

Conclusa la prima edizione di "Giocando in biblioteca"

Si è conclusa da pochi giorni la prima edizione del progetto "Giocando in biblioteca", realizzato dal Sistema Castelli Romani.

Il ciclo di incontri, partito a Settembre 2021, ha visto susseguirsi 4 mesi di eventi ludici, 15 eventi (tra giochi da tavolo, giochi di ruolo e incontri formativi), ben 10 collaborazioni esterne e che, come sprint iniziale, ha coinvolto 6 biblioteche del Sistema Castelli Romani.

Gli eventi hanno registrato 250 presenze, generando anche un bel ritorno di utenti che hanno deciso di partecipare spesso e volentieri a più eventi della stessa sede o anche a quelli di altre biblioteche sul territorio.

La partecipazione ha coinvolto vecchi utenti ma anche nuovi interessati, in gran parte (circa il 65%) adulti tra i 18 e gli 80 anni, mentre il 30% è stato composto da bambini dai 4 agli 11 anni, e un 5% da ragazzi dai 12 ai 17 anni. E tutti – questo accomuna varie impressioni raccolte – si sono divertiti un mondo!



«Ambiziosi gli obiettivi che i bibliotecari si sono posti con questo ciclo di incontri: ampliare la proposta culturale delle biblioteche, promuovere la cultura del gioco da tavolo e di ruolo, ma soprattutto presentare vecchi e nuovi utenti la biblioteca in un'ottica diversa, non solo come sala studio e luogo di consultazione, ma anche come luogo di aggregazione dove coltivare e condividere hobby e passioni». Questo il messaggio portato dal Direttore del Consorzio Sistema Castelli Romani, Giacomo Tortorici, nella giornata conclusiva del progetto, organizzata per ringraziare le numerose associazioni e i volontari del mondo ludico che hanno supportato le biblioteche durante questi mesi.

«Ci aspetta un nuovo fantastico ed emozionante anno all'insegna del game nell'incantevole cornice delle nostre amate biblioteche – assicurano i bibliotecari coinvolti, che già progettano la seconda edizione di "Giocando in biblioteca" – : un anno nel quale punteremo a coinvolgere maggiormente anche la fascia d'età 12/17 e amplieremo le cooperazioni sul territorio».

Così come si ha intenzione, naturalmente, di riprendere le collaborazioni già avviate con il gruppo ludico "Castelli in Gioco" e le associazioni "Il Salotto di Giano", i "Nani Ludici Aprilia", "Cinghialab"; la casa editrice "Ergo Ludo"; il negozio di giochi "Accipicchia"; i games designers Virginio Gigli e Flaminia Brasini; e con gli appassionati giocatori Danilo Gasbarri, Alessandro Grassi, Enrico Risoluto e Antonella De Robertis Lombardi: sono stati anche loro che, supportando i numerosi eventi con la loro competenza e disponibilità, ne hanno decretato l'ottimo successo.

[Read More](#)