



ASISA

Associazione ASISA

Via Sangallo 14, 20133 Milano
C.F. 97590960155

per maggiori informazioni:

www.asisa.it

hello@asisa.it



Asisa è un laboratorio sperimentale
di interazione, socialità e creatività collettiva.

Progetta e gestisce processi e strumenti di coinvolgimento
per la riappropriazione del proprio territorio di vita.

Persegue i propri obiettivi tramite un approccio ludico e creativo.





MISSION

Sviluppa strategie per il coinvolgimento e per la partecipazione.

Progetta e realizza processi di progettazione partecipata, processi di arte collettiva, installazioni interattive.

Promuove l'esplorazione e la riscoperta del contesto urbano e naturale, e sviluppa strategie di rigenerazione.

Immagina strumenti, giochi, installazioni per divulgare contenuti di carattere sociale e politico.

Persegue i propri obiettivi tramite approccio ludico e creativo.

Asisa crea e progetta **con** e **per** le persone.

Asisa crede in un abitare consapevole e creativo, dove la trasformazione artistica è strumento di appropriazione e comprensione del proprio contesto di vita.

Innesta processi di creazione artistica e collettiva all'interno di momenti di quotidianità.

OBIETTIVI

Sviluppare esperienze artistiche che coinvolgano in processi collettivi di lettura, appropriazione e trasformazione del proprio contesto di vita.

Promuovere una lettura inedita e fanciulla della realtà.

Stimolare punti di vista nuovi e molteplici.

Promuovere inclusione sociale e qualità delle relazioni.

Promuovere stili di vita sostenibili ed in armonia con il contesto naturale ed urbano.



Ideazione di strategie e strumenti per la partecipazione e la promozione alla cittadinanza attiva

Creazione di processi di arte collettiva

Ideazione di installazioni e allestimenti dove le componenti percettiva e relazionale sono al centro dell'opera.

Progettazione partecipata

Promozione di processi di sviluppo urbano e sociale

CHI SIAMO



SOCI ATTIVI

Silvia Nessi
Marco Tommaseo
Alberto Graglia
Francesca Albertoni
Mariella Bianchin

SOCI FONDATORI

Alberto Graglia
Silvia Nessi
Marco Tommaseo
Paolo Solcia
Christian Steiner
Marta Lanata



GNU + NAT

Nasce dall'incontro di un gruppo di architetti (GNU) e un gruppo di designer comunicatori (NAT) con l'intento di costruire progetti installativi con una forte componente interattiva-digitale che raccontino i processi di trasformazione urbana. Tra il 2003 e il 2006 vengono realizzati 3 progetti interattivi per il Comune di Corbetta, per raccontare agli abitanti le politiche territoriali.

I PROGETTI

LE POLITICHE URBANE



Un allestimento interattivo per far conoscere agli abitanti le nuove politiche urbane del comune.

Festa del Perdono
Corbetta
2003

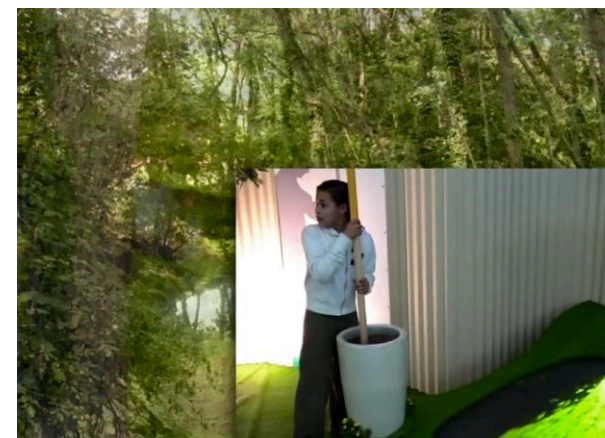
NUOVO PIANO DEL TRAFFICO



Un gioco interattivo per sperimentare in diretta i cambiamenti nella circolazione introdotti dal Nuovo Piano del Traffico.

Festa del Perdono
Corbetta
2004

I FONTANILI



La scoperta degli elementi naturali del parco dei Fontanili: giochi interattivi attivano suoni e immagini della natura.

Festa del Perdono
Corbetta
2006

2003

2004

2006



OSMOLANDIA

GNU e NAT si uniscono per costituire Osmolandia, associazione che esplora gli strumenti e la cultura del digitale per interventi critici e artistici nel contesto urbano e sociale.

2005-2007



ASISA

Osmolandia diventa Asisa, dove l'elemento digitale-interattivo diventa strumento per il coinvolgimento sociale.

Asisa si specializza nell'ideazione di strategie e strumenti per la partecipazione e la promozione alla cittadinanza attiva.

Attraverso l'uso dell'arte, intesa come strumento di appropriazione e comprensione del proprio contesto di vita, Asisa promuove la creazione di processi di arte collettiva, sviluppa installazioni e allestimenti, dove la componente percettiva e relazionale sono al centro dell'opera.

2011



SPEAKING TOONS

Laboragioco creativo in cui i bambini realizzano personaggi bizzarri e li fanno parlare! Creatività e un pizzico di magia "digitale". Realizzazione di animazioni interattive a partire da personaggi fantasiosi creati dai bambini con oggetti di uso comune.



c/o Festival 02 TECARTECO
Padiglione Conza, Lugano
4-8 maggio 2011

SEGRETI NEL PARCO



All'interno del festival Kernel il progetto propone un percorso di scoperta nel parco della Villa, con un dialogo continuo tra natura e tecnologia. Prima l'esplorazione della natura, poi la sua rielaborazione digitale per la composizione di un "paesaggio sonoro": dove ricomporre suoni e elementi scoperti in maniera inedita.

c/o Festival di Kernell
Villa Tittoni, Desio
1-2 luglio 2011

Quanti cortili a Milano! Spazi comuni, spazi di gioco, spazi di relazione.

Tra le trame di questi luoghi densi Asisa costruisce percorsi di conoscenza artistica e umana per ri-abitare insieme gli spazi aperti e costruire o riaffermare il senso del buon vicinato. A partire dal proprio cortile.

"Abitare è essere ovunque a casa propria".

