

n°7  
inverno 2022

A cura di



Fanzine ludica sul Gioco e sul Giocare

Solo chi gioca è vivo!

# il GiornAli

IN QUESTO NUMERO:

«In giro giocando...»

«Oroscopo ludico»

«Tracce dalle Regioni»

«Articoli vari a tema»

«I consigli del Riccio»

new entry: «I nostri Giochi»

## DALLA REDAZIONE

Cari Lettori e Lettrici, a distanza di un anno dall'ultimo numero ecco il GiornALI n°7!

All'inizio di questo progetto redazionale ci eravamo proposti di fare 2 numeri all'anno, ma nel 2021 non ci siamo riusciti per svariati motivi, ma vi avevamo avvertiti: il GiornALI è una fanzine senza pretese!

A differenza dei numeri precedenti che approfondivano un tema specifico, questo n°7 è a tema libero: soci e socie hanno portato il proprio contributo liberi di spaziare tra le innumerevoli sfaccettature del Gioco e del Giocare. Oltre alle rubriche abituali troverete qualche novità che speriamo apprezziate.

Poco prima di andare in stampa si è svolta l'assemblea dei soci di ALI ed è stato nominato il nuovo direttivo, che si conferma essere quello dello scorso mandato: quindi la redazione ringrazia Chiara, Christian, Manù, Roberta, e Viviana per il loro rinnovato impegno e augura loro altri 2 anni di sereno e giocoso lavoro.

Infine vogliamo ringraziare tutti coloro che, anche se da lontano, sostengono il nostro impegno in redazione.

Al prossimo numero, buona lettura e buon Gioco!

La Redazione



## INDICE

### «In giro giocando...» .....pag.3

Resoconto delle ultime novità ludiche sul panorama nazionale e internazionale:

- Firenze gioca.....pag. 3
- Play Modena.....pag. 4
- LudoBussSi 2021.....pag. 6

### «Tracce dalle Regioni».....pag. 7

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare:

- Melarancia.....pag. 7
- Ingegneria del Buon Sollazzo.....pag. 9
- VKE.....pag. 10
- Energia Ludica.....pag. 15

### «I consigli del Riccio» .....pag. 17

Consigli e segnalazioni sulle imperdibili novità dal mondo dei giochi da tavolo

### «Oroscopo Ludico» .....pag. 19

Rubrica dedicata ai più scaramantici

### «I nostri Giochi» .....pag. 21

Rubrica dedicata alla costruzione di giochi con materiali di recupero

### «Articoli a tema» .....pag.23

- Commento generale diritto al Gioco.....pag. 23
- GameTrification.....pag. 24
- Giocare sui banchi di scuola.....pag. 27
- Il Parco della Lentezza.....pag. 28
- La Carta delle LudoTeche.....pag. 31

Resoconto delle ultime novità ludiche sul panorama nazionale e internazionale

## FIRENZE GIOCA



Il 25 e 26 settembre 2021 al Tuscany Hall di Firenze è tornata la 20<sup>a</sup> edizione di Firenze Gioca la kermesse del gioco fiorentina, questo anno insieme al Festival del Buon sollazzo alla sua 3<sup>a</sup> edizione.

FirenzeGioca, la storica manifestazione organizzata dall'associazione ProGioco Firenze APS insieme all'Ingegneria del Buon sollazzo e altre Associazioni Ludiche ha aperto i cancelli della 20<sup>a</sup> edizione, sabato 25 e domenica 26 settembre 2021, nella location del Tuscany Hall Teatro di Firenze.

Qui si sono dati appuntamento appassionati di tutte le età, per sfidarsi a giochi da tavolo, american, german, giochi di ruolo con o senza master, freccette, campionati di indovinelli, gare di intelligenza e abilità e tutto quello che fa cultura nerd per piccoli, grandi e famiglie. Anzi, particolare attenzione è stata data alle attività per i più piccoli grazie proprio all'Ingegneria del Buon sollazzo e al suo proposta di giochi in legno che mettono in moto mani e testa.

Firenzegioca è la festa del gioco per tutti: una kermesse colorata e fantasiosa dove gli spettatori sono protagonisti dell'evento stesso, tra centinaia di giochi e iniziative diverse, dimostrazioni, concorsi, anteprime, laboratori; è la festa del gioco per tutti, un grande evento per tutte le età e per ogni tipo di passione che si svolge all'insegna della socialità e dello svago intergenerazionale.

Firenzegioca e io la fo giocare è lo slogan che testimonia l'orgoglio di centinaia di volontari, giocatori e associazioni ludiche che sono l'anima della manifestazione e che credono fermamente che questa debba tornare in auge dopo qualche anno di stop. Il progetto prende infatti vita negli anni '90 come momento di ritrovo dei primi appassionati giocatori fiorentini fino a diventare un appuntamento di riferimento tra le manifestazioni nazionali. La kermesse è stata

protagonista del panorama eventi fiorentino per due ventenni; nell'ultima edizione, del 2014, si sono registrate 16.500 presenze.

Quest'anno è stata privilegiata l'area esterna, mirata al gioco dell'infanzia con le famiglie ed in essa l'Ingegneria del Buon Sollazzo ha proposto oltre ai suoi classici giochi in legno i giochi a terra del ludobus quali possibili installazioni stabili per giardini e parchi sia pubblici che privati nell'ottica di un Parco Diffuso dove le famiglie possono passare dei piacevoli fine settimana.

Malgrado le limitazioni da Covid la manifestazione ha riscosso il favore del pubblico con rilevanti presenze in ogni suo settore, però a conclusione della manifestazione la parte esterna è stata oggetto di un nubifragio-ciclone che ha danneggiato molti gazebo.



Resoconto delle ultime novità ludiche sul panorama nazionale e internazionale

## PLAY-FESTIVAL DEL GIOCO 2021



Impressioni di settembre: all'evento di Modena tenutosi dal 3 al 5 settembre il gioco diventa strumento di esperienza.

Se mi avessero chiesto, nel 2019, dove avrei pensato di trovarmi in qualità di collaboratore della cooperativa EnergicaMente, di certo non avrei immaginato di far parte del Ludobus Saturnino a Modena, nel 2021, dopo anni di chiusure forzate, al festival più geek in assoluto.

Essere presenti, portatori di un servizio che presta le sue forze al gioco, un tipo di gioco intelligente, libero e aperto a chiunque si avvicini, non è stato solo un dovere verso il servizio in sé, ma anche verso noi stessi che del gioco facciamo la nostra professione e la nostra mission.

Avanti, è inutile girarci in torno: si SCEGLIE di diventare ludobussisti, non è quasi mai un caso trovarsi sopra un mezzo carico di giochi. Tu sei lì perché è il tuo destino essere lì, perché non potevi essere da un'altra parte se non lì, a guidare un furgone il più delle volte problematico, con l'ansia del carico che si muove e la fregola dell'arrivo a destinazione per iniziare a giocare e far giocare, per regalare alle persone uno spazio di gioco che ormai non c'è più, inteso nella sua struttura. E lo vedi che la gente ti segue, si avvicina prima un po' intimidita, poi più convinta e alla fine... Magari glielo devi anche dire che è ora di smontare!!

Portare il Ludobus Saturnino a Modena è stata una grande sfida e una bellissima esperienza.

Dopo anni di inattività, portare i suoi giochi al Play voleva dire mettersi in discussione in un luogo dove il gioco era lo strumento comune che univa chissà quante persone esperte e appassionate di settore. Chissà se sapete cosa vuol dire avere l'ansia da prestazione da gioco.

Cioè, immaginatevi di dover andare alla festa più cool del momento dedicata alla genialità, alla fantasia tutti portano un carico di cose preziose e nuove e fantastiche che nessuno ha mai visto e tu nonosci nemmeno le potenzialità del motore del tuo mezzo. Ecco, io mi sentivo proprio così. Non capivo quanto poteva valere il mezzo, figuriamoci il carico mettiamoci anche che da sempre ho un problema legato a voler fare la classica bella figura, unito alla pretesa di fornire, nel lavoro che faccio, un servizio il più possibile impeccabile... Perfezionista? No, semplicemente votata costantemente all'eccellenze, cioè a quella voglia irresistibile di migliorare in continuazione... e anche di stupire... meravigliare...



Sicché quando mi propongono di partire per Modena a Settembre, provo un misto di eccitazione e paura (eccola qua, l'ansia da prestazione) e ancora non mi avevano informata del fatto che avrei portato io, in persona, il carico a destinazione.

Passano i giorni, tirando a lucido i giochi, rispolverando quelli che non si usavano da un po', mettendone a punto di nuovi e... aggiungendo qualche novità...

Finché finalmente arriva quel giovedì 2 settembre. Il tempo di recuperare la compagna di viaggio, la mia cara amica Mirka che per questa grande occasione ho voluto avere al mio fianco (un po' perché è una nerdissima geek come me, che ama giocare e appassionata di tutto quello che è gioco un po' perché le voglio bene e volevo che si avvicinasse al mondo ludobus che a lei, io lo so, la magia piace...) e si parte!!! Un viaggio fantastico: il furgone cigolante, la quarta che entra ringhiando (un motore aggressivissimo!), il carico che si sentiva cigolare... Si viaggia co-

# In giro giocando...

Resoconto delle ultime novità ludiche sul panorama nazionale e internazionale

munque comode, con tutti i confort: acqua, cose da sgranocchiare piccolo cruccio: il pagamento ai caselli è sempre una dura prova di stretching!!! Ma magari sono corta io, chi può dirlo!

Si arriva a Modena a notte, con il costante supporto telematico da casa di Roberta e Matteo che partiranno la mattina dopo e ci raggiungeranno in loco.

Ora io non vorrei passare questo tempo che ho per scrivere questo articolo descrivendovi minuziosamente quello che abbiamo fatto, chi c'era o a che ora abbiamo fatto cosa. La mia intenzione è di riuscire a passarvi quella sensazione che si sente a livello di epidermide quando entrate, praticamente, a Disneyland

Per cui non mi dilungherò nella maestosità della piazza principale vista di notte, nemmeno vi dirò quanto meravigliosamente buone fossero quelle tigelle mangiate in quel bistrot e non aspettatevi che vi racconti della levataccia del mattino dopo (siamo stati i quarti ad entrare all'apertura dei cancelli dall'alto espositori)!

Io vi voglio raccontare della magia di questo evento e di tutto quello che ci ho trovato.

La prima cosa che ci ho trovato è stata la sorpresa: quella di vedere, finalmente, dopo due anni, tanta gente che si riunisce per una passione comune ed era veramente tanta (soprattutto domenica!); con un immenso interesse per tutto quello che rappresenta il gioco compreso il nostro carico. Beh, il carico stesso è stato sorprendente: era funzionale, piaceva, la gente si fermava, le nostre novità attiravano e stuzzicavano i giocatori. Anche quel grande punto interrogativo del laboratorio destrutturato meccanico aveva il suo bel successo!

Poi ci ho trovato la consapevolezza: quella di fare, in quel preciso momento, un lavoro che mi calzava come un vestito fatto dal sarto. Non potevo essere da nessuna altra parte, se non lì, in mezzo ai tavoli con i miei colleghi a far giocare la gente. In quei giorni mi sono sentita assolutamente al mio posto e ho capito che la mia passione stava diventando quasi una mission: mi piaceva vedere la gente giocare, fermarsi per delle ore per risolvere un gioco di logica, misurarsi in una partita al Kornhole, sentire i complimenti di chi si divertiva e l'esultanza di chi riusciva a costruire un alieno fighissimo con i pezzi meccanici del nostro laboratorio (sinceramente anche lo sconforto di chi cercava di battere il record di pezzi kapla in equilibrio sull'asino, mi faceva un po' di piacere!)

