 settembre 10.00-18.00

Illustrazioni di Gianni De Conno:

Immagine di copertina tratta da *Poesie alla luna*, AA.VV., RCS Libri, 2009

Le altre immagini sono tratte da:

I tre doni del giullare di Max Bolliger, Bohem Press Italia, 2003

Les Contes de mon enfance, di Grimm, Perrault e Andersen, Milan Jeunesse, 2009

Attacchino, di Bruno Tognolini, Gallucci Editore, 2013

Giacomo, il signor bambino, di Paolo Di Paolo, Rose Sèlavy Editore, 2015

Il buon viaggio, di Beatrice Masini, Carthusia Edizioni, 2017

Restore the World, Immagine istituzionale per Marlena Agency, 2008

Courtesy Costanza De Conno



il castello dei ragazzi



Con il patrocinio di

US



Unione Provinciale Arbitri per Calcio Calcio
Ufficio Provinciale Arbitri per Calcio Calcio



info

il castello dei ragazzi
piazza Martiri, 59
41012 Carpi (MO)
059 - 649961/9983
castellodeiragazzi.it
castellodeiragazzi@carpidiem.it



festa del gioco
castello dei ragazzi

castellodeiragazzi.it

InCarpi
piazza Martiri, 64
Cortile d'Onore di Palazzo dei Pio
41012 Carpi (MO)
059 - 649255
iat@carpidiem.it