



l'isola dei giochi

PROGETTO PER IL POTENZIAMENTO DELLE ATTIVITÀ
DELLE LUDOTECHES COMUNALI
NELL'OTTICA DI UNA RIORGANIZZAZIONE
STRUTTURALE E PROGRAMMATICA



ludoteche comunali di firenze
il castello dei balocchi la carrozza di hans la tana dell'orso

La Direzione Istruzione del Comune di Firenze, in accordo con le indicazioni contenute nei Criteri Direttivi ed Indirizzi Programmatici ai Quartieri, ha realizzato il *Progetto per il potenziamento delle attività delle ludoteche comunali*.

Le 3 ludoteche coinvolte nel lavoro - delle 10 esistenti sul territorio, che il Comune di Firenze mette a disposizione di bambini e famiglie - sono le seguenti:

Il Castello dei balocchi
La Carrozza di Hans
La Tana dell'orso

Facendo seguito ad una attività di analisi degli spazi, nonché di riflessione sulle criticità e problematiche, il progetto ha preso avvio con la riorganizzazione degli ambienti, la realizzazione di nuove attività, la valorizzazione delle competenze e delle professionalità degli educatori, la circolarità delle pratiche acquisite. La verifica e la raccolta della documentazione, hanno concluso l'intero lavoro.

Ponendo particolare attenzione alla salvaguardia delle differenti caratteristiche, peculiarità, specificità territoriali, ciascuna ludoteca ha consolidato la propria tematica educativa:

La Tana dell'orso da sempre mantiene la sua identità di "tana familiare" ovvero punto di riferimento per l'attivazione di occasioni e interventi di sostegno alla genitorialità.

In considerazione della frequentazione da parte di famiglie di varie nazionalità e provenienze, *La Carrozza di Hans* è il luogo per l'immaginazione di mondi differenti e fantastici che si incontrano in un viaggio a bordo della fiabesca "carrozza".

A *Il Castello dei balocchi* le frequenti rappresentazioni teatrali, in stretta collaborazione con le realtà istituzionali e non del territorio, promuovono il gioco, con e senza materiale ludico.

Il progetto si è realizzato grazie alla collaborazione di diversi uffici della Direzione Istruzione, grazie alla collaborazione col Servizio Verde Pubblico del territorio del Quartiere 2 ma, soprattutto, grazie al prezioso lavoro di tutto il personale in servizio presso ludoteche.



LE PREMESSE

il bambino nella società del 2000

Nella società che oggi si definisce “liquida” (Zygmunt Bauman) è difficile iscrivere in categorie ben definite e immutabili, come succedeva nel passato, il bambino nelle sue fasi di crescita; d’altra parte tale classificazione è sempre stata inefficace e sterile. Ogni bambino è sempre stato e sempre sarà un mondo a sé e sempre unici i suoi momenti di crescita e di sviluppo.

Oggi i bambini sono sottoposti a stereotipi, a sollecitazioni e sovrastimolazioni che non favoriscono le naturali fasi della formazione dell’identità e del carattere.

Sono cambiati i modelli educativi familiari e sempre più complesse sono le relazioni in famiglia, in famiglie allargate o mononucleari; gli effetti sulla sfera emotiva derivanti da situazioni troppo affettive o anaffettive si equivalgono.

La mancanza di regole e la perdita di autorevolezza da parte dell’adulto creano sempre più frequentemente situazioni di disagio a partire dai primi anni di età.

La *costruzione del sé* in questi contesti diventa faticosa per un bambino che deve affrontare difficoltà relazionali ed emotive.

È compito dell’educatore analizzare costantemente i mutevoli aspetti del mondo esterno e il livello delle influenze, in particolare dei *social*, sui contesti in cui vivono i bambini.

i bisogni dei bambini

Quali sono i bisogni dei bambini?

In una società di tipo consumistico spesso si pensa che i bisogni dei bambini da soddisfare siano quelli indotti: vestiti, scarpe, zainetti con l'ultima griffe vera o falsa che sia, merendine e giocattoli pubblicizzati dai programmi televisivi per bambini (sempre più la pubblicità strizza l'occhio ai bambini anche sui prodotti per adulti), l'ultimo tablet fra i tanti prodotti per bambini.

La soddisfazione dei bisogni ha eliminato il sogno e il desiderio.

Ma quali sono i veri bisogni di un bambino?

Sicuramente quelli che potrebbero contribuire *per il pieno e armonioso sviluppo della sua personalità, per crescere in un'atmosfera di felicità, d'amore e di comprensione* come recita la Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia.

Il bisogno di affetto autentico e di coccole, il bisogno del rispetto dei propri tempi di apprendimento, il bisogno di essere ascoltati e considerati come individui.

Bisogni che sono diritti: diritto di non dover subire stereotipi, omologazioni e volgarità, il diritto di vivere situazioni tranquille e serene, di avere un tempo privato e una relazione autentica con l'adulto, il diritto di potersi costruire un immaginario individuale personale e, perché no, il diritto di annoiarsi.

Ma il diritto fondamentale per un bambino è il diritto al gioco.

... i bambini hanno diritto al riposo e al tempo libero... al gioco e ad attività ricreative proprie alla loro età

il gioco

Giocare è l'esperienza più comune e giocare è la cosa più semplice. Il gioco è alla base della nostra vita. Il gioco è un'attività naturale, il gioco è il fondamento di ogni cultura...

Si potrebbe continuare con altre affermazioni generalmente conosciute sulla natura del gioco.

Nella storia della società e nelle diverse società, infanzia e gioco non hanno e non hanno avuto sempre le stesse caratteristiche, ma mutevoli aspetti a seconda dell'ambiente di riferimento e del processo storico.

Nella società che potremmo definire mediatica ci dobbiamo interrogare su come giocano i bambini e su quali sono i giochi che scelgono.

Da recenti studi emerge che i giochi tradizionali sono in netto declino travolti da televisione e videogiochi che occupano i bambini per più ore al giorno; emerge anche che i genitori giocano sempre meno con i figli dedicando pochi minuti all'uso dei giochi tradizionali e qualche minuto di più ai giochi tecnologici.

Inoltre i bambini sono sempre più impegnati a seguire corsi di piscina, di danza, di karate, di musica... il loro tempo viene riempito a dismisura a colmare il desiderio dei genitori di fare un "figlio-capolavoro" e la paura del vuoto così frequente negli adulti.

