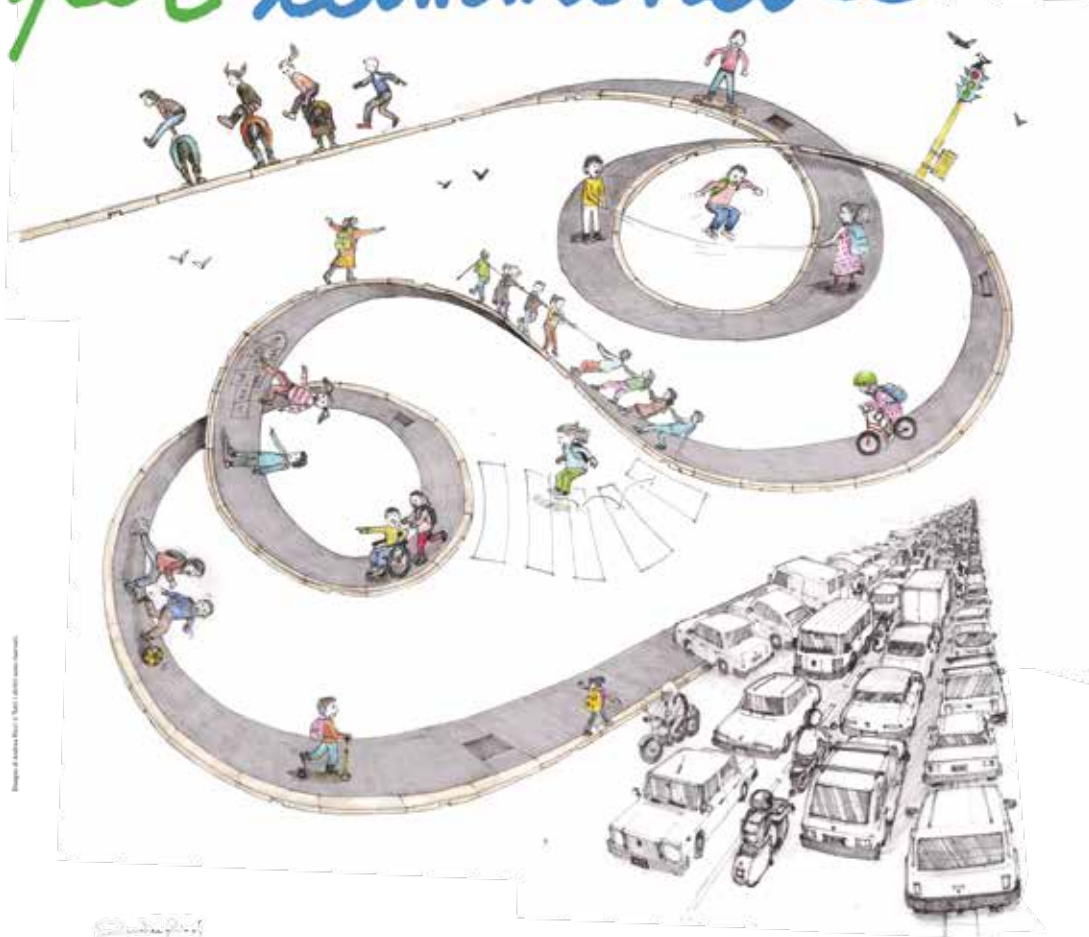


2022

Siamo nati per camminare



A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



Questo libretto è stato prodotto da:
CTR Educazione alla sostenibilità - ARPAE
Emilia-Romagna nell'ambito del Programma regionale
Infeas 2020/2022

Testi di:

Valter Baruzzi, Stefania Bertolini, Letizia Montalbano,
Mauro Salvador, Centro Antartide | Università Verde di
Bologna: Sara Branchini, Ilenia Crema, Grazia Locritani,
Riccardo Mercuri, Marco Pollastri.

Immagini:

Archivio Ceas Rete RES

Illustrazioni:

Andrea Ricci

Impaginazione e grafica:

Centro Antartide | Università Verde di Bologna



Ideazione e
coordinamento:



In collaborazione
con:



01

A che gioco
giochiamo?

10

Tante strade
per giocare

02

Siamo nati
per camminare

16

Alcune
esperienze

04

I 3 assi per la
mobilità scolastica
sostenibile

18

Spunti
di lavoro

06

La strada è
un gioco da
ragazzi?

22

Il secolo ludico,
fra giochi urbani
e progettazione
condivisa

26

Rete RES
Emilia-Romagna





A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Questo periodo particolare anche per la vita della scuola e della sua comunità ha rafforzato, fra i diversi aspetti, la consapevolezza che abbiamo bisogno di scoprire nuovi spazi ed occasioni di socialità e che lo spazio pubblico svolge un ruolo fondamentale in questo. Lo spazio diventa occasione di incontro ma anche di stimolo, uno spazio educante allargato che coinvolge e l'intera città.

Il tema di questa edizione di "Siamo Nati per Camminare" è quello della città come spazio di gioco e quindi stimolo ed occasione di sviluppo psicofisico dei bambini anche nella costruzione di una relazione positiva con il loro contesto di vita. In questo assume un'assoluta centralità la fruizione degli spazi pubblici attraverso la mobilità a piedi e in bicicletta come facilitante di questo processo e nella prospettiva di favorire anche per il futuro una diversa e positiva occasione, anche in ottica intergenerazionale. Anche in questo modo si vuole aumentare la consapevolezza della loro importanza per la qualità della vita delle nostre città e comunità. Soprattutto in una situazione come quella attuale legata all'emergenza sanitaria "Siamo nati per camminare" vuole aiutare bambini e adulti a riflettere su quanto il contesto urbano debba e possa essere facilitante del livello di qualità della vita dell'intera comunità attraverso il gioco.



SIAMO NATI PER CAMMINARE

“SIAMO NATI PER CAMMINARE” da oltre 10 anni promuove su tutto il territorio della REgione Emilia-Romagna la mobilità pedonale sicura e sostenibile a partire soprattutto dai percorsi casa-scuola.