Ci ho trovato anche qualcosa di veramente

prezioso: ho scoperto delle persone meravigliose nei miei colleghi. Quella cosa che dicono delle persone, che quando sono rilassate e nel posto giusto si mostrano in tutta la loro meraviglia è scandalosamente vera! Mossi dalla simpatia per il game world e tutti i personaggi che ci gravitano attorno, siamo entrati in una sintonia meravigliosa fatta di quella frizzante energia da vacanza eravamo fiduciosi, ci sentivamo vivi e anche un po' fighi (perché no!). Che poi, incontrando i nostri amici di Cuneo abbiamo capito essere un sentimento comune. E spesso mi sono trovata a pensare a come fosse possibile sentirsi così unici eppure così uguali ad un'altra realtà vicina, ma diversa: era il ludobus, niente altro. In un festival del gioco, dove c'era un mercato importantissimo di boardgames e di realtà LARP e gioco di ruolo, il ludobus era un servizio diverso e ci rendeva custodi di un gioco esclusivo che è libero e fruibile, che si gioca tutti insieme e come vuoi. E che vuole operatori che rispettino la sua natura. Ecco perché è stato semplice entrare in connessione anche con gli altri colleghi piemontesi.



Resoconto delle ultime novità ludiche sul panorama nazionale e internazionale

## LudoBusSì 2021

Dopo due anni, il 3 ottobre 2021 è tornata a Bra (CN) LudoBusSì, la Festa Nazionale del Gioco Itinerante. È stata un'edizione speciale, sia perché nel 2020 non è stato possibile organizzarla per ragioni legate all'emergenza sanitaria, sia perché si è trattato della 18° edizione. Così i soci di ALI per Giocare si sono ritrovati per festeggiare già la sera prima con una cena pantagruelica accompagnata da un ludico scambio di doni per ricordare i 23 anni di Ali per Giocare, fondata nel 1998 proprio il 2 ottobre.



Sono giunti a Bra 15 ludobus in rappresentanza di 14 soci (eh sì, il VKE ne ha portati 2), tra cui il gradito ritorno del MusicalBus di Bolzano, e hanno riempito Piazza Carlo Alberto dalle 9 del mattino fino alle 17, quando è arrivata una leggera pioggia. Nonostante la giornata uggiosa la piazza si è riempita di famiglie, bambini, ragazzi, adulti e anziani che hanno giocato con oltre 300 giochi, grandi e piccoli, facili o difficili, competitivi o cooperativi, di riflessione o di vertigine, di ieri e di oggi: tutti sono stati molto apprezzati come si evince dalle interviste fatte dalla nostra Simona - potete vedere il video a questo link <https://www.youtube.com/watch?v=RT6q9XI-7Xw>.

Abbiamo notato con piacere che c'erano molte persone che avevano già vissuto la baraonda di LudoBusSì negli anni passati, e inoltre molti degli intervistati ci hanno chiesto di proporre molte altre occasioni ludiche di questo tipo.

A proposito, personalmente questo LudoBusSì ha avuto un sapore particolare perché quest'anno il Comune di Bra, oltre a rendersi disponibile per ospitarlo per la settima volta, ha avviato un progetto dal nome Parco in Gioco per riqualificare la piazza davanti alla stazione. Il progetto ha così previsto un incontro al mese da

maggio a settembre con la presenza del ludobus dell'Associazione R.E.S.P.I.R.O. in appoggio alla rete di educativa territoriale; tutti 5 gli interventi sono stati molto partecipati con punte di 500 persone giocanti. Grazie alla potenza del gioco libero proposto dal ludobus, siamo riusciti a coinvolgere anche giovani ed adolescenti che normalmente frequentano il parco stando un po' in disparte, ed è stato un piacere vedere gli stessi ragazzi e le stesse famiglie in piazza per LudoBusSì. Mi salutavano con entusiasmo e i loro occhi scintillavano per la meraviglia per poter giocare con tutta quella varietà di proposte. La giornata del 3 ottobre è stata quindi la degna conclusione di questo progetto, che spero si rinnoverà nel 2022.

La potenza di un ludobus è forte ed evidente anche in un singolo intervento, ma dimostra tutta la sua efficacia solo quando agisce con continuità in un territorio specifico, in modo da poter creare legami tra gli operatori e gli utenti e tra gli utenti stessi, così da essere sia un fattore capace di variare la dieta ludica contemporanea sia un momento privilegiato per osservare le dinamiche sociali, così da poter contribuire al cambiamento.

Mi auguro che nel prossimo futuro si moltiplichino nuovamente progetti di ludobus territoriali, magari come nel caso di Bra spinti da un evento speciale, come sicuramente è LudoBusSì.

Jean Pierre Paschetta AKA Jeppo



## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

### Cooperativa Melarancia - Pordenone

MELARANCIA è una Cooperativa sociale di tipo A, a prevalenza femminile, costituita da tecnici dell'educazione, nata nel 1991 per creare occupazione professionalizzata e duratura nel settore dei servizi all'infanzia. Gestisce strutture di Asilo Nido e una Scuola dell'Infanzia Paritaria che sperimenta già da 5 anni un'organizzazione 0/6 già struttura 0-6 anni

Nelle nostre strutture pratichiamo un originale Progetto Pedagogico, che ha come capisaldi la libertà d'azione dei bambini, lo sviluppo della creatività ed individualità e la promozione di processi di cambiamento e di crescita armonici e che è influenzato dalla Pratica Psicomotoria Educativa e Preventiva di Bernard Aucouturier e dalla Pedagogia delle Diversità di Michelle Vanderbroeke.

I servizi per l'infanzia di Melarancia, vogliono essere luoghi pensati per l'accoglienza dei bambini e delle famiglie, flessibili nei tempi e nei modi di servizio per venire incontro alle esigenze anche lavorative delle famiglie, rendendoli protagonisti attivi nella vita del Nido e della Scuola dell'Infanzia.

Il livello di competenza e esperienza maturata negli anni è sorretto da una formazione costante del personale ed ha collocato la Cooperativa ad un livello di eccellenza che le consente di essere punto di riferimento, per le famiglie e per gli enti pubblici e privati del territorio.

Oltre agli asili nido e alla Scuola dell'infanzia organizza Punti Verdi per bambini dai 3 ai 14 anni, servizi socio-educativi e spazi gioco.

Dal 2015 in collaborazione con la Fondazione Stepàn Zavrel di Sarmede Melarancia ospita ogni primavera a Pordenone la Mostra Internazionale dell'Infanzia e attraverso il format FIABA LIBERA TUTTI accoglie scuole e appassionati degli albi illustrati che partecipano ai laboratori, alle iniziative e agli appuntamenti di gioco e formativi rivolti alle famiglie e ai tecnici dell'educazione.

Dal 2019 ha realizzato uno Spazio Multifunzione denominato CIVICO 17 nel cuore di Pordenone. Pensato come luogo di gioco e incontro per le famiglie questo spazio è aperto a tutta la città affinché ci sia la possibilità di trovarsi e condividere idee e pensieri sul mondo dell'infanzia.

Dal 2004 Melarancia è socia di ALI per Giocare con la quale condivide il pensiero e il ruolo fondamentale che il gioco riveste nella vita di

ognuno di noi quale strumento di crescita e condivisione con l'altro.

Il nostro Ludobus è una sorta di prolungamento della ludoteca sul territorio. I bambini si esprimono nel gioco e con il gioco, il loro biso-



gno di muoversi, di creare, di fantasticare, di esplorare, di costruire e di comunicare rende possibile anche un nuovo investimento dello spazio urbano attraverso l'organizzazione di

## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

eventi ludici, giochi, laboratori, occasioni di incontro e socializzazione, letture animate, laboratori di riciclo, animazioni teatrali, laboratori grafico-pittorico. Il Ludobus Melarancia si adatta allo spazio a disposizione allestendo spazi gioco con comodi tappeti ad incastro per i giochi dedicati ai più piccoli, giochi simbolici e di costruzione, tavoli per giochi da tavolo in formato gigante, spazi per laboratori e a seconda dell'occasione si organizza e propone laboratori e attività a tema che si vadano ad integrare con l'occasione specifica.

In collaborazione con ALI Melarancia è stata promotrice a Pordenone dell'evento LudoBusSi, Festa Nazionale del Gioco, evento consolidato che raduna ogni anno Ludobus dei Soci di ALI provenienti da tutta Italia per animare strade e piazze della città con centinaia di giochi e laboratori gratuiti dedicando un'intera giornata al Gioco e alla condivisione.



**M**elarancia  
**LUDOBUSSi**  
 FESTA NAZIONALE  
 DEL GIOCO ITINERANTE



## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

### Aps Ingegneria del Buon Sollazzo - Firenze

L'idea del Ludobus Buon Sollazzo nasce da Piero Santoni cultore del gioco di relazione e da Lucia Biagiottimaestra di scuola dell'infanzia.

Piero cresciuto nell'epoca del gioco libero, spazi ampi e tempo illimitato percepisce negli anni 1970 che il gioco è in pericolo, norme di sicurezza, chiusura di spazi e tempi programmati dagli adulti tolgono all'infanzia il fascino del gioco quale strumento di inventiva, relazione e crescita.

Per diletto inventa negli anni 80 alcuni semplici giochi per i compleanni delle proprie figlie e nota che questi riscuotono un grande apprezzamento infantile per cui è stimolato a farne di nuovi in un percorso di ricerca che lo vede frequentare pure la fiera internazionale del gioco a Norimberga: sia la fiera che l'incontro con altri ludobus danno spunti per nuove idee di giochi sia a lui che agli altri conduttori di ludobus.

Infatti nel 2001 nasce l'Associazione Ingegneria del Buon Sollazzo che si dota di un ludobus per portare i giochi nelle piazze di paesi e città: l'esperienza del ludobus risulta fantastica perché dona gioia ed iniziativa ludica alle persone di ogni età, ceto e cultura e nel contempo consente di incontrare altri ludobus animati da persone fantastiche e creative che risolvono l'anima. (Oggi nella più demenziale disattenzione verso i veri bisogni infantili, questi ludobus sono falciati dal virus e dall'indifferenza della politica che induce persone professionalmente preparate ad orientarsi verso lavori estranei al benessere infantile).

Il ludobus dell'associazione, ha portato i giochi nelle piazze di paesi e città italiane, al museo Svizzero del gioco, in Francia, in Germania e Spagna, ma sia il virus, l'età avanzata ed una certa analisi sui limiti del ludobus determinati anche dalla sporadicità di esso (per cui i bambini sconfortati ponevano spesso le domande Dove vi trovo? Quando tornate?) ci portano adesso a ricercare una via ludica ad un futuro sostenibile, ovvero progetti mirati a dare alle popolazioni le massime gratificazioni con i più bassi costi e minimi impatti ambientali per cui sono nati i progetti di Centro Ludico e Parco Diffuso che l'associazione sta cercando di attuare.

Il Centro Ludico risponde al bisogno di togliere i giochi dal magazzino e dargli una fruibilità continua magari in un museo interattivo, mentre

il Parco Diffuso risponde al bisogno delle famiglie di avere sul territorio punti permanenti ludici, tipo ludobus dove andare la domenica con i figli a mangiare e giocare insieme; bisogno oggi disatteso che penalizza l'infanzia. Come ogni animatore ludico sa, i giochi dei ludobus sono molto coinvolgenti e nel contesto del nostro ludobus, anni di ricerca ci hanno portato a creare oltre 180 giochi artigianali in legno dei quali le persone hanno espresso parole di apprezzamento scritte in occasione di un evento ludico:

Bellissimo, mi sono divertito un casino!!! - È tutto bellissimo!!! Non voglio andarmene!!! - Bello vedere tante persone, soprattutto di età molto diverse divertirsi con questi giochi semplici, ma stupendi! Di questi giochi ne sono rimasto profondamente felice in misura infantile! Che il Signore del cielo ci dia altri giochi -

Sono 1000 volte meglio della playstation - Sono incantata dallo scrigno dei giochi - Qui è veramente bello!!! - Finalmente un'alternativa davvero convincente alla play station! Ce ne fossero di più che fanno queste cose. L'Italia sarebbe meno vecchia e gli italiani sarebbero più bambini! Viva la fantasia! - Non ho parole.