ATTIVAZIONE SPAZIO ASISA

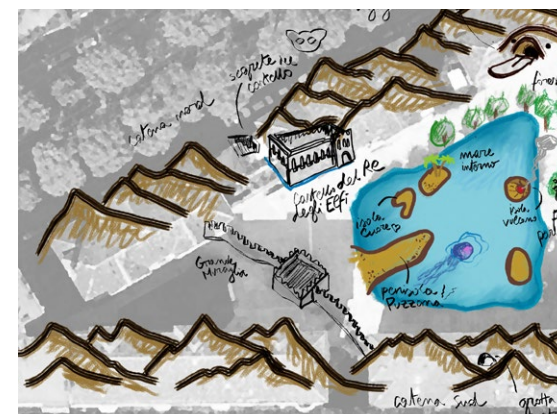


Attivazione dello Spazio Asisa, lo spazio bambini all'interno del Circolo MilanNoeva, attraverso un processo partecipativo e di auto-recupero avviato con la comunità del cortile in cui si inserisce in circolo.

ARCI MilanNoeva Via Pascoli 4, Milano
Aprile 2012

CACCIA AI PERSONAGGI NASCOSTI

Rielaborazione fantastica del proprio contesto di vita attraverso l'immaginazione di mondi segreti all'interno degli interstizi della realtà e la costruzione di un Gioco di Scoperta tipo Caccia al tesoro.



Cortile di Via Pascoli 4. Milano
Maggio 2012

SPEAKING TOONS

Circolo Milan Noeva, Milano
maggio 2012
Festival del Carropono, Milano
14 luglio 2012

2011

2012



CON STILE

Una serie di azioni volte a riattivare e animare il cortile e lo spazio bimbi del cortile. Occasioni di ritrovo per le famiglie del vicinato, per uno stare insieme ludico e creativo. PER BAMBINI DAGLI 0 AI 99 ANNI!

- **"Scambiamoci il Natale!":**
mercato e baratto dell'usato.
- **"Differenziamoci!!",**
laboratorio didattico sulla raccolta differenziata.
- **"Oggi ce li costruiamo noi!!":**
Laboratorio di autocostruzione di giocattoli.



SCAMBIAMOCI IL NATALE!

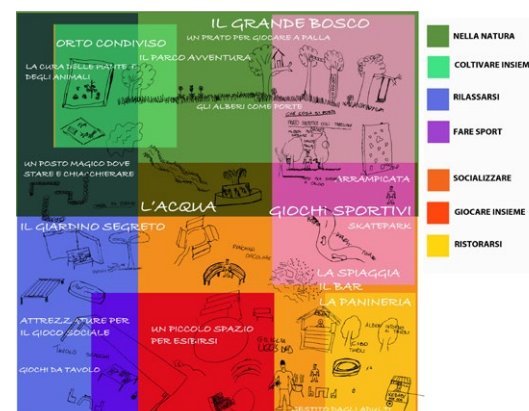
Perché consegnare all'Amsa il tuo frullatore? dagli una seconda possibilità! SCAMBIALO!
...con la sciarpa della vicina, con un'ora di massaggi, con una cena da un amico, la torta della nonna o le marmellate della zia. E se non funziona, portalo lo stesso. Qualcuno ci potrebbe voler giocare!
Per giocare, stare insieme, e NON BUTTARE.

SPEAKING TOONS

Scuola elementare Nolli Arquati
Zona 3, Milano
dicembre 2013

2013

CONSIGLIO DEI RAGAZZI ZONA 3



Laboratorio di progettazione partecipata all'interno del Consiglio di Zona dei Ragazzi e delle Ragazze di Zona 3, finalizzato allo sviluppo e presentazione di proposte di riorganizzazione degli spazi verdi del quartiere da presentare da parte dei ragazzi rappresentanti al Consiglio di Zona 3. Sono state sviluppate diverse proposte di organizzazione spaziale sui 4 spazi verdi potenziali.

Consiglio dei Ragazzi e delle Ragazze
Zona 3, Milano
Maggio 2014

SPEAKING TOONS

Festival Un, due, tre...Stella!
Sesto San Giovanni
7-8 giugno 2014

2014

PAESAGGI SONORI

Creatività e un pizzico di magia. Attraverso l'utilizzo di strumenti elettronici e strumenti creativi tradizionali, i ragazzi sono accompagnati nella definizione di uno scenario di gruppo e nella realizzazione degli elementi che lo costituiscono, definendone oltre agli aspetti visivi anche le capacità sonore e di movimento.



c/o Festival del Carroponete
15 giugno 2014

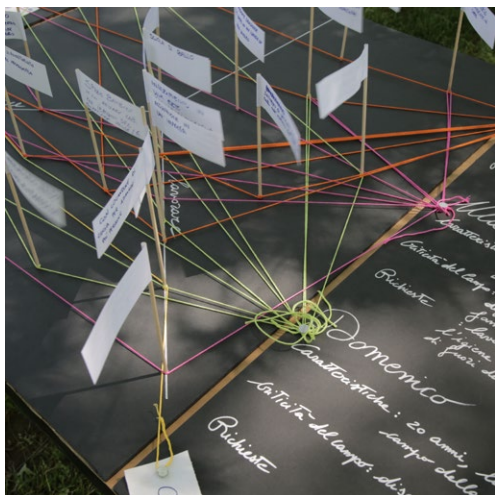
Festival Un, due, tre...Stella!
Sesto San Giovanni
13 settembre 2014

Scuola Elementare Nolli Arquati
Circolo MilanNoeva



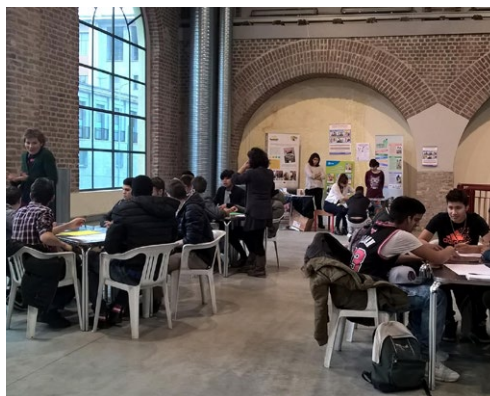
FILI PER ABITARE LE RELAZIONI

All'interno del festival SUQ delle CULTURE, Asisa con Architetti Senza Frontiere, propone attività di sensibilizzazione intorno ai temi dell'accoglienza e dell'inclusione del migrante. Accoglienza ed inclusione come sinonimi di condivisione, parole che alludono al superamento di un confine geografico, culturale e sociale. Una riflessione guidata sullo spazio come luogo dove avvengono le relazioni, luogo di incontro della differenza, del possibile dialogo e del superamento del confine.



Asisa per ASF Italia
c/o Festival Suq delle Culture
17-18-19 aprile 2015

ANIMIAMO I NOSTRI SPAZI



All'interno del festival SUQ delle CULTURE, Asisa propone un laboratorio per le Scuole in cui i ragazzi sono stimolati a ragionare sui propri spazi quotidiani: i loro usi, le variazioni temporali, caratteristiche percettive, qualità e mancanze. Ma anche sulle relazioni che vi hanno luogo, le potenzialità dei luoghi e le loro trasformazioni possibili.

