



Regione Emilia-Romagna

Assemblea Legislativa

conCittadini

2013/2014

Festa del Diritto al gioco

Associazione La Lucertola (RA)

“Liberiamo il gioco”, è con questo slogan che si è realizzata la seconda edizione della “Festa del Diritto al gioco” tenutasi nel pomeriggio del 25 maggio presso il parco Manifiorite di Ravenna.

Un nutrito gruppo di organizzazioni locali hanno contribuito a creare un evento carico di possibilità di gioco e relazione per i minori di età e per coloro che li hanno accompagnati, attraverso la ricerca fondi e coordinamento volontariamente offerti dell’associazione La Lucertola.

Assieme a questo, chi si è coinvolto nel percorso di avvicinamento alla Festa ha anche potuto condividere significati relativi alla cultura ludica partecipata: a mezzo del gioco e del giocare comprendere e condividere cultura e relazioni interpersonali significative, vivendo il dinamismo della cultura di appartenenza.

Ad anticipare l’evento si è realizzata la conferenza **C’E’ GIOCO E GIOCO**, condotta da Roberto Farnè dell’Università di Bologna, Dipartimento di Scienze della Qualità della Vita, assieme a Laura Casanova (psicoterapeuta e componente della neonata associazione Psicologia Urbana e Creativa), tenuta presso l’aula magna del liceo artistico di Ravenna, dalle 17,00 alle 19,00.

ATTIVITA' REALIZZATE E DOCUMENTATE DURANTE LA FESTA

Per facilitare la presa visione dei diversi contenuti che si sono realizzati durante la Festa del Diritto al gioco del 2014 si è generata una Mappa delle attività svolte durante la Festa. sfogliando le pagine linkate qui di sotto, si accederà ai contenuti della Festa descritti con foto e testo.

“Liberiamo il gioco” è la frase-slogan scelta per tematizzare questa seconda edizione della Festa del Diritto al gioco a Ravenna. Essa è stata scelta perché indicativa di una opposta situazione (frustrante ed attuale) in cui i bambini e le bambine del nostro contesto socio-culturale moderno – purtroppo - vivono in maggioranza.

Di una situazione e condizione culturale in cui gli adulti ancora non hanno compreso appieno che “giocare” non è una opzione ma un elemento essenziale (concetto chiave ben espresso da Roger Hart nel brevissimo ed emozionante video “This is me” a promozione dell’articolo 31 della Convenzione dei Diritti di Bambini - ad opera dell’associazione internazionale sul gioco - IPA) che garantisce piena maturità fisica, mentale, emotiva e socio-relazionale alle nuove generazioni.

In sostanza, il Diritto al gioco non lo si misura nel risultato di una Festa (seppur coronata da grande partecipazione, vissuta in un’atmosfera serena e gioiosa), ma se per tutto l’anno si potesse giocare

liberamente e all'aperto tutti i giorni. Il messaggio di Roger Hart coglie di sorpresa coloro che usano il gioco come "strumento educativo" - inappropriatamente usata come forma di ricatto/punizione... "se non ti comporti bene non esci a giocare"... come lo rivela l'indagine svolta nelle scuole.

La Festa è stata soprattutto occasione per mettere in mostra slogan e manifesti elaborati dalle nuove generazioni a promozione del Diritto al gioco, materializzando in altri linguaggi quanto esposto sopra. A supporto di questi manifesti in mostra c'era appunto un'indagine sugli ostacoli che impediscono ai bambini/e di giocare all'aperto, che era anche il tema della festa, utile a segnare l'evoluzione futura di questo progetto. Altri contributi sono pervenuti da alcune classi della scuola elementare Moretti di Punta Marina (in seguito al progetto di arricchimento "Messaggi in bottiglia") e C. Balella di Piangipane (con il progetto di arricchimento "Generi e giocattoli - giocare la differenza di genere") sono stati messi in mostra all'interno del centro Quake, creando un Piccolo display.

Nel centro Quake è anche avvenuta l'inaugurazione della mostra di aquiloni a ricordo di Medio Calderoni, il poeta delle comete o tappezziere del cielo, preso a simbolo dell'identità di un territorio da valorizzare, del gioco e del valore della libertà. Una bella impresa portata a termine anche con il contributo di Legambiente, che pienamente riconosce quanto il giocare con l'aria restituisca importanza all'aria - come bene comune da preservare nella sua assoluta salubrità.

In linea con questo l'Associazione Erbe Palustri ha sia curato un altro piccolo display di giocattoli della tradizione in legno - molti dei quali disponibili per l'immediato uso ludico - e sia ha portato i preziosi pannelli dei Diritti Naturali di bimbe e bimbi di Gianfranco Zavalloni (di cui ci preme ricordare la prematura scomparsa, avvenuta nell'agosto del 2013).

E poi l'area dei bigliodromi di Baldazar, per combinare la peculiarità di una cultura ludica del passato (quale quella del bambino/a che due generazioni fa giocava in strada) e l'estro del ludico artista.

Di riflesso a questo, la presenza Mabuhay Associazione Italo-Filippina ha aggiunto un tocco di "cultura ludica altra", facendoci apprezzare il valore/rispetto della differenza per farci conoscere il gioco del Sungka - che anche sul piano del gioco si manifesta ricca nel mondo.

La Festa si è compiuta pienamente attraverso le innumerevoli occasioni di laboratorio e gioco distribuite in vari luoghi del parco, ed anche della strada adiacente al parco - via Eraclea che, chiusa al traffico per l'occasione - come per l'anno scorso ha visto il gioco con i carrettini: una eccitante e fragorosa possibilità di giocare in strada con grossi giocattoli le cui ruote sono fatte con i cuscinetti a sfera (come detta la tradizione a

partire dagli anni '50), portati anche quest'anno dalla Banda del Carrettino.

Una parte da leone è stata fatta dai molteplici centri di interesse ludico condotti da adulti e bambini/e della scuola dell'infanzia Maniforite; e poi l'arricchimento portato dal dopo scuola di Città Meticcia e dell'ArciBombo e di classi della scuola elementare Pasini con il labirinto di lenzuola o il lenzuolalabirinto evocativo, le scatole per il gioco libero di costruzione e la pista gjmkana in erba .

Tutti utili sfondi per liberare il gioco libero (come ci ha ricordato l'importanza Mauro Cervellati dell'Unicef Italia ad inizio percorso di progettazione della Festa in quel 15 ottobre 2013, per liberare il gioco del bambino/a dalla programmazione dell'adulto, restituendo valore spazi e tempo a quello spontaneamente iniziato e diretto dai minori di età).

Vi è stato l'acclamato grande ritorno di Kirtan, con i suoi tamburi per un laboratorio all'aperto di percussioni, con l'incanto portato dalla sua cornamusa in una promenade di gruppo. E poi anche la performance musicale finale del laboratorio dell'associazione Tititom, a chiusura di un percorso sviluppato presso il centro Quake. Con la presenza del gruppo "Ravenna in tutti i sensi", si è attivato un diverso e speciale laboratorio di decorazione artistica di scatoloni-case .

Speciale nota merita "Dialogando con i genitori", un'attività nuova condotta dal tema di Psicologia Urbana e Creativa tesa a interagire con i genitori presenti, al fine di coscientizzare gli stessi sul valore del gioco (infatti, sin dall'anno scorso ci siamo resi consapevoli di quanto sia necessario che il gioco sia praticato e nel contempo coscientizzato, affinché possa portare i suoi pieni benefici a se, agli altri ed al mondo).

Ulteriori attività sono arrivate dalla presenza del Centro La Lucertola e il loro laboratorio di giocattoli dal mondo; poi gli operatori della Coop. Impronte-kirekò con un laboratorio di "Impronte di colore" che ha riprodotto in piccolo quanto è stato realizzato nei laboratori scolastici; gli operatori della Cooperativa





CARRETTINI IN STRADA

Alla Festa del Diritto al gioco di quest'anno – come per quella dell'anno scorso, tutti e tutte ben attrezzati di caschetto, bambini e bambine di varie età hanno avuto l'opportunità di giocare con i carrettini – giocattoli della tradizione fatti in legno, e dotati di ruote metalliche con cuscinetti a sfera – lanciandosi chi più chi meno nella sempre fragorosa esperienza di gioco. Per chi ha avuto l'occasione di sperimentare questo grosso giocattolo in corsa, le vibrazioni che dalla strada si trasmettono alle ruote (di metallo), al sedile e quindi al corpo, spesso sono la prima sensazione che colpisce e anche disorienta, facendo un po' tremare di paura i novizi, soprattutto se sono in tenera età. La pronta e stretta presa ad un appiglio, quali le maniglie di cui è stato fornito questo modello di carrettino (dettaglio che non era presente nei carrettini tradizionali), riesce quasi sempre a rassicurare.

Non essendoci la discesa in questa strada (per l'occorrenza chiusa al traffico), l'unica modalità per dotare di energia propulsiva il giocattolo, è data dall'amico dall'amica, dall'adulto genitore e non, che spingono o tirano il carrettino – appoggiandosi sulle spalle del guidatore o prendendo la corda di cui è provvisto il semiasse anteriore del carrettino.

In molti e contemporaneamente hanno potuto beneficiare del gioco in strada con il carrettino, di apprezzare il luogo di vita riappropriandosi di una libertà - quella di condividere con altri ed altre un luogo pubblico che per le generazioni precedenti è stato una occasione di più per socializzare e giocare, spendere il loro tempo libero.



Progetto Crescita impegnati nel laboratorio di costruzione del popolarissimo canestrino o bilboquet. Sorpresa di altro genere è stato l'arrivo di uno sciame d'api, che con la loro regina erano in cerca di casa - trovando momentaneo appoggio su di un ramo di un albero - presso l'ingresso del Quake. La cosa ha certamente creato un evento imprevisto che ha condizionato quanto si stava svolgendo nel cortile del centro Quake, con l'esibizione della banda giovanile organizzata dall'associazione Tititom. Vi sono stati tempi di indecisione sul da farsi. Poi le discussioni tra referenti vari, polizia municipale hanno portato a diverse decisioni tra cui quella di chiamare i pompieri per poter avere accesso ad una scala mobile. Con essa e grazie a Tonino (Impronte-Kirekò) una volta che la Festa era termina, si è potuto rimuovere la Regina con lo stuolo di operaie.

Un grazie sincero a tutti gli operatori ed operatrici dell'associazione La Lucertola, Se-Stante, ARAR, Arci, Aga tutti e tutte disponibili a supportare gli altri nei diversi centri di interesse ludici. Si spera di non avere dimenticato nessuno!

Si ringraziano tutti coloro che sino ad oggi hanno collaborato per la preparazione dell'evento e di coloro che sono stati generosamente presenti alla festa dando il loro servizio volontario, che assieme al contributo della Fondazione Cassa di Risparmio, ha permesso di restituire alla comunità uno dei tanti rituali sani e conviviali che la comunità stessa ha bisogno per ritrovarsi e rinsaldarsi, fatta di "ingredienti" semplici e relazioni sincere.