Nella ludoteca il bambino può ri-trovare l'esperienza del gioco, il gioco che gli permette di crescere, può imparare a giocare con gli altri bambini; nella complicità e reciprocità del gioco con l'adulto può avviare quella relazione autentica alla base dello sviluppo delle sue competenze sociali.

Nella *Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane* si legge che il ludotecario deve essere in grado di rispettare il gioco e il non-gioco.

Questo punto è forse uno dei punti più importanti della *Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane*.

Rispettare il gioco significa rispettare il bambino che gioca, rispettare i suoi tempi, la sua autonomia, le sue scelte. L'adulto che rispetta il bambino è colui che lo accompagna, offrendo le regole, nel cammino per il suo sviluppo intellettuale e sociale.

Sembra un paradosso, parlando di gioco, indicare come importante il non-gioco. Dobbiamo interrogarci sugli infiniti aspetti del non-gioco.

Per un adulto, che non solo ha dimenticato parte dei vissuti dell'infanzia ma è sempre più sollecitato da ansie da prestazione nella vita e nel lavoro e dalla paura di un vuoto esistenziale, è difficile ricordare i momenti dell'invenzione ludica, della noia creativa, della sapienza infantile capace di immaginare e costruire mondi fantastici.

Il non-gioco, da non confondere con il gioco libero, sarà quell'opportunità in più che l'adulto competente può offrire al bambino di vivere in una dimensione "altra" tessuta di calma, di quiete, di lentezza, la gioia della scoperta, l'esperienza di scoprire stra-ordinario l'ordinario, il fare nella forma della *poésis*.

cos'è una ludoteca

Anni '80 - nascono le prime ludoteche come servizio incentrato sul gioco e sul giocattolo, prestito giochi, costruzione e riparazione giocattoli, animazione ludica.

11 febbraio 2011 - Istituto degli Innocenti di Firenze - amministrazioni pubbliche e organizzazioni del privato sottoscrivono *La Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane*.

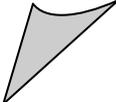
La Ludoteca è un servizio di interesse pubblico, che si configura come un luogo intenzionalmente dedicato al gioco e alla promozione della cultura ludica. Essa mette a disposizione dell'utenza spazi, materiali ludici e competenze, offre l'opportunità di dedicarsi liberamente ad attività ludiche, favorendo la conoscenza e la condivisione delle diverse forme di gioco.

La Ludoteca è un luogo di svago, di socializzazione, di integrazione e di educazione, che pone il gioco e il giocattolo al centro di tutti i progetti e delle azioni intraprese. Contribuisce alla formazione dell'individuo e si inserisce a pieno titolo nella rete dei servizi socio-culturali ed educativi del territorio di riferimento.

Attraverso il gioco e l'animazione, promuove il benessere e l'agio dell'individuo e si attiva per la riduzione degli handicap che inibiscono l'accesso al gioco dei soggetti con deficit. Nella programmazione e nelle proposte di attività, così come nell'offerta di giocattoli e materiali di gioco, la Ludoteca rispetta le differenze di genere, di età, etniche e culturali promuovendo l'integrazione.

Essa opera per la piena attuazione dell'articolo 31 della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, che sancisce il diritto al gioco, approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989 e ratificata dall'Italia con L. 27/05/1991 n.176.

da *La Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane*



gli spazi della ludoteca

Locali/Spazi/Arredi

Nella Ludoteca gli utenti devono trovare un luogo aperto, stimolante e accogliente.

La Ludoteca deve essere dotata:

- di locali adeguati al progetto e alla realtà territoriale, destinati ad uso esclusivo e disporre possibilmente di uno spazio giochi esterno e di un apposito spazio dedicato a forme ludiche tecnologicamente avanzate;
- di locali accessibili a tutti, privi di barriere architettoniche, conformi alle norme di sicurezza e di igiene;
- di spazi, arredi e attrezzature organizzati in funzione dell'età degli utenti, delle tipologie di attività e dei servizi offerti e organizzati in maniera non rigida.

da *La Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane*

Gli spazi nelle tre Ludoteche Tana dell'Orso, Il Castello dei Balocchi, La Carrozza di Hans, anche se corrispondono, nell'allestimento e nell'organizzazione, a tutte le indicazioni della *Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane*, sono molto diversi per arredi, distribuzione e collocazione di materiali in quanto spazi strutturati in locali adibiti in origine ad altri usi.

Solo La Carrozza di Hans nasce come struttura destinata a una ludoteca.

Gli spazi non sono da considerare configurati in modo fisso e inamovibile.

Devono essere sempre ripensati e ristrutturati con piccole modifiche secondo le esigenze e i bisogni dei bambini.

i giochi e gli oggetti nella ludoteca

Giochi, materiali, attrezzature

I giochi, i materiali e le attrezzature ludiche devono essere:

- di differenti tipologie anche appartenenti a varie epoche e culture, in quantità sufficiente in funzione del progetto, delle attività e degli utenti, rapportati alla realtà territoriale;
- conformi alle norme di sicurezza;
- scelti secondo criteri di qualità, in buono stato e completi;
- classificati e catalogati secondo un criterio che ne consenta la massima condivisione fra tutte le ludoteche;
- collocati in modo da essere facilmente accessibili al pubblico

da *La Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane*

Assicurati gli standard richiesti per giochi, materiali e attrezzature, l'attenzione in ogni ludoteca deve essere sempre attenta alle necessità di una società che cambia in modo molto rapido rispetto al passato. In particolare per quanto riguarda giochi e giocattoli, se trent'anni fa c'era l'esigenza di mettere a disposizione tutto o quasi tutto ciò che offriva il mercato, tutte le novità che difficilmente le famiglie potevano acquisire, oggi si deve ripensare ad un uso mirato del materiale ludico principalmente per non permettere un consumo spesso compulsivo come emerge dall'osservazione quotidiana dei comportamenti dei bambini nell'uso di giochi e giocattoli; una rapidità e una frenesia nel prendere e lasciare un gioco che evidenzia una difficoltà di concentrazione e non solo. Un gioco così fatto non assolve a quella funzione principe del giocare che serve alla crescita di ogni bambino

I giochi, i materiali e le attrezzature devono essere in quantità sufficiente in funzione al progetto...

Questo principio oggi si deve tradurre in relazione ai nuovi bisogni di un bambino che necessita sempre più di acquisire capacità di concentrazione. I giochi saranno esposti a rotazione e sarà fatto in modo che la scelta di un gioco da parte dell'utenza (bambino e adulto accompagnatore) corrisponda ad un uso corretto del gioco stesso, cioè l'uso del gioco secondo le regole e i tempi del gioco.

