

## **PLAYGROUND FOR ALL\_ PARCO GIOCHI INCLUSIVO**

---

### **RIFLESSIONI, SPUNTI E PROPOSTE**

2017/06/14

Incontro presso il Settore Ambiente e Energia - COMUNE DI MONZA

presenti: Architetto Carlo Maria Nizzola – dirigente Settore Ambiente e Energia  
A. Giuliani - progettista Settore Ambiente e Energia  
Manuela Federici - Servizio Partecipazione, Giovani e Pari Opportunità  
Maria Grazia Donzelli - famiglia  
Fabio Casiraghi – famiglia

Rispetto e comprendo, come cittadino ma anche come progettista, la complessità e la delicatezza nell'affrontare un progetto per uno spazio pubblico, tanto più quando i fattori da considerare sono molti, talvolta complessi o persino contraddittori. Per questo sento il dovere di contribuire personalmente al brainstorming a cui ci avete invitato, proponendovi spunti e riflessioni che spero possano positivamente contaminare il vostro lavoro. Soprattutto quando l'approccio vuole essere innovativo e non convenzionale, l'unico strumento che possiamo usare e condividere, a costo quasi zero, è l'intelligenza provando a semplificare i percorsi e processi dove possibile. Cambiare il punto di vista dal quale siamo soliti guardare, magari al sicuro della nostra esperienza, ci offre nuove prospettive, magari sconosciute, ma certamente più stimolanti. Sono convinto che la qualità delle proposte porti a far crescere la cultura di tutti, sarebbe bello che anche la nostra città possa diventare oggetto dell'ammirazione di molti per la qualità e la creatività dei "nostri spazi pubblici". Buon lavoro.

**“non fa per te, ... non puoi farcela  
... io non sono in grado  
... perché non gioca, è ammalato?  
... torniamo a casa  
... perché non ci riesco, non sono come gli altri?  
... non voglio venire più  
... che stress, ci guardano tutti come fossimo alieni  
... ma chi me lo ha fatto fare ... “**

Queste sono alcune delle parole e dei pensieri che affollano la mente dei disabili e dei loro famigliari o mediatori che li accompagnano, spesso di fronte all'enorme fatica, o addirittura all'impossibilità di svolgere attività della vita quotidiana tra cui quelle per il tempo libero e quelle sociali o socializzanti, proprio quelle che dovrebbero essere le più gratificanti e rigeneranti. Spesso questo è il risultato generato da un processo di progettazione insufficiente o inefficace, se non addirittura sbagliato degli spazi pubblici, che si traduce in un'esperienza che purtroppo non produce neppure un feedback né da/verso gli utenti, perché scoraggiati, finiscono per utilizzare limitatamente questi luoghi o addirittura evitarli (frustrazione).

A seguire, attraverso l'uso di alcune parole chiave ed il loro significato lessicale, visuale o emozionale e naturalmente funzionale, provo a delineare alcuni elementi e spunti di progetto che offrano uno sguardo dal punto di vista di chi vive la dimensione della disabilità nella quotidianità della propria famiglia, ma anche da chi per lavoro prova a concepire progetti e prodotti per lo spazio abitato.

## INCLUDERE, INTEGRARE

---

L'obiettivo è l'inclusione, la socializzazione, la possibilità di **"mettere in gioco" diverse abilità insieme**, condividere per conoscersi, per integrarsi, per costruire un po' per volta una cultura che ribalti l'abitudine di far fare più fatica a chi già ne fa tanta ogni giorno (barriere).

## INTERAGIRE

---

Il primo passo per l'inclusione e l'integrazione passa "dall'interazione", cioè **mettere in relazione gli individui tra loro e con l'ambiente che li circonda**, considerando diverse abilità, diverse sensibilità e competenze, per sperimentare e codificare i linguaggi sconosciuti della disabilità, l'espressione dei loro bisogni e dei loro desideri, provando a trovare, modalità, processi, dispositivi (attrezzature) e l'ambiente più idoneo in grado di soddisfarli, permettendo così al disabile di interagire con l'altro e con lo spazio, di **"passare insomma da osservatore ad attore"** (passivo/attivo).

## RI-DEFINIRE

---

Provare a spostare il piano di relazione tra gli attori in campo, attraverso strumenti e modalità di gioco e di relazione **funzionali ai meno abili e non convenzionali per gli abili** (piano fisico e psicologico), in modo da richiedere ad entrambe uno sforzo più equilibrato che appunto "ri-definisca l'interazione" senza far sentire una delle parti privilegiata, offrendo una chance nella competizione, al contrario attivando la disponibilità al supporto dell'altro.