Un ultimo invito è quello di restare uniti e convinti sotto al principio che l'Infanzia e adolescenza sono beni comuni: urgente è promuovere l'interazione, l'autonomia ed il loro protagonismo in città.

La promozione dell'evento

I manifesti affissi in città e quello speciale manifesto plurilingue affisso alla scuola Pasini, alla Casa delle Culture, agli ingressi del parco Manifiorite nei due bar limitrofi al parco.

Il volantino porta nel suo fronte le informazioni essenziali per ubicare la festa e nel suo retro il programma della festa, dando anche giusto riconoscimento alla lunga lista di soggetti collaboranti.

L'immagine riportata nel volantino riprende ed anticipa un qualcosa che si è sviluppato nelle scuole durante l'ultimo incontro dei laboratori scolastici, quando la classe è stata invitata ad adoperarsi per un lavoro di sintesi (elaborando uno slogan a promozione del Diritto al gioco giacente su di uno sfondo colorato), mediante l'uso di varie tecniche espressive.

La memoria dei passi di avvicinamento precedenti e per visionare e conoscere quanto si è realizzato l'anno scorso, visitate la pagina web: www.dirittoalgioco.net/

Il successo di questa seconda edizione lo si è misurato - almeno dal punto di vista di chi ha progettato ed organizzato l'evento - nella nuova disponibilità offerta dai soggetti vari affinché vi sia anche per l'anno prossimo una terza edizione della Festa del Diritto al gioco - probabilmente da svolgersi nel pomeriggio della domenica 24 maggio 2015.

Renzo Laporta - referente dell'associazione La Lucertola per la progettazione, ricerca fondi, l'organizzazione e il coordinamento della Festa

Ravenna 18 giugno 2014 – ciao@medioeisuoiaquiloni.it





FESTA DEL DIRITTO AL GIOCO
Siete tutti e tutte invitati a celebrare la giornata mondiale del diritto al gioco!
25 maggio 2014, dalle 15 alle 19 presso il parco Manifiorite

LA SCIMITTA IN PIAZZA - 25 maggio 2014
15.00 piazze in sede 19.00 in Piazza "Scimitta"

FESTA DEL DIRITTO AL GIOCO
Siete tutti e tutte invitati a celebrare la giornata mondiale del diritto al gioco!
25 maggio 2014, dalle 15 alle 19 presso il parco Manifiorite

LA SCIMITTA IN PIAZZA - 25 maggio 2014
15.00 piazze in sede 19.00 in Piazza "Scimitta"

LIBERIAMO IL GIOCO
"Right to Play Festival" - May 25th from 1 to 7 pm at San Marco Manifiorite

AG AK YELEEFU DOOMU ADAMA CI FO
DIEBER 25 MAI 2014 CI JARDIN MAM FIORITE
LI KO DOORE 3 HEURES BA 7 HEURES
CI NGOON

www.dirittoalgioco.net

2019
FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO DI RAVENNA

FESTA DEL DIRITTO AL GIOCO
Siete tutti e tutte invitati a celebrare la giornata mondiale del diritto al gioco!
25 maggio 2014, dalle 15 alle 19 presso il parco Manifiorite

CONFERENZA PUBBLICA

C'è gioco e gioco

Roberto Farnè
Professore ordinario DIDATTICA E PEDAGOGIA SPECIALE, Dipartimento di Scienze per la Qualità della Vita dell'Università di Bologna

e

Laura Casanova
Psicologa e Psicoterapeuta Sistemico-Relazionale, Socia fondatrice e segretaria della Associazione Psicologia Urbana e Creativa

presso:
**Aula Magna del Liceo artistico
via Tombesi Dallova, Ravenna
- 20 maggio 2014, dalle 16,45 -**

Riflessioni sull'importanza che il gioco ha per lo sviluppo infantile come 'nutrimento' anche emotivo e sul ruolo che assume nella nostra vita. Ogni gioco suscita emozioni diverse di cui spesso non siamo consapevoli, produce effetti emotivi e attiva sistemi diversi.

Nel promuovere il diritto fondamentale al gioco ci si interroga inoltre sul punto di vista del bambino e del genitore sull'importanza del gioco all'aperto e su quali sono gli ostacoli al gioco all'aperto.

In questa occasione verrà data restituzione dell'indagine svolta all'interno del progetto 'Nutrisci di Gioco' condotta da Psicologia Urbana e Creativa in collaborazione con Associazione La Lucertola in occasione della quarta edizione della manifestazione Bimba Mia Bimbo Mio.

ROBERTO FARNÈ: La sua attività di ricerca, documentata da numerose pubblicazioni, e l'attività didattica riguardano principalmente la Pedagogia del gioco e dello sport, l'Iconografia didattica, la media education

LAURA CASANOVA: professionalmente impegnata nel lavoro con le coppie e le famiglie e interessata alle relazioni umane e familiari, è referente del Progetto "Nutrisci di Gioco" svolto in occasione della ultima edizione di Bimba Mia Bimbo Mio a Ravenna.

E' PREVISTO ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

www.dirittoalgioco.net

FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO DI RAVENNA

2019
Ravenna
Liceo Artistico

IL GRUPPO PROMOTORE DELLE INIZIATIVE SUL DIRITTO AL GIOCO IN CITTÀ

Storicamente, il primo gruppo promotore (Ass. La Lucertola, Arci, FIAB, Legambiente, Uisp, Csi) della Giornata mondiale di celebrazione del Diritto al gioco del 26 maggio 2013, trova accordo iniziale al seguito della realizzazione del progetto IO FUORI GIOCO (primavera 2013), e su di esso si è venuto gradualmente a strutturare l'idea di progettare la nuova edizione del festa del Diritto al gioco, appunto nella giornata del 26 maggio 2013, improntata sulla formula del collaborare per co-costruire l'evento.

Questo rapporto era già stato avviato nell'estate del 2012, in preparazione al primo progetto Summerhill School a Ravenna, che ha portato anche alla pianificazione di altri eventi, tra cui anche quello di dare nuova vita alla celebrazione del Diritto al gioco.

Una giornata questa che si è coniugata con questioni di sostenibilità ambientale, e supporto al progetto UNICEF delle "Città amiche dei bambini e delle bambine".

In tale contesto si è coniato lo slogan "Infanzia e adolescenza, beni comuni: autonomia, interazione e protagonismo in città".

Questo è lo sfondo e comune denominatore che lega i componenti del gruppo promotore e l'esercizio del diritto al gioco in città.

ATTUALMENTE - Si sta ora progettando la seconda nuova edizione della giornata di festa per il Diritto al gioco, con l'associazione La Lucertola capofila, limitandosi a coordinare e garantire una base di attività per la festa, nonchè trovare fondi per sviluppare l'evento, a partire dalla sua fase di preparazione.

Ad oggi si presenta una più nutrita presenza di vecchi e nuovi soggetti locali, istituzionali e non, che hanno deciso di aderire e dare il contributo. Sarà altresì importante mantenere centrato il focus dell'evento: il gioco ed il giocare dal punto di vista dei bambini/e nel contesto socio culturale di oggi, in sintonia con il documento e progetto Unicef Nove Passi per l'azione.

Dal nostro punto di vista c'è forte possibilità che, attraverso un evento centrato sul gioco, la sua preparazione, la rete di relazioni che si instaurano, si possa contribuire a migliorare la cultura dell'infanzia e le sue condizioni di vita in città.

Attualmente si ha il coinvolgimento di: Assessorato Istruzione e alla Cultura, Ravenna 2019, Circoscrizione III e Casa delle Culture delle Culture - ARCI - LEGAMBIENTE - FIAB - UISP - CSI - ECOMUSEO VILLANOVA

DI BAGNACAVALLO - ASSOCIAZIONE PSICOLOGIA URBANA E CREATIVA - SCUOLA DELL'INFANZIA MANIFIORITE - LE SCUOLE ELEMENTARI Torre, Randi, Garibaldi, Pascoli, Tavelli, Moretti, Piangipane - CONSIGLIERI AGGIUNTI (Meho e Diop) – Coop. IMPRONTE - CENTRO LA QUERCIA - ASSOCIAZIONE CULTURALE PEDIATRI - ASSOCIAZIONE DALLA PARTE DEI MINORI - POLIZIA MUNICIPALE- Coop PROGETTO CRESCITA - ASSOCIAZIONE SESTANTE- COMITATO UNICEF LOCALE - CENTRO LA UCERTOLA - ASSOCIAZIONE TITITON - CENTRO GIOVANI QUAKE - GRUPPO RAVENNA IN TUTTI I SENSI - .. altri si aggiungeranno



ATTIVITÀ A PREPARAZIONE DELLA FESTA DEL DIRITTO AL GIOCO DEL 25 MAGGIO 2014

Attraverso l'insieme delle attività qui sotto descritte - in parte in corso ed in parte concluse - si presenta quanto il gruppo dei soggetti coinvolti nel progetto della festa pubblica stanno preparando per l'evento (che si articolerà tra momenti fissi - come la merenda e le performance musicali - e liberi - come i tanti centri di interesse ludico dove i partecipanti sono sempre liberi di scegliere):

- ricerca fondi per la piena realizzazione ed arricchimento dell'evento (Fondazione Cassa di Risparmio, Ass. la Lucertola, Legambiente, Coop Aquileia, Arci provinciale); riunioni individuali e di gruppo con tutti i soggetti coinvolti e da coinvolgere (vedere relazioni degli incontri del 15 ottobre 2013, del 06 febbraio 2014, del 27 marzo 2014); organizzazione dell'evento

In conformità con le procedure vigenti (richieste di patrocinio e collaborazione al Sindaco, coinvolgimento Unità Pedagogica Comune di Ravenna ed Assessorato alla Cultura, team Ravenna 2019, uso del parco, permesso di chiusura della strada adiacente al parco, coinvolgimento della Polizia Municipale, coinvolgimento ambulanza della Croce Rossa); attività di coordinamento, con produzione di "strumenti bussola" per monitorare l'evoluzione del progetto fino al suo compimento.

- 10 laboratori scolastici (di tre incontri cadauno) presso le scuole elementari Torre, Pascoli, Randi, Garibaldi, Tavelli progettati, organizzati e condotti da operatori dell'Ass. La Lucertola, Ass. Se Stante e Cooperativa Impronte. Laboratori centrati sulla promozione del Diritto al gioco in specifico e di diritti dei bambini/e in generale (secondo le indicazioni Unicef), come il diritto a partecipare ed esprimere le opinioni, ad associarsi, al nome ed identità, ricevere informazioni "a propria misura", all'inclusione di chi è svantaggiato. Il tutto facendo leva sul pensiero critico (fare esperienza, riflettere sulla stessa confrontando punti di vista), le abilità espressive, fino all'ideazione di slogan e manifesti (realizzati su di una base pre-stampata dalle officine del Comune di Ravenna, che verranno poi messi in mostra alla festa, presso il centro giovani Quake) a promozione del Diritto al gioco, con indagine sugli ostacoli che impediscono ai minori di età di giocare all'aperto;

- 3 laboratori formativi per educatori presso la sede della cooperativa Progetto Crescita: i labirinti per le biglie in scatola, giocattoli con le bottiglie di plastica, giocattoli con tappini e la manica a vento (uno degli elementi che caratterizzeranno la decorazione del parco durante la festa)

- 2 incontri di laboratorio presso il dopo scuola dell'Associazione Città Meticcia, tesi ad ideare e realizzare grande gioco da portare al parco;



Che scatole! È stato uno di quei luoghi in cui i bambini/e hanno contribuito attivamente all'ideazione del gioco. In questo luogo gli operatori hanno messo a disposizione della libera iniziativa dei minori di età una grande quantità di scatole di varia dimensione, tutte di cartone colorate a tempera e ripiene di un pò di carta – come riempitivo per mantenere la forma dell'involucro più a lungo.