Il progetto oggi di una ludoteca deve essere soprattutto quello di creare le condizioni della tranquillità e serenità necessarie a far sì che il gioco offra *occasioni di scoperta stimolando la curiosità e la sperimentazione* e diventi il terreno per riscoprire *ambiti di autonomia e di relazione intra ed inter generazionale*.

Sarà cura del personale della Ludoteca monitorare il corretto uso di giochi e giocattoli entrando nella giusta e armoniosa relazione con l'utenza escludendo qualsiasi atteggiamento di tipo normativo, ma giocando il delicato ruolo di accompagnamento.

Sarà fatta una accurata selezione dei giochi e giocattoli esistenti in ludoteca avendo cura di eliminare nel tempo quelli di plastica così apprezzati negli anni passati.

il ruolo del personale della ludoteca

Per offrire il miglior servizio possibile le ludoteche devono essere gestite con continuità e con professionalità da personale in possesso di adeguata formazione, competenze ed esperienze...

Il ludotecario è una persona in grado di:

- avere una buona conoscenza delle culture ludiche, delle diverse tipologie di giocattoli;
- conoscerne i principi di catalogazione e classificazione;
- saper giocare con e senza materiale ludico;
- essere motivato, avere abilità comunicative, relazionali, dimostrare attitudine al lavoro di gruppo e capacità gestionali e organizzative;
- essere disponibile all'ascolto e avere un comportamento accogliente;
- saper programmare le attività e valorizzare il patrimonio ludico;
- dimostrare capacità di adattamento e flessibilità nel rispetto del regolamento;
- preservare il gioco e il giocattolo dalla strumentalizzazione commerciale e ideologica e dall'abuso pedagogico e terapeutico;
- favorire e promuovere la libera scelta del gioco, dei materiali, dei propri compagni di gioco;
- rispettare il gioco e il non-gioco;
- favorire la relazione genitori/figli attraverso la pratica del gioco.

da *La Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane*

Le indicazioni sovraesposte sulla formazione e le competenze della figura del ludotecario sono da recepire dal personale della ludoteca secondo la costruzione di un *pensiero* comune sulla ridefinizione di tutte le attività della ludoteca secondo un'analisi costante dei bisogni dei bambini nei mutevoli quotidiani aspetti della società e sulla riflessione di ogni soggetto sui propri atteggiamenti e comportamenti al fine di evitare, nello svolgimento del lavoro, la frustrazione e l'insoddisfazione causate dalla routine e dalla consuetudine del lavoro stesso.

Un *pensiero* frutto di analisi, discussioni, riflessioni, ma alla fine condiviso da tutti, nella consapevolezza del proprio ruolo professionale, per l'attuazione del programma di lavoro in tutte le sue declinazioni.

Un *pensiero* nutrito non solo dalle dovute discipline pedagogiche, ma anche da un ampio respiro culturale, dall'arte e dalla poesia necessarie per costruire percorsi alternativi e diversi da stereotipi e omologazioni.

Il ruolo del ludotecario è da considerarsi sempre più importante in quanto la ludoteca è oggi il punto privilegiato d'incontro fra bambini e adulti e può diventare il punto di riferimento per tutte le altre agenzie educative che si trovano sul territorio.

l'accoglienza

L'accoglienza è forse uno dei momenti più importanti nella vita quotidiana della ludoteca. Bambini e adulti entrano nella *Casa dei giochi*; l'ingresso non deve limitarsi al solo atto burocratico della registrazione ma deve essere l'ingresso in una "dimensione" di tranquillità e di serenità che sola può disporre al benessere derivante dall'attività ludica.

Deve essere predisposto uno spazio per l'accoglienza possibilmente esterno alle sale gioco, una sorta di *anticamera di compensazione* dove, soprattutto per i bambini più grandi sia possibile trovare la giusta situazione per placare quelle forme di irrequietezza, sempre più frequenti, accumulate nelle ore di stanchezza scolastica.

L'accoglienza dovrebbe prevedere un rituale improntato al rilassamento e alla scelta il più possibile orientata e consapevole delle attività per evitare atteggiamenti e comportamenti compulsivi così frequenti oggi nei bambini.

Si devono studiare strategie di accoglienza che permettano ai bambini di imparare a fare scelte libere ma consapevoli dei giochi per beneficiare al massimo degli effetti del gioco e agli adulti di concepire in profondità il valore della relazione nell'accompagnare i bambini in tutte le fasi della dimensione ludica.

bambini e adulti & adulti e bambini

Sempre meno oggi sono i luoghi e i tempi in cui i bambini possono vivere una proficua relazione con i familiari.

Non è certo la scuola, che per gli adulti spesso è un mondo lontano e misterioso avendo perso la scuola quei parametri di riferimento e di autorevolezza riconoscibili fino a qualche decennio fa.

Non è nemmeno la casa. La mancanza di tempo, sottratto alla giornata dal lavoro, e i problemi da affrontare quotidianamente impediscono agli adulti la giusta qualità della relazione con i bambini spesso compensata questa, dalla soddisfazione dei bisogni di tipo materiale.

La ludoteca può diventare il luogo privilegiato dell'incontro fra adulti e bambini, il luogo dove genitori, nonni, tate possono *imparare la difficile arte* della relazione con figli, nipoti, bambini; scoprire e imparare come giocano i bambini e come giocare con loro, quali sono i loro tempi, e quali sono i loro bisogni.

Giocare insieme è il giusto terreno per costruire un autentico rapporto di reciprocità.

In questa reciprocità il ruolo del personale della ludoteca è fondamentale. Dal ruolo di accompagnamento nella conduzione del gioco, dove il ludotecario non crea rapporti di tipo familiare e confidenziale ma mantiene la

dovuta professionalità, alla progettazione delle attività dove si assicura che adulti e bambini partecipino in modo paritario allo svolgimento delle stesse.

Ma la ludoteca è anche il luogo dove i bambini imparano o *rimparano* a giocare; imparano giochi nuovi o giochi della tradizione, imparano a giocare con gli altri.

La ludoteca, se mantiene tutte le premesse e tutte le qualità indicate si può configurare come territoriale, punto di riferimento e di confluenza per le realtà del quartiere in cui si trova: scuola, istituzioni che operano in campo socio-sanitario, associazioni culturali e ricreative, consigli di quartiere...

