



UN SUGGERIMENTO PER VOI BAMBINI E RAGAZZI

Palle, bambole, trenini, soldatini, burattini, mostri, travestimenti, macchinine, spade e bacchette magiche, pupazzi e cavalli a dondolo... Facciamo che io ero un pompiere, un supereroe, una principessa, un lupo, un drago, una sirena... Costruiamo una capanna sull'albero, una casa per le bambole, un aquilone... Facciamo a chi arriva prima, chi fa rimbalzare più volte i ciottoli sull'acqua, chi fa più canestri... Se potessi diventare un giocattolo, quale sceglieresti? Quale vorresti essere?

Quante esplorazioni, sfide, emozioni, risate, quante meravigliose avventure nascoste nei giochi e nei giocattoli, tutte in attesa di essere scritte! Provaci anche tu, da solo o con i tuoi amici! Partecipa alla decima edizione del concorso letterario "Sospirolo fra leggende e misteri" promosso dalla Pro Loco "Monti del Sole" e dal Comune di Sospirolo che quest'anno propone storie di giochi, giocattoli e giocatori. E che vinca il migliore!

DATA DI SCADENZA

30 settembre 2019

INFORMAZIONI

338 4677367 (dopo le 18:00)
concorsosospirolo@gmail.com

Il regolamento è visibile nel sito
www.sospirolo.net
e su Facebook (Pro Loco "Monti del Sole")

Twitter: Pro Loco Sospirolo

DESIGN: ELISA BIANCHET



In copertina: Megi Pepeu, *Cavalier piumato*
All'interno: Megi Pepeu, *Mosca cieca* e *L'aquilone*



Comune di
SOSPIROLO



Pro Loco
MONTI del SOLE



UNIONE
MONTANA
VAL BELLINA



SOSPIROLO



PROVINCIA DI
BELLUNO



il VESSES
FINESTRE SULLA
VAL BELLUNA



Veneto
spettacoli di
Ministero
2019



Veneto
Tra la terra e il cielo
www.veneto.eu



PRO LOCO®



UNPLI



Provincia di
BELLUNO



Provincia di
PADOVA



Provincia di
ROVIGO



Provincia di
TREVISO



Provincia di
VENEZIA



Provincia di
VERONA



Provincia di
VICENZA

Sospirolo
tra leggende e misteri
CONCORSO LETTERARIO 2019
X EDIZIONE

megi pepeu 07

Si andava in piazza il pomeriggio tardi, dopo avere aiutato nei campi. Stanchi di tanto sole, era dolce sentire sulla pelle l'aria fresca di fine agosto, annuncio di pioggia e fine delle vacanze. Non ce lo dicevamo, però, per non rovinare la gioia di quello sbucare dai cortili, dalle stradette brevi, dalle porte sbattute. Si era in tanti, allora, ragazzetti, maschi e femmine, a giocare a nascondino fra le case. Chi stava sotto, appoggiato faccia al muro col braccio sugli occhi, aveva fretta di contare, di girarsi, di partire alla caccia, di scovare le prede.

Corse e passi furtivi, sussurri e risatine nelle ombre che si infittivano, fughe precipitose. Uno scoppio improvviso di voci: – Tana, Piero, ti ho preso! Tana, tana, te l'ho fatta, sono libero! Aldo, Maria... vi ho visto, non fate finta di niente, venite qua! Tocca a te stare sotto, tocca a te! Noo... tana libera tutti!

Tornavamo a casa mentre si accendevano le fiocche luci dei lampioni. I ragazzi mandando avanti a calci con elaborate giravolte un sasso, un barattolo, le mani affondate nelle tasche piene di tesori, biglie, elastici, un coltellino, l'immancabile fionda. Le ragazze a due a due, a braccetto, combinando appuntamenti per giocare a campanon sulle pietre del sagrato, fare quattro salti alla corda, andare a fiori per intrecciarne collane... E sola restava, a giocare con l'acqua nella piazza deserta, la vecchia fontana.

Diceva Umberto Eco che il gioco è uno dei cinque bisogni fondamentali dell'uomo assieme al cibo, al riposo, all'affetto, e al chiedersi il perché delle cose. Si gioca fin dall'inizio dell'esistenza e se gli studiosi ci insegnano che è giocando che si struttura la psiche del bambino, il ricordo dei nostri giochi, dei nostri giocattoli e dei nostri compagni di gioco ci accompagna tutta la vita.