Le scatole sono state realizzate precedentemente e all'interno del doposcuola ArciBombo, come conseguenza di un laboratorio di arricchimento ed in preparazione della Festa, condotto da un'operatrice dell'associazione La Lucertola.

È stato straordinario osservare come bambini/e di diversa età si sono succeduti a giocare individualmente, in coppia o piccolo gruppo con questo materiale. Un materiale da costruzione, a giudicare dalle foto scattate. Foto che colgono momenti vari accaduti nell'arco di tutto il pomeriggio, anche sotto l'occhio sempre discreto dei genitori, che evidentemente hanno giudicato come sicuro questo luogo.

Dunque, giocare a costruire all'aperto secondo regole, tempi, modalità, con altre persone scelte solo dai bambini/e stessi, questo è quello che si dice del gioco libero, iniziato, protratto e concluso dal bambino. Un'esperienza che purtroppo risulta sempre più rara.

È di altri tempi la memoria di adulti e nonni che si ricordano di quando loro potevano realizzare piccole costruzioni ricorrendo a veri materiali e strumenti da costruzione, come legni assi pali martello sega e chiodi...ma forse non è detto che anche noi - in un futuro prossimo - non ci si voglia cimentare con una ri-attuazione dei campi Robinson o degli attuali Adventure Playground un pò diffusi in tutta Europa eccetto che da noi.

Un'esperienza sicuramente da ripetere, anche perché in linea con quanto Mauro Cervellati dell'Unicef Italia ci aveva richiesto di adottare nel suo primo intervento a favore e consiglio di questa Festa del Diritto al gioco

GIOCO LIBERO CON IL CARTELLONE - GIOCARE PROPRIO CON TUTTO

Vi è stato anche un altro luogo dove il gioco è accaduto senza che alcun adulto lo stimolasse. E se questo è accaduto lì nel momento che si passava di lì con la macchina fotografica è probabile che cose simili sono successe anche in altri luoghi del parco, sotto l'occhio discreto dell'adulto che ha concesso che il bambino esplori e sperimenti il mondo attraverso il giocare.

Due bambini sono stati "colti" mentre facevano un'esperienza di gioco esplorativo e sensoriale con il cartellone che listava che cosa accadeva nell'area di gioco dove erano raccolte le proposte portate dalla scuola dell'infanzia. Uno dei due bambini guidava l'esperienza, camminando verso il cartellone per andare a sollevarlo con la testa, e sentire che effetto faceva la carta che gli scivolava sul viso, fronte nuca. Questo bambino era in controllo dell'esperienza, la padroneggiava e perciò si può dire che la sua azione aveva tutta la dimensione del gioco. L'altro, più piccolo, voleva copiare il primo ma non ci riusciva pienamente

- 3 incontri di laboratorio presso la scuola dell'infanzia Manifiorite: coinvolgendo genitori e bambini/e nell'apprendimento - via sperimentazione diretta e l'animazione educativa - della costruzione della tenda piccola e gigante, il villaggio, il tunnel, il labirinto

- coinvolgimento del dopo-scuola ArciBombo presso la scuola elementare Pasini, con contributo Arci Provinciale;

- coinvolgimento nucleo educativo della Polizia Municipale per allestire e condurre percorso per biciclette con cartelli stradali, per bambini/e; nonché attività di gioco in strada con i carrettini della Banda del carettino;

- 2 laboratori di 2 incontri ciascuno tenuti presso due classi della scuola elementare Pasini per realizzare oggetti ludici da giocare durante la festa;

- organizzazione della conferenza C'E' GIOCO E GIOCO con Roberto Farnè (Università di Rimini-Bologna) e Laura Casadio (psicoterapeuta dell'Ass. Psicologia Urbana e Creativa) per il 20 maggio 2014, ore 17,00 presso Aula Magna Liceo Artistico di Ravenna;

“**Liberiamo il gioco! perchè il gioco libera tutti**” tema e slogan della festa, nonché percorso di indagine di quest'anno giocare all'aperto nel cortile scolastico (momento dei laboratori a promozione del diritto al gioco a scuola) labirinti e bigliodromi per giocare con le biglie (istante colto durante il lab. formativo presso sede cooperativa Progetto Crescita) il laboratorio di percussioni nel parco con Kirtan che replicherà la sua presenza anche per questa festa.

- “**Dialogando con i genitori**”, dialoghi del gruppo Psicologia Urbana e Creativa con i genitori dei bambini/e che partecipano alle attività ludico-ricreative nei parchi cittadini durante il progetto IO FUORI GIOCO (seconda edizione - primavera 2014). Dialoghi aventi lo scopo di sollevare memorie ludiche dell'infanzia, confrontandole con le possibilità ludiche dei bambini/e di oggi e ricercare le possibili cause che impediscono loro di giocare all'aperto in città;

- **la mostra “Medio e i suoi aquiloni”** con annesso laboratorio supportati da fondi dell'Ass. La Lucertola e Legambiente Circolo Matelda: è uno specifico lavoro che l'Ass. La Lucertola sta conducendo per ricordare la figura di Medio Calderoni, situando il tutto proprio nel quartiere Darsena - dove l'anziano Medio risiedeva e faceva volare i suoi aquiloni artistici, che per questo operare ludico, generoso e libero, bene si è meritato l'appellativo di “tappezziere del cielo e poeta delle comete” (termine con cui si chiamavano gli aquiloni tradizionali). Una mostra che materializza il lavoro di pochi amici, condotto da diversi anni e che all'inizio ha

visto la pubblicazione del sito internet www.medioeisuoiacquiloni.it

- contributi creativi (battelli costruiti con legno spiaggiato, automobiline e bambole realizzate con materiali naturali di risulta) provenienti dai laboratori condotti presso la scuola elementare “Moretti” di Punta Marina dal titolo “Messaggi in bottiglia”, e “Giocare la differenza di genere” condotti presso la scuola elementare C. Balella di Piangipane;
- elaborazione degli strumenti della promozione dell’evento: manifesto per l’affissione, volantino promozionale formato A5, locandina, lettere di invito alle riunioni;
- la merenda con prodotti naturali offerta dal contributo della Coop Aquileia
- e poi l’ideazione, stampa distribuzione gratuita della maglietta per lo staff di adulti e bambini/e che saranno a supporto della festa; la ricerca della cartellonistica stradale per il percorso in bicicletta che i bambini/e faranno con la guida del gruppo di educazione stradale della Polizia Municipale; collaborazione con il comitato Unicef locale per fare ricorso a strumenti Unicef a promozione dei diritti dei bambini/e (incontro con Mauro Cervellati, pubblicazione “I diritti dei bambini in parole semplici”); la partecipazione di Kirtan per attivare il laboratorio di percussioni; la performance dei giovani del Quake al seguito di laboratorio musicale attivato nel centro Quake stesso.
- sono in definizione altri punti: la partecipazione del Centro La Lucertola (dei mediatori linguistici/culturali dell’ass. Terra Mia per attivare un punto di “giochi dal mondo” e per facilitare il dialogo ed interazione con i “genitori migranti”, e laboratorio sul giocattolo per conto dell’ass. Fatabutega); la presenza del tavolo dei giocattoli della tradizione dell’Ecomuseo di Villanova di Bagnacavallo; la presenza di magnifici bigliodromi di Roberto Papetti con laboratorio annesso; organizzare possibile intervento del gruppo Generazione in movimento;
- documentazione delle attività in corso ed aggiornamento del sito internet www.dirittoalgioco.net, e organizzazione e supporto ad attività di videomaker per realizzare video della festa.
- informazione sull’evoluzione del progetto per il percorso con Cittadini dell’Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna.

Si ringrazia si da ora l’insieme dei soggetti coinvolti: Assessorato Istruzione e alla Cultura, Ravenna 2019, Circoscrizione III e Casa delle Culture delle Culture - ARCI – LEGAMBIENTE - FIAB - UISP - CSI

- ECOMUSEO VILLANOVA DI BAGNACAVALLO - ASSOCIAZIONE PSICOLOGIA URBANA E CREATIVA - SCUOLA DELL'INFANZIA MANIFIORITE - LE SCUOLE ELEMENTARI Torre, Randi, Garibaldi, Pascoli, Tavelli, Moretti di Punta Marina, C. Balella di Piangipane - CONSIGLIERI AGGIUNTI (Meho e Diop) – Coop. IMPRONTE - CENTRO LA QUERCIA - ASSOCIAZIONE CULTURALE PEDIATRI - ASSOCIAZIONE DALLA PARTE DEI MINORI - POLIZIA MUNICIPALE Coop PROGETTO CRESCITA - ASSOCIAZIONE SESTANTE - COMITATO UNICEF LOCALE - CENTRO LA LUCERTOLA - ASSOCIAZIONE TITITON - CENTRO GIOVANI QUAKE - GRUPPO RAVENNA IN TUTTI I SENSI - .. altri si aggiungeranno



LABORATORIO SCOLASTICO A PROMOZIONE DEL DIRITTO AL GIOCO

Con aprile si è dato avvio ai laboratori scolastici (coinvolgendo classi delle scuole Pasini, Tavelli, Randi, Garibaldi, Torre) a promozione del Diritto al gioco in specifico, e dei Diritti dei bambini/e in generale. Essi si concluderanno a maggio, qualche settimana prima della festa. Accompagna la scoperta dei vari diritti la lettura tratta dal libretto UNICEF "I DIRITTI DEI BAMBINI IN PAROLE SEMPLICI".

(per un resoconto dettagliato dei contenuti dei tre incontri di laboratorio vedere PRIMO - secondo - terzo INCONTRO che sono ancor da rendicontare perchè in fase di avvio).

PRESENTAZIONE ...Tutti i bambini hanno il diritto di giocare, ma quanti di loro lo sanno? Questo percorso per le classi quarte e quinte della scuola primaria di Ravenna è stato costruito prendendo spunto dalla Carta dei Diritti Internazionali del Bambino, redatta dall'UNICEF.

