



IL MEMORY DEL VOLONTARIATO CULTURALE

Un gioco interattivo per scoprire, valorizzare e promuovere l'impegno dei cittadini a tutela del patrimonio artistico e monumentale

Il Memory del volontariato culturale unisce il divertimento del gioco di memoria con la sensibilizzazione civica verso i Beni Culturali piemontesi.

Attraverso il classico gioco di carte "Memory" si può stimolare l'attenzione e facilitare la memorizzazione di monumenti, siti archeologici e pratiche di cittadinanza attiva, dando visibilità al lavoro insostituibile svolto dalle associazioni di volontariato nella custodia e apertura dei luoghi d'arte.

Ogni tessera del gioco testimonia una storia di cura, restauro o accoglienza museale. Puoi approfondirla o fartela raccontare, avvicinandoti così alla conoscenza del territorio in cui vivi.

Come si gioca

Il gioco prende avvio da un mazzo di carte composto da un numero pari di tessere.

Ogni coppia rappresenta un'associazione di volontariato culturale (es. Amici della Sacra di San Michele, Amici del Museo Egizio, Amici dell'Arte e dell'Antiquariato...) e permette di scoprire l'associazione e il monumento/territorio che viene tutelato e valorizzato.

L'obiettivo del gioco è abbinare il maggior numero di coppie di carte identiche prima degli avversari, allenando la memoria e conoscendo al contempo le principali attività, figure e luoghi legati al volontariato e alla salvaguardia del patrimonio culturale.

Svolgimento del Gioco

- Mescola accuratamente tutte le carte del mazzo.
- Disponi le carte coperte (faccia in giù) su una superficie piana, disponendole in modo ordinato a griglia (ad esempio 8 colonne per 4 file).

- I giocatori (o le squadre) giocano a turno in senso orario.
- Durante il proprio turno, un giocatore sceglie e gira due carte a faccia in su, mostrando l'immagine a tutti i partecipanti.
 - Se le carte formano una coppia il giocatore guadagna la coppia e la tiene di fronte a sé. Ha diritto a un turno bonus (gira altre due carte).
 - Se le carte NON formano una coppia le carte vengono mostrate per qualche secondo per permettere a tutti di memorizzarne la posizione. Poi vengono nuovamente girate a faccia in giù nella stessa identica posizione. Il turno passa al giocatore successivo.
 - Quando un giocatore trova una coppia, prima di ritirarla, deve leggere ad alta voce la breve didascalia sulla carta (o descrivere brevemente l'attività di volontariato culturale rappresentata).

Il gioco termina quando tutte le coppie sul tavolo sono state raccolte.

- Vince il giocatore (o la squadra) che ha collezionato il maggior numero di coppie.
- In caso di parità, si procede a uno spareggio lampo o si dichiarano vincitori a pari merito.

Regole

- Mantieni mani e piedi sulle impronte indicate.
- Non puoi appoggiarti con ginocchia, gomiti o altre parti del corpo.
- Se perdi l'equilibrio o tocchi terra, sei eliminato.
- Divertiti a sfidare amici e familiari!



Gioco realizzato presso il Museo Laboratorio della Preistoria di Vaie (TO), 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").