

# Report finale

Maggio 2023

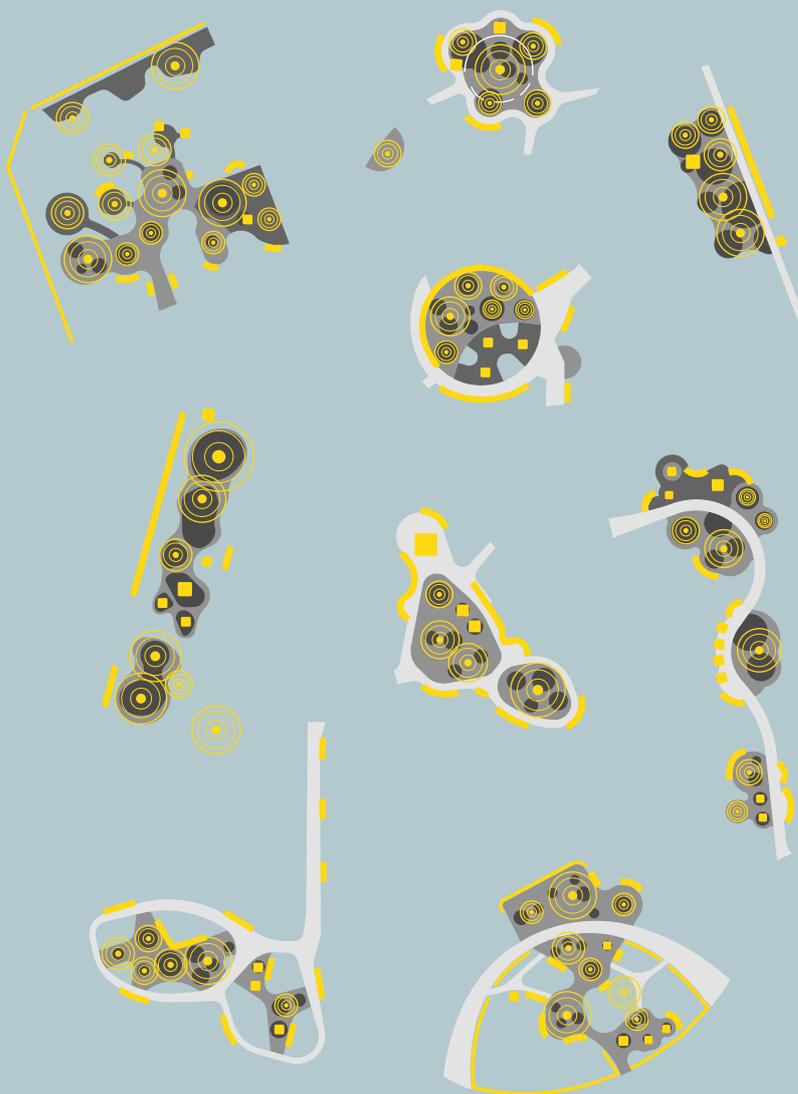


**POLITECNICO**  
MILANO 1863

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA  
E STUDI URBANI

# GIOCO AL CENTRO

## Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco inclusivi nella città di Milano



**Dipartimento di Architettura e  
Studi Urbani DASTU-Politecnico  
di Milano:**

Anna Moro (resp.), Gianfranco  
Orsenigo, Talita Medina Amaral,  
Elena Acerbi, Egidio Giurdanella.

Advisor interni: Francesca Cognetti,  
Andrea Di Franco.

**Fondazione di Comunità Milano  
Città, Sud Ovest, Sud Est e Adda  
Martesana:**

Filippo Petrolati, Milena Lazza.

Il progetto Gioco al Centro - Parchi Gioco per Tutti è stato realizzato tra il 2018 e il 2023 da Fondazione di Comunità Milano insieme al Comune di Milano, in collaborazione con L'abilità Onlus, ANFFAS Milano, Inter Campus, Pio Istituto dei Sordi, UICI Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus, UILDM Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare e Fondazione Housing Sociale.

**Gioco al Centro è promosso da:**



**Fondazione di Comunità  
MILANO**  
CITTÀ, SUD OVEST, SUD EST, MARTESANA



Comune di  
Milano

**insieme a:**



UNIONE ITALIANA LOTTA  
ALLA DISTROFIA MUSCOLARE



Il presente documento costituisce il report finale relativo all'incarico "Gioco al Centro. Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco nella città di Milano" al Dipartimento di Architettura e Studi Urbani DASTU-Politecnico di Milano da parte di Fondazione di Comunità Milano.

