



PROGETTI, ALIILI, SOLUZIONI PER LO SVILUPPO
DI OPPORTUNITA A FAVORE DEI DISABILI

Giocare Insieme, Giocare Tutti

Atti del Seminario - Bologna 27 maggio 2000



Giocare Insieme, Giocare Tutti



Atti del Seminario - Bologna 27 maggio 2000

Atti del seminario

“Giocare insieme, Giocare tutti”, il gioco per i bambini disabili

organizzato a Bologna il 27 maggio 2000

dall’A.I.A.S. di Bologna - O.N.L.U.S.

con il contributo della

Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna

e il patrocinio del Comune di Bologna

e del Quartiere Savena

La redazione degli Atti è a cura di Viviana Bussadori e Carlo Ciccaglioni



Comune di Bologna
Quartiere Savena

L’**A.I.A.S.** Bologna - O.N.L.U.S. - Ente Morale è un’associazione che riunisce persone disabili, i loro familiari, volontari, obiettori di coscienza e operatori per assicurare e promuovere il diritto delle persone in situazioni di handicap ad una vita serena ed integrata nella comunità sociale

Per informazioni: **A.I.A.S.** Bologna - O.N.L.U.S.

via Ferrara, 32 - 40139 Bologna Tel. 051/454727 - 450729 - 466244

Fax 051/466105 E-mail: aiasbo@tiscalinet.it - <http://web.tiscalinet.it/aiasbo>

sbo

Finito di stampare presso la *Tipografia Negri*, Bologna

nel mese di maggio 2000

Progetto grafico e impaginazione: *Miranda S. Di Pietro* - 051/615.38.32

disegni di *Piero Ruggeri*

Indice

Note introduttive

- Virginio Merola - *Presidente Quartiere Savena* p. 11
Enrica Pietra Lenzi - *Presidentessa dell'A.I.A.S.* p. 13
Golinelli - *Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna* p. 15

Interventi

Il diritto al gioco di tutti i bambini

- Eustachio Loperfido - *Neuropsichiatra*
Presidente dell'Associazione "La casa sull'albero" p. 19

Giochi, giocattoli e dintorni

- Valeria Viglietti - *Psicopedagogista*
Ausilioteca A.I.A.S. Bologna p. 27

Ricerca sul gioco e sui giocattoli per il bambino disabile

- Roberto Lambertini - *Pedagogista* p. 37

La sperimentazione del giardino Acerbi

- Stefano Martinuzzi - *Architetto* p. 51



Note introduttiva

Virginio Merola - *Presidente Quartiere Savena*

Nella seduta del 25 Marzo 1999 il Consiglio di Quartiere Savena ha approvato all'unanimità la realizzazione sperimentale di un parco giochi per tutti, ovvero con una specifica attenzione alla accessibilità dei giochi all'aperto per tutte le bambine e i bambini.

L'area del Giardino Acerbi di Via Savigno è stata individuata come la più idonea, attraverso una fattiva collaborazione con l'A.I.A.S. che ha curato le note guida alla progettazione degli interventi.

Ed è l'A.I.A.S. che ancora una volta ha saputo promuovere l'attuazione di questo intervento nell'ambito più generale di un progetto chiamato P.A.S.S.O. (Progetti, Ausili, Soluzioni per lo Sviluppo di Opportunità a favore dei disabili), un progetto quadro che ha ottenuto finanziamenti dalla Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna e il contributo dell'Assessorato alle Politiche Sociali.

Con la realizzazione del parco e dell'area giochi si dimostra in concreto che le soluzioni e i contesti pensati per chi ha maggiori difficoltà sono molto bene accette da chi si muove più facilmente e che questi contesti creati dalle idee e dal punto di vista dei cittadini disabili favoriscono l'incontro tra i cittadini. Infatti, localizzare ausili discreti e speciali in situazioni aperte e usufruibili da tutti costituisce una strategia efficace per attivare una migliore e più consapevole attenzione verso le esigenze e i diritti dei cittadini disabili.

Per il Quartiere Savena è una occasione preziosa per favorire la crescita della coscienza civica della nostra comunità, ed è un modo incisivo per dimostrare nei fatti la possibilità di pensare ad un quartiere e ad una città a misura di bambine e di bambini.

Questo progetto pilota non può essere infatti una espressione episodica, ma l'inizio di una attività generale per estendere queste esperienze a tutta la

città. E per il Quartiere un tassello importante di un insieme di interventi e servizi da realizzare per modificare gradualmente il modo di vivere l'esperienza quotidiana, focalizzando l'attenzione in tutta una prima fase sulla necessità di costruire relazioni tra famiglie con figli, le associazioni e le scuole, per arrivare a condividere proposte di qualificazione degli spazi urbani attraverso la pratica di una urbanistica partecipata.

Non è vero che le città sono spazi dati, con problemi di traffico e di tempi non modificabili. Le città sono il risultato di attività sedimentate nel tempo.

E con l'uso intelligente del tempo possono essere modificate secondo un progetto condiviso, perché costruito insieme nel tessuto quotidiano delle relazioni e delle esigenze di ognuno.

L'A.I.A.S. propone un proprio punto di vista, che ha un grande pregio: quello di rendere il criterio della accessibilità un parametro-guida per tutti, perché di tutti è il sogno di una città accessibile e amichevole.

Enrica Pietra Lenzi - *Presidente dell'A.I.A.S. di Bologna*

Questo seminario dal titolo suggestivo giocare insieme - giocare tutti, fa parte di un ampio progetto, denominato P.A.S.S.O. - Progetti Ausili Soluzioni per lo sviluppo d'opportunità a favore dei disabili - promosso dall'A.I.A.S. della provincia di Bologna O.N.L.U.S. e realizzato grazie all'importante contributo della Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna.

Le molteplici azioni di cui si compone il progetto hanno come denominatore comune quello di consentire l'accesso delle persone con disabilità motoria (ma non solo) a diversi ambiti e situazioni della vita quotidiana, dal gioco a Internet, dagli ausili personali all'adattamento di ambienti interni ed esterni, attraverso una tecnologia d'aiuto e la predisposizione di situazioni accessibili.

Nell'ottobre scorso abbiamo inaugurato presso l'Ausilioteca A.I.A.S. - in Via del Giorgione 10 - la Mostra permanente e il servizio di prestito gratuito di ausili tecnologici; è in fase di avanzata progettazione l'Atelier multimediale per bambini e adolescenti in difficoltà che avrà sede in Via Abba 3/2; domani pomeriggio con una festa sarà aperto lo spazio - gioco per tutti i bambini nel parco pubblico Acerbi - in Via Cavazzoni -. È previsto per settembre l'apertura in Via Abba del punto "informa gioco" al quale potranno rivolgersi genitori ed operatori per avere informazioni sui giocattoli in commercio, prendere in prestito giochi adattati, mettere in rete esperienze preziose avvenute nelle famiglie, nelle scuole, nei centri giovanili; spesso non conosciute.

"Vorrei giocare anch'io" è il nome di questa parte del progetto P.A.S.S.O.: esso interpreta il desiderio, a volte inespresso, ma sempre presente, del bambino che non ha risorse per gestirsi autonomamente, di poter giocare, al di fuori di "imperativi" riabilitativi, con libertà e piacere.

Nella maggioranza dei casi per il bambino con difficoltà motorie poche sono le soluzioni disponibili circa gli adattamenti di giochi e giocattoli. Si tratta di un problema in primo luogo culturale, che si riflette nella situazione del mercato del giocattolo: infatti nel mondo dell'handicap la cultura del "gioco riabilitativo" ha prodotto una gamma di giocattoli "speciali" a costi elevati, mentre sarebbe opportuno far diventare "normalità" l'uso di giocattoli normalmente in commercio, valutando la possibilità di adattarli ai bisogni dei bambini disabili.

Anche chi attrezza i parchi pubblici con strutture per giocare ignora i desideri dei bambini che non possono vedere, udire, correre come gli altri per difficoltà permanenti o solo temporanee.

Nessuno chiede agli uffici competenti del Comune di non installare scivoli, castelli o altalene, ma in un'altalena si può aggiungere un seggiolino attrezzato, accanto allo scivolo si può mettere una struttura di gioco collettivo, curandone la pendenza d'accesso; si possono eliminare le barriere nei percorsi dei parchi con vantaggio per tutti, anche per le mamme che spingono passeggini.

I giochi da noi scelti per il parco Acerbi, sono prodotti dalla stessa ditta che ha vinto l'appalto del Comune di Bologna e che ha già attrezzato vari spazi pubblici. Non sono attrezzature speciali, ma strutture che possono essere utilizzate da tutti i bambini, anche da chi è in carrozzina e soprattutto si è posta attenzione all'impianto delle strutture ed al percorso per raggiungerle.

Colgo l'occasione per esprimere la gratitudine dell'Associazione all'Architetto Stefano Martinuzzi che ha seguito con gran competenza e pazienza tutte le fasi del progetto ed alla ditta Cattoli che ha collaborato con sollecitudine.

Da qualche tempo si parla di città amiche delle bambine e dei bambini, tema al quale sono interessati molti Comuni, la Regione Emilia Romagna ha emanato una legge, la n. 40 del 28 dicembre 1999 "Promozione delle città dei bambini e delle bambine".

Siamo tutti felici per quest'attenzione alle esigenze dei bambini, di tutti i bambini. Ci auguriamo che l'attenzione si trasformi in azioni concrete e che quest'iniziativa possa rappresentare un invito ed uno stimolo per altri Quartieri, altri Comuni, affinché i parchi pubblici corrispondano ai desideri dei bimbi che li frequentano. Alla Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna, da sempre attenta alle esigenze della comunità cittadina, va la riconoscenza dell'Associazione e di tutti coloro, adulti o bambini, che attraverso le opportunità offerte dal progetto P.A.S.S.O. potranno vivere meglio.

Filippo Sassoli de Bianchi
Presidente della Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna

La Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna sta gradualmente assumendo nel contesto del nostro territorio il ruolo che la normativa di riforma delle Casse di Risparmio ha voluto assegnarle.

Questo ruolo vede la Fondazione impegnata a sostenere nei settori di intervento prescelti, e cioè la Ricerca Scientifica, l'Arte e Cultura, l'Insegnamento e Formazione, la Beneficenza e Assistenza e la Sanità, i progetti presentati da terzi e, nel contempo, ad esplicitare la propria capacità propositiva dando vita ad iniziative autonome.

In questi ultimi anni, in corrispondenza dell'incremento delle risorse finanziarie a disposizione, l'Amministrazione della Fondazione ha voluto varare una serie di grandi progetti in ciascuno dei settori di riferimento. Per quanto riguarda l'ambito dell'assistenza alle fasce più deboli della popolazione, dopo alcuni approfondimenti la scelta è caduta anche sull'A.I.A.S. in ragione della credibilità e dell'affidabilità che si è guadagnata sul campo per l'attività in favore dei portatori di handicap e delle loro famiglie. In particolare il Progetto P.A.S.S.O. ha ottenuto il finanziamento della Fondazione, la quale segue con viva soddisfazione il procedere delle diverse realizzazioni, sostanzialmente nei tempi previsti. Nel contesto di tale progetto è piaciuto l'obiettivo di occuparsi della dimensione ludica dei portatori di handicap. È questo un ambito sovente trascurato dalle scelte assistenziali, sottovalutando l'importanza che il gioco riveste per l'equilibrato sviluppo del bambino.

Con questi sensi di apprezzamento per l'attività dell'A.I.A.S., la Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna augura buon lavoro a quanti operano con dedizione per il miglioramento della qualità della vita, soprattutto dei più disagiati, ai quali esprime tangibile solidarietà sostenendo finanziariamente i progetti ad essi dedicati.

