



Con la compartecipazione
del Comune di Ravenna
Assessorati Pubblica Istruzione,
Infanzia e Ambiente



**Giocare
alla grande
con i giocattoli
del "fai da te"**

gioco sa

**Catalogo
della mostra**

**Ravenna
Palazzo Rasponi
22/30 maggio
2021**



Pubblicazione a cura di
Renzo Laporta
Libera Università del Gioco

in collaborazione con

I suoni in tasca
riga&sara
Officina Playground
Fantariciclano,
Coop La Pieve

Libera Università del Gioco

Ecomuseo delle Erbe Palustri
di Villanova di Bagnacavallo
Roberto Papetti
Monica Piancastelli
Stefano Tedioli

2 Si ringrazia per la partecipazione
l'Istituto IPS Olivetti Callegari

Servizio fotografico

Stefano Tedioli

Grafica e impaginazione

Riccardo Galeati

Stampa

Centro stampa del Comune di Ravenna

PREFAZIONE

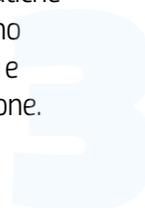
Ouidad Bakkali

*Attualmente Presidente del Consiglio Comunale di Ravenna
al tempo della mostra era Assessora alla Pubblica Istruzione e Infanzia*

Grazie a tutti gli espositori e a chi ha organizzato l'evento di **GioCosa**, nonché per avere atteso da più di un anno dopo avere attraversato i periodi di lockdown. Sono stati anni di costruzione e di radicamento della cultura del gioco in città, anche grazie all'articolato progetto della Festa del diritto al gioco, e per questo si ringrazia Renzo Laporta che è stato il "cucitore" di interazioni e generatore di ponti tra singoli ed organizzazioni, con tutti coloro che hanno messo a disposizione il loro sapere e competenze per fare crescere questo Progetto, con un processo collettivo che ha permesso un maggiore riconoscimento ed implementazione del diritto al gioco. Si ringraziano anche le persone dei nostri servizi comunali che hanno concorso al Progetto, come Laura Rossi, Mariagrazia Bartolini e Claudia Tessadri, come anche Mirella Borghi, ex dirigente dell'Ufficio Qualificazione Pedagogica, attualmente in pensione ma altrettanto impegnata come Presidente del Comitato Unicef locale.

Per l'Articolo 31 della Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza si è sedimentata vera cultura, anche stringendo collaborazione con il Prof R. Farnè dell'Università di Bologna, posizionando Ravenna come città della cultura ludica italiana. In città abbiamo luoghi dedicati al gioco e buone pratiche avviate nelle scuole, la stessa Libera Università del Gioco (LUnGi) ha qui sede, per le basi solide e gli stimoli vivi dipartiti già da più di vent'anni dal Centro La Lucertola, trovando in Roberto Papetti (in arte "Mastro Nocciola"), l'animatore di territorio di fama nazionale, che ha saputo cogliere l'interazione tra natura, cultura, scienza, arte e gioco. Abbiamo una cultura dei servizi per l'infanzia che su questo tema lavora bene e con passione, per i suoi vari percorsi di formazione per le docenti, e andando oltre si individua il progetto di un'area esterna alla scuola dell'infanzia comunale "Felici Insieme", avendo nel suo giardino una postazione "per fare il fuoco". Non è cosa da niente contrapporsi ad una dominante cultura del

"rischio zero" che troppo pervade la società, incapace di riconoscere le potenzialità di apprendimento che sono presenti in tutto quello che corre da accendere un fuoco con un gruppo stretto a cerchio per imparare ad interagire con gli elementi della natura, da integrare nel fare quotidiano e di interazione educativa. Oggi più che mai, in un periodo post pandemico, il gioco significa restituire a bambine e bambini una loro naturale modalità di rapportarsi a se stessi, gli altri ed il mondo. Le città hanno un ruolo fondamentale nel pianificare luoghi e contesti di gioco. A Ravenna si aggiungerà la prima area giochi inclusiva presso il parco Ipazia; e anche questo è un esito di un lungo percorso maturato all'interno del Progetto della Festa del diritto al gioco. Continuiamo con questa pratica di interazione generativa tra contesto civico e contesto associativo e di comunità, perchè le azioni e le buone pratiche si mettono anch'esse in moto e diventano diffuse, di dominio non solo degli esperti e degli addetti all'educazione per professione.



Con **"GiocOsa"**, l'attivissima rete di associazioni, istituzioni scolastiche ed enti del territorio che realizza ogni anno la **Festa ravennate del Diritto al gioco**, si sposta ancora una volta l'asticella della promozione della cultura ludica, coinvolgendo non solo i bambini e le loro famiglie, i portatori di interessi che hanno voce in tema di diritti, ma anche la più ampia cittadinanza, coinvolta in una riflessione culturale fatta di consapevolezza civica, creatività e dialogo tra le generazioni.

La Festa del Diritto al gioco di Ravenna e forese, giunta alla sua nona edizione, partecipa dal 2013 a tutte le edizioni del progetto **conCittadini**, il percorso di Educazione alla Cittadinanza Attiva promosso dall'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna, arricchendo di anno in anno il patrimonio di consapevolezza dei diritti e le competenze metodologiche di tutta la comunità. ConCittadini infatti non solo è un bando che ogni anno premia decine e decine di esperienze educative di tutto il territorio regionale – con in testa le varie edizioni della Festa stessa – ma costruisce un raccordo tra tutti gli iscritti, che sono e si sentono parte di una comunità educante che crea e scambia buone pratiche educative.

Di anno in anno la Festa è cresciuta: dalla costruzione partecipante dell'evento ludico alla realizzazione di un lungo percorso culturale inclusivo, con la festa quale momento di socializzazione finale, ma dove nelle varie tappe si è arrivati al coinvolgimento – non scontato eppure strategico – di stakeholder quali la **Garante regionale per l'Infanzia**, gli amministratori di condominio e i pediatri, e di tante altre realtà italiane impegnate sul fronte della cultura ludica.

Si sono realizzati convegni, seminari e, in questa edizione, venendo incontro alle restrizioni dell'emergenza sanitaria, webinar, ma anche laboratori ad hoc con giocattoli assemblabili da costruire in famiglia, cartoline con proposte di gioco che conCittadini ha fatto arrivare fino a Piacenza, e infine una mostra "antologica" delle pratiche educative ludiche del territorio ravennate, che supera ulteriori barriere, arrivando a tutta la cittadinanza.

