



**Sala 5 ex Consiglio
regionale**
Giovedì, 23 maggio 2002
V.le Silvani, 6 – Bologna



“Parchi e cortili: come progettare giochi sicuri per l'infanzia”

Seminario a cura del Centro Camina (Città amiche dell'infanzia e dell'adolescenza) e della Regione Emilia Romagna

Il seminario intende fornire strumenti concreti ai partecipanti per ripensare la struttura e l'arredo dei parchi e dei cortili nel rispetto della normativa vigente.

Sovente i bambini, chiamati ad esprimere le loro idee in merito ai parchi, elaborano proposte fantasiose, a volte irrealizzabili. Tenendo presenti i risultati dei percorsi partecipativi che coinvolgono i bambini, il progettista dovrebbe possedere competenze per interpretarne le istanze, spesso esaudite con risposte standardizzate, e strumenti applicativi che consentano di innovare gli arredi e i giochi.

Programma del seminario

Presiede: **Anna Rosa Fava**, Coordinatrice del Centro Camina

Coordina: **Antonio Borgogni**, Pedagogista in Ferrara

Relazioni

“Avventura e sicurezza”

Amilcare Acerbi, Centro Studi Cultura gioco e ambiente, Pavia

“Rispetto della normativa, fantasia e innovazione nella progettazione dei giochi”

Marcello Balzani, Facoltà di Architettura Università di Ferrara

“Un parco come gioco: dove piccoli e grandi collaborano alla progettazione di giochi e situazioni di gioco”

Valter Baruzzi, pedagogista e **Roberto Bacchilega**, paesaggista

“Giocando s'impara”

Maria Pia Sala, Architetto in Vicenza

PARCHI E CORTILI: COME PROGETTARE GIOCHI SICURI PER L'INFANZIA

Seminario a cura del Centro Camina (Città amiche dell'infanzia e dell'adolescenza) e della Regione Emilia Romagna

Bologna 18 aprile 2002

Introduzione

Antonio Borgogni, pedagoga in Ferrara, coordinatore del seminario

Il punto di partenza di questo seminario dà per scontata l'acquisizione che i bambini/e, per quanto riguarda i "loro" parchi, espongano delle proposte che, da parte degli adulti, dovrebbero essere ricambiate da un forte atteggiamento di ascolto. Ma cosa può succedere quando i piccoli cittadini chiedono? Gli spazi dei bambini/e visti da loro stessi, sono spesso molto diversi da come li vedono gli occhi degli adulti; i piccoli desiderano infatti "luoghi" di gioco e non semplici spazi, in cui sia prioritaria la presenza di elementi naturali, verde, acqua, alberi ecc..., mentre gli atteggiamenti degli adulti sono di paura nei confronti di aree di questo tipo, ai loro occhi troppo destrutturate. Quindi da una parte i piccoli chiedono cose specifiche ma, dall'altra, queste vengono rielaborate dalle menti degli adulti; nascono quindi spazi per bambini/e ma appunto pensati dagli adulti.

Si tratta quindi di capire come le domande dei più piccoli possano diventare realtà.

Numerose ricerche dimostrano che le richieste più frequenti da parte dei piccoli utenti riguardano, come già detto, elementi naturali per arredare i "loro" parchi, come alberi, acqua, fontane e poi, a seguire, panchine, campi sportivi e solo dopo queste richieste emergono quelle riguardanti gli elementi classici dei parchi-gioco, come altalene, scivoli, castelli, ecc....

Ma se i bambini/e chiedono, gli adulti non devono eseguire alla lettera (altrimenti si potrebbe benissimo fare a meno di questo incontro); a volte infatti i piccoli richiedono dei parchi di divertimento tipo Gardaland o Mirabilandia sotto casa, ma altrettante volte le richieste sono molto ragionevoli: spesso delineano addirittura linee progettuali, anche senza individuare il cosa e il come viene fatto, ma proponendo domande che possono essere soddisfatte dagli adulti. Ad esempio, uno degli elementi più richiesti, come è già stato detto, è l'acqua. Spesso la risposta è una fontanella, ma può bastare o ci possono essere altre soluzioni? (l'acqua è solo uno dei tanti esempi).

Porto un esempio finlandese: a Turku è stato realizzato un parco nel quale vi è la presenza di un ruscello artificiale con qualche centimetro di acqua, dove i bambini/e possono tranquillamente camminare e bagnarsi nella stagione calda; ma tale struttura, nel periodo più freddo, divenendo ghiacciate, risulta comunque usufruibile per il gioco.

A Chicago, in Francia, in Spagna molte fontane sono divenute spazi d'acqua usufruibili, e realmente utilizzate, da tutti.

In sostanza è possibile dare delle risposte alle esigenze dei bambini/e/e che non siano standardizzate? Il tema centrale di questo seminario è proprio se sia possibile una progettazione di parchi e di giochi che assuma le istanze dei bambini/e, le interpreti con coraggio e fantasia e allo stesso tempo rispetti la normativa di riferimento.

Vi è un secondo passaggio che riguarda appunto quali normative esistano e in quali pieghe delle stesse ci si possa incuneare perché alcune risposte siano possibili.

In questi ultimi anni, nei parchi-gioco, sono state realizzate cose spesso standardizzate, ma in altre occasioni, le attuazioni possono definirsi coraggiose e interessanti come nel Parco delle Acque Minerali di Imola, di cui si parlerà poi.

Il tema delle autonomie e degli apprendimenti motori depauperati dei nostri bambini in relazione ai bambini di altri paesi può essere ben evidenziato dal coraggio del progettista nell'installare nei nostri parchi le teleferiche, e dei bambini di usarle (ad esempio a Ferrara o in altre città) messo in relazione con la teleferica, il cui cavo è posto a 400 metri di altezza che alcuni bambini colombiani sono costretti ad usare per recarsi a scuola.

E' proprio così importante ascoltare gli utenti, in questo caso i bambini/e? Ovviamente è necessario lasciare al progettista la responsabilità ultima del suo operato; i bambini/e non sono progettisti, ma possono aiutare a progettare, la responsabilità ultima rimane comunque a chi materialmente deve realizzare il disegno e certificare l'utilizzo dell'impianto.



Parco Alfonso I d'Este, una teleferica a Ferrara



Dodici cavi d'acciaio, sospesi a 400 metri, uniscono questo angolo della foresta pluviale, in Colombia, al più vicino centro abitato

Avventura e sicurezza

Puntualizzazioni sulla progettazione partecipata

Intervento di Amilcare Acerbi, del Centro Studi Cultura gioco e ambiente di Pavia

Il modo di giocare è cambiato

La dimensione ludica è una situazione di apprendimento, di prove, sempre correlate alla cultura e alle conoscenze del tempo in cui si vive; il bambino/a è totalmente immerso nel suo ambiente di vita e con quello si confronta, lo affronta in forma ludica perché non ne conosce ancora le regole; esse verranno assimilate man mano che entrerà in relazione con gli altri e con le cose.

