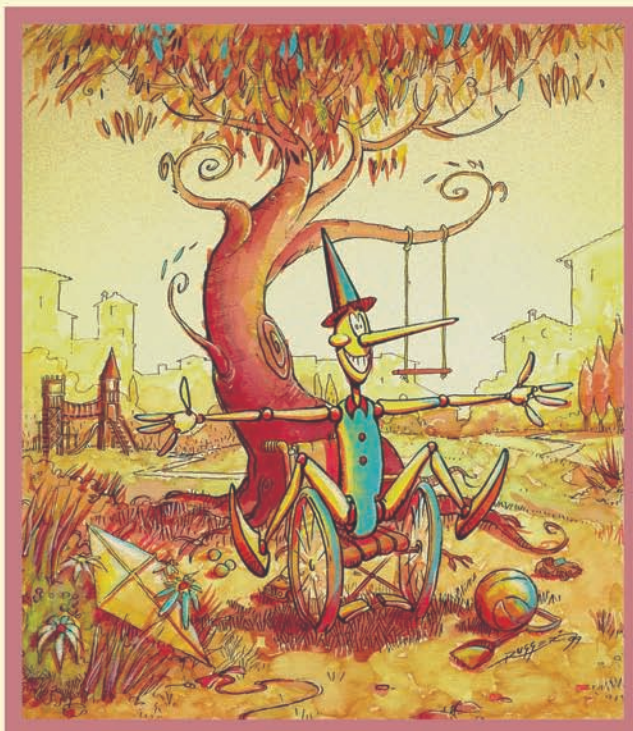




PROGETTI, AUSILI, SOLUZIONI PER LO SVILUPPO
DI OPPORTUNITA' A FAVORE DEI DISABILI

Giocare Insieme, Giocare Tutti

per un parco senza barriere





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@fiscalinet.it - <http://web.fiscalinet.it/aiasbo>

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

In copertina disegno di *Piero Ruggeri*

Giocare Insieme, Giocare Tutti

per un parco senza barriere

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 PASSO (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 un'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.

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

La Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna, soggetto istituzionale intervenuto in epoca relativamente recente nel panorama socioculturale bolognese, essendo stata costituita il 25 dicembre 1991, ha già al suo attivo una serie di iniziative proprie e di interventi di sostegno economico a progetti di rilevante importanza, che ne hanno caratterizzato in modo concreto la presenza sul territorio.

In questa ottica si colloca l'affiancamento della Fondazione all'A.I.A.S. con un finanziamento di consistente entità e di durata triennale a sostegno del Progetto P.A.S.S.O., avendo valutato l'importanza della realizzazione delle iniziative proposte per agevolare, in primo luogo, le persone con disabilità fisiche o acquisite.

È pertanto con grande soddisfazione che vediamo realizzati i primi programmi, testimoniati dalle pagine di questa pubblicazione alla quale la Fondazione augura diffusione e cordiale accoglienza.

Enrica Pietra Lenzi - Presidente A.I.A.S. Bologna

Il progetto P.A.S.S.O.

P.A.S.S.O. (Progetti Ausili Soluzioni per lo Sviluppo d'Opportunità a favore dei disabili) è un "progetto quadro", promosso dall'A.I.A.S. della Provincia di Bologna O.N.L.U.S. in fase di realizzazione grazie ad un importante contributo della Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna.

Le diverse azioni che lo compongono hanno come denominatore comune quello di consentire l'accesso delle persone con disabilità motorie (ma non solo) e molteplici ambiti e situazione della vita, dal gioco ad Internet, dagli ausili personali all'adattamento d'ambienti, attraverso la predisposizione di situazioni accessibili.

Si tratta di un ventaglio d'interventi finalizzati a porre in atto soluzioni che consentono alle persone con disabilità stabile o temporanea di "vivere meglio" o, in altre parole, di realizzare condizioni di "pari opportunità" e di "diritto alla partecipazione" nei diversi ambiti di vita.

Dall'esperienza e dalla filosofia di lavoro dell'A.I.A.S., associazione da più di quarant'anni presente ed operante su tutto il territorio nazionale, ed in particolare dall'A.I.A.S. della provincia di Bologna deriva l'idea di realizzare questi obiettivi utilizzando una tecnologia d'aiuto proposta alle singole persone disabili e alla città; il ruolo della tecnologia che riconosciamo come potenziale potente alleato per l'autonomia e l'integrazione, è inteso nel progetto P.A.S.S.O. come elemento che favorisce la realizzazione di situazioni di vita qualitativamente valide per tutti, anche se rivolta in primis alle persone disabili. Dall'esperienza quotidiana legata ad esempio all'accessibilità degli ambienti e degli edifici, notiamo che soluzioni passate per chi ha maggior difficoltà sono molto ben accette anche a chi si muove più facilmente e che in queste condizioni l'incontro fra cosiddetto "normale" e disabile avviene su un terreno di maggiore parità.