Santoni Piero presidente della associazione ha scritto il grande libro dell'eco-gioco ovvero Il Manuale del Buon Sollazzo che riporta giochi per tutti gli ambienti, dai condomini alla montagna, dalla campagna al mare e l'associazione ha creato due eventi fantastici a Firenze ovvero La festa del Buon Sollazzo nel 2018 e 2019, naufragati negli anni successivi per l'avvento del virus.



## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

### Odv VKE - Bolzano

Il primo, a quei tempi, lo si prendeva a nolo la mattina e si riportava la sera. In mezzo c'era caricarlo-scaricarlo-giocare-ricaricarlo e infine riscaricarlo; lo Spielbus!



Spielbus, alla tedesca, così lo chiamiamo noi altri il ludobus. Era il 1980, ed il neonato ludobus del VKE era il primo di una fertile genealogia. Sono passati 40 anni (40+1 anno covid che non vale) ed il bilancio è d'obbligo. Lo sguardo in retrospettiva che vi proponiamo è la versione italiana di quando pubblicato l'anno passato dalla rivista dei colleghi tedeschi della Spielmobile e.V. BAG <https://spielmobile.de/de/> (equivalente tedesco di Ali per Giocare), nella loro pubblicazione Spielmobilszene: <https://spielmobile.de/de/produkt/spielmobilszene-nr-49-2-2020/>.

Noi spegniamo le nostre 40 candeline con una ludofesta a Bolzano il 19 settembre 2021. Autointervista a 4 operatori attivi allo Spielbus negli ultimi 40 anni. Alcuni sono rimasti con il VKE, altri sono vi sono tornati dopo percorsi professionali individuali. Tutti hanno contribuito a sviluppare e a definire lo Spielbus in termini di contenuto e organizzazione. Il team Spielbus è attualmente composto da quattro dipendenti a tempo pieno di diverse età e di multiforme formazione. La comunicazione è tedesca e italiana, ma la Koinè, il linguaggio comune è il gioco. Il gruppo di 4 operativi è completato dall'amministrazione e dal coordinamento nell'ufficio VKE. Ogni anno l'équipe si avvale dell'aiuto di volontari in servizio civile e sociale, e civile internazionale. Attualmente sono impiegati 4 ludobussari dipendenti a tempo pieno: Michele Niessen, Walter Bassani, Mirko Frego e Christian Salvador Esposito.

**ROBERTO POMPERMAIER**

Nel 1982 aderisce al progetto come obiettore di coscienza. Dal 1989 coordinatore Spielbus e dal 2004 direttore del VKE.

Come ti sei arrivato a lavorare allo Spielbus? Nel 1982, come obiettore di coscienza, sono entrato a far parte del team dello Spielbus dell'Associazione Campi Giochi Ricreazione, in breve VKE, che esisteva dal 1980. Ero il terzo obiettore di coscienza della futura grande tradizione VKE. Dal luglio 1989 sono stato assunto dal VKE come coordinatore e ho continuato in questo ruolo fino al 2004. Successivamente il VKE mi ha affidato il ruolo di direttore e il mio impiego attivo sul campo attivo ha assunto carattere d'eccezione.

A quali obiettivi e quali visioni vi orientavate in quell'epoca?

All'inizio degli anni '80 in Italia avevo accumulato molta esperienza con quella che allora era conosciuta come animazione teatrale. Ho potuto convogliare questo bagaglio nel mio lavoro con Ludobus VKE, e combinarlo con la cultura ludica assimilata dalla allora vivacissima scena Ludobus di Monaco di Baviera. All'epoca, l'obiettivo era quello di portare il gioco là dove i bambini avevano poche o nessuna opportunità ludiche. Un secondo obiettivo era la promozione dell'assunto secondo cui i bambini non hanno bisogno di giochi competitivi a gratifica in forma di premio, bensì semplicemente di gioco libero.



A quei tempi non c'erano occasioni di formazione al lavoro-pedagogico con il Ludobus. Come supplivate a questa mancanza?

All'epoca c'erano "Le Giornate del Gioco" a Monaco di Baviera, organizzate da Azione Pedagogica. Nel 1983 ho partecipato per la prima volta a un congresso internazionale di Ludobus a Monaco di Baviera. Il VKE era già stato presente a diverse edizioni precedenti, e quindi ne ha organizzato una a Bolzano (1985). Curare questa

## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Alì per Giocare

manifestazione ci ha rafforzato, ha corroborato le nostre motivazioni e ha decisamente confermato la bontà del nostro modus giocandi. Eravamo sulla nostra strada giusta! I contenuti e le attitudini del lavoro Ludobus hanno in qualche modo permeato le vostre attività?

Il VKE è un'associazione di volontariato e un'iniziativa civica e in quanto tale ha sempre cercato di rispondere alle esigenze attuali dei bambini, delle famiglie e dei soci. In questo senso la natura libera degli interventi ludici Spielbus e la loro imparzialità è la risposta adeguata.

Come è cambiato il lavoro Spielbus da allora ad oggi?

Nel lavoro dello Spielbus sono stati introdotti nuovi argomenti e strumenti. Gli strumenti sono stati aggiornati o introdotti ex novo, i principi di base, tuttavia, sono rimasti gli stessi.

Quali sono state le ragioni di questo cambiamento?

Il ludobus si muove al passo con i tempi, con i suoi utenti e con il mondo dell'infanzia. E la vita dei bambini è leggermente cambiata dall'inizio degli anni '80, e i Ludobus sono cambiati di conseguenza.



RANCO BERNHARD

Servizio civile nel 1980/82. Il primo di una lunga serie che copre Roberto, Ivan, Christian, e Walter e Mirko. Poi, dal 1982 presidente della sezione VKE Merano, e quindi anche nel direttivo VKE. Dirigente scolastico per molti anni.

Come e quando è nata l'idea di allestire un Ludobus a Bolzano?

Il VKE aveva solo quattro anni e si sentiva l'esigenza di un segnale forte per raggiungere un pubblico più ampio con le nostre campagne di sensibilizzazione. All'epoca in Alto Adige la pedagogia del gioco libero era sconosciuto. Il

nostro primo direttore, Helmut Werth, ha importato l'idea del Ludobus dal gruppo Azione Pedagogica di Monaco di Baviera.

Quando è stato fondato il Spielbus VKE?

Dev'essere stato il 1980.

Perché è stato fondato lo Spielbus? In quali effetti confidavate?

Con il ludobus si possono animare parchi giochi, quartieri cittadini e paesi in cui non c'è alcuna offerta per i bambini. Al massimo palloncini e zucchero filato. All'inizio lo Spielbus era un furgone anonimo, ma presto divenne un elegante Fiat Daily blu con un grande logo. Ogni trasferta con esso era una pubblicità per il VKE e abbiamo viaggiato molto.



Per le sezioni del VKE, che via via venivano fondate sul territorio, le visite Spielbus erano il momento clou dell'attività annuale. Con esse si potevano raggiungere i bambini e i loro genitori. Lo scivolo a rulli, parte fondante dell'offerta, è un importante ricordo d'infanzia per generazioni di altoatesini.

A quali obiettivi e quali visioni vi orientavate in quell'epoca?

Volevamo rendere ludici luoghi di per sé non attrattivi, promuovere gli ideali dell'associazione, raggiungere e coinvolgere i cittadini, promuovere la pedagogia libera, dif-

## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Alì per Giocare

fondere giochi non competitivi e nuove forme di gioco.

A quei tempi non c'erano occasioni di formazione al lavoro-pedagogico con il Ludobus. Come supplivate a questa mancanza?

Fu un periodo di risveglio educativo, soprattutto a nord delle Alpi, e la saggistica sull'argomento andava aumentando. L'associazione disponeva di una vasta biblioteca e, naturalmente, c'era un vivace scambio dibattito interno. Ma molto era Learning by doing.

Come è cambiato il lavoro Spielbus da allora ad oggi?

A mio avviso, il ludobus è diventato sempre più un fornitore di servizi di intrattenimento che prenoti quando devi tenere occupati i bambini a una festa. Ha quindi una sua funzione propria indipendentemente dalle esigenze dell'associazioni e delle sue sezioni. Questo non è male di per sé, finché, come mi sembra accada, si rimane fedeli alle proprie matrici e non si diventa un intrattenitore da quattro soldi.

Quali sono state le ragioni di questo cambiamento?

Probabilmente ha anche a che fare con il fatto che lo Spielbus deve generare guadagni per mantenere il personale

Come vedi il futuro dello Spielbus VKE nei prossimi 20 anni?

Finché ci saranno ancora bambini e bambine ci sarà domanda di Spielbus, e credo che ci saranno anche abbastanza giovani desiderosi di relazionarsi all'infanzia con gli strumenti della pedagogia libera. Sono certo che lo Spielbus esisterà ancora nel 2040, magari alimentato da pannelli fotovoltaici.

WALTER BASSANI

Servizio civile 1994/95, torna al Ludobus VKE nel 2014. Così, dopo 20 anni, semplicemente torna, e questo la dice lunga: essere un operatore Spielbus non è solo un lavoro, rasenta la vocazione.

A quali obiettivi e quali visioni vi orientavate in quell'epoca?

Dare ai bambini spazi e materiali con cui giocare. Occupare spazi urbani come strade, corti interne, cortili scolastici con giochi di equilibrio e di movimento.

A quei tempi non c'erano occasioni di formazione al lavoro-pedagogico con il Ludobus. Come supplivate a questa mancanza?

Report da parte di predecessori, scambio con altri dipendenti Spielbus e durante i convegni

nazionali ed internazionali.

Quali compiti hai nel frattempo?

Organizzazione degli interventi ludobus, allestimento Città dei bambini Mini Bolzano, montaggio e smontaggio, logistica, ricerca personale,

Falegnameria, progettazione e produzione di nuovi giochi e dispositivi, progettazione nonché realizzazione e smantellamento della pista di pattinaggio di Bolzano.

Quale degli obiettivi delle origini è invariata ed ha ancora rilevanza nel tuo quotidiano?

I giochi e il divertimento vengono prima di tutto: non è necessario offrire materiali di gioco elaborati, meno è semplicemente di più, come recita il motto. Puoi giocare alla grande anche con poco materiale.

Come è cambiato il lavoro Spielbus da allora ad oggi?



Purtroppo il volontariato è diminuito: in passato c'erano molti studenti che per un anno sceglievano il volontariato arricchendo così il lavoro dello Spielbus sia a livello fisico che di inventiva. Al giorno d'oggi, le nuove restrizioni e la burocrazia a volte rendono difficile il lavoro.

Quali sono state le ragioni di questo cambiamento?

I bambini erano più liberi, i genitori oggi sono troppo spesso troppo premurosi. Ora ci sono parchi giochi in molte città, ma spesso non c'è abbastanza tempo per giocare con i bambini, che

## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

spesso giocano da soli in casa davanti alla console di gioco invece che all'aperto con altri bambini.

Quali sono gli obiettivi del lavoro Spielbus oggi?

Gli obiettivi dovrebbero essere gli stessi, giocare di nuovo insieme, introdurre vecchi giochi e idee di giochi creativi come costruire una casa sull'albero, cucinare insieme.

Metodo e contenuti. Quali sono le new entry?

Quali quelle dismesse?

Si è aggiunta l'attenzione alla mobilità, soprattutto in ambito urbano: in passato i bambini erano più mobili, si arrampicavano liberamente sugli alberi, oggi spesso non è più possibile. Importante è:

-Inclusione ludica di bambini con background migratorio.