Facendo riferimento al diritto dei bambini/e di essere interpellati sulle questioni che li riguardano (art.12) e di avere un ruolo attivo in queste stesse decisioni, essendo informati tramite proposte di contenuti realizzati per loro in un linguaggio e un codice comprensibile, si è pensato a un progetto di cocostruzione partecipata del senso del gioco dal punto di vista dei bambini/e, finalizzato all'ottenimento di slogan da riprodurre su cartelloni esposti in vari punti della città.

Il progetto si articola in tre fasi, che costituiscono i tre incontri con ogni classe, della durata di due ore ciascuno. L'andamento dell'esperienza segue la linea della massima condivisione, dell'apprendimento cooperativo e dell'educazione tra pari: si tratta di condurre l'esperienza e il pensiero del gruppo di bambini/e, verso una stimolazione condivisa del pensiero sul tema del gioco.

Il primo incontro viene preceduto dalla richiesta alle maestre di chiedere ai bambini/e di documentarsi su quali giochi facevano i loro genitori da piccoli, per poi poterne parlare con loro già dal primo incontro.

Il primo incontro prevede una componente cinetica, ovvero si organizza insieme ai partecipanti un gioco tradizionale strutturato da loro e da noi proposto, come "il vento soffia e..."; il che preveda una configurazione ambientale e dei ruoli condivisi ed accettati, magari in giardino, o creando uno spazio in palestra (in alternativa in classe). Saranno i bambini/e, supportati dai conduttori, a dover regolare il proprio gioco in funzione di semplici regole necessarie a far funzionare il meccanismo.

Questo primo passaggio permette di esprimere al massimo le operazioni cognitive dei piccoli, le loro mappe





spazio- temporali, le mappe concettuali, il confronto con l'altro, la capacità di riconoscere ed accettare la regola in un'ottica di divertimento e sospensione della richiesta. Segue attività di riflessione e confronto di gruppo per rilevare quali sono gli elementi del giocare.

Infine fase di valutazione dell'esperienza, attraverso un'attività interattiva (gli schieramenti).

Poi una consegna per casa: intervistare i genitori, per rilevare quali erano gli ostacoli al giocare all'aperto quando i loro genitori erano bambini/e.

Nel secondo incontro, avrà maggior spazio la parte multimediale dell'esperienza, si proietterà un filmato: THIS IS ME Article 31 and a Child's Right to Play, che mostra vari momenti di gioco, accompagnati da semplici slogan sulla libertà di gioco.

Dopo questa "preparazione" ai bambini viene chiesto di esporre gli ostacoli riscontrati nel gioco, Si raccolgono le varie risposte in alcuni cartelloni. Identificare spontaneamente gli ostacoli del gioco, sarà quindi realizzato mettendoli per iscritto direttamente dalla voce viva dei piccoli, per delimitare e definire gli impedimenti alla riuscita corretta del gioco.

Altra attività conseguente sarà quella di mettere in scena una storia di "gioco ostacolato", e poi discuterne gli esiti, trovandone le alternative.

Lo scopo è quello di raggiungere la consapevolezza di star "giocando per giocare" senza pressioni esterne, ma immagini tratte dal video "This is me" - link con lo scopo di perseguire un intento comune: lo slogan...

Come arricchimento ulteriore si proporrà infine la lettura animata di un racconto per bambini/e, riadattato dal libro "Il vero vincitore". Essa parla della collaborazione nel gioco, nella capacità di stare-con-l'altro. In questa storia due personaggi, due animaletti- uno competitivo e l'altro più generoso e collaborante, devono riuscire a trovare delle strategie per concludere alcune attività, più o meno ludiche, in coppia.

Nel terzo incontro il gruppo dei bambini/e deve rispondere ad un "mandato" istituzionale: viene detto loro, in maniera solenne ed ufficiale, di aver ricevuto dal Sindaco il compito di creare dei manifesti da affiggere per la città di Ravenna. In base al materiale raccolto, alle difficoltà emerse, alle esperienze fatte, si dovranno costruire - lavorando su delle basi pre-stampate - dei cartelloni in formato 70x100 contenenti degli slogan, motti e informazioni, riguardanti il diritto al gioco, perché giocare, cosa impedisce il loro gioco e come aggirare gli impedimenti a questa attività.

I bambini/e vengono divisi in sottogruppi di lavoro per realizzare i manifesti; ogni sottogruppo verrà seguito, ma lavorerà in autonomia con le tecniche di uso del colore per creare lo sfondo (gocciolatura, soffiatura di colore,

spugna) sul quale poi inserire lo slogan scelto. I bambini/e, anche in questa fase, avranno la massima libertà espressiva e creativa nelle loro azioni. L'insegnante resta sempre esterno, nel monitorare l'andamento del lavoro.

Si sta valutando la possibilità di fare copia di questi manifesti affinché possano essere raccolti ed affissi dal Comune, e comunque trovare momento di mostra presso i locali del Comune, sicuramente durante la festa del 25 maggio.

Questa fase chiude un percorso permettendo al punto di vista dei bambini/e sulla questione gioco, di essere socializzato nella città...

Durante tutta l'esperienza – in alcune classi - verrà prodotta una documentazione filmata delle varie fasi del lavoro, al fine di testimoniare, il 25 maggio, il processo di laboratorio.

SCHEDA DEL LABORATORIO - Promotori: associazione La Lucertola, Coop Impronte, associazione SèStante. Progetto realizzato con i fondi della Fondazione Cassa di Risparmio



IL PRIMO INCONTRO DEL PERCORSO DI TRE INCONTRI DI LABORATORIO

Preparazione del setting di lavoro e Presentazione del progetto

Prima dell'avvio delle attività si dispone un foglio di carta da pacchi al muro, e poi si opera con la classe per creare il setting da mantenere per tutto l'incontro, posizionando i banchi ai lati della stanza, per fare spazio al centro dell'aula al cerchio di persone o alle attività ludiche in programma.

Le informazioni sono successivamente passate per via di una trasmissione diretta di contenuti verbali o per maieutica (rilevando quello che la classe già conosce): il progetto nel suo complesso e nello specifico del laboratorio (le date dei tre incontri, i tipi di attività e come esse si collegano ai diritti dei bambini/e, i tre obiettivi). Dopo la descrizione di come la classe arricchirà la festa (attraverso la creazione di slogan e manifesti) si passa al gioco in aula, in palestra, meglio ancora se nel giardino scolastico.

A partire dal gioco

A partire da questo setting si chiede al gruppo se si conoscono giochi da fare insieme, e si anticipa che ad essi seguirà un gioco portato dall'adulto. I giochi vengono brevemente raccontati. E poi si chiede di votare le scelte perché solo una o due di esse verranno giocate.

Tra i giochi ricorrono spesso : "Il gatto ed il topo", "Il gioco del telefono", Ad esse segue il gioco nuovo: "il vento soffia". La sua spiegazione è associata ad "una prova" del gioco prima di farlo "seriamente". Nel gioco, chi sta al centro esprime una frase magica che ha il potere di: "il vento soffia e fa spostare/volare tutti quelli che hanno ...ad esempio le scarpe da ginnastica bianche!". In questo modo tutti/e coloro che hanno la caratteristica enunciata devono alzarsi e cambiare di posto. Chi resta senza il posto sarà la nuova persona ad andare al centro del cerchio a pronunciare la frase magica.

L'aggancio di questo gioco con il tradizionale "gioco della sedia" rende lo stesso facile da comprendere.

Debriefing del gioco

La riflessione sull'esperienza è attivata con una modalità individuale: ognuno/a è invitato/a a trasporre sul foglio (scrivendo e/o con un disegno) "ciò che è piaciuto" e "ciò che non è piaciuto" dell'esperienza di gioco precedente, utile diventa il confronto tra di loro delle diverse esperienze ludiche appena praticate.

Piegando e dividendo il foglio in due parti - oppure in quattro (per avere 2 o 4 cose da dire) - si ricavano delle finestre su cui esprimere una cosa che è piaciuta ed una che non è piaciuta del giocare precedente.

Solitamente, seguono diverse domande da parte dei bambini/e per capire meglio cosa viene richiesto loro, o

forse per legittimare che sarà legittimo che ognuno/a si esprima come desidera.

L'attività prosegue ritagliando il foglio in 2 o 4 finestre, per poi andare ad attaccare i 2 o 4 fogliettini sul cartellone, facendo attenzione a selezionare tra la colonna del "Mi piace" e del "Non mi piace".

Per avvantaggiare la disposizione dei fogliettini sul cartellone, sono stati predisposti tanti pezzettini di nastro adesivo, permettendo ad ogni il vento soffia e fa spostare tutti quelli che...

Per alcuni bambini diventa importante poter stare affianco agli altri se non anticipare agli altri quanto vorrebbero scrivere sul loro foglio partecipante di essere autonomo/a.

Un foglio di carta da pacchi (2,20 x 1,20) è quasi appena sufficiente a contenere il tutto, dovendo anche spostare certi fogliettini per "risparmiare" spazio, utile ad altri.

Quando tutti hanno terminato di attaccare le loro espressioni al cartellone si chiede alla classe se vi siano volontari/e disponibili a raccontare il contenuto di uno dei loro fogliettini.

Uno dopo l'altro, bambini e bambine si susseguono in questo ruolo, e diventa necessario ravvisare loro di esprimere solo cose diverse da quelle già esposte.

La richiesta di motivare la scelta fa facilmente emergere ciò che fonda il giocare.

Domande aggiuntive quali... come si possa sintetizzare la frase? estrapolare il nucleo di senso? riformulare il tutto in una parola? anche chiedendo a resto della classe di aiutare in questa ricerca di sintesi (siamo già in una preparazione dello slogan)... contribuiscono a rivelare le qualità del giocare.

Alcune volte l'espressione dei singoli non è stata semplice ed immediato trovarne la sintesi, estrapolarne il senso, che anche potesse "risuonare" compatibile con quanto il singolo riusciva/non riusciva a descrivere e spiegare a se e agli altri.

Le parole trovate vengono prima riconosciute come idonee da colui o colei che in quel momento è nel ruolo di raccontatore, e poi scritte sul cartellone, consegnando il pennarello alla stessa persona.

LISTA del "mi è piaciuto perchè"

-libertà di esprimersi (poter stare nel gioco anche in un ruolo che ti senti confortevole – c'è chi vuole stare a centro dell'attenzione e chi più defilato)

-partecipazione (permettere a tutti di essere attivi durante il gioco, di non stare ad aspettare, o esclusi)

-ridere

-divertirsi

-agitazione (nel gioco ci vuole anche il momento della confusione)

-immaginazione





- reattività prontezza agilità
- pazzia selvaggio sensazioni
- giocare con gli amici
- liberi di scegliere i giochi che si desidera fare
- fantasia (mia nonna inventava giochi dal nulla)
- correre molto
- la partecipazione delle maestre
- giocare tutti assieme
- si può essere veloci (agilità come abilità da esercitare)
- è bello conoscere cose nuove: novità
- diversità ma uguaglianza nei diritti (liberi di essere diversi nel fare le cose ma uguali nei diritti)

LISTA del “Non mi piace perché...”