La campagna si rivolge principalmente ai bambini delle scuole primarie e ai loro genitori e si propone di educare i bambini ad una nuova cultura della mobilità che ribalti l'ordine della priorità nell'utilizzo e nel valore dei mezzi di trasporto. Oggi si inizia dall'automobile per finire ai piedi quando proprio non se ne può fare a meno: viceversa, è necessario prendere coscienza che le grandi sfide ambientali che dobbiamo affrontare e la stessa convenienza individuale rendono necessario invertire la sequenza, rimettendo alla base la mobilità pedonale seguita, in ordine, da quella ciclabile, dal mezzo pubblico, dal mezzo privato nella modalità car sharing e car pooling e, solo in ultima analisi, dall'uso individuale dell'automobile privata.

Per fare questo la campagna insiste sui molteplici benefici derivanti dal privilegiare la mobilità pedonale e sostenibile: socialità, sostenibilità, salute, autonomia dei bambini, sicurezza, conoscenza del territorio, promozione della vivibilità della città, convenienza, socialità e per questa edizione in particolare sul ruolo della mobilità dolce nel promuovere relazioni di vicinato.

Il progetto vuole inoltre essere un'occasione di collaborazione e confronto fra i Centri di educazione alla sostenibilità (Ceas) e le amministrazioni locali su questi temi in continuità con le linee educative “percorsi sicuri casa-scuola” e “ambiente, educazione e salute” sulle quali sono attivati diversi progetti regionali di sistema.

Siamo Nati per Camminare valorizza le azioni locali che, nei diversi territori della regione, promuovono il coinvolgimento della cittadinanza e la mobilità pedonale e sostenibile a partire da esperienze già esistenti come, ad esempio, i progetti “Pedibus”, “Bicibus”, “Vigile Amico” rivolti ai bambini, e altre attività che coinvolgono gli adulti, come i gruppi di cammino.



Evento finale di Siamo Nati per Camminare 2017, Regione Emilia-Romagna



I 3 ASSI PER LA MOBILITÀ SCOLASTICA SOSTENIBILE

Il tema della mobilità scolastica ha assunto una particolare centralità strategica nelle città di grandi, medie e piccole dimensioni sia per l'impatto che la pandemia Covid 19 ha avuto sulla gestione dei flussi verso le scuole sia per la crescente sensibilità verso i temi dello sviluppo sostenibile nonché per l'affermarsi dei concetti della vivibilità urbana e delle città a 15 minuti. Oltre a quanto esplicitato nel PNRR, già nel Decreto Sostegni bis dello scorso maggio sono presenti incentivi per implementare ulteriormente la mobilità scolastica sostenibile e il mobility management scolastico. Ma come sviluppare questi concetti nel contesto scolastico è tutt'altro che scontato. Non si tratta infatti esclusivamente di intervenire sulle abitudini di spostamento ma piuttosto, quando ci si occupa di mobilità scolastica, intervengono una pluralità di fattori e impatti che coinvolgono l'intera sfera non solo dello sviluppo dello studente ma anche della comunità intera. Per questo motivo la necessità è quella di sviluppare una proposta che si sviluppi su tre assi: trasporti e viabilità; educazione; costruzione di comunità. Immaginiamo uno sgabello con tre gambe che devono essere parimenti forti ed equilibrate.

È necessario promuovere un approccio fortemente interdisciplinare che valorizzi queste pratiche non solo dal punto di vista dei trasporti e ambientale ma anche di quello formativo e di crescita di comunità. Quindi le basi su cui poggia la strategia per la mobilità scolastica sostenibile proposta sono tre, tutte ugualmente valorizzate e sviluppate:

- Trasporti e viabilità
- Educazione
- Costruzione di comunità

Per trasporti e viabilità si intendono tutte le attività necessarie alla pianificazione degli spostamenti in ottica di sostenibilità e sicurezza compresa la definizione dei relativi interventi infrastrutturali temporanei e permanenti.

Per educazione si intende l'azione formativa da sviluppare all'interno della scuola e non solo proprio per incrementare le competenze trasversali delle giovani generazioni non solo legate alla sostenibilità ma anche, ad esempio, allo sviluppo dell'autonomia piuttosto che alle relazioni interpersonali e alla conoscenza e cura del territorio.

Per costruzione di comunità si intendono tutte quelle attività che si orientano al rafforzamento dei legami di collaborazione da attivare fra le componenti di un territorio (non solo in ambito direttamente scolastico) e che trovano nelle pratiche di mobilità scolastica sostenibile uno straordinario potenziale di sviluppo e concretizzazione.

Per lo sviluppo di questo approccio che troverà una sintesi all'interno del Piano di Spostamenti Scolastici Sostenibili e Sicuri si avvierà un percorso in Emilia-Romagna con uno specifico Gruppo di Lavoro regionale.

LA PIATTAFORMA MOBILITYAMOCI

<https://mobilityamoci.arpae.it>

È una piattaforma web che in maniera semplice permette di avere un quadro analitico e preciso delle abitudini di mobilità degli studenti di una scuola.

Restituisce anche i dati ambientali di inquinamento dell'aria relativi alla mobilità e permette di rappresentare su mappa i flussi.

La piattaforma si è rivelata un ottimo strumento a supporto dell'azione del mobility manager scolastico ma anche per lo sviluppo delle attività didattiche delle classi e la raccolta di informazioni utili ai tecnici della mobilità delle amministrazioni locali con la possibilità di aggregare i dati a livello territoriale. Per maggiori informazioni rivolgersi al CEAS del proprio territorio oppure scrivere a: educazione@arpae.it

LA STRADA È UN GIOCO DA RAGAZZI?

Valter Baruzzi (pedagoga e psicologa di comunità)

Il Focus tematico scelto quest'anno per Siamo nati per camminare è lo spazio della città come luogo del gioco per i bambini, così sintetizzato "A che gioco giochiamo?" Bello slogan, mica facile da immaginare nelle nostre città: proviamoci riflettendo a ruota libera!

Strada e gioco non sono semplici parole, sono contenitori di significati e di mondi, perciò dichiaro subito che in questo breve intervento mi occuperò di ambiente urbano e del gioco inteso come gioco libero di bambini e ragazzi all'aperto, in gruppo.