**Dipartimento di Architettura e Studi Urbani DASTU-Politecnico di Milano:**

Anna Moro, responsabile del progetto; Gianfranco Orsenigo, coordinamento delle attività; hanno contribuito: Talita Medina Amaral, esperta di progettazione urbana e valutazione delle aree gioco; Egidio Giurdanella con un focus sull'osservazione dei luoghi e delle pratiche e restituzione; Elena Acerbi con un contributo su aspetti di interazione e restituzione; in collaborazione con Francesca Cognetti e Andrea Di Franco come esperti interni.

**Fondazione di Comunità Milano Città, Sud Ovest, Sud Est e Adda Martesana:**

Filippo Petrolati, Milena Lazza.

Testi ed elaborati grafici: DASTU-Politecnico di Milano.

I testi delle pp 2-3-4-5-17-18 sono a cura degli autori dichiarati.

Progetto grafico: Elena Acerbi

Maggio 2023

# Report finale

Maggio 2023

# GIOCO AL CENTRO

## Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco inclusivi nella città di Milano

## Elena Grandi

Assessora all'Ambiente e al Verde - Comune di Milano

*Ricordo bene quando abbiamo inaugurato la prima area gioco inclusiva, ai Giardini Pubblici Montanelli. Allora ero Assessora al Verde nel Municipio 1 e avevo seguito con entusiasmo e con un po' di trepidazione questo nuovo e ambizioso progetto, che metteva al centro i bambini e le bambine, tutti e tutte, indistintamente. E quando finalmente i bambini e le bambine sono arrivati con le loro famiglie, davanti a questi nuovi giochi senza esitazione, senza fare domande, con la naturalezza che contraddistingue l'infanzia, hanno iniziato semplicemente a giocare.*

*Così deve essere il gioco, un evento semplice e naturale, un diritto per tutti i bambini e le bambine, un momento in cui non ci sono differenze e nessuno resta escluso.*

*Nel 2017, il Comune di Milano ha adottato il “Regolamento per l'uso e la tutela del verde pubblico e privato”. Uno dei suoi sessanta articoli, il ventunesimo, è dedicato esclusivamente alle aree gioco, considerate una parte importante dei nostri parchi. Cito il secondo comma: “L'Amministrazione Comunale si impegna ad assicurare l'accessibilità delle aree dedicate alle attività ludiche alle persone disabili e/o con ridotta mobilità e a realizzare, nel caso di aree in gestione a terzi, aree gioco fruibili e attrezzate per i bambini abili e disabili, con ridotta mobilità e disabilità sensoriali, avendo riguardo ai diversi bisogni che manifestano in ragione della disabilità e al contempo promuovendo una piena integrazione fra i bambini attraverso giochi fruibili da tutti, per un'area gioco inclusiva”.*

*Per aiutarci a conseguire concretamente questo lungimirante obiettivo e realizzare le prime sette aree giochi inclusive nei parchi pubblici della città (poi diventate nove, una per ogni Municipio) è stato fondamentale il ruolo di Fondazione di Comunità Milano che persino nel metodo di lavoro ha dato esempio di inclusività e collaborazione. Per ogni progetto sono stati infatti coinvolti i Municipi, le associazioni, le aziende. Nessuna area gioco è stata pensata come una monade separata dal contesto circostante; anzi, ognuna di esse è stata oggetto*

*di studio proprio perché fosse inserita in maniera coerente con il luogo circostante, per creare uno spazio per il gioco che risultasse come la naturale prosecuzione dello spazio più grande che la doveva accogliere.*

*Ancora una volta non posso sottrarmi, come hanno fatto gli assessori che mi hanno preceduto, dal ringraziare le persone che hanno reso e renderanno possibile questo complesso risultato, a cominciare proprio da Fondazione di Comunità Milano.*

*La realizzazione di queste nove aree gioco inclusive ha avuto un percorso lungo e laborioso, come spesso – e purtroppo – accade quando si ha a che fare con la Pubblica Amministrazione; ma oggi possiamo dire che, grazie allo sforzo condiviso di tanti, tutto è andato a buon fine e il risultato di questo impegno rappresenta quello che ci porterà ad avere una città a misura di tutti i bambini e le bambine, normodotati e con disabilità. Un percorso che si è affinato negli anni: nelle ultime aree gioco realizzate possiamo infatti vedere quanto siamo migliorati e quanto abbiamo imparato dall'esperienza.*

*Non è un caso che molti dei progetti sperimentali avviati negli ultimi anni dal Comune siano stati pensati proprio vicino alle scuole e nelle aree verdi: luoghi preziosi per il benessere dei più piccoli.*

