

Il mito, lo spirito e il gioco

Una pratica ludosofica di gruppo per la comunità

Il progetto offre un'opportunità di riflessione, di auto esplorazione e di consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità, attraverso il gioco filosofico. Il gioco filosofico non richiede alcuna competenza ed è adatto a tutti dal momento che il termine *Ludosofia* significa "conoscere, sapere, porsi delle domande, in modo gioioso e leggero, partendo dai miti e da suggestioni poetiche, artistiche e filosofiche, senza peraltro essere filosofi" [da A.Miceli *Ludosofia. Il counseling e i giochi filosofici*].

La recente condizione pandemica ha gravato su tutti ma in particolare su soggetti che, per diverse ragioni, sono stati deprivati in termini di relazioni sociali, di opportunità di incontro e confronto. Con questo percorso si intende dare voce a queste difficoltà valorizzando esperienze personali e di gruppo; promuovendo la ricerca e il dialogo interiore che consente di sciogliere nodi, scoprire risorse nascoste, accettare parti di sé, portare la propria domanda di senso e di significato. E, ripartendo da un ascolto attento che va dall'io al tu, al noi, costruire tutti insieme una comunità caratterizzata da legami "fecondi" e solidarietà condivise.

Il gruppo e i gruppi - formati dai destinatari del progetto e suddivisi in gruppi e sottogruppi di circa 6/8 unità ciascuno – sono guidati da un facilitatore-tirocinante del Master di II livello in Consulenza filosofica e mediazione culturale di Roma Tre, supportati da un tutor e supervisionati da un docente.

Specificità dell'intervento: realizzare, attraverso il gioco, atmosfere *ludosofiche* atte a

- favorire la comunicazione
- generare l'interazione propositiva
- attivare la riflessione filosofica, intesa come esperienze di vita, di vissuto, di scelte, di rinunce, di ricordi, di opportunità, di risorse e potenzialità insospettate

Obiettivi /finalità generali del progetto:

- favorire il dialogo con se stessi
- potenziare la capacità dialogica e il confronto, la comunicazione verbale e non verbale
- migliorare il rapportarsi con gli altri nel rispetto delle regole condivise
- attivare l'ascolto, rendendolo il più possibile attento ai propri bisogni e a quelli degli altri
- favorire il dialogo con le istituzioni e la comunità sociale e culturale

Obiettivi/finalità specifici del progetto:

- favorire l'interazione sociale e relazionale
- favorire lo sviluppo della persona sostenendola in un percorso di pratica ludosofica laboratoriale, valorizzando le esperienze pregresse e il proprio patrimonio umano, culturale e sociale
- sensibilizzare la comunità verso chi è uscito dal contesto produttivo e lavorativo ad essere parte attiva nel processo di interazione sociale e di appartenenza alla cittadinanza
- potenziare capacità e risorse
- valorizzare competenze, conoscenze e attitudini

Destinatari: comunità cittadina e territoriale, Università della Terza Età.

Metodologie: consulenza e pratiche filosofiche; metodo ludosofico-induttivo (*copyright* Arcamiceli).

Tempi e modalità di attuazione:

- 3 incontri in presenza, martedì 8-15-22 novembre 2022, presso la Biblioteca Comunale di Terni, Piazza della Repubblica, 1
- 4 incontri online (orari e cadenze da definire)
- sarà possibile, su richiesta, proseguire il progetto in modalità online

Iscrizione: inviare, entro il 1 novembre 2022, la richiesta agli indirizzi arcamice@gmail.com; stefano.salvago@gmail.com; bct@comune.terni.it

- max 20 iscritti

Relatrice Arcangela Miceli

Tutor Stefano Salvago

Il progetto fa parte del Master in Consulenza filosofica e mediazione culturale dell'Università di Roma Tre.