



## *La Tana degli Orchi*

Associazione Culturale Ludica  
Via Fattungheri, 4 – 01100 Viterbo  
Cod. fisc. 90032620560  
Tel.0761482881 Cell. 3802929483 E-mail [info@ludika.it](mailto:info@ludika.it)

### “GIOCO ...ERGO SUM”

#### **“Il gioco è una qualità degli esseri umani”**

La Tana degli Orchi nasce come libera associazione di appassionati di giochi da tavolo e ricostruzioni storiche il 12 luglio 1994 con atto registrato presso l'ufficio del registro di Viterbo e con sede legale e luogo di incontro nel centro storico di Viterbo in via Fattungheri 4

Da circa 25 anni opera sul territorio per la diffusione della cultura del buon gioco come esperienza di crescita e di aggregazione a tutti i livelli, nelle famiglie, nelle amministrazioni pubbliche, nelle scuole e nelle comunità, nei gruppi professionali o informali, ma è soprattutto con i giovani e attraverso i giovani che promuove tutte le iniziative legate a diffondere il Gioco Intelligente e le esperienze di socializzazione, condivisione ed inclusione sociale ad esso legato.

Il gioco da tavolo “moderno” infatti si basa su una attività ricreativa e competitiva caratterizzata da obiettivi e regole rigorosamente definite attraverso superfici di gioco, miniature, carte, ma anche giochi di ruolo, che mettono a confronto le abilità relative alle regole del vivere collettivo, la gestione dei conflitti, la capacità di prendere decisioni, gestire la competizione, la vittoria ed il fallimento: in questo modo la “ludoteca per adulti” diviene un luogo per la buona pratica e lo sviluppo dei diritti e delle opportunità di ciascun individuo, luogo d' interazione e di integrazione, nel rispetto della differenza di genere, di cultura, di condizione psico-fisica, con l'obbiettivo di rimuovere gli ostacoli che possono limitare tale persona.

L'associazione si prefigge anche lo scopo di approntare con la propria esperienza ed uno spazio a disposizione, le istanze e le progettualità di chi opera nel territorio con progetti ludici e culturali, fondati su finalità sociali e formative che attraverso

“l’educazione non formale” promuovano la cultura del gioco come cittadinanza attiva, sviluppo sociale, affettivo e cognitivo dell’individuo.

Non a caso da questi semi è nato un evento come Ludika 1243, fatto soprattutto dai giovani che si sono messi “in gioco” per costruire una manifestazione a servizio del grande pubblico, studiando attraverso il teatro di strada ed il teatro sociale degli oppressi, modi diversi di far arrivare un messaggio di impegno sociale, seppur giocoso, a molti altri giovani come loro.

Nonostante il “lavoro” persistente di tutti questi anni, ci rendiamo conto di come a differenza del resto di gran parte dell’Europa o anche del Nord Italia, ci sia ancora da noi una scarsa conoscenza di questo genere di attività e della sua valenza sociale, poiché il termine gioco viene individuato nel suo termine più puro solo se associato ai bambini, mentre per gli adulti viene spesso usato come sinonimo di gioco d’azzardo: per questo siamo coinvolti e impegnati nella campagna “mi azzardo a dirlo”, campagna contro questo latente ed importante fenomeno di disagio che toglie alla parola GIOCO tutto il suo valore ancestrale

Per tutti i motivi di cui sopra e per il fatto che al di là di Lucca Comics & Games e di Play Modena, non esistono in Italia grossi eventi dedicati al gioco, nasce l’idea di creare questo appuntamento nella Toscana, nella splendida location di Palazzo Doria Pamphili proprio per identificare nel progetto di Laziocrea questo “Itinerario giovani” ideale che permetta a tutti gli appassionati del settore di avere un altro evento più spostato nel centro Italia e quindi più raggiungibile anche dal Sud, mentre per il grande pubblico neofita una manifestazione totalmente di scoperta dove partecipare gratuitamente ed essere catapultati in mondo creato a misura dei giovani e dai giovani che divengono perno e mezzo di comunicazione per coinvolgere altri giovani, famiglie e persone di ogni età in un “antico” ma sempre nuovo percorso di comunicazione e di scambio culturale.

La manifestazione si svolgerà su diversi livelli di coinvolgimento, da quello basilico con l’allestimento di una enorme ludoteca con prestito gratuito dei giochi assistiti dalle spiegazioni dei master, a quello di dimostrative sulle novità del gioco da tavolo sempre in continua espansione e crescita ospitando nel contempo le principali case editrici e di distribuzione italiane (Cranio, Ghenos, Da Vinci ecc) passando per la conoscenza di “inventori di giochi”, alle narrazioni di gioco in ruolo sia da tavolo che dal vivo, allestimento di un Historical Corner con miniature e diorami che ricostruiscono episodi storici di battaglie, laboratori di pittura e di manualità, tornei e tappe di campionati italiani in quelli che sono veri e propri “sport della mente”, incontri e dibattiti “in gioco” con gli autori/personalità importanti del gioco in Italia come A. Angiolino, A. Porazzi, Sfiligoi e tanti altri, coinvolgimento delle scuole di Viterbo e provincia con l’invito alla visita e partecipazione concreta alla kermesse, allestimento di un’area con giochi antichi arrivati fino ai giorni nostri,

elezione del gioco più bello a giudizio insindacabile del pubblico che lo voterà, angolo "Bring & Buy" e tanto altro ancora, perché l'Homo ludens che si scatena non si ferma più.