*Per questo, ci vogliamo impegnare sempre di più a realizzare spazi confortevoli e sicuri dedicati al gioco, allo sport, alla socializzazione; a creare nuovi parchi, a curare giardini e parterre, a rimboschire aree residuali; a ripensare la mobilità in favore di una circolazione più lenta e a vocazione ciclo-pedonale, per ridurre le emissioni di fattori inquinanti e per rendere le nostre strade più sicure. E non è un caso se, nel ripensare la città verso il modello che intendiamo raggiungere, il Comune si avvale del prezioso supporto degli enti, dei comitati e delle associazioni che sono il cuore pulsante dei quartieri a Milano. Solo lavorando insieme, mettendo a frutto competenze, saperi, idee di tutti e tutte potremo raggiungere i traguardi che ci siamo posti.*

## Carlo Marchetti

Presidente Fondazione di Comunità Milano

*Garantire il diritto al gioco di ogni bambina e bambino di Milano è un impegno che Fondazione di Comunità Milano porta avanti, in stretta sinergia con l'Assessorato all'Ambiente e al Verde del Comune di Milano, dalla primavera 2018, quando è stato inaugurato il primo parco accessibile del progetto "Gioco al Centro - Parchi gioco per Tutti". Abbiamo voluto avviare il percorso di attività della Fondazione partendo proprio dai bambini, individuando nel diritto al gioco per tutti una priorità d'interesse generale. Da allora, nonostante la pandemia, sono stati già realizzati otto parchi gioco e il progetto si completerà a giugno 2023 con l'ultimo parco giochi inclusivo presso i Giardini di Santa Maria alla Fontana nel Municipio 9.*

*In questi anni abbiamo appreso molto grazie ad un grande lavoro di coprogettazione con diverse realtà. La progettazione di ogni area giochi accessibile ha comportato l'esame dell'Assessorato all'Ambiente e Verde del Comune di Milano per gli aspetti urbanistici e la condivisione con le Associazioni Delegate al Tavolo permanente Disabilità. Il lavoro si è avvalso dell'esperienza pedagogica de L'abilità onlus, delle competenze di ANFFAS, Pio Istituto dei Sordi, UILDM e LEDHA Milano, UICI e dell'esperienza internazionale di Inter Campus.*

*È stato un impegno molto importante e necessario, perché in Italia ci sono pochissimi parchi gioco accessibili. Insieme anche a Fondazione Housing Sociale abbiamo cercato di ideare aree gioco secondo la cosiddetta "progettazione universale", ovvero la progettazione di prodotti, strutture e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate, per una vera condivisione dell'esperienza di gioco. La struttura e la scelta dei giochi si sono infatti basati su criteri ludici ed ergonomici che hanno portato a selezionare strutture idonee ad assicurare l'accessibilità ai bambini con diverse disabilità – motoria, intellettuale, visiva, uditiva – per favorire il gioco inclusivo.*

*Per far crescere il progetto “Gioco al Centro - Parchi gioco per Tutti” abbiamo incoraggiato la solidarietà di tutta la comunità, attivando un Fondo Solidale per raccogliere le donazioni di privati cittadini, di imprese ed enti che hanno condiviso le finalità del progetto.*

*Fondazione di Comunità Milano ha inoltre promosso lo sviluppo di iniziative di animazione e cura dei parchi giochi inclusivi realizzati, volte a rafforzare le reti di solidarietà e di condivisione presenti sul territorio. Attraverso le attività proposte, oltre a promuovere l'inclusione delle bambine e dei bambini con disabilità e delle loro famiglie, abbiamo voluto offrire occasioni di informazione alla cittadinanza rispetto al tema della disabilità e sostenere la presenza attiva degli abitanti per innescare processi di presidio comunitario degli spazi.*

*Infine, non potevano mancare percorsi di sensibilizzazione nelle scuole sul tema della disabilità e sui processi di inclusione, occasioni di confronto sui valori del rispetto, della solidarietà e dell'inclusione in vista di un maggiore benessere sociale.*

*“Gioco al Centro - Parchi gioco per Tutti” è un grande progetto corale, non ci siamo limitati a costruire nuove aree gioco inclusive, ma ci siamo impegnati soprattutto a far crescere nelle nuove generazioni la consapevolezza del rispetto dell'altro e, nel contempo, abbiamo contribuito ad attivare la solidarietà e a ricostruire le nostre comunità.*

