



## SCHEDA PROGETTO 2023

### PIANO GIOVANI DI ZONA DI PERGINE VALSUGANA E DELLA VALLE DEL FERSINA

(da presentare entro le ore 12.00 del 31 gennaio 2023 a [info@asifchimelli.it](mailto:info@asifchimelli.it))

#### TITOLO DEL PROGETTO

PergiNERD

#### RIFERIMENTI DEL COMPILATORE

Nome  Francesco  Cognome  Barni   
recapito telefonico  3408857319  e-mail  francesco.barnetta@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  
Che funge anche da referente del progetto



## **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 di proporre questo progetto nasce dall'esperienza più che positiva dell'avviamento della nostra associazione. Grazie al finanziamento da parte del PGZ 2021-2022 per la realizzazione dei giochi da tavolo in legno (Vei a Zugar), abbiamo potuto raccogliere consenso dai fruitori ed attirare la curiosità della stampa locale. Il prodotto è stato apprezzato, premiando l'idea innovativa e ben strutturata, che ha smosso la curiosità di compaesani, autorità e giornalisti.

Siamo stati invitati a presentare i nostri giochi in vari incontri ed eventi e quello che emergeva nel dialogo con gli utenti era sempre la voglia di partecipazione all'attività del gioco in generale. Recentemente ci è stato proposto di animare la nuova biblioteca di pergine con degli incontri periodici legati all'intrattenimento intelligente e costruttivo.

Abbiamo quindi pensato di accettare questa proposta articolandola come opportunità per offrire ai giovani un ciclo di incontri a cadenza settimanale all'interno dei contenitori che a nostro parere meriterebbero di essere dei solidi punti di riferimento per la cultura giovanile a Pergine, grazie a delle attività che siano in grado di richiamare la nostra utenza magari ampliandola e inglobando quella già presente sul territorio, nonché avvicinare i giovani che ancora non partecipano ad attività di questo tipo, facendoli appassionare e magari offrendo un'alternativa alle tante distrazioni nocive che purtroppo sappiamo essere un rischio per le nuove generazioni.

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

- |                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. valorizzazione, riscoperta ed animazione di spazi già esistenti per la promozione della partecipazione giovanile |
| 2. promozione di attività ludico ricreative intelligenti                                                            |
| 3. espansione della cultura nerd (considerata di nicchia)                                                           |
| 4. risposta alla domanda di incrementare la nostra attività da parte della comunità                                 |

Descrivi le **ATTIVITA' PREVISTE**, i contenuti e le modalità di realizzazione indicando periodo di realizzazione, nominativi persone o figure professionali coinvolte con relativi compensi o rimborsi, ecc.

Il progetto si articola in 3 incontri al mese (primi 3 sabati pomeriggio del mese) più un evento speciale, dislocati in 4 contenitori differenti:

La biblioteca comunale nuova risorsa per avvicinare i giovani alla fonte della cultura (la lettura e la ricerca), Il centro giovani kairos (simbolo di luogo di condivisione e incontro), Palazzo Crivelli e Palazzo Hippoliti luoghi storici e di indiscutibile fascino e atmosfera.

Gli incontri saranno tematizzati, ogni mese dunque proporranno un diverso filo conduttore che collegherà ogni finestra del progetto.

I temi degli incontri sono legati al ciclo della natura e alla simbiosi tra pianeta e emisfero spirituale ed artistico, prendendo ispirazione dalle atmosfere create dal susseguirsi delle stagioni e delle abitudini umani ad esse collegate.

*Le date risulterebbero dunque:*

*4/11/18 Marzo 1/8/15 Aprile 6/13/20 Maggio*

*10 Giugno GDR Live (Escape Fighting Room)*

*pausa estiva*

*2/9/16 Settembre 7/14/21 Ottobre 4/11/18 Novembre*

Nello specifico ci proponiamo di organizzare:

- nel primo sabato del mese una talk riguardante fumetti, anime e manga che prenderà posto nella nuova biblioteca sovracomunale di Pergine. Curata da Andrea Tomasini, esperto di manga, anime. Siamo a conoscenza di un gruppo che ha già avviato un'attività simile e desideriamo coinvolgerli nei nostri eventi.
- ogni secondo sabato avrà luogo un cineforum in sala polivalente al kairos, a seguire discuteremo del significato del film e le parti più apprezzate del pubblico in sala. Questa attività sarà gestita da Francesco Barni, persona dalla grande cultura cinematografica. Seguirà un dibattito libero sul film appena visionato.
- al terzo incontro daremo la possibilità ai visitatori di sfidarsi con giochi da tavolo di varia difficoltà e meccanica e provare le avventure attraverso il gioco di ruolo proposto dai nostri master. marzo, aprile e maggio in biblioteca e settembre, ottobre e novembre a palazzo Hippoliti (questi laboratori di giochi da tavolo e di ruolo saranno seguiti da Catia Borgogno, Michele Contin, Angela Cattoni, Saverio Ambrogio e Maurizio Simoni.
- Un evento speciale di gioco di ruolo dal vivo a Palazzo Crivelli a Giugno. Una sorta di evento che miscela l'esperienza di un'escape room e un'attività attoriale calata in una ambientazione medievaleggiante.