Il bambino è sempre proiettato verso il futuro, non dimentichiamolo, nel senso che la spinta costante che lo anima è verso la scoperta e la conoscenza di quanto gli sta intorno, secondo le forme, comunque, che gli adulti gli consentono. Ad esempio,

la mamma casalinga e il papà artigiano, quelli di una volta, consentivano certe esperienze di avvicinamento all'essere adulti in modo tale che il figlio maschio diventasse a sua volta un artigiano e la figlia femmina una brava mamma e casalinga. Oggi le attenzioni e le aspettative degli adulti sono diverse, molto diverse, e quindi il contesto di regole che viene proposto a bambini/e è a sua volta diverso. Raro il genitore che non affermi, e spesso ne è proprio convinto, che desidera che il figlio possa scegliere cosa fare da grande, comunque un'attività diversa dalla sua, e così dicendo automaticamente si ritrae dall'esser gli modello. Il bambino ha dunque di fronte un mondo da scoprire, un mondo ove avventurarsi: gli servono modalità e regole per entrarvi.

Evitare la demagogia nella progettazione partecipata

La progettazione partecipata degli spazi e dei tempi per il gioco potrebbe rappresentare una delle risposte positive.

Secondo le esperienze che ho vissuto in molti anni di attività, però, questa formula si è sviluppata in Italia venata da un profondo rischio di demagogia.

Se ci volgiamo all'indietro vediamo che in Italia c'è una ricca letteratura rispetto ai bisogni e alle esigenze dei bambini/e e dei ragazzi/e (a partire dal 1964, con il ricchissimo volume edito dal CMSR di Milano, *Il gioco in una grande città* oppure tutte le edizioni del CIGI, Comitato italiano per il gioco infantile, fondato proprio in quegli anni). Non credo dunque che fosse necessario andare ad interrogare uno per uno i bambini e tanto meno inventarsi i Consigli comunali dei ragazzi per sapere quali servizi e attrezzature mettere a disposizione .

Salvo si voglia andare oltre negli obiettivi culturali ed educativi, come impostare forme di cogestione e coinvolgimento attivo (ma i "campi robinson" degli anni '70 prevedevano proprio questo, ma sono stati banditi con brutale ignoranza da ogni esperienza italiana) o si voglia aiutare a capire il meccanismo democratico e le forme di formazione della decisione, e del dialogo tra chi ha il potere, per delega, e chi è un semplice cittadino (ma anche qui non si è forse assistito all'affossamento degli organismi rappresentativi nella scuola ? Per altro, la maggior parte degli insegnanti non considera improprio e "sovversivo" parlare in classe del funzionamento dei consigli comunali, delle giunte, del governo, quasi essi non fossero gli strumenti della democrazia ?).

Alla maggior parte delle amministrazioni questo slogan della progettazione partecipata è servito a guadagnare tempo: prima si interrogano i bambini/e su cosa vogliono, poi si racconta loro che ci sono problemi di bilancio, di normative, di spazi e quindi si propongono aggiustamenti vari alle loro richieste, ovviamente facendoli precedere da una mostra (per far vedere quanto siano creativi i bambini/e), ma poi di fatto si realizza poco, tanto più che in quattro anni le amministrazioni concludono il loro ciclo politico e tutto si rinvia e si dimentica; nel frattempo quei bambini coinvolti sono cresciuti, hanno conosciuto altri interessi, certamente non andranno a cercare l'assessore per sapere che fine hanno fatto i loro sogni.

Dunque a parer mio molti Comuni hanno "finto" di non sapere chi fossero i bambini, di che cosa avessero bisogno, che cosa fosse possibile fare per loro. La progettazione partecipata è servita da copertura ad una mancanza di stanziamenti, alla scarsa volontà di cercarli, ad uno debole impegno per attivare sensibilità e conoscenza nei propri organismi tecnici, preposti ad attrezzare e governare spazi e ambienti per l'infanzia.

Non è una bella operazione quella di rischiare di generare nei giovanissimi i presupposti della sfiducia e della rassegnazione verso le istituzioni pubbliche !

Gli aspetti positivi della progettazione partecipata

Non voglio però negare una funzione di stimolo che questa relazione può generare: esso può far scoprire, a chi deve progettare, una dimensione solitamente e tragicamente ignorata.

La realtà della maggior parte degli uffici tecnici dei comuni italiani è tristissima, la conoscenza di quelle che sono le esigenze dei bambini e degli operatori, e delle famiglie, è di bassissimo livello e gli errori di progettazione rinvenibili in ogni parte d'Italia sono clamorosi, gli ambienti per l'infanzia sono poco curati e il più delle volte considerati come se fossero caserme o depositi.

Il confronto, per lo meno, fa emergere una moltitudine di persone (non numeri) carica di forti aspettative e porta a galla il livello culturale ed i modelli di riferimento.

Certo è coerente con la scelta convinta di una parte almeno della nostra società, di riuscire a coinvolgere i cittadini nella gestione degli interventi pubblici, quindi sul piano culturale e politico è importante il dialogo che concerne le tematiche dell'infanzia.

E' un esercizio di democrazia; non è assolutamente da sottovalutare.

Se le realizzazioni non rispondono alle esigenze dei bambini ed ai bisogni degli adulti che li seguono, vuol dire che non si è studiato cosa essi sono, non si sa quali siano le loro aspettative, non interessa parlare né con loro né con gli insegnanti.

Me lo si lasci dire con enfasi: è pura dimostrazione di arroganza e incompetenza tecnica.

Approcci corretti nella progettazione partecipata

Se si vuol applicare una progettazione partecipata bisogna elaborare delle strategie non solo nei confronti dei piccoli, ma anche dei genitori, degli insegnanti e di coloro che gestiranno quell'area.

Non è facile per nessuno passare dalle idee, dai sogni, alla progettazione cartacea e dal progetto cartaceo alla costruzione.

Una volta costruita l'opera, poi, ci si entrerà con i propri saperi, i propri pregiudizi, le proprie competenze e le proprie responsabilità; quindi anche la progettazione più significativa messa a disposizione dei cittadini, grandi o piccoli che siano, rischia di non rispondere nel suo uso agli obiettivi di fondo, immaginati e scelti dal progettista.

La responsabilità della funzionalità e della qualità è di chi elabora, in primis, ma anche di chi successivamente gestirà; se si è potuto raggiungere nella realizzazione un livello alto, esso va mantenuto; come ? Ci vorrà un organismo che lo garantisca.

Attualmente ragionare di qualità significa spesso parlare solo di responsabilità legali, di sicurezza, di incolumità fisica, di marchi e simboli da incollare agli attrezzi; di polizze assicurative.