Che il gioco sia un diritto dell'infanzia e dell'adolescenza, che sia indispensabile per vivere e crescere bene, che sia un fattore necessario per la loro salute... è un'affermazione su cui non ritengo necessario soffermarmi, se non per aggiungere che mi riferisco a quel gioco che si può esercitare in spazi aperti, dove sia possibile correre ed inseguirsi su un prato, giocare con la terra, avere almeno una fontana a disposizione, poter nascondersi fra alberi e cespugli, avere a disposizione un tronco per sedersi e chiacchierare.

No, non penso a un grande parco o ad uno spazio fuori città. Immagino uno spazio di quartiere a portata di gambe, dove bambine e bambini di età diverse possano giocare insieme. Sia quando è caldo, sia quando è freddo, anche quando c'è la neve o sta piovigginando. Stare sotto la pioggia vestiti nel modo giusto, senza ombrello, è un'esperienza da provare.

So bene che ci sono degli ostacoli, ma l'ho detto: questa è una riflessione a ruota libera.

Mi soffermerò perciò solo su alcuni problemi. Innanzitutto noi nonni e genitori non ci fidiamo delle competenze di figli e nipoti, temiamo i rischi della strada e abbiamo paura degli sconosciuti.

C'è poi da dire che luoghi del genere a portata di gambe dei bambini nelle nostre città sono rari: il processo di valorizzazione dei terreni urbani e l'abuso di auto da molto tempo hanno eliminato dalle città quegli spazi residuali dove un tempo i bambini giocavano. Al tempo libero, come si chiamava una volta, ci hanno pensato la televisione prima e ora computer, cellulari, tablet, ecc...

L'impresa sembrerebbe impossibile e, forse, lo è. Certamente nessuno da solo può farcela, ma se un'Amministrazione comunale in accordo con i Quartieri, con le Scuole, con i pediatri e i medici di sanità pubblica, le associazioni che operano nel territorio... insomma, se il mondo adulto decidesse che questo diritto dell'infanzia è sacrosanto e cominciasse a pensare a come trovare soluzioni possibili, la città potrebbe cambiare. Almeno un po'! Senza fanatismo, passo passo, con creatività ed attenzione alla fattibilità.

Oltre gli spazi già disponibili, altri spazi diffusi a portata di gambe ci sono: consideriamo i cortili delle scuole dell'infanzia e delle scuole primarie in



messi in sufficiente sicurezza. Alcuni lo sono già, con altri forse non si riuscirà a farlo. Poniamo che si riesca con metà delle scuole: sarebbe un passo avanti? Sì, ma per i bambini ci sarebbe poca autonomia! Certo, ma... poniamo che dopo un po' questi itinerari consentissero ai bambini più grandi di andare a scuola, in piccoli gruppi d'accompagnamento, senza essere accompagnati: sarebbe un passo avanti? Sì. E la bicicletta? La cultura della mobilità scolastica sostenibile sperimentata andando a scuola a piedi, vale anche per le biciclette. Si potrebbero organizzare dei bicibus, in quelle scuole primarie inserite in un territorio che lo consente.

E le competenze? Se mutassimo prospettiva, a tutela dei diritti di bambini e ragazzi, i Quartieri, le scuole e le famiglie, col sostegno della Polizia locale e dei Settori comunali più coinvolti, insieme, sulla base di una strategia e di metodi educativi condivisi, potrebbero promuovere e realizzare un cambiamento epocale. *Passo passo.*



TANTE STRADE PER GIOCARE

Letizia Montalbano (sociologa)

Le grandi sfide di convivenza urbana nella città del futuro, passano anche attraverso la sperimentazione di un modello di cittadinanza virtuoso che attinga al reale e non solo al virtuale. Oggi infatti persone e idee si incontrano in spazi sempre più piccoli e affollati e gli stili di vita più diversi coesistono riflettendo molteplici bisogni e desideri. Diviene quindi urgente e necessario prendersi cura, lavorare e costruire insieme, fare piuttosto che delegare. Collaborare per il bene comune contribuisce al benessere psicofisico, alla riduzione dello stress, alla consapevolezza di sé e della comunità. In questa cornice anche i bambini escono dalle aule e diventano attori, partecipanti attivi. Immaginano, trasformano e costruiscono il loro ambiente. (Ward)

"La città è di per sé un'educazione ambientale e può essere usata per fornirne una, sia che pensiamo di imparare attraverso la città, di imparare sulla città, di imparare a usare la città, di controllare la città o di cambiare la città" Colin Ward

Dove, come e per quanto tempo i bambini giocano oggi all'aperto (la metà di quanto facevano all'epoca i loro genitori) è fortemente influenzato dalle scelte e dalle decisioni di genitori, insegnanti e progettisti urbani, in una parola dalla comunità che ruota intorno all'infanzia. Le nostre città si stanno sempre più densificando, gentrificando ed espandendo, di conseguenza gli spazi residuali scompaiono e i margini della città con le sue risorse naturali e i parchi giochi non pianificati sono sempre più lontani. Inoltre, l'aumento del traffico ha reso le strade residenziali meno sicure e sempre più spazio è necessario per i parcheggi: le strade stanno diventando sempre più passaggi (spazio) invece che destinazioni (luogo). (Rodeghero)

La città è però un organismo vivo in continua evoluzione e trasformazione e riesce a rimodellarsi ed adattarsi anche durante e dopo eventi traumatici ritrovando slancio e risorse attraverso la resilienza dei suoi abitanti. (Jacobs)

La scommessa rigenerativa investe l'intera comunità dopo la claustrofobica esperienza della Pandemia che come è stato giustamente osservato da più parti (Ammanniti, Niri, Saraceno) ha fortemente penalizzato proprio i cittadini più vulnerabili come i bambini e gli anziani. (Farnè, Lorenzoni, Novaro)

