SARONNO in GIOCO

PROGRAMMA TAVOLE ROTONDE E WORKSHOP
15 e 16 NOVEMBRE 2025

TAVOLE ROTONDE

AUDITORIUM ALDO MORO, via Santuario 13, Saronno

Sabato 15 novembre 10.30-12.00

Il gioco: dalla cura al prendersi cura

Intervengono: Emanuele Sassi Zanichelli, game designer e fondatore di “Creardo” - casa editrice, Chiara Coci, medico neuropsichiatra per l’infanzia e l’adolescenza, Elisa Rossoni, pedagogista e coordinatrice del servizio educativo LudoLab , Simone Sottocorno, psicologo e direttore del Centro Interapia, Misani Giulia, facilitatrice della Via del Cerchio

Il gioco non è solo divertimento: è uno strumento potente per crescere, esplorare sé stessi e relazionarsi con gli altri. In questa tavola rotonda scopriremo come giochi da tavolo e giochi di ruolo possano trasformare contesti complessi, come scuole, spazi educativi o ambienti difficili, in luoghi di ascolto, creatività e inclusione.
Attraverso esperienze concrete, vedremo come il gioco favorisca socializzazione, valorizzi le differenze, stimoli l’immaginazione e offra opportunità di sviluppo personale e collettivo.
Un’occasione per riflettere sul valore educativo e terapeutico del gioco, e su come prendersi cura degli altri possa passare anche attraverso un gesto semplice: giocare insieme.

Sabato 15 novembre 15-16.30

Il gioco in azienda: come e perché usarlo, esperienze a confronto

Intervengono: Emilio Reina, dirigente di una azienda multinazionale, Luca Borsa, consulente e formatore, Carlo Della Peruta manager, Giuliana Ubertini, formatrice e teambuilder

Il gioco in azienda non è solo intrattenimento, ma uno strumento strategico per apprendere, collaborare e crescere insieme. Scopriremo come giochi da tavolo e giochi di ruolo possano trasformare formazione, team building e gestione delle sfide quotidiane in esperienze coinvolgenti e significative.
Attraverso esempi concreti, vedremo come il gioco stimoli creatività, sviluppi competenze relazionali e manageriali, renda visibili talenti nascosti e favorisca una cultura dell’errore e dell’innovazione.
Un’occasione per comprendere come il divertimento ludico possa diventare un potente alleato per migliorare performance, coesione e benessere nei contesti professionali.

Sabato 15 novembre 17-18.30

Il gioco da tavolo a scuola: esperienze e metodologie per ogni ordine e grado

modera Fabrizio Reina, docente, Fondazione Daimon

intervengono: Roberto Marinelli, progettista, Alessandra Galbusera, insegnante scuola primaria, Luca Raina, formatore e divulgatore, Stefania Re, progettista del sistema scolastico svizzero

Il gioco, dai giochi di ruolo ai giochi da tavolo, si rivela uno strumento pedagogico capace di integrare apprendimento, narrazione e sviluppo relazionale. Attraverso esperienze concrete, emerge come giochi cooperativi e narrazioni interattive stimolino pensiero divergente, metacognizione e confronto, valorizzando le conoscenze già acquisite e favorendo la scoperta di nuove competenze.

L'efficacia del gioco dipende dalla progettazione e dalla competenza del facilitatore, che guida gli studenti nella gestione dei gruppi, nella risoluzione di sfide e nella creazione di storie condivise.

In questo contesto, il gioco diventa ponte tra disciplina e creatività, trasformando la classe in un laboratorio di apprendimento attivo, cooperativo e interdisciplinare.

Domenica 16 novembre 10.30-12.00

Le professioni del gioco

Intervengono: Emanuele Sassi Zanichelli, Editore, Il Cielo d'Oro, collettivo di autori di Saronno e paesi limitrofi, Spartaco Albertarelli, Game designer, Matteo Boca, divulgatore, Stefano Spinelli, content creator con Keep Ruoling.

Un gioco da tavolo è il risultato di un percorso costellato di sfide: come si trasforma l'ispirazione di un autore in un prodotto bilanciato e commercialmente appetibile?

Questa tavola rotonda riunisce l'intero ciclo di vita del gioco, mettendo a confronto chi genera l'idea con chi la ingegnerizza, chi la veste artisticamente, chi decide di investire e chi la comunica al pubblico. Non si tratta di raccontare cosa fa ciascuno, ma di esplorare i dilemmi vitali che definiscono il successo di una scatola.

Domenica 16 novembre 15.00-16.30

La promozione della cultura del gioco: il ruolo di associazioni e festival

Intervengono: Simone Pezzotta - BergamoLudens, Diego Fumagalli - Oltregioco, Matteo Sassi - Ludoteca Alto Milanese, Fabrizio Reina, ideatore di Saronno in Gioco

Il mondo del gioco da tavolo oggi è in piena espansione, ma la sua diffusione e la sua accettazione come strumento culturale non sono automatiche: richiedono visione, impegno sociale e una rete di volontari e professionisti attivi sul territorio.