Un prezioso contributo alla cultura ludica della città, dell'Emilia-Romagna e, auspichiamo, del nostro paese, soprattutto per quelle aree dove tanto lavoro resta ancora da fare in termini di patto di cittadinanza al fianco dei bambini e delle bambine.

Elisa Renda
staff di conCittadini



INTRODUZIONE

Roberto Farnè: il diritto al gioco e il Commento generale N17 all'Articolo 31 della Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza

Ravenna è territorio ricco di cultura ludica, e questa mostra la mette in evidenza in maniera eccellente. Si tratta di iniziative che hanno già una tradizione, di persone che lavorano nel campo dell'animazione, del gioco nelle sue varie espressioni da molto tempo. Forse non è un caso se 6 anni fa abbiamo istituito l'associazione **LUnGi** (Libera Università del Gioco) dopo alcuni incontri avvenuti all'Ecomuseo di Villanova di Bagnacavallo, in questo territorio, con l'idea di dare vita a una realtà associativa con persone convinte che il gioco sia cultura, e non un banale passatempo, e non riguarda solo l'infanzia. Contano le cose che restano nel tempo, quando una città, anno dopo anno, dedica un'attenzione particolare al gioco e fa iniziative come GiocOsa, allora crede che il gioco non sia una cosa effimera, ma un tratto distintivo della propria identità. Il gioco è importante per i bambini, come il cibo e le relazioni, ma il

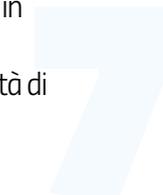
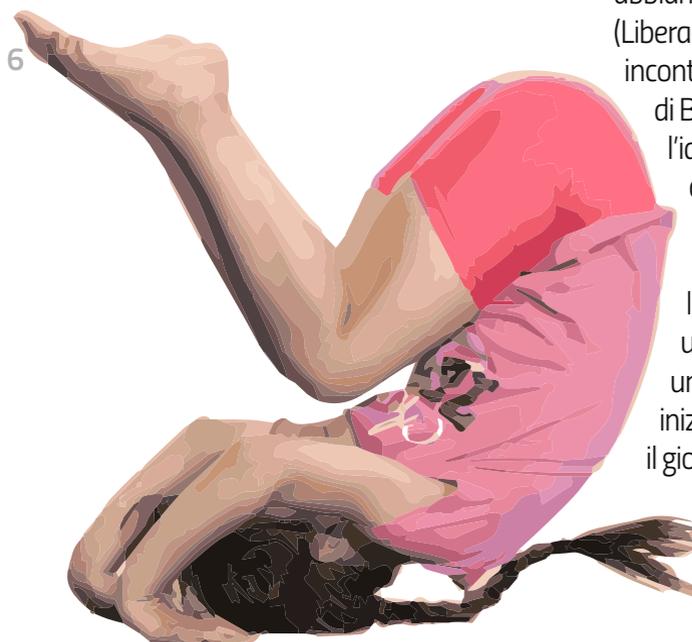
gioco è per tutta la vita, questo è quanto noi vogliamo affermare; come esiste il *lifelong learning* apprendimento per tutta la vita, così possiamo parlare anche di *lifelong playing* il gioco per tutta la vita. Non c'è età dell'essere umano che possa dirsi esente dal senso del gioco e dalle sue attività; ovviamente i giochi che si fanno ad una età non sono gli stessi che si faranno ad un'età successiva, ma in qualunque età ciascuno può decidere ciò che ritiene sia "gioco" per sé. Vedere questa mostra è avere una prova ulteriore di come un territorio abbia fatto e faccia della cultura ludica un suo punto di riferimento, di cui prendersi cura e su cui fare politica. In questo caso fare politica non è limitarsi a distribuire soldi a qualche progetto, ma compiere scelte su linee di indirizzo culturali ed educative, che si traducono in iniziative. Tra queste vi è certamente il tema del *diritto al gioco*. Il gioco è importante perché è innanzitutto un "indicatore di qualità della vita", come è

Il gioco è importante perché è innanzitutto un "indicatore di qualità della vita"

evidenziato da molte ricerche; è essenziale recuperare le dimensioni del tempo libero, piacevole e sereno, basato sul "buon gioco". Il modo migliore per contrastare la deriva della ludopatia valorizzare il *buon gioco*: più esso è diffuso a tutti i livelli (è cultura diffusa) e più questo è un antidoto nei confronti del rischio di cadere nelle forme di dipendenza da gioco. Un Comune che assume il gioco tra i suoi indicatori per la qualità della vita, dovrebbe lanciare segnali forti anche alla scuola, questo non perché la scuola debba diventare una sorta di campo giochi, ma perché la scuola non ignori il gioco e le sue potenzialità educative e didattiche, anche queste ampiamente dimostrate dalla ricerca. Il bambino è attivo quando gioca, quindi fa, pensa, interagisce, il gioco suscita opportunità di apprendimento e conoscenza. Guardando questi giochi, fatti con il legno ed altri materiali, costruiti con una manualità sapiente e creativa, ho pensato ad alcune visite che ho fatto all'esterno, in Europa, in

scuole dell'infanzia e primarie dove è normale trovare laboratori di falegnameria; i bambini costruiscono usando attrezzi veri, martelli seghetti, trapani, addirittura coltelli impiegati per affilare estremità di bastoni da piantare a terra per realizzare delle costruzioni. Da noi purtroppo questa non avviene o è una rara eccezione. Dovrei pensare che gli studenti italiani siano più stupidi o incapaci di quelli di un altro paese? In realtà siamo noi adulti che li rendiamo incapaci, atrofizziamo le loro capacità impedendo loro di agire sulle cose, di essere attivi con i loro corpi, i loro sensi e la loro intelligenza. Dovremmo avere più fiducia nei bambini, ed il gioco ci insegna questo: dare fiducia ai bambini. Mi occupo da almeno 10 anni di outdoor education e chiedo ai docenti "perché i bambini stanno bene fuori, all'aperto, e non altrettanto voi?". All'invito posto ai bambini "andiamo fuori?"; loro non consultano il meteo e non guardano che temperatura c'è all'esterno; loro già sono usciti. La

domanda è: perché noi adulti abbiamo perso questa dimensione? Vediamo che gli insegnanti più disponibili e propensi a uscire all'aperto per le varie attività con la classe, sono anche persone che hanno fatto esperienze personali come scoutismo, sport a livello agonistico, che hanno mantenuto e coltivano un loro rapporto con l'ambiente naturale, si tratta cioè di una serie di esperienze in cui hanno imparato a "mettersi in gioco". Questo vale anche per la cultura ludica: per apprezzarne il valore bisogna coltivarla e mantenerla viva, farne un tratto del proprio stile di vita. La Libera Università del Gioco ha tradotto in italiano il Commento generale n. 17 all'Art. 31 della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, quello che riguarda il diritto al gioco, rispondendo a una sollecitazione dell'International Play Association (IPA), che ha evidenziato come questo diritto sia in realtà tra i meno rispettati. L'IPA ha sollecitato l'ONU sulla necessità di



“I bambini hanno sempre amato costruire, saltare, arrampicare, manipolare...”

