

Campionato Italiano di Rompicapo Meccanici CIRM

La competizione è stata ideata da **Cristian** e **Hyde** nel Dicembre 2020. Insieme, la gestiscono in ogni sua parte, con l'obiettivo di renderla sempre più accessibile a livello Nazionale.

Hyde, tramite il suo nuovo brand [PlayBrain](#), ha l'obiettivo di rappresentare un tassello centrale nel mondo dei rompicapo meccanici in Italia. Cristian, Ricercatore in Ingegneria dei Trasporti, ama inventare e progettare nuovi rompicapo nel suo tempo libero, i quali hanno ottenuto fama internazionale, vedi il suo blog [NoWayPuzzle](#).

Innovazione nell'aspetto educativo:

Il ragionamento logico non viene spesso trattato a fondo durante le scuole primarie e secondarie, per esempio dedicandone una materia intera, e sono pochi i veri appassionati. Dover affrontare dei problemi di vario tipo fa però parte della vita di tutti i giorni, è un ottimo allenamento per stimolare la mente ed è proprio quello che serve per renderci più autonomi, creativi, intraprendenti, e chi più ne ha più ne metta. Aggiungendo un tocco di gioco, questo allenamento diventa sicuramente più interessante ed adatto a tutti. Allenare la mente non può che portare dei benefici a chiunque, anche ai meno appassionati e a chi ci mette qualche minuto in più nel risolvere un esercizio. Per questo motivo negli anni sono nate molte iniziative in merito, e molte competizioni. I campionati Italiani dei Rompicapo meccanici si contraddistinguono dalle competizioni attualmente esistenti principalmente per: 1) Equità La gara rappresenta un ottimo allenamento per il ragionamento logico, ma anche per la manualità, l'osservazione 2D o 3D, la strategia e molto altro. Per questo, richiede capacità diverse dai classici giochi matematici e *non richiede alcuna preparazione specifica*: infatti, non è assolutamente detto che un bravo matematico, o un bravo logico, sia altrettanto bravo con i rompicapo. Ogni rompicapo ha il suo segreto, ed è molto probabile che anche il più bravo e chi si è allenato di più studiando i rompicapo esistenti, si blocchi su quello più facile - soprattutto con la pressione dovuta al tempo - mentre è possibile che qualsiasi altro partecipante trovi il modo di risolverlo immediatamente, rendendo la competizione *equa e divertente per tutti*. 2) Curiosità I rompicapo sono composti da elementi fisici ed hanno un approccio molto più diretto con tutte le persone per la capacità di riuscire a suscitare curiosità e per la voglia di doverlo risolvere a tutti i costi una volta che lo si prende in mano e lo si tenta per la prima volta. Ogni rompicapo risulta diverso al tatto, a come si muovono reciprocamente i pezzi, al rumore che genera il suo utilizzo, al suo odore, la sua prensilità, rendendo così ogni pezzo unico e da esplorare. 3) Artigianalità I prodotti sono esclusivamente realizzati a mano e di conseguenza ciascun rompicapo è unico, cercando di scaturire un certo apprezzamento degli oggetti fisici e non digitali, e dell'artigianalità del fatto a mano. 4) Condivisione I concorrenti possono tenersi i rompicapo una volta finita la competizione, in modo da potersi confrontare con gli altri partecipanti, collezionarli, proporli a parenti ed amici e per riprovare a risolverli.

Definizione elementi in uscita:

Obiettivi educativi: Valorizzare l'intelligenza degli alunni migliori recuperando, nello stesso tempo, quelli che non avvertono particolari motivi di interesse nei confronti della matematica. Potenziamento problem solving, ragionamento logico, creatività, memoria, riflessi, manualità, osservazione, immaginazione 3D, concentrazione. **Obiettivi didattici trasversali:** Apprezzamento di oggetti fisici, non digitali, e valorizzazione del fatto a mano. Oggetti unici; Suscitare curiosità sul processo costruttivo quindi capacità di riflessione e stimolo della creatività. Rompicapo adatti a tutti; incrementare la stima e fiducia in se stessi. **Condivisione:** rafforzare le relazioni sociali. **Contenuti e metodologia:** Video descrizione della gara che può essere mostrato in aula (Settembre); Volantini e poster che verranno forniti alle scuole partecipanti (Settembre); Video allenamenti in live-streaming in vista della competizione, svolti dagli organizzatori (Novembre); Competizione nelle scuole; il giorno della gara ciascun partecipante riceverà un kit di rompicapo da risolvere seguendo le istruzioni. (Novembre);

Discussione soluzioni ed annuncio classifiche e premi in live-streaming (Dicembre); Certificati per tutti i partecipanti, attestati e premi per i primi classificati di ciascuna categoria. (Dicembre). Tutte le live-streaming verranno svolte nel profilo Instagram [@cirm_official](#); una volta terminate le dirette, i video potranno essere rivisti tra i post del profilo Instagram.