Questa tavola rotonda riunisce i motori della promozione ludica: figure chiave provenienti da festival con una forte missione educativa, associazioni consolidate in rete con le istituzioni e realtà attive nel tessuto sociale.

Il dibattito si concentrerà sui dilemmi della diffusione culturale. Insieme, esploreremo come si costruisce un'attività ludica stabile: come si convince una biblioteca o un servizio sociale ad adottare il gioco come strumento? Quali strategie bisogna adottare per superare il pregiudizio che relega i giochi a passatempo per bambini? E, soprattutto, come fanno associazioni e festival a trovare il giusto equilibrio tra l'essere sostenibili economicamente e il mantenere la propria vocazione sociale e inclusiva?

Sarà un incontro fondamentale per comprendere le sfide, i modelli operativi e i successi di chi trasforma il gioco in un'occasione di crescita e di aggregazione per l'intera comunità.

WORKSHOP
spazio espositivo ART CAFFE' (viale santuario)

Sabato 15 novembre 10.30–12.30

Facciamo un GDR da zero

con Claudio Pustorino

Un laboratorio pratico per ideare e costruire insieme un gioco di ruolo partendo da zero.

Dalla nascita del concept alle meccaniche di base, un'esperienza guidata da un game designer professionista per scoprire come si trasforma un'idea in un sistema di gioco coerente e originale.

Sabato 15 novembre 10.30–12.30

Dal tavolo alla classe: il gioco come strumento didattico

con Matilde Conti

Il laboratorio esplora come utilizzare i giochi da tavolo all'interno della scuola.

Dopo un'introduzione teorica, i partecipanti lavoreranno in gruppo per progettare esperienze didattiche basate sul gioco, pensate per coinvolgere un'intera classe.

Il workshop si chiuderà con una sfida di squadra: proporre un'attività ludica per una disciplina scolastica.

Sabato 15 novembre 14.30–16.30

Si vis pacem, para pacem

con Roberto Marinelli

Un'esperienza intensa e riflessiva pensata per educatori e insegnanti.

Attraverso un gioco narrativo ambientato durante l'assedio di Sarajevo, i partecipanti dovranno affrontare scelte difficili e dilemmi morali, riflettendo sul valore del gioco come strumento di educazione alla pace e all'empatia.

Sabato 15 novembre 14.30–16.30

Ludotecnica inclusiva

con Elisa Rossoni

Un workshop dedicato alla progettazione di contesti ludici accessibili e inclusivi.

I partecipanti sperimenteranno giochi da tavolo modificati secondo i principi della Ludotecnica Inclusiva, discutendo insieme strategie per creare esperienze di gioco che valorizzino ogni individuo, indipendentemente dalle proprie abilità.

Sabato 15 novembre 14.30–15.30

Sabato 15 novembre 15.30-16.30

QUIXILITH – Prova cosa vuol dire essere un DSA

con Emma Mottarella e Matteo Sassi

Un laboratorio esperienziale che invita a mettersi nei panni di chi vive i disturbi specifici dell'apprendimento.

Attraverso un gioco progettato per generare disorientamento e riflessione, i partecipanti scopriranno quanto sia importante creare contesti educativi flessibili, empatici e rispettosi delle differenze.

Sabato 15 novembre 17.00–18.00

The Play Effect – Un esperimento sociale a base di giochi, energia e creatività

con Giuliana Ubertini

Un laboratorio esperienziale che esplora il potere del gioco nel creare connessioni autentiche, superare la timidezza e liberare energia creativa.

Attraverso attività dinamiche e partecipative, i partecipanti sperimenteranno come il gioco possa rafforzare la fiducia, stimolare la collaborazione e favorire il benessere di gruppo.

Domenica 16 novembre, 10.30–12.30

Costruiamo insieme attività didattiche con i giochi

con Silene Radrizzani e Matteo Sassi

Organizzato da Ludoteca Altomilanese APS

Un laboratorio partecipativo per docenti della scuola primaria e secondaria.

Partendo da giochi da tavolo già esistenti, si sperimenteranno strategie per adattarli a obiettivi educativi specifici, trasformandoli in strumenti efficaci per l'apprendimento e la collaborazione.

Domenica 16 novembre, 15.00–17.00

Genio incompreso o genio incomprensibile?

con Spartaco Albertarelli

Un incontro per aspiranti autori e appassionati che vogliono capire come funziona davvero il mondo dell'editoria ludica.

Albertarelli analizzerà gli errori più comuni da evitare quando si propone un gioco a un editore, offrendo consigli concreti per migliorare le proprie idee e presentarle in modo efficace.