



Comune di
Marano
sul Panaro



Comune
di Guiglia



Comune
di Monzuno



 Regione Emilia-Romagna

Con il contributo della Legge regionale 15/2018

Evento partecipativo 2^a tappa - REPORT

Venerdì 06 settembre 2024, ore 19.30-20.30

Cortile interno del Castello, Guiglia



Presenti

Cittadinanza: circa 14 persone, (8 F; 6 M); 50% persone over 65; 20% ragazze giovani e 30% persone di mezza età.

Associazioni firmatarie: (3M) I libri di Mompracem;

Amministrazione Guiglia 2 (1F 1M)

Facilitazione e report: Eubios

Introduzione

Il workshop si è svolto all'interno della prima giornata della tappa del festival che si svolge ogni anno a settembre a Guiglia, dal titolo "Passi Parole Sogni".

La facilitatrice **Annalisa Dall'Acqua** apre l'incontro presentando il percorso partecipativo Parole Passi Sogni e spiegando le peculiarità di un progetto gestito con questo approccio. Viene illustrando il focus del progetto, che quest'anno è incentrato sull'individuare e tracciare i luoghi significativi all'interno dei territori del festival, importanti per le persone che vi partecipano.

Arnaldo Melloni, dell'associazione "I libri di Mompracem", spiega la scelta di lavorare su luoghi che favoriscono incontri intergenerazionali all'interno del percorso, evidenziando una forte esigenza e nostalgia per gli spazi fisici, che sembrano essere scomparsi, soprattutto dopo la pandemia da Covid-19. Ricorda l'importanza di individuare e creare spazi di incontro tra diverse generazioni, nei quali far convivere approcci differenti tra le generazioni. Viene sottolineata l'importanza di creare momenti di scambio e confronto attraverso eventi che colleghino le varie fasce d'età.

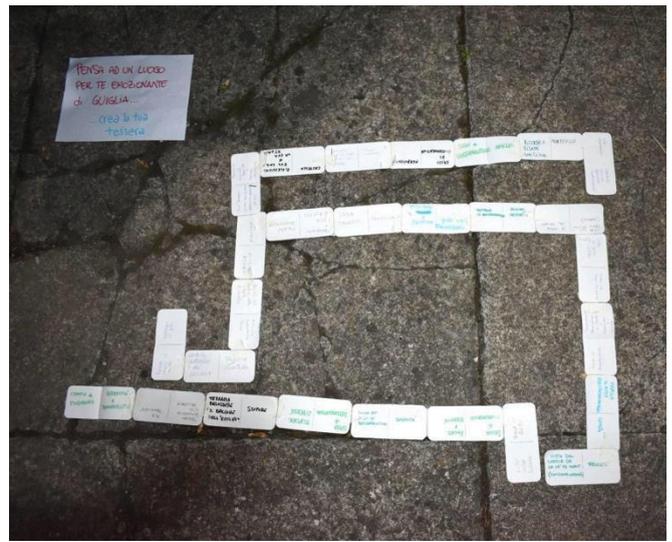
I luoghi individuati

Durante gli incontri preparatori di progettazione, svolti assieme alle amministrazioni e alle associazioni organizzatrici ci si è interrogati sulla modalità con cui svolgere il laboratorio di Guiglia e si è deciso di adottare il gioco come strumento di comunicazione intergenerazionale. In particolare nella serata vengono utilizzate delle tessere cartacee del Domino. Il gioco si articola prevedendo una domanda stimolo e l'uso delle tessere per indicare la risposta. La domanda stimolo è: "Pensa a un luogo emozionante per te a Guiglia e crea la tua tessera". I partecipanti sono invitati a scrivere, su un lato della tessera un luogo fisico, e sull'altro, l'emozione che tale luogo suscita, per poi individuare e cerchiare il luogo sulla cartina geografica del territorio di Guiglia.

Durante la serata si avvicendano vari luoghi ed emozioni concatenate tra loro. Qui di seguito vengono riportate raggruppate per facilitare la lettura di quanto emerso.

- *Via Monteolo* - ricordi, risate, amicizia, crescita, scuola, ricordi, indipendenza
- *Campo di Pugnano* - Serenità e tranquillità
- *Acqua di Zolfo* – Cibo, giochi e allegria
- *Selva di Monteorsello* – Amore, Serenità
- *Pieve Trebbio, Cippo dell'Aviatore Americano abbattuti, Il G.M* – Bellezza, Caducità della Vita, Memoria delle Azioni
- *Sassi di Roccamalatina* – amicizia, meraviglia, Stupore, Libertà, Trasformazione, resistenza al tempo, Infinito, scalate
- *Parco Sassi Roccamalatina* – Gioia
- *Borgo Sassi di Roccamalatina* – Serenità
- *Oratorio di Roccamalatina* – Ricordi, Nostalgia
- *Vista dal Cortile De La Cà Mont (Roccamalatina)* – Felicità
- *Castello* – Riflessione sul logo e sulla sua storia
- *Cortile del Castello* – Nostalgia di Festa, Tensione creativa, Piacere
- *Arcate del portico del cortile del Castello* – Armonia, Robustezza, Forza

- *Sala degli specchi del Castello* – Le ombre del Passato
- *Sala da gioco del Castello* – Salto nel tempo, Decadenza
- *Scalinata verso le sale signorili nel castello* – Stupore e curiosità
- *Terrazza Belvedere “Il Balcone dell’Emilia”* – Stupore, Pace, Tranquillità
- *Tramonto a casa Galassi* – Piacere, Benessere
- *Casa Galassi* – Fratellanza
- *Chiesolina San Luca* – Felicità, Amicizia



Conclusioni

L'incontro si conclude chiedendo ai presenti se l'attività sia stata apprezzata. I partecipanti rispondono positivamente, evidenziando l'importanza di rendere visiva l'attività. Il gioco ha facilitato il processo di narrazione personale e di apertura verso persone sconosciute. Annalisa Dall'Acqua spiega che l'attività è stata concepita per dimostrare come i luoghi, sebbene talvolta percepiti come scollegati, possano essere connessi e messi in rete, obiettivo raggiunto attraverso il gioco svolto durante la serata.