Lo strumento utilizzato è quello del passo 1: divisi in 3 gruppi i ragazzi lavorano alla realizzazione di brevi animazioni per raccontare i 3 luoghi scelti e farli prendere vita.

c/o Festival Suq delle Culture
Fabbrica del Vapore, Milano
19 dicembre 2015

ALLESTIMENTO DI BIBARÀ

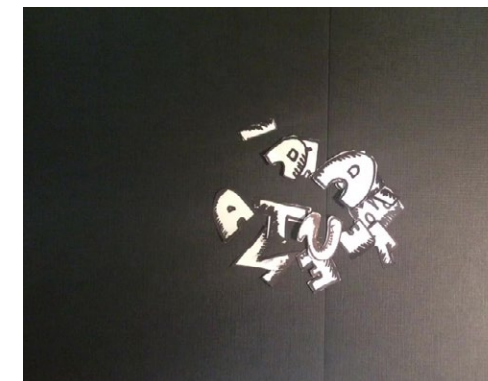
Con ARCI Milano Asisa ha riaperto un nuovo spazio per il cortile: Bibarà. Biblioteca informale, finestra aperta sul cortile, laboratorio creativo collettivo. Asisa ne ha seguito la nascita, la progettazione e la ristrutturazione, dal pensiero, al pennello che ha illuminato le anonime pareti della stanza Bibarà e ne ha spalancato le finestre per ospitare piccoli e grandi abitanti desiderosi di incontrarsi e prendersi cura del proprio cortile.



Biblioteca di Bibarà
Cortile Piazzale Dateo
Luglio 2015

Is there anybody in there? Dateo in Scena

LA FINESTRA SUL CORTILE



Questa prima fase è tesa a realizzare un'installazione - animazione che ha per oggetto le finestre sul cortile.

A partire dall'idea di finestra-“scena” sul cortile, i ragazzi sono stati guidati nell'immaginare delle storie che potessero animare le proprie finestre. Con la tecnica del passo 1 è stato quindi realizzato un breve cartone animato collettivo dal titolo: “Natale alla finestra”, proiettato alla finestra di Bibarà in occasione della festa di fine anno.

Biblioteca di Bibarà
Cortile Piazzale Dateo
Settembre-Dicembre 2015

Un'opera corale.

Laboratorio creativo-digitale coi bambini e i ragazzi del cortile di piazzale Dateo. L'obiettivo finale è la messa in scena di un'opera corale sulle finestre del cortile.

CORTILE DI CARTA

La seconda fase (in corso) è un lavoro sulla composizione, che introduce il suono e in una certa misura il movimento.

Il lavoro è sviluppato attraverso laboratori manuali e strumenti digitali e mira alla realizzazione in un modellino interattivo che servirà come prova generale dell'Opera Corale da realizzare nella terza fase.

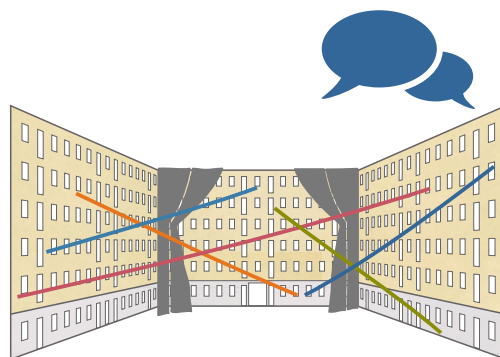
I ragazzi realizzano un modellino di cartone del cortile, dove gli schermi-finestre si "accendono" delle animazioni digitali immaginate dai giovani abitanti, grazie all'uso di Arduino.



DATEO IN SCENA

Messa in scena di un'Opera d'arte corale e interattiva all'interno del cortile di Dateo. L'opera immaginata sul modellino si trasferisce in scala reale nel cortile, nel corso di un evento pubblico.

Le finestre fungono da schermi-scene multiple, che interagiscono creando un dialogo di condominio.



COSA VORREMMO FARE ?

un sacco di cose...

2016





SEGRETI NEL PARCO

PERCORSI NATURA ANIMAZIONE



SEGRETI NEL PARCO

PERCORSI NATURA ANIMAZIONE

**dove:**

Villa Tissoni Traversi, Desio (MB)

quando:

festival KERNEL, 2014

con chi:

bambini dai 6 ai 10 anni

<http://www.kernelfestival.net/>

Laboratorio esplorativo e di ricerca espressiva per bambini... con un pizzico di magia "digitale".

Il progetto "SEGRETI nel PARCO" propone all'interno di un percorso di scoperta il dialogo continuo tra natura e tecnologia.

Da una parte l'esplorazione del contesto naturale in cui innesti visivi e sonori aperti all'interazione svelano mondi segreti; dall'altra la rielaborazione digitale finalizzata alla composizione di un "paesaggio sonoro"; dove ricondurre i suoni e gli elementi scoperti nell'esplorazione e ricomporli in maniera inedita, utilizzando la creatività come metodo di approccio euristico al contesto, stimolo all'osservazione e alla fantasia.

Asisa abita di oggetti sonori il luogo e accompagna i bambini a catturarne le voci e le impressioni ambientali per poi tradurle con la creatività in "quadri" sonori.

Il progetto è dedicato ai bambini (6-12anni) e a tutti i curiosi... sempre un pò bambini. La parte laboratoriale prevede il coinvolgimento delle famiglie.



SEGRETI NEL PARCO

PERCORSI NATURA ANIMAZIONE

Degli oggetti sonori disseminati nel parco...
Un invito a esplorare e scoprire luoghi insoliti
e a creare il proprio "quadro sonoro"..
con un pizzico di magia digitale.

