

CABELLA SI METTE IN GIOCO

Progetto di parco giochi diffuso per minori e famiglie



Contesto dell'iniziativa

Con una superficie di circa 47 chilometri quadrati, situato sulle alture dell'Appennino Ligure-Piemontese, in Provincia di Alessandria, il Comune di Cabella Ligure apre idealmente la Valle formata dal torrente Borbera. Il capoluogo sorge a 525 mt. sul livello del mare, alla confluenza dei torrenti Liassa e Borbera ed è ai piedi dei Monti Ebro e Chiappo che raggiungono l'altitudine di oltre 1700 mt. Un tempo fortemente antropizzato, questo territorio offriva terreni coltivati, monti delicatamente falciati, animali domestici che vivevano in simbiosi con gli uomini. Oggi la situazione è completamente mutata, ma la bellezza e l'incanto di questi paesaggi, la natura incontaminata, le maestose vestigia del passato, unite ad una offerta enogastronomica di altissimo livello e ad una capacità di accoglienza semplice e calorosa, esercitano ancora una notevole forza attrattiva.

Attualmente il Comune ha circa 500 residenti, ma durante la bella stagione il piccolo centro si popola e conta più di tremila presenze, costituite per la maggior parte da persone che tornano nel periodo estivo ad abitare le case di famiglia lasciate, spesso contro voglia, per necessità di studio o lavoro. Ed è così che ogni estate Cabella ed i suoi sobborghi ritornano agli antichi splendori, i vicoli si animano di voci e grida di bambini, gli orti ed i giardini odorano e risplendono di profumi e colori. L'antico e il nuovo si incontrano a Cabella e frazioni e fanno rivivere attività produttive, storia e tradizioni popolari tramandate anche attraverso canti e balli.



Il comune con il suo borgo antico è, sia storicamente che attualmente, punto di ritrovo e riferimento per l'alta val Borbera, sia per la presenza di attività commerciali e servizi, sempre più rari nei piccoli borghi degli appennini, che per la disponibilità di spazio, ancora più raro, per la morfologia del territorio, offerto da Piazza della Vittoria che già dai primi del 900, ospita fiere, mercati, ed eventi. L'antico borgo sorge ai piedi del palazzo Doria, un'imponente costruzione nobiliare già presente nel XIV secolo che, insieme all'antica parrocchiale di San Lorenzo, è uno dei due beni monumentali soggetti a vincolo ministeriale.



Palazzo Spinola-Doria Pallavicini-Doria

Palazzo Doria (già Spinola Pallavicino) domina il borgo con un'imponente pianta quadrangolare con contrafforti angolari sporgenti. Di origine medievale, fu totalmente rimaneggiato nel XVII secolo dalla famiglia Doria. A ricordare l'antica funzione difensiva resta la posizione, sul pendio alle spalle del borgo, isolato completamente da questo, la cinta bastionata, dotata di garitte e feritoie a bocca di lupo e le tracce di un antico fossato. Oggi è proprietà privata della Fondazione Mondiale Sahaja Yoga, fondata dalla principessa indiana Shri Mataji Nirmala Devi.

La parrocchiale di San Lorenzo

La chiesa attuale sorge sulle rovine dell'antico oratorio di San Rocco. Essendo l'oratorio del borgo insufficiente, nel 1607 il vescovo Gambarara ne ordinava la demolizione per costruire sulle fondamenta una nuova chiesa più consona alle esigenze della popolazione. La ricostruzione avviene nella prima metà del Seicento ad opera dei marchesi Spinola, con il concorso degli abitanti e conclusa nel 1876. La chiesa si affaccia su una piazzetta che si apre nel tessuto delle vie strette e tortuose di impianto medioevale, in contrasto con lo stile neoclassico della facciata, scandita da lesene scanalate con capitelli a foglia di acanto.