Alcuni degli interventi che compongono P.A.S.S.O. sono già stati realizzati: la Mostra permanente ed il servizio prestito ausili sono stati inaugurati nell'ottobre 1999; l'Atelier multimediale: informatica e tempo libero per bambini con difficoltà è in fase di attuazione.

Nella presente pubblicazione è descritta la realizzazione di un parco pubblico attrezzato con giochi accessibi-

li a tutti, acquistati dall'A.I.A.S. di Bologna. Non sono strutture speciali, ma giochi in commercio, alcuni dei quali già presenti in altri parchi della città. Ciò che li caratterizza è la loro collocazione sul terreno accessibile anche ad una carrozzina e l'insieme dei percorsi che li circondano realizzati con particolare attenzione agli elementi visibili e tattili. Il parco è uno degli interventi previsti in "Vorrei giocare anch'io" sotto progetto P.A.S.S.O.: il suo obiettivo è garantire ai bambini disabili spazi e giochi realmente fruibili sul territorio cittadino, promovendo nel contempo una cultura ed un'attenzione costante e consapevole alla vasta tematica del gioco e sviluppo del bambino in situazione di svantaggio.

L'Associazione confida che l'iniziativa possa rappresentare un invito ed uno stimolo per altri quartieri ed altri Comuni, affinché i giardini pubblici possano corrispondere ai desideri di tutti i bambini che li frequentano.

L'A.I.A.S. è grata a Lalla Golfarelli ed a Silvia Zamboni che nel loro ruolo, di Assessore rispettivamente alle Politiche Sociali e all'Ambiente nella precedente Giunta del Comune di Bologna hanno condiviso e favorito l'avvio del progetto; all'attuale Assessore dei Servizi Sociali, Volontariato, Famiglia e Scuola Franco Pannuti, che ha accolto positivamente l'iniziativa, a Virginio Merola Presidente del Quartiere Savena che con competenza ha sostenuto le fasi esecutive. Alla Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna, che da sempre opera nell'interesse della città va la riconoscenza di tutti coloro, bimbi e genitori che potranno riscoprire la gioia di giocare.



1. Mancanza di coordinamento degli elementi che compongono l'immagine urbana, ingenuità di progetto e di esecuzione, incuria ed abusi, condizionano l'accesso al giardino su via Savigno, prima dei lavori

L'ideazione iniziale

La realizzazione di un'area giochi "accessibile a tutti", così come poi è venuta concretizzandosi all'interno del Giardino D. Acerbi fra le vie Savigno, Cavazoni e Bezzecca presso il quartiere Savena a Bologna, è stata ipotizzata nell'ambito del progetto 'P.A.S.S.O.' (Progetti, Ausili, Soluzioni per lo Sviluppo di Opportunità a favore dei disabili) promosso dall'A.I.A.S. (Associazione Italiana Assistenza Spastici) della provincia di Bologna O.N.L.U.S., col contributo ed il finanziamento della Fondazione della Cassa di Risparmio in Bologna.

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

Criteri per il miglior insediamento possibile

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'iniziativa: 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 co-

modo collegamento al sistema pubblico di trasporti, permettendo un'elevata possibilità di parcheggio anche agli automezzi privati.

Ulteriori valutazioni che potevano orientare la scelta di una possibile collocazione, 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.

Il giardino D. Acerbi

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 collocazione delle attrezzature gioco in una chiave di accessibilità.

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: la tangenziale di Bologna (uscite 11 bis e 12) ed il casello autostradale di Bologna S.Lazzaro distano solo pochi chilometri in linea



2. Barriere architettoniche sul passaggio pedonale in corrispondenza dell'accesso al giardino

d'aria, alcune linee d'autobus urbane (n°11B, 27A, 34, 55) conducono al parco collegandolo efficacemente col resto della città.

Due complessi scolastici per la prima infanzia, quali l'asilo nido Cavazzoni e la scuola materna Walt Disney di Via Bezzecca 8 e 10, affacciano direttamente sul giardino.

Il 'centro Gallia', che comprende diversi esercizi commerciali tra cui un supermercato, fronteggia l'accesso principale al giardino D. Acerbi posto su Via Savigno; due ampie zone di parcheggio pubblico fiancheggiano la strada costeggiando il lato Ovest del parco.