**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...)*

Alla base vi è l'immediato risultato aggregativo che sviluppa il progetto.

I partecipanti e i fruitori creano gruppi di incontro, che si suddividono naturalmente senza alcuna discriminazione di età e genere, solamente in base ai loro interessi di gioco.

Se parteciperanno con frequenza al progetto, tali gruppi rimangono spesso legati anche al di là delle attività proposte, si creano legami di amicizia e viene naturale proseguire a condividere dei momenti ludici assieme.

Ad un livello più alto c'è la possibilità che alcuni partecipanti vogliano mettersi in gioco in prima persona, proponendosi come spiegatori o come parti attive delle attività del progetto; questo perché le attività che proponiamo hanno una forte base dimostrativa e divulgativa che permette a chi le frequenta di acquisire le stesse competenze di noi organizzatori.

In sintesi siamo convinti che il progetto possa portare ad avere nuovi appassionati che aiuteranno a promuovere ulteriori eventi culturali e intercettare membri di altre realtà così da permettere la collaborazione con associazioni, gruppi informali, professionisti e appassionati.

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

*Pergine*

*Sala Polivalente contro giovani Kairos*

*Nuova Biblioteca Comunale*

*Palazzo Crivelli e Palazzo Hippoliti*

**QUANTO DURA IL PROGETTO?**

annuale

pluriennale

**QUANDO INIZIA IL PROGETTO E QUANDO FINISCE?**

**Marzo 2023 Novembre 2023**

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

**Promozione della partecipazione giovanile e valorizzazione di percorsi di cittadinanza attiva e di solidarietà.**

**Valorizzazione di spazi dedicati all'espressione della cultura giovanile e di momenti di aggregazione sociale, utilizzando soprattutto quelli già esistenti ma poco pensati in chiave giovanile, come in particolare, il centro storico e il parco tre castagni. Tra gli spazi da tenere in considerazione per la progettazione di interventi si ricorda il Centro #Kairos, struttura cardine delle politiche giovanili territoriali.**

**Il coinvolgimento dei giovani nella promozione del proprio territorio per contribuire al suo sviluppo economico e sociale, anche attraverso una valorizzazione degli spazi cittadini esistenti in maniera più innovativa e originale, per allargare il target di fruitori e agganciare un turismo giovanile.**

**Mobilità e accessibilità nell'ambito del territorio di pertinenza del Piano Giovani di Zona (centro-frazioni, Valle del Fersina, zona lago di Caldonazzo).**

Riportare brevemente la **PRESENTAZIONE del soggetto proponente** da cui si evincano le **ATTIVITA' SVOLTE** negli ultimi tre anni e l'**ESPERIENZA** rispetto agli assi prioritari del Piano Strategico Giovani per la quale si presenta la proposta progettuale.

La nostra associazione opera nel campo della divulgazione ludico culturale da un paio di anni, da quando abbiamo iniziato la nostra attività grazie al prezioso finanziamento da parte del pgz per creare delle rivisitazioni in legno, di più o meno famosi giochi da tavolo, ambientati a Pergine (es Perzenopoly).

I giochi che abbiamo realizzato sono stati proposti alla comunità durante vari eventi cittadini e hanno avuto un ottimo riscontro sia dal vivo che tramite i canali social.

Gli eventi più recenti sono stati nella nuova biblioteca di Pergine, dove abbiamo permesso agli utenti di provare i vari giochi durante il pomeriggio, tant'è che siamo stati invitati nuovamente, chiedendoci di organizzare degli appuntamenti fissi.

Come associazione abbiamo avuto un crescente numero di appassionati che, oltre a permetterci attività più corpose e complesse, hanno sviluppato attività collaterali di ritrovo, sfruttando anche spazi pubblici esistenti nelle frazioni (al momento a Serso).

## CHI SONO GLI ORGANIZZATORI?

Numero degli organizzatori: 5

Breve descrizione del loro ruolo e composizione del gruppo:	Fascia di età (inclusi adulti)
Barni esperto cinematografia, Michele esperto giochi di ruolo e giochi da tavolo, Saverio appassionato giochi da tavolo, manga e videogame, Catia esperta giochi da tavolo e coordinazione artistica, Maurizio giocatore esperto di giochi da tavolo e fotografo.	11 – 14 anni n. _____ 15 – 19 anni n. _____ 20 – 29 anni n. 3 _____ 30 – 35 anni n. 1 _____ over 35 n.1 _____

## A CHI E' RIVOLTO IL PROGETTO?

<p><i>Descrivere la tipologia di gruppo di giovani/partecipanti che si auspica di coinvolgere.</i></p> <p>Famiglie (giochi per grandi e piccini), gruppi di giovanissimi, adolescenti e gruppi di amici già formati ed appassionati.</p>	<p>Indicare la/le fascia/e di età (inclusi adulti):</p> <p>11 – 14 anni n. _200____</p> <p>15 – 19 anni n. _200____</p> <p>20 – 29 anni n. _200____</p> <p>30 – 35 anni n. _150____</p> <p>over 35 n. _150____</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## CON CHI INTENDI COLLABORARE E PER QUALI AZIONI?