I nomi dei luoghi aiutano a capire la storia, la cultura, i valori del territorio. Spesso, perciò, i nomi delle strade rimangono a testimonianza dell'antico passato, per cui, a Cabella Ligure troviamo, per esempio: *la via del mulino, la via delle gabelle, la piazza della loggia, la via della ferriera, la strada per Teo...*

Mantenere i riferimenti toponomastici significa continuità col passato, consapevolezza delle proprie origini e, in una politica di conservazione e recupero, la realizzazione di interventi mirati alla valorizzazione delle preesistenze: il luogo dell'antico mestiere (negozi e botteghe artigiane), l'elemento architettonico che ha dato il nome alla piazza, la riscoperta dello storico tracciato.

Con questa proposta progettuale intendiamo perseguire queste finalità e promuovere insieme all'attività ludica anche la conoscenza dell'intricato tessuto urbano, tipicamente medioevale, che si sviluppa attorno a strette vie, chiamate *vicoli*, a partire dalla Piazza principale fino ai piedi dell'antico Palazzo Doria Pallavicini, cogliendo un'opportunità per il miglioramento sociale ed economico di un territorio così ricco di storia, tradizioni, saperi e cultura, fragili ma ancora vitali.

Sintesi del progetto:

Il progetto di creazione del parco gioco diffuso di Cabella Ligure si articola in due step:

1)- L'Amministrazione Comunale, considerato che gli scacchi sono uno sport riconosciuto dal Comitato Olimpico Internazionale nonché uno dei giochi che ha maggior popolarità al mondo, ha indetto e sta tenendo, in collaborazione con il Circolo Scacchistico del DLF di Novi Ligure, un corso gratuito per bambini e ragazzi al quale, viste le numerose richieste pervenute, ne seguirà uno per adulti. Considerato il buon accoglimento dell'iniziativa anche da parte di ragazzi di paesi limitrofi che frequentano l'unico plesso scolastico dell'Alta Val Borbera e con l'obiettivo di favorire la socializzazione tra i giovani dell'Alta Valle nonché la fruizione all'aperto di quello che tradizionalmente è un gioco da tavolo, l'amministrazione comunale prevede di installare nei giardini pubblici una scacchiera gigante con caselle di 35 cm e lato di 3 metri circa, dotata di pezzi di altezza variabile da 60 a 90 cm. La scacchiera sarà disegnata con apposite vernici bianco e nero sulla pavimentazione in autobloccanti esistente in una porzione dei giardini pubblici, adeguatamente ombreggiata ed attualmente priva di installazioni. A completamento dell'area di gioco si prevede il posizionamento di contenitori per i pezzi che possano fungere anche da sedute per gli spettatori. In prospettiva si prevede di organizzare, in collaborazione con l'Associazione culturale "Roba da Streije", gare e tornei di scacchi, singoli ed a squadre, anche mettendo a disposizione il materiale (scacchiera a muro e set completi da gara) già in possesso dell'amministrazione comunale.

2) Per far conoscere e valorizzare il centro storico del paese si è pensato di creare una sorta di "gioco dell'oca", un percorso a tappe che si snoda per i carruggi e le piazzette, studiato per evidenziare le particolarità di alcuni luoghi nonché i loro aspetti storico culturali, il tutto in una dimensione ludico motoria adatta ad essere fruita da adulti e minori, singolarmente o intraprendendo competizioni tra più giocatori. Partendo dalla mappa del centro storico che indica percorsi e soste si potrà giocare a più livelli, dal gioco adatto anche ai più piccoli, alla scoperta delle curiosità e della storia di un antico borgo, spesso sconosciute ai suoi stessi abitanti. Sul tabellone di partenza del gioco, che sarà collocato nella piazza principale, saranno indicate le regole e la mappa, che i giocatori potranno vedere riprodotta anche nel pieghevole in distribuzione a lato del tabellone.

Ad ogni tappa sarà installata una casella di sosta, se ne prevedono circa 20 collocate nei punti di interesse, costituita da un'installazione autoportante in materiale idoneo integrabile con il contesto, con la pavimentazione e gli edifici esistenti.