Se questa è l'unica preoccupazione si rischia di giustificare che si riempiano di terra vasche e ruscelletti e, se ci si distraesse un poco, rischieremmo di veder nascere campagne d'opinione e ditte disponibili a ricoprire anche tutti i canali veneziani o di recintarli di guard rail (non è forse una città nota per l'altissimo tasso di annegamenti infantili ?!).

Invece si discute pochissimo della qualità ludica degli attrezzi, delle tipologie di azioni che inducono, delle opportunità di socializzazione e comunicazione che suggeriscono, degli aspetti estetici che le caratterizzano.

Seconda avvertenza. I bambini, ma ciò vale per tutti, elaborano a partire dalle conoscenze che possiedono, quindi difficilmente dispongono di modelli di campo giochi particolarmente significativi o di una esperienza ludica particolarmente completa, date le condizioni in cui trascorrono le loro giornate; è dunque importante offrire modelli di aree gioco su cui riflettere e far scoprire alcune loro potenzialità espressive, motorie, socializzanti inedite; successivamente indurli a immaginarsi condizioni ludiche e spazi nuovi, da creare.

Oggi l'avventura ludica più intensa che possono vivere nelle piazze d'Italia è rappresentata da enormi balene gonfiabili, dove non si fa altro che salire e scendere, in un percorso senza spigoli. Più vicini ai criceti che all'essere discendenti di Marco Polo e Cristoforo Colombo.

Bisogna quindi offrire altre immagini, determinare condizioni sperimentali per una riscoperta della fisicità, della azioni che si possono svolgere in ambienti tra loro differenti, della relazione uomo / macchina.

Verificare quanto già c'è nei propri contesti, immaginare di modificarlo, arricchirlo, indagando, studiando, manipolando, sul campo, non va dimenticato infatti che il pensiero del bambino si sviluppa a partire dalla fisicità. Ed il senso di realtà, di opportunità, di possibilità il bambino non è in grado di comprenderlo a tavolino, ma solo in situazioni di concretezza.

Solo dopo è veramente possibile dire "che cosa vorreste, progettiamo insieme".

Terzo. Oltre a quanto esposto in precedenza è utile consentire ai bambini/e di scoprire, gustare, scontrarsi con il senso del tempo, della fatica, misurare lo scarto che c'è tra l'idea e la realizzazione. Questa operazione rende possibile (ed è opportuno prevederlo) di affrontare l'altra questione cruciale, quella della gestione dello spazio riprogettato e del come i giocatori possano avere una parte attività nella salvaguardia del nuovo, nel suo mantenimento, nella propagazione dei modelli ludici acquisiti.

Significa imporsi di introdurre ulteriori obiettivi pedagogici: creare una cultura della compartecipazione, in modo che non debba esserci il delegato ad insegnare e a gestire; i bambini stessi, dovrebbero trasmettere responsabilità, conoscenze, abilità ai compagni nuovi in modo che ci si appropri del luogo e vi si ricrei una cultura ludica specifica.

Se si riuscisse a creare questo tipo di passaggio e cioè se la partecipazione nella progettazione non fosse solo riservata a proporre ad altri e indirizzata agli oggetti si andrebbe ad innescare un meccanismo di controllo sociale e di dialogo tra chi usa e chi gestisce.

Dunque progettazione partecipata significa inserire nel processo anche *il dopo*.

Quanti sono i progettisti che si preoccupano della fase successiva ?

Questa deve essere una caratteristica qualificante di coloro che si impegnano nella progettazione partecipata.

Quarta questione. Oltre a tener presente qual è la cultura di bambini/e, è altrettanto produttivo e indispensabile preparare strategie e argomenti di intervento anche rivolti a insegnanti e genitori.

Ritengo che il miglior elemento di aggancio sia quello della *sicurezza del bambino*, per volgere in positivo un aspetto che invece oggi rappresenta l'elemento di maggior freno allo sviluppo tempestivo e adeguato delle potenzialità dei ragazzi.

D'altra parte è questione di grande emergenza nelle città: il numero di morti e incidentati è altissimo, anche tra i giovani e giovanissimi. Si tratta non degli incidenti nel gioco, ma degli incidenti stradali, non dei danni da videogioco, ma dell'assunzione di sostanze dopanti

E' urgente e necessario quindi mettere a disposizione dei bambini/e e dei ragazzi/e luoghi e situazioni dove addestrarsi a circolare in città, a sperimentare il movimento complesso di più corpi contemporaneamente e soprattutto mettere a disposizione luoghi raggiungibili facilmente, che consentano quanto un tempo era facilmente sperimentabile negli spazi civici comuni.

Ma soprattutto è importante sperimentare l'avventura, misurarsi col limite di resistenza, proprio e degli oggetti

La sicurezza personale non è raggiungibile se l'individuo non sa gestirsi, non conosce bene dove la sua abilità può essere gestita e dove non più. L'autocontrollo deriva dall'esercizio (non solo dalla regola; la regola va interiorizzata nel tempo e attraverso le prove. D'altra parte l'adrenalina, la energia, fisica e mentale, di cui l'individuo ha bisogno per vivere, per affrontare gli altri, per difendersi dalle frustrazioni immancabili, va cercata e autoprodotta. In caso contrario si ricorre, per moda indotta da compagni e produttori, agli effetti delle sostanze e delle prove proibite.

Questi sono argomenti da trattare coi genitori, queste sono tematiche prioritarie al cui confronto vanno chiamati anche i progettisti ed i regolatori del traffico urbano, gli operatori sociali " di strada".

In definitiva, anche se vogliamo parlare di gioco è importante partire dalle emergenze culturali, sociali e da queste giungere a determinare le strategie di confronto e di progettazione.

Forse non è stato sempre così ? Forse che i giochi delle generazioni precedenti non sono stati influenzati dal sociale e dalla cultura del tempo ?

Per concludere, una sottolineature dal segno ottimistico.

Oggi godiamo, rispetto al passato di un vantaggio notevole e duplice: sappiamo che il gioco è utilissimo per apprendere meglio e di più (quindi non è da considerarsi solo esperienza spontanea e marginale, come un tempo); inoltre siamo una società più ricca, abbiamo risorse disponibili; si tratta di convincere amministratori, cittadini, genitori che è opportuno utilizzarle per il gioco.

Molto si è fatto per superare approssimazioni tecniche. Ora vanno lasciati da parte gli approcci demagogici. Si devono istituzionalizzare gli impegni, trasformarli in voci di bilancio, funzioni permanenti e competenze aggiornate dei dipendenti pubblici, sensibilità professionali dei progettisti, parole d'ordine politiche ricorrenti.

A questo proposito in Italia si avanza una gustosa chicca, la nascita dell'associazione delle città del gioco e degli Assessori al gioco, scelta simpatica e casereccia, in attesa che maturi la coscienza collettiva per elaborare strategie e scelte che conducano alla *Città educativa*, serissimo progetto internazionale nato nel 1990 a Barcellona, al quale si ispira soltanto una manciata di città italiane, mentre tutti gli amministratori locali italiani vi sfuggono impunemente.