Il tessuto urbano circostante, costituito da edifici multipiano articolati con abbondanti spazi verdi interconnessi, risulta a prevalenza residenziale ed il giardino è praticato con attiva frequentazione da bambini, anziani, famiglie, gruppi di ragazzi preadolescenti; numerose associazioni di volontariato e centri sociali hanno sede nei dintorni.

Lo stato di fatto prima dei lavori

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 aree funzionalmente dedicate all'installazione di giochi.

Per contro, abbandonate al degrado in mezzo al giardino, permanevano i resti di alcune realizzazioni segnate dagli anni (anelli di cemento, piazzuole di vec-

chi 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.

Il gruppo di studio

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 O.N.L.U.S., dalla Dott.ssa Valeria Viglietti, psicopedagogista, che ha messo a frutto sue ricerche, approfondimenti e pubblicazioni sul tema del gioco-aiuto in rapporto alla disabilità infantile, dal Dott. Roberto Lambertini, pedagogista, attraverso indagini e valutazioni sul campo, dalla Dott.ssa Luciana Nicoli,



3. Soluzione di accesso con dissuasori di sosta (in fase di collocazione), rampa di raccordo della pavimentazione in porfido e posti auto riservati

pediatra, e dal Dott. Marco Guerra esperto di attrezzature e realizzazioni per l'infanzia.

Ritengo che la riflessione, avviata allora su un piano prettamente operativo, debba alzare il tiro ad un confronto culturale cui concorrano figure ulteriori di psicologi, pedagogisti, neuropsichiatri, fisiatristi, psicomotricisti, fisioterapisti, progettisti, designer ed industriali, ecc.; in questa prospettiva, il seminario realizzato in concomitanza all'inaugurazione dell'area giochi vuole essere una prima significativa occasione di approfondimento.

La ricerca dei giochi è proceduta attraverso l'esame della produzione di numerose ditte presenti sul mercato, per giungere a selezionare alcune attrezzature inserite 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 individuate interpretavano correttamente, nella loro configurazione standard, il criterio di una buona accessibilità e praticabilità, sia pure a livelli diversi e con approcci differenziati in funzione delle risorse spendibili; le aperture di accesso ai giochi sono dimensionate anche per le carrozzine, le piattaforme di utilizzo sono rese fruibili da rampe inclinate, le sedute risultano sufficientemente contenitive, ed altro ancora.

Una scelta attenta dei giochi da inserire nei giardini pubblici (che non privilegi le solite attrezzature proposte in maniera ripetitiva, indifferentemente omologate 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.

Criteri generali di progettazione

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

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 secon-



Il progetto dell'area giochi

- A** *la piazza delle chiacchiere e degli incontri*
- B** *aiuola fiorita e fontana*
- C** *il negozio*
- D** *la collina*
- E** *il serpente di mattoni*
- F** *il treno: locomotiva e vagoni*
- G** *la stazione con la biglietteria*
- H** *l'altalena dei grandi fiori*
- I** *la casa delle avventure*
- L** *il draghetto a molla*
- M** *il multibilico*



4. Arredi e pavimentazioni sconnesse

do tempi e ritmi a loro congeniali.

Un ambiente ideato 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 formali, 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.

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 ambientazioni (immaginarie 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.

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 mantenere 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.

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.

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



5. La nuova piazza con la pavimentazione rinnovata e con ricollocazione della fontana

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 'circuito' 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.

È importante che le bambine e 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.

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

Uno scenario polisensoriale

Le bambine ed i bambini nascono con una grande capacità genetica che permette loro di esplorare, discriminare, interpretare la realtà attraverso i sensi.

L'elaborazione della conoscenza, della memoria personale e collettiva, la formazione della personalità, lo sviluppo della percezione, particolarmente nei primi anni dell'infanzia passano attraverso la ricchezza del-



6. Prospettiva in conclusione della piazza prima dei lavori

l'esperienza sensoriale e la scoperta e l'indagine col corpo.

L'ambiente deve essere così concepito come uno spazio polisensoriale, cioè deve essere corredato di valori sensoriali differenti in modo che ciascuno possa sintonizzarsi, secondo propri canali di ricezione individuali, su una pluralità di stimolazioni (tattili, cromatiche, di luci ed ombre, olfattive, sonore, ecc.)

La complessità di una compresenza andrebbe orchestrata secondo una strategia che costituisca un percorso di esperienza: attraverso la pelle che separa il nostro io più profondo dal mondo esterno, facciamo conoscenza delle cose che ci circondano ed elaboriamo un sistema di informazioni.

Tatto

La ricchezza ed articolazione del panorama tattile da proporre in un contesto ludico per l'infanzia merita un attento approfondimento per realizzare una molteplicità di stimoli sensoriali prevedendo quante più categorie materiche differenti.

