



Partecip@ttivi – partecipazione a Palermo Report attività

Numero di partecipanti	23
------------------------	----

Report attività svolta

Descrizione | Il workshop si è svolto proponendo una prima fase in cui si sono spiegati i principi della gamification e le principali tecniche per elaborare e proporre giochi. Dopo un approfondimento su alcuni temi di mobilità e mobilità sostenibile, i partecipanti hanno partecipato a due giochi di esempio sulla mobilità.

1. **Un viaggio al buio** ha avuto le seguenti regole:

- Ci si sfida tra squadre
- Abbiamo preparato un percorso tortuoso tra le sedie
- Un componente della squadra viene bendato e deve percorrere guidato verbalmente dagli altri alla fine del percorso
- Ogni volta che tocca un margine del percorso sta fermo 5 secondi prima di ripartire
- La squadra che arriva prima si aggiudica 2 punti la seconda 1 punto

Obiettivo | Muoversi nello spazio urbano non è uguale per tutti e ci si deve interrogare anche sulle difficoltà di chi ha deficit sensoriali e corre molti più rischi nel muoversi

Il secondo gioco proposto si è basato sull'orientamento (**Palermo Express**). Fasi di svolgimento:

- Il gioco si svolge in plenaria
- Un componente per squadra è chiamato sul palco e gli viene comunicato un punto di partenza ed uno di arrivo.
- Il componente descrive il percorso per raggiungere il punto di arrivo senza usare nomi di strade se non per il punto di partenza (può descrivere solo ciò che si vede).
- I componenti di ciascuna squadra scrivono su un foglio di carta apposito il punto di arrivo del percorso descritto.
- Vince chi si avvicina di più!

Obiettivo | Orientarsi nello spazio urbano come aspetto importante della mobilità. Il gioco valuta l'attitudine alla descrizione e la capacità di orientarsi nello spazio urbano.

Risultati raggiunti

Il primo esito del workshop “Muoviti Fermo” è la sensibilizzazione diretta dei partecipanti al workshop, il secondo riguarda l’opportunità di raccogliere proposte di gioco sul tema della mobilità. Queste proposte, opportunamente modificate ed adattate, entreranno a far parte di un gioco urbano molto ampio ed articolato in cui è chiamata a partecipare la cittadinanza. In questo gioco saranno proposte ai cittadini partecipanti una serie di missioni volte a farli interagire con la città. Questo gioco urbano rappresenterà la chiusura di Partecip@ttivi, che contiene anche molti altri formati più canonici. In questa cornice ludica si riesce a garantire una certa consequenzialità tra le proposte espresse nel workshop di partecipazione Muoviti Fermo ed il gioco urbano.