Interventi



Il diritto al gioco di tutti i bambini

Eustachio Loperfido - *Neuropsichiatra*
Presidente dell'Associazione "La casa sull'albero"

Il 1° marzo di questo anno 2000 un grande albero è diventato famoso, additato dai mass media alla conoscenza di tutto il mondo per avere eccezionalmente ospitato un evento felice e sublime mentre tutto intorno imperversava la furia di una natura 'impazzita' seminando distruzione e morte, miseria e solitudine.

Il luogo era il Mozambico nei giorni interminabili delle alluvioni e delle inondazioni.

Lì, una madre in attesa per sfuggire, come tanti uomini donne bambine e bambini, alle inondazioni mortifere, si arrampicò sul grande albero e, assestata tra i suoi rami partorì una bambina: Rosita Pedro. Lo scrittore Tahar Ben Jelloun coglie con emozione il senso misterioso e insieme simbolico di quell'evento e lo propone al nostro immaginario quasi come una divinazione:

“Rosita farà di quell'albero la sua casa, il suo portafortuna, il suo segreto. È un albero grande, dagli immensi rami che sembrano delle mani aperte, fatte per ricevere, per accogliere delle persone in pericolo; le sue foglie sono rade ma abbastanza folte per proteggere.”

Mi è sembrato che questo evento eccezionale ma reale, con la sua ricchezza di significati, giungesse a dar forza e sostanza sia al simbolismo con cui la nostra Associazione, la Casa sull'Albero, si propone di difendere e promuovere i diritti dell'infanzia sia con la metafora da più parti adottata per rappresentare l'insieme di tali diritti così come sono stati individuati e codificati nella Convenzione dell'ONU del 1989.

“Ci è sempre piaciuto - scrivono Donata Lodi e Chiara Micali Bara-



telli rappresentanti dell'Unicef -, *immaginare l'albero dei diritti dell'infanzia con le sue radici, il suo fusto, le fronde e le foglie. Nelle radici i diritti di base: salute, alimentazione; nel fusto i diritti che potremmo definire 'culturali': educazione, libertà di espressione, uguaglianza di opportunità, e infine foglie, fiori e rami: il diritto al gioco, all'informazione, alla partecipazione. Non si tratta però di distinzioni gerarchiche, di diritti importanti e meno importanti, di diritti essenziali ed accessori. Come tutte le piante anche l'albero dei diritti dei bambini ha bisogno che tutti i suoi elementi interagiscano per assicurarsi una crescita equilibrata, uno sviluppo armonico, e inoltre ha bisogno di tempo, da zero a diciotto anni, per crescere".*

Questa visione globale e al tempo stesso differenziata dei Diritti, che trova del resto il suo corrispettivo e la sua giustificazione epistemologica nella unità della persona in via di sviluppo pur nella differenziazione dei suoi bisogni, deve sempre costituire lo sfondo di riferimento ogni volta che per scelta, necessità o contingenza dirigiamo la nostra attenzione su un'area (una parte dell'Albero!).

L'occasione che ci vede qui riuniti ci offre l'opportunità di proporre una riflessione e un confronto sul diritto al gioco dei bambini, e di *tutti* i bambini: questa sottolineatura indica già una implicazione, e cioè che la piena esigibilità di tale diritto è resa possibile dalla contestuale garanzia di uguaglianza di opportunità rispetto a tutte le condizioni di diversità dei potenziali fruitori del gioco.

Il diritto al gioco è sancito dall'art.31 della Convenzione sui diritti dell'infanzia emanata dall'ONU il 20 novembre 1989, ratificata e fatta propria dall'Italia con Legge n°176 del 27 maggio 1991. L'art.31 è articolato in due punti:

"1. Gli stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

2. Gli stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali".

Anche se la formulazione è chiara, preme sottolineare come, con l'articolazione nei due punti, il legislatore abbia voluto evocare da un lato il ri-



conoscimento del diritto e dall'altro l'indicazione a fare, ad operare, a predisporre i mezzi appropriati perché il diritto riconosciuto sia concretamente esigibile, ed in condizioni di uguaglianza.

Ma è ora che ci chiediamo perché il gioco venga assunto come oggetto di diritto. Questa scelta può sembrare strana o eccessiva solo a chi considera il gioco come un supplemento o un succedaneo o un optional. In realtà il gioco è una fondamentale e vorrei dire essenziale (quindi irrinunciabile) dimensione di vita del bambino, cioè della persona umana in corso di sviluppo: è parte costitutiva del suo essere e fattore dinamico del suo *divenire*. In una visione prospettica alcune sintetiche considerazioni del pedagogista Luciano Mazzetti sembrano cogliere bene questi concetti.

“Il bambino che ha giocato, che ha vissuto totalmente il segreto della sua stagione vitale, avrà maturato con il coraggio di esprimere se stesso anche il coraggio di sfidare l'esperienza. Il bambino che non ha giocato ha perso una stagione vitale e sarà probabilmente condannato a subire, almeno in parte, l'esperienza della vita, il peso degli incontri, il destino”.

Riprenderò in seguito questo tema del 'bambino che non ha giocato' soffermandomi sulle conseguenze, a livello individuale e a livello sociale, della privazione di gioco in età evolutiva.

Prima vorrei richiamare in rapida rassegna le principali funzioni che il gioco consente al bambino di svolgere ed esplicare, tenendo presente che il gioco è comunque un tutto, una globalità e che in quanto tale gode di un valore aggiunto alla sommatoria (se mai fosse praticabile) delle funzioni settoriali. Va messo nel conto di questa globalità il fatto che il gioco è per il bambino fonte di piacere, ambito di attuazione esperienziale del "principio del piacere", e ciò per diverse ragioni, ma anche perché è una delle poche attività in cui si fa perché si ha voglia e si trae piacere dal fare in sé e per sé. Il bambino è sollecitato 'naturalmente' al gioco da motivazioni forti che muovono da bisogni compositi e profondi della sua persona, di cui egli non ha conoscenza consapevole, ma di cui avverte la pressione e la spinta al soddisfacimento.

Sono *bisogni legati innanzi tutto al mondo delle pulsioni e delle emozioni*. Nel gioco infatti il bambino ha l'opportunità e l'occasione adatte per fronteggiare i fantasmi derivanti dalle sue ansie e dalle sue paure, ora addomesticandoli ora espellendoli dalla sua mente, ora dominandoli ora trasformandoli in qualcosa di più accettabile e tollerabile se non addirittura di gratificante. Nel gioco egli ha anche la possibilità di far fluire le pulsioni di aggressività al servizio di obiettivi utili avendo così l'opportunità di neutraliz-



zanne la nocività temuta e di apprendere la governabilità intenzionale.

La pulsione motoria, fattore vitale primordiale di crescita, di esplorazione, di conoscenza e di relazione, trova più che mai nel gioco il *medium* ecologico per sprigionare l'energia potenziale che contiene. E poiché la pulsione motoria si esprime fundamentalmente attraverso il corpo non è difficile intuire quanto importante sia il ruolo del gioco nella costruzione della coscienza del proprio corpo (che è la base della coscienza del Sé) nell'acquisizione di abilità motorie sia generiche che finalizzate e finanche nella ricerca di compensazioni di disabilità presenti e limitanti.

Ma il gioco è anche l'importante piattaforma di cui il bambino può disporre per il soddisfacimento di *bisogni attinenti alla sfera affettiva e relazionale*: la libertà propria del clima di gioco consente di sperimentare l'incontro con l'Altro (uno e molteplice) di costruire nuovi rapporti e nuovi legami, arricchendo così i processi di identificazione tanto utili alla costruzione di una solida identità personale. Con gli altri, siano essi i coetanei o gli adulti aventi funzione educativa, e nel contesto del gioco, il bambino impara a condividere situazioni di ogni genere immaginabile, con le emozioni e i sentimenti che le stesse comportano e sollecitano: piacere e delusione, sconforto ed esaltazione, alleanza e rivalità, solidarietà e contrapposizione in continua alternanza tra loro senza che nessuno diventi definitivo (come invece accade o può accadere nella realtà dei rapporti sociali, specie tra adulti!).

Ed è attraverso il ricco intreccio di interazioni e la pratica di condivisione combinati con il rispetto delle regole del gioco che il bambino acquisisce anche competenze sociali.

La tematica delle regole ci apre la via alla considerazione dei bisogni della sfera ideativa e cognitiva che derivano dalla tendenza originaria e quindi naturale del bambino, sin da quando apre gli occhi alla nascita, ad esplorare per conoscere il mondo che lo circonda: è questa una caratteristica specifica e precipua della specie umana. Le regole sono una componente costitutiva del gioco in generale: possono essere esplicite o implicite, prescritte o inventate dal protagonista, sempre comunque necessarie per dare al gioco un senso e ai protagonisti un feed-back. *"Esistono certamente vari tipi di gioco (dice Ada Fonzi riportando il pensiero di Vygotskij) nei quali prevale ora l'esercizio, ora la rappresentazione mentale, ora l'invenzione o l'applicazione della regola. Ma tali distinzioni riguardano prevalentemente la forma dei giochi ... omissis ... Ciò che conta è che ogni tipo di gioco, indipendentemente dalla forma che assume è al tempo stesso invenzione e regole, quindi conoscenza, approfondimento e dilatazione delle proprie possibilità da un lato, aderenza a ciò che sta al di fuori di noi dall'altro"*.

La regola è come un polo dialettico del gioco: possiamo dire che essa



rappresenta il principio di realtà laddove il gioco nel suo complesso corrisponde al principio del piacere.

Ma occorre dire che la regola, in quanto rappresentante del principio di realtà si propone anche come polo dialettico rispetto alla fonte propulsiva del gioco che è data, nella soggettività del bambino, dallo scenario mentale della fantasia, dell'immaginazione, della simbolizzazione. Sappiamo che il bambino vive tanta parte della sua vita mentale nella fantasia: questa infatti gli consente di sfuggire ai limiti, talora insopportabili per lui, della realtà e di coltivare desideri di qualunque natura compresi quelli della propria onnipotenza e quelli della trasformazione della realtà e della commutazione dei suoi fattori costitutivi a suo piacimento. Ma sappiamo al tempo stesso che un bambino perduto stabilmente nelle sue fantasie è come un bambino sperduto in un grande bosco: rischia la sopravvivenza!

Per evitare questo rischio la fantasia deve confrontarsi con la realtà: il gioco ha precisamente questa funzione: di costruire un ponte tra il mondo della fantasia (fortemente legato, come i sogni, all'inconscio) e la realtà esterna. Dice Bettelheim *“la fantasia e la realtà si temperano l'un l'altra: la fantasia senza la realtà è asociale e caotica; la realtà senza la fantasia è aspra e fredda”*.

Su questa concettualizzazione del gioco come funzione intermediaria necessaria allo sviluppo mentale e globale del bambino convergono i pensieri di studiosi anche a partire da differenti quadri teorici di riferimento. Così Winnicott ha definito il gioco come area transizionale, cioè (sintetizzando) intermedia tra il Sé e l'Oggetto esterno; tra la fantasia totale e l'assoluta realtà; tra ciò che è e ciò che non è.

E Vygotskij con termini e percorsi speculativi diversi abbozza un concetto analogo: *“il gioco è un doppio paradosso: il bambino ha staccato il significato dall'oggetto, ma continua ad operare in una situazione reale; il bambino fa ciò che desidera, seguendo la via della minore resistenza, ma continua a sottomettersi alle regole, secondo la via della maggiore resistenza”*.

Penso che questa rassegna, sia pure limitata nell'ampiezza e nella profondità di analisi, ci renda conto di come il gioco sia un fattore costitutivo di quello che viene chiamato il 'mondo dell'infanzia' e come di questo esso sia il custode e il guardiano. Pertanto il gioco è essenziale alla vita dei bambini. *“Nel giocare”* sostiene Piero Bertolini *“il bambino combina diversamente i dati e le informazioni che possiede, cambia i suoi punti di riferimento abituali, diventa autore di una storia individuale e comunitaria che non era stata ancora scritta”*.