Ogni materiale presente nell'area giochi è pensato per essere esplorato in un gioco tattile e manipolativo, nel contatto volontario od accidentale, sfregandolo, accarezzandolo o semplicemente sfiorandolo: sensazioni diverse scaturiscono dal rapporto con materiali 'naturali' (legno, terra, erba, sabbia, acqua) e con materiali 'artificiali' (plastiche, laminati, gomme, metalli, mattoni, cemento), con materiali caldi e freddi, duraturi ed effimeri, ruvidi e lisci, secchi ed umidi, duri e morbidi.

Trame diverse sono rappresentate passando dal calcstruzzo levigato e duro al legno ruvido, dal granulato delle mattonelle dei percorsi, a lisci pannelli laccati, dai mattoni porosi ai trefoli delle funi; non dovrebbero mancare anche zone riempite di materiali non fissi come argilla battuta o ghiaia.

Una risorsa che non è stato possibile sfruttare è quella che poteva derivare dall'esperienza di manipolazione nel plasmare e trasformare materiali modificabili: le vigenti disposizioni riguardanti normative igienico-sanitarie, nell'interpretazione del dettato di salvaguardia della salute e sicurezza pubbliche, hanno inteso prescrivere dai nostri giardini pubblici la presenza di sabbia, acqua ed altro ancora.

Il patrimonio di stimoli e potenzialità che poteva scaturire dal trattamento di questi materiali rimane, allo stato attuale, una prerogativa di altre città e di paesi europei più attenti ad imprescrivibili diritti dell'infanzia (pure in contesti di garanzia); unica concessione è stata data nella riattivazione di una fontana, fortemente richiesta per consentire, perlomeno, di dissetare i bambini assetati.

Vista

Il colore è una presenza fondamentale nella formazione dei bambini: essi nutrono una vera e propria passione nello sperimentare colori, desunti dall'ambiente che li circonda o proposti attivamente nelle creazioni di cui sono artefici.

Pur essendo il mondo dell'infanzia frequentato da colori vivaci, spesso composti in un'allegria cacofonia di



7. Lo 'sfondamento' della piazza verso l'installazione del treno e della stazione

finte sature, sarebbe un errore credere che la gamma cromatica da proporre ai bambini possa essere limitata a colori primari, accesi e pregni, a volte aggressivi. Uno spazio non deve presentarsi cromaticamente concluso ma può suggerire alcuni motivi e spunti che saranno completati dalla presenza ed azione dei bambini; sarà opportuno fornire una ricchezza percettiva costruita sulla compresenza di elementi diversi quali colori propri di taluni elementi (legno, pietra, erba) e colori imposti (pannelli verniciati e materiali tinti), colori pieni e colori tenui, colori opachi e colori brillanti, velature e textures.

Nel panorama spaziale giocheranno perciò colori immediati che si pongono con evidenza in primo piano (gialli, rossi, ecc.) e colori che si fondono con l'intorno (verde, blu, ecc.), colori che sottolineano (puri e saturi) e colori che costruiscono lo sfondo (tinte pastello, leggeri e sfumati); interessante sarà poi valutare, nell'intorno, la presenza di colori nell'ambiente circostante, ed in particolare le variazioni cromatiche legate alle modificazioni stagionali degli elementi vegetali (alberi, fiori, ecc.) e dell'incidenza e qualità della luce naturale anche nelle diverse ore del giorno.

Olfatto

Per quanto riguarda l'olfatto, possiamo dire che la percezione di un odore ha un forte potere evocativo; alcuni odori sono spesso capaci di accendere la memoria, di evocare ricordi ed emozioni in maniera profonda e diretta.

Il mondo dell'infanzia, in particolare, è permeato di

odori, ed attraverso l'olfatto si sviluppa la riconoscibilità ed il senso di appartenenza ad un luogo.

In un contesto di vita caratterizzato massicciamente dall'artificialità, la rimozione degli odori è stata perseguita come una conquista di civiltà, e gli unici odori che trovano diritto d'esistenza sono spesso solo quelli dei detergenti e dei deodoranti per la persona. L'opposizione all'impoverimento culturale che ne deriva passa attraverso la presenza e l'uso di elementi naturali caratterizzati da odori propri (terra, foglie, legno) e la dotazione al contorno di un paesaggio olfattivo prevalentemente realizzato con la presenza di specie vegetali.

Sarà dunque auspicabile inserire nel giardino piante odorose ed aromatiche perenni (lavanda, rosmarino, cedrina, gerani odorosi, timo) o stagionali legate alla fioritura (filadelfo, calicantus, caprifoglio, mughetto, ecc.).

