

RESOCONTO

Primo evento pubblico del Progetto "Festa del diritto al gioco di Ravenna" 2018

LIBERARE IL GIOCO



Tavola rotonda a promozione di buone pratiche di coinvolgimento della scuola nelle Feste del gioco

14 Aprile 2018 - ore 14,30/16,30

Aula 1 Faventia Sales (ex Salesiani), via San Giovanni Bosco 1, Faenza

Si è partiti dalla Festa del gioco di Carpi, che si caratterizza per una forte centratura tanto sul gioco tecnologico che su quello di costruzione/espressivo, e le due cose poi convergono ad esempio in "semoventi manufatti", assemblaggi di materiali vari in consociazione al microchip, per un oggetto che ha il radio/tele/computer comando. La tecnica, la scienza, la nuova tecnologia nel gioco è il tema portante della Festa di Carpi, di quest'anno come per quelle delle due passate edizioni, la ludo-scienza. Infatti, se si desidera coinvolgere la scuola, si deve dare un tema che a loro interessa. Nelle nostre scuole superiori il tema del gioco applicato alla macchina, tecnologia, informatica è qualcosa di sviluppato da tempo, ma il tutto restava chiuso in quelle istituzioni.

L'operazione che è stata fatta dal Comune, assieme alla ludoteca del Castello dei ragazzi, è stata quella di mettere in contatto le superiori degli istituti tecnici e professionali con le medie inferiori, le primarie e le scuole dell'infanzia; nonché creare la situazione per cui, alla Festa del gioco, in piazza, ciò che prima era solo elaborato all'interno delle scuole superiori, oggi può "varcare la soglia", uscire dall'istituzione scolastica e divenire di dominio pubblico, esponendo e generando situazioni volanti di apprendimento, in cui ragazzi/e delle scuole superiori gestiscono attività di trasmissione di informazioni e competenze, atmosfere ludiche, attraverso laboratori, dimostrazioni, interazione con i/le bambini/e - sia che questi ultimi beneficiari arrivino sul posto con le famiglie che in maniera organizzata con le classi. Questa situazione è fonte di una grande gratificazione, tanto per gli studenti/esse che per i loro docenti. In questa "vetrina" delle scuole superiori c'è molta partecipazione, e ogni anno c'è qualcuno di nuovo che si aggiunge, anche perché questi diventano momenti di promozione della scuola stessa. L'avvio dei progetti accade con una serie di laboratori tenuti da personale esperto, il quale entra nelle classi delle superiori per dare l'avvio, con laboratori formativi per docenti e per le classi da coinvolgere, le quali poi continueranno da sole fino ad elaborare cosa portare in piazza. Il protagonismo dei ragazzi/e si esprime tanto nell'elaborazione di prodotti che vengono poi esposti ed esibiti con dimostrazioni (anche con classi di ragazzi/e che - con le loro proposte originali - provengono da scuole di altre città) durante la Festa e sia attraverso la loro autonoma gestione di laboratori rivolti ai/alle più piccoli/e. E' una bella sinergia. Ogni anno le proposte sono talmente tante che non si riesce ad accontentare tutti/e. i genitori stessi poi partecipano, vengono a visitare e vedere i loro figli che esibiscono competenze e guidano attività rivolte ad altri/e. Il Comune di Carpi ed il Castello dei ragazzi sono il perno

su cui tutto ruota, l'elemento istituzionale riconosciuto e stabile, che in parte sovvenziona, coordina, organizza. Ma c'è poi altro essenziale ingrediente: la continuità del personale comunale, che rassicura i docenti perché ritrovano le stesse persone delle Istituzioni con cui dialogare e portare avanti la progettazione e funzionalità.

La festa del gioco è diventata un modo per portare fuori dalla scuola le grandi professionalità che ci sono dentro, e che rischiano sempre di implodere. I ragazzi stessi delle scuole non sarebbero mai venuti ad aiutarci se non si fosse colto il loro interesse: permettendo loro di diventare protagonisti dell'evento - in cui dimostrano, espongono, insegnano ad altri/e quello che è la loro competenza e passione, si è riusciti ad avvicinare generazioni molto diverse come i giovani e i bambini/e. Altra cosa che si nota, è la qualità della relazione che lega i due, e che stupisce gli adulti. Ciò riflette un deficit grosso della nostra società, che ha diviso le età in ambienti diversi, non permettendo più il dialogo. Nella festa del gioco rivampa l'interesse, e ci sono ragazzi/e che dicono "è stata la prima volta che mi sono messo in relazione con un bambino, e mi è piaciuto molto". Sono venute meno le relazioni intergenerazionali, e tutto ciò che cerca di recuperare questo è positivo. Nella prima edizione il Comune è stato il grande sovvenzionatore, che mette a disposizione anche del personale, poi adesso anche le singole scuole investono la loro parte, soprattutto per quanto riguarda la formazione iniziale. Questa la prova concreta che la scuola riconosce il valore della proposta, ed è il primo "muro" che è stato abbattuto attraverso la fiducia attribuita al progetto ed il uso sistema di relazioni di professionisti del settore nel suo insieme.