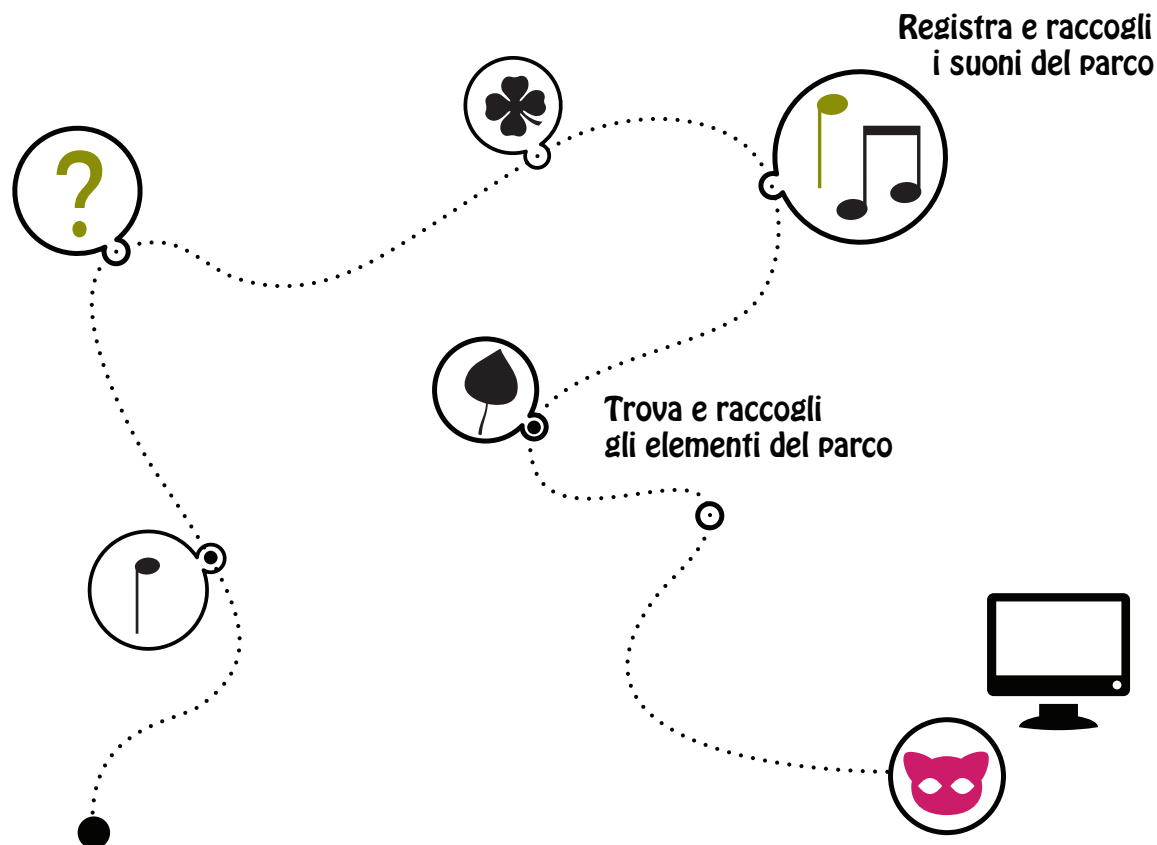
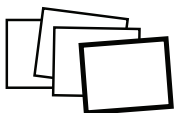
1. Cerca gli **oggetti sonori** nascosti lungo il percorso...



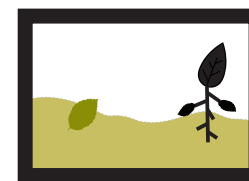
2. Raccogli nel cestello suoni e **elementi naturali**...



3. Realizza dei **Personaggi** a partire dagli elementi raccolti e **animali** in 10 scatti fotografici.



4. Diamo vita ai nostri Personaggi, diamogli la voce con i suoni del bosco,, e costruiamo il nostro Quadro sonoro.



Realizza il tuo **QUADRO SONORO!**



SEGRETI NEL PARCO

PERCORSI NATURA ANIMAZIONE



1-2. ESPLORAZIONE



ESPLORAZIONE: cerca gli "oggetti sonori" disseminati nel parco





SEGRETI NEL PARCO PERCORSI NATURA ANIMAZIONE



3-4. ANIMAZIONE



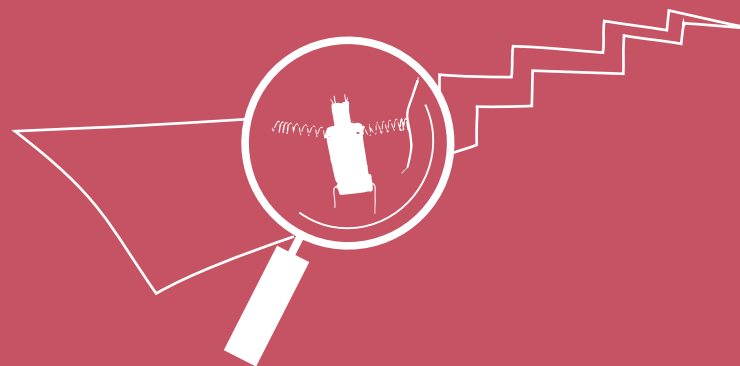
Anima il tuo personaggio in 10 scatti in movimento. Aggiungi le voci del bosco. Ecco il tuo quadro sonoro!





CACCIA ai PERSONAGGI NASCOSTI

CACCIAaITESORO CORTILE MONDI NASCOSTI



CACCIA ai PERSONAGGI NASCOSTI

CACCIA AL TESORO CORTILE MONDI NASCOSTI

dove:

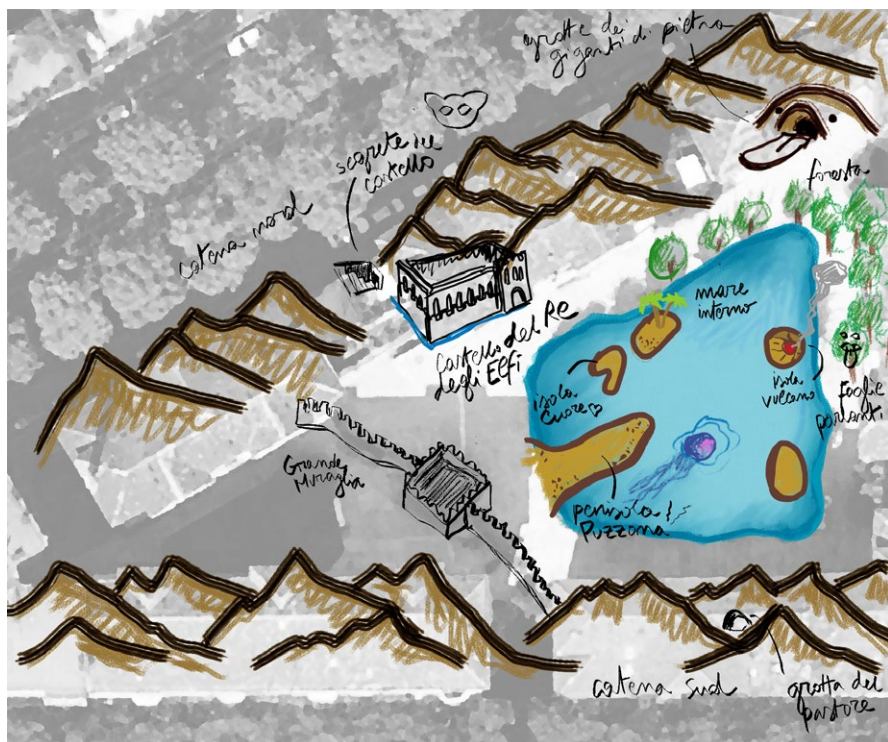
Cortile Arci Milan Noeva, Via Pascoli 4, Milano

quando:

2012

con chi:

bambini e famiglie del cortile



AsisaInCortile

Quanti cortili a Milano! Spazi comuni, spazi di gioco, spazi di relazione. Tra le trame di questi luoghi densi Asisa costruisce percorsi di conoscenza artistica e umana per ri-abitare insieme gli spazi aperti e costruire o riaffermare il senso del buon vicinato. A partire dal proprio cortile, *"Abitare è essere ovunque a casa propria"*.