Le date scelte sono individuate appositamente a ridosso della Giornata Mondiale del Gioco che è il 28 maggio, proprio per dare maggior valenza e risalto alla manifestazione che potrà essere inserita nel calendario internazionale di questo circuito, aderendo anche al Manifesto Ideale delle Città in Gioco che verrà presentato e divulgato durante l'evento e di cui ci auguriamo Viterbo e San Martino al Cimino possano divenire sempre più luoghi di vivace promozione

Sarà nostra cura coinvolgere alla partecipazione le associazioni che nel Lazio ed in tutta Italia portano avanti percorsi simili, in un gemellaggio ludico di idee e di iniziative che verranno presentate dalle associazioni stesse nelle diverse postazioni preparate per l'occasione, per creare "un Itinerario" ben preciso dove il giovane turista che viaggia per conoscere altre realtà e culture possa deciderlo anche in occasioni di eventi simili a Giokeria, in una sorta di Mappa Turistica del Giocatore

La manifestazione verrà preceduta da un'ampia campagna pubblicitaria su siti e social del settore, dalla distribuzione di brochure, volantini e affissione di manifesti, ma in particolar modo dalla nostra presenza in altri eventi del settore in cui parleremo e presenteremo Giokeria come nuova, meravigliosa "Città in Gioco"

Cronoprogramma di massima "in coming" sulla base dei contatti e dei micro eventi che sono in fase di progettazione/organizzazione rispetto anche al calendario di tornei ed eventi già in essere .

Giovedì 21 maggio: allestimento degli spazi, degli stand case editrici e delle associazioni, organizzazione generale della zona ludoteca

Venerdì 22 maggio / sabato 23 e domenica 24 programma di routine

Per tutta la durata della manifestazione sarà attiva in qualunque orario una ludoteca per il prestito gratuito dei giochi e spiegazione da parte dei nostri master

h 9.00 apertura della manifestazione con particolare attenzione all'accoglienza delle scuole che verranno in visita e a cui ( a seconda dell'età) verranno proposte iniziative diversificate (venerdì e sabato)

h. 9,30 Inizio tornei e campionati (ne verranno proposti diversi sulla base dei diversi calendari nazionali ed internazionali)

h. 9,30 Inizio avventure di gioco in ruolo: vesti i panni di un personaggio e porta a termine la tua missione

h. 10.00 Apertura Bring & Buy: tutto ciò che puoi vendere o barattare nell'universo del Gioco da Tavolo e dintorni. 10.30 incontri, dibattiti, tavole rotonde sul mondo del gioco, sulla sua valenza educativa e sociale (temi diversi per ogni giornata con interventi di esperti del settore)

h. 11.00 "Un gioco all'anno e via ogni malanno": presentazione e dimostrazione su diversi stand di giochi vecchi e nuovi che hanno vinto premi o che sono divenuti successi mondiali che fanno o faranno la storia del gioco

h. 12.00 Aperigioco: quiz, test, domande all'improvviso: il più veloce, il più esperto o in alcuni casi il più divertente si aggiudica un premio ed un aperitivo ludico

h. 14.30 Historical Corner: ovvero la storia in miniatura: gioca un avvenimento storico e cambia le sorti, con spiegazione del fatto storico e delle sue dinamiche. Laboratorio di pittura delle miniature e costruzione di scenari

h. 15.30 Attivazione arena di Giochi in ruolo dal vivo

h. 16.00 Incontro ludico con l'autore: ogni giorno un incontro diverso con colui che l'ha pensato, spiegazione del regolamento e sfida al maestro

h. 16.30 Sfide e diffide con i giochi storici: un tuffo nel passato con una vivacità e destrezza moderni

h. 17.30 Spazio all'inventore: chiunque inventi un gioco ha la possibilità di spiegare al pubblico la propria novità e spronarlo a votare per lui : alla fine della manifestazione il gioco che avrà avuto più punti riceverà un premio e verrà "adottato" per la promozione continua presso i vari club

h. 18.30 Premiazioni delle varie attività della giornata

h. 20.00 chiusura della manifestazione

per la giornata di sabato, l'evento si prolungherà fino alle 24 con "La febbre del Gioco del Sabato Sera"