Noioso: se è ripetitivo, sempre uguale

Rischioso: quando c'è il pericolo di farsi male

Monotono: se c'è poca variabilità

Statico: mancanza di movimento

Triste

Disagio: non sentirsi a proprio agio (ad es. nello stare seduti a terra se è sporco)

-disturbo (rumore di sottofondo di gente che parla quando si deve stare attenti, interferenze degli altri che ti urlano che cosa devi fare)

-contestare (giudizio degli altri che contestano la mia versione dei fatti)

-esclusivo (quando nel gioco solo pochi hanno veramente partecipato attivamente, gli altri erano a guardare o aspettava il loro turno che non è mai arrivato perché è finito il tempo del giocare)

- stare seduti troppo tempo senza fare del movimento;

- quando una bambina è caduta;

- il litigio durante la decisione del quale gioco giocare;

- che vi sia stato poco tempo per giocare i giochi;

- essere stata presa di mira (nel vento soffia sono stata scelta solo io perché chi diceva la frase magica ha detto Il vento soffia e fa spostare quelli che hanno... il cerchietto in testa);

- disordine nel gioco

I racconti

In preparazione a quest'attività, si è progettato di coinvolgere la classe in una piccola indagine che



precede il primo incontro di laboratorio. Alle insegnanti è stato chiesto di promuovere agli studenti e studentesse l'intervista ai genitori, collezionando delle memorie ludiche d'infanzia. In classe, i racconti raccolti dai bambini/e sono stati oggetto dell'attività di narrazione, seduti in cerchio, sulle sedie o a terra.

Alcuni dei racconti sono anche diventati testi trascritti. Prima di avviare la fase del racconto si è dato loro il tempo di rileggere il testo. Alla fine di ogni racconto si è chiesto loro "Che cosa piaceva e che cosa non piaceva del racconto raccolto - del mondo del gioco che apparteneva ai loro genitori".

Questo ha portato ad un ulteriore arricchimento di quanto era già scritto sul cartellone, nuovi elementi per identificare il giocare che si desidera. Molta attenzione è stata riposta affinché siano i bambini/e a definire verbalmente cosa aggiungere sul cartellone. Chi definiva la cosa veniva poi incaricato/a scriverla, di aggiungerla sul cartellone.

Ed anche quando alcuni bambini/e non avevano "svolto il compito" di ricerca, c'è stata la possibilità di ascoltare racconti. Infatti per alcuni genitori e nonni è importante passare alle nuove generazioni quanto era stato della loro memoria d'infanzia. E per questi nipoti e figli/e era sempre soddisfacente ascoltare e nutrirsi l'immaginario, forse riscoprire che anche papà e mamma sono stati come loro.

ELENCO aggiunte

"Cosa ti è piaciuto di ciò che ti hanno raccontato i genitori..."

Costruire: il piacere di costruire delle cose...

Usare le mani: per costruire giocattoli o per giocare

Passione : avere passione per qualcosa

Strada: giocare in strada

Amicizia: nel senso di "amici veri" e di "tanti amici"

Sporcarsi

Sensazioni: sentire il soffice dell'erba e la testa che gira quando si fanno raccontare le memorie ludiche dei genitori (e per alcuni di loro anche dei nonni/e) ha affascinato la classe, offrendo uno sfondo per confrontare ieri ed oggi, le capriole nel prato

"Cosa non ti è piaciuto di ciò che ti hanno raccontato i genitori..."

Ostacoli: persone che infastidiscono chi gioca

Difficoltà: le troppe difficoltà per giocare o gioco troppo difficile

Perdita: perdere qualcosa o qualcuno a cui si è affezionati (es. la morte di un animale o un tuo oggetto rubato e o perso)

Tempo insufficiente: inteso come mancanza di tempo per giocare o come necessità di giocare di più ("quando

si gioca il tempo vola e quello per giocare non è mai abbastanza”)

Al termine il cartellone resta in classe (anche perchè altre cose potrebbero venire aggiunte, in quanto alcune maestre hanno dato disponibilità a fare altro cerchio dei racconti, dando spazio a coloro che ancora non lo hanno fatto, e potendo quindi ricavare altri elementi da aggiungere al cartellone). Questo è un elemento che può fare riconoscere come l'attività abbia funzionato, risultando contagiosa.

A CONCLUSIONE: I DIRITTI DEI BAMBINI/E

L'incontro si conclude con la lettura di alcuni dei diritti che sono nel librettino “I diritti dei bambini in parole semplici” Unicef, associando il concetto alle esperienze fatte durante quest'incontro: espressioni delle opinioni (articolo 12), giocare assieme (diritto di associazione), giocare (articolo 31), diritto all'intimità (chiamare solo i volontari ad esprimere se stessi di fronte al gruppo), diritto all'informazione “a misura di bambino/a” (...come ad esempio lo è questo stesso librettino Unicef oppure l'opuscolo “Pimpa alla scoperta dei diritti delle bambine e dei bambini”), diritto all'identità (art. 7 e 8 - ognuno aveva sul grembiule un il cartellino con scritto il proprio nome, nonché le personalizzazioni).

L'incontro si chiude con la valutazione, attraverso un attività chiamata “lo schieramento bi-polare”: si chiede ai bambini/e di “esprimersi con il corpo”, da un lato si posizionano coloro che considerano il primo incontro con un “mi è piaciuto”, dall'altro chi lo ha vissuto con un “non mi è piaciuto”.

La maggioranza si posiziona nell'area del “mi è piaciuto molto”, ad esempio motivando “che si è giocato ed interagito, non sembrava una lezione motivano alcuni”. Poche persone si posizionano a metà, ad esempio motivando il fatto che “alcuni giochi sono piaciuti di più ed altri di meno, oppure che la fase dei racconti era troppo lunga”.

Si nota che alcuni hanno detto che è stato molto interessante ascoltare i racconti e scoprire cose nuove sul gioco ed il giocare.

Nessuno si è posizionato nell'area del “Non mi è piaciuto”.

Infine si ricorda di portare chiedere a genitori e/o nonni/e di fare lista dei possibili ostacoli che impedivano loro di giocare all'aperto. Si consegna copia gratuita alla classe del libretto dell'Unicef e mini opuscoli della Pimpa.

IL SECONDO INCONTRO DEL PERCORSO DI TRE INCONTRI DI LABORATORIO

Il secondo incontro di laboratorio a promozione del Diritto al gioco si apre con la rievocazione di quanto “costruito assieme” la volta precedente, facendo leva sulla memoria del gruppo classe (offrendo una prima occasione di espressione della propria opinione) e tenendo come riferimento il cartellone.

LA VISIONE DEL VIDEO

Quindi l'attività prosegue con la visione del video THIS IS ME, che mostra bambini e bambine giocare in diversi luoghi del mondo, ricorrendo a tante e diverse modalità, corredato anche da una breve testimonianza di Roger Hart (famoso per il suo libro con l'Unicef sulla partecipazione - the participation ladder).

L'esperienza coinvolge molto la classe, piace ed emoziona, colpisce molto che vi siano bambini/e di varie culture ed etnie in mostra che giocano, piace il senso di armonia, gioia e felicità che ne scaturisce, e si vuole conoscere la traduzione dall'inglese delle brevi scritte e del messaggio del testimone; ed è anche con questo intento che il video viene rivisto. E' il momento per soffermarsi sul valore del gioco per i minori di età: attività essenziale - e non opzionale - per maturare e svilupparsi mentalmente, emozionalmente, fisicamente e socialmente.

LA RICERCA

L'incontro prosegue con l'invito a rivolgersi al proprio compagno o compagna di banco per confrontarsi su quali siano i possibili ostacoli che impediscono ai bambini/e di giocare all'aperto.

Dopo pochi minuti si passa a condividere in gruppo quanto è stato scoperto nella piccola coppia. Intanto è stato predisposto un cartellone con l'intento di registrare i concetti che emergeranno dalla condivisione, nonché quanto è il contenuto di altra ricerca: quali erano gli ostacoli che genitori e nonni/e hanno incontrato al desiderio di giocare all'aperto quanto erano bambini/e.

I bambini/e rivelano con grande ricchezza di quello che è un aspetto del loro mondo e cultura ludica, dei vissuti quotidiani, dell'impotenza di trovarsi da soli di fronte agli adulti o dell'ambiente. Come anche una grande variabilità di compartimenti di fronte allo stesso fenomeno, una volta che questo sia descritto e aperto all'opinione di chi vuole esprimersi.

L'attività potrebbe essere vista come una ricerca partecipata dal punto di vista antropologico. Se fino ad oggi sono sempre stati gli adulti esperti a fare ricerca sui bambini/e ed il loro mondo, con quest'attività sono i bambini/e stessi che rivelano a se e agli altri aspetti del loro mondo, partecipando alla definizione della

cultura dell'infanzia. Una compartecipazione che, a partire dalla definizione dei loro problemi, anche si muove nella ricerca di possibili risposte ad essi.

LE SCOPERTE

dopo essersi confrontati tra di loro i bambini/e esprimono e condividono in plenaria volontariamente le loro scoperte, si discute e ci si confronta sulle possibili soluzioni ad essi che sono state adottate dai singoli bambini/e. Poi si scrive sul cartellone l'ostacolo rilevato.

Molte volte - discutendo e ponendo domande - si scopre che quello che era stato rilevato come ostacolo non è il problema vero a cui si deve fare fronte, Altre volte diventa essenziale confrontare punti di vista diversi, il proporre di mettersi nei panni dell'altro, creare due posizioni contrapposte per poi scoprire le mezze misure che soddisfano entrambe le parti

Gli agenti atmosferici (freddo, pioggia, ghiaccio, neve, vento forte)

I compiti di scuola

Fratelli e sorelle più piccoli o più grandi (impegnati a fare i compiti e noi piccoli non possono scendere in cortile da soli; non vogliono giocare con noi; giocano solo con gli amici in giochi che a me non piacciono; di cui ci si deve prendere cura)

Le paure degli adulti (cattive persone che sono in strada pronte a fare del male ai bambini/e)

Le punizioni (se non ci si comporta bene ci viene tolto o minacciato di togliere il gioco)

Gli orari scolastici

Il giardino impegnato (in parte o tutto il giardino vengono piantati fiori)

Gli imprevisti, cose che capitano fuori programma e che non si possono evitare di fare obbligando il bambino a interrompere il gioco o a non avviarlo.

Gli impegni e gli interessi degli adulti (per cui i bambini/e devono andare con loro perché gli adulti non si fidano di lasciare il figlio o la figlia a casa da sola)

La malattia che ti obbliga a letto ed anche il timore per le ricadute

La solitudine, perché non c'è nessuno in casa o fuori con cui giocare, porta come conseguenza il non sapere cosa fare per divertirsi

I doveri domestici, aiutare i genitori in casa può diventare "pesante"

I vicini insopportabili

La stanchezza

I pericoli stradali

I troppi impegni giornalieri

Le discipline sportive e altro di simile

L'inquinamento e l'ambiente esterno non adeguati all'igiene

L'attività che ha preceduto è di solito impegnativa sul piano del tempo di attenzione richiesto, dell'ascolto reciproco, della ricerca del vocabolo per definire e descrivere prima di mettere un segno sul cartellone e dare spazio ad un nuovo volontario che venga ad esporre agli altri il risultato della ricerca di coppia dapprima avviata.