-Ludosostenibilità: evitare determinati materiali, laboratori a materiale di riciclo, vaglio dei committenti su base di criteri di sostenibilità etica

-L'obiettivo dovrebbe essere: un giorno un Ludobus ad emissioni zero.

La cosa più importante nel lavoro Spielbus?

Ancora: divertimento e giochi!!!

Come vedi il futuro dello Spielbus VKE nei prossimi 20 anni?

Promozione del movimento e della creatività. Nello specifico significa rinnovare continuamente gli angoli a creatività manuale. Il mio sogno sarebbe l'allestimento di un parco robinsoniano permanente da qualche parte nel circondario di Bolzano.

Quale aiuto e supporto vi aspettate dal mondo associativo nel raggiungimento degli obiettivi locali?

Meno burocrazia, sostegno finanziario, non solo in tempo di elezioni!

**IVAN RUNGGATSCHER**

Servizio civile presso VKE 1993/94. Subito dopo per 20 anni dipendente dell'associazione. Coordinatore del team Spielbus dal 2005. Lascia nel 2014. Successivamente ha insegnato per un anno. Da allora ad oggi lavora nella pubblica amministrazione del comune di Silandro.

Come è cambiato il lavoro Spielbus da allora ad oggi?

Dato che non sono più attivo nel lavoro Spielbus, posso solo parlare dei cambiamenti che ho vissuto con lo Spielbus nel corso dei miei 20 anni (1994-2014). Sono stato anche nel consiglio di amministrazione di BAG Spielmobilita per diversi anni. Quando parlo di oggi, sto descrivendo gli

ultimi anni del mio lavoro allo Spielbus.

Allora, il lavoro era meno complicato. C'erano meno requisiti e regolamenti per realizzare azioni e progetti. Di conseguenza, non c'erano quasi limiti a ciò che offriva lo Spielbus. Oggi bisogna ottenere molti più permessi e certe attività a volte non sono più praticabili perché classificate come troppo pericolose o perché i giochi non hanno le certificazioni necessarie. All'epoca i bambini avevano anche più tempo libero per giocare durante la settimana. C'erano meno attività extrascolastiche e i bambini erano più interessati alle attività motorie. Quindi l'offerta ludobus veniva percepita come un gradito cambiamento e era in effetti un momento clou nella vita quotidiana dei bambini. Lì potevano fare e provare cose per le quali altrimenti non si sarebbe trovato un'inquadramento. Oggi i bambini non solo sono più impegnati a scuola, ma hanno a disposizione anche attività extracurricolari che impegnano quello che era tempo libero. Per i genitori che lavorano, queste sono spesso un'alternativa ad altre opzioni di assistenza all'infanzia.



Ho anche visto bambini fare un salto ad interventi di ludobus tra un corso post scolastico e l'altro. Capitava che volessero approfittare in questo breve lasso di tempo di tutti i giochi offerti, causando non di rado discussioni e conflitti. A quei tempi, i bambini erano fisica-

## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

mente più performanti, avevano maggiori opportunità di movimento nella vita di tutti i giorni per affinare le capacità motorie e il senso dell'equilibrio. Di conseguenza il Ludobus non aveva problemi a proporre attività che presupponessero il senso dell'equilibrio come prerequisito. Oggi queste abilità vanno affinate e sviluppate con offerte ludiche mirate.

All'epoca, utilizzare strumenti come martelli, chiodi e seghe nel laboratorio creativo del legno non era un problema per i bambini. Avevano occasione di usarli sia a scuola che in privato. Di conseguenza, si costruiva e armeggiava, e il risultato era spesso un vero capolavoro. Oggi molti bambini hanno difficoltà a infilare un chiodo nel legno. I manufatti quindi diventano sempre più semplici e privi di articolazione. Inoltre gli attrezzi elettrici come trapani a batteria stanno sostituendo semplici trapani manuali. Questo di per sé non è solo uno svantaggio, perché consente lo sviluppo di ulteriori competenze.

All'epoca, come già detto, la visita dello Spielbus era il culmine dell'annata di gioco, poiché non c'erano altre offerte paragonabili. Oggi anche altre organizzazioni, associazioni o operatori commerciali propongono attività simili. E così lo Spielbus si trova in concorrenza in un mercato che è cambiato.

A quel tempo, c'erano più genitori e/o nonni che partecipavano ai pomeriggi di gioco. Erano e felici offrire il proprio aiuto, p.e. supervisionando gli angoli manuali. Oggi i bambini vengono spesso da soli perché i genitori lavorano. Quali sono state le ragioni di questo cambiamento?

Ci sono diverse ragioni per questo cambiamento. Oggi entrambi i genitori di solito devono lavorare. Pertanto, è necessario trovare un'opzione di affidamento per il bambino al di fuori dell'orario scolastico. Si tratta di offerte fisse di assistenza all'infanzia con supervisione. Questo le differenzia dal caso dello Spielbus che è proposta gratuita a cui puoi partecipare, ma non sei obbligato.

Gli interventi con lo Spielbus non hanno cadenza regolare. Hanno bensì carattere occasionale che cerca il proprio posto negli spazi liberi del quotidiano dei bambini.

L'impegno scolastico cui i bambini devono fare fronte è aumentato. Nel pomeriggio devono imparare di più e fare più compiti o anche frequentare materie facoltative. Anche l'aumentato numero di offerte ricreative concorrenti ha

causato un decremento di bambini nelle attività ludiche infrasettimanali.

Le occasioni di movimento sono sempre più limitate nella vita di tutti i giorni. A scuola ci si va in auto e le ore di ginnastica state ridotte. Ciò significa che alcune competenze non possono più essere affinate quotidianamente.



## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

### ASD ENERGIA LUDICA - Inzago (MI)



Energia Ludica è nata nel 2010, come un piccolo spazio ludoteca e negozio in un piccolo paese in provincia di Milano. Le sue radici risalgono però al 2000, quando Alberto Segale scoprì, quasi per caso, il mondo dei giochi da strada. Era una primavera molto piacevole e in un quartiere di Milano, era stata organizzata una festa di una piccola associazione che si occupava di aiutare le persone straniere a integrarsi nella realtà locale. Ad un certo punto si presentò uno strano signore, con la sua Renault 4, e pian piano iniziò a far uscire una meraviglia dietro l'altra. Flipper, carretti a spinta, biliardini, bigliodromi, tutti costruiti a mano. Per Alberto fu amore a prima vista, tanto che lo racconta ancora oggi, soprattutto di essere tornato a casa e, da giovane ventenne, aver detto alla propria mamma: Devo costruire un flipper! Quel flipper nacque, e con lui altri giochi, e senza sapere cosa fosse, all'epoca, nacque il primo Ludobus. Non c'era nessuna associazione, nessuna idea, semplicemente una nuova passione. Nel 2004 girava i paesi vicini con i giochi costruiti, ma solo nel 2007 arrivò il primo furgone e ufficialmente divenne il Ludobus dell'associazione Colpod'Elfo. Nel 2010 però nacque una scintilla, Energia Ludica, come negozietto e ludoteca, oltre al Ludobus, ma fu un'esperienza che insegnò molto: eravamo educatori e non commercianti. Energia Ludica si trasformò per qualche tempo nell'associazione il Tarlo, aiutando a reinventarsi degli amici nel mondo ludico, per poi tornare a rivestire la propria identità. Ora, a distanza di una ventina d'anni dal primo gioco, Energia Ludica si occupa non solo di Ludobus, ma anche di didattica ludica, teatro, arte e sport inclusivi. In questo percorso abbiamo incontrato, circa a metà strada, un piccolo gioco, una trottole, ed è stato di nuovo amore a prima vista, tanto che è diventato il nostro simbolo e la nostra peculiarità: da un piccolo pezzo di legno colorato che

girando è in grado di affascinare grandi e piccini, ad una pista di 15 metri per un campionato delle trottole.

Siamo talmente innamorati della trottole che abbiamo organizzato il primo Festival Italiano delle Trottole, che si terrà il 27 e 28 maggio a Cremona.



#### IL FESTIVAL DELLE TROTTOLE

Il Festival delle Trottole è un sogno che diventa realtà. Purtroppo saranno rimasti circa una cinquantina di trottole in tutta Italia, per una competenza artigianale che rappresentava un'eccellenza e per un gioco che ha fatto la storia della gioventù di tante persone. È un semplice pezzo di legno che gira, ma affascina tutti.

In più abbiamo scoperto che non c'è parte del Mondo in cui non sia conosciuta e giocata. Nel nostro cuore è il simbolo della nostra umanità.

Uno dei giochi più antichi dell'uomo (trovata in Mesopotamia nel 6.500 anni fa) e che rappresenta metaforicamente la nostra esistenza: l'equilibrio, il ruotare, il bisogno di energia, la sua bellezza sia in movimento che da ferma. Si merita un Festival dedicato.

Ecco perché il 27 e 28 maggio 2022 nella splendi-

## Tracce dalle regioni...

Racconti e spunti provenienti dalle Regioni e dai territori in cui sono presenti i soci di Ali per Giocare

da cornice del parco delle Colonie Padane di Cremona, verranno da tutta Italia i trottolai con i loro torni, a far conoscere e provare trottolai di infinite forme e dimensioni.

Due giorni in cui sarà organizzato il primo campionato italiano della trottola, in collaborazione con la UISP, sfidandosi in specialità tradizionali, come il lancio della trottola con la corda, e la super pista delle trottole creata dall'associazione Energia Ludica.

Il cuore della manifestazione sarà il gioco. Per questo sono stati invitati i Ludobus dell'associazione nazionale Ali per Giocare, mettendo a disposizione centinaia di giochi artigianali e soprattutto un'esperienza educativa in grado di far vivere, per i due giorni di festival, un'esperienza viva e autentica.

E non finisce qui: ci saranno anche laboratori artistici, la possibilità di crearsi una trottola, spettacoli teatrali e una super sorpresa che per il momento non possiamo svelare, ma che scoprirete un piccolo passo alla volta sul sito [www.festivaldelletrattole.it](http://www.festivaldelletrattole.it)

Il festival è organizzato dall'associazione Energia Ludica. Per informazioni e contatti [info@energialudica.it](mailto:info@energialudica.it) [www.energialudica.it](http://www.energialudica.it)



Cremona  
COMUNE DI CREMONA

PARCO  
Colonie Padane

COOPERATIVA SOCIALE  
GRUPPO GAMMA

UISP  
sportper tutti

# Energia Ludica

## FESTIVAL DELLE TROTTOLE

Settimana della cultura e diritto al Gioco  
Dal 23 al 29 maggio 2022  
Colonie Padane - CREMONA

AVAIL





## I consigli del Riccio

Rubrica di Giochi da Tavolo a Tema

### GIOCHI DA TAVOLO E LUDOBUS

Approfitto della mancanza del consueto tema guida per la nostra fanzine per approfondire le possibili connessioni tra GdT e Ludobus. L'idea di trasformare una piazza in una grande ludoteca a cielo aperto con tanti tavoli dove poter provare GdT mi ha sempre stuzzicato. Cercando in rete qualche tempo fa ho scoperto che a Parigi esiste un ludobus che trasporta un container rosso pieno di GdT, tavoli, sedie e si sistema per un certo periodo in un quartiere e poi si sposta in un altro. Fighissimo! Ma, ahimè, per farlo occorre un investimento notevole sia in giochi, che in personale e un ludobus normalmente non può permetterselo! Un numero di operatori più elevato è necessario soprattutto per poter seguire tutti i tavoli da gioco, e una spesa così elevata non è oggi sostenibile in Italia per un Ludobus. Poi non bisogna dimenticare che i GdT usati all'aperto si deteriorano più facilmente e sono difficilmente gestibili (provate a fare una partita a 7 Wonders con un filo di vento!).