Possiamo dunque concludere che la pronuncia del *diritto al gioco* è sostanziata e ampiamente legittimata da motivazioni che hanno radici in una vasta ricerca scientifica sviluppata in vari ambiti disciplinari e in un ampio



arco temporale.

A questo punto però è doveroso che ci poniamo alcune domande: questo diritto così proclamato viene oggi concretamente soddisfatto? I bambini di oggi giocano abbastanza e a che gioco giocano? Per converso la società degli adulti quale valore dà al gioco dei bambini e di conseguenza quali spazi e tempi riconosce al gioco? Risponderò in parte a questi quesiti con un brano tratto da uno scritto di B. Bettelheim nel quale ho trovato coincidenza di pensieri.

"L'importanza del gioco nell'educazione e nella socializzazione dei bambini è stata, in questo secolo, contemporaneamente riconosciuta in teoria e negata nella pratica. Se da una parte si è infatti divenuti più consapevoli del significato psicologico del gioco spontaneo, non strutturato, dall'altra le esperienze di gioco libero concesse ai bambini appaiono sempre più ridotte. Le attività ludiche vengono sorvegliate e guidate e le giornate dei bambini vengono riempite da una così grande quantità di attività prefissate all'aperto e al chiuso che ai bambini rimane molto poco tempo per giocare per conto proprio (...) Gli adulti si sentono a disagio e in ansia rispetto al gioco e lo dimostrano insistendo, nella scuola materna e nelle prime classi elementari, perché le attività dei bambini siano precise e finalizzate. Come scrive Harold Dunker: - Il bambino non gioca più a palla, ma è membro della Piccola Lega di Football... Il bisogno di sistematizzare il gioco infantile - di organizzarlo e di dirigerlo in modo da dargli ciò che noi adulti consideriamo uno scopo - deriva dal fatto che oggigiorno il mondo degli adulti è separato dal mondo infantile. Ad eccezione delle faccende domestiche svolte dalla madre, i bambini non hanno più la possibilità di imitare nel gioco le occupazioni degli adulti. Le attività degli adulti si sono sempre più allontanate dai luoghi di vita infantili e pertanto per i bambini esse risultano sempre più incomprensibili. D'altra parte si è fatto più difficile per gli adulti prendere sul serio il gioco infantile. Siamo tanto restii a condividere in maniera paritaria il gioco dei bambini quanto a lasciarli partecipare alle nostre attività adulte".

Se estendiamo la nostra analisi, a partire dalle considerazioni sopra riportate, alla vita quotidiana dei bambini vi troveremo il tempo della scuola che è per lo più un tempo di lavoro, di impegno, di fatica, avendo la scuola assunto la configurazione di un'impresa didattica in cui il gioco non fa parte della *mission* ed anzi è connotato come un disvalore contrapposto al valore dell'impegno nello studio, unico vero percorso di apprendimento.



C'è poi il tempo trascorso in casa che è distribuito tra l'esecuzione dei compiti assegnati dalla scuola (terreno di conflitti tra genitori e figli) e l'esposizione alla televisione, a cui si va sempre più aggiungendo l'applicazione ai videogiochi. Il tempo ritagliato tra questi prima descritti è il cosiddetto 'tempo libero' che quasi sempre viene riempito da attività programmate che corrispondono o ad attività sportive o ad attività hobbistiche.

Se ne deduce che non c'è più tempo per il gioco libero, cioè non c'è più gioco vero con tutte le caratteristiche e le virtù che abbiamo prima descritto. C'è gioco certamente nell'apprendimento e nella pratica di discipline sportive, ma a condizione che i bambini dimostrino attitudini ed abilità per conquistare un posto in squadra, perché la squadra possa essere competitiva. E che ne è di tutti quei bambini che non dimostrano le attitudini e le abilità richieste e che quindi vengono selezionati ed esclusi da quelle attività?

Probabilmente per quelli c'è la mamma TV.

Sugli effetti di cambiamento sul mondo dell'infanzia che sicuramente determina (anche se non sappiamo ancora abbastanza circa gli effetti qualitativi) la fruizione televisiva che molte ricerche indicano, abbastanza concordemente, nella misura di 4-5 ore al giorno per ogni bambino, si è ampiamente intrattenuta Matilde Callari Galli nella relazione sul tema "Tempi e spazi per il gioco" che ha svolto in occasione del Forum di Bologna sull'infanzia.

Mentre rinvio alla lettura completa dell'interessante relazione pubblicata negli Atti del Forum, mi limito qui a riportare un breve tratto che ben si inserisce nel nostro percorso riflessivo. *"Se riflettiamo sulle implicazioni che la fruizione televisiva ha nella totalità del processo inculturativo, non possiamo certo sottovalutare il cambiamento che essa ha introdotto nelle attività ludiche dei nostri bambini, nella scansione dei loro tempi di vita, nella loro motricità, nel rapporto che essi stabiliscono tra uso e conoscenza dello spazio, tra manipolazione e conoscenza degli oggetti...(omissis)... Senza la mediazione dell'esperienza diretta, quale livello di conoscenza producono le diverse e innumerevoli immagini dello spazio inviate quotidianamente dal mezzo televisivo? Cosa avviene del generale rapporto tra reale e immaginario, tra esperienza e fantasia, quando potenziamo solo e soprattutto il secondo termine, mentre il primo è ridotto, parziale e frammentato?"*

D'altronde va anche considerato che nella evoluzione delle città, sia sul piano della progettazione che sul piano dell'uso, sono andati sempre più restringendosi gli spazi di aggregazione per i bambini, cortili e giardini diventano impervi o inaccessibili perché occupati da altro o perché in stato di abbandono manutentivo. Tutto il territorio urbano in generale sembra perdere i segni della differenziazione per divenire uniformemente terreno di predazione della prepotenza motorizzata.



Così siamo costretti a constatare che per una molteplicità di ragioni tra loro concorrenti i bambini hanno sempre meno possibilità di giocare, *perdono il diritto al gioco*. Se così è, dobbiamo considerare questa affermazione come un atto di accusa contro la società, contro il mondo degli adulti.

Il bambino che non gioca, è un bambino insoddisfatto, inquieto, tarpato o deviato nello sviluppo della personalità. Lo ritroveremo presto adolescente ribelle, violento o depresso. Più tardi adulto con poca infanzia dentro di sé.

È una visione troppo pessimistica quella che vi ho proposto? Mi auguro che lo sia e che qualcuno me lo sappia dimostrare non solo con un'opinione!

Ma forse ha poca importanza la valutazione della visione se non è utile a destare l'attenzione sui problemi veri che ci accompagnano nella vita quotidiana e a sollecitare tutti a rimboccarsi le maniche per cominciare a risolverli protestando, lottando e partecipando.

Si va per fortuna diffondendo l'opinione che la dimensione infanzia possa costituire un parametro di riferimento per un ripensamento progettuale della città ma anche dei tempi di vita per tutti, nella convinzione che una Città delle bambine e dei bambini sia una città buona per gli handicappati, per gli anziani, per tutti.

C'è da augurarsi che il giardino 'per tutti' che domani (grazie all'A.I.A.S.) verrà inaugurato possa essere il punto di avvio di un movimento che consenta ai bambini di riconquistare la città e il gioco libero.

Mi piace concludere con le parole che uno di loro ha scritto in un tema:

"Mi piace stare in compagnia, come ogni bambino che gioca con i suoi amici divertendosi e che, quando i suoi amici vanno via, diventa triste o infelice.

Il tema è fatto, però dico un'ultima cosa a tutti i bambini del mondo:

Giocate e non pensate finché siete piccoli!"

È un messaggio da raccogliere!



Giochi, giocattoli e dintorni

Valeria Viglietti - *Psicopedagogista*
Ausilioteca A.I.A.S. Bologna

Molto si è detto e scritto sul significato e la funzione del gioco nel bambino, sul suo rapporto fra i contenuti, le modalità di esecuzione, i tempi e le diverse forme dell'organizzazione sociale. Varie sono le discipline di riferimento e ciascuna delle riflessioni d'ordine pedagogico, psicologico e sociologico meriterebbe di essere ripresa e svolta in relazione al tema del gioco in particolare nei confronti dei bambini con gravi disabilità motorie.

La complessità dei problemi da affrontare nel campo delle disabilità motorie, come ad esempio nella paralisi cerebrale infantile (p.c.i.), ha fatto sì che troppo spesso si limitasse l'ottica degli interventi su determinati settori, quale quello sanitario riabilitativo ad esempio, escludendone altri, perché ritenuti non fondamentali, come nel caso del gioco.

Senza pretendere di esaurire la complessità dell'argomento, si cercherà, in questa breve nota, di riflettere e focalizzare l'attenzione su alcuni aspetti che l'esperienza di lavoro condotta in Ausilioteca¹ continua a riproporre con grande evidenza ed urgenza:

- il gioco costituisce una forma di attività, impegnativa, libera, necessaria alla costruzione di un rapporto gratificante e piacevole con la vita e con il mondo circostante;
- il gioco, che dovrebbe sempre essere un'attività gratificante e piacevole, rappresenta un importante veicolo di apprendimenti sia sul piano cognitivo sia su quello culturale e sociale;
- il gioco, in quanto attività libera e spontanea, rappresenta il principale mezzo di esplorazione della realtà esterna, di sperimentazione della possibilità di produrre effetti concreti tramite il proprio agire;
- il gioco viene, in ogni società, codificato nei contenuti e soprattutto nei



tempi, proprio perché attività libera e piacevole è ritenuta elemento che sottrae risorse ad attività più serie e produttive;

– il gioco, veicolo di autonoma e spontanea esplorazione della realtà esterna, è influenzato dagli atteggiamenti culturali e dai modi di vita indotti dalla specifica strutturazione della società.

In questo momento storico due aspetti emergono come particolarmente rilevanti e sembrano avvicinare le condizioni dei bambini "normali" a quelle dei bambini con disabilità fisiche, la percezione dell'ambiente esterno alla casa e alla scuola come sostanzialmente ostile e il passaggio, indotto dalla televisione, di un apprendimento veicolato dal "vedere" piuttosto che dal "fare".

Il concetto di gioco sfugge ad una definizione schematica ed univoca e per la pluralità di significati che contiene, coinvolge aspetti contraddittori e a volte paradossali essendo allo stesso tempo "libero e regolato, trasgressivo e adattivo, gratuito e produttivo"

Il gioco dovrebbe essere considerato come libertà, piacere, comunicazione, come elemento portante la costruzione dell'identità, promotore dell'autonomia e della progettualità, del decentramento empatico. La sua parte più produttiva, quale l'apprendimento di concetti e di regole sociali, dovrebbe essere collocata sullo sfondo e non come avviene normalmente posta in primo piano.

Il gioco e i bambini disabili nel contesto riabilitativo e familiare

Il tema del rapporto fra il bambino con disabilità e il gioco non può essere significativamente affrontato prescindendo da un'analisi, sia pure sommaria, di come questo venga percepito nel mondo della riabilitazione e nelle famiglie dei bambini con disabilità motorie.

In una ricerca, condotta nei primi anni ottanta dal Comité National Français de Liaison pour la Réadaptation des Handicapés, circa i bisogni dei bambini con disabilità motoria in materia di gioco, gli operatori di istituti e centri specializzati intervistati hanno espresso in netta maggioranza un parere favorevole circa la necessità che il bambino apprenda a giocare, riconoscendo il contributo del gioco per il suo sviluppo. Poche sono state tuttavia le idee espresse circa le strategie e gli adattamenti per giochi e giocattoli. Ferrari (1990) sostiene che la paralisi cerebrale infantile non è un problema soltanto motorio: è anche "incapacità a lanciare e cogliere i segnali dell'ambiente, a divenire consapevoli delle proprie esigenze, una perdita della curiosità al mondo e alle cose, della creatività e della propositività, della capacità di guidare gli altri a prendersi cura di noi". Si tratta dunque



anche di una paralisi dell'interesse, della volontà, della propositività e del desiderio, per questo propone un modello di riabilitazione "allevante", avente come scopo la crescita come cambiamento adattativo.