CACCIA AI PERSONAGGI NASCOSTI

Rielaborazione fantastica del proprio contesto di vita attraverso l'immaginazione di mondi segreti all'interno degli interstizi della realtà e la costruzione di un Gioco di Scoperta tipo Caccia al tesoro. Gli anfratti vengono ri-abitati da personaggi fantastici appositamente creati. Lo spazio del cortile si tramuta così in un luogo della fantasia in cui scovare le tracce di un tesoro. I personaggi nati si sono animati infine in fantastiche ambientazioni digitali.

Il progetto è dedicato ai bambini (4-12anni) e a tutti i curiosi e sempre un poco bambini. La partecipazione è organizzata in due gruppi per fasce di età. Le immagini si riferiscono al Progetto "Caccia al PERSONAGGIO" realizzato nel Cortile del circolo MilanNoeua.



www.asisa.it

esplorazione

territorio

gioco

mondi fantastici

CACCIA AI PERSONAGGI NASCOSTI

ESPLORAZIONE FANTASIA MONDI NASCOSTI

Laboratorio creativo e gioco di perlustrazione in 4 fasi.

1a fase



L'ESPLORAZIONE (gruppo 1 e 2)

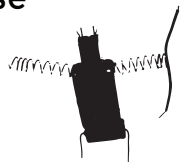
Accompagnati dai Maghi di Asisa i bambini esplorano il cortile e ne osservano il Minuscolo, alla ricerca delle fessure che potrebbero ospitare dei Mondi Nascosti.

Cosa si nasconde
nelle fessure della realtà?

Esplora il tuo cortile,
osserva il Minuscolo...



2a fase



LA COSTRUZIONE dei Personaggi

A partire da materiali di riciclo, i bambini realizzano gli Abitanti Fantastici, dei mini personaggi che abitino le "crepe" della realtà.

Quali Personaggi Fantastici
potrebbero abitarle?

3a fase



LA COSTRUZIONE degli Indizi (gruppo 1)

Il gruppo immagina i Paesaggi Nascosti e con l'aiuto dei Maghi di Asisa costruisce con tecniche digitali gli Indizi per ritrovarli.



4a fase

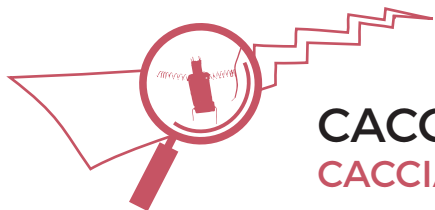


IL GIOCO: La Caccia ai Personaggi Nascosti (gruppo 1 e 2)

Il giorno della Caccia al Tesoro il Gruppo 1 popola i luoghi del contesto pre-scelti con gli Abitanti Fantastici realizzati.
Il gruppo 2 si lancia alla ricerca dei personaggi nascosti, guidato dagli Indizi e dall'assistenza del Gruppo 1.

Troviamoli...
con Asisa!





CACCIA ai PERSONAGGI NASCOSTI

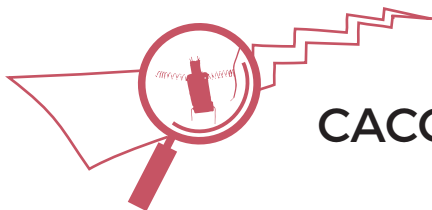
CACCIAaITESORO CORTILE MONDI NASCOSTI

1. ESPLORAZIONE



Esplora il tuo cortile e osserva il minuscolo.. Quali mondi fantastici si nascondono?

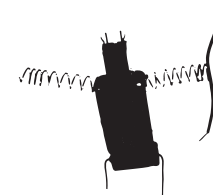
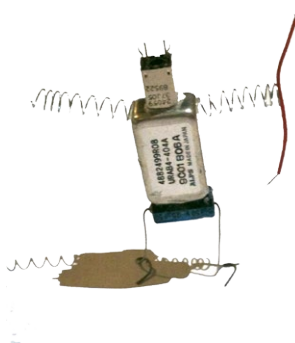




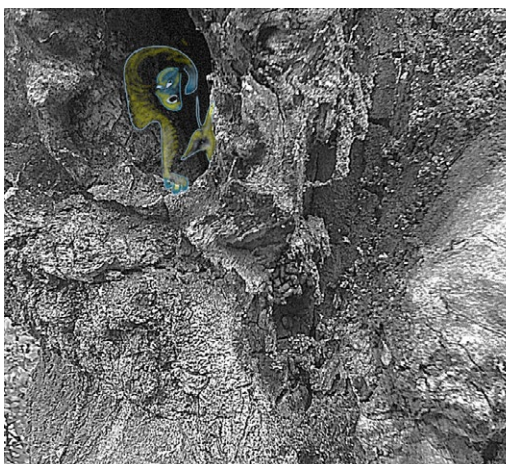
CACCIA ai PERSONAGGI NASCOSTI CACCIAaITESORO CORTILE MONDI NASCOSTI

2. LA COSTRUZIONE DEI PERSONAGGI

Laboratorio creativo di costruzione degli Abitanti Fantastici, a partire da materiale di riciclo, carta, cartone e fili.