Si gioca a tutte le età, da soli e con altri, improvvisando e creando o seguendo regole codificate. Si gioca all'aperto, nella natura e nella piazza, e al chiuso, anche in spazi destinati. Si gioca con tutto, dagli oggetti più insignificanti (ma solo prima di cominciare a giocare!), ai giocattoli comunemente intesi, ai dispositivi elettronici più avanzati. Si gioca con il corpo, con le parole, con la memoria, con le figure del mito e della tradizione. Si gioca per divertirsi, per sfogare ansie ed emozioni, imparare, condividere qualcosa con gli altri, mettersi alla prova, sfidare la sorte, assumere nuove identità, immaginare altri mondi, altri destini.

Al gioco, alla trama di esperienze, ricordi e storie che si nascondono nelle sue manifestazioni e nei suoi valori sociali e umani, al colorato mondo dei giocattoli e ai giocatori che siamo tutti noi è dedicato il concorso letterario per opere inedite indetto dalla Pro Loco "Monti del Sole" e dal Comune di Sospirolo.

Giunto ormai al suo decimo anno, "Sospirolo fra leggende e misteri" vi invita – cari amici amanti delle belle storie – a liberare la fantasia, ad attingere alle esperienze personali e collettive, ai ricordi di famiglia e di paese, a leggende e tradizioni, al patrimonio culturale per comporre un'opera originale!

REGOLAMENTO

ART. 1

Oggetto del concorso: racconti brevi inediti incentrati sul tema del gioco nella pluralità delle sue manifestazioni. Il concorso si rivolge ai nati e/o residenti nel Triveneto. La partecipazione è gratuita.

ART. 2

Sono previste 3 sezioni: **A** – Bambini (da 6 a 12 anni); **B** – Giovani (da 13 a 18 anni); **C** – Adulti (oltre i 18 anni).

Le sezioni sono aperte a singoli o gruppi.

ART. 3

Ogni concorrente, singolo o gruppo, può partecipare con un solo racconto inedito in lingua italiana, completo di titolo, della lunghezza massima di 8000 battute, spazi inclusi.

ART. 4

Le opere dovranno pervenire via e-mail all'indirizzo concorsosospirolo@gmail.com, con oggetto "Concorso letterario Sospirolo", entro e non oltre lunedì 30 settembre 2019.

Nel corpo della e-mail dovranno essere indicati la sezione a cui si partecipa e i dati del partecipante: nome, cognome, indirizzo, data e luogo di nascita, telefono, e-mail; i dati saranno visionati esclusivamente dal segretario.

Il testo dovrà essere contenuto in un allegato, salvato con estensione .doc (modificabile), che non dovrà contenere traccia delle generalità dell'autore.

ART. 5

La giuria, composta da note personalità della cultura, stilerà la graduatoria finale fra una rosa di finalisti scelti da apposita commissione selezionatrice.

Il vincitore assoluto della sezione "A – Bambini" riceverà un premio di 200 euro; i due vincitori assoluti delle sezioni "B – Giovani" e "C – Adulti" riceveranno 300 euro cadauno.

Ai tre vincitori sarà consegnato inoltre un attestato di partecipazione.

I testi dei vincitori saranno pubblicati sul mensile *il Vespa – Finestre sulla Valbelluna*. I segnalati dalla giuria riceveranno un attestato e un riconoscimento (confezioni di "Vecchia Cornia" e altri prodotti della Latteria Sociale Cooperativa di Camolino).

ART. 6

Gli autori delle opere eventualmente pubblicate e divulgate dalla Pro Loco rinunceranno a qualsiasi compenso relativo a tali opere mantenendo comunque la proprietà dei diritti d'autore.

ART. 7

La cerimonia di premiazione si terrà a Sospirolo domenica 17 novembre 2019, in occasione di "Spettacoli di Mistero 2019". Eventuali cambiamenti saranno comunicati.

ART. 8

La partecipazione implica il consenso al trattamento dei dati personali forniti dai partecipanti. Ai sensi del D. Lgs 196/2003 i dati verranno trattati per finalità di gestione amministrativa del concorso.

ART. 9

L'inserimento nella graduatoria dei finalisti sarà comunicato insieme all'invito a partecipare alla cerimonia di premiazione. La graduatoria sarà resa nota nel corso della cerimonia stessa. I premi assegnati dovranno essere ritirati personalmente dai finalisti o da persone delegate.

ART. 10

La partecipazione al concorso implica l'accettazione del presente regolamento.