È necessaria l'attività volta al recupero, al curare, ma ogni tentativo di riabilitazione va integrato all'interno dell'interscambio emozionale (Corominas, 1991), alla ricerca di acquisizioni motivate che possano essere utilizzate dal bambino nella vita quotidiana, nell'attività di gioco e di esplorazione nel senso molto più ampio del prendersi cura del piccolo. La p.c.i. è anche una "paralisi dell'intenzione"; ma questa "paralisi" non dipende da sole cause organiche, si determina anche nell'interazione fra il soggetto e il suo ambiente, già nei primi mesi di vita, nel corso di quei primi rapporti che sono tanto strutturanti per il suo psichismo.

Il tema del gioco o del giocattolo deve dunque collocarsi prioritariamente in questo contesto, con questa consapevolezza. Nei primi mesi di vita del bambino cerebropatico i genitori possono incontrare pesanti difficoltà per una relazione equilibrata, per un approccio naturale e ricco col figlio, sia per i limiti stessi che presenta il bambino nell'evocare il protodialogo (Brazelton, Schaeffer), sia perché gli eventi traumatici per la salute del bambino e la massiccia sanitarizzazione della sua condizione influenzano pesantemente l'atteggiamento dei genitori, schiacciati dalle esigenze riparatorie. Il bambino, con i suoi limiti gestuali e locomotori resta ulteriormente penalizzato nel processo di individuazione - separazione, nel processo di differenziazione e riconoscimento dell'oggetto.

Molti genitori non riescono a giocare con i figli che hanno problemi: hanno difficoltà a manipolarli, non sanno adeguare le proposte di gioco alle capacità del bambino, e sono portati a considerare i giochi solo come esercizio. La famiglia deve essere sostenuta e guidata, nella accettazione e nell'instaurare una relazione il più possibile appagante tanto per il bambino quanto per i genitori.

Esistono pubblicazioni che prendono in considerazione gioco e giocattoli per i bambini disabili. Si tratta di lodevoli e utili iniziative, accomunate tuttavia dal fatto di avere lo stesso obiettivo, quello di facilitare gesto e postura, quindi una intenzione strettamente riabilitativa.

Troppo poca attenzione viene rivolta al gioco come spazio di libertà e di piacevolezza; solo se vissuto come tale diventa stimolo alla voglia di esistere, quindi di crescere, di comunicare, di imparare.

Anche storicamente sono state riconosciute al gioco funzioni prevalentemente strumentali: per favorire lo sviluppo fisico, intellettuale e sociale dell'individuo. Nel caso del bambino disabile, tali funzioni sono "adattate" e permeate dall'intento del recupero di ciò che manca; tutta l'attenzione sembra concentrata sul limite e mai sul riconoscimento della globalità della persona



in cui il limite esiste ma ne è solo una parte.

L'esperienza di gioco infantile di giovani adulti con paralisi cerebrale infantile

L'esperienza dell'Ausilioteca ha riscontrato più volte il fallimento di proposte di gioco e giocattolo, e una possibile risposta a tali insuccessi può forse essere individuata tenendo nel dovuto conto le esperienze di gioco nell'infanzia, riportate da soggetti giovani adulti con paralisi cerebrale infantile, limitati nell'autonomia deambulatoria e con discreta capacità di analisi e adeguatezza dei contenuti.

Emerge anzitutto che le esperienze di gioco, quelle più ricche e piacevoli, erano state realizzate in compagnia dei fratelli, con altri ragazzi o in ambiente di cortile, in assenza dei genitori o di altri adulti investiti di compiti educativi. Esperienze, dunque, che proponevano al soggetto occasioni ricche di spontaneità e più marcatamente adattative, di quelle del contesto familiare, scolastico o di chinesiaterapia.

– Viene ricordato con piacevolezza un gioco non sempre strutturato e ben realizzato, quale ad esempio quello di far cadere, dopo innumerevoli sforzi, il cassetto delle posate; tale esperienza risulta così piacevole e importante perché era l'unica possibilità di realizzare un'azione diretta sull'ambiente.

Raramente ci si sofferma sulla dimensione del "piacere", elemento trascurato, spesso negato, nei percorsi di crescita del bambino con difficoltà.

Anche da questo confronto emerge la necessità della gratuità delle proposte di gioco, senza intenti riabilitativi o riparatori, testimoniata dalla denuncia di frustrazione di chi ha visto sempre corretti, e quindi non accettati, i propri tentativi, o di chi si è visto sommergere di giochi didattici, per riabilitarsi anche giocando.

– Nelle attività di gioco solitario, prevalgono giochi a ricca componente fantastica, di immaginazione, sviluppata su pochi elementi di variazione dell'ambiente: il muoversi delle tendine della finestra, o il muoversi delle nuvole in cielo. Il gioco di fantasia diventa una strategia per difendersi dalla troppa riabilitazione, attraverso il fantasticare si trovano spazi propri finalmente soli e indipendenti.

Queste poche note fanno riflettere sul rischio di artificiosità che interessa i nostri progetti riabilitativi, e al tempo stesso evidenziano i nostri limiti di attenzione per l'attività di gioco spontaneo di un bambino con deficit.

Alcune considerazioni

Il quadro della situazione, sinteticamente delineato, non risulta quindi facilmente riconducibile a semplici formule risolutive o a banali protocolli di



intervento. Non è peraltro nostra intenzione fornire soluzioni pre confezionate ad un tema che avvertiamo complesso, contraddittorio; e che può addirittura risultare drammatico. Si constata, infatti, che al bambino disabile, per fattori tanto oggettivi quanto culturali, viene negata o fortemente ridotta la possibilità di sperimentare quella dimensione piacevole della vita che si accompagna alla libera attività di gioco.

In primo luogo è auspicabile lo sviluppo di un dibattito e di una riflessione che porti nei genitori, negli educatori e nei riabilitatori ad una sempre maggiore attenzione rispetto al fatto che un bambino disabile, al pari di tutti i bambini, deve potere sperimentarsi e vivere esperienze di vita piacevoli e gratificanti come imprescindibili fattori di crescita personale.

In secondo luogo, riteniamo si debbano porre sullo stesso piano i temi dell'identità personale, della crescita e della qualità della vita e quelli dell'apprendimento e della riabilitazione. Ciò potrà aiutare a formulare proposte di gioco più consone all'esigenza del bambino in un preciso momento e nell'ambito di uno specifico contesto. Non ci nascondiamo la difficoltà e la contraddittorietà insita nell'educare o sostenere l'autonoma attività di ricerca e di gioco in coloro che, sul piano fisico e per le ridotte esperienze di vita, possono disporre di livelli di autonomia, competenze, motivazioni ed interessi a volte assai limitati; ma è proprio in relazione a tali vincoli che il gioco rappresenta forse l'unica forma di libertà praticabile.

Gioco - giocattolo - ausilio

Se il bambino non ha le risorse per scoprire da sé il gioco, famiglie e operatori sono in grado di realizzare un ben limitato approccio, e cercano così aiuto nell'ausilio, come se questo potesse essere risolutivo. Per di più si cerca l'ausilio quando è troppo tardi, senza creatività e con un intento di proporre il gioco secondo modalità stereotipate, sia nella presentazione da parte dell'adulto, sia nella gestione che ne potrà fare il bambino.

È opportuno sottolineare la netta differenza fra gioco e giocattolo: per gioco intendiamo una situazione complessa e articolata che può avvalersi anche dei giocattoli per realizzarsi; in questo senso va collocato anche l'ausilio che nella sua accezione più ampia è una qualsiasi strategia, tecnica, o strumentazione atta a ridurre la disabilità della persona in relazione all'obiettivo da perseguire.

In Ausilioteca si tenta quindi di proporre soluzioni strumentali ben consapevoli che la reale difficoltà sta nell'individuare i momenti e i modi di fornire stimoli e strumenti adeguati.

Progettando l'introduzione di ausili, è necessario chiarirsi su cosa l'ausilio significhi in quel momento per il nostro bambino; occorre separare il



piano della riabilitazione da quello della facilitazione dell'attività spontanea, attribuendo agli strumenti proposti il significato giusto nel momento giusto. Ad esempio, pensando alla proposta d'uso della carrozzina elettrica, oltre alla sua evidente valenza di mezzo per lo spostamento, è opportuno cercare di scoprire le potenzialità di questo ausilio come strumento psicomotorio complesso, per facilitare i percorsi di separazione dalle figure parentali, per sperimentare direttamente la dimensione spaziale dell'ambiente, per facilitare l'incontro con i coetanei e, perché no, per poter fuggire dall'assidua presenza dell'adulto.

L'ausilio diventa così l'occasione per il bambino di sperimentare e sperimentarsi soggetto attivo rispetto all'ambiente, ciò è funzionale al conseguimento di un'autoimmagine e una identità maggiormente positiva; il favorire occasioni che esulano dal nostro immediato controllo può portare nel tempo inattesi e positivi risultati, innescare un processo di autonomia, attivare potenzialità a priori non ipotizzate.

La cultura del gioco riabilitativo ha prodotto una gamma di giocattoli "speciali" che sono reperibili in modo limitato ed a costi elevati: preferiamo qui fare riferimento ai giocattoli normalmente in commercio per valutare la possibilità di adattarli ai bisogni dei bambini disabili; la situazione del normale mercato è infatti tale per cui, fra le infinite possibilità offerte, non è semplice incontrare soluzioni utilizzabili secondo lo scopo e le modalità previste dal costruttore senza che il bambino disabile si scontri con il palesamento delle proprie difficoltà. D'altra parte, come già detto, se da un lato il gioco non deve diventare momento di ulteriore frustrazione, dall'altro è pur vero che la proposta del giocattolo non deve necessariamente essere preceduta da un rigoroso "studio di fattibilità", proprio tenendo conto delle risorse di fantasia e di compensazione possibili da parte della persona e dell'ambiente.

Faremo solo alcuni accenni relativi a: giocattoli elettrici, videogiochi, controllo di dispositivi dell'ambiente, carrozzina elettrica; nel seguito verranno considerati solo gli aspetti relativi all'adattamento sul piano funzionale e motorio.

Il caso dei giocattoli elettrici (per la maggioranza a pile) riveste un'importanza notevole per la presenza di una "energia" esterna non legata direttamente alla funzionalità motoria, dedicata in questi casi alle sole funzioni di attivazione e controllo di effetti che vengono svolti dal giocattolo nello spazio fisico reale: l'intenzionalità del gioco può dunque attuarsi scaricata in tutto od in parte dal peso dell'azione motoria. Un pupazzo che si muove od una automobilina che corre possono essere normalmente attivati utilizzando un interruttore od un joystick, che nel caso di bambini disabili possono essere sostituiti da sensori opportuni per sfruttare in modo ottimale i mo-



vimenti residui. Nei giocattoli più semplici il funzionamento è di tipo causa - effetto, ovvero all'accensione (azionamento dell'interruttore) fa seguito un certo funzionamento su cui non è possibile intervenire se non attraverso lo spegnimento; poiché normalmente l'interruttore è situato in posizione nascosta al fine di evitare azionamenti indesiderati, spesso la soluzione tecnica di ausilio consiste nel collegare al posto del normale interruttore un sensore personalizzato mediante un semplicissimo accorgimento attuabile senza intervenire sul giocattolo. Il problema è più complesso per quanto riguarda l'adattamento di giocattoli che richiedono un livello di interazione complesso, ad es. per il controllo di diverse funzioni o di più funzioni contemporaneamente (automobilina telecomandata che si sposta nelle quattro direzioni, gru, ecc...): per controllare le diverse variabili attraverso altrettanti sensori personalizzati, spesso è necessario realizzare un opportuno circuito elettronico; nei casi di gravi limitazioni motorie può essere necessario ricorrere a sistemi di controllo a scansione (peraltro di difficile reperimento commerciale), la cui introduzione può comportare però in genere un'alterazione dei meccanismi di interazione ed un aumento di complessità nella gestione del sistema.