- **Domande emerse dai gruppi costituiti**

1. " Si è parlato molto di questa progettazione partecipata, laddove non c'è niente come ci si deve muovere? A Sassuolo, per esempio, ci si trova davanti a una realtà priva di interlocutori con i quali confrontarsi, i bambini/e dove sono? Quindi, in sostanza, come si costruisce questa progettazione partecipata nel momento in cui appunto non c'è una domanda da questo punto di vista e né dal punto di vista associativo all'interno di una amministrazione ? Visto infine che la partecipazione

richiede un interesse, una cura e dei tempi non indifferenti, come sposarla dato che oggi si è sempre in uno stato di emergenza?”

2. “Riguardo l’esperienza di Imola, che è sembrata molto positiva, come si è riuscito, a monte, a far partire il tutto?”

3. “Come si fa a far partecipare i genitori, che sono spesso gli ultimi che interagiscono con tutto il processo della progettazione della partecipazione? Questo perché spesso, dopo che i bambini/e inventano i loro giochi, dopo che i progettisti li progettano e l’amministrazione li accetta, dopo tutto questo percorso, una volta realizzati i giochi, intervengono alcuni genitori preoccupati della sicurezza del tal gioco fino al punto di eliminarlo dal parco (come è successo per una teleferica a Zola Predosa). Questo accade perché evidentemente non sono stati chiamati in causa tutti gli elementi per poter arrivare al tal gioco”

• Risposta di Amilcare Acerbi

Un avvio semplice di *progettazione partecipazione* può essere quello, individuata l’area, di elaborare un’ipotesi, inviarla a vari soggetti come associazioni e scuole del territorio, chiedere pareri e suggerimenti; da questi trarre spunti per elaborare il progetto esecutivo. Questo è già un primo passo, importante, per far sì che le decisioni non piovano dall’alto.

I bambini hanno un’aspettativa di esplorazione, che è comunque sempre in presa diretta con la loro condizione di vita, nel senso che evolve man mano che evolve il loro sapere, la loro esperienza. Oggi più che mai i bambini non hanno un’esperienza di concretezza, immaginare ma anche fare, però tale opportunità è pur sempre di grandissima attrattiva per loro.

Per quanto riguarda i genitori, c’è da dire che hanno il fortissimo bisogno di essere garantiti; purtroppo essi non sono ancora in grado di gestire a pieno quella che chiamo *l’educazione democratica*, ossia la relazione coi figli non più impostata sull’autoritarismo e sul potere del capofamiglia; non hanno modelli di comportamento precisi, non sono ancora in grado di gestire “contratti” con i figli; quindi delegano ad altri la gestione del conflitto, del capriccio e del limite e perciò anche della incolumità fisica e dell’esperienza sconosciuta e inusuale. I genitori hanno bisogno di scoprire altri modelli di comportamento da altri adulti, di essere rassicurati, propongono delle paure ma non propongono delle certezze.

Gli insegnanti invece hanno delle esigenze diverse: da una parte non vogliono essere responsabili delle deleghe che i genitori vogliono loro affidare e dall’altra parte però hanno il grande obiettivo dell’educazione all’autonomia e della socializzazione.

La società mercantile ha bisogno che vi siano molti individui che sanno ubbidire, per essere bravi acquirenti, ma flessibili per produrre, d’altra parte il processo tecnologico è molto veloce, la capacità di affrontare i cambiamenti è necessaria; ritengo che l’interesse dell’individuo, oggi, comunque, sia quello di acquisire capacità di resistenza e di solidità psicologica di fronte tanto alle pressioni del potere della pubblicità che delle evoluzioni del progresso; solo la sua solidità gli darà la possibilità di indirizzare il potere politico a favore degli interessi di tutti.

Queste sono le esigenze di base, se si fa un’operazione di progettazione partecipata si deve mettere in gioco se stessi, sono necessari stretti contatti con altre persone che si intendano di bambini/e e con altre che conoscano a fondo il

meccanismo sociale. L'educazione alla democrazia e la costruzione delle sicurezze può passare anche attraverso la progettazione partecipata.

Altre domande da parte dei gruppi costituiti

4. Per superare le difficoltà delle normative vigenti è sufficiente camuffare i giochi scelti dai bambini/e, che molte volte non vanno d'accordo con le norme, da spazi vita in modo che non sia necessario il bollino "Questo è un gioco"?"

5. Quanto influisce sulla scelta progettuale il contesto in cui sorge il parco?

6. Quali accorgimenti ci possono essere per la fascia pre-adolescenziale? La certificazione di salvaguardia di un gioco è guidata da un istituto? E' possibile un percorso di certificazione per i giochi che non rientrano nelle norme?

• Risposta di Amilcare Acerbi

In qualità di responsabile dei servizi educativi di Torino, intenderei ricordare la riattivazione di un vecchia esperienza della città all'interno della scuola d'infanzia e negli spazi dedicati ad essa e cioè l'esperienza di progettazione e costruzione direttamente praticata da genitori e insegnanti. E' stato attivato un processo di collaudo dei manufatti, attraverso l'Istituto Italiano per la Sicurezza: esso da un parere sul disegno dell'oggetto, indica una serie di elementi cui prestare attenzione (partendo dalle dinamiche con cui si caratterizzano gli incidenti dei bambini), infine, effettuato un collaudo sull'opera.

Cito un altro esempio; con l'Istituto sono stato chiamato ad effettuare una verifica su tutti gli asili nido della città di Piacenza, dove era avvenuto un incidente, e l'Amministrazione ne era molto preoccupata; è stato svolto un collaudo sia tecnico che pedagogico per individuare, in base alle varie normative riguardanti le attrezzature, i giochi, i mobili, le responsabilità degli insegnanti, le funzioni e gli obiettivi educativi del servizio ed è emerso ciò che poteva risultare rischioso.

Quindi la possibilità di ideare e costruire, adulti e bambini, c'è, così come è possibile utilizzare realizzazioni artigianali: essenziale diventa che si diano le migliori garanzie possibili ai bambini, quindi che qualcuno, norme alla mano si assuma l'onere di affermare "è sicuro"; se un ufficio comunale ciò non è in grado di farlo, è possibile che un Istituto riconosciuto dallo Stato lo esegua: inventare non è una colpa, anzi.

Fatto importante, perché non frustra il protagonismo degli operatori e dei giocatori, mantiene vivo l'interesse e coinvolge nell'evoluzione e nella gestione degli spazi verdi; se i fruitori sono coinvolgibili nella costruzione lo possono essere altrettanto nelle manutenzioni e nella gestione; ovviamente definendo ambiti e limiti e acquisendo conoscenze.

Forse in Italia molta chiarezza non c'è ancora, ma si sta creando una letteratura che potrà certamente consentire più limpidezza per quanto riguarda le responsabilità.