I RACCONTI RACCOLTI DAI GENITORI O DAI NONNI/E

Il passaggio successivo è quello di riempire anche la colonna affianco, quella dello IERI, rilevando differenze e similitudini nel mondo dei bambini di oggi e di ieri, attraverso gli ostacoli che impedivano loro di giocare all'aperto.

IL TEATRO

Quest'attività di ricerca continua con un fore cambio: definiti piccoli gruppi di attività si da tempo alla classe di ideare scenette che rappresentano gli ostacoli individuati sul cartellone. Agli attori il compito di mettere in scena una breve storia e al pubblico di intuire quale sia l'ostacolo o problema che ha trovato espressione su palcoscenico improvvisato.

L'occasione è utile anche per attivare tutti sulla ricerca di possibili soluzioni al problema messo in scena.

Attraverso la realizzazione dei laboratori scolastici ed in particolare del terzo incontro, si è sviluppato l'articolo sul TEMA della festa - vedere la pagina del Tema





IL TERZO INCONTRO DEL PERCORSO DI TRE INCONTRI DI LABORATORIO

Nei precedenti due incontri in laboratorio con le 10 classi coinvolte nel progetto si è sia esplorato il significato di giocare praticando il gioco e riflettendo su di esso, e sia si è andati alla ricerca di quali sono gli ostacoli che impediscono ai bambini/e di oggi di giocare all'aperto.

Perciò, con il primo ed il secondo incontro di laboratorio si è permesso di assimilare informazioni critiche sul tema del gioco e di sperimentare modalità di ricerca diversificate che permettono ai bambini/e di ritrovarsi e riconoscersi sia nello specifico dell'articolo 31 e sia nei diversi diritti della carta della Convenzione delle Nazioni Unite (prendendo come riferimento i libretti UNICEF "I diritti dei bambini in parole semplici" ed in alternativa "in viaggio con la Pimpa alla scoperta dei diritti delle bambine e dei bambini", oppure "Ehi! Lo sai che hai dei Diritti?!?" - tutti strumenti gentilmente concessi dal comitato locale UNICEF Ravenna).

Con il terzo incontro si è puntato dare visibilità e comunicazione intellegibile agli altri a quanto è stato precedentemente ricercato e confrontato in classe, ideando slogan a promozione del Diritto al gioco e realizzando un manifesto che concorre a creare una mostra che avrà una sua prima occasione di inaugurazione la festa del 25 maggio.

L'incontro si apre rievocando con la classe quanto fatto nei precedenti due incontri, facendo riferimento ai cartelloni realizzati.

Successivamente, si è trattato della prima ipotesi di lavoro: che era quella di utilizzare un manifesto prestampato per dare una cornice a quanto la classe avrebbe espresso con i colori - ma per motivi tecnici questo manifesto prestampato non ha potuto vedere il suo immediato utilizzo (darà durante la festa che esso vedrà il suo pieno utilizzo caratterizzando e presentando ogni luogo di attività creato nel parco)

LO SFONDO AL MANIFESTO

Spediti si è proceduto a creare gruppetti di attività che ricorressero a semplici tecniche espressive (con l'uso del colore a tempera) per realizzare sfondi, o parte del manifesto che avrebbe anche portato slogan a promozione del Diritto al gioco.

Costruito il cerchio attorno a materiali e strumenti, si è proceduto all'esemplificazione della tecnica espressiva: con le spugne si sono realizzati stampi di colore sullo spazio di un foglio di carta da pacchi (di spessore sostenuto). In sostanza, con il gruppo era raccolto attorno ad un grande foglio di carta da pacchi che portava la moltitudine di "mascherine" in plastica che il team di lavoro aveva precedentemente preparato. Con l'uso di una

spugna e di colore (si sono prevalentemente scelti solo colori chiari – per lasciare allo slogan scritto quelli più scuri) precedentemente distribuito in piccoli contenitori, si è operato per validare la tecnica.

Con essa si è anche cercato di offrire alternative al suo utilizzo (ad esempio combinando stampi diversi tra di loro, o ripetendo lo stesso stampo...) per creare forme differenti, liberando l'immaginazione dei presenti, ed anche la disponibilità ad esprimersi sperimentando senza la paura di sbagliare.

Quindi è stato assegnato un cartellone per ogni gruppetto di attività e la libertà di utilizzare questi stampini e il colore per creare sfondi ai manifesti.

Era presente la regola di non usare spugne imbevute di un colore per realizzare stampi di altro colore, come anche di andare eventualmente a lavare quelli che erano sporchi di un colore che era diverso da quello che si desiderava usare.

Per altri gruppi l'attività ha avuto consegne leggermente diversificate – questo per garantire anche una diversificazione maggiore negli sfondi da realizzare (10 classi per 5 manifesti ogni classe dava un risultato totale di più o meno 50 manifesti con slogan).

Ad esempio si è detto di riempire gli sfondi-manifesti con percorsi di stampini, oppure di sentirsi liberi di muoversi individualmente da un foglio all'altro mettendo gli stampi che si desiderava con i colori che piacevano di più.

Per arricchire le possibilità si è anche fatto ricorso al pennarello. Solo quando il colore a tempera era asciugato si è detto di aggiungere forme di colore con il pennarello in modo tale da valorizzare trasformare lo stampo di colore a tempera. Oppure di riempire gli spazi tra le forme stampate, o anche di collegare le varie forme stampate tra di loro.

Per molti dei bambini/e l'attività è risultata liberante, in cui le macchie di colore era bello lasciarle anche attraverso le impronte delle proprie mani. Per altri il colore doveva essere cosparso ovunque. Per altri ancora erano le forme con gli stampini che era importante curare ed esaltare. Per tutti e tutte è sempre stato divertente socializzante espressivo ideare simboli e altre forme per valorizzare e mettere in relazione ciò che era stato stampato con le tempere, arricchendo il manifesto-fondo negli spazi interstiziali (tra le forme in tempera).

LO SLOGAN

Altro impegno per i gruppi classe coinvolti è stato quello degli slogan da ideare per promuovere il Diritto al gioco. Partendo da semplici esempi noti ai bambini/e si è proceduto ad una semplice disamina delle caratteristiche dello slogan che ha successo, che si fa ricordare ed arriva diritto al punto con poche parole, magari con un

Questo piccolo ma ben nutrito display di giocattoli rappresenta uno dei frutti più attesi di due diversi laboratori di sperimentazione metodologica e didattica, nonché di arricchimento della Festa del Diritto al gioco.

Questi laboratori sono stati condotti da un operatore dell'associazione La Lucertola in due scuole diverse: "Messaggi in bottiglia" è il titolo del primo progetto, realizzato nella scuola elementare Moretti di Punta Marina Terme - nelle classi 4a e 5b; "Generi e giocattoli" è il titolo del secondo progetto, svolto nella scuola C. Balella di Piangipane - coinvolgendo le classi terze.

In entrambi i casi si è partiti dalla costruzione del giocattolo per approdare poi a trattare di questioni relative aspetti sociali del nostro tempo - quali la migrazione e la relazione di ospitalità a partire dal tuo compagno di banco per il primo progetto, e la relazione tra i generi nel secondo progetto.

Nel progetto "Messaggi in bottiglia" si è combinata la manualità creativa con l'attività ludica del gioco-esercizio volto ad esplorare le relazioni interpersonali di ospitalità ed ostilità, attivando la classe nel confronto interpersonale.

In questo caso ed al di là dell'attività mirata, il tema dell'ospitalità con il tuo compagno di banco lo si è approcciato anche attraverso il qui ed ora dell'esperienza di ideazione-realizzazione del battello di piccolo gruppo. Una semplice domanda quale in che modo sono state accolte le tue idee nel piccolo gruppo? Hanno contribuito ad entrare in punta di piedi, e con progressiva consapevolezza da parte dei destinatari, nell'argomento.

L'approccio alla differenza di genere lo si è affrontato dal punto di vista della promozione della comunicazione tra le parti: PRIMO creare situazioni di "confronto acceso" che "pescavano pretesti" colti in esperienze concrete e vissute dai bambini/e di carattere ludico; SECONDO, affinché le parti (maschi e femmine) si ritrovassero attivamente a discutere; TERZO, e possibilmente trovassero piacere ed interesse nel farlo. E' così accaduto che la semplice osservazione delle differenze tra automobili che sono state giudicate dagli stessi bambini come costruite dalle femmine e viceversa, ha fatto emergere generalizzazioni e pregiudizi... che sono stati poi opportunamente affrontati nel confronto tra le parti... riuscendo ad accendere il desiderio di dialogare in tutti i componenti della classe per trovare superiori forme di comprensione reciproca.

Nel primo come nel secondo progetto si sono applicati strumenti didattici e metodologici attivi giudicati positivamente da insegnanti e dalle classi coinvolte, affrontati in modo pertinente le questioni relative agli obiettivi da centrare, si sono aperte "finestre" di indagine ulteriore - che le insegnanti stesse possono continuare ad affrontare in altro luogo e tempo.

Le poche idee ma buone passate dall'adulto ai bambini/e a riguardo della tecnologia di base per assemblare le parti, nonché l'uso di materiale di scarto, hanno poi fruttato un'enorme possibilità espressiva e creativa, accessibile a tutti, che è diventata di vera ispirazione per i visitatori del piccolo display.



ritmo melodico al suo interno, in rima, scherzoso e intelligente... insomma un lavoro per niente facile e che richiede un'alta dose di creatività e capacità di sintesi.

Per questo motivo si sono attivati gruppetti di "attività ideativa", dove ognuno aveva un tempo a disposizione per generare almeno 5 slogan. Poi di questi 5 uno solo sarebbe "sopravvissuto" per votazione, e sarebbe stato poi scritto sul manifesto-sfondo.

Alla spiegazione del compito di gruppo si è anche associata qualche tecnica espressiva per valorizzare la frase-slogan una volta che essa sarebbe stata ideata.

I gruppetti di idea-azione sono sempre e tendenzialmente partiti di slancio a caccia di "record", realizzare molti più slogan di quanti prefissati dall'adulto – quasi a competere con il compito o con gli altri gruppetti. Ma di tante idee si sa che solo poche sono veramente buone, questo è un po' come funziona il processo ideativo in se. Per i gruppetti che tentennavano a partire nell'ideazione si è proposto loro una semplice tecnica: scrivere la parola gioco al centro del foglio e poi tentare di contornare la stessa di altre parole che con gioco facevano rima...gioco poco, cuoco, cocco... per molti questo ha funzionato ma per altri era necessario spendere più tempo con loro.