Particolare rilevanza possono rivestire i videogiochi, ovvero i giochi su computer, in cui l'azione avviene in modo simulato su uno schermo: in questo tipo di spazio virtuale e programmabile ci si può aspettare che sia teoricamente possibile interagire in modi diversi e che quindi vi possano essere minori barriere all'azione per bambini disabili. In realtà questo risulta vero solo in parte, dal momento che i prodotti sul mercato sono destinati ad un pubblico "abile" e non sempre sono previste dal costruttore modalità alternative di interazione od accesso: si può affermare che il settore dei videogames sia uno di quelli in cui la disabilità motoria costituisce un elemento di più elevata criticità.

I parametri più significativi sono sintetizzabili in: il come gli eventi si presentano e si sviluppano sullo schermo (testo, grafica, suono; staticità, animazione; concatenamento logico degli eventi) e quali tipi di controllo e di risposta sono richiesti al giocatore. Come per i giocattoli convenzionali, anche in questo campo vale la considerazione che i prodotti creati per disabili costituiscono una nicchia ridotta del mercato, spesso qualitativamente non comparabile con i prodotti normali: soprattutto emerge con chiarezza la finalizzazione quasi esclusivamente riabilitativa - educativo - didattica che fa da sfondo a situazioni di gioco, sintomo di come il concetto di "gratuità" del gioco sia un'acquisizione ancora lontana.

Oggi il mercato dei videogames, in cui la multimedialità è ormai una caratteristica stabile, è avviato verso la ricerca di una interattività sempre più spinta, cui si accompagna una maggiore sofisticazione delle interfacce



d'accesso al computer: lo scopo è quello di perseguire modalità di interazione sempre più intense e vicine al reale, con un maggior coinvolgimento dei sensi e la gestione contemporanea di più afferenze per raggiungere un più elevato grado di "immersione" nello spazio virtuale. Va notato che, se da un lato gli aspetti multimediali e l'evoluzione qualitativa dei prodotti possono fungere da effetto moltiplicatore della piacevolezza e della gratificazione del gioco, senza una necessaria opera di ricerca e sensibilizzazione l'evoluzione in questa direzione può rischiare di allontanare il mercato dalle esigenze dei bambini disabili.

In termini di soluzioni tecniche di ausilio, per l'uso dei videogames si fa riferimento agli adattamenti dell'accesso al computer: si va da facilitazioni per la tastiera convenzionale a tastiere speciali e programmabili particolarmente versatili, a dispositivi di puntamento (mouse, trackball, joystick, ...) particolari, a sistemi di emulazione di tastiera e mouse che consentono di interagire con il computer attraverso un numero limitato di sensori. Va osservato che se il computer, grazie alle sue caratteristiche di notevole flessibilità, rende teoricamente possibile un suo uso anche in caso di gravissime limitazioni motorie (ad es. un solo sensore azionato da un unico movimento controllabile), l'operazione di adattamento degli accessi per giocare non è per contro affatto indolore. Infatti il limitato numero di comandi eseguibili da parte del disabile impone l'utilizzo o di programmi già predisposti a questo fine (pochi, spesso pensati per la prima infanzia o per disabili, con i limiti di cui sopra), o l'adozione di "interfacce" opportune, la cui modalità d'uso può però interferire con la logica di interazione prevista dal gioco fino a snaturarla completamente (si pensi ad es. alla differenza fra l'utilizzo del normale mouse e l'uso di un emulatore che propone la scelta a scansione fra le quattro direzioni più la conferma...).

L'ambito dei dispositivi per il controllo dell'ambiente fa riferimento ad oggetti che non sono di per sé considerati giocattoli ma che, per la loro funzione, possono consentire attività in cui gli aspetti di svago e di piacere gratuito e soprattutto agito sono presenti analogamente al gioco. Ci riferiamo ai dispositivi per il controllo remoto di apparecchi quali ad esempio televisore, radio, videoregistratore, proiettore diapositive, luci, ecc.: si tratta in pratica di fornire delle facilitazioni, delle opportunità al bambino disabile perché possa in autonomia interagire con l'ambiente circostante sperimentando una intenzionalità ed una efficacia dell'azione. Nella pratica si interviene spesso proponendo adattamenti dei normali sistemi di comando: l'interruttore può essere sostituito da un sensore opportuno; il normale telecomando, oggetto di problematico od impossibile azionamento, può essere adattato rendendo disponibili le funzioni più importanti su di una pulsantiera personalizzata o, nei casi più gravi, può essere sostituito da un teleco-



mando a scansione tale per cui tutte le funzioni siano attivabili a partire da un solo sensore. L'aspetto più problematico rispetto al mercato di questo genere di ausili è legato allo scarso livello di cultura diffusa rispetto al controllo ambientale in generale, per cui si registra una ridotta produzione di dispositivi e soprattutto la quasi totale assenza di sistemi dedicati a bambini; qualche vantaggio potrà derivare dall'attenzione che varie aziende stanno dedicando al mondo degli anziani, per cui l'adozione di interfacce particolarmente semplificate e flessibili potrà avere una ricaduta positiva anche per i disabili.

¹ L'Asilioteca è un servizio nato nel 1987 dall'incontro fra USL 27 Bologna Ovest (oggi Azienda USL Città di Bologna) e A.I.A.S. prov. di Bologna, mettendo a frutto l'esperienza di ricerca maturata da quest'ultima a partire dal 1981. È un servizio rivolto a persone che, a causa di un deficit fisico, hanno difficoltà nel:

- comunicare con gli altri - controllare l'ambiente circostante - svolgere un'attività ludica.

Una équipe multidisciplinare svolge molteplici attività per fornire risposte alle esigenze di autonomia delle persone disabili: dal gioco per i bambini, alla comunicazione, ai bisogni legati all'inserimento scolastico e lavorativo, alla gestione della casa e del tempo libero.

Le soluzioni individuate si basano principalmente, ma non solo, su ausili elettronici ed informatici, la cui proposta avviene nell'ambito di un progetto che tiene conto della complessità dei reali bisogni della persona e del suo contesto di vita.

Note bibliografiche

BARNABEI B., BITELLI C., VIGLIETTI V., Il contesto in riabilitazione: giochi, giocattoli e dintorni. Idee, esperienze, prodotti - Rimini 16-17-18 settembre 1994

BITELLI C., VIGLIETTI V., Il contesto in riabilitazione: giochi, giocattoli e dintorni. Idee, esperienze, prodotti "FRA GIOCO ED AUSILIO" - PAESTUM 11-12-13 MARZO 1999

BAUER M.: "Les besoins de l'enfant handicapé moteur en matière de jeu" Handicaps et Inadaptatons - Les Cahiers du C.T.N.E.R.H.I., 18, 1982.

BONDIOLI A.: "Gioco e educazione" Franco Angeli, Milano, 1998

BRAZELTON T.B.: "Neonatal Behavioral Assessment Scale" Heinemann, London, 1973 (trad. it. "Scala per la valutazione del comportamento del neonato" Ambrosiana, Milano, 1977)

COROMINAS J.: "Psicopatologia i desenvolupament arcaics, Assaig psicoanalitic" Julia Corominas, Barcelona, 1991 (trad. it. "Psicopatologia e sviluppi arcaici" Borla, Roma, 1993)

FERRARI A.: "Pressupposti per il trattamento rieducativo nelle sindromi spastiche della paralisi cerebrale infantile" EUR. MED. PHYS. 1990; 26,173-187

FERRARI A.: "A proposito del setting in riabilitazione" OOR future, 1994; 1,2,5-18

RICCIARDI RIPAMONTI I.: "In gioco". Comunicazione, apprendimento, libertà, plasticità, piacere: il futuro dell'uomo. Mursia, Milano, 1998

RICCIARDI RIPAMONTI I.: "In gioco" Ed. Mursia, Milano, 1998)

TOSQUELLES F.: "La rééducation des débiles mentaux" (trad. it. "L'educazione dei deboli mentali" Ed.

Dehoniane, Bologna, 1979)



Ricerca sul gioco e sui giocattoli per il bambino disabile

Roberto Lambertini - *Pedagogista*

Premessa

Il bambino disabile e il suo rapporto con il gioco e l'attività ludica (in qualsiasi forma essa si possa attuare) sono una sorta di "mondo sconosciuto", o almeno una realtà poco approfondita, nella quale era doveroso e necessario ricercare gli elementi indicativi di conoscenza, pur lontano da ogni pretesa di scientificità o di "verità assoluta".

La finalità primaria della ricerca sul gioco e sui giocattoli, proposta all'interno del Progetto P.A.S.S.O. (Progetti, Ausili, Soluzioni per lo Sviluppo di Opportunità a favore dei disabili), è stata quella di offrire, da un lato, alle famiglie e agli operatori del settore una semplice chiave di lettura della realtà in cui il bambino con deficit "agisce" in relazione al gioco, al tempo stesso raccogliere dai genitori indicazioni e suggerimenti in merito.

Ne è derivata pertanto una osservazione a vasto raggio che ha compreso ambiti diversi e molteplici: dai contesti ambientali in cui il gioco si svolge, alla durata temporale in cui esso si attua quotidianamente, al rapporto che il bambino instaura con l'adulto e con i pari, alle emozioni manifestate durante l'attività, per finire - ovviamente - alla conoscenza dei giochi e dei giocattoli più "gettonati" e accessibili nei diversi contesti.

Una prima riflessione sui risultati

Il concetto di deficit sembra allontanarsi in un primo momento da tutti i significati che il gioco ha per un bambino "normale": un tirocinio per l'acquisizione di una vita indipendente, ricerca ed osservazione del reale, divertimento semplice e piacevole.

In realtà i dati emersi dal piccolo campione preso in esame forniscono



un atteggiamento di "positività", manifestato sia da parte dei genitori che dei bambini, nei confronti dell'esperienza-gioco.

Vi è il desiderio, chiaramente emerso, che nulla venga precluso al bambino che vive in condizione di handicap, pur nella consapevolezza che vi è ancora molto lavoro da fare per garantire ad ognuno le stesse possibilità, senza limitazioni di sorta.

Modalità di lavoro

La ricerca è stata condotta mediante un questionario, costituito di 23 domande sul gioco e sui giocattoli (variabili dipendenti) e di 16 domande relative al bambino/a e alla famiglia (variabili indipendenti).

Il questionario è stato compilato in forma anonima.

La modalità di distribuzione e di raccolta è avvenuta attraverso la mediazione di educatori e terapisti nell'ambito dei poliambulatori e di strutture di riabilitazione (Maneggio G.E.S.E.).

I dati sono stati successivamente elaborati in ambiente "Excel".

È stato preso in esame un campione di 50 bambini, maschi e femmine, nella fascia di età 2/15 anni, della città di Bologna, con diagnosi diverse di disabilità.

Le risultanze analitiche

Le tipologie di handicap prese in considerazione sono state: motorie, sensoriali, psichiche. Successivamente l'analisi delle diagnosi riportate nella scheda dati ha consentito una più articolata suddivisione, così espressa:

- motorio
- visivo
- uditivo
- autismo
- sindrome di Down
- altri handicap psichici

Per la quasi totalità del campione l'esperienza del gioco è di importanza primaria.