Qualche anno fa si sono raccolte in un volume "Spazi ludici" quelle che erano le riflessioni fatte nel campo delle sentenze. Il pretore Fernanda Cervetti, di Torino, era intervenuta molto spesso a riguardo, dando una serie di indicazioni tuttora coerenti. A quel testo rimando.

Aggiungo un concetto: chi progettazione deve chiarire e chiarirsi bene le funzioni di quanto installa e costruisce ed a chi è destinato, consapevole che non esiste un modello unico per uno spazio infantile (categorie di abilità e categorie di bisogni, sì); un cortile scolastico è ben diverso da un campo giochi di città; difficile inserire attrezzature simili ovunque; una struttura in un cortile scolastico è sollecitata da decine e decine di bambini/e nell'arco di poco tempo e con frequenza quotidiana, in un'area giochi di caseggiato o di quartiere è sollecitata in modo più leggero e sotto la sorveglianza dei genitori, ma soggetta ad atti vandalici; l'attrezzatura da gita domenicale sollecitata solo in alcune giornate, distrattamente ma con aspettative di straordinarietà. Quindi la progettazione non può essere la medesima.

Aggiungerei che sul mercato sono presenti ancora pochi elementi e attrezzi specifici per comporre un buon cortile di scuola dell'infanzia, c'è grande spazio per l'invenzione.

Mi permetto a questo punto di citare (non ho avuto tempo di farlo prima) uno schema elaborato dal mio Studio e che può tornare utile nelle progettazioni di aree gioco; si tratta di cinque tipologie di funzioni da perseguire, tanto utili quanto pudicamente appetibili:

1. La MOTRICITA' e l'autonomia che con essa si acquisisce;
2. Lo STARE INSIEME, quindi la socializzazione;
3. Lo SVILUPPO delle CAPACITA' LOGICHE e CREATIVE;
4. L'AVVENTURA;
5. IL CONTESTO NATURALE.

Lo schema e i progetti che ne abbiamo derivati sono riportati nel manuale.

Reputo essenziale che le idee raccolte dai ragazzi che partecipano alla progettazione vengano rapportate a questo schema; schema utile anche per progettisti e insegnanti, in modo che scelgano dai cataloghi delle ditte gli elementi più utili, non cedendo alla tentazione di installare solo macrostrutture onnicomprensive.

Il progetto deve sempre essere frutto della collaborazione progettista / pedagogo, meglio ancora se riesce ad assumere e rielaborare le sollecitazioni dei bambini, con una certa complicità nella ricerca, con uno sforzo comune per uscire dalle banalità, individuando e lavorando attorno all'obiettivo educativo e culturale che si vuol raggiungere, a fianco dei nuovi genitori.

“Rispetto della normativa, fantasia e innovazione nella progettazione dei giochi”.

Marcello Balzani, Facoltà di Architettura, Università di Ferrara

Il dramma di oggi consiste nel fatto che il processo che porta alla progettazione urbanistica e che quindi introduce le trasformazioni delle nostre città, sia per quello che riguarda lo spazio pubblico, sia per quello che riguarda la cessione di diritti d'uso dello spazio privato per usi collettivi, si svolge con un meccanismo tale per cui il processo di controllo manca quasi totalmente.

Non bisogna parlare solo di situazioni di ricerca applicata, dove risulta più facile raggiungere dei risultati di eccellenza, ma anche di situazioni reali e di casi particolari da studiare più approfonditamente.

Oggi le persone vivono soprattutto nelle periferie delle città, dove si sviluppano dei processi di lottizzazione in cui si progettano gli spazi attraverso Piani di iniziativa pubblica, privata o Piani particolareggiati, ecc..

In realtà questo modo di identificare delle esigenze economiche connesse all'uso dello spazio, diventa qualcosa d'altro dal vero e proprio uso del suolo inteso come la volontà di costruire anche spazi aperti per attività comuni, in questo caso connesse alle destinazioni residenziali, producendo invece pure "marginalità di superfici" che devono poi essere attrezzate o utilizzate come spazi di "risultato". E' questa la cosiddetta urbanizzazione secondaria, strategica e obbligatoria per gli attori privati, che, anche quando sono chiamati in prima persona a partecipare alla progettazione delle aree destinate a diventare spazi attrezzate per il tempo libero (tramite la realizzazione di progetti ad iniziativa privata, che possono trasformarsi in progetti in cui solitamente l'ente pubblico ha una funzione di controllo e di indirizzo) pensano alle superfici interessate spesso come superfici di margine, in cui le scelte di costruzione dello spazio attrezzato sono regolamentate da sole richieste quantitative di elementi d'arredo da catalogo, in cui l'esigenza principale è quella di semplificare e autotutelare il procedimento.

La realtà, nelle migliori delle ipotesi, ci presenta bambini/e "in gabbia" .

Prima di entrare nel merito dell'approccio normativo e della critica del processo, si desidera fare un breve percorso di analisi su ciò che si è detto (con l'aiuto di alcune diapositive raffiguranti alcune aree-gioco).

L'interesse per l'arredo urbano comincia solamente a cavallo fra l'Ottocento e il Novecento; fino ad allora, la logica dell'integrazione della forma, nel progetto della città, non produceva componentistica; oggi però è importante ricordare che la scelta dei componenti d'arredo risulta essere essenziale per la vita di tutti i giorni (segnaletica, illuminazione, portarifiuti, ecc.) in quanto rendono più confortevole ed utilizzabile gli spazi. Difficilmente potremmo immaginare una città senza illuminazione pubblica, senza segnaletica, senza sistemi di componenti organizzati per il contenimento e per il ricovero di oggetti, automezzi, ecc. La Federlegno Assoarredo identifica, ad esempio, il principale gruppo di aziende consorziate che produce tipologie di arredamento di vario genere (panchine, lampioni, ecc.) ed è, fortunatamente, costituito al suo interno da forti industriali che hanno convertito alcuni settori della produzione industriale edilizia (prodotti in cemento, lamiera, grigliato, ecc.) anche in una "linea di produzione", che costituisce il cosiddetto settore dell'*arredo urbano*. In Europa l'Italia si pone come uno dei principali gruppi di produttori, che porta avanti il processo per il raggiungimento di un marchio di qualità.

Per quanto riguarda invece le attrezzature per i parchi-gioco dobbiamo ricordare che, la tipologia oggi più utilizzata, è penetrata in Italia attraverso uno sforzo di autocertificazione e di identificazione tecnico-prestazionale realizzato soprattutto da produttori stranieri, in particolare tedeschi e francesi, indubbiamente più stimolati in questo senso di quelli italiani su vari aspetti. Da parte nostra si sono, quindi, importati e interpretati modelli di certificazione di qualità e di valutazione dei limiti di sicurezza di strutture normative francesi e tedesche (un esempio può essere costituito dalla linea giochi all'aperto della Fantoni).