Allora che fare? Prevalentemente in Francia e in Germania ho visto dei ludobus che mettono uno o due tavoli per i GdT impegnando un operatore, come se fosse un laboratorio. È una soluzione sicuramente fattibile, ma non in tutte le situazioni e non per tutti i giochi (solitamente al Ludobus c'è molta confusione e rumore di fondo, difficilmente vi verrà in mente di intavolare un gioco altamente strategico).

Un'altra soluzione, adottata da diversi ludobus, che ritengo più interessante è quella di ricostruire alcuni GdT (principalmente quelli dove è prevalente la dexterity, ovvero la destrezza manuale), aumentandone la dimensione fisica in modo da trasformarli in giochi adatti al contesto della piazza. Il gioco in questione può essere giocato nello stesso modo dell'originale, oppure le regole possono essere adattate per un gameplay più semplice e rapido, o ancora si può prendere l'idea di base del GdT per inventare un nuovo gioco.

Vediamo alcuni esempi tra i giochi già costruiti dai soci di ALI per Giocare.

Personalmente, all'inizio del nostro ludobus, ho costruito lo shangay. Essendo gigante attira molto l'attenzione e meraviglia le persone, ma capita che alcuni bambini vivaci usino più volentieri le bacchette come spade laser e questo, oltre a essere potenzialmente pericoloso per la loro incolumità, ha dimezzato il numero dei pezzi costruiti in origine; evidentemente quei

materiali non erano adatti per essere usati come spade. In quel periodo realizzai anche il domino gigante: per ovviare al peso del legno scelsi il cartone, molto bello ma ora è in soffitta perché era troppo deperibile non solo per i bambini vivaci di prima, ma anche in caso di pioggia o umidità. sbagliando si impara! Grazie al confronto con i colleghi ludici e all'esperienza in seguito ho trovato alcuni giochi che si sono rivelati un successo in giocabilità e in presenza sulla piazza, tra questi in particolare Villa Paletti, Crazy Cups e Galaxy.



Villa Paletti

Ho costruito Villa Paletti uguale all'originale, ma al Ludobus solitamente lo facciamo giocare in modo cooperativo, con lo scopo di usare tutte le colonne per costruire la torre gigante: si perde se avviane il temutissimo crollo. Giocandolo in questo modo mano a mano che la costruzione cresce si percepisce l'aumentare della tensione collettiva e più di una volta mi è capitato di osservare la piazza immobilizzarsi e partecipare all'emozione del piazzamento dell'ultimo pezzo. Per Crazy Cups abbiamo acquistato 10 grandi vasi da giardino colorati e abbiamo realizzato una decina di carte da gioco formato A4 in legno; per



# I consigli del Riccio

Rubrica di Giochi da Tavolo a Tema

adattare i colori delle carte a quelli dei vasi abbiamo modificato le immagini digitalmente.



Crazy cups

Il gioco in piazza risulta molto divertente, anche perché aggiunge all'originale una dinamica più fisica dovuta alla grandezza dei vasi. Inoltre è un gioco di quelli che definisco un tira dentro: colpisce l'attenzione di chi passa che si ferma a vedere la partita desiderando con impazienza il proprio momento per provarlo.

Galaxya, invece è un gioco di logica con una blanda ambientazione spaziale, in cui bisogna superare diversi livelli via via sempre più difficili per viaggiare nel sistema solare. Anche in questo caso la grandezza del gioco catalizza l'attenzione e un gioco che solitamente è pensato come solitario diventa un cooperativo con più persone che cercano di aiutarsi per trovare una soluzione.



Galaxia

Spero di avervi fatto venire voglia di costruire un nuovo gioco partendo proprio da questi spunti, e se non vi bastano ecco altri giochi costruiti dai nostri soci Ingegneria del Buon Sollazzo e Altri Colori.



Ice Cool



Indovina Chi?



Gino Pilotino



Bamboleo

Jean Pierre Paschetta AKA Jeppo

## OROSCOPO LUDICO

Compiti per tutti: Il futuro tra competizione e cooperazione ludica: ricordati che stai giocando!

ARIETE 21 marzo - 19 aprile

Qualunque decisione tu abbia preso per il tuo futuro, sei autorizzato, e direi incoraggiato, a sottoporla ad un continuo esame, pronto a cambiarla, se non risponde più ai tuoi desideri. A volte invece Ariete andiamo un po' troppo a testa bassa. Senza dubbio giocare contro Rita Levi-Montalcini sarebbe arduo, sperando che non ci metta troppo a decidere la sua prossima mossa. Il problema è quando le tue mosse dipendono da quelle degli altri, per cui ti sfido a giocare ad Azul analizzando questo aspetto, e come poter giocare questo aspetto nel 2022.

TORO 20 aprile - 20 maggio

Il futuro influenza il presente tanto quanto il passato - Friedrich Wilhelm Nietzsche. Basterebbe solo questa frase per tutto il 2022. Personalmente consiglio di sorprenderti. Consiglio un gioco che normalmente non ti attirerebbe. Se sei un giocatore della domenica, allora ti consiglio un Brass Birmingham, se invece adori partite da due ore gestendo migliaia di risorse, prova Pakal. In entrambi i casi, caro Toro, i prossimi mesi saranno fondamentali per capire che giocatore sei nella vita. E, per una volta e con coscienza, puoi azzardare.

GEMELLI 21 maggio - 20 giugno

Le persone che lavorano insieme vinceranno. Sia che si stia lottando contro una complessa difesa di football, o contro i problemi della società moderna. A pronunciare queste parole è stato Vince Lombardi, famoso allenatore del football americano. Mi piacerebbe sfidarlo, con te allo stesso tavolo, in un gioco cooperativo, o meglio ancora, a Lupus in Tabula. A volte è necessario scegliere tra salvare se stessi o il gruppo. Credo fortemente nelle sue parole, ma il resto del gruppo? A meno che non esista una terza via... Ed è la tua soluzione per il 2022.

CANCRO 21 giugno - 22 luglio

In Hellapagos si impersonano dei naufraghi che dovranno collaborare per costruire una zattera, recuperare cibo insomma sopravvivere, tentando di scappare dall'isola prima che arrivi il tifone. Non indugiare sul passato; non sognare il futuro, concentra la mente sul momento presente. Sicuramente naufragare insieme a Budda sarebbe interessante, anche se sospetto che a te questo tipo di gioco possa sembrare poco coinvolgente. Se vuoi essere padrone del tuo futuro, allora nel 2022, apri il cassetto dei progetti, scegline uno, e realizzalo. Insieme a qualcun altro.

LEONE 23 luglio - 22 agosto

Il capitalismo moderno necessita di uomini che senza difficoltà cooperino in vasto numero; che vogliano consumare sempre di più; i cui gusti siano standardizzati e possano essere facilmente previsti e influenzati. E il capitalismo futuro? Nel gioco Pachamama la sfida e salvare la Madre Terra. Gioco che nella realtà sembra molto molto complesso. Ma che nella vita quotidiana potrebbe essere invece più semplice.

Anni fa inventai un gioco per costruire una città utilizzando meno risorse d'acqua possibili, bell'idea, cattiva realizzazione. Se hai un'idea per il 2022, chiedi consiglio, non solo ad amici, su come potresti realizzarla. Le risposte ti stupiranno.

P.S. la frase è di Erich Fromm.

VERGINE 23 agosto - 22 settembre

Dobbiamo cercare di aver fiducia l'uno nell'altro. Stare insieme e cooperare - Jomo Kenyatta. Non conoscevo Jomo così come non ho provato il gioco l'Alpinista. Ma questa frase mi riporta a quel contesto. In arrampicata è necessario affidare la propria vita al compagno di cordata. E il feeling è fondamentale. Mi viene in mente Nome in Codice, un gioco in cui, per vincere, è fondamentale una telepatia di coppia formidabile. Il 2022 sarà per te un anno di competizione o cooperazione? Sinceramente non lo so, ma so che il modo in cui si sceglie di competere o collaborare farà la differenza. Mi fido di te Vergine.



## BILANCIA 23 settembre – 22 ottobre

Il segno dell'equilibrio per antonomasia. Allora è facile associare il tuo gioco per il 2022. Una trottola compie il suo destino prima ancora di nascere... EH?! In che senso? Una trottola nasce dal tornio, una macchina che funziona facendo ruotare ad alta velocità un pezzo di legno e che permette al tornitore di trasformarlo con le sue sgorbie. Quelli che pochi sanno è che una trottola può fare tante cose, essere lanciata a testa in giù, lanciandola inclinata fa dei cerchi, si può giocare da soli o con amici, facendo competizioni o cooperando per farle girare tutte insieme. Ricordati Bilancia, che, proprio come i sogni e i progetti più belli, ogni tanto ha bisogno di energia. E' il tuo proposito per il 2022. Ridai slancio a vecchie idee.



## SCORPIONE 23 ottobre – 21 novembre

Il futuro appartiene a coloro che si preparano per esso oggi - Lo ha detto Malcom X. Quante volte è capitato di prepararsi per una mossa, una scelta, per poi vederla sfumare? Per quanto condivisibile il pensiero di Malcom, a volte forse conviene non prepararsi affatto, così forse, si è preparati per nulla o forse, per tutto quello che succederà. Di sicuro questa forma mentis può aiutare tantissimo a vivere il futuro in modo un po' più roseo... o unicorniano. Unicorn Fever è perfetto per rendere questo concetto. Ti prepari alla grande, pianifichi tutto, e poi Comunque vada, un bel gioco da provare.



## SAGITTARIO 22 novembre – 22 dicembre

La differenza è l'inizio della sinergia. Perché questa frase? Stephen R. Covey conosce Masanobu Fukuoka, inventore della rivoluzione del filo di paglia e dell'agricoltura sinergica? Non ne ho la minima idea, ma sono attratto dai giochi con poteri asimmetrici, come ad esempio Root o i giochi di ruolo. Ogni personaggio o squadra ha le sue abilità, per vincere devi innanzitutto comprenderle. Questo 2022 per molti è l'anno della ripartenza, del ritorno alla normalità. Ma rispetto al 2019 siamo cambiati? C'è qualche differenza che è diventata un'abilità? Gioca e rifletti Sagittario.



## CAPRICORNO 23 dicembre – 19 gennaio

Conosci il gioco Cryptid? A me è piaciuto molto, ai miei compagni di gioco assolutamente no. Un gioco cooperativo di deduzione, di quelli che potrebbe incasinarti un po' il cervello. Ma quando sei dentro al gioco, non ci esci più.

Solo insieme possiamo raggiungere ciò che ciascuno di noi cerca di raggiungere. Karl Theodor Jaspers in questo gioco sarebbe il compagno perfetto, anche perché è stato un filosofo e soprattutto psichiatra... Il problema col 2022 è che non capisci quale sia l'obiettivo da raggiungere. Allora cambiamo il gioco. Scegli tu un obiettivo e i compagni di avventura!



## ACQUARIO 20 gennaio – 18 febbraio

Si può passare da squadra a gruppo solo quando tra i giocatori subentra l'unica cosa che conta nei rapporti di lavoro: la stima - Gian Paolo Montali. Lo conosci? Non è ancora un guru mondiale della psicologia di gruppo e di squadra, ma è sicuramente un bravo allenatore di pallavolo. Il gioco che ti consiglio di provare invece è un po' vintage (nel mondo dei giochi in scatola, un gioco di 5 anni fa è già quasi vecchio, questo è del 2006) ed è sul calcio (per me che non amo il calcio, questo gioco è fantastico), Hystericcoach di Walter Obert. È un modo divertentissimo per riflettere sulla comunicazione. Penso che nel 2022 questa abilità sarà fondamentale.



