

ARCIMVOLTO - Il gioco dei volti della natura

ArcimVolto è un gioco da tavolo educativo ispirato ai ritratti composti da elementi naturali di Giuseppe Arcimboldo.

Il progetto ha l'obiettivo di realizzare uno strumento ludico capace di avvicinare bambini, ragazzi e famiglie ai temi della biodiversità, dell'equilibrio degli ecosistemi e della tutela dell'ambiente.

Come nei celebri ritratti di Arcimboldo, dove frutti, fiori, ortaggi e altri elementi della natura costruiscono un volto umano, nel gioco i partecipanti sono chiamati a creare il proprio **ArcimVolto**, componendo un ritratto attraverso carte raffiguranti elementi vegetali.

Il volto diventa così la rappresentazione simbolica di un ecosistema: ogni elemento inserito contribuisce all'equilibrio complessivo e ogni scelta influenza il risultato finale.

Finalità

ArcimVolto nasce con una duplice finalità: educativa e ludica.

In primis vuole favorire la conoscenza del mondo naturale attraverso un'esperienza attiva e partecipata. La costruzione del proprio ritratto, diventa infatti pretesto per imparare che: la natura è composta da molte forme di vita interconnesse; la biodiversità rende gli ecosistemi più ricchi e resistenti; ogni elemento naturale svolge un ruolo importante; gli eventi climatici e ambientali possono modificare gli equilibri naturali; le azioni di tutela e cura possono contribuire alla conservazione dell'ambiente.

Ma è anche un gioco basato su scelte estetiche ed ecologiche, strategie e sorpresa.

Obiettivi

- **Conoscenza della biodiversità:** i partecipanti scoprono la varietà del mondo vegetale e le relazioni tra differenti elementi naturali.
- **Consapevolezza ambientale:** gli eventi del gioco introducono temi contemporanei come: siccità; incendi; inquinamento; perdita di biodiversità; tutela delle risorse naturali.
- **Capacità di scelta e progettazione:** ogni giocatore costruisce progressivamente il proprio ecosistema, comprendendo che non esiste una sola soluzione possibile ma differenti strategie.
- **Collaborazione e riflessione:** alcuni eventi mostrano come la protezione dell'ambiente possa richiedere attenzione collettiva e comportamenti responsabili.

Struttura del gioco

Ogni partecipante dispone di una plancia con un volto raffigurante un ritratto di Arcimboldo.

Il volto è composto da spazi che possono essere completati attraverso carte Natura.

Le carte rappresentano elementi vegetali appartenenti a diverse famiglie:

- fiori;

- frutti;
- ortaggi;
- cereali;
- alberi;
- funghi

Ogni carta possiede caratteristiche specifiche che permettono di inserirla negli spazi corretti e di ottenere diversi valori durante il conteggio finale.

La costruzione del volto diventa quindi una metafora della costruzione di un ambiente equilibrato.

Gli eventi: natura, cambiamento e resilienza

Durante la partita vengono pescate carte Evento che rappresentano trasformazioni dell'ambiente.

Alcuni eventi mostrano difficoltà che gli ecosistemi possono incontrare:

- siccità;
- gelate;
- incendi;
- alluvioni;
- parassiti;
- inquinamento.

Altri rappresentano condizioni favorevoli o azioni positive:

- impollinazione;
- acqua pulita;
- cura della natura;
- recupero ambientale;
- biodiversità.

Gli eventi permettono di introdurre concetti scientifici attraverso una dinamica semplice e immediata, trasformando fenomeni complessi in esperienze comprensibili.

Possibili sviluppi futuri

Il primo prototipo è dedicato principalmente al mondo vegetale, ma il sistema di gioco può essere ampliato attraverso future espansioni dedicate ad altri ambienti naturali:

- ecosistemi acquatici;
- animali;
- insetti impollinatori;
- ambienti forestali;
- paesaggi e territori.

In questo modo ArcimVolto può diventare un progetto modulare capace di accompagnare percorsi educativi diversi.

Conclusione

ArcimVolto unisce arte e natura, recuperando l'immaginario di Arcimboldo e reinterpretandolo in chiave contemporanea.; valorizza creatività, osservazione degli elementi naturali, rapporto tra immagine e conoscenza, la capacità dell'arte di comunicare temi ambientali.

Attraverso la costruzione di un volto composto dalla natura, il giocatore scopre che ogni elemento ha un valore e che l'equilibrio nasce dalla relazione tra molte parti diverse.

Il gioco diventa così uno strumento per raccontare la biodiversità non come un concetto astratto, ma come un sistema vivo di cui tutti facciamo parte.



Gioco realizzato nell'ambito del Progetto "Donatori di saggezza" ideato da UNI.VO.C.A. (Unione Volontari Culturali Associati – www.univoca.org) – Azione "Arte in gioco" grazie al contributo della Regione Piemonte ("Avviso pubblico per l'assegnazione di contributi rivolti a Comuni, Enti gestori delle funzioni socio assistenziali, Enti del terzo settore ed Enti associativi diversi, operanti nella regione Piemonte, per la realizzazione di interventi ed iniziative connessi all'attuazione del Piano per l'Invecchiamento attivo").