Ogni installazione sarà suddivisa in 4 spazi atti a contenere:

- breve descrizione storico culturale della tappa;
- identificazione grafica della tappa;
- mappa del percorso;
- ruota girevole, tipo ruota della fortuna, che sostituisce i dadi e indicherà al giocatore la prossima mossa, rimandandolo alle successive installazioni.
 - QR CODE -collegato al sito del comune per usufruire degli stessi servizi tramite smartphone.

Esempio: tappa Palazzo Doria – l'installazione, visualizzabile anche tramite QR CODE, conterrà cenni storici sull'edificio, numero e disegno identificativo della tappa, la mappa dell'intero percorso riportante la posizione, ruota girevole per la prossima mossa.

Per incentivare la partecipazione alla costruzione del progetto da parte di bambini e ragazzi è prevista una partnership con la locale Associazione culturale "Roba da Streije" che gestisce la Biblioteca Civica, alla quale è demandato il compito di istituire laboratori artistici divisi per fasce d'età, con idoneo insegnante, per l'illustrazione del tema attribuito ad ogni tappa. L'Associazione provvederà anche ad organizzare un punto di "book crossing" specializzato sulla letteratura per bambini e ragazzi, presso il quale prevedere una tappa del percorso, ciò al fine di incentivare le fasce di età giovanili alla lettura e alla frequentazione della Biblioteca. Il punto di book crossing sarà allestito nell'atrio aperto al piano terreno dell'edificio comunale che ospita la biblioteca, a cura del Comune e gestito dall'Associazione con materiale della biblioteca civica.

L'iniziativa sarà pubblicizzata nella fase di progettazione, per quanto riguarda il coinvolgimento dei bambini e ragazzi frequentanti l'Istituto Comprensivo di Arquata Scrivia-Vignole Borbera, con la distribuzione di volantini e a mezzo social per le adesioni ai laboratori artistici. Nella fase di avvio del progetto sarà data ampia informativa alla stampa locale e ai media e sarà organizzato ed adeguatamente pubblicizzato un evento per l'inaugurazione del parco giochi diffuso di Cabella Ligure.

SEZIONE 3. QUADRO ECONOMICO DEL PROGETTO (PERIODO DI VALIDITA' DELLE SPESE: DALLA DATA DI PUBBLICAZIONE DEL BANDO FINO AL 31.10.2022

| DETTAGLIO VOCI DI SPESA A | IMPORTO TOTALE del progetto (COLONNA C+COLONNA D) B | DI CUI: A CARICO DEL FINANZIAMENTO STATALE C | DI CUI: COFINANZIAMENTO MINIMO 10% (SPECIFICARE FONTE DI FINANZIAMENTO) D |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| AZIONE 1 Acquisto scacchi giganti, sedili contenitore e armadi da esterno Spese dirette per la realizzazione del progetto | 2.500 | 0,00 | 2.500 Comune di Cabella Ligure |
| AZIONE 2 Relizzazione scacchiera a pavimento Spese di personale interno e/o esterno | 500 | 500 | 0,00 |
| AZIONE 3 Spese per laboratori artistici Spese di personale interno e/o esterno | 2.000 | 2.000 | 0,00 |
| AZIONE 4 Realizzazione tabellone di partenza del gioco Spese dirette per la realizzazione del progetto | 500 | 500 | 0.00 |
| AZIONE 5 Realizzazione installazioni di tappa del gioco ,centro storico Spese dirette per la realizzazione del progetto | 4.500 | 4.500 | 0,00 |
| AZIONE 6 Spese personale installatore Spese di personale interno e/o esterno | 2.000 | 2.000 | 0,00 |
| AZIONE 7 Spese di promozione del progetto Spese di pubblicità e promozione | 1.500 | 1.500 | 0,00 |

| | | | |
|------------------------------------------------------------|--------|--------|-------|
| AZIONE 8 Realizzazione evento di inaugurazione | | | |
| Altre spese connesse all'attuazione dell'intervento | 1.500 | 1.500 | 0,00 |
| TOTALI | 15.000 | 12.500 | 2.500 |