

10 ANNI DELLA CARTA NAZIONALE DELLE LUDOTECHE ITALIANE

Linee guida per la qualità del servizio ludoteca

C'ERA UNA VOLTA UN TAVOLO, RACCONTO DI UN VETERANO LUDICO

Paolo Munini, ex direttore della Ludoteca di Udine e oggi felice pensionato, rispolvera i ricordi del percorso di lavoro che ha portato alla redazione della Carta delle Ludoteche. L'occasione per la doverosa riscoperta delle origini della Carta ci viene offerta dalla Ludoteca Barone Rosso di Fiorano Modenese, che nel 2021 festeggia i suoi 40 anni di attività e i 10 anni della Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane e per l'occasione ha organizzato un incontro pubblico rivedibile a questo link:

https://www.youtube.com/watch?v=_Ox55rmABYw

Ho rivolto a Paolo Munini alcune domande per meglio comprendere la genesi di questo documento.

Paolo utilizza, nel suo breve racconto, seppur in punta di piedi e con doveroso rispetto, la metafora della guerra, sentendosi un reduce, un sopravvissuto... di quelle battaglie senza armi né fionde che po' ciascuno di noi combatte a favore e nel nome di un comune vessillo ludico.

- CLAUDIA MAURO: Quando nasce la Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane?

- PAOLO MUNINI:

La Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane è stata ufficialmente presentata a Modena nel 26 marzo 2011, nell'ambito di Play - Festival del Gioco. Il documento, frutto di un serrato confronto fra operatori a livello nazionale, intende condividere le linee guida per la qualità del servizio di ludoteca, definendone finalità e caratteristiche principali. 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.

- CM: Ma come si arriva al documento finale?

- PM:

Il tavolo nazionale di confronto sulle ludoteche inizia la sua attività a Bologna nel giugno 2009 per arrivare attraverso successivi passaggi all'approvazione della carta nell'incontro dell'11 febbraio 2011 e alla sua presentazione nel mese di marzo a Modena, passando per il Convegno di Carpi. Il gioco che verrà (anno 2010). Ma già prima

all'interno dell'associazione ALI per Giocare si costituisce un gruppo di studio tra i soci per approfondire i temi legati proprio alle ludoteche, siamo nel 2008.

- CM: A cosa si è ispirato questo percorso?

- PM:

Il tavolo nazionale di confronto trova la sua ispirazione oltralpe in Francia, dove le ludoteche sono una realtà ben consolidata e riconosciuta a livello nazionale. In particolare ricordo il congresso delle ludoteche che si è tenuto a Parigi nel 2008, e al quale ha partecipato anche una delegazione italiana, capitanata da Giorgio Bertolucci, del Centro Internazionale delle Ludoteche di Firenze. Questa è stata un'esperienza fondamentale per capire il mondo delle ludoteche e l'importanza di individuare delle linee guida comuni a cui fare riferimento e che diventino nel contempo parametri di qualità del servizio.

- CM: Da chi è costituito il tavolo nazionale?

- PM:

Al tavolo hanno partecipato una trentina di Enti, Associazioni Comuni, Cooperative rappresentative del mondo del gioco. Si è puntato alla redazione di un documento il più inclusivo possibile, una cosa non così scontata; intorno al tavolo sedevano realtà diverse; ciascuna con la propria idea di ludoteca, che cercava di marcare il proprio territorio e difendere le proprie posizioni (da qui anche il richiamo al gioco della guerra). Ostacoli e barriere che nel corso dei lavori pian piano si sgretolano, così come sono abbandonate le posizioni egemoniche o campanilistiche, per dare avvio a un confronto reale e che attraverso un dialogo aperto ed equilibrato ha permesso di giungere alla redazione della Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane. Ah, da dove si è partiti per definire la Ludoteca? Dal suo opposto, ovvero cosa non è ludoteca, e qui la mente corre ai baby parking.

- CM: Quali sono stati gli elementi vincenti?

- PM:

Questo gruppo di lavoro ha avuto la sua forza nel suo essere stato eterarchico, piuttosto che monarchico o gerarchico. Nelle scienze sociali e informatiche, le eterarchie sono reti di elementi in cui ogni elemento condivide la stessa posizione "orizzontale" di potere e autorità, ognuno svolgendo un ruolo teoricamente uguale a quello degli altri. Quindi molto più semplicemente possiamo parlare di una sorta di tavola rotonda di cavalleresca memoria, dove i partecipanti siedono non a caso intorno ad un tavolo senza angoli nel quale sono tutti allo stesso livello.