Udito

Il paesaggio acustico che ci circonda è spesso ignorato, abituati come siamo al bombardamento continuo di rumori artificiali che hanno pressoché annullato le sonorità di elementi naturali.

Occorre educare a distinguere, nel panorama acustico che ci avvolge, suoni e fonti sonore diversi, sviluppando una coscienza d'ascolto che si orienti fra rumori passivamente prodotti e 'subiti' e suoni attivamente realizzati e 'percepiti'.

Nell'ambito urbano la prevalenza di rumori artificiali, intensi, non ritmici, privi di timbro e spesso anonimi,



8. Il treno con relativo vagone accessibile da rampa

impone la proposta e la riscoperta di sonorità che costituiscano delle partiture individuali, mediazioni fra l'uomo e il mondo in un dialogo a due voci.

Un luogo può essere ricordato dall'esperienza di un suono (o anche un odore) sperimentato e introiettato coscientemente.

Andranno offerte occasioni di produrre sonore musicalità con idonee installazioni variando ritmi, frequenze ed intensità (ad es. tubi metallici da percuotere o superfici da suonare a tamburo); sarebbe possibile educare all'uso della propria voce come strumento, giocando sulle variazioni sonore (dal bisbiglio all'urlo), anche con l'ausilio di giochi a megafono, parabole sonore o telefoni comunicanti a distanza.

Una possibilità ulteriore è data nell'attenzione alle sonorità in sintonia con agenti esterni, naturali, stagionali e meteorologici: lastre metalliche, disposte opportunamente, suonano al cadere della pioggia e riproducono il tuono se percosse, lamine verticali o canne di bambù esaltano il fischio del vento che le attraversa.

Gioco all'aperto, esperienza di vita

Oltre la polisensorialità dell'ambiente progettato, è fondamentale che, per la realizzazione di uno spazio esterno di qualità, si realizzino innumerevoli opportunità ludiche fondamentali per sviluppare nei bambini la "competenza alla vita".

Il gioco all'aperto realizza per la bambina ed il bambino un'esperienza unica, che non può essere compensata o sostituita da altra iniziativa; se sarà presen-

te una vasta gamma di stimoli e di attrezzature con differenti possibilità di utilizzo, il loro pensiero risulterà stimolato attivando facoltà di apprendimento e di crescita.

Le caratteristiche dell'ambiente, la disposizione dello spazio e dei giochi, possono influenzare il comportamento, la concentrazione e la qualità delle attività.

Un giardino deve essere un ambito di cui il bambino possa appropriarsi quale estensione del suo habitat quotidiano, e deve ritrovarvi un'eccezionale ricchezza di risorse sia naturali (nel partecipare delle trasformazioni dell'ambiente vegetale, delle evoluzioni atmosferiche e stagionali), sia artificiali (nell'evocazione di un mondo di fantasia suggerito da attrezzature e materiali messi a disposizione).

Uscendo dal chiuso delle nostre case, uffici od aule scolastiche, corriamo il rischio di sentire l'ambiente naturale come un fatto episodico e lontano dalla nostra quotidianità e rinnegare la nostra stessa natura.

Significativo, in tal senso, è lo spazio concesso ad uno sviluppo tecnologico che solo incidentalmente riesce ad essere attento e rispettoso dell'ambiente; la natura è diventata sempre più estranea all'uomo a tal punto da inquietarci per una perdita consapevolezza e sintonia con essa.

Vissuto come 'diverso' ed 'ostile' (per manifestazioni che sono spesso causate dai nostri stessi maltrattamenti ed ignoranza di leggi naturali fondamentali) l'ambiente viene caricato dai genitori di ansie, preoccupazioni e fobie che opprimono l'intrinseca disposizione dei bambini alla scoperta e all'avventura nella natura.



9. La stazione ferroviaria con biglietteria e banchetto di manipolazione

Ci si rifugia in approcci surrogati del rapporto diretto con la creazione: il terrazzo con piante fiorite, animali domestici segregati in appartamento, la tv ed il computer come occhio di conoscenza del mondo, l'attività fisica confinata esclusivamente in palestra, automobili come appendici funzionali ai nostri movimenti.

Nella progettazione di un giardino ed area giochi, occorre confrontarsi con alcuni obiettivi educativi essenziali che sono indirizzati al recupero di un corretto rapporto con l'ambiente, in una scoperta serena e non mediata dell'universo che ci circonda ed allo sviluppo armonico culturale, psicologico e pedagogico dei suoi fruitori.