<p>Associazione Volkan di Trento, che operando da molti anni in ambito ludico ha un ampio bacino di appassionati in tutto il trentino e, oltre a offrire un supporto di esperti (eventualmente anche giochi), permette anche ampia diffusione pubblicitaria.</p> <p>Fantasy World, branca dell'associazione sportiva Progetto Danza di Civezzano, che mette a disposizione numerosa oggettistica per la scenografia dell'evento speciale di palazzo Crivelli.</p> <p>Abbiamo chiesto agli alpini e alla pro loco di mettere a disposizione per gli eventi in esterna qualche tavolo e panca in modo da essere attrezzati al meglio per gli eventi in luoghi che non hanno già arredamento presente.</p> <p>A.p.s. Sinergia Musicale per allestimento audio in funzione dell'evento a Palazzo Crivelli.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

<p>La pubblicità attraverso i canali social ed il passaparola saranno gli assi principali di promozione.</p> <p>Verranno anche avvisate altre realtà conosciute e che operano nell'ambito di interesse del progetto, così da ampliare più velocemente il bacino di utenza. Locandine e volantinaggio mirato andranno a coadiuvare l'attività pubblicitaria.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

La partecipazione ai vari eventi sarà già il metro di valutazione riguardo il successo del progetto. Col passare del tempo ci auguriamo che il numero di utenti si accresca e che i partecipanti ritornino con abitudine. Raccoglieremo i feedback nella pagina fb associativa e valuteremo un questionario che possa risultare accessibile all'utenza, per darci una valutazione delle attività.

## SECONDO TE QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INNOVAZIONE DEL PROGETTO?

Organizzazione strutturata con una competenza ormai comprovata nel campo dell'intrattenimento di nicchia in ambito nerd, delle attività ludico ricreative finalizzate all'apprendimento e allo sviluppo di abilità intellettive e di pianificazione di eventi con un alta partecipazione e coinvolgimento di utenti eterogenei. Riusciamo a coinvolgere e far giocare tutti, senza discriminazioni o divisioni. Questo fattore è estremamente innovativo visto che molti eventi nel nostro settore sono invece targettizzati, a numero chiuso o con parametri di accesso come la prenotazione.

## PIANO FINANZIARIO

### SPESE

Voce di spesa		Prevista
1	Affitto sale, spazi, locali	
2	Noleggio materiali e attrezzatura <i>Specificare</i> _____Armi in gomma per escape fighting room_	200
3	Acquisto materiali specifici usurabili <i>specificare</i> __ cancelleria, tovaglie per gioco da tavolo, colori, materiali per bricolage, luci, tessuti per coperture usa e getta (scampoli)	250
4	Acquisto di beni durevoli <i>Specificare</i> __attrezzature per giochi di ruolo e per gli allestimenti <i>(limite massimo di spesa totale per progetto euro 300)</i>	300

5	Compensi per formatori e relatori esterni, compresi rimborsi spese (Specificare n. ore ____; tariffa oraria ____ / forfait 700 ) Rimborso simbolico per i 7 relatori, spiegatori ed esperti per benzina, materiali e giochi personali messi a disposizione	100
		100
		100
		100
		100
		100
		100
6	Viaggi, spostamenti, vitto e alloggio per i partecipanti	
7	Pubblicità e promozione (grafica e tipografia)	350
8	Tasse / SIAE Assicurazione Giornaliera	100
9	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> )	500
10	Altro 1 (specificare)	
11	Altro 2 (specificare)	
12	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> )	190
<b>Totale A</b>		<b>2590</b>

### ENTRATE

1	Iscrizioni/incassi derivanti da attività a pagamento Partecipazione a evento escaper fighting room / 7 euro a persona in media 20 partecipanti a evento	140
2	Sponsorizzazioni	
3	Incassi da vendita	
5	Contributo di enti pubblici <i>Specificare</i> _____	
6	Contributo di soggetti privati	
7	Autofinanziamento	
8	Altre (specificare)	
<b>Totale B</b>		

**DISAVANZO (TOTALE A -TOTALE B) € \_\_\_\_\_ 2450 \_\_\_\_\_**

\_\_\_\_\_  
Luogo e data

\_\_\_\_\_  
Firma del legale rappresentante