

## L'appuntamento

# Gioco da ragazzi

## Dalle carte ai wargame

Al via la fiera «Ludicampania», dedicata a divertimento e animazione ragazzi e bimbi in prima fila. Grandi sfide a colpi di dama e scacchi

**Alessandra Gargiulo**

**A**cosa giochiamo? Sul tavolo carte, pedine, tessere, dadi. Imperdibile il nuovo wargame tridimensionale, stuzzica l'ingegno l'ultimo nato tra i giochi di ruolo. Ed allora tutti in fila: silenzio, si gioca. Dai quattro ai novantanni, perché l'età poco importa: l'industria del gaming abbate le barriere generazionali del divertimento. Quello sano, costruttivo, ovvero dei «giochi intelligenti», protagonisti sabato di «Ludicampania», l'evento che Napoli dedica ai tanti «professionisti» del passatempo ludico. Un'intera giornata nel segno del gioco (ore 9.30-19.30, ingresso libero) organizzata al Museo del Giocattolo del Suor Orsola Benincasa da un folto gruppo di «Goblin». Sì, come le leggendarie creaturine verdi e burlone dell'universo fantasy. Loro, però, sono ragazzi in carne ed ossa, uniti dalla passione per la cultura del «gioco intelligente» che promuovono attraverso le loro «tane» sparse in tutt'Italia. A Napoli si chiama Gulp: numerosi fedelissimi ed altrettante iniziative per «fare rete» anche con le altre associazioni della regione. «Ludicampania» ne è l'esempio: «Manifestazione in perfetto "stile Goblin" - spiega Massimiliano Cretara, presidente Gulp -, focalizzata totalmente sul giocatore e volta a far condividere l'idea che il gioco è strumento didattico e di crescita sociale. Speriamo diventi appuntamento fisso». Ce n'è per tutti i gusti: giochi da tavolo per bambini, famiglie e «hard gamers». Divertimento libe-

ro nell'ampia ludoteca, ma se serve un aiutino, ecco l'assistente che spiega le regole e da pure qualche dritta. Utilissime se si partecipa al torneo del Risiko Club Napoli, o alla Guerra Fredda di «Twilight Struggle», valida per il campionato nazionale. Intanto caccia al «re» in compagnia della Scacchistica Partenopea, mentre tra i giochi di ruolo lotta aperta a «Dungeons&Dragons» a cura dell'associazione Chiave d'Argento. Potrà persino capitare che il generale Lee si prenda la sua rivincita sul campo di Gettysburg: merito di «Fire&Fury», il wargames tridimensionale sulla guerra civile americana. Perché nell'area 3D tutto può accadere, anche modificare gli eventi della II Guerra mondiale in «Bolt Action», ritrovarsi nello scontro storico «Fields of Glory» - omaggio alla sede rinascimentale del Suor Orsola Benincasa - ed entrare nell'universo fantasy di «Warhammer Battle». Ma se c'è voglia di assoluta novità, il prototipo è servito. Si chiama «Isola delle Torri», avventura dai 12 anni in su: i giocatori potranno testarlo e dare suggerimenti allo stesso autore Giovanni Lanzini. Insomma un gioco «work in progress», al fianco del game di Mario Barbati edito da Giochi Uniti - il maggior distributore italiano d'origine napoletana - e di «Salernum», prototipo di conquista e dominio della città di Salerno ideato da Mara Montagnani.



### L'alternativa

Laboratori didattici e attività ludiche

Sabato anche la nuova «chicca» del Museo del Giocattolo: l'inedita esposizione di giochi da tavolo del professor Nino Salvatore, presentata nel corso di una conferenza (ore 10.30). Intervento di Walter Nuccio, studioso di meccaniche del gioco che svelerà con dimostrazioni live, e l'annuncio dei laboratori ludico-didattici che Gulp porterà nelle scuole.

### L'EVENTO

Quando: sabato  
Dove: Suor Orsola Benincasa  
Ore: dalle 9.30

【SABATO 25 MAGGIO】

## Libri chiusi, spazio al gioco al Suor Orsola

*Ore 9,30 - Napoli,  
Suor Orsola Benincasa  
Corso Vittorio Emanuele*

L'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli ospiterà "Ludicampania", la giornata dei "giochi intelligenti".

L'iniziativa ideata dall'Università Suor Orsola Benincasa e da Gulp, la Tana dei Goblin di Napoli, in collaborazione con Volver Café e Giochi Uniti, è nata con l'obiettivo di promuovere la cultura dei cosiddetti "giochi intelligenti", una famiglia di giochi di diverso tipo (da tavolo, tridimensionali, di carte, di ruolo) che stimolano le capacità cognitive, strategiche, organizzative attraverso l'interazione con altri giocatori.

La giornata del gioco intelligente partirà alle 9.30 per concludersi alle 19.30 dopo una lunga serie di tornei, giochi di ruolo e dimostrazioni. E ovviamente con la pos-



sibilità di visitare il Museo del Giocattolo che resterà aperto durante tutta la giornata.

Alle 10.30 una tavola rotonda nel corso della quale verranno presentate le nuove app del Museo del Giocattolo e la collezione di giochi da tavolo di **Nino Salvatore** che la famiglia Salvatore ha donato al Museo del Giocattolo.

Partecipano: **Lucio d'Alessandro**, rettore dell'Università Suor Orsola Benincasa,

**Federico Guarracino**, docente di Scienza delle costruzioni alla Federico II, **Roberto Montanari**, direttore tecnico di Scienza Nuova, **Massimiliano Cretara** presidente di Gulp Tana dei Goblin di Napoli e **Vincenzo Capuano**, docente di Storia del Giocattolo all'Università Suor Orsola.

**GIOCHI INTELLIGENTI**

Oggi l'Università Suor Orsola Benincasa ospiterà «Ludicampania», la giornata dei «giochi intelligenti». L'iniziativa ideata dall'ateneo napoletano e da Gulp, la Tana dei Goblin di Napoli, in collaborazione con Volver Cafè e Giochi Uniti, è nata con l'obiettivo di promuovere la cultura dei giochi di diverso tipo (da tavolo, tridimensionali, di carte, di ruolo) che stimolano le capacità cognitive, strategiche, organizzative attraverso l'interazione con altri giocatori.

**Suor Orsola Benincasa,**  
*Napoli, ore 9.30-19.30*