E l'etichettatura? Indica per chi e come deve essere utilizzato un gioco. Pone in risalto piuttosto un problema di tipo psicologico, dato che se un componente non è etichettato, quindi non appare "certificato", non è da considerarsi sufficientemente "sicuro". Ma è proprio così? Anche in questo settore di produzione industriale è vero che *Etichetta* significa *Sicurezza*?

Ad esempio, spesso il modello imperante delle tipologie di attrezzature per il gioco si degrada molto velocemente, creando così situazioni di forte pericolo, a testimonianza di quanto il concetto di sicurezza sia relativo. E' vero che un accorto (ma quanto mai improbabile) processo di manutenzione controllata dovrebbe far avviare a questi

inconvenienti, ma è anche vero che molto spesso i “geni difettosi” sembrano costituire una buona parte del “patrimonio costituzionale” di queste attrezzature, che sembrano essere animate da un orologio biologico che segna molto rapidamente una “data di fine”, o meglio, un periodo in cui le qualità cromatiche e materiche delle superfici (esposte all’aperto) tendono a perdere definitivamente l’efficacia e la consistenza richiesta.

Ma oltre a ciò si criticano spesse scelte di componenti assolutamente inutilizzati dalle fasce di età per le quali sono stati pensati e realizzati, come il villaggio degli indiani (anche se sicuramente etichettato); oppure il fatto che i parchi tendano spesso a *imitare* la città (dato che al loro interno vengono riprodotte strade riservate, percorsi obbligatori, ecc.); la critica inoltre è rivolta al fatto che spesso, in questi spazi, non esiste alcuna visione *ambientalmente* prospettica su ciò che sta loro intorno; infine si critica la normativa vincolante per classi di età che possono accedere ad un determinato luogo di giochi attrezzati (spesso si trovano modelli 3-6 anni volutamente distanziati dai modelli 6-12).

Oltre a questi aspetti riguardanti i parco-giochi, viene presentato un quartiere nel modenese (il villaggio Torrenova progettato da Tiziano Lugli) sicuramente molto raffinato, dove il progettista ha costruito un modello di progettazione che poi è stato replicato e adottato anche da chi è venuto dopo, creando così un ambiente molto signorile ma assolutamente non vissuto: un quartiere dormitorio. Questo è un problema da porsi: si devono progettare delle aree nelle zone marginali, ma che stimolino l’uso di tali ambienti.

Passando ad altro ora vengono riportati tre interessanti suggerimenti; nel libro di Ernst H. Gombrich “A cavallo di un manico di scopa”, (Einaudi, 1971) il grande critico viennese scrive: “*Il gatto corre dietro alla palla come se fosse un topo. Il bambino si succhia il pollice, come se fosse il seno materno. (...) la rappresentazione non dipende da somiglianze formali (...) la palla non ha nulla in comune con il topo salvo il fatto che si può inseguirla. Pollice e seno hanno in comune solo il fatto che entrambi possono essere succhiati. Nella loro qualità di – sostituti-, palla e pollice adempiono a certi requisiti dell’organismo. Sono chiavi capaci, per puro caso, di aprire certe serrature biologiche o psicologiche, altrimenti detto sono dei falsi gettoni – capaci, tuttavia, di far funzionare il meccanismo se introdotti al posto dei gettoni veri*”.

Questa riflessione è molto interessante, l’autore parla inoltre di *rappresentazione*: una delle possibilità strategiche è quella di far diventare questi sistemi, questi luoghi del gioco e dello stare insieme, qualcosa capace di determini questa rappresentazione, questa *evocazione* (fantastica, significativa, raffigurativa, descrittiva, ecc.).

Un altro tema consiste nell’applicazione di una possibile *legge del contrappasso*: soprattutto per la dinamica passiva che viene innescata nelle scelte tecnico-progettuali in questi luoghi, pensando ad un oggetto, i tecnici dovrebbero fare l’opposto di quello che la prassi indica. E’ una costrizione forte ma molto efficace per comprendere i limiti del *falso-progetto quotidiano*.

Il terzo tema importante è operare per una *decostruzione* in termini pratici: ad esempio, in presenza di un ipotetico acquisto di componenti per parco-giochi, una possibilità può consistere nel fare a pezzi l’oggetto per comporre poi le parti ottenute diversamente da come vengono proposte dal catalogo; mantenendo certi livelli di certificazione, cambiare quindi le regole del gioco.

Per concludere quindi si ricordano i tre stimoli proposti:

1. *Serrature biologiche, falsi gettoni;*
2. *Legge del contrappasso;*
3. *Decostruzione pratica..*



Quando la “norma” non è sinonimo di qualità. Quanti tipi di movimenti questo gioco permette al bambino?



Esempio di arredo urbano in uno stato avanzato di degrado

Altre domande da parte dei gruppi costituiti

4. Per superare le difficoltà delle normative vigenti è sufficiente camuffare i giochi scelti dai bambini/e, che molte volte non vanno d'accordo con le norme, da spazi vita in modo che non sia necessario il bollino “Questo è un gioco”?”
5. Quanto influisce sulla scelta progettuale il contesto in cui sorge il parco?
6. Quali accorgimenti ci possono essere per la fascia pre-adolescenziale?
La certificazione di salvaguardia di un gioco è guidata da un istituto? E' possibile un percorso di certificazione per i giochi che non rientrano nelle norme?

• Risposta di Marcello Balzani

Ci sono due interfacce di tipo normativo: l'interfaccia urbanistica con il fattore di collocazione ambientale e la destinazione d'uso di questi ambienti. Si ha un preconcetto culturale, in Italia si pensa che fanno media (perché più attivi e stimolanti) i comuni con una realtà di 50.000 abitanti, mentre vi è un numero enorme di comuni che ne contano 8.000, 3000 e anche meno. Sono realtà in cui tutte le problematiche inerenti ai conflitti citati precedentemente non avvengono. In queste realtà abitative le motivazioni di una disciplina urbanistica cambiano molto. Da una parte è importante il fattore di collocazione, ma dall'altra è più rilevante quello dell'utilizzazione dell'area.

Il secondo tema è comunque più interessante in quanto ricade nell'ambito della certificazione di qualità e dei processi di produzione.

Si differenziano due settori fondamentali: il primo è quello di chiarire fin dall'inizio lo scopo che ha l'area in questione; l'altro settore riguarda l'applicazione dello standard normativo. I ragionamenti fondamentali sono due: non esiste da nessuna parte qualcosa che dica che se non si ha la certificazione di qualità di produzione non si può applicare un progetto (infatti non tutti i componenti edilizi sono certificati). Esiste però un settore tecnico che è dato dalla qualifica professionale degli operatori,

che certifica le esecuzioni dei componenti e le loro prestazioni (un tecnico oggi può certificare la corrispondenza dei requisiti anche se non è certificata dalla produzione).