Gli ambienti nei quali il bambino disabile gioca con più frequenza sono la casa e la scuola, ambienti "protetti" che garantiscono sicurezza.

Inusuale ed interessante il 24% del campione, che sceglie il cortile come luogo di gioco, così come sotto certi aspetti è sorprendente che nessun bambino frequenti le ludoteche del territorio.

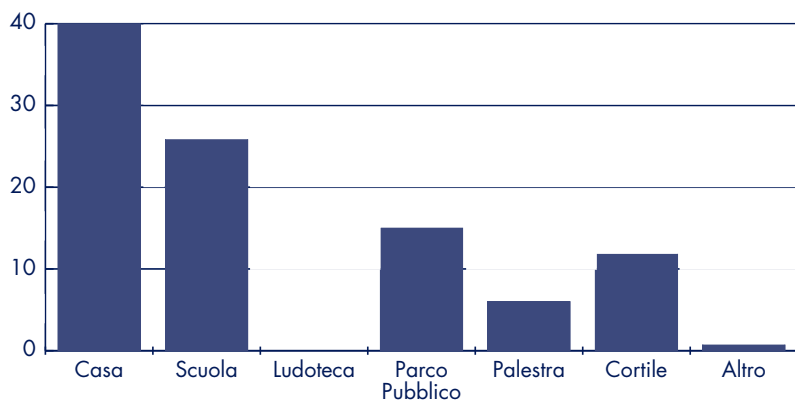


Figure di riferimento per il gioco sono soprattutto i genitori o comunque adulti specialisti con compito definito (educatori e terapisti).

In particolare la figura materna è quella che si assume la presa in carico del figlio; un 48% delle madri è casalinga nonostante sia in possesso di un titolo di studio medio-alto, prevalente nel campione.

Il tempo dedicato all'attività ludica supera le 2 ore nel 56% dei casi, ma è significativo che un 10% dei bambini giochi meno di un'ora al giorno.

I giochi motori (dondolato in braccio, trascinato e rotolato sul tappeto, giochi con la palla, ecc.) sono stati praticati con frequenza, segno della "fisicità" del rapporto tra il bambino ed il genitore, da cui si desume un coinvolgimento e una partecipazione significativi da parte di quest'ultimo.

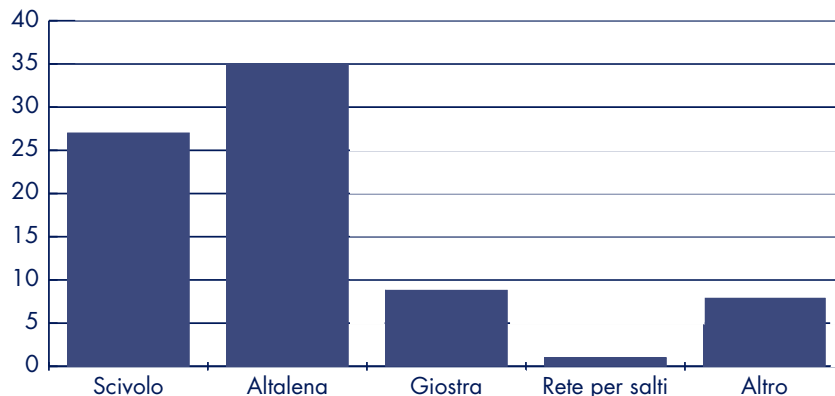
Per la sequenza di domande e risposte relative ai giochi di manipolazione, su ruote, snodabili, giochi che producono suoni, rumori e luci, giochi di costruzione, attività grafiche, giochi di simulazione, si rimanda alle tabelle in allegato, dalle quali risulta anche l'età di primo approccio ai giochi presi in considerazione.

I giocattoli elettronici più utilizzati sono: videogames, computers e automobiline a batteria.

Il gioco di gruppo (giochi di società, giochi con la palla, ecc.) è praticato dal 70% del campione; un 17% ha indicato giochi di gruppo svolti in palestra, quindi sempre con la mediazione di un adulto.

Un 70% dei genitori ha sempre trovato in commercio i giochi per i propri figli. Del 30% che ha risposto negativamente alla domanda 2 genitori hanno adottato la soluzione di costruirli artigianalmente in casa (4% sul campione).

I giochi utilizzati all'esterno, nei parchi pubblici, sono principalmente lo scivolo e l'altalena (il 92% indica l'altalena come gioco più praticato, che garantisce una accessibilità semplice ed è diffuso ormai costantemente all'interno di un qualsiasi spazio verde).



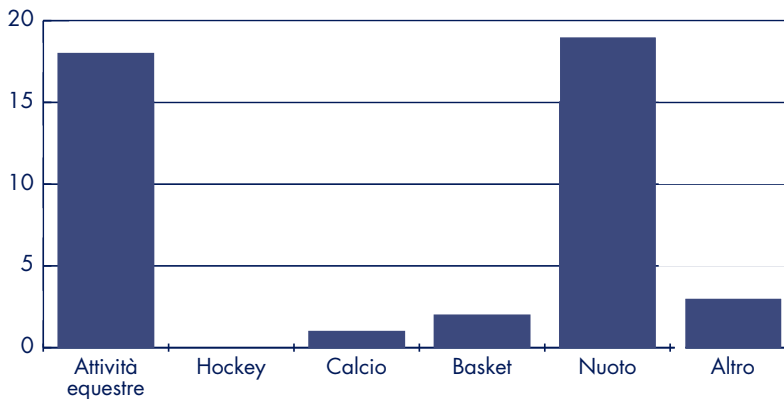
Ciò che i genitori vorrebbero realizzato all'interno di un parco pubblico riguarda soprattutto gli elementi che garantiscono sicurezza e che dovrebbero caratterizzare i giochi presenti: quindi attrezzature costruite con materiali adeguati (ad es. in legno), spazi privi di ghiaia, tappeti in gomma.

Non mancano riferimenti a "nuove" (per un parco pubblico) tipologie: figure professionali addette alle attività di animazione e attrezzature che soddisfino anche i bisogni e le esigenze di bambini con deficit sensoriali (ad esempio un 8% che richiede giochi di tipo sensomotorio).

Le attività sportive più praticate sono quella equestre e il nuoto

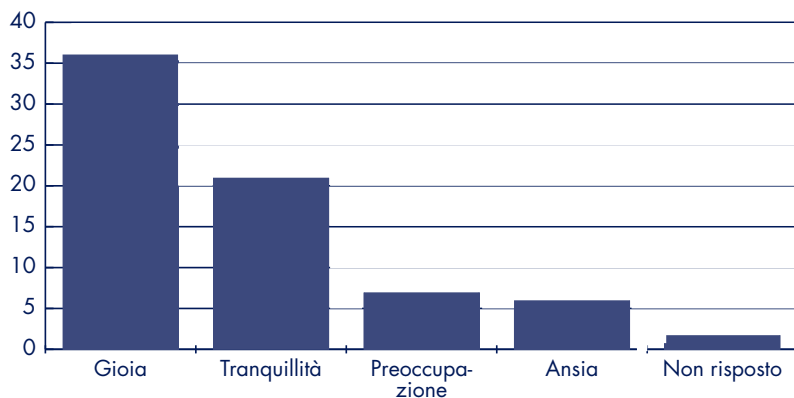
Un 56% del campione attribuisce agli sport praticati dai propri figli una funzione prevalentemente riabilitativa.

I bambini manifestano durante il gioco in maggioranza emozioni positive (gioia, curiosità e tranquillità). Non manca però un 15% di bambini che manifesta irritazione.





In merito alle emozioni espresse dai genitori nel vedere il figlio giocare, gioia e tranquillità rappresentano rispettivamente il 72% ed il 42% delle risposte, rimane tuttavia da considerare un significativo 26% di genitori che esplicita preoccupazione ed ansia.



Scheda Dati

ETÀ		
Da 0 a 2 anni	0	0%
Da 3 a 5 anni	8	16%
Da 6 a 10 anni	32	64%
Da 11 a 15 anni	10	20%

TIPO DI HANDICAP		
Motorio	28	56%
Sensoriale	7	14%
Psichico	15	30%



Questionario sul gioco e sui giocattoli

IMPORTANZA DEL GIOCO

Molta	47	94%
Abbastanza	1	2%
Poca	0	0%
Per niente	0	0%
Non so	2	4%

AMBIENTE DI GIOCO

Casa	40	80%
Scuola	26	52%
Ludoteca	0	0%
Parco pubblico	15	30%
Palestra	6	12%
Cortile	12	24%
Altro	1	2%

COMPAGNI DI GIOCO

Madre/padre	34	68%
Fratello/sorella	14	28%
Amici/amiche	17	34%
Educatori/terapisti	20	40%
Altro	1	2%



TEMPO QUOTIDIANO DEDICATO AL GIOCO

meno di 1 ora	5	10%
Tra 1 e 2 ore	17	34%
Più di 2 ore	28	56%

GIOCHI MOTORI

Dondolato in braccio	34	68%
Trascinato e rotolato sul tappeto	22	44%
Rotolato sul letto	35	70%
Giochi con la palla	33	66%
salti e capriole	18	36%

GIOCHI DI MANIPOLAZIONE

No	10	20%
Sì	40	80%

SE SÌ, IN QUALE FASCIA DI ETÀ?

6/ 12 mesi	0	0%
12/36 mesi	17	43%
3/5 anni	29	73%
6/10 anni	11	28%
11/14 anni	2	5%



**UTILIZZO DI GIOCATTOLE SU RUOTE,
SNODABILI O COMPONENTI**

No	17	34%
Si	33	66%

SE SÌ, IN QUALE FASCIA DI ETÀ?

6/12 mesi	3	9%
12/36 mesi	15	45%
3/5 anni	18	55%
6/10 anni	9	27%
11/14 anni	0	0%

UTILIZZO DI GIOCHI CHE PRODUCONO SUONI, RUMORI, LUCI

No	2	4%
Si	48	96%

SE SÌ, IN QUALE FASCIA DI ETÀ ?

6/12 mesi	15	31%
12/36 mesi	26	54%
3/5 anni	30	63%
6/10 anni	14	29%
11/14 anni	0	0%



UTILIZZO DI GIOCHI DI COSTRUZIONI

No	13	26%
Sì	37	74%

SE SÌ, IN QUALE FASCIA DI ETÀ ?

6/12 mesi	2	5%
12/36 mesi	17	46%
3/5 anni	25	68%
6/10 anni	13	35%
11/14 anni	1	3%

SVOLGIMENTO DI ATTIVITÀ GRAFICHE

No	17	34%
Sì	33	66%

SE SÌ, IN QUALE FASCIA DI ETÀ?

6/12 mesi	2	6%
3/5 anni	19	58%
6/10 anni	20	61%
11/14 anni	5	15%

SVOLGIMENTO DI GIOCHI DI SIMULAZIONE

No	23	46%
Sì	27	54%



SE SÌ, IN QUALE FASCIA DI ETÀ? 30% (sul campione)

6/ 12 mesi	1	4%
12/36 mesi	7	26%
3/5 anni	15	56%
6/10 anni	13	48%
11/14 anni	1	4%

GIOCATTOLI ELETTRONICI O ALIMENTATI DA BATTERIE

No	1	2%
Sì	49	98%

SE SÌ

Videogames e computers	14	29%
Robots e pupazzi	10	20%
Automobiline	19	39%
Giochi musicali	7	14%
Altro	6	12%

GIOCHI DI GRUPPO

No	15	30%
Sì	35	70%

SE SÌ

Giochi con la palla	13	37%
Giochi in palestra	6	17%
Giochi di società	8	23%
Altro	1	3%



SIETE SEMPRE RIUSCITI A TROVARE IN COMMERCIO I GIOCHI PER VOSTRO FIGLIO?