## PESCI 19 febbraio – 20 marzo

Non m'importa se adesso non vi piacete, m'importa che impariate a rispettarvi e chissà... un giorno forse imparerete a giocare come dei veri uomini! - Coach Herman Boone, alias Denzel Washington nel film Sapore della Vittoria. Quello su cui vorrei soffermarmi è uomini, perché le vere donne non sanno giocare? Scherzo, ma come provocazione ci sta. Lo schme, l'\*, tutti ottimi tentativi per superare le differenze di genere, ma questa differenza, se ci pensi, nei giochi in scatola è praticamente nulla. In un grande classico come Carcassonne o i Coloni di Catan conta se sei maschietto, femminuccia, cisgender o transgender o qualsiasi altra meravigliosa espressione dell'unicità umana? Per fortuna no. Buon diversissimo 2022.



## I nostri Giochi

Rubrica dedicata alla costruzione di giochi con materiali di recupero

### ART ATTACK LUDICO!!!

Ciao a tutti bambini e bambine e appassionati creativi, in questo numero di GIORNALI comincia una nuova tradizione... l'ART ATTACK LUDICO!

Come possiamo portare i giochi più belli dei nostri ludobus nella vostra casa? Ricreandoli con un pizzico di fantasia e utilizzando materiali di riciclo e riuso che invece di essere gettati diventano qualcos'altro, si trasformano in qualcosa tutto da giocare.

È il turno di un gioco che luogo che vai nome che trovi... queste sono le varie versioni di 4 dei soci di ALI, il nome e il suo creatore!

«Bigliardino tubi» e «Bigliardino Scacchi» realizzato da Ingegneria del Buon Sollazzo, «Kamikaze» realizzato da Respiro, «Calcio Biliardo» realizzato da Energia Ludica, «Biliardino Scivoli» realizzato da Altri Colori. Queste sono le foto delle varie versioni del gioco provenienti da alcuni dei nostri Ludobus che li hanno costruiti principalmente con il legno:



**SCOPO:** Lanciare la pallina (tipo quelle di ping-pong) dentro la porta avversaria, le altre biglie o palline possono aiutare allo scopo o essere d'intralcio ai giocatori della squadra avversaria.

**NUMERO DI GIOCATORI:** uno per ogni postazione all'angolo del gioco (quindi da 2 a 4 giocatori)  
E ora tocca a noi... come possiamo costruirlo con il materiale di recupero?

**INGREDIENTI DI QUESTA RICETTA LUDICA:**

- Cartone spesso un rettangolo di circa 15x30
- Scotch colorato per decorare il bordo
- Cartoncini colorati per decorare il fondo
- Un righello o un metro
- Forbici (da usare con un adulto!)
- Punteruolo (da usare con un adulto!)
- Ferma campioni
- Colla a caldo
- Pallina leggera come quella da ping-pong e biglie in vetro
- Rotoli di carta igienica o tubi di plastica flessibili



Fig. 3



## I nostri Giochi

Rubrica dedicata alla costruzione di giochi con materiali di recupero



Fig. 2



Fig. 3

### PROCEDIMENTO:

Tagliamo il cartone 15x30 cm e creiamo i bordi alti circa 5 cm per lato così da non far scappare la biglia fuori dal piano di gioco. Incolliamo i bordi con l'aiuto di un adulto con la colla a caldo così vi aiuterà a sostenere al meglio ciascun bordo. Per legarli bene assieme possiamo ricoprire tutti i bordi con lo scotch colorato o, se non lo abbiamo, possiamo farlo con i cartoncini colorati a nostro piacere. Con i cartoncini possiamo ricoprire

anche il fondo del nostro gioco per renderlo più colorato oppure se vi piace disegnare potete fare alcuni disegni per decorarlo.

Arriviamo all'installazione dei rotoli di carta igienica o dei tubi di plastica. Per creare un tubo ricurvo con la carta igienica basta fare un piccolo taglietto su uno dei 2 rotoli e incastrarli l'un l'altro e poi fissarli con lo scotch colorato che decora anche il tubo realizzato (fig. 2). Se invece preferiamo usare i tubi di plastica (attenzione nella scelta provate a far passare sia le biglie che la pallina più grande!) basterà tagliarli (4 pezzi) a misura circa di 15 cm. Io ho realizzato il gioco utilizzando entrambe le soluzioni così da farvi vedere il risultato. Naturalmente sceglierete una e realizzate il gioco con quella.

Come fissare i tubi al gioco? Con l'aiuto di un adulto fate dei piccoli fori sia sui tubi a circa 1 cm dall'estremità che si attaccherà al piano che sul piano a circa 5 cm dall'angolo (5 cm dal lato corto e 5 cm dal lato lungo del piano) con un punteruolo. Inserite i ferma campioni nei fori e li incastrate sotto al piano (fig. 3).

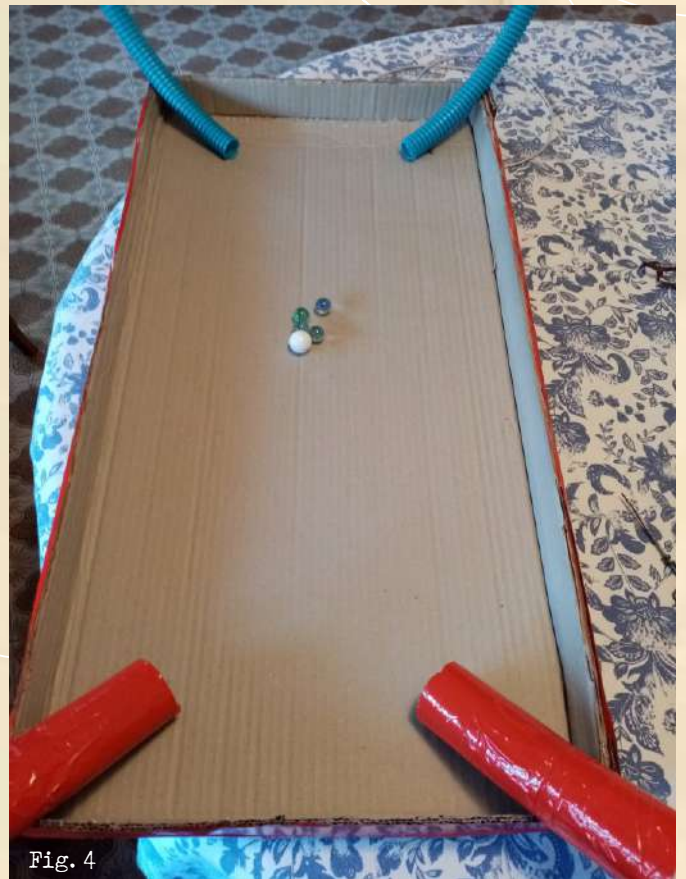


Fig. 4

Roberta Martin  
Cooperativa Melarancia

## PUBBLICATO IL COMMENTO GENERALE AL DIRITTO AL GIOCO



L'idea di tradurre il Commento Generale n° 17 per renderne più agevola la diffusione e la fruizione nel nostro Paese è nata dall'incontro tra LUnGi (Libera Università del Gioco) ed ALI per Giocare (Ass. Italiana dei Ludobus e delle Ludoteche), due realtà associative impegnate nella valorizzazione del Gioco Libero nel suo significato più profondo e globale.

Il Commento Generale n° 17 all'art. 31 della CRC - diritto a Gioco, Riposo, Tempo Libero, attività Culturali, Ricreative e Sportive- è stato reso pubblico nel 2013, ma la sua diffusione in Italia è stata limitata ad una nicchia di ricercatori, esperti, educatori e cultori della materia, senza avere quell'ampia diffusione a livello politico-amministrativo, professionale e sociale auspicato nell'ultima parte del documento stesso. Le preoccupazioni da cui parte sono oggi più che mai attuali: il diritto al gioco nella sua essenza di opportunità, libertà e volontarietà è poco valorizzato, poiché vittima di svariati pregiudizi e strumentalizzazioni; gli investimenti a favore dell'art. 31 sono pochi e sostengono quasi unicamente attività strutturate, didattico-educative e dirette dall'adulto; i cambiamenti sociali non favoriscono questi diritti tanto nei paesi poveri, dove lavoro e sfruttamento minorile sono quotidiana normalità, quanto nei paesi ricchi, dove riposo, tempo libero e gioco sono sovrastati da crescenti esigenze educative o presunte tali; l'aumento delle povertà e delle fragilità non favoriscono l'inclusione e creano profonde differenze in base a genere, origine socio-economica, condizione di disabilità o meno, appartenenza a minoranze come anche i numerosi contesti di guerra, disastri umanitari e calamità naturali.

Con l'obbiettivo di dare voce a queste preoccupazioni, sottolineando il valore di una giusta comprensione della dimensione ludica affinché gli Stati Parte nei siano consapevoli e ne comprendano l'importanza, gli autori del documento richiamano la centralità di gioco, riposo, tempo

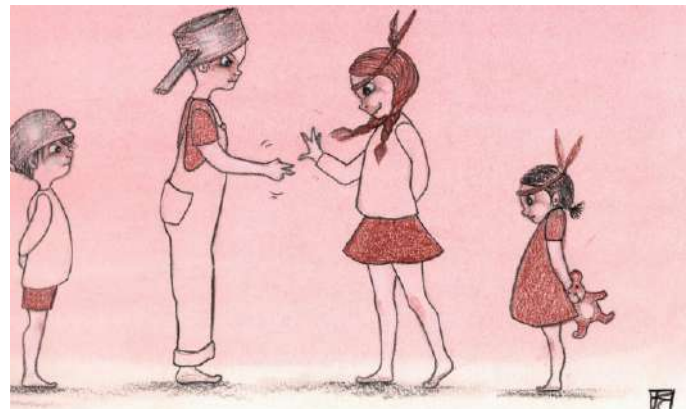
libero e d'espressione artistico-culturale per la vita e lo sviluppo sano di ogni soggetto in crescita e mettono in evidenza con una minuziosa analisi i collegamenti tra i diritti all'art. 31 e altri 20 articoli della Convenzione.

Il merito di questo documento è di entrare in profondità nel significato dell'esperienza ludica e dell'attitudine all'infanzia: riposo, disponibilità di tempo libero per una reale ricreazione, gioco auto-organizzato ed espressione artistica creativa sono reciprocamente connessi e si rafforzano l'un con l'altro in una interazione continua che ne permette l'attuazione creando un positivo sottofondo di agio e benessere. La compresenza di queste condizioni da un lato migliora la situazione di vita contrastando le povertà educative, dall'altro indica quelle basi necessarie per proteggere la natura unica ed in evoluzione di Infanzia e Adolescenza.

In più parti è ribadita la necessità di promuovere contesti per il gioco libero e le opportunità ricreative ed artistiche non dirette dall'adulto come condizioni necessarie affinché i soggetti di minore età possano: esercitare creatività e competenze in un ambiente motivante; mettere in pratica azioni psico-fisico-motorie sane accrescendo le proprie abilità; arricchire le proprie interazioni ludiche grazie alle opportunità date dalla vita culturale; esprimere appieno la partecipazione alla società. Tutto questo senza dimenticare il riposo necessario affinché ci siano energia e motivazione basilari per partecipare appieno alla vita.

Sono molti gli spunti e le sfide che il Commento Generale n° 17 lancia al mondo adulto: prime fra tutte comprendere la non secondarietà di questo Diritto e la necessità di agire per liberare il tempo di Infanzia e Adolescenza.