Una strada percorribile può essere quella (avendo oggi a disposizione una serie di possibilità per quanto riguarda i componenti dell'arredo urbano) di effettuare una scelta da catalogo, valutata su una griglia di elementi comparativi. Tutta la componentistica dell'arredo urbano si vuole presentare soprattutto *bella* prima che *buona ed efficace*: chiedere ad un produttore e al suo design di cambiare qualcosa è spesso un passaggio difficilissimo; la richiesta di *adattabilità* costituisce, quindi, una delle soluzioni più strategiche per innescare modifiche di prospettiva.

Un'altra chiave interessante è quella della *ricostruzione*, cioè di comprare le parti che interessano e comporle diversamente da come vengono proposte nel catalogo. In questo senso uno dei requisiti più importanti, ma che viene poco valutato in questi componenti, è quello di "usabilità", che permette di relazionare richieste e giudizi tra diversi profili di categorie di utilizzatori.

C'è, quindi, bisogno di uno sforzo di progettazione preliminare, in cui *frantumare* i requisiti tecnico-prestazionali standard, di adottarli per parti di componenti e con una struttura normativa tecnica di questo tipo proporre i propri requisiti prestazionali tecnici su una progettazione che può essere in parte su misura e in parte da catalogo.

“Un parco come gioco: dove piccoli e grandi collaborano alla progettazione di giochi e di situazioni di gioco”.

Valter Baruzzi, pedagogista e di Roberto Bacchilega, paesaggista

Valter Baruzzi:

Riflettere sull'ambiente urbano e la sicurezza, in relazione all'infanzia che gioca significa anche parlare di stili di vita, di modello culturale.

A questo proposito emerge un paradosso che non riguarda solo i giochi, ma la percezione del rischio e il desiderio di sicurezza così come vissuto ed espresso nella nostra società. Al grande desiderio di sicurezza che si manifesta oggi in tutti i settori e per tutti gli aspetti della vita, non corrisponde infatti una adeguata riflessione che aiuti a contestualizzare questo tema, pensando alla sua complessità, a quanto siano rilevanti le percezioni soggettive e alla forte correlazione con la socio-cultura in cui si è immersi: si cercano oggi risposte che cadano dall'alto, attraverso l'impiego di tecnologie sempre più raffinate e di garanzie r-assicuranti (offerte dal mercato) o la richiesta di un sempre maggiore controllo (con evidenti risvolti politici), dimenticando che una cultura della sicurezza – in senso lato - si fonda anche sulla conoscenza di sé, sulla consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti, sul *dialogo* con la comunità del territorio in cui viviamo e sull'organizzazione del tessuto urbano che può favorire od ostacolare questo dialogo e, naturalmente, sulle capacità di valutare i contesti contingente in cui siamo immersi e le situazioni che attraversiamo quotidianamente. Tutti aspetti, questi, per i quali possiamo immaginare percorsi di crescita per bambini e ragazzi attraverso la formazione, l'esperienza e l'accompagnamento con persone adulte che sappiano ricoprire con autorevolezza il loro ruolo educativo.

Per quanto riguarda il tema specifico, portiamo l'esempio di un parco storico imolese restaurato (ma anche riqualificato) e inaugurato nel 2000, dopo due anni di lavoro. Il mio intervento è di premessa, gli aspetti tecnico-progettuali verranno trattati dall'architetto Bacchilega.

Poiché si interveniva in un parco storico, la Sovrintendenza ai beni ambientali svolse una funzione di controllo e chiese che le attrezzature ludiche presenti, ormai superate e insicure, fossero rimosse, anche perché troppo vicine alla parte storica del parco. E questa fu la molla d'avvio per ripensare al gioco e ai giochi. L'area *dedicata* ai bambini si presentava come una classica "bambinopoli" anni sessanta, con alcuni giochi in tubo di ferro, che in ogni caso avrebbe dovuto essere riqualficata e *messa i sicurezza*.

L'aspetto rilevante dell'esperienza che proponiamo non consiste tanto nel prodotto finito, che pure di un certo interesse, quanto piuttosto nel processo di progettazione partecipata che ha coinvolto un gruppo di ragazzi e nella traduzione effettiva di alcune loro idee in progetti esecutivi e in strutture.

Il processo di riqualficazione del parco sarebbe stato lungo e complesso e i progettisti incaricati da Comune di Imola mi chiesero di collaborare per quanto riguardava l'individuazione della nuova area gioco e dei giochi da attrezzare. Decidemmo insieme di coinvolgere le insegnanti e gli scolari di due classi elementari, considerando bambini e bambine come veri e propri consulenti del "piacere di giocare all'aria aperta". Lo facemmo perché le delibere e le risorse destinate dal comune garantivano che i bambini avrebbero visto il risultato del loro lavoro. Spesso infatti bambini vengono coinvolti senza che possano vedere il risultato della loro collaborazione.

Quando si concludono con successo queste esperienze hanno risvolti educativi evidenti, sul piano del sentimento di appartenenza alla comunità, nella maturazione della percezione dell'autoefficacia e del valore del cooperare fra ragazzi e fra ragazzi e adulti. Nel nostro caso, poi, c'è da aggiungere che le insegnanti usarono le attività di analisi e progettazione per realizzare parti del loro programma curricolare, con particolare riferimento alla psicomotricità, all'educazione all'immagine, alla linguistica...

Due sono state le classi coinvolte nella progettazione, ma sul piano delle analisi parteciparono anche tre classi di un'altra scuola; quindi sono stati impegnati circa 100 bambini/e, oltre le loro insegnanti.

In primo luogo abbiamo svolto un'attività di esplorazione avventurosa del parco, che si presenta piuttosto vasto, con una piccola collina (il "monte Castellaccio") e attraversato da un torrente. Il luogo, sebbene circondato dall'autodromo, è per Imola molto evocativo, per aspetti ambientali, geologici e paleoarcheologici.

Abbiamo organizzato le cose in modo che i bambini incontrassero l'ambiente in maniera insolita, lasciando che prendessero confidenza con l'area e facessero le cose che generalmente i genitori non permettono. Coi genitori c'eravamo comunque messi d'accordo.

L'esperienza è stata avvincente. I bambini/e sono stati più volte al parco, l'hanno esplorato ed esaminato da diverse angolature, hanno riflettuto anche sulla sicurezza, ma soprattutto hanno giocato, occupato gradualmente i *grandi* spazi, fatto capriole e grandi corse, saltato, scavato, si sono arrampicati sulle ripe scoscese, si sono sporcati, hanno gioiosamente faticato e sudato. Pur essendo vicini alle attrezzature ludiche, i giochi di bambinopoli, solo un paio di loro hanno chiesto di poter giocare con scivoli e altalene: la percezione diffusa era che il vero grande gioco fosse il parco, l'ambiente.

Riflettendo a freddo ci siamo chiesti che bisogno ci fosse di mettere dei giochi in un posto così bello, affascinante e divertente?