Si	35	70%
No	15	30%

SE NO, QUALI SOLUZIONI AVETE TROVATO? 4% (SUL CAMPIONE)

Costruiti in casa	2	13%
-------------------	---	-----

GIOCHI UTILIZZATI NEI PARCHI PUBBLICI

No	12	24%
Si	38	76%

SE SÌ, QUALI?

Scivolo		71%
Altalena	35	92%
Giostra	9	24%
Rete per salti	1	3%
Altro	8	21%

COSA VI PIACEREBBE VEDER REALIZZATO ALL'INTERNO DI UN PARCO PUBBLICO? 22% (sul campione)

Giochi sicuri	11	
Giochi creativi	3	6%
Giochi sensomotori	4	8%
Giochi di manipolazione	2	4%
Percorsi	3	6%
Rete per salti	2	4%
Altro	2	4%



ATTIVITÀ SPORTIVE		
No	19	38%
Si	31	62%
SE SÌ, QUALI?		
Attività equestre	18	58%
Hockey	0%	
Calcio	1	3%
Basket	2	6%
Nuoto	19	61%
Altro	3	10%
RITENETE CHE TALI ATTIVITÀ ABBIANO FUNZIONE:		
Solamente di gioco	9	18%
Non so	13	26%
SE NON PRATICA ATTIVITÀ SPORTIVA È PERCHÉ:		
Il bambino non è interessato	1	5%
Non ha trovato la struttura adatta	8	42%
Altri motivi	11	58%



QUALI EMOZIONI MANIFESTA VOSTRO FIGLIO DURANTE IL GIOCO?

Gioia	35	73%
Curiosità	28	58%
Tranquillità	18	38%
Irritazione	7	15%
Altro	2	4%

QUALI EMOZIONI PROVATE NEL VEDERE VOSTRO FIGLIO GIOCARE?

Gioia	36	72%
Tranquillità	21	42%
Preoccupazione	7	14%
Ansia	6	12%
Non risposto	2	4%

RITENETE IL PRESENTE QUESTIONARIO UNO STRUMENTO UTILE PER MIGLIORARE LE CONOSCENZE SUL TEMA DEL GIOCO?

Sì	40	89%
No	2	4%
Non so	3	7%



SUGGERIMENTI, PARERI E CONSIDERAZIONI

Pubblicazioni e cataloghi sul tema	1	2%
Giochi adeguati	4	8%
Aree attrezzate	6	12%
Spazi per la socializzazione	4	8%
Non risposto	35	70%



La sperimentazione del giardino Acerbi

Stefano Martinuzzi – *Architetto*

La realizzazione di un'area giochi "accessibile a tutti", realizzata all'interno del Giardino D. Acerbi presso il quartiere Savena a Bologna, è stata concepita, come già ricordato nel corso del presente convegno, nell'ambito del progetto 'P.A.S.S.O.' promosso dall'A.I.A.S. di Bologna ONLUS, col contributo ed il finanziamento della Fondazione della Cassa di Risparmio in Bologna.

La richiesta di disponibilità di un'area per una possibile attuazione del progetto, all'interno del patrimonio dei parchi e giardini pubblici, è stata avanzata alla amministrazione della città di Bologna, trovando accoglienza presso il Quartiere Savena e disponibilità nel suo Presidente Virginio Merola.

L'individuazione del sito più favorevole in cui collocare l'installazione di un parco giochi accessibile con valenza sperimentale, passava attraverso la verifica di alcune condizioni di primaria importanza per il felice esito dell'operazione: innanzi tutto doveva essere garantita una buona raggiungibilità da parte di tutte le zone cittadine, con agevole individuazione del percorso stradale per arrivarci (anche pervenendo da fuori città); l'insediamento doveva poter fruire di un comodo collegamento al sistema pubblico di trasporti, permettendo anche un'elevata possibilità di parcheggio per automezzi privati.

Ulteriori valutazioni che potevano orientare la scelta dell'insediamento, scaturivano dalla ricerca di un contesto non marginale, all'interno di una maglia urbana con un tessuto a prevalenza residenziale, vivificato dalla presenza di attività sociali e vicino a centri di aggregazione, dotato di servizi ed attività commerciali limitrofi, requisiti tutti che tendevano a garantire la frequentazione attiva del giardino e prospettive di incontro e corretta integrazione.



Al di là di valutazioni amministrative sul territorio, che hanno comportato l'abbandono di una prima localizzazione proposta, un'eccezionale occasione di approdo, secondo le premesse sopra riportate, è stata individuata nella designazione del giardino D. Acerbi quale ambito in cui poter sviluppare la proposta di accessibilità e collocazione delle attrezzature gioco.

L'elaborazione di una proposta progettuale intorno all'ideazione di un'area giochi sperimentale all'interno di un parco pubblico bolognese, mi è stata proposta a metà del mese di febbraio 1999.

I primi sopralluoghi in sito, hanno immediatamente evidenziato come il giardino designato rispondesse a molti dei requisiti formulati.

L'impianto del giardino presentava, per quanto riguarda la distribuzione del verde e le presenze arboree, una buona organizzazione ed un discreto stato di manutenzione, con aree di recente piantumazione che lasciavano spazi liberi sufficienti per sviluppare zone funzionalmente dedicate all'installazione di giochi.

Per contro, abbandonati in mezzo al giardino, permanevano i resti di alcune realizzazioni segnate dagli anni (anelli di cemento, piazzuole di vecchi giochi in ferro da tempo rimossi, ecc.): ignorate dai frequentatori erano, oramai, desolanti segnali di dismissione e fonti di possibili incidenti.

Le infrastrutture costituite da percorsi asfaltati e da due piazze pavimentate versavano in pessime condizioni di manutenzione, presentando avvallamenti con ristagno d'acqua, gradini, buche, sollevamenti del manto bituminoso per la presenza di radici e l'attacco di erbe infestanti ed altro ancora; la dotazione di panche di seduta e lo sviluppo dell'impianto di illuminazione artificiale erano sufficienti, mentre risultavano dismesse la fontana e la grande vasca d'acqua circolare, trasformata in un'aiuola pressoché incolta.

Preliminarmente alla progettazione dell'area giochi, è stato sviluppato un coordinamento interdisciplinare architettonico-pedagogico per la ricerca e la selezione di possibili giochi che, nel panorama della produzione industriale corrente o con lievi modifiche, potessero rispondere al massimo grado di accessibilità da parte di bambini disabili a ridotta capacità motoria.

Il contributo fondamentale, nell'ambito del gruppo di studio, è venuto dall'apporto della Dott.ssa Enrica Pietra Lenzi, presidente dell'A.I.A.S. di Bologna, dalla Dott.ssa Valeria Viglietti, psicopedagogista, che ha messo a frutto sue ricerche, approfondimenti e pubblicazioni sul tema del gioco-ausilio in rapporto alla disabilità infantile, dal Dott. Roberto Lambertini, pedagogista, attraverso indagini e valutazioni sul campo, dalla Dott.ssa Luciana Nicoli, pediatra, e dal Dott. Marco Guerra esperto di attrezzature e realizzazioni per l'infanzia.

Ritengo che la riflessione, avviata allora su un piano prettamente operati-



vo, debba alzare il tiro ad un confronto culturale cui concorrano figure ulteriori di psicologi, pedagogisti, neuropsichiatri, fisiatristi, psicomotricisti, fisioterapisti, progettisti, designer, industriali, ecc.; il presente convegno vuole essere, in questa prospettiva, una prima significativa occasione di approfondimento.

La ricerca dei giochi è proceduta attraverso l'esame di attrezzature presenti nel catalogo della ditta danese 'Kompan' (forte di una vasta e significativa esperienza di aree da gioco in tutta Europa, ma oggi non più presente ed assistita sul fronte nazionale).

Le strutture selezionate interpretavano correttamente, nella loro configurazione standard, il criterio di una buona accessibilità e praticabilità, se pure a livelli diversi e con approcci differenziati in funzione delle risorse spendibili.

Una scelta attenta dei giochi da inserire nei giardini pubblici (che non privilegi le solite attrezzature proposte in maniera ripetitiva, indifferentemente uguali a se stesse anche in contesti fra di loro molto differenziati) può consentire di per se stessa un maggior livello di partecipazione, anche da parte di chi non mette in gioco elevati gradi di capacità motorie, ed una migliore fruibilità generalizzata.

Il passato prossimo è stato segnato dalla proposizione di spazi con assenza d'identità; la sfida, oggi, è quella di progettare e riscattare quegli ambienti concessi come luoghi d'intrattenimento, per farli vivere come spazi di coinvolgimento e di arricchimento per tutti, senza distinzione o preclusione alcuna.

Progettare un'area giochi per l'infanzia non può essere ridotto ad un'azione meccanicistica o accidentale, ma acquisisce la valenza di un evento di grande significato non solo pedagogico od architettonico, ma significativamente sociale, culturale e anche politico.

C'è una possibilità di progettare spazi senza affidarsi ad una casualità indifferente ed indeterminata, e senza ricadere, all'opposto, in rigidi schematismi strutturati: è un approccio privo di certezze o di teorie precostituite, schiuso ad una sensibilità che si costruisce sulla contestualizzazione e sulla verifica passo-passo di ogni scelta, aperto ad una continua messa in discussione.

Lo spazio che ci circonda muove sensazioni che hanno radici culturali e biologiche innate e profonde; il linguaggio dello spazio è molto forte, ed anche se il suo codice non è sempre esplicito e riconoscibile, viene percepito e vissuto fin dalla più tenera età.

Nell'infanzia si apprende per esperienza diretta: in particolare, l'importanza dell'interazione con l'ambiente fisico si manifesta immediatamente e l'esplorazione della realtà è una condizione permanente.



Le bambine ed i bambini abitano lo spazio costruendo continuamente luoghi (immaginari e reali) all'interno del luogo in cui si trovano, bastano alcuni elementi ed oggetti per montare situazioni o porsi in scenari e paesaggi differenti.

Per riuscire a sviluppare il loro potenziale di immaginazione e la loro creatività, essi hanno bisogno di accedere facilmente ad una vasta gamma di attività in uno spazio che offra possibilità e libertà di gioco.

Le caratteristiche dell'ambiente, la disposizione dei giochi nel realizzare uno spazio esterno di qualità, possono stimolare il pensiero attivando facoltà di apprendimento e di crescita; in tal modo può svilupparsi nei bambini la "competenza alla vita".

Uscendo dal chiuso delle nostre case, uffici o aule scolastiche, dobbiamo poter ritrovare un'eccezionale ricchezza di risorse sia naturali, che artificiali: lo spazio gioco di un giardino pubblico deve risultare un'estensione dell'habitat quotidiano dei bambini vissuto senza soluzione di continuità con i propri ambiti più familiari.

Un'area giochi ben concepita deve essere ricca di stimoli e di esperienze sensoriali accattivanti, deve suggerire una vasta gamma di risposte e di possibilità di utilizzo senza imporle, permettendo ai bambini una certa flessibilità nello sperimentare cose e idee secondo tempi e ritmi a loro congeniali.

Un ambiente concepito in tal modo non risulta congelato in una cornice formale e in un ordine funzionale definiti univocamente, ma risulta un ambiente ibrido in cui le relazioni stesse che vengono ad istituirsi ne conferiscono forma ed identità.

Nello scenario contemporaneo, fortemente artificiale, il progetto diventa un'occasione, un laboratorio che non produce segni convenzionali, bensì suggerisce possibilità di esperienze in un'intensità di interazioni cui non deve rimanere estranea la qualità estetica: spazi che, pur attraverso la selezione e semplificazione degli elementi, danno vita a condizioni di grande ricchezza e complessità.

Il parco giochi diventa un'alchimia di conoscenze e desideri, di percezione e costruzione del reale, e, all'opposto, di elaborazione della dimensione artificiale e fantastica.