Inoltre la ludoteca può diventare il luogo per eccellenza, pur non essendo un servizio assistenziale, per l'inserimento di bambini portatori di handicap e il terreno di incontro fra comunità diverse e diverse culture essendo il gioco un linguaggio universale.



IL PROGETTO

progetto per il potenziamento delle attività della ludoteca nell'ottica di una riorganizzazione strutturale e programmatica

abstract del progetto

Il progetto sarà incentrato sulla programmazione e la messa in atto delle attività con i bambini in un costante coinvolgimento e affiancamento del Personale delle Ludoteche. In particolare grande attenzione sarà data al processo necessario per la definizione e l'attuazione di ogni singola attività: studio, elaborazione, realizzazione.

punti programmatici

- ▶ riorganizzazione degli spazi
- ▶ analisi e ridefinizione delle attività consolidate;
studio/ elaborazione/ realizzazione di nuove attività
- ▶ valorizzazione delle competenze individuali nell'ottica della disseminazione e della circolarità delle pratiche acquisite
- ▶ verifica e documentazione finalizzata alla costruzione di quaderni di lavoro e delle pratiche acquisite nel corso dei lavori

La formulazione delle nuove attività, la revisione delle attività consolidate e la riorganizzazione degli spazi saranno occasione, nell'esercizio del tutoraggio, di acquisizione metodologica. Dall'elaborazione alla realizzazione alla verifica, lasciando traccia del lavoro svolto con l'obiettivo della documentazione e della analisi del lavoro svolto. Le nuove attività dovranno essere studiate partendo dalla considerazione dei bisogni dei bambini nella attuale società.

Sarà prioritario, nella formulazione delle attività, evitare gli stereotipi evitando i consueti modelli di laboratorio in uso in quasi tutte le realtà educative. Riferimento sarà l'arte e la poesia, questa da intendere non come idea scolastica, ma come *poiesis*, facoltà creativa dell'uomo.

I bambini oggi hanno bisogno di stimoli alti per la crescita e l'apprendimento e il gioco è il motore necessario per ogni bambino per la costruzione del sé e del proprio immaginario individuale.

Il progetto è stato realizzato nelle tre Ludoteche Comunali: La Carrozza di Hans, Il Castello dei balocchi e La Tana dell'orso.

In ogni Ludoteca è stato svolto un lavoro di analisi degli spazi e dei programmi con l'obiettivo di realizzare i punti programmatici stabiliti in nuove e originali attività.

Le tre Ludoteche presentano caratteristiche strutturali molto diverse e anche le programmazioni, escluso il materiale ludico, tipico di ogni ludoteca, e alcune attività di base, sono molto differenziate.

In ogni Ludoteca è stata posta molta attenzione agli spazi, alla disposizione degli arredi, all'esposizione di giochi e libri e, laddove è stato necessario, sono state fatte delle piccole ma sostanziali modifiche tese a rendere gli ambienti più liberi e l'esposizione dei materiali meno affollata.

Nelle tre Ludoteche è stato ideato, elaborato e messo in pratica un originale percorso di lavoro che rispondesse, oltre alle specificità di ogni Ludoteca, alle esigenze emerse nella fase di analisi e di ascolto di ogni realtà.

Per ogni percorso di lavoro molta attenzione è stata data alla metodologia nell'ottica dell'acquisizione di una modalità di lavoro trasferibile in altre programmazioni e condivisibile nelle tre Ludoteche.

Nelle pagine che seguono la narrazione del percorso di lavoro delle tre Ludoteche.

LA CARROZZA DI HANS

Una merenda ad 'arte'

Il regolamento della Carrozza di Hans vieta la merenda negli spazi della Ludoteca.

Di fatto i bambini, in particolare quelli che escono da scuola, nel momento dell'arrivo, nella prima stanza, quella dell'accoglienza piccola e sempre affollata, consumano velocemente, in piedi una merendina. Questa consuetudine costituisce una situazione di disagio sia per chi fa la merenda sia per chi non la fa, rappresenta comunque un momento diseducativo.

Si analizza la situazione. La Ludoteca ha degli spazi molto ampi, il grande salone di ingresso ha degli spazi inutilizzati. Forse è possibile modificare il regolamento! e allestire uno spazio idoneo per la merenda.

Si discute e molte sono le riflessioni si calcolano i pro e i contro: si sporcherà, i bambini non troveranno il giusto comportamento... ma i pro sono molti.

Fare merenda insieme può essere un'occasione per conoscersi, per provare il piacere di stare insieme in modo tranquillo senza dover consumare il cibo in piedi e in modo veloce.

La merenda può diventare un'offerta educativa al pari delle altre proposte della Ludoteca.

Fare merenda all'interno della Ludoteca diventa un progetto di lavoro, nella sua modalità, di intervento di laboratorio, estendibile ad altri progetti.

Bambini e adulti lavoreranno insieme nella consapevolezza di creare un nuovo spazio di relazione nella Ludoteca.

Si individua lo spazio nel salone di ingresso, si sistema un grande tavolo tondo con molte seggioline.

Si accolgono i bambini e i genitori (un gruppo di circa 25 persone fra adulti bambini- iscrizione su prenotazione).

Seduti i bambini attorno al tavolo si racconta come in una favola che sarebbe bello sedersi al tavolo per fare merenda tutti insieme. Ma tutti i bambini che vengono in Ludoteca dovranno sapere che a quel tavolo si può far merenda.

Si indica un pannello vuoto alla parete dicendo che potrebbe servire a decorare l'angolo merenda.

Si mostra l'immagine di un'opera d'arte, ad ogni bambino e ad ogni adulto.



WAYNE THIEBAUD, *Pie counter* (1963)

Whitney Museum of American Art, New York

Quante torte! Quale sarà la più buona? Potremmo mettere al centro del pannello questa immagine, ma anche noi potremmo dipingere un pezzo di torta, o una torta intera da metter nel pannello! Faremo un pannello pieno di torte, di colori e di opere d'arte!

C'è molto entusiasmo nei bambini e negli adulti.

Piano piano, andiamo verso la stanza dove faremo il laboratorio. Non si entra tutti insieme correndo ai tavoli per essere primi a prendere il posto! Si entra piano piano, pochi alla volta.

Ogni bambino e anche l'adulto che lo accompagna viene preso per mano, accompagnato al tavolo e invitato a sedersi.

Questo è un posto speciale!

Sui quattro tavoli non c'è niente, ma tutto è stato predisposto minuziosamente su un tavolo di servizio.