8 approfondire il problema e ne è uscito questo Commento, corposo e che vede l'articolo 31 coniugato con tutti gli altri diritti dell'infanzia. Il documento originale è in inglese e la Commissione ONU che lo ha redatto, alla fine del Commento, chiede a tutti gli stati membri di farsi promotori della traduzione nella propria lingua. La Regione Emilia-Romagna, nell'ambito del progetto conCittadini, ha concorso alla stampa delle prime 200 copie del testo italiano. Si è coinvolto anche l'UNICEF, avendo come tramite il Comitato locale di Ravenna, mettendolo a conoscenza di questa iniziativa della LUnGi. Il documento ora chiede a tutti di essere diffuso ed il Comune di Ravenna ha già provveduto a stamparne copie per i presenti a quest'evento di inaugurazione di GiocOsa e per i suoi futuri visitatori; . Il comune di Forlì farà lo stesso e ci auguriamo lo facciano anche altri soggetti istituzionali, che potranno apporre – senza aggiunta di spesa - i loro loghi sulla stampa del documento.

Nella nostra società sembra strano parlare di diritto al gioco, varie volte mi sono sentito dire: “Ma qual è il problema, i nostri bambini giocano, la cosa riguarda i bambini di altre nazioni in cui sono costretti al lavoro in condizioni anche di sfruttamento, fin dalla più tenera età”. È vero che il diritto al gioco è nato guardando soprattutto a quelle realtà, in cui la vita dell'infanzia è totalmente deprivata. Nella nostra società del cosiddetto “benessere” nessuno nega ai bambini il gioco e i giocattoli, ma insieme al benessere la nostra società crea anche forme di malessere e alcune di queste riguardano la qualità del gioco nell'infanzia. Facciamo un esempio: nel logo della mostra c'è la capriola, questo elementare schema motorio di tipo ludico non appartiene quasi più alle normali capacità motorie dei bambini, me lo confermano molti insegnanti di educazione fisica. Lo stesso si potrebbe dire per altre abilità manuali e psicomotorie nell'età dello sviluppo, che i bambini hanno sempre

sviluppato per via spontanea attraverso le forme di gioco. Il gioco ha dei problemi nella nostra società, non perché i bambini non giocano, peraltro le loro stanze sono piene di giocattoli. Le città hanno anche luoghi e spazi predisposti ed attrezzati. Ma il vero problema è un altro: l'esperienza ludica dei bambini è un'esperienza squilibrata, si ha molto su certi giochi e niente su altri. I bambini hanno scarsa esperienza di socialità ludica, di uso del corpo, dei sensi e delle mani. I bambini hanno sempre amato costruire, saltare, arrampicare, manipolare, e se queste esperienze mancano o sono povere, le conseguenze negative si riverberano sullo sviluppo globale, emotivo e cognitivo. Noi adulti abbiamo progressivamente tolto campi d'esperienza all'infanzia, dovremmo restituirglieli, a partire da tempi e spazi per il gioco libero all'aperto. Una metafora calzante per comprendere questo problema può essere la “dieta ludica”. Sappiamo che per la crescita di un bambino servono alimenti

“non stai mai a casa, sei sempre fuori, non so dove vai...”

diversi, in maniera il più possibile equilibrata, nessuno ha la dieta perfetta, però per quanto possibile essa dovrebbe risultare equilibrata, anche assecondando i gusti personali, perché sappiamo che ogni alimento porta sostanze specifiche alla crescita. Il genitore si preoccuperà affinché il bambino o la bambina possa mangiare un po' di tutto e in maniera varia, qualcosa piacerà di più e qualcos'altro di meno, ma resta importante la varietà degli alimenti. Il gioco non è diverso; il gioco del bambino ha bisogno di corpo e movimento, manualità e intelligenza, socialità, di sapersi misurare con il rischio, espressività ed interazione, pensiero e logica, competizione e cooperazione. Il problema non sono i videogiochi nelle loro varie forme tecnologiche, che rappresentano l'espressione ludica del nostro tempo e che fanno parte della normale esperienza di gioco fin dall'infanzia. Il problema è l'assenza o la carenza delle altre forme di gioco.

La mia attenzione va su ciò che i bambini non hanno, sulle forme di gioco che mancano alla loro “dieta ludica”. Qual è la differenza rispetto al passato? Ieri (fino a due-tre generazioni fa) i bambini andavano autonomamente a cercarsi ciò che gli serviva per nutrire la loro fame di gioco, uscivano all'aperto (strade, cortili, spazi liberi...), e giocavano nei modi più svariati;

i genitori molto spesso neanche sapevano dov'erano, una frase tipica era: “non stai mai a casa, sei sempre fuori, non so dove vai...”. I bambini si procuravano da soli le risposte ai loro bisogni di socialità ludica e di esperienze di gioco in cui mettersi alla prova. Oggi non è più così, perché le condizioni di vita dell'infanzia richiedono che noi adulti ci si prenda la responsabilità di far fronte, di provvedere affinché quelle esperienze fondamentali di gioco che i bambini non hanno normalmente, possano averle; anche la scuola è chiamata a fare la sua parte, anche la città con le sue politiche degli spazi urbani deve fare la sua. Questo è il problema del Diritto al gioco, oggi, nella nostra società.