Per queste ragioni il progetto dell'area giochi inserita nel contesto del giardino D. Acerbi ha cercato di fondere parti diverse in un complesso equilibrio armonico, secondo una geometria corale invisibile forse a prima vista, ma percepibile nella frequentazione: il risultato percettivo è semplice ma non appiattito, quasi di una normalità familiare, equilibrato nelle sue parti.

La volontà di realizzare due distinti settori per l'installazione di attrezzature risponde ad una logica di frammentazione di aree che devono mante-



nere una dimensione raccolta, intima e domestica (per evitare il disorientamento e la confusione di giochi accentrati in un unico spiazzo); non deve risultare predominante la logica di rigide zonizzazioni funzionali, ma piuttosto la fluidificazione di queste, la non gerarchia e la pari dignità, privilegiando l'interscambio e le relazioni realizzabili più che le molteplici attività da svolgere.

Aver mantenuto la centralità della 'piazza' già esistente all'interno del giardino, ha voluto interpretare la pedagogia della relazione, per favorire accadimenti, relazioni di gruppo, storie, rapporti sociali anche fra i genitori e consentire l'assunzione di una identità pubblica da parte dei bambini.

Per i bambini è importante che ci siano anche sentieri che offrano una varietà di movimenti e sensazioni; curve, abbassamenti del terreno e aree rialzate aggiungeranno nuove esperienze al vissuto dei bambini.

Nella logica del mantenimento di alcune strutture in muratura esistenti, il disegno del percorso di distribuzione dei giochi è stato sviluppato con andamento prevalentemente circolare: le linee curve, mantenendo una tensione dinamica priva di conclusione prospettica, risultano di stimolo alla fantasia e ad una ricerca di esplorazione senza soluzione di continuità.

La maggiore profondità di campo e la 'non-chiusura' dello spazio, attraverso lo svolgimento dei percorsi a 'circuiti' con andamenti curvilinei, forniscono uno stimolo che non si esaurisce con un colpo d'occhio, ma che va esplorato e vissuto fino in fondo in una progressione di esperienze.

I due distinti settori di gioco stimolano occasioni di andirivieni: una sorta di moto continuo con evoluzione circolare, percorrendo (anche in carrozzina) circuiti lungo i quali vengono offerte diverse occasioni di sosta e di gioco.

I percorsi sono pianeggianti e complanari (particolare attenzione è stata posta nel raccordo a pavimentazioni esistenti per evitare il benché minimo dislivello); solo l'area di collocazione dell'attrezzatura 'treno' ha mantenuto una modesta pendenza, in accompagnamento col terreno circostante, per accentuare il carattere dinamico dell'installazione, rafforzato dalla disposizione ruotata della locomotiva in rapporto al vagone al traino.

Le 'partenze' dei sentieri e gli arrivi in prossimità delle zone di gioco, sono segnalati da uno stacco di pavimentazione con utilizzo di elementi in rilievo percepibili al transito; alcune barriere in legno con funzione di parapetti sormontati da corrimani, accompagnano verso le installazioni indirizzando e sostenendo chi è più in difficoltà nel movimento.

L'uso di colorazioni differenti in pavimentazione quali grigia per i percorsi e rossa per le aree dei giochi, orienta immediatamente i bambini alla propria collocazione spaziale, favorendo la percezione dell'essere inseriti in un contesto di trasferimento o di permanenza.



È importante che i bambini abbiano molte occasioni per sperimentare come il proprio corpo agisce di fronte ai cambiamenti nella superficie, nell'angolo visuale e nella struttura degli spazi, in cosa consiste salire e scendere muovendosi in aree strutturalmente diverse, usare diversi muscoli per controllare i propri movimenti nell'ambiente ed affrontare sorprese inaspettate a partire da input visivi.

Uno dei modi con cui si è cercato di fornire una di queste esperienze è stato quello, ad esempio, di assecondare il terreno esistente installando la struttura 'treno' in pendenza su un modesto rilievo artificiale; una possibilità più feconda era stata prevista con la realizzazione di un'altura vera e propria che svolgesse funzione di separazione dall'area destinata al calcio, ma non ha trovato accoglienza.

Le alture sono importanti per dare ai bambini piccoli la possibilità di essere fisicamente più alti e di vedere (rappresentandolo cognitivamente) il mondo intorno a sé senza preoccuparsi di cadere.

Un rilievo può anche venire adattato per fornire differenti opportunità di camminare ed arrampicarsi, si possono inserire anche degli scivoli per ritornare velocemente con i piedi per terra.

Una piccola collina può essere partecipata attivamente anche da chi si muove con una carrozzina rendendola accessibile, compatibilmente alla morfologia del terreno, con un percorso che asseconi le curve di livello o creando una rampa per l'accesso in sommità che consenta di dominare dall'alto l'area giochi; un'altura può anche essere attraversata alla base da un percorso entro un tunnel di grandi anelli in cemento con 'finestre' di affacciamento verso l'esterno disposte lungo lo sviluppo.

Alla luce di quanto espresso, nel Giardino Acerbi ci si orienterà, consultando un'opportuna segnaletica, dall'area di parcheggio e dall'ingresso accessibile verso la zona centrale del giardino; trovata la grande aiuola fiorita con accanto la fontana, collocate sulla piazza dedicata alle chiacchiere ed agli incontri, si potrà imboccare il grande semicerchio che conduce al negozio, dove mettere alla prova la propria anima commerciale ed imbastire amichevoli contrattazioni e baratti.

Dal banchetto di manipolazione che lo fronteggia, è possibile urlare il proprio messaggio al mondo grazie al megafono-fiore.

Oltrepassata la 'grande muraglia', all'ombra della quale è possibile nascondersi alla vista degli amici e degli adulti per amministrare i propri grandi 'segreti', si fiancheggia il sinuoso serpente di mattoni o lo si può cavalcare per un gioco di equilibrio.

È già visibile il treno, ma occorre condursi fino alla biglietteria per staccare un biglietto ed azionare il segnale del passaggio a livello: ci si può accomodare sul vagone accessibile con una comoda rampa o portarsi fino al-



lo snodo di raccordo con la locomotiva da cui sembra di guidarla davvero.

Di fronte alla biglietteria è possibile per i più piccoli, in tranquillità, cimentarsi con l'altalena dei grandi fiori, su cui dondolarsi dolcemente anche a 'pancia sotto' grazie alla grande fascia contenitiva, protetti da possibili cadute dal tappeto in gomma.

Ritornati al punto di partenza con un lungo rettilineo (od una breve scorciatoia), si può andare ad esplorare l'area della casa delle avventure che la fantasia trasforma ogni giorno in qualcosa di sempre nuovo; la si può prendere d'assalto, grazie a due rampe contrapposte, per andare ad installarsi nella sala del castello, sul ponte di comando di un veliero pirata, nella cabina di controllo di un'astronave interstellare, ecc.

Il multibilico, da godersi in compagnia, ha delle sedute molto contenitive, sulle quali scatenarsi in oscillazioni fra la terra ed il cielo; il draghetto che guarda il piccolo scivolo ha un utilizzo individuale rapportato alle esigenze dei più piccoli.

Dopo avere girato tutt'intorno alla scoperta di tanti accessori, ci si può muovere in libertà per godersi il profumo della vegetazione, giocare con le ombre ed il sole fra i rami, ascoltare e produrre rumori, raccogliere foglie cadute, collezionare sassolini o esplorare il terreno alla ricerca d'insetti, per poi ripresentarsi alla partenza per un giro successivo.

Il progetto sviluppato per l'area giochi del giardino D. Acerbi è stato presentato per una approvazione del Consiglio di Quartiere Savena in data 25 marzo 1999 (P.G. 38938/99).

L'iter che doveva condurre alla realizzazione ha proceduto verso un primo approdo all'Ufficio Operativo Verde Pubblico avvenuto in data 4 giugno 1999.

Recepito tecnicamente il progetto, questo veniva trasmesso alla Direzione Lavori Pubblici del Comune di Bologna il 6 luglio, procedendo fino all'ottenimento di approvazione in Giunta comunale il 14 settembre (P. G.133117/99).

Attraverso una lunga ed estenuante trafila burocratica ed amministrativa è stata svolta la ricerca delle risorse economiche reputate necessarie all'esecuzione delle opere preventivate all'interno dei capitoli di spesa afferenti ai competenti assessorati, ed è stato istruito l'appalto per la procedura di assegnazione dei lavori.

La gara, svolta in data 5 novembre 1999, ha visto l'affidamento ufficiale dei lavori alla ditta Cattoli s.a.s., risultata aggiudicataria dell'appalto per un importo delle opere pari a lire 97.340.000 .

Attesi i tempi di registrazione degli atti, e a fronte di condizioni meteorologiche sfavorevoli all'avvio dei lavori, il verbale di consegna è stato redatto



in data 10 gennaio 2000, attivando il cantiere con una fine lavori prevista da contratto per l'8 maggio dello stesso anno.

L'impostazione dell'appalto ha registrato la disponibilità offerta dall'A.I.A.S. di Bologna ONLUS alla donazione delle attrezzature gioco selezionate nel progetto (sviluppato nell'ambito di consulenze coordinate dall'associazione stessa), ed offerte, all'interno del già citato progetto 'P.A.S.S.O.', col contributo economico della Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna.

Lo specifico dei lavori di cui si è fatta carico l'Amministrazione Comunale, riguarda essenzialmente le infrastrutture del giardino con la realizzazione dei nuovi percorsi e delle piazzuole gioco, secondo lo schema proposto, la ripavimentazione di una piazza preesistente, il raccordo del marciapiede all'ingresso del giardino e la collocazione di alcuni arredi.

Purtroppo il limitato respiro economico conferito all'appalto non ha permesso di comprendere fondamentali interventi di manutenzione dell'esistente quali la riasfaltatura dei percorsi in condizioni di forte degrado, la risistemazione di una seconda piazza, il rifacimento dell'impianto fognario di raccolta acque ormai inservibile, ed altro ancora.

Per contro, grazie all'impegno fattivo ed alla disponibilità a lavorare in coordinamento dimostrati dal Direttore Lavori P. a. R. Pinardi dell'Ufficio Verde Pubblico, e dal dirigente Dott. E. Vaccari, è stato possibile conseguire, fra l'altro, l'installazione di una nuova fontana e l'estensione dell'impianto di illuminazione pubblica alle aree di nuova realizzazione.

Attorno ai lavori appaltati, che sono stati efficacemente condotti per l'impresa Cattoli dal Geom. G. Fontana, quale direttore di cantiere, e coordinati dal titolare Geom. G. Martino, si è cercato di attivare una rete di micro-realizzazioni attraverso un defatigante raccordo fra uffici ed istituzioni anche diverse: definizione posti auto riservati a portatori di handicap, riverniciatura attraversamento pedonale, installazione cabina telefonica accessibile, spostamento cassonetti raccolta rifiuti e collocazione dissuasori di sosta in corrispondenza dello scivolo di accesso al giardino, collocazione cestini rifiuti e distributore palette igieniche per cani, tabelle segnaletiche all'ingresso parco, ecc.

L'installazione dei giochi, forniti dai Sigg.ri D. Zini e M. Ferri della ditta *Clarin Italia*, ha richiesto un attento controllo della collocazione, con analisi degli ingombri, ambiti d'uso e di rispetto, prefigurati fino dalla fase d'ideazione, sulla base di un preciso rilievo del giardino; successivamente è stato necessario controllare con attenzione il tracciamento dei percorsi e delle aree pavimentate per verificare il ritorno sul reale delle ipotesi formulate in progetto, gli allineamenti e le linee prospettiche, le ricchezze morfologiche e gli andamenti, elementi tutti che dovrebbero fare parte del bagaglio tecnico