Obiettivi educativi

La presenza di contenuti e la distribuzione funzionale di attrezzature, può seguire tracce educative differenti, ma ugualmente compresenti nell'articolazione di spazi e giochi; in via esemplificativa riportiamo criteri guida che possono orientare l'intento formativo del progetto.

Obiettivo creatività intellettuale

I bambini necessitano di continui stimoli; per attivare una loro elaborazione creativa occorre congegnare occasioni, dando spazio a sperimentazioni ed attività. Scoprire sempre nuove forme di azioni diverse, modificando sequenze e soluzioni in attività poco strutturate, adattando e trasformando cose all'interno del processo di gioco, aiuta ad elaborare il pensiero verso la ricerca di soluzioni alternative.

Questo li aiuta a sviluppare un approccio più flessibile alla risoluzione dei problemi; inoltre, quando una nuova consapevolezza entra a far parte del mondo interiore, questa può diventare la base di nuove abilità cognitive.

Obiettivo autonomia

Bisogna fornire occasioni di mettersi alla prova, attraverso una vasta scelta di giochi, per misurarsi con le proprie capacità: attraverso questa sfida personale si può conseguire maggior consapevolezza di sé, prendendo coscienza delle proprie abilità e dimostrando coraggio in un progressivo affrancamento dalla presenza ed assistenza del genitore.

I bambini hanno bisogno di poter selezionare autonomamente le attività da svolgere e poter giocare con le stesse cose a lungo per affinare molte abilità: questo li aiuta ad acquisire indipendenza, dà loro un grado di coordinazione e controllo su ciò che fanno aiutandoli ad imparare a prendere decisioni.

I bambini hanno bisogno di elaborare i loro livelli di gioco per sviluppare la propria individualità con fiducia: occorre strutturare aree ed attrezzature per differenti abilità di gioco.

Attraverso innumerevoli tentativi si acquisisce padronanza di sé in rapporto alle difficoltà insite nel gioco e si è immediatamente proiettati ad una sfida con se stessi per il superamento dello stadio successivo.

Ponendo attenzione a questa dimensione, con l'affiancamento equilibrato di un adulto empaticamente coinvolto col bambino, si può favorire una salutare au-



10. Vecchie strutture-gioco abbandonate all'interno del giardino prima dei lavori

tostima, sviluppando una maggior sicurezza e fiducia nelle proprie capacità.

Obiettivo socialità

Il gioco deve rendere possibile un coinvolgimento forte dei bambini, tale da farli sentire parte integrata nel mondo che li circonda, con una valenza socializzante che ne favorisca l'incontro, lo scambio e sviluppi una vicinanza che li lega ad altri in comunanza.

Avvicinare l'altro ed interiorizzarlo come valore arricchente la propria dimensione di gioco, rende possibile la costruzione di valori condivisi e di obiettivi e significati comuni; dal confronto con l'altro si costruisce la consapevolezza di se.

Occorrono spazi che consentano ai bambini di giocare da soli e spazi in cui osservare e condividere esperienze con altri attraverso giochi da sperimentare sia in piccoli gruppi, sia in gruppi più numerosi.

È necessario avere una varietà di spazi adatti ad esercitare abilità sociali diverse; in questo modo i bambini hanno la possibilità di sviluppare la consapevolezza di loro stessi in relazione agli altri e di imparare ad integrarsi.

Giochi, attrezzature e risorse permettono di instaurare rapporti con altri compagni, con animali, con le piante; di imparare a vivere in gruppo e imitare, giocando, i ruoli sociali degli adulti, di sperimentare l'interscambio delle esperienze e dei vissuti, di esercitare le prime esperienze di cooperazione, di acquisire i primi comportamenti base di prudenza, rispetto, attenzione verso l'ambiente naturale e sociale.

Obiettivo avventura

Definisce il bisogno di sperimentare, di mettersi alla prova, di rischiare, fisicamente e psicologicamente.

Costituisce l'educazione al rischio che l'adulto deve programmare e guidare per insegnare l'individuazione del limite personale, il riconoscimento del pericolo, la capacità di rapportarsi all'ignoto, rappresenta l'esercizio alla difficoltà, alla soluzione dei problemi, all'immaginazione, al futuro.

Dal momento che c'è una protezione sufficiente sul terreno, se i bambini decidono di correre il rischio e sbagliano a giudicare le proprie abilità, potranno rialzarsi e riprovare oppure indirizzarsi verso un altro gioco tentando un diverso approccio.

I bambini acquistano molta fiducia, competenza ed autostima quando percepiscono di essere riusciti in qualcosa e quando sanno che, in un ambiente sicuro ed incentivante all'azione, gli errori vengono ammessi e perdonati.

