

I parchi gioco Robinson

Autor(en): **Moore, Robin C.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin**

Band (Jahr): **36 (1979)**

Heft 3

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1000525>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

I parchi gioco Robinson

Robin C. Moore

(dagli atti della 6.a conferenza internazionale dell'International Playground Association - IPA)

Introduzione: adattamento culturale dei principi del gioco d'avventura a contesti culturali diversi

Perché l'uomo possa progredire senza perdere la sua salute e la sua vitalità, è indispensabile favorire e proteggere la sua creatività. Infatti la creatività è la nostra unica arma per combattere il disagio che corrode la nostra civiltà: la noia. Il libero esercizio della volontà, la fantasia e la creatività sono i soli attributi che distinguono veramente la razza umana. Sebbene queste qualità siano comuni a noi tutti, esse variano molto da un individuo all'altro: in parte, e probabilmente in gran parte, queste differenze sono da attribuirsi alle diverse condizioni materiali dell'infanzia. Alcuni bambini hanno innumerevoli opportunità di interagire con l'ambiente — con la possibilità di manipolarlo — e con le persone, in situazioni differenti. Altri non ne hanno, soprattutto nelle aree densamente urbanizzate. Molti bambini di città, forse la maggioranza, non hanno alcuna possibilità di manipolare i materiali e di vivere così quelle esperienze che sono fondamentali per lo sviluppo della fantasia, dell'abilità artistica, della capacità di sapersi muovere nella società, dell'affinamento delle sensazioni, dell'abilità manuale, della capacità di comunicare ecc. Questo servirebbe già a giustificare i parchi gioco Robinson e permette di spiegare perché l'urbanista si deve preoccupare affinché il tempo libero infantile sia più creativo.

Dovrei ammettere che non sono un esperto di parchi gioco Robinson, come se ne trovano in Europa e soprattutto in Scandinavia. Tuttavia, negli ultimi dieci anni, ho fatto una notevole esperienza osservando i principi del gioco robinsoniano e applicandoli a una grande varietà di situazioni, diverse per l'ambiente e le dimensioni.

Le mie ricerche sui bambini nell'ambiente urbano in spazi all'aperto mi hanno portato a ritenere che gli urbanisti dovrebbero considerare l'intera città come potenziale ambiente di gioco e di apprendimento, che favorisca lo sviluppo completo della personalità del bambino. Mi auguro che un futuro convegno riprenda questo argomento.

Nel frattempo il mio scopo è quello di esporre come il concetto di parco gioco Robinson possa essere esteso ed arricchito anche per interessare ragazzi più grandi. Mi auguro di contribuire a dar maggior peso al movimento per i parchi gioco Robinson, in particolare in quei paesi nei quali il progresso finora è stato lento (ad esempio negli Stati Uniti, negli ultimi dieci anni, non vi sono mai stati più di due o tre parchi gioco Robinson contemporaneamente e, per la mag-

gior parte dei casi, si è trattato di brevi esperimenti estivi).

Il problema è quello di trovare nuove strategie per applicare e adattare il concetto di parco giochi Robinson a contesti culturali diversi. Le idee innovatrici possono avere una grande influenza sulla storia dell'uomo; ma diventano inutili se sono applicate in modo cieco, come dogmi, in situazioni differenti da quelle che hanno dato vita a tali idee.

L'urbanistica si preoccupa di risolvere i conflitti provocati da valori culturali diversi: valori che si identificano nel modo in cui le persone strutturano la propria vita, a tutti i livelli, da una situazione di vicinato a una situazione generale. Ad ogni livello esistono delle relazioni cultura-bambino che influenzano il comportamento di quest'ultimo. Qualsiasi persona impegnata in uno studio comparativo sulla famiglia, sui quartieri o le istituzioni, si trova di fronte a differenze di ambiente e di aspetto, spiegabili solo in termini culturali. Questo ci mette in guardia di fronte al pericolo di trasferire idee da una comunità all'altra, senza capire le dinamiche sociali e i sistemi di valori di ciascun caso. D'altra parte, questo ci dà l'eccitante possibilità di trasformare, in molti modi diversi, il concetto base del parco gioco Robinson.

A mio modo di vedere, un parco Robinson è un'istituzione che comprende una combinazione di tre concetti che si sovrappongono (vedi tabella 1):

1. *gioco d'avventura*: un modo di svolgere l'attività
2. *ambiente favorevole all'avventura*: un tipo di sistemazione fisica, cioè il «luogo»
3. *animazione di gioco*: un tipo di rapporto e una forma di organizzazione.

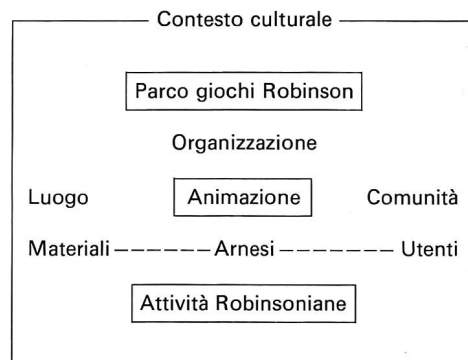


Tabella 1

Penso che sia utile esaminare questi concetti separatamente. Mi sembra che:

- a) l'*animazione* di gioco può essere utilizzata

anche in luoghi che non sono necessariamente parchi Robinson;

b) le caratteristiche particolari dell'*ambiente* adatto al gioco d'avventura conducono a diversi orientamenti nella politica di conservazione delle risorse e di scelta delle aree;

c) la natura del *gioco* d'avventura implica un rapporto con l'«educazione all'ambiente» (vale a dire l'educazione alla conoscenza, al rispetto e al controllo dell'ambiente).

Un parco giochi Robinson è inserito e vive in un contesto culturale. Esso comprende i tre elementi fondamentali del luogo, della comunità e dell'animazione. L'animazione è l'intervento organizzativo, che fornisce arnesi e materiali agli utenti provenienti dalla comunità circostante. Il risultato è il gioco robinsoniano che vi si svolge. Ma questo tipo di gioco è possibile anche al di fuori di tale luogo, dovunque vi siano condizioni simili.