La Piazza dei bambini è un progetto di Verona che è durato 8 anni, e ad ogni maggio si incontravano le docenti affinché si fosse pronti per settembre a progettare. Abbiamo coinvolto se suole superiori, ciascuna secondo la loro peculiarità: il liceo psico-pedagogico si occupava della conduzione del gioco; l'artistico di costruire strutture; l'istituto professionale turistico accompagnavano le classi e le portavano in tour tra le piazze (che allora si era arrivati ad occuparne 15) ... e quindi tutti/e si sentivano protagonisti. Tutto questo accadeva all'interno del contesto del "gioco storico", nel senso che - per ogni grado della scuola primaria - corrispondeva un contesto storico diverso e di conseguenza una proposta di giochi differenziata. In prima e seconda solitamente si fanno studi sociali; in terza la preistoria; in quarta egizie e greci; in quinta i romani. La proposta alla scuola è stata di coprire queste aree dal punto di vista dei giochi giocati a quell'epoca. L'aggiunta ulteriore che si è fatta è quella di giocare i giochi nel contesto storico corrispondente: i giochi dei romani a Verona li si andava a giocare al Teatro Romano. La cosa ha funzionato bene e si è arrivati a coinvolgere fino a 1500 fanciulli/e.

Il tema del **conflitto apparente** è stato discusso rispetto alle varie buone pratiche esposte: alla Festa del gioco di Carpi non ci è posto questo problema, perché la miriade di eventi messi in campo coinvolge soggetti da 0 a 18 anni, con attività che non sono tutte rigidamente programmate e/o (con qualcuno che guida). Ad esempio nel 2016 c'era un gioco di costruzione che era stato posto in uno spazio ripartito in due aree: una per il costruire analogico (con dentro delle "cose" che stimolavano il gioco libero) e l'altra per il costruire digitale; quindi, un'area libera e l'altra con laboratori sul digitale e robotica.

Associato alle attività per coinvolgere il visitatore, c'è anche la cura estetica del luogo, l'**ambientazione** che cambia ogni anno. A Carpi, il primo anno c'erano installazioni con dei "salvagenti", ed un altro anno con "i pesci" (strutture di media taglia con anima in metallo e vestito di cartapesta), si sono create delle installazioni a mezz'aria nella strada che conduce al Castello dei ragazzi e piazza centrale di Carpi, dove tutto si svolge. Grandi installazioni che non sono solo attrazione visiva, ma anche diventano opportunità di gioco. Con i salvagenti c'era anche un particolare effetto di colore che riverberava dagli oggetti attraversati dalla luce del sole, e che si ritrovava poi sulle pareti delle case, sulla strada.

Alla festa del gioco di Verona da sempre si è investito anche sulla caratterizzazione della festa, con un personaggio/logo che accompagna le 15 e più edizioni del Tocati. Il tutto si è avviato con una grande collaborazione con l'Ente Lirico, che ha contribuito a costruire strutture di legno gigantesche - fatte dagli scenografi. Ma il tutto si è poi andato sfumando perché l'Ente Lirico con la legge del pareggio di bilancio ha dovuto mettere a posto i debiti vendendo l'area dove si costruivano le scenografie, e lasciare perdere la collaborazione con il Tocati. Durante le tre giornate del Tocati si vedono in giro per il centro città tanti "totem" di legno gialli o rossi, o stampe su tela o manifesti e altre strutture fatte di assemblaggi di pallets, anche in metallo. I totem rappresentano il "pinocchietto": che ha in testa il berrettino e vestito di carta; con una mano tiene l'abecedario (a significare che per quel giorno ha marinato la scuola) al fianco; e con l'altra indica l'altro/a che sta giocando con lui e che, con quel gesto dell'indicare, diventa il Tocati (colui che cerca e rincorre gli altri/e per andarli a toccare - e con quel gesto passare il ruolo a chi viene toccato, un gioco universale che ha simili regole ovunque nel mondo). A ricordare l'origine, questo logo è stato inventato nella piazza di Bologna, mentre tra amici del gruppo dello "Scianco" (si passeggiava e tra di noi c'era un disegnatore, un grafico che purtroppo è venuto a mancare, e che ci ha fatto la prima bozza del "pinocchietto"). Questo gruppo ancora oggi esiste ed è il motore centrale del Tocati, avviato per gioco perché si aveva voglia di fare rivivere questo gioco nelle piazze o luoghi dismessi dal produttivo e che ha avuto grande immediato sviluppo. Da una semplice idea di un gruppetto di amici è diventato in breve periodo rete di molteplici gruppi di Verona e dintorni, che si ritrovavano, si allenavano, e poi anche competevano tra loro, prendendosi pezzi di territorio in quel giorno di gare. Al nucleo centrale si associa poi un numero di 200/300 persone volontarie che, per i tre giorni del Tocati, animano e fanno servizio occupandosi di tutti i dettagli.