# Indice

	INTRODUZIONE
pag. 8	<b>Osservare e comprendere le forme e il ruolo delle aree gioco inclusive del progetto "Gioco al Centro"</b>
	PARTE 1
	<b>IL PROCESSO DI REALIZZAZIONE DELLE AREE GIOCO E IL CONTRIBUTO DEGLI ATTORI</b>
pag. 14	<b>Un parco per Municipio</b>
pag. 16	<b>La ricostruzione del processo di ideazione e realizzazione delle aree gioco inclusive</b>
pag. 19	<b>Interlocuzione con i soggetti coinvolti nel progetto</b>
	PARTE 2
	<b>LE AREE GIOCO INCLUSIVE DA VICINO E NEL CONTESTO</b>
pag. 46	<b>Le schede delle aree</b>
pag. 48	<b>1 Area gioco inclusiva Giardini Montanelli</b>
pag. 56	<b>2 Area gioco inclusiva Giardini di Villa Finzi</b>
pag. 64	<b>3 Area gioco inclusiva Giardini Martinetti</b>
pag. 72	<b>4 Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli</b>
pag. 80	<b>5 Area gioco inclusiva Giardini di piazza Paci</b>
pag. 88	<b>6 Area gioco inclusiva Giardini Bertoli</b>
pag. 96	<b>7 Area gioco inclusiva Giardini di piazza Ovidio</b>
pag. 104	<b>8 Area gioco inclusiva Giardini di Chiesa Rossa</b>
pag. 108	<b>9 Area gioco inclusiva Giardini di Santa Maria alla Fontana</b>

PARTE 3  
**LE AREE GIOCO INCLUSIVE E LA RELAZIONE CON LA CITTÀ**

pag. 112 **Le aree gioco in relazione a dotazioni materiali e servizi urbani**

PARTE 4  
**MONITORAGGIO, OSSERVAZIONE E INTERAZIONE**

pag. 136 **Sopralluoghi e interazione**

PARTE 5  
**VALUTAZIONE DELLE AREE GIOCO REALIZZATE**

pag. 156 **Schede sintetiche**

PARTE 6  
**RIFERIMENTI: RICERCHE, MANUALI E PROGETTI**

pag. 172 **Una ricognizione dei principali riferimenti nazionali ed internazionali**

PARTE 7  
**LINEE GUIDA**

pag. 189 **10 principi guida**

# INTRODUZIONE

## Osservare e comprendere le forme e il ruolo delle aree gioco inclusive del progetto “Gioco al Centro”

Il presente documento costituisce l'elaborato finale della ricerca “Gioco al Centro. Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco nella città di Milano” e ha l'obiettivo di raccogliere e dare forma ad una serie di osservazioni, misurazioni, esperienze ed interlocuzioni realizzate nell'estate e nell'autunno 2021 e nell'estate 2022 intorno ai luoghi e ai progetti delle aree giochi inclusive realizzate da Fondazione di Comunità Milano, da aprile 2018 e in conclusione a giugno 2023.

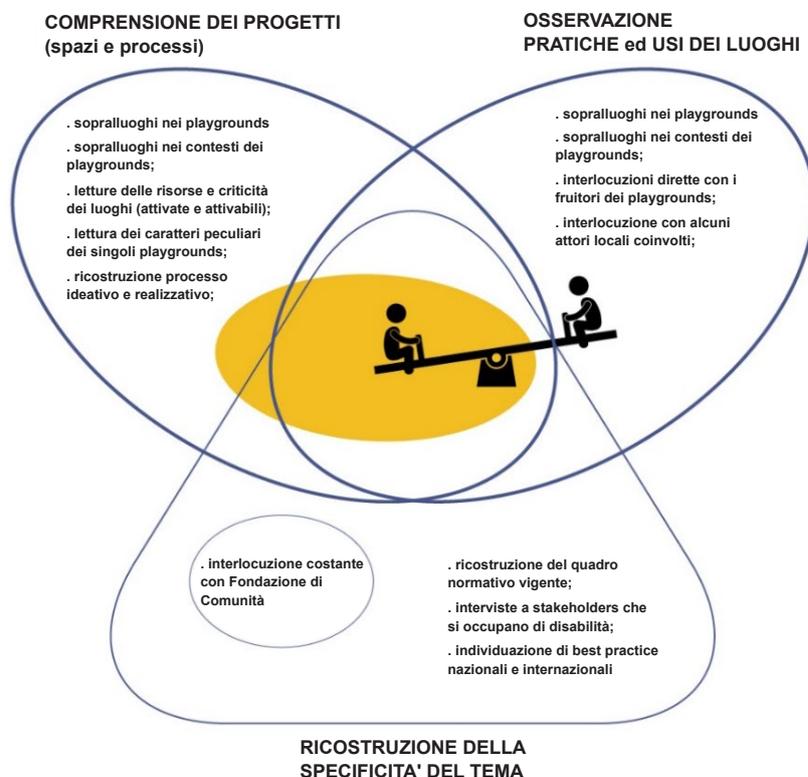
Riprendiamo brevemente gli obiettivi della ricerca per collocare in modo più coerente le operazioni fin qui realizzate. Il lavoro di lettura e valutazione ha inteso: i. far emergere la conoscenza prodotta all'interno dei processi di realizzazione degli spazi gioco; ii. descrivere gli spazi del gioco e le forme d'uso degli stessi comprendendone criticità ed elementi significativi in relazione a una visione puntuale e ravvicinata, ma anche di scala maggiore, nella relazione con i contesti. Tutto ciò nell'ottica di restituire un insieme di spunti e indicazioni, utili alla progettazione dei prossimi interventi programmati all'interno della stessa iniziativa, così come aprire ad altre occasioni di progetto. L'attività ha avuto inoltre l'obiettivo di comporre una riflessione più ampia sulle forme e il ruolo di un progetto inclusivo dedicato a categorie fragili e veicolato attraverso una dimensione esperienziale e ludica della relazione con la città.