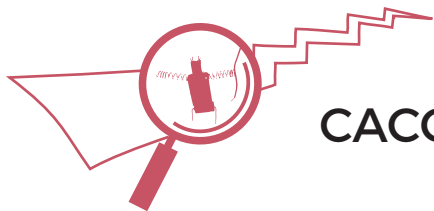


3. LA COSTRUZIONE DEGLI INDIZI



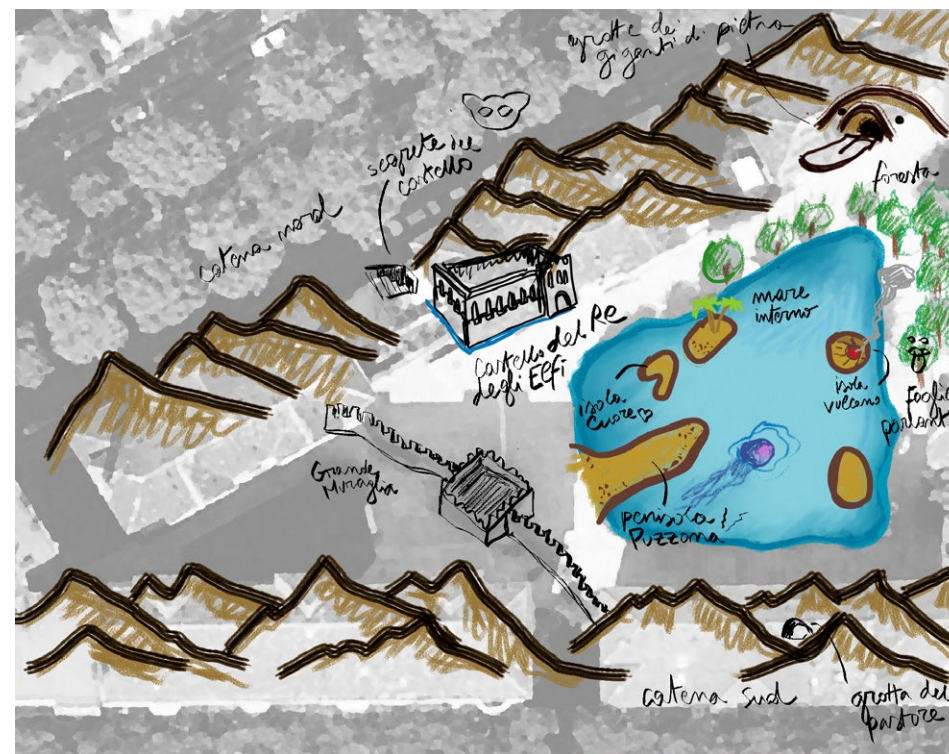
Laboratorio digitale per la realizzazione degli indizi. Le foto dei luoghi individuati dai bambini vengono rielaborate con l'inserimento dei Personaggi Fantastici.





CACCIA ai PERSONAGGI NASCOSTI CACCIA al TESORO CORTILE MONDI NASCOSTI

4. LA CACCIA AI PERSONAGGI NASCOSTI



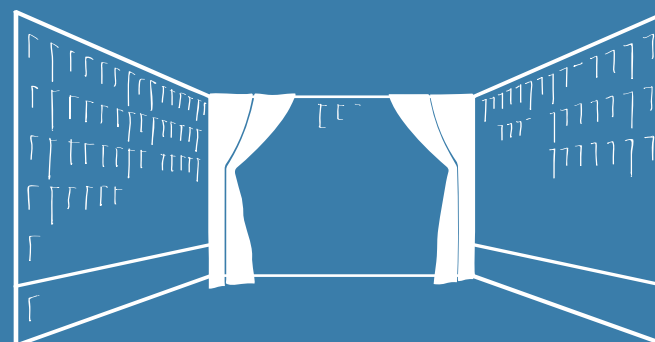
La mappa della Caccia al Tesoro. Una casella per ogni Abitante Fantastico, e l'indizio per localizzarlo nel cortile.





DATEO in SCENA

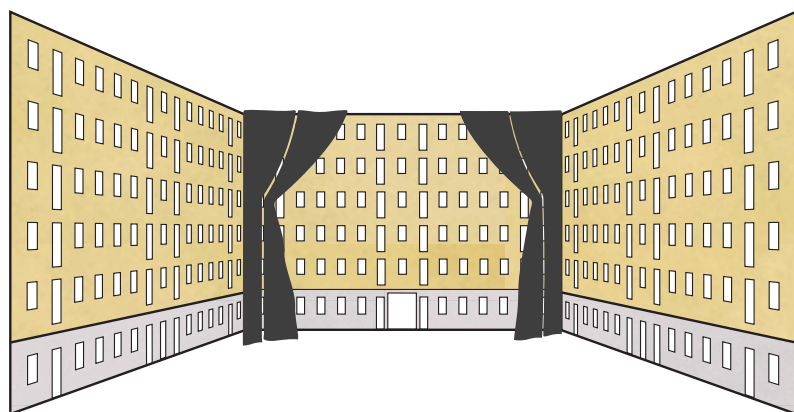
UN'OPERA CORALE INTERATTIVA



Is there anybody in there?

Dateo in Scena

UN'OPERA CORALE

**dove:**

Cortile di Piazzale Dateo 5, Milano

quando:

luglio 2015 - giugno 2016

con chi:

bambini e famiglie del cortile

Asisa In Cortile

Quanti cortili a Milano! Spazi comuni, spazi di gioco, spazi di relazione. Tra le trame di questi luoghi densi Asisa costruisce percorsi di conoscenza artistica e umana per ri-abitare insieme gli spazi aperti e costruire o riaffermare il senso del buon vicinato. A partire dal proprio cortile, *"Abitare è essere ovunque a casa propria"*.

ASISA in DATEO

Assieme ad ARCI Milano Asisa ha riaperto un piccolo spazio al piano terra di un grande cortile, su cui si affacciano 400 finestre... È Bibarà (Biblioteca dei Bambini e dei Ragazzi): biblioteca informale, finestra aperta sul cortile, spazio di laboratorio creativo collettivo. Asisa ne ha seguito la nascita, la progettazione e la ristrutturazione, dal pensiero, al pennello che ha illuminato le anonime pareti della stanza Bibarà e ne ha spalancato le finestre per ospitare piccoli e grandi abitanti desiderosi di incontrarsi e prendersi cura del proprio cortile.

Da settembre a giugno i soci di Asisa coordinano un laboratorio creativo anche con l'uso di tecniche digitali con i bambini e i ragazzi, che ha per centro la riflessione sulle finestre del cortile.



DATEOinSCENA

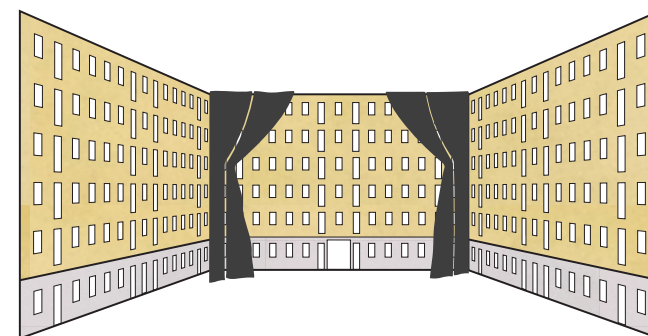
UN'OPERA CORALE

Quanti cortili a Milano!