Tempo libero infantile: un problema urbanistico

Nell'infanzia, la distinzione fra lavoro e svago è confusa. Spesso i bambini si divertono a svolgere attività che chiamano lavoro. Lavoro e gioco possono coincidere ed essere la stessa cosa. Il solo modo possibile per definire il lavoro è in termini di doveri verso gli adulti e le istituzioni degli adulti. Tempo libero è tutto ciò che rimane, vale a dire il tempo che non è dedicato all'istruzione formale, ai lavori domestici, ad aiutare i genitori, a guadagnare mance ecc. Questo significa che alcuni bambini hanno molto più tempo a disposizione per giocare di altri.

Le forme di svago possono essere definite in termini di tempo, spazio e attività: cosa accade, dove, quando e per quanto tempo. Differenti tipi di ambienti di gioco stimolano differenti forme di gioco. I miei studi dimostrano che le attività di gioco d'avventura hanno una struttura del tutto particolare per quanto riguarda la frequenza e la durata. Vi è maggior varietà, più concentrazione e maggiore durata rispetto all'attività ludica tradizionale, che è frammentata, di breve durata e orientata verso lo sviluppo psico-motorio.

Nella programmazione del tempo libero, il fattore tempo è presente in molte forme. Vi è il fattore temporale a lungo termine delle modificazioni culturali di tutto un ambiente; vi è il processo sequenziale della «crescita», del passaggio da un'età all'altra; vi sono le variazioni cicliche delle stagioni, del giorno e della notte, dei giorni lavorativi e dei weekends, che sono più vicini alla vita quotidiana del bambino. Il tempo si esprime nel movimento e nella velocità, due



aspetti tanto importanti nella vita del bambino. Spazio e tempo sono collegati molto più strettamente nel modello di comportamento del bambino che nell'adulto, tanto che devono essere considerati un fattore unico: *spazio-tempo*.

Il ritmo del bambino è completamente diverso da quello dell'adulto. Per questo motivo la programmazione del tempo libero infantile ha il compito primario di garantire che i bambini possano vivere il loro spazio-tempo, senza dover tener conto del mondo degli adulti, materialistico, programmato, pieno di automobili, recinzioni, progetti di edilizia, ecc. I parchi Robinson sono una delle migliori soluzioni che siano state scoperte come antidoto alle conseguenze di una vita troppo veloce, ad esempio l'«ipertensione». È molto importante che i bambini abbiano a disposizione dei luoghi tutti per loro, dove possano sfogare l'energia e sviluppare una conoscenza intuitiva di sé stessi e del mondo fisico che li circonda.

Dal punto di vista dello spazio, l'ambiente del tempo libero infantile può essere, grosso modo, suddiviso in tre settori:

1. La zona d'uso intensivo, in casa e nelle immediate vicinanze: il territorio dell'età prescolare. La dimensione e i limiti di questo territorio dipendono in gran parte dal controllo dei genitori, dalla sicurezza stradale per quanto riguarda il traffico e dal tipo di sistemazione fisica.

La discussione di questo argomento non rientra negli intenti di questa relazione, sebbene naturalmente sia importante e spero quindi che possa

essere ripresa in un futuro convegno.

2. Il mondo che si estende al quartiere e oltre, che il bambino impara a conoscere verso i sette o otto anni.

L'età varia secondo l'ambiente culturale e il sesso, ma di solito copre «gli anni d'oro della fanciullezza». È il periodo in cui il bambino si allontana da casa, comincia a rivendicare l'autonomia personale, ad essere più libero dal controllo dei genitori, man mano che impara a far fronte ai rischi che può incontrare fuori casa. Sono bambini, questi, che instaurano buone relazioni con i loro pari, che hanno un atteggiamento positivo nei confronti dell'ambiente ed una naturale inclinazione verso il gioco d'avventura, sia in un parco Robinson vero e proprio che altrove. Questo periodo dura fino a dodici-quattordici anni, fino all'adolescenza, quando il giovane vive in modo più interiore, alla ricerca della sua identità.

Si potrebbe discutere come un parco giochi Robinson possa continuare a suscitare l'interesse degli adolescenti e dell'utilità o meno di questa proposta.

3. Le attrezzature specializzate, d'uso intensivo, terapeutico, dove i bambini e i ragazzi possono stabilire un rapporto disteso di intimità e di collaborazione con gli adulti, gli altri bambini e i giovani, in un ambiente ricreativo, creativo e educativo. Tali attrezzature sono situate all'interno delle zone precedenti e comprendono: attrezzature sportive, programmi artistici e mu-

sicali, centri ricreativi, parchi gioco Robinson, asili nido, scuole di vario grado ecc.

Un'importante questione, dal punto di vista della programmazione, è il coordinamento geografico e amministrativo delle attrezzature, al fine di evitare ai genitori e ai bambini una costellazione e una suddivisione di attrezzature. La programmazione spesso non si preoccupa affatto di considerare la vita dei bambini in tutti i suoi aspetti e di rafforzarne la globalità, mentre si concentra su uno e due settori specializzati ritenuti più importanti: la casa, la famiglia e la scuola. Il resto della vita infantile (tutto il tempo di cui il bambino può disporre liberamente) è quasi del tutto ignorato perché è difficile inserirlo in una situazione istituzionale.

I parchi gioco Robinson rappresentano, tuttavia, una struttura che può comprendere (e di fatto ci riesce) molte funzioni specializzate minori, fornendo l'occasione di consolidare i rapporti del ragazzo con la comunità, la famiglia e gli altri ragazzi.

Oltre a un certo limite, è impossibile generalizzare il comportamento ludico dei bambini. In qualsiasi contesto esso è influenzato da molti fattori: la personalità di ciascun individuo, il sesso, le varie condizioni sociali della famiglia e della comunità e i valori culturali della società. La differenza fra questi fattori e le dinamiche complesse della loro interazione deve riflettersi nella programmazione del tempo libero per permettere una varietà e una possibilità di scelta a tutti i livelli.