Chi lo desidera trova la pubblicazione, illustrata dai disegni di Francesca Corbelletto che in parte accompagnano anche questo articolo a questo link: [http://www.alipergiocare.org/images/Dpliant\\_21x21.pdf](http://www.alipergiocare.org/images/Dpliant_21x21.pdf)



## GameTrification - Il gioco della rigenerazione urbana

Cosa vuol dire "nel mio quartiere si vive bene"? È così per tutti? È proprio per ragionare su questa domanda, provando a immedesimarci in persone diverse, che abbiamo realizzato un gioco per evidenziare gli scenari possibili del cambiamento e le loro conseguenze sugli abitanti. Il gioco è una piazza, un luogo di incontro in cui si confronta tutta la policromia di interessi e relazioni delle persone che popolano le periferie e che concorrono alla rigenerazione urbana. Siamo partiti da Giambellino e dai suoi abitanti.



Il più imponente progetto di riqualificazione urbana dell'ultimo decennio a Milano, riguarda l'area compresa tra via Giambellino, via Inganni, via Odazio, piazza Tirana e via Lorenteggio e il più ampio contesto urbano che la circonda. Finanziato con 100 milioni di euro l'intervento prevede l'abbattimento e la bonifica degli edifici di edilizia residenziale pubblica edificati negli anni '40, o poco dopo il boom economico, di proprietà Aler e Regione Lombardia. Stanno scavando un foro di 9 metri di diametro: in Giambellino l'arrivo della metropolitana fa tremare la terra e vibrare le vetrine dei commercianti multietnici. L'M4 collegherà la periferia con il centro di Milano e con l'aeroporto di Linate e verosimilmente causerà tutta una serie di trasformazioni urbanistiche e culturali. I lavori ridisegneranno l'abitato e verranno realizzati nuovi spazi per la cultura e l'aggregazione... ricacciando la periferia sociale un po' più in là.

Per ora l'intera area è frammentata dalle cesate dei cantieri che ritagliano i nuovi confini del disagio: strade interrotte che non arrivano in nessun luogo, spazi interstiziali in cui rapidamente si formano cumuli di macerie e rifiuti e in cui, in estate, le zanzare sembrano le uniche a godersi l'afa. Le cesate sono un confine fisico, ma

sono anche metafora dei conflitti e delle dicotomie che questo progetto di riqualificazione ha generato. In piazza Tirana c'è un palazzo su cui si staglia la scritta Difendiamo il nostro quartiere. Nel lato opposto della stessa piazza, a due passi dalla stazione San Cristoforo, da anni, un rendering, ormai sbiadito, mostra, a noi passivi passanti, la qualità della nostra vita futura: panchine, fioriere, alberelli, gente sorridente su sfondo bianco che spinge passeggeri in parchetti futuristici.



Gametrification è il nome di un gioco che si propone di mettere in scena e far agire a giocatrici e giocatori le dinamiche conflittuali e partecipative espresse dal territorio riplasmato e sconvolto. Il gioco della rigenerazione urbana è nato per mettere a confronto diverse visioni e interessi che ruotano intorno ai processi di cambiamento che investono le città. Un gioco che vuole avvicinare gli abitanti a decisioni che riguardano tutti ma che normalmente vengono prese solo da alcuni, insomma... per far capire a mia nonna la rigenerazione urbana e le sue conseguenze. L'idea è di Dynamoscopio, un'agenzia di ricerca, progettazione e produzione negli ambiti della rigenerazione urbana e dell'innovazione sociale e di SPLuF-Spazio Pedagogico Ludico Formativo, area ludica di Equa ex Cooperativa Sociale Tuttinsieme, che promuove il gioco in tutti i luoghi e in tutte le sue forme e che insieme hanno finanziato la loro ricerca con il bando Creative Living Lab del MiBACT. Quale impatto si vuole generare attraverso questi grandi processi di cambiamento? Chi ne sono i reali beneficiari? Gli abitanti delle case ALER che per anni hanno subito le dimenticanze di un padrone di casa miope? Oppure chi ha iniziato a guardare al Giambellino, tipica periferia sociale ma geograficamente semi-centrale, come alla nuova zona su cui investire e speculare, in cui vedremo fiorire librofficine, vivaibiblioteche, pasticcerie shabbychic da fare invidia a Amélie

Poulain? Quali sono gli interessi in gioco? E soprattutto chi ne godrà?

“Gli amici al bar del Giambellino, dicevan che era un mago, vent anni, biondo, mai una lira, per non passare guai, fiutava intorno che aria tira, e non sgobbava mai, il suo nome era Cerutti Gino”

Siamo partiti così dai personaggi normali, di tutti i giorni del Giambellino come quello della ballata di Gaber, come quelli di tutti i quartieri periferici che hanno una loro identità...

Ma io mi chiedevo chi sono? Al di là dell'anagrafica, una non più tanto giovane precaria che vive in un quartiere di periferia e lo ama tanto da esserne orgogliosa e competitiva rispetto a quella Milano dei localini e aperitivini... Doppio lavoro per racimolare uno stipendio simbolico? O sono l'attivista? Sì, sono l'attivista, “pensare globale agire locale”, l'attivista che cerca di essere una figura chiave nella vita sociale del quartiere, dedita alla bellezza dei luoghi in cui vivo, ad una socialità altra, che promuove gioco e coesione sociale perché sono politici e si innesta con il suo modus vivendi nelle abitudini della comunità per sabotare il turbocapitalismo e avvolgere la collettività in un futuro dove l'ecologia delle relazioni sarà centrale... O no oggi mi sento una creativa, che salta di qui e di là perché così funziona il lavoro free lance... da un lato non ce la si fa a tirare avanti, ma dall'altro non posso negare la mia natura radical chic e il sabato sera mi trovi a bere i cocktails con lo stuzzichino in mano a parlare della mostra di Maurizio Cattelan o dell'ultimo articolo della WuMing Foundation in un locale trendy. Ma sono anche l'educatrice di una cooperativa che lavora nel sociale, sul territorio, e vorrei senz'altro, per la mia comunità, un quartiere funzionale, con iniziative sociali per i giovani, con servizi accessibili, inclusivi... Sono tutto questo e facilmente empatizzo e mi metto in panni che non sono miei, quelli della sciura, vedova, con due figli che ha mandato a studiare all'estero grazie al suo stipendio da operaia e a quello di suo di suo marito ferroviere, e che ora cammina curva col bastone e mugugna dietro alla mascherina, accompagnata dalla badante... ma sono anche la badante e potrei andare avanti... Ecco no, non proprio, il vigile no, non mi sento il vigile, forse neanche la multiproprietaria un po' speculatrice e men che meno il politico... Questi sono alcuni dei personaggi di GameTrification. Calandoti nei loro panni, mettendoti in gioco accogli e empatizzi con nuovi sguardi, linguaggi diversi, attraverso cui indagare la realtà e raccontarla. Puoi immergerti in dinamiche quotidiane, modificando gli equilibri di un quartiere.

## GAMETRIFICATION, COME FUNZIONA IL GIOCO?

Il gioco si compone di due fasi. Nella prima, le squadre realizzano l'azione indicata sulle carte trasformazione, ovvero quelle che raccontano quale sarà il prossimo intervento che avrà luogo in quartiere. Alcune trasformazioni sono divertenti e assurde, altre spaventosamente realistiche (Emporio solidale, Community Hub, Giambellino Life, per citarne alcune). Nella seconda fase, le squadre devono conquistare i personaggi presenti sul piano di gioco e fare i loro interessi (per esempio la multiproprietaria, la giovane mamma, il giovane precario). Ciascun personaggio ha un'idea diversa di come dovrebbe essere il quartiere e non sempre “cambiamento” significa anche “miglioramento” per tutti. Ogni volta che viene realizzata una trasformazione, i personaggi ne subiscono le conseguenze, avanzando o retrocedendo sul segnapunti - detto

la “scala del benessere” - di tante caselle quanto è forte l'impatto in negativo o in positivo del cambiamento avvenuto. Al termine del gioco, ogni squadra totalizza i punti indicati sul segnapunti per ciascun personaggio conquistato e vince quella con il punteggio più alto. Ma attenzione: se al termine del gioco, anche solo un personaggio è nella parte negativa della scala del benessere, tutte le squadre perdono!

Per chi vuole “mettersi in gioco”, ci sono varie possibilità: sul sito di Dynamoscopio a questo link:

[https://www.dynamoscopio.it/portfolio\\_page/game-trification-gioco-rigenerazione-urbana/](https://www.dynamoscopio.it/portfolio_page/game-trification-gioco-rigenerazione-urbana/)

si possono trovare la versione DIY (do it yourself), personalizzabile a seconda della propria città o quartiere di riferimento, e anche quella Giambellinese, entrambe scaricabili gratuitamente.

GameTrification non è soltanto un gioco ma un progetto di formazione che è durato un anno e ha coinvolto un gruppo di 20 giovani del quartiere Giambellino e della città di Milano in un percorso di ricerca-azione sui temi della rigenerazione urbana e del gioco sociale.

Durante questo percorso, il gruppo di lavoro, ha tradotto i meccanismi complessi che riguardano il cambiamento delle nostre città e ha cercato di trasporre in un gioco l'approccio a base culturale alla rigenerazione urbana. Per farlo il gruppo si è avvalso di saperi esperti, dei saperi locali di coloro che abitano in diversi modi il quartiere, e del coinvolgimento degli abitanti. Questa sinergia ha dato vita a GameTrification -

Il gioco della rigenerazione urbana: un luogo di esplorazione delle possibilità del cambiamento, inevitabilmente relazionale - sia nella sua dimensione cooperativa che competitiva - comunicativa e interattivo.

Con la domanda "chi sono gli attori del cambiamento?" Gametrification ci ha permesso di immaginare diverse prospettive di cambiamento e di attivarci, promuovendo confronto, conflitto e partecipazione.

Con il gruppo abbiamo deciso di valorizzare il punto di vista della vita quotidiana e il ruolo degli attori presenti in quartiere.

Certo è che le molteplici visioni a volte proprio non riescono ad incontrarsi.

E allora perché non provare a mettere sullo stesso piano di gioco un giovane precario con un politico locale?

Perché non provare a far entrare in relazione un'attivista con una multi-proprietaria?



## ALLA RICERCA DEL TEMPO PERDUTO: ritornare a giocare sui banchi di scuola

Quest'anno, con ritorno in presenza a scuola, seppur parziale e incerto, abbiamo potuto promuovere nuovamente il gioco nelle classi, strutturando laboratori di più incontri di giochi da tavolo, che potessero far fare esperienza a bambinie insegnanti di giochi nuovi e sconosciuti. È un'attività che offrivamo già prima della pandemia da Covid 19, e che siamo riusciti a riprendere quest'anno scolastico, con tutte le attenzioni del caso e le fatiche associate al periodo.

Prima del 2020, infatti, portavamo il gioco da tavolo nelle mattine e nei pomeriggi, durante l'orario scolastico, talvolta infilandoci con trucchi da mago nella didattica, di nascosto, nell'ora di storia con i giochi da tavolo dell'antichità, romani, o medievali, talvolta, invece, affidandoci a insegnanti disponibili e lungimiranti.

Quest'anno, però, non abbiamo avuto bisogno di sotterfugi, di parlare di valore educativo e didattico del gioco nella scuola o elencare le competenze cognitive, strategiche, relazionali, emotive che il gioco suscita. Quest'anno è bastato offrire l'opportunità di questi laboratori per farsi chiamare. Perché, ci siamo chiesti?

Abbiamo ritrovato bambini entusiasti, carichi di gioia, di vita, di rumore, di discussione, di risate, di rabbia, di completa e totale partecipazione (la conferma solida che finché i bambini sapranno giocare sul serio, il mondo sarà salvo).

Lentamente, però, qualche risposta alla nostra domanda si è fatta vedere. Quello che abbiamo vissuto, che ci ha stupito maggiormente, è stata l'enorme differenza nelle relazioni, nel modo di fare e di stare dei bambini di terza, rispetto a quelli di quarta e, ancora di più, quelli di quinta. Non parliamo soltanto per quanto riguarda la questione dell'età o dell'approccio ai tipi di gioco o ai modi di giocare, quanto al modo di stare in relazione, di condividere un'attività sociale impegnativa come il gioco.

