

Verbale dell'assemblea del 14 dicembre 2017

Ordine del giorno:

- Raccolta quote sociali 2018
- Presentazione dell'associazione
- Proposte di iniziative e attività
- Situazione economica dell'associazione
- Selezione del logo dell'associazione
- Elezione del Consiglio direttivo

Il giorno 14 dicembre 2017 alle ore 14,30 presso la sede regionale ARCI di Bologna si è tenuta la prima assemblea dell'associazione "Libera Università del Gioco" (LUnGi).

Presenti (in ordine alfabetico):

Amodio Emanuela, Benini Marilena, Berti Francesca, Borgogni Antonio, Cappelli Roberta, Cristina Bertolini, Di Pietro Antonio, Farnè Roberto, Fazzioli Claudia, Ferri Furio, Gherardi Vanna, Guerra Marco, Laporta Renzo, Maffeo Roberto, Milandri Flavio, Morgagni Enzo, Moscatelli Manuela, Olivero Roberta, Papetti Roberto, Piancastelli Monica, Porretta Eliana, Tedioli Stefano.

Svolge il ruolo di presidente: Roberto Farnè.

Svolge il ruolo di segretario: Renzo Laporta.

Seduta stante vengono aperte le iscrizioni all'associazione. Roberta Cappelli raccoglie le iscrizioni per il 2018 in un ufficio attiguo alla sala dove si tiene l'assemblea. La quota sociale è fissata in 20€. Al termine dell'assemblea sono raccolte 24 quote sociali.

Prende la parola il presidente protempore Roberto Farné, ringraziando l'Arco Regionale che ha offerto la sede per l'evento, porge un ringraziamento e un benvenuto a tutti i presenti, in particolare a chi si avvicina per la prima volta all'associazione, quindi racconta le fasi che hanno portato alla nascita dell'associazione. Viene messo disposizione dei presenti il testo di una relazione scritta da Farné sulle attività svolte da LUnGi dal momento della sua costituzione - giugno 2017 - a metà dicembre 2017, depositata presso la Regione Emilia-Romagna e necessaria a ricevere riconoscimento di APS nell'Albo Regionale delle associazioni.

Il presidente definisce il senso della dizione "Libera Università" con cui l'associazione si definisce, sottolineando l'obiettivo prioritario di operare per la diffusione e la formazione alla cultura ludica nei suoi molteplici aspetti. Il gioco è cultura, è parte significativa della formazione della persona e contribuisce alla qualità della vita. In questo senso l'associazione non mancherà di svolgere anche una funzione critica nei confronti delle esperienze ludiche che possono avere aspetti depressivi o nocivi.

Di seguito, Farné presenta il sito internet dell'associazione (già attivo) e il concorso per il logo sulla base di una collaborazione avviata con una classe di grafica e design dell'istituto IPSIA Strocchi di Faenza, coordinata dalla docente Marilena Benini (socio dell'associazione). Gli allievi dell'Istituto hanno realizzato 22 bozzetti che vengono qui presentati per la prima volta; i presenti sono invitati a fare una prima

selezione, votando i due loghi preferiti. Successivamente, alla ripresa dell'attività scolastica dopo la pausa natalizia, una commissione formata da due membri dell'associazione, due della scuola e un membro esterno esperto di grafica e comunicazione, sceglierà fra i 5 loghi finalisti (quelli più votati) il vincitore. Seguirà una mostra nella scuola di tutti i lavori dei ragazzi, ed anche si darà conto di questo sul nostro sito internet.

Infine, Farné mette in evidenza come il valore di un'associazione come LUnGi è di far conoscere e dialogare alla pari soggetti che operano in diversi settori, tutti accomunati dall'interesse per il gioco nelle sue molteplici espressioni: operatori e animatori culturali, progettisti, insegnanti, docenti universitari, educatori ecc. uscendo così dalle ristrette aree in cui spesso si chiudono specifiche professionalità per aprirsi alla conoscenza e ai contributi di tutti.