Il parco giochi Robinson è unico nel suo genere, essendo al tempo stesso una istituzione e una comunità, perché fornisce ai bambini l'opportunità di collaborare con gli adulti alla trasformazione fisica e culturale del loro ambiente. Questo processo dovrebbe essere di insegnamento agli urbanisti sul modo in cui possono emergere valori comuni in una comunità formata da classi sociali diverse.

La «dinamica della diversità» solleva molti conflitti salutari, anche se difficili. Quantunque questo si verifichi soprattutto nelle comunità «pluralistiche» del Nord America, l'immigrazione e l'aumento della modalità fanno sorgere problemi analoghi anche in Europa.

Se si vuole che la pianificazione risponda alle esigenze, deve diventare più diversificata, decentralizzata e aperta alla influenza delle politiche locali. In questo tipo di situazione vi è sempre il pericolo di perdere di vista gli scopi sociali primari, soprattutto per quanto riguarda i bambini, che di solito non possono far sentire la loro voce. Spesso noi tutti facciamo ricorso ai nostri valori personali, ai sentimenti e ai pregiudizi che hanno avuto origine nella nostra infanzia. Se li esaminassimo insieme, penso che potremmo spiegare il nostro comune interesse per i parchi Robinson e la nostra fiducia nell'importanza dei valori che questi parchi rappresentano, come la creatività, la libertà, la fantasia e la collaborazione.

Negli ultimi cinque anni, ho chiesto ogni anno ai miei studenti che seguono il corso di «Educa-

zione all'ambiente» di illustrare con dei disegni l'ambiente della loro infanzia. Gli autori sono persone che hanno un grande interesse, sia per i bambini che per l'ambiente. I disegni rivelano la presenza predominante della natura insieme a elementi artificiali creati dall'uomo. Alcuni elementi come l'«acqua» compaiono quasi sempre. In una recente ricerca abbiamo chiesto a ragazzi da 9 a 11 anni di fare altrettanto, con risultati simili.

Fino a che punto una simile analisi può indicare modi alternativi di applicare i concetti del gioco d'avventura o di ubicare il parco Robinson? Ho osservato ragazzi impegnati in giochi d'avventura in molti luoghi che non sono stati creati appositamente per tale attività.

La maggior parte degli urbanisti hanno una conoscenza ingenua e uniforme del modo in cui i bambini usano lo spazio e le risorse in modo creativo. La grande importanza che i professionisti annettono ai «campi gioco» anziché all'ambiente in generale, dimostra la loro visione limitata del problema. Dobbiamo trovare dei modi di progettare e organizzare l'ambiente urbano così da stimolare la partecipazione creativa e artistica dei giovani cittadini.

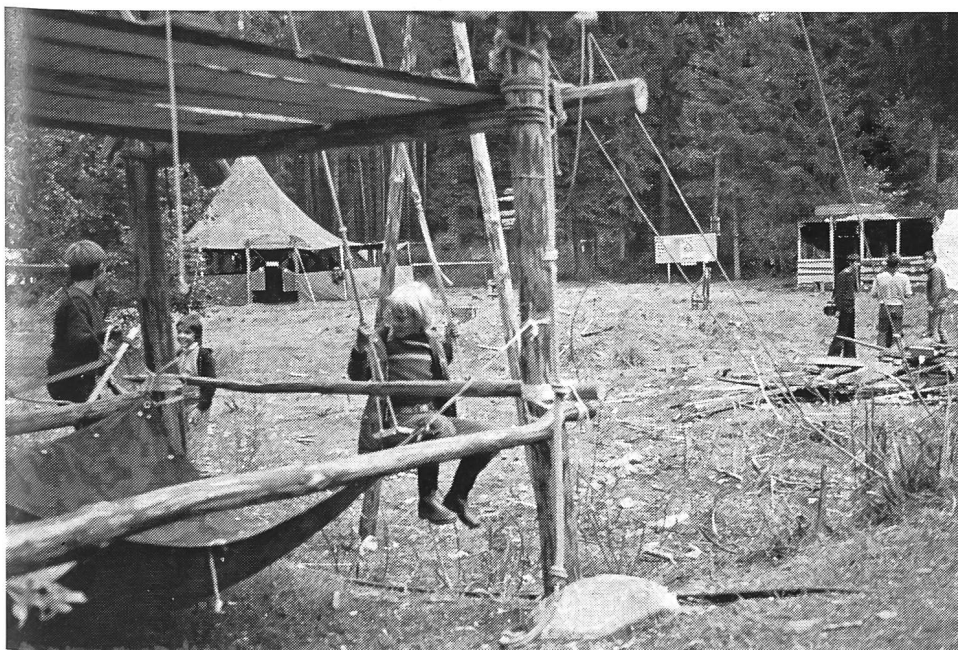
Forse l'IPA dovrebbe incoraggiare l'introduzione dello studio dell'ambiente infantile nelle facoltà di architettura del paesaggio e dell'urbanistica. Si potrebbe intraprendere una ricerca su quello che già si sta cercando di fare in questo senso nelle Università.

Conservazione di un ambiente favorevole all'infanzia: un compito difficile

Quando cerchiamo di applicare i concetti del gioco d'avventura all'ambiente urbano ci troviamo di fronte a una vasta gamma di condizioni fisiche che variano dalla nascita di città completamente nuove, allo sviluppo suburbano, alla ricostruzione e al risanamento dei vecchi centri cittadini. Ciò implica una varietà di funzioni e di orientamenti dell'urbanistica per salvaguardare o ripristinare un ambiente favorevole al gioco d'avventura.

A un estremo di questa gamma vi è la situazione ex novo delle New Towns e dello sviluppo suburbano, dove l'urbanista ha l'enorme responsabilità di valutare l'importanza sociale ed ecologica del paesaggio e di proporre una politica di salvaguardia dell'ambiente e di strutturazione per una popolazione che si deve ancora insediare.