Obiettivo sentimenti

I bambini hanno bisogno di un luogo familiare, accogliente e rassicurante: solo così possono divertirsi giocando, rimanendo a contatto con i propri sentimenti, lasciandoli emergere dal profondo e riconoscendoseli l'un l'altro.

Hanno inoltre bisogno di un luogo dove esternare i loro stati d'animo positivi, così come le loro paure, le loro frustrazioni, e anche la loro rabbia, cioè venire a patti con le emozioni negative.



11. La preparazione dei percorsi e delle nuove aree giochi con preparazione dei fondi, tracciamento percorsi e delimitazioni stacchi di pavimentazioni

Obiettivo comunicazione

L'area esterna dovrebbe prevedere dei luoghi tranquilli per attività di gruppo, luoghi che incoraggiano il gioco drammatico o che permettono ai bambini di osservare, ascoltare, imitare, ecc.

Per interagire e comunicare con i loro coetanei e con gli adulti, i bambini hanno bisogno di spazi di questo tipo, dove sviluppare attività linguistiche che permettano loro di esprimere pensieri, idee, desideri ed emozioni.

Cronistoria della realizzazione

Il progetto sviluppato dall'A.I.A.S. di Bologna O.N.L.U.S. per l'area giochi del giardino D. Acerbi è stato presentato, a firma del sottoscritto, 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 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, all'interno dei capitoli di spesa afferenti ai competenti assessorati, è stata svolta la ricerca delle risorse economiche ritenute necessarie all'esecuzione delle opere preventivate, 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 il 8 maggio dello stesso anno.

L'impostazione dell'appalto ha registrato la disponibilità offerta dall'A.I.A.S. di Bologna O.N.L.U.S. 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.

Esecuzione dei lavori

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 ri-



12. L'area della struttura 'negozio' a lavori pressoché ultimati

facimento dell'impianto fognario di raccolta acque ormai inservibile, ed altro ancora.

Per contro, grazie all'impegno 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 microrealizzazioni 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, prefigurata 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.

Infine, la necessità di predisporre i punti di ancoraggio delle strutture prima della pavimentazione finale, ha richiesto la simulazione degli ingombri dei giochi al vero in scala 1:1, mediante l'utilizzo di schede tecniche coi valori dimensionali.

Onde trovare ulteriori e definitive conferme sul piazzamento dei giochi, sulla correttezza dei dimensionamenti ed avere un ritorno sensibile dei margini di movimento negli spazi lasciati liberi dalle attrezzature, si è proceduto ad un riscontro con l'appoggio concreto a terra dei giochi preassemblati.

Nell'esecuzione dei lavori, è stato dedicato molto tempo al controllo del tracciamento dei camminamenti e dei confini delle piazzuole; sono stati verificati il rispetto e il coinvolgimento delle strutture fisse mantenute dal precedente impianto, gli allineamenti e linee prospettiche, le ricchezze morfologiche e gli andamenti altimetrici, elementi tutti che dovrebbero fare parte del bagaglio culturale di una progettazione attenta e sensibile.

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 vagoncino al traino.

Le 'partenze' dei sentieri e gli arrivi in prossimità delle zone di gioco, sono segnalati da uno stacco di pa-



13. Il grande prato verso l'asilo nido, prima dei lavori

vimentazione 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.

Descrizione dell'area giochi

Dalla zona di parcheggio e dall'ingresso accessibile, ci si orienterà, consultando un'opportuna segnaletica, 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 bi-

glietteria per acquistare un biglietto ed azionare il segnale del passaggio a livello: ci si può accomodare sul vagone accessibile con una comoda rampa o portarsi fino allo 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 coll'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 del 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, si può muoversi 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.



14. Verifica allineamenti, prova installazione giochi e campionatura posa pavimentazioni

Conclusioni

La lunga trattazione qui svolta, sui possibili contenuti culturali di un'area giochi per l'infanzia, vuole costituire una base teorica per una più ampia riflessione.

Un preciso presupposto ideativo, supportato da una sufficiente maturazione e confronto nella fase di progettazione, sostenuto da un sensibile impegno dell'amministrazione pubblica, potrebbe condurre alla realizzazione di un'esperienza pilota di elevato profilo nell'esecuzione di un parco giochi accessibile, ad alto contenuto formativo (secondo le premesse sopra riportate con tracce sensoriali, materiali e costruzioni elaborate, tracce pedagogiche delineate e calate nel vivo di un grande parco educativo).

L'esperienza condotta nell'ideazione per il Giardino D. Acerbi, rappresenta solo una prima tappa di un percorso che discende da tale riflessione, nella quale solo alcune delle considerazioni sviluppate hanno trovato cittadinanza.