Farné passa quindi ad illustrare tre ipotesi di lavoro di LUnGi

- Nei mesi scorsi sono stati fatti alcuni incontri con consiglieri regionali Mirco Bagnari e Francesca Marchetti per realizzare un seminario regionale a Bologna sull'importanza del gioco dal punto di vista della qualità della vita, anche in riferimento al tema delle ludopatie. La presidente dell'assemblea Regionale dell'Emilia-Romagna, Elisabetta Gualmini, ha dichiarato il suo pieno interesse a tale iniziativa per la quale si è ipotizzata la data del 29 di gennaio, al pomeriggio.
- A fine settembre abbiamo incontrato l'assessora alla pubblica Istruzione e Infanzia del Comune di Ravenna per ipotizzare una possibile convenzione con LUnGi; a questa dovrebbe seguire una nostra proposta di iniziativa e l'idea potrebbe essere quella di istituire un Premio nazionale alla Cultura ludica. Si tratterebbe di un evento da svolgersi durante il "maggio in gioco" del progetto della Festa del diritto al gioco di Ravenna. Se questa iniziativa risulterà interessante e fattibile, dovrà avere continuità negli anni.
- Già a partire dal 2018, si potrebbe pensare ad una iniziativa di formazione, sulla base di uno stage residenziale di 3/4 giorni, in cui tenere alcune lezioni di alto profilo culturale, momenti seminariali e attività laboratoriali.

Si apre quindi la discussione ed emerge la proposta di una presentazione dei partecipanti. In breve i soci e le socie presenti si presentano nel nome e nelle appartenenze a vari Enti, con breve esposizione dei campi in cui ciascuno opera.

Inizia quindi la discussione dove si mette in evidenza:

- l'importanza di separare l'argomento gioco dall'argomento infanzia, evitando che LUnGi venga letta/associata esclusivamente all'argomento bambini, poiché la diffusione della cultura ludica riguarda tutte le età della vita;
- L'opportunità di tenere distinti gioco da educazione, il tema della "cultura ludica" non deve indurre a considerare il gioco esclusivamente uno strumento per educare. Il gioco è esigenza di vita, modo di esprimersi e di essere. E' importante sottrarre il gioco a certe stereotipie anche di tipo pedagogico, è cioè importante fare capire che dietro al gioco ed al giocattolo vi è storia, arte, scienza, cultura sul piano antropologico.
- La necessità di criticare la dizione ampiamente diffusa nei mezzi di comunicazione "il gioco può causare dipendenza"; si tratta di distinguere tra gioco e dipendenza da gioco; esiste la campagna di "Libera" contro l'azzardo e l'associazione "Ali per giocare" si è impegnata in una raccolta firme a cui non è ancora seguito un incontro, da tempo richiesto, con i responsabili istituzionali in questo campo.
- Altri temi emergenti su cui LUnGi potrebbe attivare momenti di attenzione e di confronto sono quelli del

rapporto fra gioco e multiculturalità, spazi-gioco e città.

- Uno o più temi, tra quelli oggi proposti, possono diventare momenti di confronto seminariale all'interno dell'associazione, cominciando così a produrre riflessione e documentazione, e a sviluppare conoscenza tra i membri stessi dell'associazione, per poi portare tali contributi all'esterno, allargando i nostri contatti.
- È un tema rilevante la scomparsa dei gruppi gioco autonomamente organizzati e gestiti dai bambini senza la presenza di adulti; bisognerebbe interrogarsi su che cosa comporti nella formazione delle giovani generazioni la scomparsa di queste esperienze ludiche che erano normali nel recente passato.

Al termine della discussione Renzo Laporta illustra la situazione economica dell'associazione, ponendo l'accento sulla necessità di reperire fondi, lavorando soprattutto in queste prime fasi di vita dell'associazione, sull'allargamento della base sociale. Ad oggi LUnGi presenta un deficit, poiché ha già impegnato le entrate delle nuove quote sociale nella spesa per il sito internet il cui conto verrà pagato nel 2018. Il webmaster Pier Mazzini che ci ha supportato in questo, ci darà poi le necessarie istruzioni per operare sul sito in autonomia. Il sito internet richiederà la collaborazione di un piccolo gruppo di soci.