Roberto Farnè



GiocOsa – va là dove il gioco ti fa osare

Renzo Laporta

La mostra GiocOsa si inserisce tra le varie proposte del progetto della **“Festa del diritto al gioco di Ravenna e forese”** (arrivato alla sua ottava edizione) e che trova la Festa al culmine di un percorso articolato di varie attività, realizzate dentro e fuori la scuola.

In esso si ha l'Associazione Lucertola Ludens APS come capofila, trovando la compartecipazione alle spese del Comune di Ravenna (Assessorati Pubblica Istruzione, Infanzia e Ambiente) e il ricorso all'uso del premio di merito ricevuto dall'Associazione stessa per avere concorso al progetto Concittadini (Assemblea Legislativa della Regione Emilia-Romagna).

Il progetto vuole innanzitutto coinvolgere un insieme di organizzazioni locali che condividono lo stesso interesse verso il gioco come valore, nonché un'affinità nel modo di comunicare e di stare assieme.

Con loro e ogni anno, si imbastisce una progettazione di rete che vuole risultare la più partecipata possibile, sviluppata attraverso diversi Tavoli di lavoro e impegno responsabile, avendo a cuore diversi aspetti del diritto al gioco:

- promuovere la qualità del gioco;
- implementare il gioco negli ambienti in cui sostano i bambini/e;
- riconoscere e rimuovere gli ostacoli al gioco all'aperto e al gioco inclusivo;
- lavorare sulla cultura degli adulti affinché deponga quella “pesantezza” che, ancora intrisa di tanti pregiudizi, impedisce al gioco di venire riconosciuto come essenziale per la crescita delle nuove generazioni, non opzionale ma essenziale, al pari degli altri diritti della Convenzione dei diritti dell'infanzia/adolescenza.

In questa visione c'è l'esplicito paradigma di assumere il bambino “a misura della pianificazione della città”, trovando nelle



occasioni di esercizio del gioco libero negli spazi pubblici uno dei criteri per valutare la qualità del benessere.

È così che, attraverso uno specifico Tavolo di lavoro avviato nell'inverno del 2020, e dopo avere superato le forzate soste imposte dal lockdown, si è arrivati alla settimana dal 22 al 30 maggio 2021 per realizzare la prima edizione della mostra di giocattoli del “fai da te”, costruiti da vari testimoni di *cultura ludica partecipata*, anche con il concorso dei minorenni.

Associato all'esibizione di giocattoli del “fai da te”, e dopo l'inaugurazione (centrata sul Commento generale N. 17 all'ART. 31 – una vera e propria bussola per fare del diritto al gioco un'affermazione –, il programma di GiocOsa ha compreso visite guidate e laboratori per le famiglie. Sostanzialmente, GiocOsa è stato un momento plurale di riconoscimento e promozione dei testimoni locali - e non -

di cultura ludica che, con il loro operare, recuperano memoria e tradizione, nonché rilanciano le stesse nel presente con divertenti forme di esercizio della creatività, necessariamente aperti alla promozione della sostenibilità ecologica.

Questi testimoni, con i loro “dispositivi ludici”, restituiscono protagonismo alle future generazioni, affinché queste ultime diventino artefici degli strumenti del divertimento, di espressione della gioia, di stimolo all'apprendimento. Proprio come avviene con gli **“Occhiali Altervista”**, anch'essi “manu-fatti per gioco”, i quali una volta indossati restituiscono un altro modo di approssimarsi alla realtà, perché diverso è anche il modo di stare con se stessi/e ed il mondo, con un “animus ludico” fatto di quella leggerezza che tanto farebbe bene al genere umano e alla Terra.

Un'ultima nota: il gruppo degli espositori ha scelto la capriola come simbolo di GiocOsa, perché è uno di quegli schemi motori di base che mettono in crisi bambini/e e ragazzini/e di oggi, ed è noto che il gioco riflette la società in cui esso si situa.

Citazione da una recente indagine del professore Sergio Dugnani, professore di Scienze del Movimento dell'Università di Milano:

“Due studenti su tre non sono capaci di fare una capovolta in avanti, si bloccano, si girano di lato, non riuscendo più ad effettuare quel movimento che un tempo si imparava dai più ‘grandi’.. giocando su di un prato, sul letto, sul divano, guardando il mondo a testa all'ingiù.”



Le esposizioni

PREISTORIA IN GIOCO

Monica Piancastelli

14

GIOCARE CON NIENTE

Associazione Erbe Palustri
di Villanova di Bagnacavallo

16

IL METAMUSEO GIROVAGO

Associazione Fantariciclando
di Forlì

18

DO RE MI FA SOL LA SÌ GIOCA

Giorgio Minardi, Sara Maioli
Riccardo Galeati

20

DO RE MI FA SOL LA SÌ GIOCA

Sabina Morgagni

22

MEDIO E I SUOI AQUILONI

Associazione Lucertola Ludens
ed Ecomuseo di Villanova

24

GIOCLETTE

Roberto Papetti

26

FUORI DALLE SCATOLE

Cooperativa La Pieve

28

LUDICA

Associazione Lucertola Ludens

30

PROGETTO PICCOLA FALEGNAMERIA

Associazione Lucertola Ludens

32

L'ALBERO DELLE SCIMMIE e ALTRE STORIE

Stefano Tedioli

34

LUnGi - Longlife playing giocare tutta la vita

Associazione
Libera Università del Gioco

36

Note sugli autori

38



PREISTORIA IN GIOCO

Monica Piancastelli

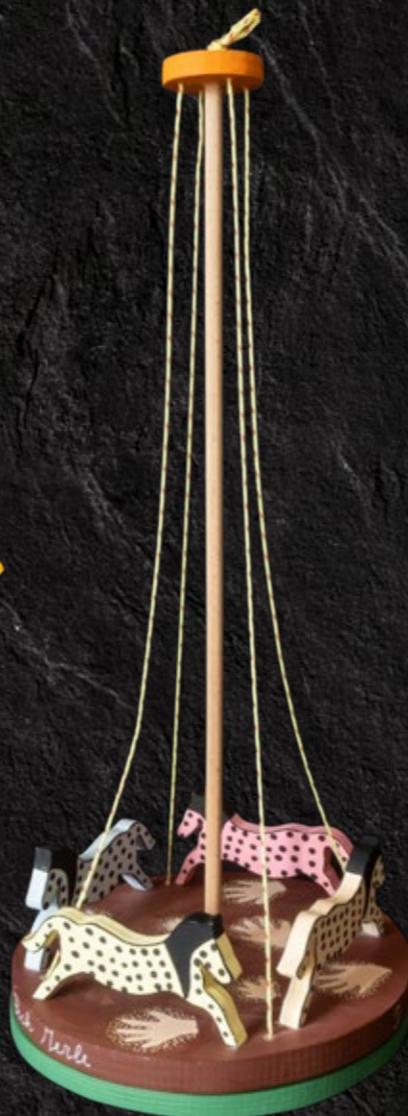
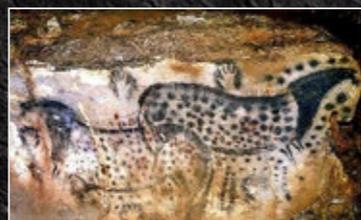
Giocattoli autocostruiti per avvicinare le bambine e i bambini alla conoscenza dell'Arte preistorica