A illuminarci parzialmente è stato un dialogo nato con le insegnanti, dalla loro esigenza di parlarci del loro tentativo di recuperare il tempo perduto e di quanto, in questo, il gioco potesse essere la chiave di volta.

Questo discorso ha tratteggiato un disegno che la nostra precedente osservazione (molto parziale, dati i numeri) dei bambini ha contribuito a completare.

Le insegnanti ci hanno riportato quanto i bambini di prima, di seconda e di terza, affrontando questi primi anni di scuola non sempre in presenza, e con l'incertezza sulla continuità di frequenza, abbiano avuto difficoltà molto maggiori a sentirsi bene a scuola, non parlando specificamente di problematiche psicologiche, quando di sentirsi

bene, stare bene, sentirsi in un posto che è anche un po' loro - la classe - e con i compagni, compagni di scuola ma anche di vita, ogni giorno.

Allora ho immaginato - fatelo con me - come dev'essere iniziare la scuola nell'anno scolastico 2019/2020, poi fare seconda nel 2020/2021, e infine iniziare terza qualche mese fa. A quanto conosco i miei compagni, e le mie insegnanti, a spezzoni, in parte, in un momento del mondo in cui è un po' tutto complicato, in un momento della vita in cui, invece, sto imparando come si fa fuori casa, come si fa con i miei coetanei, come si fa con adulti che non sono mamma e papà, mentre nel frattempo sto imparando a scrivere, a leggere e, poi, anche a studiare.

Mentre immaginavo questa situazione, ho ascoltato le parole delle maestre, il loro impegno per costituire un gruppo classe che fatica a crearsi, com'è capitato a loro, e la necessità di avere strumenti, al di là della didattica, che lavorino sullo stare insieme, sul conoscersi, sul confrontarsi, sull'imparare a guardarsi, ascoltarsi e vivere insieme.

Così ho letto le fatiche dei bambini di terza rispetto ai bambini di quinta, che hanno vissuto una scuola molto diversa, nel loro primi anni, e ho anche capito quanto queste insegnanti, virtuose, abbiano compreso, senza sotterfugi e trucchi magici, che il gioco è uno strumento potente per quella scuola che vuole prima di tutto far crescere i propri alunni come persone equilibrate, sane e consapevoli di sé stesse e degli altri. Giocare per ritrovare il tempo perduto.

Massimo Motta



## IL PARCO DELLA LENTEZZA A SAVIGLIANO (CN)



A Savigliano è nato il Parco della Lentezza: un'esperienza di educazione di comunità e all'aria aperta, fondata sul principio che ciascuno possa esprimersi liberamente con i propri tempi e i propri modi. Ripercorriamo la storia di questo anno che ha portato alla creazione di questo spazio.

L'anno 2020 sarà certamente ricordato da queste generazioni come un anno particolare, un anno difficile per molti versi, un anno in cui la natura ha reclamato il proprio posto, lanciando all'uomo un messaggio forte e chiaro: bisogna ritrovare un equilibrio ed una connessione. La storia ci insegna come la natura bene o male abbia sempre reclamato il proprio spazio e come l'uomo abbia invaso e distrutto e sempre di più abbia cercato di sopraffare l'ecosistema, ottenendo come risultato il ribellarsi della Natura. Nonostante gli insegnamenti della storia, ancora e sempre di più, tristemente l'umanità coltiva questo desiderio di sopraffazione e di elevazione ad essere più potente della Terra, dell'Universo, forse. Ma la Natura non ci sta. La natura è più forte e ce lo sta dimostrando, attraverso terremoti, tsunami, uragani, virus. La salvaguardia di un ecosistema in cui ogni essere possa trovare il proprio posto in armonia con gli altri diventa sempre più fondamentale per la sopravvivenza. E l'educazione avviene attraverso i bambini. Maria Montessori, negli anni trascorsi tra le colline indiane, elabora il concetto dell'educazione cosmica, che vuole condurre il bambino verso la scoperta della vita e l'amore per essa. Questo tipo di educazione cerca di trasmettere al bambino tutta la cultura del mondo dandogli di più delle semplici nozioni da imparare e ripetere all'insegnante. Tutto l'approccio montessoriano cerca di far nascere nel bambino un amore e un interesse vivo per il mondo, per la natura e per la società in cui vive, in modo da diventare un adulto cosciente e attivo nella società. Il significato profondo dell'educazione cosmica è che tutto e tutti sono connessi e collegati tra di loro: non soltanto

gli uomini, ma anche gli uomini con la natura, con la vita, con gli eventi stessi e tutto è collegato e intrecciato ed ogni azione condiziona la vita di tutti e del mondo stesso. Il progetto di questo parco si basa proprio su questo ecosistema, grande e circolare che è il mondo stesso. Mai come oggi è stato necessario ricreare e ritrovare un equilibrio con la Natura e tra gli uomini, un'educazione alla pace e alla bellezza delle relazioni con tutti gli esseri viventi. L'idea di creare un Parco Educativo Naturale a Savigliano, parte dalla necessità di riadattare le attività ludiche portate avanti negli anni, in questo periodo di emergenza sanitaria. Ecco allora che la crisi diventa una grande opportunità per lavorare con la cittadinanza e ricreare il tessuto sociale, attraverso un grande progetto condiviso tra più realtà, che coinvolga bambini, genitori, giovani, anziani. L'allestimento del parco è avvenuto con elementi e materiali naturali, informali, che sono diventati strumenti di gioco particolarmente facilitanti e arricchenti per l'esplorazione individuale e di gruppo.



L'attività all'aria aperta rappresenta un cambio di punto di vista sia per gli operatori, sia per i genitori, sia per i bambini; richiede all'adulto un atteggiamento osservativo che sostiene le esplora-

zioni del bambino, anziché predeterminarle. Richiede di richiamare l'attenzione sull'importanza delle attività all'aria aperta in tutte le stagioni, per promuovere la salute e superare il timore che stare fuori faccia ammalare di più i bambini. Richiede un punto di vista differente anche sul rischio, che se calcolato, diventa strumento educativo per rafforzare l'autostima, l'autonomia e il senso di responsabilità. Infine il gioco all'aria aperta è il linguaggio più naturale del bambino, il quale, grazie all'incontro con la natura, si sperimenta, si attiva, esplora, si incuriosisce ed impara a riconoscere e gestire le proprie emozioni, ad essere empatico e aperto nei confronti degli altri e ad ascoltare e avere cura degli esseri viventi.

Da sempre all'aperto, ai bambini viene lasciato più spazio ai rapporti tra pari e minori sono gli interventi regolativi degli adulti. I bambini senza l'ingerenza degli adulti, si sentono più liberi di essere in disaccordo, di discutere, di negoziare, sviluppando così le abilità sociali: fare amicizia, mantenerla, romperla, negoziare, risolvere conflitti.



Con questo progetto si intende realizzare uno spazio aperto a tutta la comunità, co-costruito e co-progettato con genitori, bambini, nonni e giovani, in cui poter vivere esperienze educative a stretto contatto con la natura, come alternativa ai luoghi chiusi della ludoteca, che in questi ultimi due anni hanno potuto essere utilizzati solo in parte e in modo poco naturale a causa di tutti i dispositivi di protezione individuale previsti dall'emergenza sanitaria. Giocare con le mascherine, non poter condividere la merenda, utilizzare i locali della Ludoteca soltanto su prenotazione e a turni, si discosta infatti in maniera drastica dalle finalità del Centro Famiglie e della Ludoteca di Savigliano, che vanno nella direzione di incentivare la vicinanza

sociale e i rapporti interpersonali.

Il punto di forza di questo progetto sta nel coinvolgimento della comunità sin dall'inizio: dalla progettazione, all'ideazione, al reperimento dei materiali, alla realizzazione. Per favorire questo coinvolgimento è stata utilizzata anche la Metodologia Pedagogia dei Genitori, che valorizza le competenze dei genitori e la relazione tra tutte le figure educative dei bambini e dei ragazzi. Sono stati proposti gruppi di narrazione in cui sono stati condivisi i bisogni e le idee della cittadinanza.



Insieme, poi, nelle giornate di apertura è avvenuto l'allestimento vero e proprio del parco, costituito di diverse aree di gioco e attività: l'area dei laboratori creativi: luogo dell'esplorazione di diversi materiali, il cerchio dei tronchi: luogo del dialogo e dell'ascolto, il percorso sensoriale a piedi nudi: luogo in cui è lecito ascoltare il proprio corpo, le sensazioni e le proprie emozioni, il percorso di motricità: un percorso fatto di salti e di corse, per sviluppare le abilità motorie, sOrto, l'orto sociale di comunità, dove sperimentare l'agricoltura, vedere nascere e crescere frutta e verdura, scoprire la stagionalità e la cura richieste, il giardino delle erbe officinali: uno spazio dedicato alla coltivazione e al riconoscimento, nonché agli usi delle diverse piante officinali, l'area relax: con amache e poltrone legate agli alberi, per dedicarsi alla lettura e al relax; il "passalibro", un armadio per il bookcrossing. Il tutto condito da natura, alberi e tanto spazio per correre e giocare liberamente.

Stare in natura, stare in mezzo al verde, rimette con forza in luce il centro della relazione tra persone e tra persone ed ambiente, o meglio, cambia il modo di stare in relazione. I giardini e i parchi possono essere vissuti da bambini ed adulti come contesti plurisensoriali di apprendimento e come occasione di allenamento dell'empatia. Se condividiamo la visione che i piccoli cambiamenti non possono che partire da noi stessi, le esperienze in natura di educazione attiva e partecipata svolte nei servizi educativi come il Centro Famiglie e la Ludoteca La casa sull'albero, offrono lo spunto per ridare un senso e nutrimento all'educazione, dando espressione ai diritti naturali dei bambini e delle bambine (Zavalloni G.), al fine di bilanciare i ritmi veloci di questa società e vita, per arricchire le esperienze sensoriali, per integrare i contesti dei bambini con alta consuetudine alla fruizione degli strumenti digitali, per promuovere la salute e il benessere, per riallacciare le generazioni tra di loro e con l'ambiente e la realtà.

“Promuovere un'educazione naturale non significa trasmettere ai bambini una visione edulcorata di natura ma dare loro l'opportunità di sperimentarsi nella relazione con i propri limiti e con il mondo, cercando di tessere e non far perdere quel legame con la terra di cui siamo parte, anche se, alle volte, non ce ne ricordiamo più. Significa ricordarsi che il lavoro educativo è un lavoro anche culturale, i cui esiti non sono immediati e alle volte tangibili” (Schenetti, Salvaterra, Rossini - la scuola nel bosco. Pedagogia, didattica, natura).

Luisa Colapinto



## 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](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.



Solo chi gioca è vivo!



# il GiornAli



Ali per Giocare - Associazione Italiana dei Ludobus e delle Ludoteche è un'Ente senza fini di lucro con sede a Frosinone. L'Associazione ha per scopo l'elaborazione, promozione, realizzazione di progetti di solidarietà sociale, tra cui l'attuazione di iniziative socio-educative e culturali, nel rispetto dei principi della Costituzione Italiana e nel pieno rispetto della dimensione umana, culturale e spirituale della persona.

L'Associazione persegue finalità di solidarietà sociale e civile nei settori dell'educazione, dell'animazione, dell'assistenza sociale, della formazione, della tutela dei diritti e della promozione della cultura, in particolare della cultura del gioco, mediante la rappresentanza di istanze e progettualità di chi opera sul territorio con progetti ludici, pedagogici e socioculturali, fondati sull'affermazione del diritto al gioco attraverso l'azione di mezzi mobili attrezzati (Ludobus) e l'attività in strutture fisse (Ludoteche).