Il metodo di lavoro ha determinato indubbiamente anche i punti di forza del documento stesso, il suo

essere orientativo e non prescrittivo. Ciò permette di adattare la Carta Nazionale delle Ludoteche a situazioni e contesti territoriali diversi, fa sì che possa essere utilizzata dagli addetti ai lavori per impostare i propri progetti di ludoteca e dagli enti locali per predisporre i bandi e le gare d'appalto, secondo linee di principio e di qualità comuni a livello nazionale. Tra l'altro non va dimenticato che la Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane è stata sottoscritta anche da diversi Comuni.

- CM: Quali sono gli obiettivi mancati?
- PM:

Anche quando si gioca alla guerra per finta, ci sono battaglie vinte e obiettivi non raggiunti. Sicuramente una delle missioni incompiute è stata quella di non essere riusciti allora come oggi a censire compiutamente tutte le ludoteche italiane. Ricordo che in Francia vi sono oltre 1500 ludoteche censite, molte delle quali a gestione pubblica.

Da quel tavolo non si è riusciti a darsi una struttura organizzativa a livello nazionale e di conseguenza ad avere un riconoscimento a livello politico dell'istituto della Ludoteca. Pensiamo ad esempio come nei vari DPCM, disposizioni ministeriali, regionali sul COVID 19 non viene mai citata tra i servizi la Ludoteca, cosa che ha determinato grosse difficoltà a livello territoriale nel momento in cui si è reso necessario assumere decisioni riguardo alla riapertura del servizio e ai protocolli di sicurezza necessari (oscillando, affidandosi quasi esclusivamente al buon senso, dalle disposizioni relative alle biblioteche piuttosto che ai centri culturali e ricreativi, e addividendo a soluzioni talvolta creative che solo chi ha la mente aperta grazie al gioco riesce a raggiungere...)

Un altro tema rimasto irrisolto è quello relativo alla formazione della figura ludotecario, il cui ruolo è complesso e necessita di conoscenze ma soprattutto di competenze in diversi campi; e la qualità educativa di un servizio di ludoteca non può prescindere da chi ci lavora. Infine non si è riusciti a organizzare un convegno nazionale sulle ludoteche.

- CM: Che fare quindi?
- PM:

Oggi la Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane più che di una revisione, necessita sicuramente di un aggiornamento (upgrade). Importante sarebbe riscoprire quel clima collaborativo di allora e far fronte comune (ecco che ritornano i termini guerreschi) ad esempio creando degli appuntamenti a livello nazionale, che di fatto già ci sono, capaci di incuriosire, stimolare e ravvivare nel locale (dai piccoli paesi alle grandi città, dai cittadini

ai politici e ai funzionari pubblici) l'attenzione sul tema del Gioco, quello con la g grande. Ne possono essere esempi la Giornata Mondiale del Gioco o la settimana del gioco da tavolo, che andrebbero resi strutturali e veicolati come momenti condivisi distanti ma vicini, per utilizzare termini d'attualità.

Claudia Mauro (Ludoteca Udine)

Diciamo che l'abbiamo tirata alla lunga... da Udine -zona gialla-è tutto

Mandi, e a voi una pausa bella...

BERTOLT BRECHT, I bambini giocano alla guerra

I bambini giocano alla guerra.
È raro che giochino alla pace
perché gli adulti
da sempre fanno la guerra,
tu fai "pum" e ridi;
il soldato spara
e un altro uomo
non ride più.
È la guerra.
C'è un altro gioco
da inventare:
far sorridere il mondo,
non farlo piangere.
Pace vuol dire
che non a tutti piace
lo stesso gioco,
che i tuoi giocattoli
piacciono anche
agli altri bimbi
che spesso non ne hanno,
perché ne hai troppi tu;
che i disegni degli altri bambini
non sono dei pasticci;
che la tua mamma
non è solo tutta tua;
che tutti i bambini
sono tuoi amici.
E pace è ancora
non avere fame
non avere freddo
non avere paura.