Viste le premesse si tratta di un documento aperto, ancora ampliabile, che è stato utile per condividere alcune ipotesi interpretative, ma anche per confrontarsi con i soggetti coinvolti, così come con soggetti esperti esterni. L'esercizio descrittivo ha infatti prodotto nuove domande che hanno richiesto maggiori e più specifici approfondimenti che sono stati realizzati nel corso della ricerca, nell'ottica di evidenziare elementi e questioni chiave per la progettazione di spazi gioco e, più in generale, spazi pubblici inclusivi a 360 gradi.

Il lavoro prodotto come descritto nella “Timeline delle attività” riportata nelle pagine seguenti, ha visto la realizzazione di una serie di incontri conoscitivi con le associazioni coinvolte nel progetto, una prima e una seconda campagna di sopralluoghi (estate/autunno 2021) in cui si sono potuti somministrare dei questionari, il ridisegno, la mappatura e la restituzione dei primi risultati e contenuti, la raccolta di casi e di riferimenti, oltre ad una interazione cadenzata con i referenti per Fondazione di Comunità Milano.

Nella seconda parte del lavoro (inverno 2021/estate 2022) si è prodotta una seconda campagna di sopralluoghi di verifica, mirati su specifici approfondimenti; l’interazione con soggetti esperti, la conclusione della raccolta di casi e riferimenti; la redazione di linee guida; la presentazione dei risultati.

Il dialogo con tutti i soggetti coinvolti nel progetto “Gioco al Centro” ci sembra un elemento di valore da sottolineare, utile nell’ottica di compenetrare competenze ed ottenere un esito efficace rispetto alle pratiche di trasformazione future.



Componenti del progetto di ricerca e attività

## Guida alla lettura

Il report di ricerca si costituisce di una prima parte introduttiva (**Il processo di realizzazione delle aree gioco e il contributo degli attori**) che, ricostruendo il processo di ideazione e realizzazione delle aree gioco nel tempo, permette di comprendere il ruolo dei diversi attori coinvolti, fa cogliere l'interessante natura di apprendimento insita nel percorso realizzato da Fondazione di Comunità Milano, racconta, infine, dei modi in cui il processo di progettazione si è scomposto e riconfigurato in forma di dialogo e co-disegno tra le parti. Questo capitolo è l'esito dell'interlocuzione del gruppo di lavoro del DASU con Fondazione di Comunità Milano e con le diverse associazioni coinvolte nella realizzazione e nell'animazione dei parchi, che si sono prestate ad uno scambio approfondito sul ruolo della loro collaborazione.

La seconda parte (**Le aree gioco inclusive da vicino e nel contesto**) contiene le descrizioni di dettaglio delle aree gioco rispetto alla dimensione formale degli spazi e delle dotazioni contenute, dell'accessibilità, della relazione con lo spazio di prossimità. Le aree gioco saranno nove in totale, quante i Municipi milanesi sono osservate entro mappature selettive delle principali dotazioni urbane, nell'ottica di esplorare una esistente o potenziale relazione positiva.

Nella terza parte (**Le aree gioco inclusive e la relazione con la città**) si osserva la posizione delle aree gioco realizzate nell'intera città. L'osservazione a questa scala permette di individuare una dimensione intermedia, variabile per i diversi casi delle aree gioco: si tratta del contesto di riferimento e relazione più prossimo in cui emergono aree verdi, scuole, servizi socio-sanitari, aree residenziali, percorsi di mobilità lenta e punti di accesso al trasporto pubblico.