Pensiamo alla nostra fetta di torta! Pensiamo ad una bella torta! E quando abbiamo pensato faremo la nostra fetta di torta, la nostra torta!

Tutto si svolge in un clima di tranquillità e serenità. Via via ad ogni bambino e ad ogni adulto vengono dati: un vassoietto con i colori, un pennello, un vasetto con l'acqua, un foglio di scottex per asciugare e pulire il pennello e un piccolo cartoncino per dipingere. Il corredo per la pittura è uguale per tutti.

I bambini cominciano a dipingere con entusiasmo, gli adulti dopo le prime difficoltà e reticenze dipingono e ci prendono gusto; bambini e adulti lavorano in piena autonomia, gli adulti non interferiscono sul lavoro dei bambini così presi a dipingere la loro torta.



le mani di adulti e bambini
insieme si dipinge per preparare
una merenda ad 'arte'

L'atmosfera si mantiene tranquilla e serena per tutto il tempo dell'attività. I bambini richiedono i cartoncini e anche dei fogli più

grandi per far una torta intera, anche gli adulti “sforzano” fette di torta e torte intere. Si parla sottovoce, ci si scambiano gusti e idee e ci si conosce.

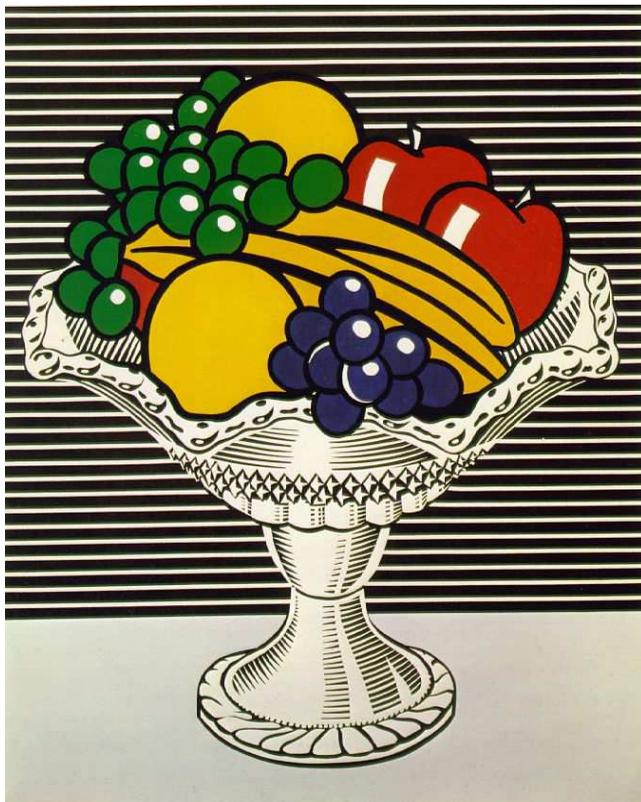
Alla fine si mettono ad asciugare tutti dipinti dicendo che poi verranno montati sul pannello da mettere nello spazio merenda.

Il pannello montato sarà presentato a bambini e adulti, ma è solo una metà.

Dobbiamo aggiungere ancora qualcosa. Cosa manca? Forse la frutta!

Si propone nuovamente l'attività con la stessa modalità. I risultati sono analoghi a quelli della prima volta.

Questa l'immagine d'arte prescelta.



ROY LICHTENSTEIN, *Still life with Crystal bowl* (1973)
Whitney Museum of American Art, New York

L'attività di *Una merenda ad 'arte'* risponde pienamente agli assunti indicati per la formulazione delle nuove attività.

MODALITÀ

Entrare piano piano in una stanza evitando corse e accaparramento di posti, per essere sempre e comunque primi come è d'uso nella nostra società, essere accompagnati a un posto che diventa il proprio posto, avere il tempo per pensare, ricevere personalmente gli strumenti per l'attività, lavorare in una atmosfera che si mantiene tranquilla e serena.



Gesti, parole, atteggiamenti uguali per ogni bambino favoriscono il giusto ritmo per i tempi di interesse e di attesa e predispongono all'ascolto senza alcun intervento di tipo repressivo per ottenere l'attenzione.

Piccole strategie che danno ad ognuno la dimensione di essere individuo e consapevole della situazione che sta vivendo.

IMMAGINE D'ARTE

La scelta dell'opera d'arte come stimolo offre la possibilità di sguardi diversi e di autonomi processi creativi diversamente dall'offerta di elementi stereotipi quali immagini o manufatti da copiare o ricopiare che spesso si utilizzano nelle attività con i bambini pensando di aiutare i bambini ma soprattutto con lo scopo di ottenere un prodotto finale che soddisfi l'adulto (in questo caso potevano essere proposte immagini prestampate di fette di torta o di mele, arance e banane da colorare).

Sarà sempre preferibile scegliere un'immagine d'arte moderna e contemporanea, immagini quindi 'aperte', non figurative capaci di offrire stimoli e suscitare libere interpretazioni senza condizionamenti.



una merenda ad 'arte', il pannello realizzato

IL CASTELLO DEI BALOCCHI

Cuoci cuoci pentolino...

Per tradizione, alla Ludoteca Il Castello dei Balocchi, le rappresentazioni teatrali e la coltivazione dell'orto sono fra le attività principali. Facendo leva su queste due attività consolidate, apprezzate e seguite dalle famiglie e anche dalle scuole, il lavoro di potenziamento si è attestato sullo studio, l'elaborazione e la produzione di un progetto che legasse le due specificità, teatro e coltivazione dell'orto, e inserisse un'altra specificità, ancora mai sperimentata: l'ideazione e la costruzione di un' originale attività ludica. Un progetto ambizioso per la molteplicità dei linguaggi che mette in atto, per la complessità della tematica, l'alimentazione e il rigore con cui affrontarla.

Il discorso sul cibo oggi si configura come uno dei più grandi paradossi della società contemporanea.

Da una parte il continuum televisivo su chef, pietanze, estetica della presentazione, il mare magnum di un'editoria domestica o specializzata, l'esibizione di vissuti o di solitudini alimentari sui social e pratiche alimentari sbagliate e spesso nocive per la salute, dall'altra parte la mancanza di cibo e la fame, una fame cronica come condizione di vita di più di un miliardo di persone nel mondo. Il mondo dell'infanzia non è esente da questo paradosso: nei paesi in via di sviluppo bambini sottopeso, un bambino su quattro, come si legge in un rapporto dell'UNICEF, milioni di

bambini che muoiono di fame, nelle società del benessere bambini bombardati da spot pubblicitari di seducenti prodotti ricchi di grassi, zucchero, sodio e bambini sempre più obesi.