**Riferimento:** significato riferito alle parole HAND (mano) e CAP (cappello), ... nell'ippica il fantino o il cavallo svantaggiato compete più equamente con concorrenti ai quali è imposto uno svantaggio di compensazione (correre tenendo una mano sul cappello).

---

## handicap

sostantivo

1.

*Sistema di competizione sportiva fondato sull'attribuzione di vantaggi differenziati secondo una valutazione di qualità a favore dei singoli competitori (atleti o cavalli).  
Nel tiro a volo, la maggiore o minore distanza dal lanciapiattello alla quale si pongono, secondo la loro abilità, i tiratori.  
Nell'ippica: handicap ascendente, per cavalli di modesta categoria, in cui la scala dei pesi (nel galoppo) o la resa dei metri (nel trotto) parte dal minimo stabilito per il cavallo meno quotato per salire gradatamente fino al più quotato.  
Handicap discendente, per cavalli di categoria superiore, in cui la scala dei pesi o la resa dei metri parte dal massimo stabilito per il cavallo più quotato, degradando verso il meno quotato.  
Anche, il peso o la resa dei metri assegnati a ciascun concorrente.  
Nel gioco del golf, valore inversamente proporzionale al livello tecnico del giocatore.*

2.

*Motivo di svantaggio o pregiudizio.  
Limitazione di maggiore o minore gravità; limitazione permanente o transitoria nello sviluppo o nell'uso di una determinata funzione fisica o psichica, che colpisce un individuo fin dalla nascita o nel corso della sua esistenza e che lo condiziona.  
Portatore di handicap, handicappato.*

---

## DIVARIO

---

I progetti per gli spazi pubblici quasi sempre si rivolgono ad un utente tipo (target) sul quale focalizzare gli obiettivi o specializzare le proposte secondo modelli basati sugli standard dei normodotati, soprattutto gli spazi di gioco si riferiscono ai bambini, considerando tipicamente alcune delle fasi della crescita, proponendo strumenti che considerano abilità adeguate. **La disabilità invece schiaccia trasversalmente le abilità psico/fisiche in un range decisamente più ridotto, ma al contempo più complesso.**

Quindi un bambino disabile, magari in carrozzina, ha abilità simili ad un adolescente o addirittura un adulto disabile, qualche volta con possibilità cognitive e interessi proporzionati all'età, altre volte no. Inoltre spesso la disabilità grave porta verso un peggioramento delle abilità fisiche con il passare del tempo, il nostro corpo è concepito per funzionare efficacemente, altrimenti degenera.

Queste riflessioni vogliono evidenziare i **diversi parametri da considerare nel progetto di uno spazio di gioco for all**, crescita e autonomia personale aumentano il divario fisico e talvolta psicologico tra coetanei diversamente abili. **Inoltre gli spazi urbani che permettono ad adolescenti, adulti, anziani di interagire nel gioco e nelle relazioni sociali, tanto più all'aperto, sono veramente rari. Figuriamoci per i disabili "non più bambini", infatti i disabili adolescenti e adulti spesso si limitano ad osservare passivamente, oppure stanno a casa.**

## ACCESSIBILITÀ

---

Siamo abituati a sentir parlare di **"eliminazione barriere architettoniche"**, purtroppo dimenticando che **il modo migliore per abatterle è quello fare progetti che ne siano privi sin dall'inizio**, mettere in continuità spazi e percorsi per una mobilità fluida è focale, ad esempio avere un percorso senza gradini è il requisito minimo, ma se poi la sosta selvaggia dei veicoli invade i percorsi pedonali siamo da capo, o se una nuova realizzazione a misura di disabili, non è raggiungibile per i percorsi periferici di accesso, diventa inutilizzabile.

## STANDARD

---

**Standardizzazione è una parola che fa a pugni con la disabilità**, l'ideale di ogni produttore di definire una misura che vada bene per tutti è un sogno dell'industria, ma ha poco a che fare con la realtà, la natura ci insegna che organismi e materia possono sembrare simili ma nascondono dietro l'apparente semplicità della loro interfaccia, una complessità perfettamente risolta e tutt'altro che simmetrica e standardizzata. Visto che la tecnica e la tecnologia dovrebbero venirci in aiuto, per questi spazi dobbiamo considerare **l'ELASTICITÀ e l'ADATTABILITÀ** già in fase di progetto. Avere un tavolo che può alzarsi o abbassarsi di qualche centimetro permette ai disabili in carrozzina di accedere con le gambe, una panchina vincolata a terra (anti-vandalismo) che possa essere accorciata o ruotata permette allo stesso modo ad un disabile di accostarsi ad un tavolo. Un canestro da basket che possa essere alzato o abbassato permette di adattarsi all'utilizzatore, un cavo sospeso con un gancio permette di sospendere una palla, senza che nello scambio tra giocatori meno abili continui a cadere a terra nell'impossibilità di raccoglierla autonomamente, ecc. Nel passato diversi tentativi di rispondere in modo differenziato a questi bisogni ha avuto come effetto quello di predisporre dispositivi meccanici costosi e inutilizzabili se non mantenuti, **bisogna sforzarsi di trovare soluzioni essenziali e "smart"**.