La quarta parte (**Monitoraggio, osservazione e interazione**) contiene la restituzione dell'interlocuzione avvenuta con i fruitori dei luoghi (interlocuzione libera e questionari) ed una raccolta di annotazioni e considerazioni esito del monitoraggio degli usi ma anche di un preliminare confronto con realizzazioni e casi.

La quinta parte (**Valutazione sintetica delle aree gioco realizzate**) per ciascuna area gioco prova ad evidenziare le principali caratteristiche positive, alcuni puntuali accorgimenti che potrebbero migliorarne la fruibilità e alcune altre questioni aperte – strade di lavoro per lo sviluppo del tema del gioco inclusivo.

Parallelamente si è proceduto a costruire una bibliografia di riferimento e ad individuare documenti e casi che hanno esplorato in modo originale il tema del gioco inclusivo. Le letture critiche di questi materiali costituiscono un archivio aperto e implementabile nel tempo e sono presentate nella sesta parte (**Riferimenti: ricerche, manuali e progetti**).

Il percorso di apprendimento intrapreso dal gruppo del progetto Gioco al Centro in chiave di apprendimento nel processo, interpretato dal lavoro di osservazione e valutazione fatto dal gruppo di ricerca del DASU, ha condotto a formulare nell'ultima parte di questo report (**Linee Guida**) uno strumento di indirizzo per l'evoluzione del progetto e la realizzazione di nuove aree gioco inclusive. Le Linee Guida individuano alcuni temi prioritari che dovrebbero orientare il progetto di aree gioco inclusive a cui fa seguito un decalogo di indicazioni puntuali, aspetti la cui trattazione appare irrinunciabile nel progetto di un'area gioco inclusiva, seppur da non intendere esaustivi.

Timeline delle attività previste nel progetto di ricerca e relazione con gli output

	01	02	03	04	05	06	07	08	09
<b>00 CO-PROGETTAZIONE</b>									
Incontri con Fondazione									
Incontri comitato esperti									
<b>01 RICOSTRUZIONE DEI PROCESSI</b>									
Ricostruzione dei processi ideativi e realizzativi e ruolo attori									
<b>02 LUOGHI E TRASFORMAZIONI</b>									
Sopralluoghi									
Mappature dei contesti									
Ridisegno dei progetti									
<b>03 PRATICHE E FORME D'USO</b>									
Sopralluoghi									
Interazione e focus group									
Restituzione dei dati quali.-quantitativi									
<b>04 VALUTAZIONE e LINEE GUIDA</b>									
Costruzione matrice e valutazione									
Individuazione best practice									
Redazione linee guida									
<b>PRODOTTI</b>									
report intermedio									
report finale									
seminario finale									



PARTE 1

# IL PROCESSO DI REALIZZAZIONE DELLE AREE GIOCO E IL CONTRIBUTO DEGLI ATTORI

---

Un parco per Municipio

---

La ricostruzione del processo di ideazione e realizzazione delle  
aree gioco inclusive

---

Interlocuzione con i soggetti coinvolti nel progetto

---

## Un parco per Municipio

Il progetto “Gioco al Centro” realizza i nove spazi gioco inclusivi a partire dal 2018, con un primo intervento nel cuore della città di Milano, attraverso un percorso che toccherà tutti i Municipi e si concluderà nel prossimo giugno 2023, secondo l'ordine di seguito descritto.

<p><b>1</b> <i>Giardini Montanelli</i></p>  <p><b>Porta Venezia</b> Municipio 1 Aprile 2018 250 mq</p>	<p><b>2</b> <i>Giardini di Villa Finzi</i></p>  <p><b>Sant'Erlembardo</b> Municipio 2 Giugno 2019 280 mq</p>	<p><b>3</b> <i>Giardini Martinetti</i></p>  <p><b>San Siro</b> Municipio 7 Settembre 2019 1.400 mq</p>	<p><b>4</b> <i>Giardini Lucarelli</i></p>  <p><b>Feltre</b> Municipio 3 Settembre 2020 800 mq</p>
--	--	---	---



- 1. Giardini Montanelli** (Municipio 1, q.re Porta Venezia) integrazione di un'area giochi esistente in un parco pubblico.
- 2. Giardini di Villa Finzi** (Municipio 2, q.re Sant'Erlembardo/Gorla) nuova realizzazione all'interno di un parco pubblico.
- 3. Giardini Martinetti** (Municipio 7, q.re San Siro) giardino esistente, molto intercluso fra le case, era un parco giochi molto utilizzato ma che necessitava di essere ristrutturato e rinnovato.
- 4. Giardini Lucarelli** (Municipio 3, q.re Feltre) ristrutturazione di un parco giochi esistente degradato e poco utilizzato.
- 5. Giardini di piazza Paci** (Municipio 6, q.re Barona/Sant'Ambrogio) trasformazione di un'aiuola adiacente a una piazza pavimentata.