Come ho già osservato, i ricordi più vivi dell'infanzia sono legati a luoghi in cui coesistevano elementi naturali e artificiali. Poiché lo sviluppo e l'espansione urbani si verificano inevitabilmente in aree che servivano già come supporto



a un'attività umana, come ad esempio l'agricoltura, è importante seguire una politica di conservazione degli elementi creati dall'uomo anche se, agli occhi dell'adulto, questi elementi possono sembrare banali.

Ad esempio, quello che può sembrare una rovina insignificante della fondazione di un edificio, una vecchia strada, o pezzi di macchinario per lavori di scavo, spesso hanno un enorme potere di attrazione per i bambini e sono un grande stimolo per giochi di fantasia. Ai bambini non interessa molto sapere cos'era un determinato luogo, ma piuttosto interessa cercare, sia con la fantasia che esplorando realmente, le infinite possibilità di quello che sarebbe potuto o potrebbe essere.

Il motivo iniziale di fascino, sia per i bambini che per gli adulti, ha origine probabilmente da una sensazione di mistero. Ma le reazioni variano molto. Gli adulti cercheranno di arrivare alla «verità» e al «significato reale» di un oggetto, che sarà poi scartato perché banale, o rimosso, identificato dal punto di vista scientifico, etichettato e collocato in un museo. I bambini, invece, agiscono secondo criteri differenti. A volte apprezzano un oggetto qualsiasi che, se ha un potere di attrazione, definiranno di nuovo infinite volte. Se lo si lascia sul posto, non sarà mai catalogato, ma sarà sempre vivo di generazione in generazione.

È evidente che la fascia suburbana, dove lo sviluppo è ancora in corso, fornisce spesso un meraviglioso ambiente per il gioco robinsoniano. Un terreno edificabile è spesso lasciato incolto per diversi anni. Le disposizioni a difesa della proprietà privata in questi casi diventano più indulgenti. Edifici non ultimati e terreni livellati solo in parte formano un paesaggio più «aperto» della maggior parte dei parchi o degli spazi ufficiali. I bambini rispondono subito alle opportunità di gioco di grandi tumuli di terriccio, buche piene d'acqua, alberi sradicati, rocce ecc. Poiché queste aree sono abbastanza ampie, i ragazzi più grandi e gli adolescenti vi possono costruire delle piste per il moto-cross, attività che non è possibile nella maggior parte dei campi di gioco. È possibile conservare parte di questo ambiente come spazio permanente per il gioco d'avventura?

All'altro estremo della gamma vi sono i progetti di ricostruzione su larga scala in cui gli urbanisti spesso danno per scontato il fatto che tutto sia sbagliato e brutto e debba essere ripulito per ricominciare da capo. Un'osservazione più attenta, tuttavia, spesso rivela una grande ricchezza di elementi artificiali in aree come, ad esempio, lungo il porto, aree industriali, nelle miniere abbandonate ecc.

Oggi, per una generale presa di posizione contro

gli effetti dannosi del rinnovamento urbano condotto su larga scala, il rinnovamento urbano viene fatto in modo più frammentario. Questo, non solo rende maggiormente possibile la salvaguardia dell'ambiente, ma significa anche che nel processo di ristrutturazione vi sono dei valori comunitari che bisogna rispettare, rafforzare o modificare.

Questo modo più organico di affrontare il rinnovamento urbano facilita sempre più l'inserimento delle attrezzature adatte a giochi di avventura in aree provvisoriamente inutilizzate e di assicurare una fonte di materiali di scarto per il gioco.

In alcuni casi il recupero di grandi aree industriali offre la possibilità di creare un sistema di «open space» diverso e completo che abbia in sé qualità rapportabili ai bambini, che tanto spesso mancano nei parchi tradizionali. Un

buon esempio di questo approccio è il progetto di recupero in corso di realizzazione a Stoke-on-Trent (Inghilterra).

Molte cose, che gli adulti considerano brutte e noiose, nel piccolo mondo infantile sono uniche e meravigliose. È chiaro che molti bambini non fanno distinzioni nette tra ciò che è naturale o innaturale. Sembra che, per loro, «naturale» si riferisca alla capacità di rapporto anziché al tipo di «cosa». I bambini hanno un innato senso dell'archeologia che si esprime nell'esplorazione e nella scoperta. Sebbene all'adulto possa sembrare assurdo, sarebbe giusto creare un ambiente archeologico «artificiale», trasportando in una area e seppellendovi dei manufatti, che le future generazioni potranno poi scoprire. Molti di noi, ne sono convinto, si ricordano, anche se in un primo momento non vogliono ammetterlo,



di esplorazioni infantili alla scoperta di pezzi di rottami e rifiuti abbandonati, di nessuna importanza archeologica, ma nondimeno di grande stimolo per l'immaginazione e la fantasia.