Spesso era anche necessario leggere e rileggere gli slogan già in elenco per migliorarli nel senso che il gruppo voleva dargli. Per molti di essi era importante comprendere come mai erano state associate quelle parole e non altre, oppure trovare sinonimi e o contrari che meglio si combinassero nella frase. La ricerca risultava quasi sempre appassionata.

ESEMPIO DI LISTA DI SLOGAN IDEATI

segue una lista di slogan ideati da una classe suddivisi per i 5 diversi gruppi di ideazione, a cui sono stati associati dei numeri; essi rappresentano i voti presi nelle votazioni

Teniamo vivo il gioco 5

Ricordiamo il gioco 2

Il gioco vive nei nostri cuori 7

Reggiamo il gioco nel mondo 16

Favoriamo il gioco

Il gioco vola nei nostri pensieri 2

Con fantasia ed armonia, giochiamo in allegria 6

Il cuoco gioca col fuoco e si diverte con poco 3

Gioco giochino fuoco fuochino 11
Niente ci permette di non giocare 1
Giocare in allegria ci si diverte in compagnia 20
Il gioco è divertente e sorprendente
Il gioco è volare nel cielo con un veliero 2
Gioco a colori nei nostri cuori 4
Il gioco di allora migliora ogni ora 2
Rotoliamo nel gioco e saltiamo nel fuoco 7-9
Per fare un gioco ci vuole poco 9-13
Il gioco racchiude emozioni 1
Il gioco è senza ostacoli 6 – 11 - 10
Il gioco per tutti, tutti per il gioco 8 – 12-13
Il gioco è fare pace e ci insegna 1
Il gioco è arte 5

Terminato il tempo dell'ideazione si è passati a quello della votazione per selezionare i cinque slogan da mettere su 5 manifesti per ogni classe, e contemporaneamente garantire ad ogni gruppetto che tra i selezionati ve ne fosse sempre uno proprio.

A questo punto il lavoro era completato e alla classe non restava che scrivere lo slogan in forma espressiva creativa e incollarlo sul manifesto sfondo.

TEMA PER LA FESTA DEL 25 MAGGIO 2014: GLI OSTACOLI AL GIOCO ALL'APERTO

Che cosa impedisce oggi ai bambini di uscire ed andare a giocare all'aperto?

In quest'articolo vi è il riassunto di un'indagine operata nella scuola elementare in fase di preparazione alla Festa. Il riassunto tratta di quanto è emerso da alcune attività svolte in 4 classi delle scuole elementari di Ravenna: 4 b e 4c Garibaldi; 3a e 4a Pascoli – maggio 2014

Si attendono nuove informazioni provenienti da altre sei diverse classi delle scuole Tavelli, Torre e Randi.

CONTESTO

I dati trattati (le verbalizzazioni dei bambini/e, sintetizzati e raccolti su cartellone, ed alcune foto sono state scattate) riguardano i secondi di 3 incontri di laboratorio condotti per ogni classe coinvolta.

Il laboratorio è centrato sulla promozione del Diritto al gioco (in specifico, ed in generale dei diritti dei bambini secondo quanto propone UNICEF Italia nel libretto "I diritti dei bambini in parole semplici"). Esiti attesi del laboratorio, assieme all'indagine, erano quelli di realizzare slogan e manifesti a promozione del Diritto al gioco, concorrendo ad una mostra da realizzare durante la Festa di celebrazione della giornata mondiale del Diritto al gioco (del 25 maggio 2014, presso parco Manifiorite di Ravenna).

IN SINTESI - la successione delle situazioni durante l'attività del secondo incontro di laboratorio:

A - il confronto di coppia

B - il racconto alla classe

C - la discussione con ricerca di soluzioni i problemi-ostacoli

D - il racconto dei genitori e/o nonni

E - il gioco del teatro di ricerca a piccoli gruppi o del mimo individuale

F - gli stereotipi

* SITUAZIONE A

Questa situazione di avvio dell'indagine trova i componenti delle classi sempre molto interessati/e e non dura oltre i dieci minuti. Ma prima di chiedere loro di chiudere questa fase, c'è sempre qualcuno che vuole più tempo per esaurire la ricerca degli ostacoli che emergono confrontandosi con l'altro pari di età. Per esigenze di disparità nel numero si sono costituiti anche dei terzetti.

Nel gruppo vi era sempre qualcuno o più di una persona che prendeva nota, con frasi o singole parole chiave. Per alcuni era importante cercare il maggior numero di tali ostacoli, arrivando a dieci e più (quasi si giocava

il gioco della ricerca per il piacere di scoprire di più, non di competere con gli altri), per altri era importante arrivare o superare un pò il numero prestabilito dall'adulto, sopra i 3 o almeno 5.

* **SITUAZIONE B**

Una volta che si è esaurito si tempo dato alla coppia di confrontarsi e trovare uno o più ostacoli che impediscono loro di andare a giocare all'aperto, si chiede a volontari di porsi di fronte al gruppo (vicino la lavagna – dove è stato posto anche il cartellone, che raccoglierà la lista degli ostacoli) per esprimere il concetto ed eventualmente raccontare una propria esperienza (anche per meglio esplicitare il concetto stesso) al resto del gruppo classe.

Nell'attività, una volta espresso lo stimolo e discusso l'ostacolo, con le possibili soluzioni ad esso, si consegna l'incarico al volontario di scegliere il colore del pennarello e andare a scrivere sul cartellone l'ostacolo (nella colonna definita con OGGI).

* **SITUAZIONE C**

Solitamente, lo stimolo portato dal singolo viene confrontato con quanto altri hanno di simile da esprimere. In tale confronto si trovano anche situazioni opposte (come ad esempio "poter o non poter andare a giocare all'aperto anche con il cattivo tempo") e allora diventa facile che si accenda (oppure che l'adulto volutamente provochi l'ambigua polarizzazione tra opposti) la discussione ed il confronto tra posizioni molto divergenti tra loro.

Questo ha portato a rivelare la natura complessa e contraddittoria di certi ostacoli (la mamma non mi manda fuori a giocare perché teme per la mia salute, "lei sceglie di fare quello che è bene per me", e "mia mamma invece mi dice di vestirmi bene e poi posso andare fuori a giocare anche se nevicava o piove in inverno"). Questa natura complessa dei problemi (che sono veri problemi per alcuni e non per altri), è l'aspetto delle "possibilità che si sono aperte": per alcuni di essi si è indagato con il gruppo classe per altri si sono fatte emergere delle possibilità - perchè richiedono un'appropriato sviluppo in altro tempo e luogo, eventualmente dall'insegnante o da un altro progetto educativo.

* **SITUAZIONE D**

L'indagine non si è ferma ad una raccolta di informazioni sui problemi. La natura educativa dell'intervento, ha condotto l'adulto-animatore ad attivare strategie per sollecitare anche la ricerca di possibili soluzioni al problema, a partire dalle proprie esperienze di bambino/a. Questo soprattutto quando si nota la solitudine del singolo/a di fronte al problema.



IL LABIRINTO DI LENZUOLA

Con estrema semplicità, tirando dei fili da un albero all'altro ed appendendovi delle lenzuola, si è generato uno speciale contesto ludico, che è anche del tutto evocativo per l'operatrice (e magari molti degli adulti presenti – vi ricordate di quando la mamma appendeva le lenzuola nel cortile ad asciugare al vento? E c'era sempre qualche bambino che godeva nel passarvi sotto ed in mezzo? Un gioco per l'uno e una sofferenza per l'altra che spesso doveva tornare a lavare qualche lenzuolo perchè nel frattempo si era macchiato) che lo ha progettato, nonché realizzato con il pieno coinvolgimento dei bambini e bambine del doposcuola dell'associazione Città Meticcia.

All'impatto visivo si notavano bene le molte lenzuola decorate con le tempere, che nel parco sono diventate la "delizia" di quei bambini/e che ne hanno beneficiato, passandovi in mezzo, sollevandole di scatto, correndovi a zig zag, nascondendosi per non farsi trovare da chi rincorreva per prendere. Questa volta la "croce" non è stata portata da nessuna mamma...

A dire il vero anche un'altra cosa si poteva evocare tra i giocatori con questo modo di giocare, come la paura ed il rischio: e se dietro al lenzuolo c'era chi mi cercava? e se dall'altra parte del lenzuolo correva proprio in senso contrario un altro bambino come me?

Un bel contesto ludico che è stato generatore di giochi di bambini senza l'intervento regolatore o programmatore dell'adulto.



E' così che per alcune di queste situazioni descritte si invita esplicitamente la classe a trovare soluzioni possibili, fattibili dal singolo/a che ha espresso lo stimolo. Le soluzioni trovate possono essere tante, altre volte difficili da trovare - lasciando la classe ammutolita.

GLI OSTACOLI

riassunto di quanto emerso nelle diverse classi e che è stato poi anche trascritto sul cartellone

LA SOLITUDINE

Restare da soli nel parco o giardino, annoia e fa passare la voglia di giocare anche se si è all'aperto, così dopo un pò si ritorna a casa. A questo problema rilevato in più o meno tutte le classi, si sono anche trovate soluzioni piuttosto insolite, veramente fantasiose. E che hanno incuriosito molto chi ascoltava.

Una bambina ha raccontato che lei si inventava un compagno di giochi immaginario, facendo finta di giocare al "teatro televisivo": si guarda un programma di cartoni animati che si conosce e si dà voce ai personaggi che si vedono sullo schermo.

GLI IMPEGNI PERSONALI

vorrei fermarmi a giocare ma si deve andare a fare un corso di sport
Andare dal dottore per fare controlli.

L'INFLUENZA, LA MALATTIA

si è costretti a restare a casa anche dopo che la febbre non c'è più, per paura della ricaduta che potrebbe peggiorare la situazione della malattia, e allora si trovano giochi da fare in casa per far passare questo tempo

CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE (o apparentemente tali)

per molti il brutto tempo blocca in casa, ma non è per tutti così.

Si va a giocare con delle eccezioni, ad esempio non dove c'è il fango oppure vestendosi bene con stivali ed impermeabile, indossando appropriati indumenti).

E tendenzialmente la mamma impedisce di più del babbo.

In questo caso la presenza della maestra che ha anche una condizione di mamma quando è a casa, ha permesso di ascoltare la sua posizione, arricchendo ulteriormente la discussione.

AIUTARE I GENITORI NEI SERVIZI DOMESTICI

Le richieste degli adulti ad essere aiutati nei servizi in casa tendenzialmente per aiutare la mamma (il babbo in questo caso non è mai stato nominato) a pulire ed ordinare casa.

Ma la situazione è solitamente flessibile per tutti. La situazione tendenzialmente non è rigida ed impositiva,

e molte delle attività piacciono. C'è molta possibilità di accordarsi su cosa e come fare le cose, sul tempo di durata dell'impegno, su quando esse devono iniziare.

Ma si rivela anche la differenza tra chi questo piace molto e ad altri a cui non piace.

LO SPAZIO DI GIOCO

La mancanza di spazio sotto casa. Aver un giardino sotto casa sarebbe bello. Ma anche quando lo spazio c'è altre concause contribuiscono a non poterne usufruire. Infine è però il genitore che decide.