Ci si è anche chiesti che fare quando questi grandi eventi cittadini che si sviluppano all'aperto incontrano le **avversità ambientali**? A Carpi l'anno scorso si è avuto uno splendido sabato, giornata che però la si può sfruttare solo nel pomeriggio, perché al mattino la piazza è impegnata con il mercato. Perciò nel primo pomeriggio, appena la piazza si svuota dagli ambulanti, si avvia la macchina dei trasporti ed assemblaggi delle installazioni, deposito delle strutture e gazebo e predisposizione dei laboratori vari e quant'altro, affinché il tutto possa essere pronto dalle 17,00 fino le 20,00 di sera. Il giorno dopo, la domenica, si riprende dal mattino al pomeriggio tardo, con eventi appuntati e altro che si ripete tutto il giorno. L'anno scorso però c'è stato acquazzone! Tra le proposte, c'è chi ha tutto esposto all'aperto e chi sta sotto i portici del castello, o nei gazebo, o altre stanze, ed anche una tensio-struttura che viene installata appositamente per il Festival di Filosofia. In caso di maltempo c'è un "piano B", ma però un conto è predisporre questo sin dall'inizio di sabato in luoghi al chiuso, e un altro contro è farlo senza preavviso. Per cui è successo che dopo avere attrezzato la piazza e il resto per giocare all'aperto (appunto a partire dal sabato pomeriggio) che si sia poi dovuto fare tutto in fretta e furia la domenica mattina tarda. Poi al pomeriggio non ha più piovuto, la gente è arrivata comunque e la Festa ha fatto il suo corso, appunto al riparo del piano B, ma con un gran freddo. Quindi questa è stata la situazione peggiore, in cui si è dovuto effettuare il trasporto più volte. A livelli di costi, chiaramente avere un budget che si consuma in gran parte nella o nelle due giornate culmine può creare seria frustrazione vedere rovinato l'evento per la pioggia. Come scelta politica è definitiva la decisione che vogliamo l'evento che richiami anche gente da fuori, perciò di affronta questo rischio. L'impegno è enorme per preparare uno o due giorni di attività, ma poi la variabile meteorologica è fondamentale. Anche nella realtà del Tocati si potrebbe ipotizzare di abbassare i rischi delle conseguenze del maltempo spalmando le attività in programma in una settimana anziché tre giornate, ma poi dove li trovi i volontari che vengono infrasettimana?

A Ravenna da quel punto di vista si è fatta un'altra scelta. Il "Tavolo inter associativo" (la struttura di rete che decide il piano generale) ogni volta, dalle 5 edizioni precedenti a quest'ultima che verrà il 27 maggio pomeriggio, decide che non c'è una seconda chance alternativa a quella prefissata per la Festa, considerando appunto la variabile imprevedibile del brutto tempo. La Festa salta, ma si è anche consapevoli che la festa è l'ultimo pezzettino del progetto, che ha già trovato ampio sviluppo nei mesi precedenti dove si collabora per generare "risorse ludiche" e promuovere direttamente l'evento, con eventi pubblici sia di carattere culturale che di animazione ludica, di pratica del gioco possibilmente all'aperto, in luoghi pubblici (non solo "verdi", ma di riappropriazione della strada e piazza cittadine), con attività a preparazione di "risorse ludiche" per la Festa realizzate in servizi educativi vari. Ed è anche per questo che l'evento culmine lo si vuole "di basso profilo", non si è mai voluto avere grandi numeri di frequentatori, non un mega evento. Il progetto prevede tanti eventi distribuiti nel territorio prima che accada l'ultimo a culmine di tutto. Per cui l'attenzione resta alta per il "processo" e non per il solo risultato ultimo: la co-costruzione dell'ultimo evento fa l'ultimo evento; ma l'attenzione della cittadinanza verso il Diritto al gioco è già stata mobilitata in maniera puntiforme, in più luoghi della città, ed anche il forese lo si vorrà raggiungere sempre di più. Altra scelta strategica è stata quella di "agganciarsi" ad eventi organizzati da altri soggetti organizzati o reti, non solo ideare organizzare realizzare eventi propri del Tavolo. Questo ci svincola da un'economia ed un tempo impiegato a fare permessi, organizzare, promuovere; ma garantisce la possibilità di esserci negli eventi e di fare passare il nostro messaggio, o di trovare nuovi alleati, di esercitare influenza sulla visione dell'infanzia inerente i Diritti della Convenzione.. Francamente, un mega evento non è neanche possibile generarlo, non ci sono risorse economiche né umane a coprire i grandi numeri, quindi per necessità e/o virtù la formula scelta è altra, e anche per un'analisi del contesto.