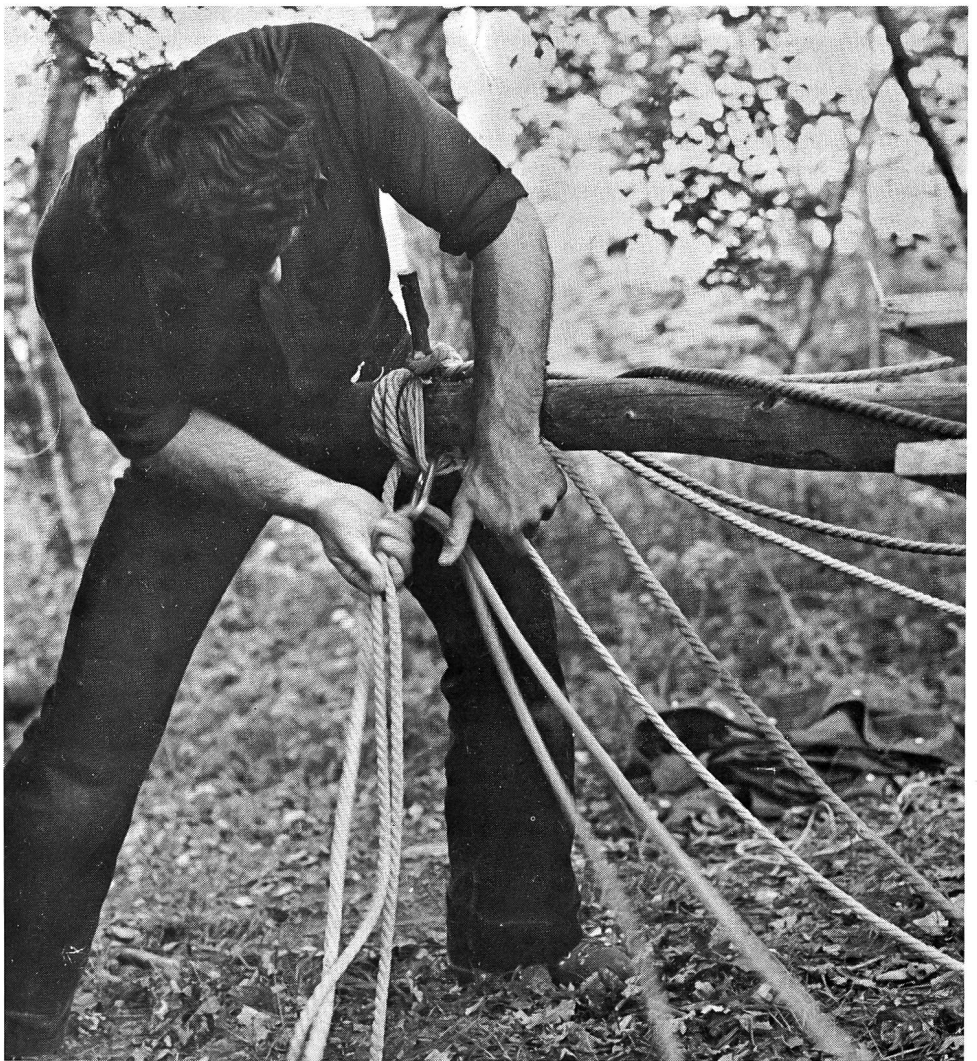
Vi sono molte cose bellissime nelle città che potrebbero essere riutilizzate, spostate, lasciate sul posto o, in un modo o nell'altro, conservate e immesse nell'ambiente.

È un limite del modo di pensare dell'adulto occidentale quella di cercare una spiegazione scientifica e razionale per qualsiasi cosa si sperimenti. Abbiamo perduto la capacità di avere un rapporto con le «cose» e di goderne per amore delle cose in sé. Considerando ogni cosa dal punto di vista della causa e dell'effetto abbiamo soffocato la nostra creatività. Dobbiamo imparare dai bambini che la vita è un insieme di rapporti, senza inizio, senza direzione e senza fine.

Gli ambienti naturali possiedono qualità adatte al gioco che non possono essere sostituite in alcun altro modo e che sono indispensabili (sebbene non sufficienti) allo sviluppo armonico della personalità. Mi sembra che dovremmo dedicare una maggior attenzione alla conservazione e alla creazione di ambienti naturali per il gioco d'avventura. Poiché i bambini apprendono attraverso l'esperienza, sembra giusto pensare che, se da giovani non hanno avuto l'opportunità di sperimentare i fenomeni, di manipolare i materiali e di conoscere i processi della natura, difficilmente da adulti avranno un senso di rispetto e di comprensione e non saranno in grado di mantenere un buon equilibrio ecologico sul nostro pianeta. Uno degli effetti più gravi dell'urbanizzazione è quello di allontanare i bambini dall'esperienza quotidiana del contatto con la natura.

L'irresistibile attrazione esercitata dagli ambienti naturali sui bambini può essere spiegata dal potenziale creativo dei bambini che si esprime nell'interazione con l'ambiente creativo per eccellenza: la natura stessa. Le qualità principali sono la varietà, la possibilità di interagire, di manipolare, la complessità, il piacere sensorio, la possibilità di esplorare ecc. L'aspetto più importante, però, è un senso generale di vita, non solo del bambino e dell'ambiente, ma del loro rapporto reciproco.

La ricerca di un ambiente stimolante spiega in gran parte il comportamento che gli adulti definiscono «vandalismo». Infatti gli scarabocchi possono essere considerati come il tentativo disperato dei giovani a indurre i muri inanimati dell'ambiente urbano a rispondere, a parlare, a comunicare. La «distruzione» di alberi che fiancheggiano i viali è dovuta solo al fatto che i ragazzi non hanno l'opportunità di utilizzare materiali naturali. Parchi ben tenuti e alberi piantati per motivi ornamentali lungo le strade



non offrono alcuna possibilità di manipolazione. I bambini *hanno bisogno* di luoghi in cui possono avere un rapporto libero con i materiali naturali. In caso contrario lo faranno in luoghi proibiti, con conseguenze dannose, dal punto di vista sia fisico sia sociale.

La caratteristica straordinaria dell'ambiente naturale è la sua capacità di rigenerazione. Fino a un certo limite esso può aver cura di sé e, in certi casi, anche in condizioni molto difficili. I parchi gioco Robinson possono sottostare a cicli simili di crescita e deperimento, di costruzione e distruzione. Entrambi possono essere classificati «processi naturali». Occorre perciò inserire i parchi gioco Robinson nelle aree naturali, studiando l'ubicazione appropriata.

Riassumendo, si può programmare la conserva-

zione di un ambiente favorevole ai bambini sia nelle aree di sviluppo che di ristrutturazione. In entrambi i casi bisognerebbe prevedere una rete di passaggi pedonali per liberare i bambini dall'effetto inibitorio dei pericoli del traffico automobilistico.

Questo tipo di programmazione dovrebbe identificare gli oggetti creati dall'uomo e le strutture che possono interessare i bambini; inoltre dovrebbe destinare ai bambini una gamma di spazi naturali che variano da *territori urbani incolti* a *parchi gioco Robinson* organizzati. In qualche punto, nel mezzo, dovrebbero esservi delle mini-riserve che forniscano ambienti alternativi per il gioco robinsoniano, ricorrendo ad alcune forme di organizzazione descritte nel prossimo capitolo.

