

IL TEMPO DEL GIOCO E I GIOCHI DI UN TEMPO

Il tema del concorso si focalizza sul ruolo che il gioco ha occupato nella vita infantile e giovanile e come siano stati vissuti ricreazione e divertimento che si pongono diversamente a seconda del livello socio-culturale ed economico della famiglia e si differenziano a seconda che si faccia riferimento alla famiglia urbana o a quella rurale in cui la vita familiare presenta una maggiore coesione, attraverso la partecipazione dei suoi membri ad un comune lavoro, nonché attraverso una più sentita adesione ai costumi e alle tradizioni locali.

Un tempo il gioco rappresentava (e così dovrebbe essere anche oggi) l'attività principale di ogni bambino, che trovava il modo di divertirsi con pochissimi mezzi e ovunque. Si giocava andando e tornando da scuola, il pomeriggio, la sera, fuori all'aperto o anche in un angolo della stalla durante il filò. Fuori non c'erano divieti o confini che reggessero, ci si ritrovava nel cortile, ma anche nella strada, nei campi, lungo gli argini dei fiumi. In questi spazi, bambini e ragazzi instauravano il dominio della fantasia; creatività e immaginazione trasformavano ogni corsa in un'avventura. D'inverno ci si accontentava di un cantuccio al caldo, i giochi erano, per forza di cose, più tranquilli, ma il ritrovarsi assieme rimaneva comunque fonte di allegria.

Le bambine avevano bambole di pezza, che accudivano con grande amore, giocavano a fare le signore oppure con la palla e la corda, i loro passatempi erano spesso ritmati da conte e filastrocche. Per i maschietti si costruivano carri armati, trenini, trottole, slitte... il tutto grazie a quell'antica arte del riciclaggio che il mondo contadino si portava nel sangue. I più grandi usavano, invece, la palla di stracci, l'aquilone, la fionda. Con i loro giocattoli, quelli che spesso essi stessi avevano costruito, si preparavano al lavoro che li attendeva nella vita, apprendendo quelle tecniche di abilità manuale che li introducevano, a poco a poco, nel mondo degli adulti.

Numerosi erano anche i giochi di squadra per i quali si usavano tappi di bottiglia, bottoni (spesso staccati furtivamente dai pantaloni), biglie. Il controllo degli adulti non era mai pressante né invadente e così i ragazzi crescevano acquisendo con naturalezza le regole fondamentali del vivere assieme. Per il rapido evolversi dello stile di vita, ora anche il gioco è cambiato così come sono inesorabilmente cambiati l'ambiente, l'organizzazione del tempo, i modi di divertirsi. Ogni famiglia vive rinchiusa nel proprio orizzonte, le occasioni di incontro con i coetanei sono sempre meno frequenti o, quando ci sono, avvengono però in contesti ben definiti e strutturati (palestra, piscina, corsi vari) dove la fantasia fatica ad entrare. La libertà di un pomeriggio tutto da inventare con gli amici sembra, per i bambini di oggi, un lusso impensabile. Strade, piazze, colline e campi non sono più scenari di gioco, la prudenza costringe a rinunciarvi. Rimane il parco giochi, ma solo sotto lo sguardo vigile di un genitore o dei nonni.

Ai concorsi partecipano anche gli iscritti di "50&Più" che collabora nelle iniziative di creatività. La premiazione dei lavori migliori, raccolti in monografia a stampa, è prevista nel meeting della creatività, fissato a Vicenza nel maggio 2019. Tutti i partecipanti riceveranno una pubblicazione quale segno di riconoscimento del lavoro svolto.

BREVI STORIE RACCONTATE CON FOTO E VIDEO

❶ Tre immagini possono essere realizzate in esterni o in interni e **devono raccontare una breve storia**. Devono avere prospettive e inquadrature originali e possono essere in bianco e nero o a colori, senza interventi creativi con programmi di foto ritocco.

❷ Le stampe devono avere il formato orizzontale e dimensioni 20 x 30. Sul retro di ciascuna fotografia deve esserci l'indicazione del titolo del racconto fotografico e la sequenza. Dovrà essere riportato anche cognome, nome, indirizzo e numero di telefono del concorrente, eventuale indirizzo di posta elettronica, nonché sede di appartenenza.

❸ Possono concorrere **video** della durata massima di 10/12 minuti devono avere un commento vocale e/o sonoro; il montaggio deve prevedere un'apertura e una chiusura; se il commento è vocale si aggiunga un sottofondo di musica non soggetta a diritti d'autore.

