



SCHEDA PROGETTO 2020

PIANO GIOVANI DI ZONA

DI PERGINE VALSUGANA E DELLA VALLE DEL FERSINA

(da presentare entro le ore 24.00 del 19 febbraio 2020)

TITOLO DEL PROGETTO

Vei-a Zugar

Riferimenti del compilatore

Nome Ilenia Cognome Froner

recapito telefonico 3467877964 email ileniafroner @gmail.com

Soggetto responsabile

Nome associazione/ente Forma Mentis Tridentinae

Sede legale a Pergine via Marconi n. 107 c.f. 96112950223 email/tel 3408857319

formamentis.tridentinae@gmail.com

Legale rappresentante Francesco Barni

nato a Trento il 04/08/1987 C.F. BRNFNC87M04L378F residente a Pergine tel

3408857319 email francesco.barnetta@gmail.com

Soggetto proponente/attuatore (gruppo informale, associazione, ente)

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

*Descrivere brevemente il **CONTESTO**: come è nata l'idea del progetto? Quali bisogni si intendono affrontare? Perché? Perché pensi possa essere interessante per i giovani del territorio?*

L'idea parte da un gruppo di appassionati con elevata conoscenza delle dinamiche della costruzione e la progettazione di giochi da tavolo efficaci, equilibrati, divertenti ed educativi. Tale progetto ha come obiettivo quello di valorizzare l'ambiente urbano e sociale in cui vivono i giovani con delle attività di aggregazione ludica e intellettuale molto interessanti, al fine di favorire l'affezione, il legame emotivo ed evidenziare il valore degli spazi urbani e dei monumenti caratterizzanti il nostro territorio; nonché istruire con delle nozioni geografiche, storiche, folkloristiche e di valorizzazione e puntare alla preservazione del patrimonio linguistico dialettale.

Con questo progetto si vogliono far incontrare le fasce di età giovanili con quelle adulte accumulandole attraverso l'identità ed il sentire territoriale tramite l'esperienza ludica. A ciò abbiamo pensato di aggiungere l'espressione artistica di volontari, che permetta di apportare al progetto la visione personale della città da parte di chi la vive.

Si vuole inoltre sfruttare il legno come materiale di produzione, sia per mantenere il tradizionale legame fra questo materiale e la nostra regione, sia per dare un'impronta originale e naturale al prodotto finale.

Proporre alla comunità dei giochi, che pur mantenendo una bassa difficoltà di approccio, possano rappresentare una sfida intellettuale e di soddisfazione personale visto che molti avranno modo di parteciparne alla creazione.

*Quali **OBIETTIVI** specifici il progetto intende perseguire? (Sono possibili più risposte, eventualmente aggiungere altri spazi).*

1. Creare aggregazione a più livelli, sia familiare, che di comunità, che fra le diverse fasce di età.
2. Permettere l'espressione artistica, in questo caso grafica e progettuale, di amatori e non e in contemporanea divulgare la conoscenza del territorio, della sua storia e delle attività presenti.
3. Far apprezzare ed aumentare il legame della comunità al proprio territorio e divertirsi ironizzando sulle peculiarità che ci rendono unici ed uniti.
4. Creare dei giochi interamente in legno che possano trasmettere il senso di naturale a chi li usa.
5. Dare la soddisfazione ai membri della comunità partecipanti di poter usare un prodotto che hanno contribuito a realizzare.
6. Sostenere in maniera etica, propositiva e concreta (attraverso il nostro contributo monetario) le istituzioni che rendono il nostro ambiente sicuro e solidale.

*Descrivi le **ATTIVITA' PREVISTE** per fasi indicando periodo di realizzazione, nominativi persone o figure professionali coinvolte con relativi compensi o rimborsi, luoghi, ecc.*

Vorremmo avere la possibilità di lavorare, progettare e realizzare una decina di giochi da tavolo basati su classici e rivisitati ma anche qualche inedito, intagliati sul legno mediante l'utilizzo di una speciale macchina a laser che taglia, incide e brucia. E' nostro desiderio usare il legno proveniente dalle riserve accumulate a seguito del disastroso evento atmosferico di fine 2018, (da qui il nome del progetto che parte da Vaia e si trasforma in Veia Zugar) che ha danneggiato i nostri boschi e il nostro paesaggio, senza voler quindi incidere su uno spreco ecologico, ma rendendo tale evento parte della storia del nostro territorio, dandogli una vita nuova e un'utilità istruttiva.

Tale progetto si dividerà in vari passaggi, distribuiti in due anni:

Un primo step che vorremmo realizzare a breve riguarderà la creazione di un gioco basato sul conosciutissimo Memory: verranno coinvolti artisti amatoriali e non, che iscrivendosi al nostro progetto on line, potranno presentare a titolo gratuito un loro disegno relativo ad un edificio, monumento, luogo di riferimento per la città. I disegni (che dovranno essere sviluppati secondo determinati criteri) verranno poi incisi (firma dell'artista inclusa) sui tasselli in legno che andranno a comporre i pezzi di gioco. La prima edizione del gioco verrà presentata a Maggio al Pergine Comics.