## IDENTITÀ e APPARTENENZA

---

Sappiamo bene come lo spazio pubblico abbia la possibilità e la responsabilità di cambiare la qualità delle nostre città, concepire spazi per il tempo libero ed il gioco simili tra loro forse può essere conveniente economicamente (non ne sono molto convinto), ma tutti noi abbiamo bisogno di essere stimolati per partecipare attivamente, o sentirci di appartenere ad un luogo per impegnarci a proteggerlo o rispettarlo. Soprattutto gli adolescenti, sono alla ricerca di spazi che offrano identità e appartenenza, che consentano l'espressività personale, **almeno in questo i coetanei disabili cercano la stessa possibilità di espressione.**

Sarebbe interessante concepire spazi personalizzabili, che permettano attraverso l'interazione personale e l'espressione artistica (pittura-grafica, teatro, danza, ecc.) di **lasciare segni temporanei del proprio passaggio.**

## PRESIDIO e SERVIZIO

---

Il presidio, nel senso più pacifico del termine, come l'occhio di un genitore che vigila il gioco del figlio offre garanzie circa la **tenuta nel tempo** di un progetto o realizzazione pubblica. Spesso buoni progetti muoiono per effetto della trascuratezza, dell'abbandono, o semplicemente della mancanza di manutenzione che il trascorrere del tempo impone. Se poi entrassimo nelle motivazioni che alimentano il vandalismo, potremmo perderci per ore in analisi critiche sulla società contemporanea. Più semplicemente, anche osservando qualche buona esperienza monzese, la presenza di un chiosco all'interno dei parchetti o delle aree attrezzate permette azioni di monitoraggio, dissuasione o almeno disincentivo agli effetti del tempo e del vandalismo. Inoltre permetterebbero di **offrire un servizio attivo** ai fruitori, potrebbero essere concepiti dei servizi accessori per quelle aree o quelle attività che hanno bisogno di mediazione o strumenti di gioco o attrezzi che debbano essere affidati in **PRESTITO** agli utenti, generando "nel tempo" così una cultura del rispetto. Certo per garantire il sostentamento di tali presidi vanno formulate logiche che rendano percorribili tali esperienze (orari, stagionalità, assegnazione, ecc.), mantenendo la loro funzione di servizio e non solo in termini commerciali.

## VARIABILITÀ

---

Un parchetto che offre alcuni giochi di impianto tradizionale, finisce per perdere di interesse, per il ripetersi delle proposte, oggi a fronte dell'aggancio delle giovani generazioni con la tecnologia del virtuale, rischiamo di veder perdere interesse per l'esperienza di gioco reale. Privilegiare quindi la proposta di giochi e percorsi che permettano variazioni e combinazioni differenti, attiva il gioco creativo, la simulazione dei modelli di rappresentazione e conoscenza della città. Credo si possano concepire proposte interessanti anche solo lavorando con diverse pavimentazioni, ad esempio usando differenti tipologie di materiali, o muovendo il piano orizzontale con piccoli dislivelli, disegnando **percorsi** che si snodano e si intersecano, come in un **modello di città in miniatura**, l'uso poi della segnaletica stradale (orizzontale e verticale), con un costo contenuto, contribuisce a sperimentare ed educare. Gli strumenti del gioco come ad esempio: passeggini, tricicli, biciclette, monopattini, skateboards e carrozzine disabili, sono personali e non un costo per un Comune.

Lo stesso discorso vale per la rappresentazione grafica orizzontale e verticale in scala (modulo di gioco che consideri l'ingombro di una persona e/o di una carrozzina) di **giochi da strada e da tavolo** più conosciuti, ad esempio campana, gioco dell'oca, scacchi, tris, tiro a segno, twister, ed ogni altro che si voglia inventare. Uniche risorse necessarie, vernice colorata e un po' di amici.