Sollecitati da mode temporanee sempre diverse e da nuovi integralismi alimentari è sempre più difficile oggi seguire un'alimentazione sana e equilibrata e ancora più difficile educare i bambini a un corretto rapporto con il cibo.

Su queste riflessioni è iniziato il lavoro di studio. Sono state analizzate anche in parte alcune offerte delle agenzie educative su questo tema. Appare subito evidente in tante proposte il taglio igienico e normativo che sicuramente non corrisponde alla complessità dell'argomento.

Come proporre ai bambini piccoli questa complessità? Sapori, saperi, odori, gusti e disgusti, culture diverse... su queste domande è stato formulato il progetto.

Un progetto interdisciplinare sull'alimentazione per la prima infanzia, pur non prescindendo dalla consapevolezza degli adulti su questi temi, prenderà in considerazione tutti quegli aspetti che, al di là di norme riguardanti le caratteristiche proteiche, vitaminiche, caloriche, nutritive di un cibo, offriranno ai bambini i presupposti per un corretto quotidiano rapporto con il cibo: la convivialità e l'affettività del momento del pasto tra adulti e bambini, la scoperta di gusti nuovi e sconosciuti dei sapori delle culture altre, la conoscenza diretta di alcuni alimenti, dai profumi e dai colori delle piante aromatiche e delle spezie alla scoperta

della stagionalità della verdura e della frutta con una piccola pratica a contatto diretto con la terra nell'orto, fino ai colori e alle forme degli alimenti in natura e nell'arte.

Il progetto sarà fruito nelle sue parti dalla Scuola dell'Infanzia e dalle famiglie.

Cuoci cuoci pentolino una zuppa di bontà lo spettacolo

Si pensa ad una fiaba da rielaborare per realizzare lo spettacolo.

La fiaba tradizionale ungherese *Una zuppa di sasso* sembra quella giusta per questo progetto.

La fiaba, molto conosciuta, parla di un vecchio lupo che ha solo un sasso e non ha niente da mangiare. Va dalla gallina alla quale chiede un pentolino e un po' d'acqua per farlo bollire e fare una zuppa. Incuriositi altri animali andranno a casa della gallina e porteranno ognuno un ingrediente diverso da aggiungere alla zuppa di sasso che verrà più buona proprio per la solidarietà e l'amicizia. *Una zuppa di bontà* da mangiare tutti insieme.

La zuppa di sasso è una fiaba che ha antiche radici nella fame del mondo. Ma troviamo la drammaticità di una zuppa di sasso nella storia attuale che Martín Caparrós racconta nel suo libro *La Fame* (Einaudi 2015).

Quella volta, pensai di aver capito qualcosa: fu il pomeriggio in cui Amena mi raccontò il suo segreto. Amena lavorava dieci, dodici ore al giorno, tutti i giorni, in un laboratorio tessile di Dacca, la capitale del Bangladesh, e non sempre riusciva a dar da mangiare ai suoi tre figli.

Così, quando non aveva niente, faceva ricorso a una piccola messa in scena: accendeva un fuoco, metteva a bollire dell'acqua, e ci metteva qualcosa, un sasso, un ramo.

Mentre rimestava nella casseruola, diceva ai figli di farsi un sonnellino, che li avrebbe avvertiti lei quando fosse pronto.

I bambini, mi diceva Amena, si calmavano e, in genere, dormivano fino al mattino seguente.

La fiaba viene rielaborata secondo la struttura di una fiaba tradizionale molto conosciuta e amata dai bambini per le reiterazioni: *Gallo cristallo*.

Un narratore e un aiutante. Pochi gli oggetti.



Un piccolo pentolino di rame delle bambole, un sasso e una gran sporta con dentro una carota, una patata, una cipolla, il sedano, il prezzemolo, il cavolo, un coltello, un mestolo di legno, una tovaglietta a quadri per apparecchiare un piccolo tavolo, un romaiolo e uno scodellino.

Le diverse dimensioni, pentolino e scodellino piccoli, mestolo, coltello e romaiolo grandi e la realtà della verdura, che verrà fatta annusare e toccare, creano il gioco teatrale.

L'arcobaleno in tavola il gioco

Si studia la realizzazione di un gioco originale che metta in scena sapori e odori da tutto il mondo. Si analizzano i giochi tradizionali da tavolo.

Sarà un gioco di scoperta degli alimenti di base e degli aromi che profumano il cibo. Molti sono i passaggi per scegliere alimenti e aromi.



suggerzione da Alighiero Boetti, *Mappa*, 1989-94, ricamo su tessuto

Sul planisfero quindici piccoli scrigni



e uno scrigno un po' più grande che contiene dei preziosi sacchetti; chi conduce svelerà di volta in volta, leggendo un testo poetico, il contenuto: grano, farro, soia, riso, riso nero, mais, sale bianco, sale rosa.

Cosa conterranno i piccoli scrigni contrassegnati da sole, luna e stella con diversi colori colorati?

E questo è il gioco, un gioco per scoprire *nella mappa del mondo un arcobaleno di sapori e di odori*. E come in tutti i giochi c'è un regolamento. *E questo del gioco è il regolamento./Dal sacchetto una tesserina dobbiamo pescare e se un sole giallo abbiām trovato/lo scrigno con il sole giallo dobbiamo cercare... ogni scrigno un odore e un sapore...*

I bambini scopriranno forme e colori degli aromi selezionati: salvia, alloro, anice stellato, cannella, chiodi di garofano, coriandolo, origano, rosmarino, finocchio, ginepro, curry, zafferano, timo, pepe, cardamomo. Aromi da tutto il mondo!

E per ogni aroma l'ascolto delle proprietà, della provenienza e della storia nella lettura di un piccolo testo poetico.



l'orto! coltivare l'orto



La pratica della coltivazione dell'orto, già sporadicamente proposta nel tempo come una delle attività della Ludoteca per la scuola, le famiglie e anche come occasione di feste, nel progetto si struttura in tre fasi che prevedono le fasi dei tempi e dei modi della coltivazione. Preparare la terra per seminare, seminare, osservare i 'regali' della terra, raccogliere.

La conduzione sarà supportata da un testo poetico che leggerà l'operatore da un vecchio quaderno idealmente impersonando un contadino d'altri tempi.