Infine un avvertimento. Sorgono dei gravi problemi quando spazi o oggetti non «ufficiali» cadono nelle mani di persone «ufficiali». Molti degli oggetti e dei luoghi più interessanti ed eccitanti che ai bambini piace scoprire attraggono per il loro carattere di abbandono, perché sono incolti, perché non hanno un'«etichetta». Se non si fa attenzione, queste qualità molto probabilmente spariranno se si permette che i valori dell'ufficialità e della burocrazia degli adulti abbiano il sopravvento.

Molti spazi per bambini tuttora esistenti nelle nostre città sono sopravvissuti perché non sono stati né pianificati, né progettati: sono degli anacronismi, pezzetti di terreno dimenticati. L'urbanistica dovrebbe quindi tendere, in modo consapevole, a un atteggiamento che si può definire con l'espressione «giù le mani». Urbanisti e designers devono essere disposti a non pianificare e a non progettare e rendersi conto che il «non fare nulla» è una forma legittima di pianificazione. Perché questo possa avverarsi, la maggioranza della comunità degli adulti deve rendersi conto che per soddisfare i veri bisogni dei bambini occorre ben altro di quanto ci offrono i campi da gioco tradizionali. La proporzione di adulti che capiscono realmente il ruolo dell'ambiente fisico mi sembra molto esigua, perché l'esperienza dell'ambiente è una dimensione di valori culturali che si tramanda da sé.

I bambini non percepiscono il mondo secondo le categorie arbitrarie degli adulti. Essi danno per scontato il loro ambiente, lo considerano materiale grezzo, per la sua capacità naturale di essere manipolato con le mani, col corpo, con lo spirito, con la fantasia e con le emozioni. Da un lato «dare per scontato» è il fascino dell'infanzia, un senso naturale della conservazione: dall'altro è la causa del dominio tirannico degli adulti, che hanno il controllo della distribuzione delle risorse dell'ambiente. Per evitare questo stato di cose i bambini devono essere educati a raggiungere una maggiore comprensione e conoscenza del loro ambiente, se vogliamo che siano in grado in futuro di capire ciò che lo rende importante e di partecipare alla sua programmazione e conservazione: argomento che sarà ripreso nell'ultimo capitolo.

Organizzazione dell'ambiente: un nuovo orientamento

Per organizzazione dell'ambiente intendo un tentativo consapevole di mantenere l'armonia fra ambiente e i suoi fruitori, come l'equilibrio di un'equazione dinamica, i cui estremi (persone e habitat) sono suscettibili di mutare. Un ambiente bene organizzato dovrebbe portare a benefici sociali, senza che sia necessario appor-

tare grandi cambiamenti fisici, anche se gli amministratori, in una determinata fase, potrebbero consigliare una «ristrutturazione». Buona organizzazione significa fare il migliore uso di ciò che si ha, cioè massimo beneficio da parte degli utenti e minimo deterioramento dell'ambiente.

I parchi gioco Robinson e l'animazione di gioco, a mio modo di vedere, offrono il migliore esempio di un'organizzazione efficace per i bambini.

Il problema che dobbiamo discutere è questo: in che modo è possibile estendere i metodi impiegati nell'organizzazione del gioco d'avventura a una gamma più ampia di spazi urbani occupati dai bambini? Il ruolo dell'«organizzatore dell'ambiente» è quello di un mediatore di rapporti fra gli utenti e ciò che essi utilizzano, lo spazio-tempo che occupano e le autorità che ne hanno il controllo.

L'organizzazione non dovrebbe essere confusa con la manutenzione, semplice mezzo per conservare lo «status quo». Organizzazione è un processo dinamico, in sintonia con il modificarsi di tutti i rapporti.

Sembra che vi siano tre modi principali di affrontare il problema per introdurre il gioco d'avventura nelle aree urbane:

1. modificazioni dell'*ambiente* per mezzo dell'«organizzazione dello spazio»;
2. modificazioni dei *modi di utilizzazione*, per mezzo dell'«organizzazione del tempo»;
3. modificazioni dei *rapporti*, con l'introduzione di una persona dotata di particolari capacità in un dato ambiente; cioè dell'«animazione di gioco».

Dal punto di vista pratico e funzionale, naturalmente, questi tre orientamenti si sovrappongono. Vi farò alcuni esempi, anzitutto sull'*organizzazione dello spazio*. Anche se potrebbe sembrare un sacrilegio, supponiamo che tutto un parco, o per lo meno una zona di esso, sia lasciato incolto e dato in uso ai bambini. Supponiamo che l'erba non sia stata tagliata, che siano stati seminati fiori selvatici, che sia stato messo del legname di scarto, che ai bambini sia permesso di scavare, di arrampicarsi sugli alberi e di campeggiare. Non è un'idea tanto rivoluzionaria, ma è semplicemente uno spostamento di valori. L'esempio più vicino cui possa pensare è un cimitero incolto o il giardino di una casa abbandonata, la cui sensazione di mistero piace tanto ai bambini.

Le strade cittadine esigono una cura anche maggiore dei parchi cittadini, dal punto di vista dell'organizzazione, perché, ci piaccia o no, i bambini vi trascorrono buona parte del loro tempo.

Vi è una necessità urgente di distribuire in modo più equo il tempo e lo spazio fra bambini e traffico automobilistico. Inoltre dobbiamo cominciare a capire cos'è in realtà la «vita di strada» dei bambini. Charles Zerner, dell'Università dell'Oregon, ha condotto alcune ricerche molto interessanti, che dimostrano l'importanza di strade «morte» o vicoli in cui il traffico è ridotto a poche automobili all'ora, veri e propri rifugi per i bambini. Egli ha inoltre documentato come i bambini scovano materiali di scarto, pezzetti di rottami e cianfrusaglie per costruire proprie invenzioni come, ad esempio, dei go-carts. Utilizzando i marciapiedi suburbani come laboratorio, gli scarti degli adulti sono rielaborati in creazioni infantili. Forse i marciapiedi e i dintorni delle strade potrebbero essere sistemati, tenendo presente questo obiettivo e, probabilmente, non è tanto difficile come sembra.