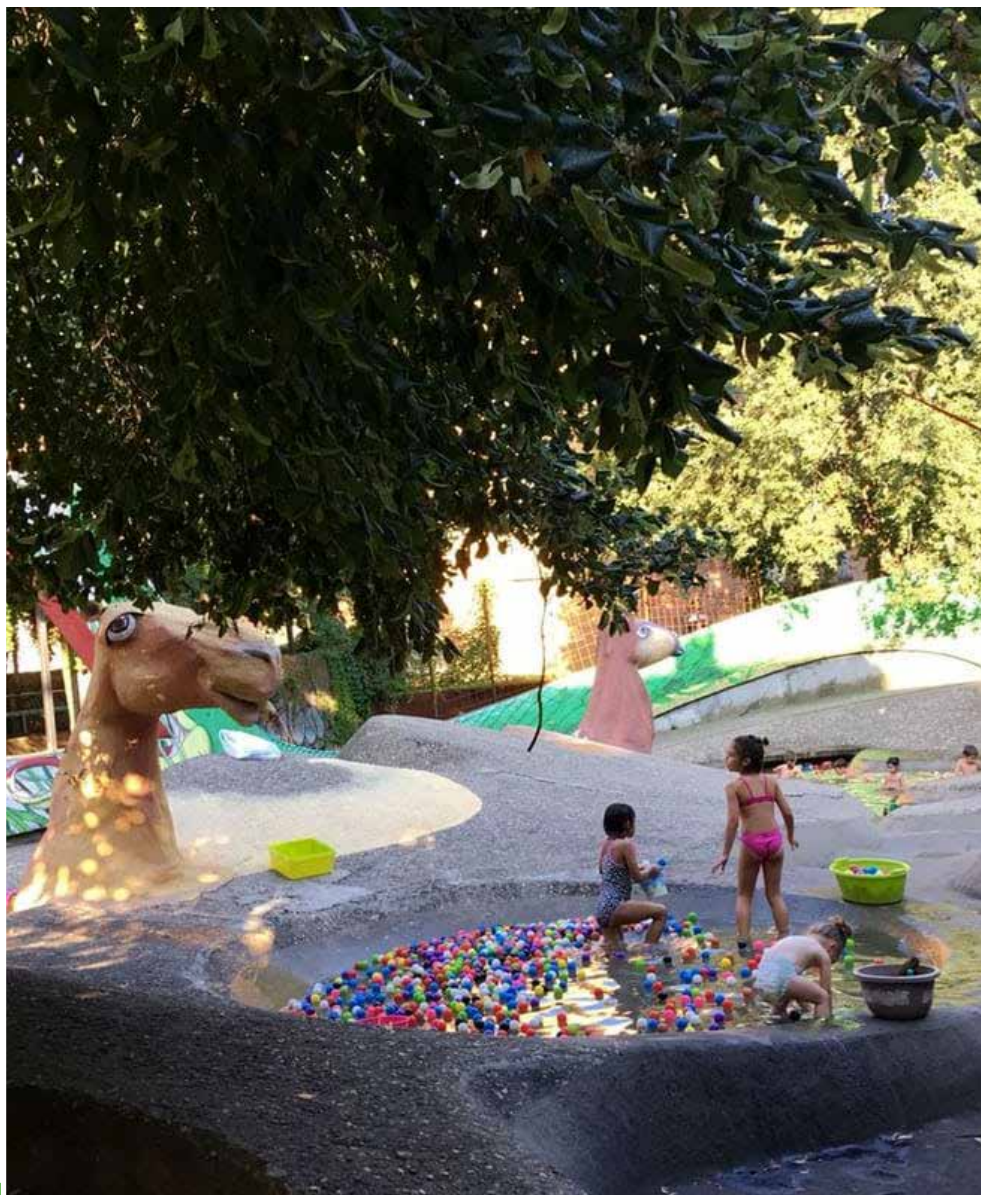
Le strade, i cortili, le piazze da sempre rappresentano il nostro principale luogo di socializzazione, un ambiente vitale ed esperenziale da dove ripartire per riconquistare la capacità di abitare i luoghi dove si sviluppano relazioni educative importanti per lo sviluppo ed il consolidamento di processi di cittadinanza attivi. (Paba & Pecoriello, Tonucci)

Ripartire ad es.dai cortili delle scuole e da quelli condominiali considerati come spazi educativi che realmente impattano sul processo di trasformazione della città come luogo di apprendimento condiviso di tutti gli abitanti. Un territorio di scoperta reciproca, aperto ed inclusivo, poroso ed accessibile, dove le capacità dei bambini e degli adulti si intrecciano ed amplificano attraverso l'arte dell'incontro e del gioco, come emerso quest'anno anche dalla Biennale dello Spazio Pubblico INU che ha voluto proprio celebrare il Diritto al gioco e le possibilità di sviluppo che questo comporta per ogni città e cittadino intitolando la sua VI edizione: "Il gioco, la scuola e le città".

Alcuni ricercatori che studiano le **connessioni tra gioco e sviluppo** hanno evidenziato che reimaginare gli spazi pubblici può infondere opportunità di apprendimento ludico nel tempo che i bambini trascorrono fuori dalla scuola. Gli esperti possono aiutare le comunità a creare spazi pubblici divertenti dove i bambini possono imparare mentre giocano. (Tonucci et al. Zero6up)



Per sostenere l'apprendimento dei bambini, gli spazi pubblici di gioco dovrebbero essere progettati in linea con i **sei principi dell'apprendimento**, che riflettono il modo in cui i bambini assorbono nuove informazioni nel modo più efficace.



Gioco libero al giardino del Guasto, Bologna - foto di L. Montalbano

Secondo i sei principi, le attività dovrebbero essere:

Attive o "minds-on", non passive; richiedere che i partecipanti siano impegnati, non distratti; significative, collegandosi alle precedenti esperienze e conoscenze dei bambini; stimolanti l'interazione sociale con gli educatori e gli amici; iterative - aggiornando la comprensione sulla base di nuove informazioni - piuttosto che ripetitive.

E infine, dovrebbero essere gioiose e generare sentimenti positivi o un senso di sorpresa. (2021 Trends in Cognitive Science)

La pandemia, nonostante la sua natura tragica, offre opportunità di riflessione e azione sulle possibilità di rigenerazione urbana e di cambiamento educativo all'interno di un cambiamento culturale più ampio e trasformativo che garantisca ai bambini il diritto alla cittadinanza e alla transizione ecologica. (Paglierino e Montalbano 2020)

Elena Pagliarino e Letizia Montalbano, 2020, "La città scuola: effetti della pandemia sull'infanzia e possibilità di rigenerazione urbana", Urbanistica informazioni, XXXXVII(289): 93-98.