Lo spazio da raggiungere oltre il giardino sotto casa è più difficile; il genitore se è malato o inabile, oppure non si fida di mandare il figlio/a da solo al parco. Dipende se il percorso è lontano, o pericoloso per il traffico, o se il posto è frequentato da persone che non piacciono, di cui non c'è da fidarsi.

Quando lo spazio c'è altri sono gli ostacoli che impediscono: l'indisponibilità del genitore, se il luogo è vicino o lontano, se la bicicletta è rotta.

Ad alcuni bambini è impedito anche raggiungere il negozio vicino casa. Altri giocano nel parcheggio se ci sono poche automobili.

Anche in questa situazione facile è che tra i compagni/e si attiva il dibattito, la discussione tra chi può e chi non può avendo genitori che acconsentono o meno per i vari motivi sopra descritti.

I VESTITI NUOVI O PULITI

se si hanno vestiti nuovi o costosi diventa difficile fare attività di gioco perché i genitori vietano, in questo caso e se si è a casa, bisogna andare a cambiarsi per indossare abiti adeguati all'attività.

FRATELLI O SORELLE più grandi o più piccoli

Litigi con i fratelli o sorelle più piccoli/e e poi io prendo la colpa

Altre volte è perché ci si deve prendere cura dei piccoli che hanno altre esigenze.

Disaccordo con i fratelli/sorelle nel cosa voler fare assieme, così accade che se si resta soli con la propria scelta non si può uscire o giocare diventa noioso.

Altre volte perché c'è la l'intenzione di non volere fare cose assieme.

Gli impegni dei fratelli, come il fare i compiti

IMPEGNI ED INTERESSI DEGLI ADULTI

che non sono compatibili con interessi ed esigenze dei bambini ma però prevalgono quelle degli adulti (la partita di calcio in televisione)

I VICINI DI CASA INSOPPORTABILI

Vicini di casa che si lamentano a qualsiasi orario il bambino vada in cortile a giocare. La solitudine del bambino

che non ha neanche i genitori che prendono la sua parte anche per il fatto di trovarsi inconsapevoli di fronte alla possibilità che esiste un regolamento condominiale che dovrebbe permettere il gioco all'aperto dopo un certo orario.

Ma ci sono anche bambini che si ribellano a questo tipo di imposizione posta dai vicini.

Emerge molto il fatto che comunque "le cose non funzionano, generano disagio e conflitto, ma non ci si confronta su questo punto.

MANCANZA DI IDEE

Ci può essere il desiderio di giocare all'aperto, ma l'assenza di idee di gioco induce il singolo a tornarsene a casa, per poi trovare nella televisione o nel video gioco altri stimoli di divertimento e passatempo.

RISCHI PERICOLI CONNESSI ALL'AMBIENTE NATURALE

Per chi abita in periferia o in campagna, l'esistenza dell'erba alta e dell'area selvatica porta con se il rischio delle bisce o vipere che spaventano o posso essere un serio pericolo.

L'attività d'indagine, con tutti gli strumenti utilizzati, ha incontrato l'interesse delle insegnanti, molte volte definendo la stessa come una bella occasione per conoscere di più i singoli bambini/e, ascoltando i loro vissuti, mettendo alla prova ottimi strumenti per lavorare sui Diritti.

IERI

La dove c'era tempo ed attenzione vigile del gruppo, si è anche esplorato il racconto che alcuni dei bambini/e hanno raccolto dai genitori o nonni, ponendo loro la domanda di ricerca. Questo ha dato adito a scrivere nuovi ostacoli nella colonna del IERI. Altre volte si è dove c'era interesse a farlo, è lasciata questa possibilità alla maestra. Nuovi ostacoli di un periodo e contesto storico diverso da quello che vivono i bambini di oggi, che poche permettono di esplorare come era la vita una o due generazioni fa.

Altri ostacoli diversi da quelli di OGGI sono stati:

- mancanza di tempo libero perché si doveva lavorare per le esigenze della famiglia povera
- la guerra, che impediva di giocare all'aperto o perché all'aperto si potevano trovare residui bellici
- la presenza di un natura ostile, con animali e insetti nocivi, vivendo prevalentemente in campagna in montagna dei pressi del bosco
- orari scolastici che prendevano tutta la giornata e poi c'era la disciplina sportiva fino a sera. Il buio chiudeva il proprio tempo libero in casa.
- la presenza nelle vicinanze di casa di adulti inaffidabili perché ubriachi
- castighi ricatti punizioni
- punizioni fisiche violente, che portavano la conseguenza di avere parti del corpo doloranti (bacchettate sulle dita) che impedivano di giocare

- ambiente esterno inospitale, troppo selvatico, che nascondeva pericoli inattesi (erba alta, che nascono radici)
- prendersi cura dei fratelli sorelle più piccole

* SITUAZIONE E

IL GIOCO DEL TEATRO-Ricerca

La ricerca di soluzioni ai problemi definiti dai bambini/e diventa manifesta anche nella fase successiva a quella dell'indagine verbale: creare piccoli gruppi e mettere in scena uno di questi ostacoli trascritti sul cartellone.

Alla "scenetta" succede la richiesta fatta agli spettatori di sia intuire quale degli ostacoli è stato messo in scena (qui si mette alla prova l'intelligibilità del messaggio espresso via teatro dagli attori) e anche di dare possibili soluzioni al problema.

Il gioco del teatro lo si è giocato anche attraverso il gioco del mimo: individualmente si sceglieva un ostacolo e lo si metteva in scena attraverso il mimo, gli altri dovevano indovinare di quale ostacolo si trattava.

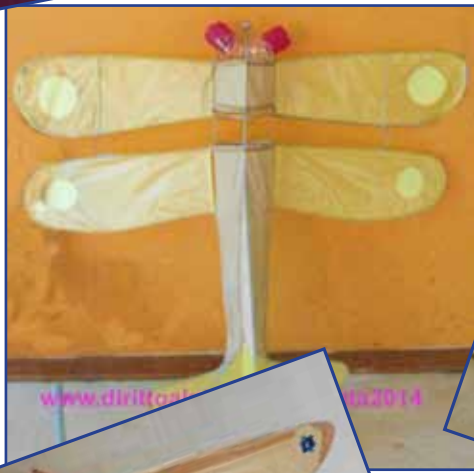
* SITUAZIONE F

GLI STEREOTIPI/INGIUSTIZIE E L'ESPERTO DICE

di fronte a certi ostacoli si è informato il gruppo anche con un punto di vista nuovo ed esterno, quella trovata dagli esperti, o mostrata nel video THIS IS ME:

- giocare all'aperto anche quando piove ed è freddo, o nevicata, è suggerito da pediatri e medici che hanno constatato con ricerche che, chi gioca all'aperto anche in condizioni meteorologiche considerate non opportune da alcuni genitori, sono uno stimolo a rinforzare il sistema immunitario, e si ottiene come risultato che le nuove generazioni ci si ammalano di meno;
- le punizioni usate per redimere comportamenti del minore di età ma che sono considerati non accettabili dal genitore (o dall'adulto in generale), non possono utilizzare il gioco ed il giocare come oggetto di contesa. Questo è in contrasto con il Diritto al gioco, che - come viene mostrato nel video THIS IS ME - è riconosciuto come "essenziale" e non "opzionale" per la crescita equilibrata armoniosa del minore di età, dal punto di vista fisico, mentale, emotivo, relazionale.
- la paura degli estranei





LABORATORIO ITINERANTE “DIALOGANDO CON I GENITORI”

Dalla valutazione dell'esperienza precedente, effettuata con il team di persone che l'anno scorso si sono preoccupate di ideare organizzare e realizzare la festa del 26 maggio 2013, sono emersi due importanti questioni che, con il progetto “Dialogando con i genitori” e la collaborazione con l'associazione Psicologia Urbana e Creativa, si vorrebbero affrontare in questa seconda edizione della festa del Diritto al gioco.

PRIMO - Si era osservato che la presenza di un alto numero di frequentatori adulti alla festa dell'anno scorso non è direttamente significativa nell'attribuzione di valore e centralità del giocare nella vita delle generazioni in erba nè della comunità. Infatti il gioco durante la festa è stato molto praticato dai minori di età (avendo la molti adulti che si facevano a supporto del gioco dei bambini/e (anche interagendo con bambini/e che non erano del loro nucleo familiare), soprattutto nell'area regolata dagli operatori della scuola dell'infanzia e in strada con il gioco dei carrettini; ma il gioco è stato poco “coscientizzato”, è stato vissuto ma non altrettanto riflettuto dagli adulti come fatto importante della vita, e che ha uno specifico, essenziale posto tra i 54 articoli della Convenzione sui Diritti dell'infanzia, come le Nazioni Unite ha sancito dal 1989.

SECONDO - Si è anche constatato che l'elevata presenza di adulti di altro background culturale non è indice di fervente interazione culturale, ma è evidente manifestazione di un contesto multiculturale. Nel contesto della festa, se per le nuove generazioni era normale interagire piacevolmente e creativamente tra loro, al di là della provenienza e radici culturali della famiglia di origine, non lo è stato per gli adulti. La barriera linguistica la si mette al primo posto come possibile ostacolo. Ma da parte nostra c'è anche la necessità e desiderio di saperne di più.

Da febbraio si è attivato un tavolo di confronto con il team preposto dell'Ass. Psicologia Urbana e Creativa al fine di determinare modalità “leggere” ed efficaci di portare questo messaggio, ed in contemporanea avviare un'indagine sugli ostacoli che oggi impediscono ai bambini/e di giocare all'aperto, anche senza la supervisione e guida dell'adulto.

E' così nata l'idea di “cogliere” gli adulti che accompagnano i bambini/e al gioco, innanzitutto in un contesto quale quello del progetto IO FUORI GIOCO (che si replicherà anche quest'anno a maggio), e poi anche durante la festa, godendo del supporto alla traduzione linguistica e culturale offerto dagli operatori dell'Ass. Terra Mia.

Il dialogo, così come ad oggi è stato pensato, dovrà superare l'iniziale diffidenza che esiste tra persone che non si conoscono ma che però hanno qualcosa in comune - in questo caso il gioco di qualità per i minori di età.

Fare leva su argomenti di racconto e confronto quali le memorie ludiche degli adulti e la vita ludica delle nuove generazioni lo si considera un elemento chiave. Come anche temi quali il rischio ed il pericolo che è nell'esperienza ludica in rapporto con l'apprendimento che, attraverso l'esperienza ludica stessa, i bambini/e possono ricavare. Un apprendimento nei confronti di se stessi, degli altri, della relazione con gli altri ed il mondo. Facendo questo in un continuo gioco di rimando e confronto tra ieri ed oggi, qui e là. Là dove si rileverà la disponibilità, si desidera anche video-filmare una sintesi del dialogo, che in quel caso prenderà la forma dell'intervista ad una serie di domande aperte.