I rompicapo meccanici:

I rompicapo Meccanici sono in genere realizzati con materiali pregiati, quali legno o metallo, sono di varie difficoltà e tipologie (assemblaggio, composizione, con meccanismo meccanico, smontaggio, incastro, districamento, labirinti e così via), ed adatti da esporre in vetrina; lo scopo è quello di catturare il principio dell'oggetto e dirigersi verso la soluzione manipolandolo con una certa logica, mentre il metodo 'try and error', o meglio 'prova e sbaglia', è molto inefficiente, ma può servire a comprendere il meccanismo del rompicapo. Il punto di forza di questa categoria di rompicapo, che lo rende molto divertente e lo valorizza, sta nel fatto di essere rappresentato da un oggetto fisico e collezionabile che incuriosisce ed interagisce in modo diretto con il risolutore e quindi lo stimola nel cimentarsi nella propria soluzione e nel mostrarla ad amici - magari anche vantandosi di averlo risolto => anche se non appassionato di giochi logici. Nasce una sfida dentro ognuno di noi dal momento che lo proviamo e non si vuole più smettere di giocarci fino a che non è stato risolto! La soluzione, in base alla tipologia di rompicapo, può richiedere l'assemblaggio di parti per creare una figura, la composizione di elementi per costruire un certo schema, il disinnescamento di meccanismi interni, la codificazione di informazioni, il disassemblaggio di due o più parti di un oggetto, e così via. Tutte le categorie ricadono sotto la dicitura di 'Mechanical Puzzle' o 'Rompicapo Meccanici'; questi, hanno origine molto antica, ma sono conosciuti solo da un numero ristretto di persone, se non fosse che negli ultimi anni stanno diventando sempre più apprezzati e conosciuti per via dei potenti mezzi comunicativi presenti nel web. Attualmente, è presente solo un evento abbastanza conosciuto a livello mondiale, l'International Puzzle Party (IPP), in concomitanza di una competizione relativa al design di rompicapo meccanici.

Un rompicapo può rappresentare un ricordo, un oggetto da portarsi con se, da mostrare in vetrina e un oggetto da condividere, e può significare un dono, un momento di gioco, di divertimento, di svago e di socialità.



La nostra motivazione:

Prima di tutto la fattibilità, considerata da noi fondamentale per poter permettersi di occupare un tassello così importante del mondo dei rompicapo in Italia: infatti, la principale motivazione che ci ha portato a voler organizzare questa competizione sta, oltre al fatto di essere due delle poche, o uniche, figure di riferimento in Italia per quanto riguarda la divulgazione di rompicapo meccanici italiani nel nostro territorio e nel mondo, nell'aver sviluppato nel tempo capacità che ci permettono insieme di occuparsi, gestire ed organizzare al meglio qualsiasi parte che la compone; dalla creazione dei rompicapo, alla creazione del sito web, organizzazione nelle sedi, ecc. Siamo quindi molto contenti di avere avuto tutte le carte in regola per aver bandito la prima edizione di questa competizione insieme nel Novembre 2021, principalmente perchè i rompicapo meccanici sono da noi considerati un ottimo, diretto e divertente modo per diffondere la passione nel collezionare e cimentarsi con 'brain boost games', o meglio 'giochi per il potenziamento del cervello'; il nostro obiettivo principale è infatti quello di far passare i rompicapo come elemento di vanto, non come giochi da 'nerd', stimolando più persone possibili nell'allenare il proprio cervello divertendosi.

Gestione:

Il sito web [Mechanical Puzzle Competitions](#), in continua evoluzione, contiene tutte le informazioni relative alla competizione, un video presentazione, una galleria immagini, le classifiche, testi e soluzioni delle edizioni precedenti, una sezione 'contattaci' per interagire direttamente con gli organizzatori e tante altre curiosità. Il profilo Instagram [@cirm_official](#) contiene dei post chiave relativi alla competizione, ma in particolare sarà la piattaforma utilizzata per le live-streaming degli allenamenti, discussione soluzioni ed annuncio premi e classifiche.

Iscrizione sede:

Le nuove sedi potranno contattarci direttamente nella sezione "Contattaci" del sito web [Mechanical Puzzle Competitions](#).