Linea del tempo delle realizzazioni dei parchi di "Gioco al Centro"

5 Giardini di piazza Paci



Barona  
Municipio 6  
Febbraio 2021  
530 mq

6 Giardini Bertoli

Gallaratese  
Municipio 8  
Settembre 2021  
2.000 mq



7 Giardini di piazza Ovidio



Forlanini  
Municipio 4  
Marzo 2022  
2.300 mq

8 Giardini di Chiesa Rossa

Chiesa Rossa  
Municipio 5  
Novembre 2022  
2.200 mq



6 Giardini Bertoli

Giardini di Santa Maria alla Fontana 9

5 Giardini di piazza Paci

7 Giardini di piazza Ovidio

8 Giardini di Chiesa Rossa

2021

febbraio

6

settembre

2022

7

marzo

8

novembre

2023

9

6. **Giardini Bertoli** (Municipio 8, q.re Gallaratese) era un prato, parte del progetto di riqualificazione della Spina verde del Gallaratese.

7. **Giardini di piazza Ovidio** (Municipio 4, q.re Forlanini) ristrutturazione di un parco giochi esistente poco utilizzato, su una via trafficata e con offerta scarsa.

8. **Giardini di Chiesa Rossa** (Municipio 5, q.re Chiesa Rossa/Stadera) nuova realizzazione e ampliamento di un'area giochi esistente all'interno di un parco pubblico.

9. **Giardini di Santa Maria alla Fontana** (Municipio 9, q.re Maciachini/Farini) nuova realizzazione all'interno di un parco pubblico.

9 Giardini di Santa Maria alla Fontana

Maciachini  
Municipio 9  
Giugno 2023  
1.600 mq

## La ricostruzione del processo di ideazione e realizzazione delle aree gioco inclusive

La ricostruzione di un quadro conoscitivo del processo di ideazione e realizzazione degli interventi così come del panel di attori coinvolti è stato determinante per comprendere e meglio collocare gli esiti spaziali e di fruizione dei playground, diversificati tra loro in relazione agli obiettivi e alle risorse mobilitate.

Nel corso del processo promosso da “Gioco al Centro” attraverso le diverse realizzazioni, è infatti emerso come sia possibile interpretare il disegno dello spazio inclusivo articolando e predisponendone le dotazioni per essere più o meno accogliente in relazione a diverse disabilità, o abilità preferiremmo dire, privilegiando alcuni aspetti, mettendone in secondo piano altri. Inoltre attraverso una successione di progettazioni da parte della stessa combinazione di soggetti è possibile osservare come ogni parco possa in fondo intendersi come uno step di un



processo di apprendimento e approfondimento delle esigenze di un utenza sempre più variegata, comtemperandole con le effettive possibilità, finanziarie, con alcuni limiti della fattibilità tecnica, con alcuni vuoti della normativa dedicata. Tutto ciò ha evidenziato un reale progressivo innalzamento della qualità e della inclusività delle realizzazioni.