I bambini faranno tutte le esperienze di coltivazione della terra, con strumenti di misura adeguata alla loro età.

la festa!

Il progetto prevede anche una festa finale, per i bambini, le scuole e le famiglie, orientata a diffondere sapori e saperi acquisiti nel corso dell'anno di lavoro.

L'attività *Cuoci cuoci pentolino...* oltre a rispondere pienamente agli assunti indicati per la formulazione delle nuove attività offre anche l'esemplificazione delle fasi di lavoro progettuale per la messa a punto di un'attività complessa e articolata.

LE FASI DEL LAVORO PROGETTUALE

Dopo le riflessioni fatte e la ricca discussione sulla complessità del tema si inizia a lavorare.

È un vero e proprio tavolo di lavoro. Si mettono in comune le competenze e si stabilisce un metodo per procedere nella messa a punto delle varie fasi del progetto.

Si studiano le tematiche e le modalità per svilupparle.

Una grande attenzione viene data al linguaggio da usare, non deve essere normativo né riduttivo o edulcorato, ma 'alto', anche se adatto e comprensibile per i bambini, capace di fornire stimoli mirati. Un progetto che prevede tre tipologie di proposta, il teatro, il gioco e la pratica dell'orto, è uno stimolante banco di prova per sperimentare linguaggi diversi pur nella coerenza dello stile scelto.

In ogni ambito tutto è studiato nei minimi particolari, niente è lasciato al caso o all'improvvisazione.

Molta attenzione è data alla strategia del porgere già dall'inizio dell'attività: l'inizio è già come si fanno entrare i bambini nella stanza, *prego due per volta piano piano*, dove si svolge l'attività, rispetta costantemente ogni bambino come individuo.

Gesti e atteggiamenti uguali per ogni bambino, favoriscono il giusto ritmo per i tempi di attenzione e di attesa.

La lettura dei testi scritti ad hoc (non c'è spazio per l'improvvisazione) assicura i tempi dell'attività, ma soprattutto tende a creare, per come sono stati scritti, una narrazione poetica, stupore e meraviglia. Una lettura che produce un ascolto che "incanta" in una interazione delicata (di segno diverso dal modello animativo), sempre attiva e costantemente giocata a livello collettivo e individuale.

Il tavolo di lavoro ha prodotto, nella condivisione di tutti i passaggi, una crescita e un'armonia significative nel quotidiano rapporto di conduzione delle attività.

L'acquisizione di una metodologia rigorosa è la base per l'elaborazione e la produzione di altri progetti complessi; un esempio di lavoro, una buona pratica per le altre Ludoteche.



LA TANA DELL'ORSO

il giardino ritrovato

La Ludoteca La Tana dell'orso è una piccola ludoteca molto familiare. Ha solo tre stanze, ma ha un bel giardino.

Ad una prima ricognizione le stanze presentavano una stratificazione di materiali e giochi accumulati negli anni e il giardino un deterioramento degli arredi e alberi e piante inselvatichite.

Un primo lavoro è stato quello di intervenire in ogni stanza per diminuire l'esposizione di giochi, libri e materiali vari, ma anche di ridefinire gli spazi spostando o togliendo scaffali o altri arredi.

In una stanza si trova anche la postazione dell'ufficio che toglie spazio, nell'ingresso (piccolo) c'è anche un distributore di bevande che non ha più ragione di essere.

Una grande rivoluzione: spostamenti, riordino, scelta e diminuzione di libri e giochi per consentire una giusta rotazione...

Un lavoro difficile e sofferto ma che presto si è reso tangibile e efficace.

al posto del distributore di bevande si è creato, all'ingresso della Ludoteca, con i materiali in dotazione un piccolo angolo di lettura e conversazione



Nelle stanze è stato recuperato spazio e alla fine sono stati coinvolti bambini e genitori per un rinfrescata dei colori delle zoccolature *per fare bella la Ludoteca!*



per fare bella la Ludoteca

I primi cambiamenti portano soddisfazione. C'è da affrontare la riqualificazione del giardino. Il giardino, progettato da un architetto e inaugurato una quindicina di anni prima, presenta ancora una struttura interessante, solo da riqualificare.



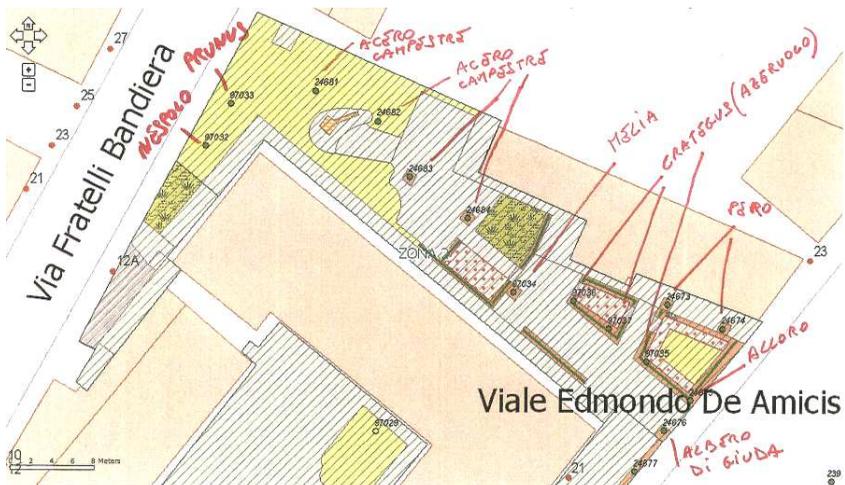
Si fanno più sopralluoghi nel giardino, si guarda con altri occhi, occhi nuovi, si comincia a fare qualche ipotesi.

Il giardino è bello, ci sono cose ormai da buttare, peccato ! le panchine sono belle ma tutte da restaurare, le piante si sono mescolate- non si riconoscono più-, la pergola sarebbe bella da usare... Come fare?

Tramite gli Uffici Comunali viene rivolta una richiesta di sopralluogo e di intervento al Verde Pubblico.

La visita viene effettuata e il progetto di riqualificazione viene deliberato e prontamente iniziato.

Nella visita viene fatta una ricognizione delle piante esistenti.