Il secondo modo di favorire la creatività riguarda l'*organizzazione del tempo*. Molti spazi pubblici, di ogni dimensione, sono poco utilizzati: nei weekends, nelle strade e nelle zone commerciali del centro il traffico è scarso; i campi sportivi sono deserti se non si sta svolgendo qualche partita; i marciapiedi suburbani sono sempre vuoti: i parchi locali sono frequentati solo nei weekends, mentre in questi stessi giorni i parcheggi per i pendolari sono abbandonati.

Persone dotate di spirito creativo possono trasformare provvisoriamente questi spazi in ambienti robinsoniani, impegnando il pubblico a festeggiare un nuovo tipo di ricreazione interattiva... spingendolo a pensare... A Berkeley vi sono stati recentemente due avvenimenti di questo tipo. Il primo, a Natale: «Una festa per costruire giocattoli», utilizzando scarti industriali sparpagliati sull'ampio pavimento del Museo d'Arte dell'Università; il secondo: «Una mostra di ambiente», organizzata da alcuni miei studenti, che hanno presentato una «scultura fatta di rottami», costruita con materiali di scarto e «una specie di nave» costruita in un giorno dai bambini con legname e scarti di stoffe. Entrambi questi eventi hanno dimostrato praticamente e in breve tempo il concetto di attività robinsoniana a molte centinaia di genitori e amministratori cittadini. Credetemi, fu efficace, abbiamo potuto dire «guardate! questo è il tipo di processo di cui stiamo parlando» e poi discutere l'idea di un parco Robinson permanente.

Il terzo modo di favorire il gioco d'avventura consiste nel trovare persone dotate di particolari capacità. Si tratta, in altre parole, dell'*animazione di gioco*, condotta da una persona della comunità, in un tempo e uno spazio appropriati. Nelle manifestazioni descritte l'animazione si è rivelata il fattore fondamentale.

Molti parchi Robinson funzionano come un

palcoscenico, permettendo a ogni tipo di persone della comunità di lavorare con i bambini. Questo è un aspetto del concetto di gioco d'avventura che può essere messo in pratica anche laddove non esiste un parco giochi Robinson. La partecipazione di artisti, interessati ai bambini, è particolarmente efficace a stimolare la creatività e il gioco. Chiamiamo l'«arte ambientale», cioè, «l'abbellimento temporaneo o permanente di uno spazio comunitario per mezzo di espressioni e simboli che ne descrivono il significato, la storia e il ruolo nella vita del quartiere». Vi si dovrebbero fondere cose che rivelino ciò che lo spazio è stato o potrebbe essere, utilizzando elementi dell'ambiente: muri, pavimenti, strutture, alberi ecc.; gli elementi in esso contenuti: terra, acqua, attrezzature di gioco, scarti naturali, rottami ecc.; i fenomeni naturali: vento, tempo atmosferico, sole, pioggia ecc.; inoltre materiali trasportati sul luogo, arnesi e persone.

L'arte ambientale è una forma di comunicazione collettiva, il cui centro sono la comunità e il suo spazio, nell'ambito dei quali e con i quali (comunità e spazio) essa si esprime. Ma questo è l'effetto, più che lo scopo, il quale rimane ambiguo. Il fatto principale è che l'arte ambientale suscita una grande partecipazione e si realizza di solito all'esterno.

Alcuni esempi sono la pittura murale che è fiorita sui muri di molte città, al di qua e al di là dell'Atlantico; le rappresentazioni nei parchi cittadini e nei quartieri, messe in scena nel 1966 dal Dipartimento Parchi di New York con la direzione di Thomas Hoving; le famose sculture realizzate lungo la Baia di San Francisco con legname trovato sulla spiaggia (in California tutti sono artisti!); aiuole di quartiere, arte della pavimentazione ecc.

L'esempio più significativo è quello di Gulliver, una «situazione» iniziata da Ed Berman e dai suoi collaboratori sotto un passaggio dell'autostrada nel centro di Londra, nel 1960. Gulliver era una costruzione alta 4 metri e mezzo, fatta di pezzetti di legno inchiodati insieme, ricoperti di tela di sacco e decorata in modi diversi. L'enorme scultura aveva un vago riferimento con il racconto di Swift, ma dopo qualche tempo la cosa, con l'intervento del pubblico, con le sue idee e fantasia, aveva assunto una sua propria vita. Era un insieme di «arte» e rappresentazioni drammatiche in uno svolgersi di eventi, drammi, storie, miti ecc. inventati di volta in volta. Per parecchie settimane un'intera comunità di bambini partecipò a questo bellissimo esempio di «arte robinsoniana»... che non aveva altro uso se non quello che ogni individuo e la comunità ne faceva.

Il compito dell'organizzazione dell'ambiente è quello di stimolare questo insieme creativo di



gente, idee, spazio e tempo, per introdurre il concetto di avventura.

In realtà abbiamo bisogno di una nuova categoria professionale che operi in un settore intermedio fra la progettazione e la manutenzione. Man mano che la società si muove verso un'epoca di «conservazione», vi sarà, a mio parere, una crescente richiesta di questo tipo di ruolo in tutti i settori dell'ambiente umano. Ruolo particolarmente efficace per rendere l'ambiente del tempo libero infantile più creativo e avventuroso.

Educazione all'ambiente e gioco d'avventura: esiste una possibilità di collegamento?

La distruzione del naturale senso di globalità che i bambini hanno della vita è un fatto molto grave, che porta a una crescente frammentazione del mondo degli adulti. Le pesanti pressioni che la tecnologia esercita sull'uomo, spingono il ritmo della sua vita oltre il limite delle sue capacità di adattamento con la conseguente degradazione del suo ambiente. Se vogliamo evitare una crisi dell'ambiente, dobbiamo trovare il modo d'insegnare ai bambini a conoscere meglio il loro ambiente e la vita della collettività. È augurabile che essi possano crescere con una tendenza naturale a far rallentare il ritmo della vita.

