



## PROGETTO

# #LOGIOPULITO

### GLI ATTORI

#### **CSV MONZA LECCO SONDRIO**

CSV Monza Lecco Sondrio intende promuovere cambiamento sociale e rendere **il volontariato agente di sviluppo sociale**. I destinatari dei servizi del CSV sono: associazioni, volontari, singoli cittadini, la comunità nel suo insieme e le reti dei diversi soggetti che abitano un territorio.

<https://www.csvlombardia.it/monza-e-brianza/>

#### **ASSOCIAZIONE IL TARLO**

L'Associazione Culturale Il Tarlo ha come scopo la **diffusione della cultura del gioco** inteso come strumento di **coesione sociale** interculturale e intergenerazionale. Organizza animazioni ludiche, laboratori e percorsi di falegnameria e gestisce **progetti sociali** a sostegno di persone con fragilità attraverso la chiave del gioco e del fare con le proprie mani.

<https://www.iltarlo.eu/>

#### **RETE TIKI TAKA – FCMB (Fondazione della Comunità di Monza e Brianza)**

A TikaTaka – Equilibri di essere aderiscono oltre trenta tra associazioni, cooperative e istituzioni operative negli ambiti di Monza e di Desio e di altri territori della provincia: **obiettivo quello di rendere le comunità più accoglienti e inclusive nei confronti delle persone con fragilità**, attraverso il coinvolgimento e la partecipazione alle progettazioni di numerose realtà dei territori, dei cittadini e dei destinatari.

<http://www.progettotikitaka.com/>

### PREMESSE

Csv Monza Lecco Sondrio partecipa dal 2020 al progetto **MIND THE GAP PROGRESS** sulla prevenzione alla ludopatia nel territorio di ATS Brianza. Le azioni di competenza riguardano il coinvolgimento della comunità (poco consapevole dei pericoli di questa forma di dipendenza) attraverso azioni di sensibilizzazione e socializzazione. Se pensiamo che la ludopatia è facilitata da fenomeni quali l'isolamento e la solitudine ne ricaviamo infatti che anche in questo senso il Terzo Settore è chiamato a giocare un importante ruolo.

Una di queste azioni è stata fatta al Festival Equilibri di Essere organizzato dalla Rete Tiki Taka nel maggio 2022 e ha coinvolto l'Associazione Il Tarlo in un'attività di animazione con il [CicloTornio](#) e giochi di legno. Da questa esperienza è nata la voglia di sviluppare un progetto ad hoc che possa coniugare il protagonismo di ragazzi/e anche con disabilità, il bisogno di socializzazione e svago, la sostenibilità ambientale.

## IL PROGETTO

#IOGIOCOPULITO coinvolge volontari e volontarie in **azioni di promozione del gioco come occasione per divertirsi e stare insieme, combattere l'isolamento sociale**. L'iniziativa al momento è rivolta ad alcune realtà di Tiki Taka già coinvolte nell'attività "Anch'io volontario" che ha lo scopo di far provare a ragazzi e ragazze con disabilità esperienze di volontariato e cittadinanza attiva. Ogni persona che lo desidera, dovrebbe avere l'opportunità di offrire il proprio contributo alla comunità, di donare parte del proprio tempo e vivere delle esperienze di partecipazione. Perché non le persone con disabilità?  
(<https://www.progettokitaka.com/lavoro-abilita-l-uomo>)

Nei mesi di febbraio e marzo 2023 Il Tarlo ha organizzato una formazione per i ragazzi e le ragazze potenzialmente interessati/e all'attività. È stato insegnato loro ad utilizzare i giochi di legno selezionati da Il Tarlo ma soprattutto a fare un passaggio in più: **spiegare i giochi ad un potenziale pubblico**. I volontari e le volontarie di #IOGIOCOPULITO saranno infatti coinvolti/e negli eventi di animazione NO SLOT che si svolgeranno nella primavera estate 2023 per mettersi alla prova!

## SVILUPPI

#IOGIOCOPULITO vuole includere altre realtà e volontari/e per la diffusione di un **gioco sano, finalizzato al divertimento e al benessere**. Vuole diventare un format che possa essere portato nelle feste, nelle piazze, nei cortili, nelle aziende, ovunque ci siano gruppi di persone di ogni età ed estrazione sociale che possano essere coinvolte in attività di socializzazione. Vuole coinvolgere volontari e volontarie che abbiano voglia di "mettersi in gioco" nel vero senso della parola, da giovani desiderosi di sperimentare giochi diversi da quelli a cui sono abituati (molto spesso videogiochi) ad anziani che abbiano voglia di rivivere e diffondere i "giochi senza tempo"! Vuole coinvolgere volontari/e nella realizzazione stessa di gadget e giochi in legno/plastic free.

*Con il contributo del progetto Mind the Gap Progress*