Iscrizione partecipante:

Una volta aperte le iscrizioni, ciascun partecipante dovrà compilare l'apposito modulo nel sito web [Mechanical Puzzle Competitions](#), dal quale sarà possibile effettuare direttamente il pagamento. Durante l'iscrizione è necessario selezionare la sede più comoda nella quale svolgere la competizione. Per iscrizioni cumulative, la sede può raccogliere i fondi o finanziare lei stessa il progetto, ma i partecipanti dovranno comunque compilare il modulo nel sito web, questa volta non pagando la quota di iscrizione.

Impegno economico:

Il costo di partecipazione di 30 euro è un po' più alto del normale, per via della produzione dei rompicapo per ciascun partecipante. L'obiettivo principale della competizione è quello di diffondere la cultura dei rompicapo e di renderla più accessibile possibile alle persone, fissando il minimo costo di iscrizione utile alla produzione di rompicapo di qualità ed a coprire costi accessori. Il team organizzativo si pone l'obiettivo di mantenere il costo di partecipazione costante negli anni.

I kit saranno poi messi in vendita nei mesi successivi nel sito web [PlayBrain](#) dove sarà possibile acquistarli per chi volesse allenarsi o divertirsi non avendo avuto l'opportunità di partecipare alla gara.

Dirette streaming:

Prima della gara sarà previsto un allenamento in diretta nazionale (con il profilo Instagram [@cirm_official](#)), così come lo sarà previsto per la spiegazione delle soluzioni e per annunciare le classifiche ed i premi per i primi classificati: una volta terminate le dirette, i video potranno essere rivisti tra i post del profilo Instagram.

La gara:

La gara consiste nel competere sulla risoluzione di alcuni rompicapo nuovi da noi progettati, o rivisitazioni di rompicapo esistenti, nel minor tempo possibile per aggiudicarsi il titolo di Campione Italiano di Rompicapo Meccanici. Infatti, il giorno della gara ciascun partecipante avrà riservato nella sede prescelta un pacco contenente i rompicapo oggetto della gara, dei fogli con regole ed istruzioni, ed il foglio delle risposte. I rompicapo saranno studiati in modo tale che una volta risolti si verrà a conoscenza di parole o numeri da trascrivere sul foglio delle risposte, come prova della risoluzione, così che i partecipanti potranno tenere i rompicapo una volta finita la competizione. Questi saranno circa 7 in livelli crescenti di difficoltà, di diverse tipologie e materiali, da risolvere in un determinato tempo che potrà variare dalle 2 alle 3 ore. Ogni rompicapo risolto vale un certo punteggio, pesato nella sua difficoltà. *Si consiglia di visionare i testi delle edizioni precedenti nel sito web [Mechanical Puzzle Competitions](#) per una visione più completa delle regole e per capire meglio cosa aspettarsi.*

A chi è rivolta:

La gara è aperta a tutti. Ciascun concorrente dovrà cercare di risolvere tutti i rompicapo, mentre le classifiche saranno suddivise per categorie: A - Scuola Primaria; B - Scuola Secondaria di Primo Grado; C - Scuola Secondaria di Secondo Grado - Biennio; D - Scuola Secondaria di Secondo Grado - Triennio; E - Over. Questo perché come già detto, i rompicapo sono adatti a tutti, e sicuramente molti dei partecipanti più giovani potranno vantarsi di aver superato molti dei concorrenti di categorie più avanzate - già lo si è visto molto chiaramente nelle scorse Edizioni.

Classifiche e premi:

Le classifiche, sia quella globale che quelle divise per categoria, si baseranno prima di tutto sul totale ottenuto sommando i punteggi dei rompicapo correttamente risolti, e successivamente rispettivamente sul tempo impiegato ed età. Una volta stilate le classifiche, saranno assegnati come premi ai più bravi alcuni prodotti della linea [PlayBrain](#) progettati da noi, e degli attestati. I premi saranno in linea generale spediti alle scuole, ma saranno effettuate spedizioni a parte per i partecipanti che non riesco a raggiungere con facilità la sede in cui hanno partecipato.