Link dove trovare l'articolo:

www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/ui289si_sessione_01.pdf

Molte di queste possibilità possono essere esplorate guardando alle esperienze storiche e alle metodologie consolidate condotte prima della Covid-19 e alle strategie innovative realizzate durante la pandemia, sviluppate da cittadini e associazioni. Alcune di queste esperienze si concentrano sul concetto di scuola fuori dalla scuola (outdoor schoolings) e sul potenziale educativo degli spazi pubblici.

I due tipi di sperimentazione trovano una sintesi nella città-scuola, una città che ripensa la sua struttura e funzione in modo olistico, includendo obiettivi educativi ed ecologici.

"Città come aula» era lo slogan inventato da Marshall Mc Luhan, come incipit di un'opera didattica (Mc Luhan data...) che lo scienziato canadese indirizzò agli insegnanti, come strumento per avviare gli allievi a leggere la propria città e a capire - al tempo stesso i media, cosa quest'ultima oggi quanto mai urgente e necessaria. Vedere, ascoltare, sentire, percepire, queste le prime attività

proposte dallo scienziato sotto il motto: «la vostra città è un serbatoio culturale».

Un inno al valore di percorsi didattici non convenzionali e di approcci che mettano i bambini, a confronto con problemi reali, stimolando in loro la consapevolezza di essere attori sociali dotati, fin da piccoli, di un potere trasformativo sul mondo che li circonda.

Cittadini attivi e non semplici fruitori di luoghi che abitano ed attraversano. Queste esperienze si concentrano sul concetto di apprendimento all'aperto diffuso e adattabile ai luoghi della città, che cerca e trova occasioni di espressione negli spazi interstiziali, nella continuità tra spazi pubblici e privati. (Pagliarino e Montalbano 2020). Basterebbe ripensare alla rigenerazione urbana postbellica attivata ad Amsterdam dall' Architettura umana di Van Eyck che ha progettato più di 500 parchi gioco plurifunzionali in spazi interstiziali, a formare una rete interattiva attraverso la città, punto di incontro e scambio per gli abitanti di tutte le età

La progettazione del processo richiede una riflessione anche su questo genere di spazi e non la loro chiusura, ispirandosi anche a realtà urbane innovative sviluppate da cittadini e associazioni che hanno influito anche su soluzioni di Tactical urbanism realizzate recentemente anche in varie città italiane. come Milano, Bologna o Roma. A questo proposito citiamo ad.es il recente Webinar curato da Cinnica* insieme alla Lungi* "Vietato vietare di giocare".

www.lungi.it/eventi/vietato-vietare-di-giocare-27-maggio-2021-visioni-normative-e-buone-pratiche-per-implementare-il-diritto-al-gioco-in-citta/
<https://www.assemblea.emr.it/garante-minori/per-approfondire/seminari%20e%20convegni/seminari-e-convegni/vietato-vietare-di-giocare> in cui si sono intrecciate le voci di vari esperti sul tema spazi pubblici interdetti al gioco dei bambini. Seminario che alla fine ha prodotto un proficuo cambio di passo ed un nuovo regolamento condominiale a favore del gioco dei bambini a Bologna così come in precedenza a Rimini, Ravenna e Milano.

(https://bologna.repubblica.it/cronaca/2021/07/28/news/bologna_vietato_vietare_ai_bambini_di_giocare_in_cortile-312049449/
E' stata approvata in consiglio comunale la prima variante del regolamento edilizio che riafferma il diritto al gioco dei bambini "nei cortili, nei giardini e nelle aree all'aperto degli edifici privati ad uso abitativo". Il Comune si rifà alla convenzione sui diritti dell'infanzia dell'Onu e scrive che il regolamento edilizio varrà su tutti gli altri: "Non si applica ogni contraria deliberazione assembleare ovvero disposizione contenuta nei regolamenti condominiali". Una clausola che entrerà in vigore dal 29 settembre.)

Lo scopo di questo articolo è quello di riflettere sulle possibilità e sulla necessità di ripensare le scuole e le città come spazi capaci di rispondere alla crisi sanitaria, senza trascurare i diritti e i bisogni dei bambini.

I casi studio sono stati scelti soggettivamente con l'obiettivo di evidenziare come ogni crisi porti con sé opportunità di cambiamento che possono, o meno, essere colte come sostiene Morin (2020). I casi brevemente descritti e sopraccitati per favorire la riflessione, il confronto e il dialogo e, in definitiva, prefigurare nuovi scenari di trasformazione socio-ambientale. La pandemia ci ha mostrato il volto fragile della realtà che ci circonda, ma anche la complessità delle sue interconnessioni. Ci ha fornito l'opportunità di ridisegnare la città attraverso il suo corpo sociale. I bisogni degli abitanti più fragili e vulnerabili, come i bambini invisibili e gli anziani confinati e sacrificati, devono essere il punto di partenza. Stabilendo una nuova connessione intergenerazionale e ricollegando il legame tra locale e globale, una transazione ecologica dell'infanzia potrebbe diventare possibile.



ALCUNE ESPERIENZE

Il tema del gioco in strada ha avuto notevoli e diverse applicazioni ed interpretazioni, ci sembra, in questo contesto, più interessante citare un elenco, sicuramente non esaustivo, di esperienze ed approcci sviluppati a livello internazionale e nazionale.

Si può partire dalle play street, una via o una porzione di quartiere che i residenti chiedono di chiudere temporaneamente al traffico automobilistico e di trasformarlo in un luogo in cui i vicini di tutte le età sono liberi di riunirsi e giocare nei loro modi preferiti. Queste hanno avuto un'ampia applicazione negli Stati Uniti ma stanno cominciando a trovare una loro applicazione anche in Italia associate a progetti di urbanismo tattico. Sarebbe interessante che si integrassero con le strade scolastiche non solo quelle permanenti ma anche quelle di alcune ore nella giornata facendo di quegli spazi dei luoghi veramente riconquistati. playingout.net/play-streets (sono diversi i siti dedicati)

In Germania gli "Spielplatz" sono delle aree ricreative studiate appositamente per i bambini; possono trovarsi all'interno di un parco ma molto spesso sono inserite in contesti urbani. Dove noi abbiamo palazzi e marciapiedi senza nemmeno una panchina, all'estero ogni luogo spesso è dedito al bambino.