## SENSORIALITÀ

---

Ognuno di noi usa i cinque sensi per esplorare, ed interpretare il mondo che ci circonda, i bambini proprio perché meno condizionati dalla conoscenza e dalle convenzioni, attivano i propri sensi istintivamente. Anche i disabili, talvolta limitati nell'uso di alcuni di essi, amplificano i rimanenti, acquisendo maggiore sensibilità per compensare la mancanza di altre abilità. Vista, tatto, udito, olfatto (e gusto), possono essere un ottimo spunto per concepire **spazi gioco o di relax sensoriali "for all"**, dove il progetto sta nel trovare **percorsi che attivino il nostro cervello e ci offrano esperienze di piacere e benessere**. Neutro o colorato, geometrico o gestuale per la vista, liscio o rugoso, duro o morbido per il tatto, grave o acuto, musicale o ritmico per l'udito, dolcemente profumato o pungente per l'olfatto, sono aggettivi che disegnano un paesaggio che ci avvolge. L'ambiente e la natura diventano i protagonisti, le stagioni i registi, i sensi un linguaggio universale, in questo mondo multimediale, stiamo perdendo i riferimenti sensoriali di base, **la tecnologia sposta il confine tra reale e artificiale**, abbiamo più che mai bisogno di **imparare ad ascoltare i nostri sensi**.

## PROTEGGERE

---

Gli spazi aperti ci danno un senso di libertà, ma richiedono al contempo la nostra capacità di adattarci maggiormente, alle variazioni del clima, alla mancanza dei confort che offre uno spazio domestico.

Questo adattamento richiede ancora più fatica a quelle categorie di persone che non sono nella condizione di compensare il disagio. Bambini, disabili e anziani, hanno particolarmente **bisogno di protezione** dal caldo eccessivo di una giornata estiva, o dal freddo penetrante di una giornata invernale, un riparo dalla pioggia battente. Concepire quindi spazi che offrano elementi di protezione che possano mitigare gli estremi.

## RELAX

---

E' molto importante progettare o scegliere con attenzione gli ausili per il relax o il riposo in senso lato. Ad esempio di norma le panchine installate, hanno misure, assetto e forma dedicata agli adulti (sani), con posture rigide, gelate d'inverno e roventi d'estate. Offrire modalità facilitate per il riposo, piani di seduta che considerino, l'appoggio della schiena con angoli differenti (conversazione, lettura, pisolino), con qualche bracciolo o maniglione al quale aggrapparsi per alzarsi in sicurezza, la disponibilità di una fontanella nei pressi dove rinfrescarsi o dissetarsi, sono apparentemente elementi marginali, al contrario sono "**dettagli primari**". Tanto più se consideriamo che **uscire di casa per un disabile e il suo accompagnatore, di norma è molto faticoso** (lunghi preparativi), che **le distanze percorribili con difficoltà di deambulazione o in carrozzina sono molto ridotte**, pertanto fare una sosta su una panchina, nel verde di un giardino tranquillo, all'ombra di un albero o di una pergola, magari facendo due chiacchiere o guardando i bambini giocare, sono momenti essenziali per vivere dignitosamente.

## EVOLVERE e CORREGGERE

---

La realizzazione di uno spazio pubblico dovrebbe considerare una **progettualità aperta, modulare**, considerando anche la possibilità di testare, monitorare, adattare e/o perfezionare l'intervento nel tempo. In tal senso ho in mente idee sulle quali ci si potrebbe confrontare.

## PARTECIPARE

---

È possibile concepire e promuovere un **modello di progettualità partecipativo**, che coinvolga competenze, vissuti, risorse dal basso. Dietro la mediazione di un moderatore o supervisore, i cittadini coinvolti si responsabilizzano e assumono un ruolo critico costruttivo. La comunicazione e la promozione degli interventi, delle motivazioni progettuali che li hanno originati (prima), raccontare il backstage (durante), verificare il gradimento e gestire la manutenzione (dopo) sono condizioni fondamentali per una città contemporanea. Senza però dimenticare che **coinvolgere non vuol dire delegare**, o peggio scaricare sugli attori coinvolti il funzionamento di un progetto, soprattutto se si tratta di categorie svantaggiate, per poi magari attribuirsi i meriti (politici ed economici) ed il valore etico dell'iniziativa. Il volontariato è un tessuto prezioso ma non può e non deve sostituire il ruolo pubblico. Questa è ormai una vera e propria tendenza che molte amministrazioni e organizzazioni pubbliche stanno usando per fare sempre più **spending review** per mancanza di risorse, spacciandola per diritto alla partecipazione, rischiando di impoverire tutti noi irrimediabilmente, dando così al volontariato un carico troppo grande e pericoloso.

Alcune delle riflessioni e degli spunti proposti vogliono essere un semplice contributo ad un buon progetto, altri contengono elementi di innovazione e potenziali che se sviluppati e strutturati adeguatamente potrebbero trasformarsi in occasione di collaborazione anche professionale, pertanto mi piacerebbe che tale documento mantenga all'interno dei vostri uffici i riferimenti di chi scrive.

In attesa di un prossimo produttivo incontro, mi piacerebbe ricevere un vostro pensiero in merito.  
Buon lavoro

Fabio Casiraghi