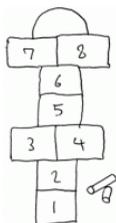
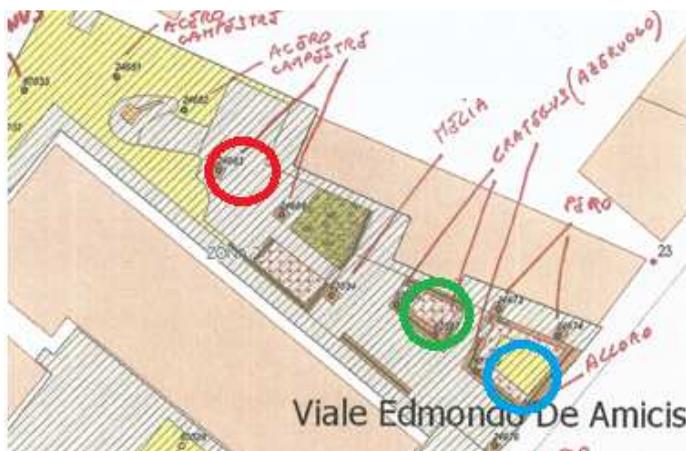
Dopo i sopralluoghi si pensa a un giardino che potrebbe diventare, per le sue potenzialità un 'giardino incantato', un luogo di meraviglia dove poter proporre molte nuove attività.

Si lavora a questa ipotesi.

Nel giardino ci potrà essere un orto aromatico (già esistente ma da delineare e implementare), si potrà rimettere in funzione la sabbiera, si potrà restaurare la fontana e la pergola con il tavolo e le panchine potrà, una volta restaurata ospitare, nella bella stagione, delle merende speciali.

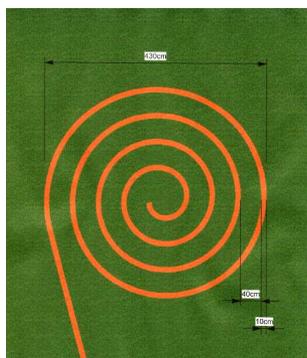
I tricicli saranno ordinati in un parcheggio disegnato a terra per invitare i bambini, divertendosi, ad un corretto uso del materiale.

Nel 'giardino incantato' si pensa a delle stanze ideali: la **stanza del labirinto**, la **stanza dei suoni**, la **stanza delle fiabe**.



fra la **stanza del labirinto** e la **stanza dei suoni** sarà tracciato, sull'asfalto che divide i due spazi, il 'gioco della campana' uno dei giochi tradizionali più antichi, conosciuto e giocato in tutte le parti del mondo





nella **stanza del labirinto**
sull'erba sintetica
verrà disegnata
una forma semplice
di labirinto a spirale

Il labirinto è un archetipo. Circolare, quadrato, a spirale o di forme le più varie fa parte del nostro immaginario fin dalla prima infanzia.

Per comunicare alle famiglie il progetto della ristrutturazione e del progetto del 'giardino incantato' viene proposta un'attività.

Bambini e genitori sono invitati a pensare e dipingere il proprio labirinto. La modalità con cui viene proposta l'attività è analoga a quella proposta alla Ludoteca la Carrozza di Hans per *una merenda ad 'arte'*. (vedi pagg. 20-26)

A bambini e genitori (circa 20 bambini con i genitori) si racconta che il giardino della Ludoteca si farà bello, si parla del labirinto e si fanno vedere tre immagini di labirinti come stimolo.



Bambini e genitori lavorano in una atmosfera calma e tranquilla, producono immagini originali, senza influenzarsi a vicenda.



particolari del cartellone
dei labirinti

LE CONCLUSIONI

buone pratiche

La narrazione del lavoro, svolto nelle tre Ludoteche, *per il potenziamento delle attività della ludoteca nell'ottica di una riorganizzazione strutturale e programmatica*, non è da considerarsi un manuale, un mero elenco di cose da fare o da non fare.

La narrazione vuole avere l'immediatezza del trovarsi in situazione, vuole suggerire elementi metodologici e gli spunti per una riflessione sul gioco e sui giocattoli rimettendo al centro lo spazio e il tempo dell'infanzia e la necessità per ogni bambino della costruzione di un proprio immaginario individuale in una realtà, oggi difficile, dominata dal consumo e dagli stereotipi.

La lettura della narrazione, supportata da essenziali indicazioni teoriche sul mondo dell'infanzia oggi, su come deve essere strutturata una ludoteca e sul ruolo del personale della ludoteca, può indicare le *buone pratiche* per il quotidiano lavoro con i bambini e al contempo offrire opportunità per la circolarità e la condivisione delle progettazioni e delle programmazioni nelle Ludoteche anche se in contesti strutturali e ambiti territoriali diversi.

Il lavoro svolto, possibile esempio di continua riflessione e attento monitoraggio sul lavoro da fare quotidianamente, si può riassumere nei seguenti punti.



Per la rapida mutazione della nostra società analisi costante dei contesti in cui vivono i bambini e le loro famiglie. L'analisi consente in corso d'opera di cambiare l'offerta in base ai bisogni dei bambini.



Condivisione della programmazione e delle attività per assicurare la consapevolezza del proprio ruolo e il *climax* necessario per andamento sereno sul lavoro.



Esposizione dei giochi e dei giocattoli a rotazione, sempre in una piccola quantità, ridurre nel tempo i giocattoli di plastica e soprattutto quelli più stereotipi e non validi esteticamente. La piccola quantità di giochi esposti può favorire un uso corretto del gioco che il bambino e l'adulto fanno insieme eliminando l'uso compulsivo, spesso così frequente. Assicurare un ambiente rilassato e tranquillo per lo svolgimento del gioco e delle attività favorendo, nella conduzione, l'esempio per gli adulti a rispettare i bisogni di quiete e i tempi dei bambini, oggi sempre più sollecitati da richieste di prestazioni. Progettare, sulla base di programmazioni di nuove attività, giochi originali, non in commercio.



Le attività di laboratorio devono essere improntate ad eliminare gli stereotipi. Accanto alle proposte tradizionali sono da studiare, elaborare e proporre attività originali, possibilmente partendo da stimoli mirati, capaci di produrre autonomi processi creativi.



Ogni Ludoteca fa parte socialmente e antropologicamente di un territorio e può essere il luogo e il punto di riferimento per una cittadinanza attiva nell'esercizio della relazione fra generazioni.

PROGETTO PER IL POTENZIAMENTO DELLE ATTIVITÀ
DELLE LUDOTECHE COMUNALI
NELL'OTTICA DI UNA RIORGANIZZAZIONE
STRUTTURALE E PROGRAMMATICA

Lavoro realizzato negli anni 2016 e 2017