Le "risorse ludiche" generate nel e dal "territorio altro" rispetto a quello in cui si svolge la Festa, è una forma con cui si "rappresenta simbolicamente e matericamente" la presenza di chi abita lontano dal luogo della Festa: un contributo, una forma di partecipazione delegata, uno scambio alla pari per avere ricevuto ed ospitato un laboratorio gratuito con esperti nella propria aula o stanza di aggregazione, e si restituisce il favore prestando, mettendo a disposizione, quanto si è realizzato, affinché torni utile al gioco anche di altri/e. Quando è possibile, chi gestisce questi strumenti del gioco alla Festa sono gli stessi/e bambini/e che le hanno realizzate (a turni a piccoli gruppi), e questo è decisamente il massimo obiettivo cui si aspira per l'evento finale, assieme a quello di poter osservare un elevato numero e qualità di giochi inventati sul momento dai bambini/e stessi, che reperiscono del materiale o lo trovano sul luogo e lo usano per il loro gioco libero. In questo modo le risorse ludiche per la Festa aumentano di anno in anno: ogni anno c'è il passato che si ripresenta e vi si aggiunge qualcosa di nuovo, possibilmente in un'ottica di sostenibilità ambientale, di buona e creativa pratica del riuso e riciclo. Altro elemento da considerare: il parco delle Manifiorite, da 5 anni ospita la Festa e sarà così anche per quest'anno. Al Tavolo si è parlato di farla ogni anno itinerante in luoghi diversi della città, ma resta più che mai valida un'altra motivazione: il parco è inserito nel quartiere più multi-etnico della città, ed è prevalentemente frequentato dalla prole con genitori di altro background culturale e di basso ceto. C'è la necessità di facilitare situazioni d'integrazione da un lato (in cui si vuole portare gente da altri quartieri - più residenziali e poco meticcii - a giocare assieme a bambini e bambine perfettamente integrati e che hanno la loro scuola come un villaggio globale; nonché, per questi residenti della Darsena, il parco è il loro tempo libero, raro che si muovano da lì.

Altro quesito è stato come si possa coniugare con queste pratiche il **prodotto ludico di massa** - che con la commercializzazione e consumismo del giocattolo ha contribuito a

snaturare l'essenza del giocare? Una questione difficile. Si accoglie anche il giocattolo che si è comperato dall'industria, però con scelte oculate su cosa acquistare. Negli eventi poi si propongono una varietà di giochi di qualità, alternative rispetto al gioco giocattolo noto. L'anno scorso si sono proposti (ed acquistati) una sorta di gioco di costruzione fatto di mattoncini in cui puoi costruire da fuori ma anche da dentro. Sono giocattoli di qualità che garantiscono alta possibilità di gioco libero. Le scelte perciò di fanno sull'acquisto critico e costruttivo. Giochi di qualità che anche si comperano per la loro durabilità, li si gioca un anno e poi li si ha anche per gli anni successivi, come per i 2000 pezzi di Lego giganti, con i al primo anno ci hanno permesso di generare delle installazioni ludiche e poi sono stati dati ai bambini/e per il libero esprimersi costruendo. Ed oggi come oggi è forte il richiamo pubblicitario del nome Lego, ovunque scritto sul volantino richiama gente per l'evento.

RENZO LAPORTA educatore, animatore, coordinatore del progetto della "Festa di Celebrazione del Diritto al gioco" di Ravenna, giunto alla sua sesta edizione, a promozione della cultura ludica partecipata e per una Festa co-costruita (vedi www.dirittoalgioco.it)