Spazi comuni, spazi di gioco, spazi di relazione.

Il progetto ha lo scopo di promuovere occasioni di incontro tra gli abitanti del cortile di Piazzale Dateo e di sperimentare attività artistico creative collettive rivolte ai bambini e agli adolescenti.

Il progetto si sviluppa attorno alla riflessione sulle finestre come elemento di interfaccia tra gli interni e il cortile: elemento di relazione della collettività del cortile.

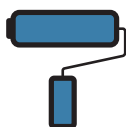


UN CORTILE, 400 FINESTRE...
Una finestra-scena per un'Opera Corale.

fase 1: Allestimento

Con ARCI Milano, Asisa ha riaperto un nuovo spazio comune per il cortile di Piazzale Dateo: **Bibarà**.

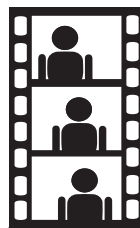
Biblioteca informale, finestra aperta sul cortile, laboratorio creativo collettivo.



luglio 2015

fase 2: la Finestra sul cortile

Laboratorio creativo-digitale coi bambini e ragazzi del cortile. Partendo dall'idea di **finestra -"scena"** sul cortile, è stato realizzato un breve cartone animato collettivo dal titolo: "Natale alla finestra".



settembre-dicembre 2015

fase 3: Cortile di Carta

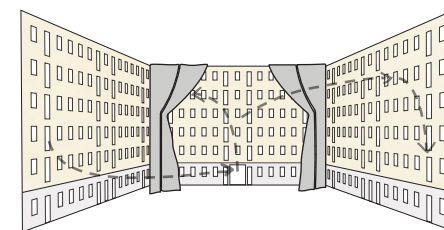
Realizzazione di un modellino interattivo di cartone del cortile, dove gli schermi-finestre si "accendono" delle animazioni digitali immaginate dai giovani abitanti.



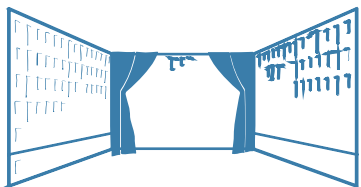
gennaio-marzo 2015

fase 4: Un'Opera Corale

Messa in scena di un'Opera d'arte corale e interattiva all'interno del cortile di Dateo. Le finestre fungono da schermi-scene multiple, che interagiscono creando un dialogo di condominio.

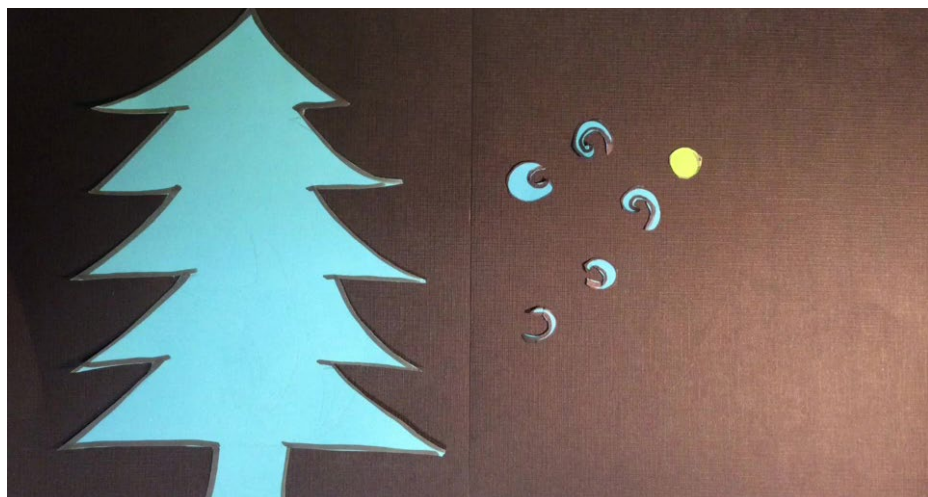


aprile-giugno 2015



Is there anybody in there? DATEO IN SCENA, UN'OPERA CORALE

LA FINESTRA SUL CORTILE



Questa prima fase è tesa a realizzare un'installazione - animazione che ha per oggetto le finestre sul cortile.

A partire dall'idea di finestra-“scena” sul cortile, i ragazzi sono stati guidati nell'immaginare delle storie che potessero animare le proprie finestre.

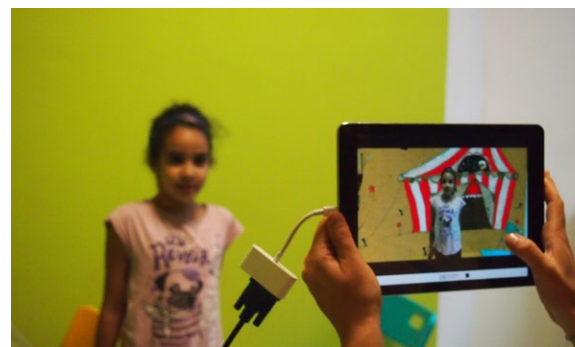
Con la tecnica del passo 1 è stato quindi realizzato un breve cartone animato collettivo dal titolo: “Natale alla finestra”, proiettato alla finestra di Bibarà in occasione della festa di fine anno.

DATEO CIRCUS

Nel corso della seconda fase i ragazzi lavorano alla realizzazione di un modellino di cartone del cortile, che diventa interattivo permettendo di far “accendere” le finestre dei piccoli abitanti, grazie all'uso di Arduino. Le accensioni servono a connettere le diverse scene dello spettacolo del Dateo Circus.

Infatti, in parallelo i giovani teatranti sono invitati a immaginare un personaggio del Dateo Circus da interpretare, e per cui ideare un “numero”.

C'è il Molliccio, creatura multiforme che si trasforma in arachide e attrae il maestoso Elefante del Dateo Circus. Muro, il pagliaccio goffo, la Mucca Acrobata, e tanti altri ancora, le cui storie si incrociano per dar vita ad un unico grande spettacolo, che alterna brevi filmati d'animazione a dei film-spettacolo in cui i ragazzi interpretano il proprio personaggio e lo animano grazie alla tecnica del chroma key.





