

IL GIORNALE DI VICENZA

05/12/2023

Valdagno

Giochi di società e di ruolo Biblioteca prima in Italia

• Riconoscimento dell'Associazione italiana di gaming che ha ritenuto innovativi i progetti ludico-culturali e di socializzazione

VERONICA MOLINARI

Dai tradizionali giochi da tavolo ai più moderni giochi di ruolo. Passato, presente e futuro si intrecciano in biblioteca: c'è chi si cimenta nella partita a scacchi e chi si avvicina all'ultimo gioco di ruolo organizzato, ad esempio, per la Giornata contro la violenza sulle donne. Ma anche chi vuole trovare avversari per un'intramontabile sfida a Monopoli. Dove farlo? A Villa Valle che ha abbracciato da anni il progetto di dare sempre più spazio ai giochi di società pensandoli per tutte le età e tutti i gusti.

E se questo poteva sembrare ormai "normale" per i valdagnesi, il gruppo di lavoro "Gaming in biblioteca" (dell'Associazione italiana biblioteche - International games day at your library Italia) l'ha trovato tanto innovativo da premiare la biblioteca valdagnese con il primo premio a livello nazionale. Gradino più alto del podio, dunque, per il progetto della civica di viale Regina Margherita che ha lasciato indietro le altre 56 proposte arrivate da tutta Italia. La vittoria ha fatto arrivare a "Villa Valle" 14 nuovi giochi da tavolo donati dagli sponsor del progetto. «Un riconoscimento al



Podio "Gaming in biblioteca" ha assegnato il primo premio nazionale a "Villa Valle" VEMO.

cammino che con la biblioteca stiamo facendo per essere sempre più un presidio di cultura aperto alle più diverse forme di partecipazione e coinvolgimento per ogni età - dice l'assessore alla cultura Anna Tessaro -. Da tempo promuoviamo il gioco quale strumento di apprendimento, socializzazione e crescita, grazie alla partecipazione di tanti volontari, dell'associazione "Gli Apriscatole" e dei bibliotecari. Grazie anche a queste attività oggi, più che mai, "Villa Valle" è riconosciuta come hub di comunità, luogo di incontro e di coinvolgimento intergenerazionale che cattura le passioni e gli interessi più diversi». Un traguardo tagliato dopo anni di lavoro: dal 2015 la civica partecipa all'Italian games day e all'International

Sbaragliata la concorrenza
"Villa Valle" primeggiato su circa 60 proposte grazie anche alla "palestra" per scacchisti, inserimento dei giochi a scuola e convegni

games week/month e da allora sono cresciute le proposte disponibili tra gli scaffali delle librerie che vanno dai giochi per la prima infanzia fino a quelli per i grandi appassionati e i veri esperti.

L'obiettivo che si era posta la biblioteca e che ha incoronato il suo progetto è l'abbattimento delle barriere generazionali anche con il gaming attraverso la diffusione e la promozione della cultura del gioco come strumento

educativo e di comunicazione intergenerazionale ed interculturale. A contribuire a far tagliare il traguardo nazionale sono stati la palestra stabile per gli scacchisti, i tornei e i corsi gratuiti per avvicinarsi alla scacchiera o per perfezionarsi, gli incontri settimanali dedicati ai giochi in generale e quelli specifici dedicati ai giochi in scatola; eventi di approfondimento con insegnanti per introdurre il gioco nelle scuole, con presentazione agli studenti dei servizi gratuiti di gaming in biblioteca, coinvolgendo i ragazzi delle superiori anche in attività di promozione in estate. Ma anche il Larp, ovvero giochi di ruolo per sensibilizzare gli studenti su temi come il Giorno della Memoria o la violenza sulle donne e "Valdagno play".