Per arrivare ad esperienze come quella del Comune di Cork in Irlanda ed il Comune di Udine che, anche attraverso il progetto europeo Playful Paradigm, utilizzano il gioco in maniera strategica per la rigenerazione urbana ma anche per l'inclusione sociale. urbact.eu/playful-paradigm

Ma infine anche l'esperienza di Reggio Emilia del progetto Coriandoline dove quella porzione di quartiere è nata dalla progettazione partecipata e la consultazione di oltre 700 bambini. www.coriandoline.it



Gioco di strada, Playful Paradigm, Udine - Ceas Antartide

SPUNTI DI LAVORO

Il gioco in strada rappresenta una straordinaria occasione per favorire un ottimale sviluppo psicofisico dei bambini e delle bambine. Con semplici interventi, che possono essere curati da educatori ma anche dagli stessi genitori, è possibile coinvolgere i bambini ma, in verità, anche l'intera comunità.

Di seguito alcuni spunti per fare delle nostre strade uno spazio di gioco per adulti ma anche per i bambini:

SCOPRIRE IL TERRITORIO

L'esplorazione alla ricerca di possibili spazi e spunti di gioco è il primo passo per favorire una piena confidenza con il proprio ambiente di vita. Si può quindi organizzare un'esplorazione guidata non solo per conoscere le aree di gioco attrezzate ma anche quegli spazi interstiziali che si trovano in tutte le città e possono fare la differenza per la vivibilità urbana. Il risultato dell'esplorazione potrà poi essere riportato su una mappa.

OGGETTI SFUSI

Non esistono solo i palloni per giocare in strada, ci sono anche oggetti sfusi come tavole, bocce, corde, pezzi di tubo, ecc., e in estate vasche d'acqua e teloni bagnati su cui scivolare. È quindi fondamentale favorire la spontanea inventiva dei bambini e delle bambine permettendogli di "scegliere" gli oggetti che si possono trovare negli spazi urbani e possono diventare strumenti di gioco.

I GESSETTI

I gessetti sono da sempre uno dei materiali preferiti dai bambini. Usare i gessi significa non solo realizzare qualcosa di artistico, ma anche giocare! Per i bimbi che stanno iniziando a prendere confidenza con i movimenti più disparati (salti, corse, rotoli), create un percorso nel quale dovranno fare tutto ciò che trovano scritto:

fare una giravolta, saltare, rotolare, correre in cerchio...

Oppure organizzate una caccia al tesoro, nella quale tutti dovranno tornare con i loro tesori e appoggiarli nelle giuste caselle disegnate in terra: "foglie sottili", "rami secchi", "fiori arancioni", "ciottoli"...

Ma c'è un'altra attività molto divertente: disegnare un'ambientazione, salire su una sedia con la macchina fotografica per scattare qualche foto nelle quali ognuno può trasformarsi per un attimo in ciò che sogna.



I GIOCHI DI UNA VOLTA

Il gioco è l'espressione più autentica della cultura umana, è sempre "figlio del tempo" e si adatta al contesto sociale in cui si svolge. Il recupero dei giochi tradizionali rappresenta pertanto la riscoperta della propria storia, delle proprie origini e del senso di appartenenza.

Sono tanti i giochi da riscoprire della nostra tradizione come nascondino, ruba bandiera, palla prigioniera, quattro cantoni, bruco, acchiapparella o campana. Ma sarebbe interessante scoprire ed imparare i giochi di altre culture magari suggeriti dai compagni originari di altri paesi.

AUTOCOSTRUZIONE

Con un gruppo di genitori o attraverso altre collaborazioni è possibile trasformare spazi in maniera temporanea occupando i posteggi occupati dalle auto con un parklet, una pratica di urbanismo tattico, un'estensione del marciapiede che offre più spazio e servizi per i cittadini che usano la strada. Solitamente i parklet sono installati su corsie di parcheggio e utilizzano diversi posti auto estendendosi in genere dal livello del marciapiede fino alla larghezza del parcheggio adiacente.

Sono estensioni dell'area pedonale pensate per le persone, offrono un posto dove fermarsi, sedersi e riposare mentre si svolgono varie attività fra cui il gioco come l'installazione sunset parklet realizzata a San Francisco.

<https://www.intersticearchitects.com/project/sunset-parklet/>



VERNICE E GIOCHI A TERRA

Sono numerosi i giochi che possono essere disegnati a terra anche lungo i percorsi che i bambini quotidianamente fanno a piedi per andare a scuola. Questa diventa una motivazione in più per stimolare i bambini a muoversi a piedi piuttosto che in auto.

La scelta ma anche la realizzazione dei giochi a terra con la vernice sono una fase altrettanto importante per i bambini quanto quella successiva del gioco. È infatti importante coinvolgere attivamente bambini e bambine in queste due fasi così come i genitori o altri attori territoriali. Il gioco diventerà così un patrimonio di tutti da preservare.

NEGOZI DI VICINATO

I negozianti possono essere straordinari alleati per rendere più giocose le nostre città non solo essere di ispirazione per inventare giochi riguardanti l'attività che svolgono ma anche mettendo a disposizione piccoli spazi vicino alle loro vetrine per ospitare giochi che potranno essere progettati insieme. Passando davanti al negozio i bambini potranno fare così una pausa di gioco, rafforzando anche la rete sociale territoriale. Il negoziante si potrà occupare poi della custodia del gioco.

...ED ORA TUTTI A GIOCARE!

IL SECOLO LUDICO, FRA GIOCHI URBANI E PROGETTAZIONE CONDIVISA

Mauro Salvador (Game designer e Ph.D in Culture della comunicazione)

Quando diciamo cose come “il gioco è un’attività molto seria” o “il gioco è importante”, intercettiamo una serie di questioni, che sono istintivamente scontate per chi sta crescendo e i giochi li pratica come attività quotidiana, ma che diventano leggermente più complesse per chi (crede) di non giocare più, in quanto adulto.