Qualcuno ha fatto notare che sono pochi i bambini che hanno l'autorizzazione di giocare liberamente nel parco. Abbiamo deciso allora di progettare strutture e

situazioni di gioco da sistemare nei prati più facili da raggiungere, per quei bambini che per l'età o per il timore dei genitori, non avessero la possibilità di esplorare il parco e di giocare liberamente.

Le regole per la progettazione concordate coi bambini erano tre:

"1. I giochi debbono servire per saltare, rotolare, arrampicarsi, nascondersi, scivolare, paciugare con l'acqua, stare dentro a delle casette un po' in alto..."

2. Non devono essere pericolosi.

3. Bisogna usare prima le cose che ci sono già (ad esempio sassoni per arrampicarsi e fossi per saltare), poi usare materiali naturali (come il tronco di un albero malato, corde, sabbia)."

Entro i confini concordati insieme, i bambini hanno disegnato, discusso, valutato le loro idee anche sul piano della fattibilità: nel senso che di fronte alle proposte fantascientifiche c'era sempre un compagno o una compagna che facevano notare l'esagerazione e richiamavano alle regole stabilite.

Le proposte sono poi state esaminate dai tecnici. Alcune idee sono state realizzate come i bambini le avevano pensate (ad esempio il labirinto dei tronchi), alcune sono state recepite e trasformate (come la casa sull'albero che in realtà è una casetta su pali abbastanza comune), altre sono state bocciate. I suggerimenti dei bambini hanno però ispirato i tecnici che hanno proposto altre situazioni ancora, come ad esempio la fontana a pozzanghera dove giocare a piedi nudi d'estate.

Un aneddoto in tema di comunicazione intersettoriale: per due volte i giardinieri incaricati della manutenzione hanno tolto dei tronchi d'albero (sistemati su nostra indicazione dall'impresa che curava i lavori di riqualificazione), credendoli materiali abbandonati, da rimuovere. Non c'è stato nulla da fare. Non siamo riusciti a trovare il canale giusto per fare pervenire la nostra richiesta alla persona giusta.



Labirinto di tronchi



Il "riparo"

"Giocando s'impara"

Maria Pia Sala architetto di Vicenza

Vengono qui ripresi argomenti riguardanti il tema della sicurezza. Le diapositive proiettate hanno la funzione di dimostrare che spesso i parchi- gioco tipici delle città italiane presentano una serie di problemi.

Il concetto guida consiste nel fatto che, se anche questi parchi sono forniti di giochi a norma, questo non significa che siano sicuri: il parco è spesso difficilmente accessibile perché collocato vicino a strade troppo trafficate o non raggiungibile da percorsi pedonali e ciclabili protetti e la manutenzione delle attrezzature non è frequente. Uno degli aspetti più importanti inoltre è il fatto che non si tiene conto delle fasce di età; ciò implica che spesso alcuni giochi non sono adatti per esempio a bimbi piccoli: i parapetti delle scalette degli scivoli o dei castelli non sono sicuri per i bambini/e che non superano una certa altezza, o le alzate delle scale sono troppo alte.

Un esempio positivo è quello del parco giochi di Battery Park City a New York: si presenta come uno spazio recintato, costruito pensando ai bambini/e; è accessibile solo da strade pedonali o ciclabili, dato che a sua volta è posto all'interno di un parco pubblico; i percorsi di gioco si sviluppano su due piani, infatti a piano terra vi sono attrezzature ludiche destinate ai bambini/e molto piccoli/e, che addirittura non camminano, mentre la parte superiore è destinata ai più grandi. I giochi sono stati pensati per essere usati impropriamente, i piccoli/e sono liberi di dare sfogo alla loro creatività.

Un altro esempio è L'Atelier de Launay, un laboratorio di artigiani scultori del legno che si trova in Normandia. E' interessante sotto molti punti di vista, primo fra tutti quello che si parla di spazi di vita e non di parco giochi, e secondo che sono parchi educativi. In questi parchi, infatti, è possibile fare esperienze dirette, esprimersi liberamente, inventare giochi, accrescere le conoscenze incontrandosi e relazionandosi con gli altri. E' molto interessante inoltre il fatto che il parco, nella struttura e nella scelta dei giochi, richiama alla storia del luogo, riassume infatti in sé il passato, il presente e il futuro del quartiere in cui il parco si sviluppa.

Un altro aspetto che ci terrei a sottolineare è la realizzazione, negli Stati Uniti, di parchi per la riabilitazione fisica dei bambini/e disabili, e per la convalescenza di bambini che necessitano di tranquillità dopo delicati interventi chirurgici.



Parco-giochi Battery Park City, New York



Attenzione per i più piccoli: il bambino utilizza sostegni appositamente progettati per la sua età



Attrezzatura all'interno di un parco in un centro di riabilitazione fisica rivolto ai bambini a New York



Un'area dedicata ai più piccoli all'interno del parco-giochi Battery Park City, New York

- **Domande emerse dai gruppi costituiti**

1. “ Si è parlato molto di questa progettazione partecipata, laddove non c'è niente come ci si deve muovere? A Sassuolo, per esempio, ci si trova davanti a una realtà priva di interlocutori con i quali confrontarsi, i bambini/e dove sono? Quindi, in sostanza, come si costruisce questa progettazione partecipata nel momento in cui appunto non c'è una domanda da questo punto di vista e né dal punto di vista associativo all'interno di una amministrazione ? Visto infine che la partecipazione richiede un interesse, una cura e dei tempi non indifferenti, come sposarla dato che oggi si è sempre in uno stato di emergenza?”

2. “Riguardo l'esperienza di Imola, che è sembrata molto positiva, come si è riuscito, a monte, a far partire il tutto?”

3. “Come si fa a far partecipare i genitori, che sono spesso gli ultimi che interagiscono con tutto il processo della progettazione della partecipazione? Questo perchè spesso, dopo che i bambini/e inventano i loro giochi, dopo che i progettisti li progettano e l'amministrazione li accetta, dopo tutto questo percorso, una volta realizzati i giochi, intervengono alcuni genitori preoccupati della sicurezza del tal gioco fino al punto di eliminarlo dal parco (come è successo per una teleferica a Zola Predosa). Questo accade perchè evidentemente non sono stati chiamati in causa tutti gli elementi per poter arrivare al tal gioco”

- **Risposta di Maria Pia Sala**

Si sottolinea quello che è già stato detto da Valter Baruzzi e cioè che la progettazione partecipata è una questione molto delicata; i bambini/e sono bambini/e, non sono architetti, quello che possono produrre da un lavoro di progettazione partecipata sono domande e non risposte, che invece sono di competenza dei tecnici.

Un altro aspetto da sottolineare è che spesso ci si occupa di problematiche di un determinato quartiere con i bambini/e della scuola posta in tal luogo, ma spesso i piccoli protagonisti provengono da zone molto distanti e non vivono il quartiere in questione; forse avrebbe più senso coinvolgere i bambini di un centro ricreativo o di una ludoteca, dove sono presenti i piccoli abitanti di una specifica zona.