AsisaESPLORA

CORSO PER INDIANA JONES URBANI



AsisaESPLORA

CORSO ACCELERATO PER INDIANA JONES URBANI

Progetto ludico-formativo di esplorazione urbana.
NELLE SCUOLE, NEI QUARTIERI, OVUNQUE



LE MISSIONI

Ad ogni esploratore/gruppo di esploratori viene assegnata una Missione da compiere. Un'ESPLORAZIONE - INDAGINE sui luoghi di vita, per trovare i "luoghi archetipi" nelle nostre città.



IL KIT DA GIOVANI ESPLORATORI

Per ogni Missione viene consegnato un kit esploratori, contenente le Carte Missione corrispondenti, una mappa, la strumentazione necessaria al completamento della missione.

la Mappa



le Carte Missione



gli Strumenti



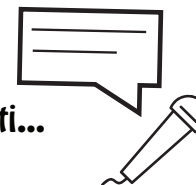
INTERVISTE - SOPRALLUOGHI

Ogni gruppo dovrà trovare il luogo Archetipo rappresentato dalla Carta Missione attraverso una serie di interviste agli abitanti, seguendo le domande riportate sul retro della carta. Una volta localizzato, gli Esploratori effettuano il sopralluogo e raccolgono le Prove utilizzando la Strumentazione fornita col Kit - Esploratori.

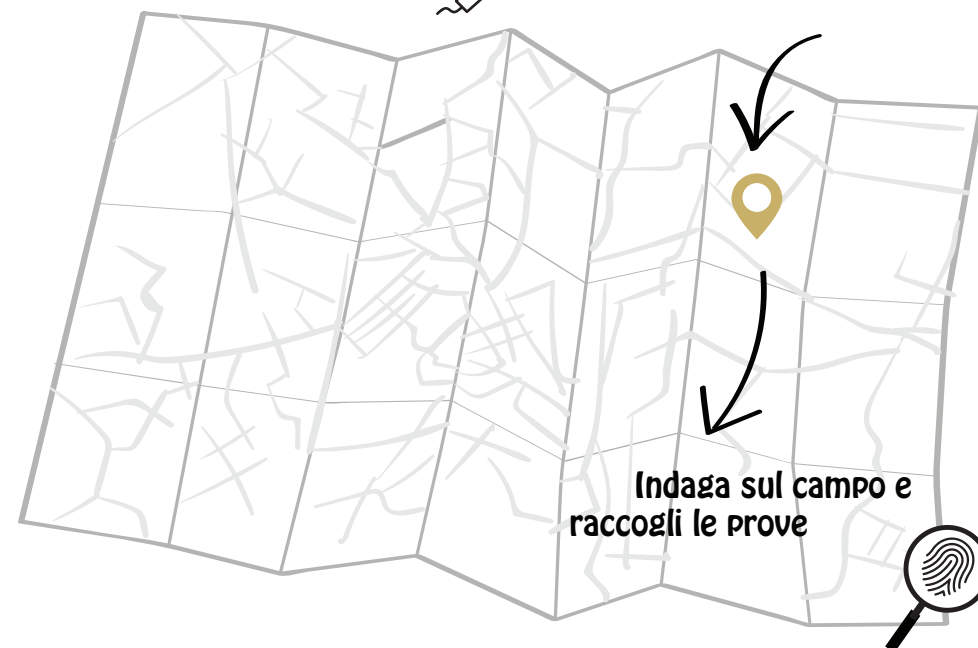
**Parti in Missione
seguendo la Carta assegnata!**



E parla con gli abitanti...



**per individuare il tuo
Luogo Archetipo**



**Indaga sul campo e
raccogli le prove**

LA MISSIONE COLLETTIVA

L'insieme degli Esploratori rielabora i risultati delle indagini in un lavoro creativo collettivo, una **mappa percettiva** del territorio studiato. La restituzione finale, realizzata da AsisaEsplora e i ragazzi, potrà prendere diverse forme a seconda del contesto.

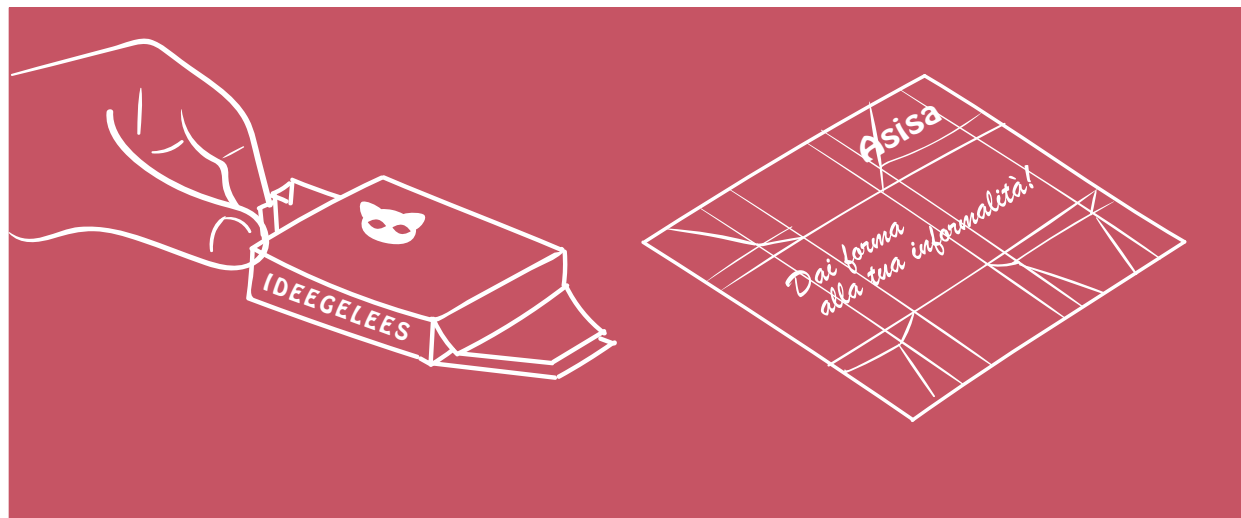
- **Asisa in Festa:** un evento-gioco di ruolo, con CartePremio e PuntiPotere.
- **AsisaNomade:** una mappa-installazione, che possa restituire i risultati delle esplorazioni ed essere riproposta in vari luoghi.



COMING SOON: ©IDEEGELÉES



ASISA



Associazione ASISA

Via Sangallo 14, 20133 Milano
C.F. 97590960155

per maggiori informazioni:

www.asisa.it

hello@asisa.it

Noi di Asisa siamo pieni di idee...
Si mangiano come caramelle!

© Ideegelées

Scarta la caramella, leggi un'idea..
E adesso realizziamola insieme!

(Oppure, scrivine una tu!)

« **Asisa,**
dai forma alla tua informalità! »