Nel 2008 Chaplin e Zimmerman parlano di secolo ludico e ne fanno un manifesto. I due ritengono che il XXI Secolo sia (e sarà) definito profondamente dal gioco, inteso sia come struttura, sia come approccio all’attività quotidiana. Ciò non significa ovviamente che ogni attività e ogni prodotto siano a tutti gli effetti “giochi” (anche se su cosa sia e cosa non sia un gioco potremmo discutere a lungo), ma piuttosto osservare che molte attività e prodotti di uso quotidiano presentano delle caratteristiche che ricordano il gioco. Questo si nota in particolare nel campo dei media (digitali ma non solo) che gradualmente si evolvono da strutture più o meno rigide imposte dall’alto a luoghi in cui il focus è completamente puntato su chi li usa, sulle loro scelte, sugli esiti delle loro azioni.

In ambito cittadino, il gioco diventa “urbano” e prende forma in vari modi in una tradizione ormai ventennale. Nei giochi urbani, il giocare diventa “pervasivo” e supera un altro modello formale associato al gioco: quello del “cerchio magico”. Tradizionalmente, chi gioca percepisce di essere in una bolla ludica separata dall’esterno, un cerchio magico appunto, in cui le regole del gioco sono le più importanti e a cui chi è fuori non può accedere se non interrompendo la partita. Il gioco urbano, quando si afferma, mette in crisi questo modello sostituendolo con la pervasività, ovvero la capacità del gioco di trascendere il cerchio magico in senso spaziale, temporale e sociale.

Qualunque gioco che si svolga in città senza un confine spaziotemporale ben definito diventa allora pervasivo, invade il “reale”, si rapporta con esso e con chi lo abita.

Ancora Chaplin e Zimmerman: “Avere un approccio ludico alle cose innesca creatività e cambiamento. Mentre giochiamo ragioniamo sul nostro ragionare e impariamo ad agire in modi nuovi”. Partendo da questa citazione e dalle premesse precedenti, è interessante individuare almeno due possibili concretizzazioni del gioco negli spazi urbani: una basata sull’esplorazione e una sul co-design. Nel primo caso si può pensare di giocare con meccaniche esplorative, ovvero che mettano in relazione la volontà di partecipare (e magari di vincere) di chi gioca con lo spazio reale, che va osservato, transitato, respirato. In questo modo, chi gioca “impara ad agire in modi nuovi” e scopre cose che altrimenti gli sfuggirebbero. Nel secondo caso si può invece pensare di co-progettare un gioco da svolgere in città a partire da un tema, perché attraverso la progettazione si innesca un processo ludico di tipo diverso, fatto di “creatività e cambiamento”, e basato sulla co-creazione di un sistema al cui interno si gioca e si ragiona su quel tema.

Per concludere, essere nel secolo ludico non significa banalizzare la realtà (“il gioco è un’attività molto seria”) né pensare che con il gioco si possa fare o risolvere tutto (meglio, per esempio, parlare di gioco come “risorsa” che come “strumento”). Significa piuttosto riconoscere che molte cose al gioco assomigliano e su meccaniche di tipo ludico si basano (“il gioco è importante”), quindi, capire come funzionano i giochi può anche diventare un’utile lente per capire meglio il mondo.



Bibliografia

Ammaniti M. (2020) E poi, I bambini. I nostri figli al tempo del Corona Virus Solferino Milano.

Dickmans G. (2020) "Spielplatz o parco giochi? La differenza consiste nella fiducia", .eco. l'educazione sostenibile, XXXII/243:32-37.

Farné R., Bortolotti A. e Terrusi M. (a cura di) (2018) Outdoor education: prospettive teoriche e buone pratiche, Carocci: Roma.

Jacobs J. (2000) Vita e morte delle grandi città, Edizioni di Comunità: Roma/Ivrea.

Lorenzoni F. (2020.a) "E se cominciassimo dai bambini per riaprire le città?", Internazionale, 30/4/2020.

Montalbano L. (2016) "City Building. New language for old cities. Public space between relational cartography and new forms of citizenship", InTrasformazione, 5(2):122-130.

Pierini S. (2017) Parchi gioco a Berlino (La guida impossibile), Raum Italic: Mantova.

Tonucci F. (2005) La città dei bambini, Laterza: Roma. Unicef (2020) Van Eyck. The Playgrounds and the City, NAI, Rotterdam.

Worlds of Influence: Understanding what shapes child well-being in rich countries, Innocenti Report Card 16, Unicef Office of Research – Innocenti: Florence.

Ward C. (1999) Il bambino e la città. Crescere in ambiente urbano, L'Ancora Del Mediterraneo: Napoli.



Sitografia

www.biennalespaziopubblico.it/2020/07/ripartire-dai-nostri-quartieri-per-reimmaginare-il-mondo-bagagli-leggeri-per-spazi-comuni-condivisi/

www.comitatoeduchiamo.com/wp-content/uploads/2020/05/BIMBI-LIBERA-TUTTI.pdf

www.lungi.it/eventi/vietato-vietare-di-giocare-27-maggio-2021-visioni-normative-e-buone-pratiche-per-implementare-il-diritto-al-gioco-in-citta/

www.assemblea.emr.it/garante-minori/per-approfondire/seminari%20e%20convegni/seminari-e-convegni/vietato-vietare-di-giocare

<https://cantierebologna.com/2020/04/05/cinnica-perche-una-consulta-per-linfanzia/>



LA RETE RES E L'EDUCAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ IN EMILIA-ROMAGNA

Da più di 20 anni la Regione Emilia-Romagna promuove e sostiene lo sviluppo di una Rete regionale di educazione alla sostenibilità (Res), con importanti snodi a livello territoriale e centrale.

CHI FA PARTE DELLA RES?