Dopo questa faremo uscire, non appena avremo raggiunto l'adesione minima di altri 10 artisti, un'espansione con altre 20 tessere.

Anche le pedine verranno intagliate seguendo le scelte degli artisti.

Un altro gioco che vorremo realizzare quest'anno sarebbe un gioco basato sul Monopoly. Tutto il materiale raccolto verrà poi elaborato dagli operatori associati ed il file risultante verrà poi inciso su legno per la realizzazione finale.

Altro importante gioco realizzato entro fine anno sarà il Cluedo Perzen e frazioni. Classico del giallo dove i personaggi saranno creati da alcuni stereotipi di abitanti di paese (esempio: la Bepina veciotta fioraia, el Gino del bar centrale, etc...)

Lupus in tabula, famoso gioco di ruolo e di società con ambientazione trentina. Anche questo comprenderà un ventaglio di personalità tipiche della nostra regione che dovranno discutere in dialetto e impersonare fino in fondo il carattere del proprio personaggio.

Questi giochi verranno proposti al pubblico durante eventi aperti a tutti, organizzati dall'associazione, da altre associazioni collaboratrici e da altri organi interessati. Inoltre sarà possibile prenotarne delle copie sostenendo economicamente il nostro progetto. Tali fondi saranno tutti devoluti in beneficenza a varie realtà sul territorio (Avis, Vigili del Fuoco, Croce Rossa e Corpo Forestale).

Verranno anche organizzati dei tornei durante tali eventi, con piccole quote di partecipazione il cui ricavato verrà sempre devoluto in beneficenza alle sopracitate organizzazioni.

Il prossimo anno lavoreremo ad altri 5 giochi:

Verrà chiesto ad alcune associazioni di collaborare per l'ideazione di giochi da tavolo basati sulla loro attività, che ci riserveremo di elaborare e, quelle che riterremo meritevoli, di realizzare. (circa 2 giochi)

Un gioco basato sull'attività mineraria dei canopi medievali (dungeon game) della valle dei mocheni, dove i poveri minatori si imbattono in magiche creature da sconfiggere per proseguire il loro percorso e riuscire ad uscire dal sottosuolo sani e salvi.

L'ultimo gioco presentato nel 2021 sarà un gioco basato sull'attività scout dove dei simpatici esploratori dovranno collezionare il maggior numero di visite nelle migliori luoghi turistici alpini dell'Alta Valsugana.

È già stata da noi sostenuta la spesa per l'acquisto del macchinario di incisione, sfruttando finanziamenti privati e sponsor. Tale voce non risulta quindi essere una spesa aggiuntiva per il progetto.

Quali sono i RISULTATI ATTESI?

Descrivere risultati concreti e quantificabili che il progetto propone di portare sul territorio (es. ricadute possibili in termini di opportunità, competenze, capacità di attivazione di giovani e altri interlocutori significativi, ecc...)

Creazione di giochi da tavolo a tema Pergine che permettano di animare i vari eventi pubblici, agevolando l'aggregazione della comunità e favorendo la conoscenza del territorio e del folklore.
Permettere l'espressione artistica dei ragazzi della comunità.
Sostenere in maniera etica, propositiva e concreta (attraverso il nostro contributo monetario) le istituzioni che rendono il nostro ambiente sicuro e solidale.

DOVE SI SVOLGE: *in quali Comuni? Quali strutture si prevede di utilizzare?*

Comune di Pergine.

Durante la creazione verranno sfruttate le sedi associative per organizzare e confezionare i giochi. Per la promozione pubblica verranno sfruttate aree in prestito durante eventi pubblici.

QUANTO DURA IL PROGETTO?

annuale

biennale

QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?

Inizio ad aprile per il proseguo del biennio

A quali **ASSI PRIORITARI** del Piano Strategico Giovani il progetto fa riferimento?

X Spazi e momenti legati alla cultura giovanile e all'aggregazione

Cittadinanza attiva e partecipazione giovanile

Mobilità e accessibilità centro-periferia

Quali sono i **PROTAGONISTI** del progetto?

CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 4

Breve descrizione del loro ruolo/composizione del gruppo: Gli organizzatori si occuperanno di interessare gli artisti alla partecipazione creativa e alla realizzazione dei disegni. Si occuperanno della realizzazione fisica del gioco e della sua promozione durante gli eventi pubblici in cui saranno riusciti ad ottenere un posto come ospiti. Contatteranno altre associazioni ed enti per promuovere il gioco in eventi pubblici e fra i soci.	Fascia di età (inclusi adulti)
	11 – 14 anni n. <input type="checkbox"/>
	15 – 19 anni n. <input type="checkbox"/>
	20 – 29 anni n. X
	30 – 35 anni n. X
	over 35 n. X

A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

Descrivere brevemente in che modo saranno coinvolti, contattati, attivati, ecc.:	Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):
L'attività è rivolta principalmente ai giovani per la fase creativa e di realizzazione dei giochi, però sarà lasciato spazio aperto a chi volesse portare un proprio contributo. Nella fase divulgativa verranno invece coinvolte le varie fasce di età per poter creare una grande aggregazione intergenerazionale con la possibilità di uno scambio di visioni sul comune territorio di appartenenza.	X 11 – 14 anni
	X 15 – 19 anni
	X 20 – 29 anni
	X 30 – 35 anni

	X Over 35
--	------------------

CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

Artisti amatoriali trentini, associazioni (ad es. Volkan – Tana dei Goblin di Trento), organizzatori di eventi sul territorio.

COME INTENDI PROMUOVERE IL PROGETTO (PRIMA, DURANTE E DOPO)?

Promozione diretta a organizzatori di eventi, privati e comunali
 Partecipazione ad eventi pubblici
 Pubblicizzazione attraverso i canali delle associazioni interessate (social)
 Passaparola
 Postando sui social le varie fasi di creazione e realizzazione del progetto con brevi video

SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Permettere l'espressione artistica dei perginesi (e non) relativa alla loro visione di Pergine e concretizzandola non in una mostra o in albi di raccolta, ma in un gioco che possa far vivere le sensazioni che volevano trasmettere con la loro opera. Far partecipare le persone alla realizzazione di qualcosa che verrà usato e non solo osservato

Far conoscere i luoghi e la città di Pergine attraverso un approccio ludico, su qualcosa con cui sto interagendo, riproponendo in piccolo l'iterazione che ogni giorno ha un perginese vivendo a Pergine. Non solo potrò recarmi al Spiaz delle Oche durante la mia vita quotidiana, potrò anche giocare con la piazza nel gioco.

Giochi basati sulla città non sono mai stati fatti. Inoltre i giochi verranno realizzati in legno e le tipologie di gioco scelto non sono mai state fatte in legno.

QUALI STRUMENTI INTENDI USARE PER VALUTARE IL PROGETTO E CHI INTENDI COINVOLGERE NELL'ATTIVITA' DI VALUTAZIONE?

Momenti di confronto diretto con i partecipanti agli eventi di promulgazione dei giochi.

RIPORTA IL PIANO FINANZIARIO del progetto (se biennale, presentare un piano finanziario specifico per ogni singola annualità).

SPESE I Anno

Voce di spesa		prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	
2	Noleggio materiali e attrezzatura <i>specificare</i> _____	
3	Acquisto materiali specifici usurabili <i>specificare</i> legno, carta, tinture, vernici, colle, stoffe, cartoni, resine, stampi in silicone	500,00
4	Acquisto di beni durevoli <i>specificare</i> <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	
5	Compensi per operatori tecnici e ideatori dei giochi compresi rimborsi spese (forfait: 200)	500,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio	50,00
7	Pubblicità e promozione	75,00
8	Tasse / SIAE	
11	Spese di gestione e organizzazione (<i>organizzazione e coordinamento del progetto + spese sostenute dal soggetto responsabile del progetto per il personale dipendente fino al 30% della spesa ammessa per il progetto</i>)	50,00
12	Altro 1 (specificare) trasposizione grafica progetti	150,00
13	Altro 2 (specificare)	
Valorizzazione attività di volontariato (<i>nella misura massima del 10% della spesa ammessa per il progetto e per un importo massimo pari ad euro 500,00</i>)		150,00
Totale A		1.475,00

ENTRATE I Anno

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici	
6	Contributo di soggetti privati	

7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
Totale B		

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 1.475,00

SPESE II Anno

Voce di spesa		prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	
2	Noleggio materiali e attrezzatura <i>specificare</i> _____	
3	Acquisto materiali specifici usurabili <i>specificare</i> legno, carta, tinture, vernici, colle, stoffe, cartoni, resine, stampi in silicone	500,00
4	Acquisto di beni durevoli <i>specificare</i> <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	
5	Compensi per operatori tecnici e ideatori dei giochi compresi rimborsi spese (forfait: 200)	500,00
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio	50,00
7	Pubblicità e promozione	75,00
8	Tasse / SIAE	
11	Spese di gestione e organizzazione (<i>organizzazione e coordinamento del progetto + spese sostenute dal soggetto responsabile del progetto per il personale dipendente fino al 30% della spesa ammessa per il progetto</i>)	50,00
12	Altro 1 (specificare)	150,00
13	Altro 2 (specificare) trasposizione grafica progetti	
Valorizzazione attività di volontariato (<i>nella misura massima del 10% della spesa ammessa per il progetto e per un importo massimo pari ad euro 500,00</i>)		150,00
Totale A		1.475,00

ENTRATE II Anno

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento	
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	

5	Contributo di enti pubblici	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
Totale B		

DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € 1.475,00