Laporta illustra le caratteristiche del sito internet dell'associazione e le sue potenzialità ed invita i soci a:

- comunicare eventuali iniziative che possano essere rese visibili sul pagina del Calendario eventi di www.lungi.it
- trasmettere una breve didascalia di presentazione e, se vogliono, una propria foto, che verranno inserite nell'elenco soci aggiornato sul sito.

Per ciò che riguarda la comunicazione, il rappresentante della cooperativa Kaleidos informa che essa è anche casa editrice, pubblica la rivista mensile "Ludica" e può collaborare con LUnGi se vi sono progetti editoriali interessanti che abbiano una copertura economica.

Stefano Tedioli invita a realizzare un articolo di presentazione di LUnGi, anche sotto forma di intervista, per la rivista "Gagarin"; Farné dà la sua disponibilità.

L'associazione Animum Ludendo Coles, che opera nell'allestimento di aree gioco, mette a disposizione dei soci copie della propria rivista.

Si procede quindi alla votazione delle proposte di logo, che designerà la rosa dei 5 finalisti. Alle pareti della stanza sono state appese stampe in formato A3 a colori dei loghi ideati dalla classe di studenti coinvolti, su cui si è chiesta ai presenti una votazione tramite l'espressione di due preferenze. La votazione ha selezionato quattro proposte, il quinto posto è conteso tra sei differenti proposte.

I quattro loghi più votati sono

- 1) Logo n.19
- 2) Logo n.14
- 3) Logo n.10
- 4) Logo n.7

La votazione sul logo resterà comunque aperta fra i nuovi soci (oltre i presenti all'assemblea) che potranno esprimere le loro preferenze via email, fino al giorno che precede la riunione della commissione e che verrà comunicato sul sito. Le immagini dei loghi in concorso sono visibili nel sito www.lungi.it alla pagina Immagini.

Si ricorda che la tessera dell'associazione ancora non esiste perché si è voluto attendere la scelta del logo.

L'atto finale dell'assemblea è l'elezione del Consiglio direttivo, nel numero di 5 membri, attraverso una votazione secondo quanto definito nello Statuto.

Presentano la loro candidatura i seguenti soci/e: Antonio Borgogni, Roberta Cappelli, Roberto Farnè, Renzo Laporta, Manuela Moscatelli, Roberta Oliviero, Eliana Porretta.

Ciascun socio/a può esprimere col suo voto fino a tre preferenze.

Alla votazione hanno preso parte 21 soci/e di cui quattro con delega: R. Farnè delegato da Dina Grandi, R. Laporta delegato da Cecilia Fazioli, M. Amodio delegata da Fabio Taroni, S. Tedioli delegato da Marilena Benini.

Risultati della votazione:

Sono state indicate 70 preferenze, così distribuite:

- Roberto Farnè, 23 voti
- Renzo Laporta, 14 voti
- Manuela Moscatelli, 11 voti
- Antonio Borgogni, 10 voti
- Oliviero Roberta, 5 voti
- Eliana Porretta, 5 voti
- Roberta Cappelli, 2 voti

Nella situazione di parità tra Oliviero e Porretta, come quinto membro del Consiglio, non essendo indicata alcuna procedura nello Statuto, l'assemblea, di comune accordo anche con le due candidate a parità di voto, decide di procedere seduta stante per sorteggio. Viene sorteggiata Roberta Oliviero.

Il Consiglio direttivo dell'associazione è pertanto composto dai soci: Borgogni, Farné, Laporta, Moscatelli, Oliviero. La prima riunione del Consiglio è fissata il 12 gennaio 2018 alle ore 15 nella sede regionale dell'ARCI a Bologna.

L'assemblea termina i suoi lavori alle ore 17,30.

Il presidente



il segretario



**ASSOCIAZIONE
LIBERA UNIVERSITA'
DEL GIOCO**
Via G. Rasponi, 5 - 48121 Ravenna
Codice Fiscale 92087650393