Un network di collaborazioni che vede coinvolti i Centri di Educazione alla Sostenibilità (Ceas), Comuni ed enti locali, istituzioni scolastiche e formative, agenzie scientifiche, associazioni di impresa, volontariato, promozione sociale e ambientale. È una realtà aperta, che mette in relazione le reti educanti attive sul territorio con la missione di promuovere la cultura della sostenibilità attraverso progetti educativi integrati. Della Res fanno parte, ad oggi, 37 Centri di educazione alla sostenibilità (Ceas), distribuiti su tutto il territorio regionale. I Ceas sono le strutture portanti del sistema di educazione alla sostenibilità in Emilia-Romagna: realizzano

CENTRI DELLE AREE URBANE

- 1 Infoambiente Piacenza
- 2 Multicentro di Reggio Emilia
- 3 MUSA - Modena
- 4 BAC Bologna Ambiente Comune
- 5 Centro Idee - Ferrara
- 6 Multicentro Ravenna - Agenda 21
- 7 WAUSE - Forlì
- 8 Multicentro di Cesena

CENTRI INTERCOMUNALI

- 9 COSA Val Trebbia
- 10 Gsa
- 11 Centro intercomunale Area Padana
- 12 Rete Reggiana
- 13 CEAS Pedecollinare
- 14 Terra d'Argine
- 15 La Raganella
- 16 Nomadivota e Terre del Sorbara
- 17 Valle del Panaro
- 18 GIAPP
- 19 CEAS Imolese
- 20 Valli e Fiumi
- 21 Bassa Romagna
- 22 Romagna Fiorentina
- 23 Valmarecchia

CENTRI DELLE AREE PROTETTE

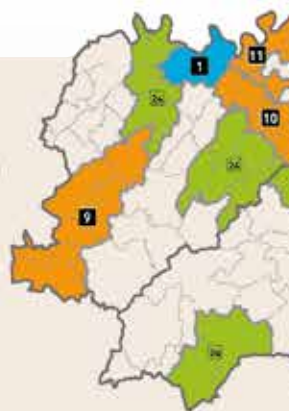
- 24 Aree Protette dell'Emilia Occidentale
- 25 Di Onda in Onda - Atelier delle acque e delle energie
- 26 Aree Protette dell'Emilia Centrale
- 27 Aree Protette dell'Emilia Orientale
- 28 Scuola Parchi Romagna
- 29 Foreste Casantinesi
- 30 Sasso Simone e Simoncello

CENTRI DI ECCELLENZA

- 31 CIREA
- 32 Garfagnina
- 33 Fondazione Villa Ghigi
- 34 Centro Antartide
- 35 GeoLibb Onlus
- 36 Polo Adriatico

NUOVI ACCREDITATI 2016

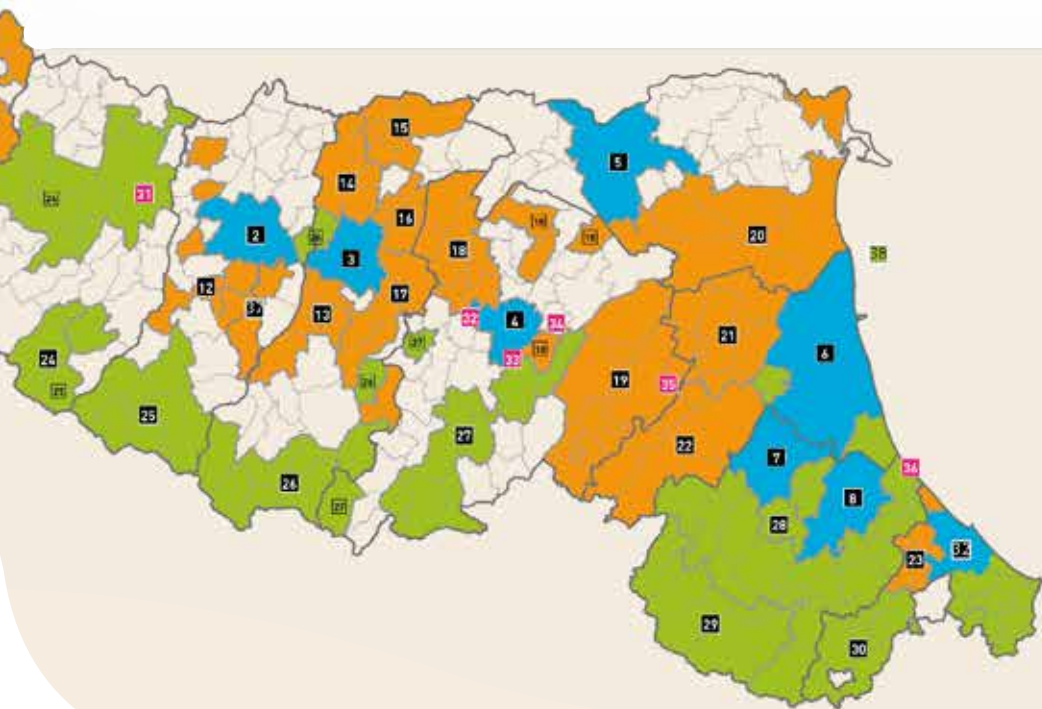
- 37 Multicentro di Rimini
- 38 Tresinaro Secchia
- 39 Parco Delta Po



I Ceas dell'Emilia-Romagna sono specializzati nell'educazione alla mobilità sostenibile e gestiscono le attività di coinvolgimento, formazione e progettazione necessarie a sviluppare specifici progetti per scuole e territori.

progetti di educazione, comunicazione e partecipazione che hanno l'obiettivo di sviluppare - nella popolazione giovane e adulta - conoscenze, comportamenti e capacità di azione su aspetti globali e locali della sostenibilità. Dal 2016 la Res ha una nuova struttura di coordinamento e presidio delle azioni di sistema regionali: il CTR Educazione alla sostenibilità costituita nell'Agenzia Regionale Prevenzione Ambiente Energia (Arpae). Assumono particolare rilevanza, nel determinare le strategie educative del CTR i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) dell'Agenda 2030, e la strategia regionale di sviluppo sostenibile, che trovano integrazione nella stesura e realizzazione dei Programmi triennali regionali INFEAS (Informazione e Educazione alla Sostenibilità). La Res nel suo insieme promuove progetti e percorsi educativi incentrati su di una pedagogia trasformativa non solo sulla mobilità sostenibile, ma anche su cittadinanza attiva, outdoor education, crisi climatica, energia, stili di vita, educazione agro-alimentare e numerosi altri aspetti della sostenibilità.

Per informazioni: CTR Educazione alla sostenibilità,
Largo caduti del Lavoro, 6 - Bologna, email: educazione@arpae.it
www.arpae.it/it/temi-ambientali/educazione_alla_sostenibilita |
www.regione.emilia-romagna.it/infeas





L'importanza di una nazione si misura da quanto si prende cura dei suoi bambini: della loro salute e sicurezza, della loro sicurezza materiale, della loro educazione e socializzazione e il loro senso di essere amati, apprezzati e inclusi nelle famiglie e nelle società in cui sono nati.

(UNICEF, 2007)

