

Giovedì 16 luglio 2020 alle ore 21,15 a San Casciano V.P

METTI ALLA PROVA LA TUA MEMORIA

La cittadinanza si mette "IN GIOCO"

Le ragazze, i ragazzi e la cittadinanza partecipano al gioco del

Memory Street International

Scopo primario del gioco è l'interscambio culturale, in ottica di genere, facendo conoscere, attraverso un percorso ludico, il valore di persone significative e meritevoli presenti in tutti e cinque i continenti, ma il cui valore, essendo donne, è scarsamente riconosciuto. Contemporaneamente, il gioco, favorisce la riflessione sull'importanza di conservarne la memoria pubblica e sviluppa il senso condiviso di cittadinanza mondiale.

Che cos'è il Memory Street International?

il MEMORY STREET INTERNATIONAL consiste in una versione tematica del gioco di memoria da tavolo che prevede l'accoppiamento di carte.

Il gioco si compone di 80 carte, di cui una metà raffiguranti volti che ricordano personaggi femminili dei 5 continenti - 10 scienziate, 10 artiste, 10 figure storico-politiche, 10 letterate - e un'altra metà corrispondenti a targhe con le rispettive intitolazioni di strade del mondo.

Come si svolge il gioco?

- vengono disposte sul pavimento stradale tutte le 80 carte coperte;
- come in un Memory classico, a turno le squadre gireranno due carte cercando di formare una coppia targa-volto;
- ad ogni squadra è consentito chiedere l'aiuto del pubblico per tre volte; ogni squadra avrà nel pubblico il proprio gruppo di aiuto
- ogni volta che la squadra forma una coppia, questa dovrà essere attaccata sul cartellone del continente da cui la donna proviene: in cambio riceverà una fiche per segnare il punto conquistato;
- la squadra continua a giocare fino a quando riesce a comporre coppie; all'errore, il turno passa alla squadra successiva;
- scopo del gioco è realizzare il maggior numero di coppie;
- alla fine, si registrano i punteggi totali di ogni squadra ottenuti in questa fase di gioco.

Tre squadre di ragazze e ragazzi dai 9 ai 14 anni - per max 15 componenti- si sfideranno nel gioco del Memory Street International, con la possibilità di chiedere un aiuto al pubblico

Ma... a conclusione:

La sorte può cambiare...

un M, una F e un ragazzo/a del pubblico sono invitati a rappresentare la squadra che sostengono ed entrano in gioco

Muniti di taccuino e penna, i tre gruppi sono invitati a scrivere la categoria di appartenenza della donna nominata da colui/colei che conduce il gioco. I punti guadagnati si sommano a quelli della propria squadra

I punti sono scritti sul cartellone.

LA PREMIAZIONE

Al termine del gioco, verranno sommati i punti e dichiarata la squadra vincente.

Ogni partecipante riceverà una cartolina-diploma di *Supertoponomasta* (per la squadra vincente) e di *Toponomasta* (per le altre due squadre)

*Il gioco è ideato dall'associazione Toponomastica femminile