❹ In via straordinaria quest'anno, come esperimento, è **presente una sezione dedicata alle fotografie storiche di famiglia legate al gioco**. Possono essere presentate un minimo di tre fotografie in originale, che saranno restituite.

❺ Il termine per la presentazione dei lavori è il 31 marzo 2019 che dovranno essere presentati al coordinatore dell'Università di appartenenza o alla segreteria centrale. È prevista una mostra delle fotografie rispondenti ai requisiti e sarà studiato l'evento per proiettare i migliori video in concorso.

UN RACCONTO CHE SUSCITA RICORDI

❶ Il concorso contempla la stesura di un **racconto scritto in lingua italiana**, al massimo di 9.000 battute spazi compresi (cinque cartelle di 30 righe di 55/60 battute per riga). Dovrà avere un titolo proprio, diverso da quello del concorso. Il racconto dovrà rievocare un'esperienza vissuta, un fatto, un ricordo da cui emerga, in modo incisivo, la situazione trattata, comunicando le emozioni, i sentimenti, le riflessioni associate. Ciascun iscritto può presentare un solo elaborato, inedito e non premiato o segnalato in altri concorsi.

❷ I lavori dovranno essere presentati entro il 31 marzo 2019 al coordinatore dell'Università di appartenenza in **quattro copie** (di cui una soltanto imbustata e corredata dalla firma e dall'indirizzo dell'autore) ed eventualmente una in formato digitale. Può essere anche spedita alla sede centrale entro la stessa data.

❸ La Commissione premierà i tre lavori migliori e ne segnalerà eventualmente altri, riservandosi eventuali ritocchi nel testo da pubblicare. Potrà accogliere o meno gli elaborati che superano i limiti di spazio previsti, con decisione insindacabile.

ARTI FIGURATIVE

❶ Ogni partecipante può presentare un numero massimo di tre opere, realizzate con qualsiasi tecnica, il cui ingombro complessivo non potrà superare la diagonale o il diametro di cm 100 (cornice compresa).

❷ I concorrenti, pena la non ammissione, entro il 31 marzo 2019, dovranno far pervenire a Vicenza l'opera corredata dalla scheda di iscrizione compilata in ogni parte.

❸ Le opere dovranno essere accompagnate da una certificazione recante il nome dell'autore, il titolo dell'opera, le note sulla tecnica adottata.

❹ Le **opere** devono essere assolutamente **originali**, cioè frutto della creatività propria dell'autore. Nel caso di opere copiate, scaricate da internet o che ledono diritti di terzi, saranno scartate dal concorso.

❺ La Giuria è composta da esperti di storia dell'arte indicati dall'Università e da 50&Più. È prevista una mostra per le opere rispondenti ai requisiti del regolamento. Il giudizio della Commissione è insindacabile. L'Università, pur garantendo la massima cura nella custodia delle opere, non si assume responsabilità per eventuali furti o danni durante il trasporto e il periodo dell'esposizione, durante il quale sono previsti turni di sorveglianza.

❻ L'Università non si assume nessuna responsabilità per eventuali furti, danneggiamenti, smarrimenti delle opere, che saranno esposte solo se pertinenti al tema del concorso.

NORME PER I CONCORRENTI

I partecipanti garantiscono alla Fondazione Università adulti/anziani di avere la proprietà esclusiva del materiale presentato, che è frutto della loro libera elaborazione creativa; di non essere titolari dei diritti d'autore (copyright) delle opere presentate; autorizzano la Fondazione Università adulti/anziani a riprodurre il materiale. I concorrenti, con la partecipazione al concorso, accettano quanto stabilito dal D.Lgs. 196/2003 sulla tutela della Privacy, autorizzando il trattamento, con mezzi informatici o meno, dei dati personali da parte dell'Organizzazione per lo svolgimento degli adempimenti inerenti al solo concorso e per le comunicazioni dei risultati e delle future iniziative. Le Commissioni tecniche, composte da esperti nominati dalla Direzione dell'Università d'intesa con 50&Più, valuteranno i lavori presentati e comunicheranno i vincitori. Le decisioni formulate dalla Commissione sono insindacabili e inappellabili. Tutte le opere (tranne i racconti) saranno restituite alle sedi di appartenenza.

I partecipanti riceveranno la comunicazione dell'esito del concorso entro metà aprile 2019, attraverso posta elettronica o attraverso la sede universitaria frequentata.