Nei parchi giochi Robinson si offre la possibilità di sperimentare l'integrazione sociale e di conoscere il mondo fisico: fusione fra gioco e apprendimento che non ha paralleli in alcuna altra istituzione. Il concetto di gioco d'avventura contiene un enorme potenziale educativo che, peraltro, di solito non è riconosciuto dalle istituzioni preposte all'insegnamento. Penso che dovremmo dedicare molte più energie per colmare questa lacuna professionale. Negli ultimi quattro anni ho cercato di farlo al Washington Environmental Yard (Berkeley), adattando i principi del parco giochi Robinson a un'area scolastica e creando così un nuovo tipo di ambiente all'aperto, adatto all'educazione e alla ricreazione, al servizio della scuola e della comunità circostante.

La premessa fondamentale dei parchi Robinson — che i bambini, cioè, imparano per esperienza diretta — è qualcosa che evidentemente molti educatori devono ancora capire. Non si può pretendere che i bambini conoscano l'ambiente urbano all'aperto se non sono liberi di avere un rapporto quotidiano con l'ambiente.

Il ruolo dell'insegnante (che si può definire, in linea di massima, come qualsiasi adulto esperto che ha interesse per i bambini, li capisce ed è disposto a lavorare con loro, è quello di aiutare i bambini a sviluppare la loro conoscenza attra-

verso l'esperienza: bambini e insegnanti possono esplorare la vita insieme, iniziando, anziché dai libri di testo tanto estranei ai bambini, dall'area scolastica stessa e dal quartiere circostante. L'animazione di gioco e l'insegnamento hanno molto da imparare l'una dall'altro e viceversa per raggiungere lo scopo comune di creare un legame fra la scuola e la vita al di fuori di essa. È necessario trovare delle connessioni fra questi settori, per ridare importanza alla creatività e all'immaginazione quali mezzi educativi fondamentali. Solo così potremmo favorire la partecipazione dei futuri cittadini a una nuova «democrazia dell'ambiente». Abbiamo bisogno di una nuova generazione, la cui istruzione non si limiti agli stretti confini delle materie scolastiche di base, ma che si estenda a un ampio campo interdisciplinare il cui centro sia l'ambiente.

Perché ciò sia possibile, i professionisti devono essere maggiormente coinvolti nell'educazione. Avremo una vera e propria partecipazione quando il «pianificatore» e il «pianificato» avranno un linguaggio comune e lavoreranno insieme, alla pari. A qualsiasi altro livello tutto rimarrà più o meno un'intenzione. Solo se le due parti si fondono e si ha uno scambio di ruoli avremo fatto un progresso.

Queste preoccupazioni, proposte e discussioni rientrano nel campo dell'«educazione all'ambiente»; il tema centrale è che abbiamo una sola terra ma che viviamo in una costellazione di comunità, idee e istituzioni in costante evoluzione.

Quasi tutti i bambini sono dei pianificatori, dei progettisti, dei costruttori nati. Con un po' di incoraggiamento esprimono una quantità di idee che, anche se possono sembrare inaccettabili, sono di fatto realizzabili. I parchi gioco Robinson dimostrano la capacità dei bambini di pianificare, progettare e organizzare la loro comunità e il loro ambiente fisico. Ma finché questo tipo di esperienza viene classificata come «gioco» e quindi lasciata in disparte, anziché essere inserita nell'ambiente della scuola, a molti bambini sarà negata una vera conoscenza dei fondamentali concetti sociali, ecologici, fisici ed estetici.

L'introduzione dei concetti del gioco d'avventura nell'insegnamento aiuterà i giovani a sviluppare, da adulti, capacità che gli permetteranno di controllare il loro ambiente individuale e collettivo, anziché perdere la loro autonomia affidandosi unicamente alla «competenza illimitata» dei professionisti.

Non basta che l'educazione cerchi di colmare il distacco fra professionisti e cittadini, gli stessi professionisti esperti dell'ambiente devono essere più uniti fra loro. L'applicazione pratica dei principi del gioco d'avventura richiede da parte degli architetti e degli architetti del paesaggio,

costruttori degli spazi al chiuso e all'aperto, una maggiore collaborazione e una maggiore comprensione delle esigenze degli utenti. Perché gli utenti siano soddisfatti occorre più spazio «interno e esterno» di quanto venga loro fornito nelle abitazioni e nelle attrezzature scolastiche e pubbliche. Bisogna modificare la rigida divisione tra spazi al chiuso e all'aperto dal punto di vista funzionale, professionale e amministrativo. Nella maggior parte delle zone climatiche alcuni spazi all'interno devono poter essere trasformati in spazi all'aperto e viceversa, secondo i cambiamenti del clima.

L'«educazione dell'ambiente» ha lo scopo di trasformare e far crescere un insieme di valori, una nuova etica che tenga conto dell'infanzia, degli adulti, del desiderio di creatività e dell'esigenza di conservazione dell'ambiente. La futura sopravvivenza dipende dalla capacità di educare noi stessi a creare una società in cui sia possibile una maggiore collaborazione, l'espressione della creatività e la conservazione dell'ambiente naturale.

È questo tipo di educazione che i parchi Robinson vogliono realizzare. Man mano che entriamo nell'«era del tempo libero», dobbiamo seriamente considerare la possibilità di inserire i principi del gioco d'avventura nell'educazione all'ambiente, nelle scuole e nei quartieri; di creare, cioè, un'unione tra apprendimento e gioco... fra educazione e ricreazione.

Riassunto

Questa relazione è un tentativo di stabilire un legame fra il tempo libero infantile, l'ambiente urbano e l'educazione, per determinare i ruoli della programmazione, del «design» e di altre attività professionali.

Si esaminano i concetti di gioco d'avventura e di animazione di gioco per vedere come li si possono applicare in situazioni e spazi differenti. Si discute a lungo sull'importanza della conservazione di potenziali spazi per i bambini e di oggetti creati dall'uomo e su un'organizzazione efficace. La nozione di creatività è sempre presente in questi concetti in quanto fondamentale caratteristica dell'uomo che bisogna stimolare e proteggere.