Cavallo di Vogelherd, Germania, avorio - circa 37000 anni fa



Cavalli di Pech Merle, Francia, pitture - 25000/20000 anni fa



Statuetta della Dea Madre Cipro, 5000 anni fa circa



Uomo leone, Hohlenstein-Stadel Cave, Germania, avorio - 35000 anni fa



I blocchi della tradizione popolare in legno e altri materiali non hanno un'origine sempre nota, talvolta occorre andare indietro di millenni, come nel caso della trottola.

Le mie mani di archeologa che un tempo scavavano la terra, ad un certo punto della mia storia, hanno prediletto la realizzazione di questi giocattoli. Tra i tanti costruiti, ne sono nati una decina che, per la forma o per i motivi decorativi, si sono ispirati ad opere e sintassi dell'arte mobiliare e parietale preistorica, divenendo preziosi dispositivi per accostare bambine e bambini all'origine dell'Arte, le cui tracce risalgono a oltre 40.000 anni fa.

Monica Piancastelli geoarcheologa specializzata in Preistoria

GIOCARE CON NIENTE

Associazione Erbe Palustri di Villanova di Bagnacavallo

La creatività della tradizione, dell'economia e della cultura locale



Serve una politica di orientamento ai consumi e alla produzione diversa da ciò che si definisce come Green Economy. Rendere indispensabile il finto, il dannoso e il superfluo, accelera il collasso del nostro pianeta.

L'ECOMUSEO delle ERBE PALUSTRI propone il "Giocare con niente", in contrapposizione all'offerta della grande distribuzione. Al tempo delle nostre nonne la discarica era praticamente inesistente con lo stesso impatto ambientale del Mesolitico. Non si buttava via niente, gli unici scarti confluivano in concimaia, tornando alla terra. Una delle prime azioni del bambino è "gattinare", ed è così che, da abile esploratore, il bambino scopre l'ambiente circostante.

Giocare all'aria aperta è il miglior laboratorio per raccogliere ogni sorta di materiale (rami, bastoncini, pigne, fiori, frutti, fili d'erba, bacche, sassi, terra ecc.) e creare, in autonomia e libertà, molti "giochi contadini". In realtà giochi di tutti e per tutti, stimolanti la creatività, la manualità e l'ingegneria infantile, che fanno parte del bagaglio culturale locale e mondiale, sempre attuali.

Maria Rosa Bagnari



METAMUSEO GIROVAGO

Associazione
Fantariciclando di Forlì

Sculture tra favola e riuso creativo



Le opere mostruosamente simpatiche del Metamuseo sono rappresentazioni in grado di arricchire il nostro rapporto con la realtà. Questi artefatti culturali sono narrazioni collettive per cambiare punto di vista e far nostra l'Agenda ONU 2030.

Con il Metamuseo girovago, un "museo che si monta e smonta negli spazi pubblici", s'incontrano "sculture" costruite con materiali speciali (che qualcuno chiama rifiuti) che rappresentano personaggi inconsueti che raccontano ed escono da alcune "favole contemporanee" (usate per fare analisi in metafora del quotidiano).

Nel museo dunque c'è qualcosa da fare?

Il Metamuseo è un luogo partecipativo con cui condividiamo un'esperienza basata sull'esplorazione del processo creativo e di apprendimento collettivo.

Flavio Milandri, Associazione Fantariciclando APS - Forlì

DO RE MI FA SOL LA SI' GIOCA

Giorgio Minardi,
Sara Maioli, Riccardo Galeati

Giocare con i suoni, suonare con i giochi:
strumenti musicali ricostruiti
con materiali riciclati



Educare al suono significa rendere i bambini consapevoli dei "paesaggi sonori" in cui si trovano a vivere (ascolto, percezione, analisi), ma anche condurli verso quel linguaggio universale che più di ogni altro stimola emozioni.

Riscoprire, progettare o reinventare giocattoli sonori utilizzando materiale di recupero è una passione ripagata nell'attimo in cui il bambino, dopo aver costruito il suo oggetto, ne scopre il suono. Le espressioni di gioia e stupore raccolte durante tanti laboratori riempiono il cuore e la mente.

G. Minardi, S. Maioli, R. Galeati



Banjattolo
Cordofono a pizzico



Ratatacip
Idiofono a molla



Cucchiacchere
Idiofono doppio



Plichete Plin
Cordofono a pizzico



Dragraschio
Idiofono a sfregamento



Tambruco
Membranofono a percussione



Cococlock
Idiofono a percussione



Ser Pente
Idiofono a scuotimento



Tricchetappe
Idiofono a scuotimento

DO RE MI FA SOL LA SI' GIOCA

Sabina Morgagni

Giocare con i suoni, suonare con i giochi:
strumenti musicali ricostruiti
con materiali riciclati



Gasdrum

Strumenti simili all'Hang Drum, idiofono di creazione piuttosto recente.
Il suono viene prodotto dalla vibrazione di lamelle intagliate
nel corpo senza l'utilizzo di corde o membrane tese.

Questi strumenti sono stati costruiti da Pippo Mangano,
studioso siciliano di astronomia, intagliando con il flessibile due bombole per il gas.
Le lamelle hanno note diverse a seconda della dimensione e della posizione.



Il suono e l'udire sono una fonte inesauribile di gioco:
dai suoni percepiti in fase prenatale fino alle
filastrocche, passando per la costruzione
del linguaggio stesso, il suono è immensamente
ed universalmente correlato alla capacità
degli esseri umani di entrare in relazione tra loro.