Timeline:

Le adesioni delle scuole saranno sempre ben accolte, mentre durante il mese di Ottobre saranno aperte le iscrizioni degli studenti. Prima dell'apertura delle iscrizioni verranno spediti fisicamente volantini e poster da appendere nelle sedi che hanno aderito all'iniziativa, e sarà condiviso un video presentazione da poter mostrare nelle aule. Successivamente, i kit di rompicapo (con i fogli delle regole/istruzioni e risposta), ed i certificati di partecipazione saranno spediti con dovuto anticipo a ciascuna sede. l'allenamento in diretta nazionale verrà svolto alla fine del mese di Ottobre mentre la gara si svolgerà come di consueto l'ultimo sabato di Novembre alle ore 15:00. Soluzioni, classifiche e premi saranno annunciati la prima settimana di Dicembre, sempre in diretta nazionale. Infine, i premi saranno inviati ai vincitori.

Organizzazione nella sede:

La scuola

- La Scuola, una volta fornita al team organizzativo l'autorizzazione nello svolgere la gara nella loro sede, dovrà nominare un referente per la gara.
- Il giorno della gara la Scuola dovrà essere adibita ad accogliere i partecipanti nelle aule, a ciascuna delle quali sarà assegnato un Supervisore di riferimento - si consigliano un massimo di 20 studenti per Supervisore.

Referente della Scuola

- Il referente di ogni sede si interfacerà direttamente con il team organizzativo per qualsiasi aspetto organizzativo relativo alla sede stessa. In particolare, il team organizzativo comunicherà a tempo debito varie informazioni utili all'organizzazione della gara, e restano a completa disposizione per qualsiasi dubbio o chiarimento, anche il giorno stesso della gara.
- Il team organizzativo invierà con congruo anticipo tutto il materiale alla cortese attenzione del referente: volantini, poster e video presentazione da condividere, kit di rompicapo, elenco partecipanti nella sede, e così via.
- Una volta conclusa la gara, il referente dovrà o inviare foto/scanner dei fogli risposta al team organizzativo.

Supervisori di aula

- Il Supervisore dovrà presidiare le aule a partire dall'accoglienza dei partecipanti - durante la quale verrà effettuato un check del documento per controllare nome, cognome e corretta associazione alla categoria - fino alla conclusione della gara, dopo la quale consegnerà i fogli risposte al referente di gara. Al momento della consegna di ciascun partecipante, il Supervisore si impegna a segnare nel foglio delle risposte il tempo impiegato ed a firmare il documento, oltre che a controllare che i partecipanti abbiano scritto in modo corretto i dati anagrafici.
- Il Supervisore non può suggerire ed è autorizzato ad invalidare la prova di partecipanti che non rispettano le regole segnalate nel foglio delle istruzioni o si comportano in modo non adeguato.

Chi siamo:

Hyde, 27 anni - Ha sempre coltivato la propria passione per gli effetti magici, enigmi e rompicapo ed all'età di 20 anni è riuscito a permettersi in piena autonomia di lasciare gli studi in Ingegneria Aerospaziale per potersi dedicare a tempo pieno alla creazione dei propri prodotti, fino alla creazione

del suo brand **PlayBrain**  playbrain, che mira ad essere un sistema di riferimento in Italia per il mondo dei rompicapo. Nel corso di questi anni è riuscito a fare varie apparse televisive ed a conquistare un vasto pubblico affezionato che segue ogni suo progetto, ed ha attirato centinaia di migliaia di iscritti nei suoi social, circa il 70% dei quali sono studenti di scuola secondaria di primo o secondo grado.

Cristian Poliziani, PhD, 29 anni - ha da poco concluso il Corso di Dottorato all'Università di Bologna - Settore Ingegneria dei Trasporti - e sta svolgendo un post Dottorato al Lawrence Berkeley National Lab, California. Non appena rientrato dal suo periodo di ricerca all'Università di San José, California, previsto dal corso di Dottorato, è riuscito a concretizzare la sua passione per rompicapo

e giochi logici, creando un primo rompicapo meccanico durante il suo tempo libero ed inaugurando

così nel 2020, il suo blog [NoWayPuzzle](#) , che parla delle sue invenzioni ormai conosciute ed apprezzate da appassionati provenienti da tutto il mondo grazie alle apparizioni e revisioni sui più famosi club, blog e canali YouTube Internazionali del settore. NoWayPuzzle è stato inoltre ammesso alla competizione mondiale di design di rompicapo negli ultimi anni.

Progetti futuri:

- Coinvolgere più sedi a livello italiano e diffondere la competizione all'estero, organizzando una finale internazionale nel nostro paese
- Includere ulteriori competizioni nel settore dei rompicapo, come una competition del design di rompicapo
- Organizzare eventi sociali e culturali in occasione della gara e prevedere ricompense ludiche più ricche ai vincitori grazie ad eventuali sponsor

Ringraziamo per l'attenzione,

Cristian & Hyde
16 Maggio 2023