Si è voluto essenzialmente dare un primo segnale di come sia possibile e doveroso incominciare a porre attenzione alla realizzazione di tanti impianti urbani, introducendo elementi di valorizzazione, di controllo progettuale, di sapiente gestione esecutiva, ecc., per conseguire risultati apparentemente semplici, ma intrinsecamente fecondi e qualitativamente nobilitati.

Di questa qualità superiore, indubbiamente, il criterio dell'accessibilità è condizione prima ed irrinunciabile, quasi un impulso intrinseco e fondante di ogni proposta, senza il quale viene vanificato ogni impegno e si fallisce lo stesso scopo sociale ed educativo cui un'a-

rea giochi deve rispondere.

Ogni realizzazione costituisce un fatto a se stante, determinato da una serie grandissima di fattori di cui il primo, fondamentale, è rappresentato dalla sensibilità della committenza nella volontà di giungere a risultati concreti; lungo questa strada, per l'A.I.A.S. di Bologna e per la sua Presidente Dott.ssa Enrica Pietra Lenzi, il saper sviluppare interesse e consenso, la capacità di acquisire finanziamenti sollecitando l'interesse di enti ed istituti a sostenere tali iniziative di grandissimo significato sociale (intervendo nella parte più delicata del suo tessuto, l'infanzia), e la volontà di coinvolgere e conquistare gli amministratori (nella speranza di poter operare analogamente negli interventi su tutte le aree pubbliche, secondo le possibilità finanziarie messe in campo), sono risultati vincenti.

I criteri educativi e pedagogici sono tratti da due significative riflessioni sugli ambienti per l'infanzia condensate nel volume "Bambini, spazi, relazioni - meta-progetto di ambiente per l'infanzia" a cura di Giulio Ceppi e Michele Zini, Modena 1998, (esperienza condotta da 'Reggio Children' e 'Domus Academy Research Center') e nel numero monografico "Speciale spazi esterni" della rivista 'Bambini', edizioni Junior del giugno 1997.

Contributi fondamentali sul gioco e i bambini disabili sono i saggi di Bruno Barnabei, Claudio Bitelli e Valeria Viglietti su giochi, giocattoli, ausili e dintorni presentati a convegni in tutta Italia (Rimini sett. 1994, Paestum mar. 1999 e Sasso Marconi mag.1999).



15. L'area della 'casa delle avventure', accessibile da rampe contrapposte ed il grande bilico a più posti



16. Panoramica dei percorsi e delle aree gioco con le strutture del negozio, treno, stazione ed altalena girasole



17. Veduta a volo d'uccello della zona d'installazione della 'casa delle avventure', multibilico e draghetto a molla

giocare insieme, giocare tutti

Il Comitato Tecnico dell'A.I.A.S. che ha curato il progetto

Dott.ssa Enrica Pietra Lenzi - Presidente dell'A.I.A.S. Bologna

Dott.ssa Valeria Viglietti - Psicopedagogista

Dott.ssa Luciana Nicoli - Pediatra

Dott. Roberto Lambertini - Pedagogista

Dott.ssa Viviana Bussadori - Giornalista

Prof. Carlo Ciccaglioni - Ufficio Stampa e Promozione

Dott. Stefano Martinuzzi - Architetto - svolge attività professionale nel campo della progettazione e direzione lavori di interventi residenziali e specialistici; si occupa di restauro architettonico collaborando al recupero di edifici monumentali, ed ha partecipato, per conto della Soprintendenza ai Beni Ambientali ed Architettonici dell'Emilia Romagna, a campagne di censimento e catalogazione di beni artistici nella provincia di Bologna. Il volume 'Rocchetta della torre degli Asinelli' (Costa ed. 1999) raccoglie un suo studio storico in occasione del restauro del monumento stesso.

Interessato al tema dell'accessibilità ed autonomia negli ambienti pubblici e domestici, si è occupato professionalmente di diverse soluzioni e personalizzazioni per l'accessibilità di persone disabili nei propri ambienti residenziali. Ha partecipato a numerosi convegni su tematiche connesse all'eliminazione delle barriere architettoniche in Italia ed all'estero (in particolare 'La domotique au service des personnes Handicapees' Chambéry, France, 1992). Ha frequentato il corso 'L'accessibilità - un nuovo modo di ripensare l'ambiente' tenuto dal Centro Studi Prisma a Belluno nel 1991; è intervenuto negli anni 1992-1999 a diverse giornate tecniche di aggiornamento tenute dal S.I.V.A. presso la Fondazione Pro Juventute Don Carlo Gnocchi di Milano. Collabora con il Centro Regionale sugli Ausili e le Tecnologie per disabili.