Costruire giocattoli sonori significa allora
cercare di comunicare al di là delle parole,
esplorando la capacità e l'esperienza dell' ascolto.

Sabina Morgagni



Stranofono

Sorta di xilofono composto da porzioni di bamboo e da altri componenti aggiuntive:
una bottiglia di plastica fissata alla parte anteriore e due barattoli in latta
uguali ma con suoni differenti perché riempiti diversamente.

MEDIO E I SUOI AQUILONI

Associazione
Lucertola Ludens ed Ecomuseo di Villanova
Medio Calderoni "poeta delle comete"



24 Con l'esposizione di alcuni aquiloni creati da Medio Calderoni vorremmo ricordare e rendere omaggio al "poeta delle comete" (nome degli aquiloni tradizionali, detti anche Cervi Volanti), che ci ha lasciato alla veneranda età di 90 anni il 10 di Febbraio 2005. Cominciò a costruirli a 11 anni, senza più smettere. La tecnica per realizzarli era elementare, tradizionale: carta leggera, canne secche di fosso, colla da tappezziere, spago e il genio inventivo che gli permise di fare volare forme impensabili. Diventò così un giramondo, chiamato da esperti internazionali. Caratteristico era l'uso delle cartine delle arance come motivo decorativo. Medio era un uomo semplice, e tanti ancora lo ricordano per i suoi insegnamenti, le qualità morali, la gentilezza, sensibilità e disponibilità.

Soprattutto ne hanno un bel ricordo i bambini e le bambine che con lui hanno imparato a costruire e fare volare aquiloni, durante le feste popolari e a scuola.



GIOCLETTE *Roberto Papetti*

Prove di costruzione di giocattoli da pezzi di bicicletta



26

Il giorno che ho portato la bicicletta dal meccanico, ho scoperto dei pezzi di scarto che lui avrebbe buttato, da questi potevo partire per costruire cose inconsuete e inventare storie. Così mi sono portato in laboratorio pedivelle, catene, parafranghi, copertoni, pedali, freni, campanelli, ruote, selle, sellini e sospensioni...

Lavorando ho scoperto che la bici, efficiente mezzo di mobilità ecologica e risparmio energetico, può diventare scuola di riciclo per l'invenzione di giocattoli.

Approfondendo la ricerca ho scoperto il film "Giorno di festa" di Jacques Tati, dove il grande comico francese interpreta la figura del postino che sfreccia in bicicletta, e che la bicicletta stessa è un oggetto eminentemente poetico, capace di suscitare emozioni, spirito ludico e contentezza.

Roberto Papetti



27

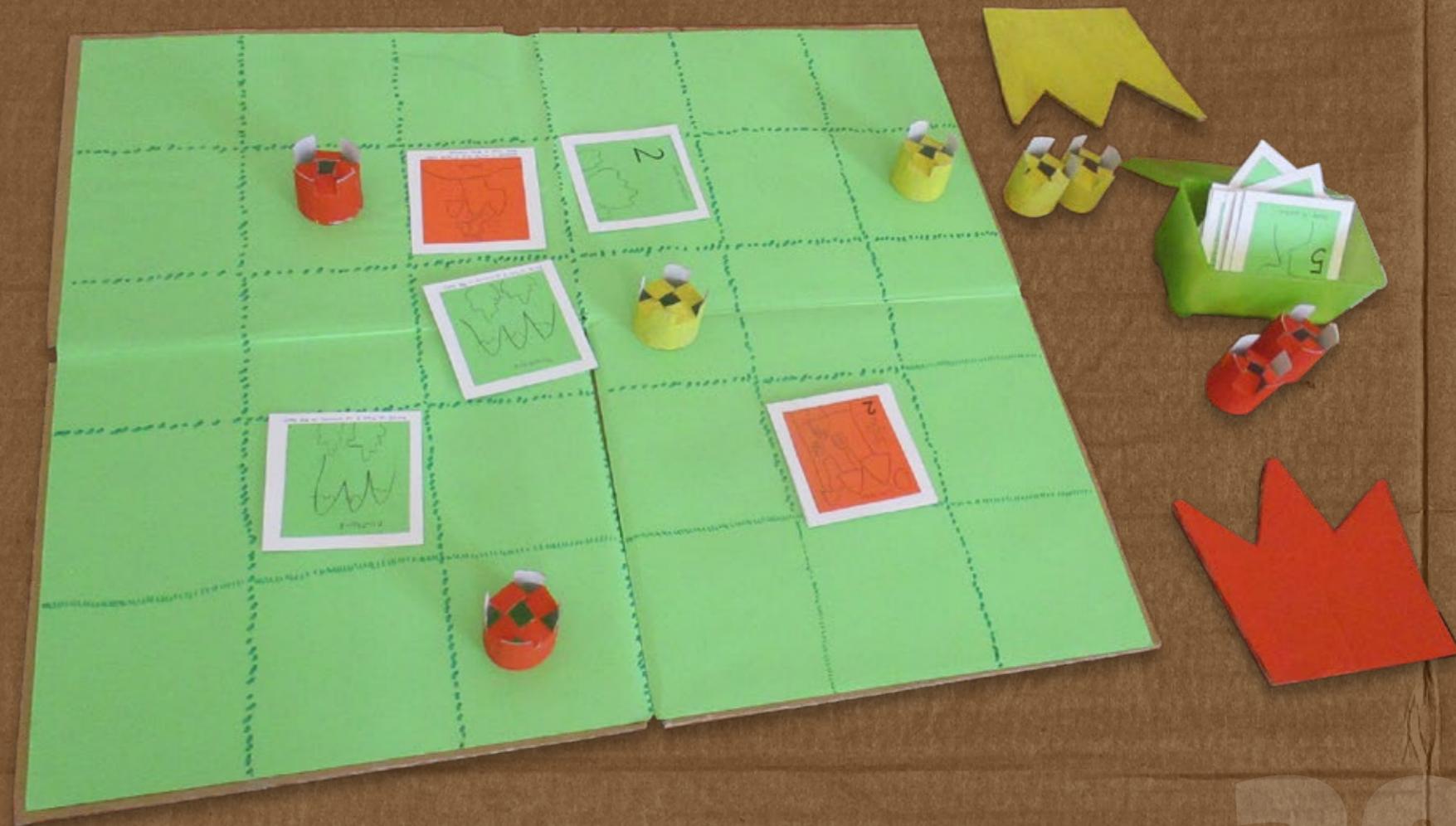
FUORI DALLE SCATOLE *Cooperativa La Pieve*

Il gioco da tavolo come strumento educativo e rieducativo, e gli educatori ludici



Ogni gioco da tavolo è rappresentato da un sistema di regole e da una meccanica che ne governano lo svolgimento e sollecitano abilità differenti. L'operatore, che sottopone un determinato gioco piuttosto che un altro a un gruppo, nella propria veste, innovativa, di "educatore ludico", deve conoscere i prerequisiti che servono, ma soprattutto gli obiettivi che si pone con quell'attività. I giochi impongono sempre il rispetto di alcune regole e raggiungere questa consapevolezza è già un traguardo importante. Poi, per scegliere una serie di giochi ci si deve domandare quali obiettivi si vogliono raggiungere e quali abilità toccare: da quelle matematiche, alla capacità di cooperazione e lavoro in team, dal decifrare i comportamenti degli altri e leggere il linguaggio del corpo, alle doti di negoziazione; dall'assegnare priorità, al gestire le sequenze e le abilità decisionali.

Si definiscono "educatori ludici" le persone - insegnanti, bibliotecari, animatori - che utilizzano il gioco organizzato come strumento educativo.





Nell'inverno del 2020 si sono predisposte le "Toyboxes", kit di materiali per assemblare 8 giocattoli in famiglia con materiali di scarto di lavorazione, semplici strumenti manuali, colla liquida e perni per unire le parti. Questi kit sono stati distribuiti ad un centinaio di famiglie. In **GiocOsa** sono stati esposti 4 di questi kit con numerose varianti costruttive: la Girandola (1), il Saltatappo (2), Automobili in legno e cartoncino (3), Automobili in solo legno (4). Le prime due offrono la costruzione di giocattoli standardizzati da decorare in modo personale. Le automobili si possono assemblare liberamente con i materiali dei kit e altri che possono essere aggiunti perché facilmente recuperabili in casa. Solo il sistema di trasmissione delle ruote resta sempre uguale.

Questa proposta offre un'alternativa ai giochi con computer o smartphone, stimolando "il fare" manuale, per costruire gli oggetti del proprio divertimento, stimolando competenze abilità e padronanza di strumenti per la costruzione.

L'ALBERO DELLE SCIMMIE

Stefano Tedioli

e ALTRE STORIE

Installazioni ludiche



34 Darwin ha scritto nell'Origine dell'uomo: "... non dobbiamo cadere nell'errore di credere che il primitivo progenitore di tutto lo stipite delle scimmie, compreso l'uomo, fosse identico, o anche rassomigliasse molto, a qualunque scimmia che esista oggi." Forse dunque più che "discendere" dalle scimmie, noi "siamo scimmie". Di certo proviamo nei loro confronti una grande fascinazione, io addirittura ho cominciato a raccoglierne quante più possibile nei mercatini di giocattoli e dedicato loro un albero monumentale, dove potessero interagire in modo ludico e scanzonato. Fra babbuini, gorilla, gibboni, macachi, scimpanzè, nasiche e mandrilli... ho persino inserito un Tarzan, che i primati hanno infine accettato fra mille perplessità.

Stefano Tedioli



Da tutta la Romagna, i fotografi di Tank Sviluppo Immagine, hanno prodotto ben 230 immagini condotte a una sintesi eloquente. In GiocOsa sono stati esposti 35 scatti con la complicità di LUnGi e Fantariciclando per rappresentare un tema intrigante, insidioso.

L'idea comune che si ha del gioco è che si tratti di un'attività infantile che, col crescere dell'età, si degrada, perde importanza. Eppure, noi siamo anche l'esito dei giochi che abbiamo fatto, come dei libri che abbiamo letto.

Nello "scrivere con la luce" questi fotografi hanno giocato con la ricerca scoprendo parti rilevanti di vissuto. Nelle sue infinite forme il gioco è esso stesso cultura: lo sguardo fotografico ha voluto dimostrare che il gioco è un momento bello da guardare, bello da fare, libero e liberatorio.

A cura di **Roberto Farné**, docente Università di Bologna e presidente dell'associazione LUnGi (Libera Università del Gioco).

*...se è vero che si impara lungo tutto l'arco della vita (Lifelong learning)
è altrettanto vero che si può giocare lungo tutto l'arco della vita (lifelong playing)*





Monica Piancastelli

Ha lavorato sui cantieri archeologici, per oltre vent'anni, come geoarcheologa specializzata in Preistoria. Ha insegnato in corsi di formazione e in Master universitari. Ha pubblicato articoli scientifici e alcuni libri. In seguito l'interesse per la Cultura Ludica e, in particolare, per i giocattoli della tradizione popolare, l'ha portata a condurre laboratori ludodidattici nelle scuole di ogni ordine e grado e a curare eventi espositivi.



Associazione Culturale Civiltà delle Erbe Palustri

L'associazione gestisce l'Ecomuseo delle Erbe Palustri di Villanova di Bagnacavallo, promuovendone le attività didattiche e museali attraverso proposte di educazione ambientale e alla sostenibilità e alla conoscenza del territorio. Una delle principali proposte è il progetto "Giocare con niente" che, attraverso laboratori manuali e la sezione espositiva di giochi di una volta, divulga l'importanza del gioco all'aria aperta e dell'autocostruzione di giocattoli realizzati con materiali naturali e di recupero.

Info: Associazione Culturale Civiltà delle Erbe Palustri
c/o Ecomuseo delle Erbe Palustri
Tel. 0545 47122 - erbealustri.associazione@gmail.com



Fantariciclando

Metamuseo girovago, quadreria in Pediatria, ginnastica culturale e patrimonio: tre nostri

percorsi di lungo periodo che indagano la sostenibilità attraverso "fatti sociali", storie e materia, progetti e creatività. Fantariciclando è un'associazione socio-eco-creativa che, nel tradurre i valori della Carta costituzionale, sostiene la Dichiarazione universale dei diritti umani, la Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia, le Convenzioni europee in materia di infanzia, minori, gioventù.

Flavio Milandri. Presidente dell'Associazione Fantariciclando – Educazione, creatività, innovazione e Co-fondatore della LUnGi – Libera Università del Gioco. Esploratore dell'immaginario, formatore del Centro Italiano Storytelling, educatore museale, Curatore del Metamuseo girovago – Travelling Metamuseum. www.fantariciclando.it - Facebook: @Metamuseogirovago



Giorgio Minardi, Sara Maioli e Riccardo Galeati

Giorgio Minardi educatore e animatore musicale nelle scuole, corsi di formazione e workshop. Autore di canzoni per bambini con il suo spettacolo 'Il suona-canta-storie' trasforma libri illustrati in letture musicate. Sara Maioli diplomata all'Accademia di Belle Arti di Bologna in scenografia, ha frequentato la University of the West of England a Bristol e la Scuola per pupari e cuntisti di Mimmo Cuticchio. Dal 1995 lavora con la Compagnia Drammatico Vegetale / Ravenna Teatro, passando dal ruolo di scenografa, ad animatrice in scena con tournée in Italia e all'estero e ora organizzatrice. Come *riga&sara* con Riccardo Galeati costruiscono spettacoli e organizzano laboratori per bambini di costruzione sonora e non solo.



Sabina Morgagni

Insegna Arte alle scuole medie, e da circa 20 anni si occupa di laboratori esperienziali e di Teatro di Figura. Le molte collaborazioni sul territorio ravennate e non, hanno potuto fornire una esperienza nel settore del "creare" con materiali diversi: riciclo, carta, legno ma soprattutto creare dipinti a partire dalla caduta libera della vernice fluida sulla superficie! - www.officinaplayground.it.

Medio Calderoni

Il "poeta delle comete", non c'è più, ma un nutrito gruppo di persone continua a mantenere vivo il suo ricordo anche attraverso un'opera di restauro e conservazione degli aquiloni che Medio ha lasciato agli amici, affinché continuasse a restare un bene della comunità. Medio era noto anche per le sue qualità morali e di carattere gentile, sensibile e sempre disponibile. Era diventato una delle persone più accolte durante le feste di paese, sagre popolari e tradizionali, dove portava i suoi aquiloni non tanto per farne una bella mostra, ma per coinvolgere tutti e tutte a giocare con l'aria. Ma soprattutto ne hanno un bel ricordo i bambini e le bambine che con lui hanno imparato a costruire e fare volare aquiloni, durante feste popolari e a scuola. Quei bambini e bambine che oggi sono genitori e ancora ricordano il "tappezziere dei cieli".



Roberto Papetti

Roberto Papetti è un giocattolaio. Ha coordinato per 30 anni "La Lucertola", centro di educazione ambientale e sperimentazione didattica del Comune di Ravenna, facendo ricerca e producendo piccole mostre che girano per il mondo.



Educatori ludici

Gli Educatori Ludici sono figure professionali (educatori, insegnanti, bibliotecari, animatori, formatori) che utilizzano all'interno dei propri contesti educativi un approccio ludico,

attraverso le forme di intrattenimento strutturate tipiche dei giochi da tavolo e dei giochi di ruolo. Possiedono una conoscenza approfondita e diretta delle caratteristiche di questo tipo di giochi, delle abilità cognitive e relazionali connesse, delle pratiche di utilizzo e di modifica: grazie a queste competenze sono in grado di impostare programmi educativi personalizzati e concreti.

info: progetti.innovativi@cooplapieve.it
cell. 3426059424

Associazione Lucertola Ludens APS

Sul territorio dal 2013 a promozione della cultura ludica partecipata

Nelle piccole come nelle grandi iniziative - guidati dal semplice, buono e dal bello - la nostra posizione di partenza è sempre stata quella di facilitare dell'espressività e della spontaneità, le buone ed intelligenti pratiche del riuso, del protagonismo e partecipazione a partire dai/dalle più piccoli/e, con il diritto alla gratuità ed in alternativa al mercato, attraverso i percorsi di ri-appropriazione delle pratiche di costruzione del giocattolo, della costruzioni di reti, della riconquista di spazi e tempi per il gioco, dalla parte dell'infanzia e l'adolescenza, di cui si vuole promuovere i diritti, l'autonomia, l'interazione ed il protagonismo delle nuove generazioni in città. L'associazione considera il gioco a tutti gli effetti come "cultura", al di là dell'età, e si promuovono azioni sul territorio affinché lo stesso risulti il più possibile attuato DA e CON i bambini/e e gli adulti, piuttosto che PER loro. Questo in quanto si crede che la partecipazione ed il protagonismo siano la chiave di coinvolgimento nel definire tanto i problemi che ostacolano l'adempimento e l'implementazione dell'ART. 31 della Convenzione di diritti dell'infanzia/adolescenza, che per trovare risposte ad essi.



Stefano Tedioli

Nato a Faenza nel 1968, Stefano Tedioli si occupa di fotografia e video, inseguendo una personale ricerca sul mondo del gioco. Conduce laboratori di fotografia ludica ed è particolarmente attivo nel settore dell'editoria rivolto all'infanzia.

Le sue foto sono state pubblicate da *La Repubblica*, *Junior Edizioni*, *Editoriale Scienza*, *Fulmino Edizioni*, *Edizioni Artebambini*, *Damiani Editore*, *Gagarin*.



Dal 2020 lavora come fotoreporter per il Resto del Carlino

LUnGi

L'associazione promuove iniziative e attività di alto profilo culturale sui temi connessi alle molteplici declinazioni teoriche e pratiche del gioco e dell'esperienza ludica, intendendo il gioco nelle sue varie forme materiali e immateriali, come:

- attività libera;
- espressione di un bisogno naturale dell'uomo e della sua cultura;
- attività che riguarda tutto l'arco di vita della persona;
- esperienza fondamentale nella formazione del soggetto;
- indicatore di qualità della vita.

Si riconosce la cultura ludica nella sua globalità che, a seconda delle tipologie di gioco, comprende il corpo e il movimento, la manualità, la creatività, l'intelligenza logica, linguistica e strategica, la competizione e la cooperazione. Con le proprie azioni si vuole inoltre contrastare le forme di ludopatia, promuovendo sia la conoscenza dei rischi e delle condizioni che ne favoriscono l'insorgenza e le iniziative di prevenzione, sia la diffusione di una sana cultura del gioco che pone al centro il soggetto attivo e responsabile, affermando il carattere multiculturale, inclusivo e non discriminatorio del gioco stesso.