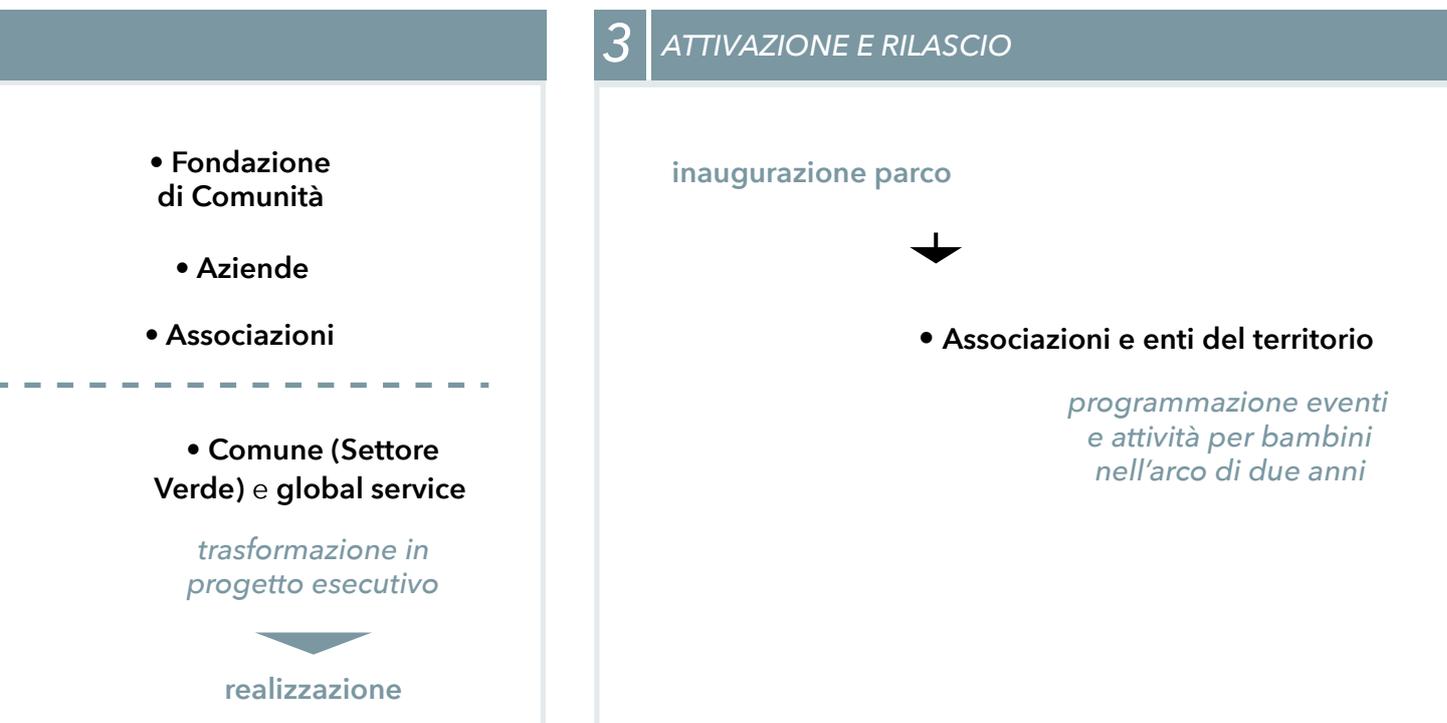
L'analisi dei processi che hanno portato alla realizzazione delle aree gioco realizzate, mette in evidenza il ruolo dei principali attori coinvolti, degli strumenti e delle procedure utilizzate, ricomposti in uno schema generale che riassume da un lato il processo ideativo, autorizzativo e realizzativo e dall'altro raccoglie riferimenti al quadro normativo e procedurale riferito agli interventi, qui sotto riportato.

1. Paragrafo a cura di Laura Borghetto

### Coprogettare come metodo e risorsa<sup>1</sup>

È bene sottolineare che il significato di *Parchi gioco per tutti* va oltre la progettazione, la costruzione e la realizzazione di nove parchi gioco, come si vede leggendo con attenzione il report ed entrando nelle pieghe di un progetto articolato e complesso che si è snodato in cinque anni di intenso lavoro di connessioni.

Schematizzazione del processo che descrive la realizzazione di un'area gioco inclusiva



Avere l'obiettivo di garantire accessibilità e inclusione ha comportato necessariamente una scelta metodologica quella della coprogettazione che oggi viene considerata a ragion veduta il metodo chiave per la costruzione di risposte significative ai bisogni della cittadinanza.

Il metodo impostato da Fondazione di Comunità Milano, ovvero quello del coinvolgimento attivo di enti del terzo settore e della Pubblica amministrazione in un dialogo concreto e proficuo, ha messo in grado gli uni e gli altri di collaborare e offrire luoghi significativi di cambiamento della città, della cultura politica e della partecipazione.

Non solo le risorse investite che pure sono ingenti: per la realizzazione di tutti i nove parchi giochi inclusivi Fondazione di Comunità Milano ha investito fondi per oltre 750.000 euro aggiungendo una cifra di poco inferiore - 650.000 euro - per le attività di animazione dei parchi e di educazione nelle scuole.

Perché le risorse diventassero generative di un cambiamento culturale, cambiamento che è premessa necessaria per la costruzione di una società inclusiva - Fondazione ha compreso da subito come il lavoro di costruzione dei parchi dovesse essere esito di una coprogettazione diffusa in cui gli architetti, le associazioni specifiche che operano nell'ambito della disabilità, i comitati di quartiere, le associazioni culturali, formali e informali, potessero dialogare sul campo con l'Amministrazione e i Municipi.

Così come i parchi si sono arricchiti via via di giochi e di strumenti, segnaletiche e percorsi tattili, colori e materiali sempre più articolati e differenziati nella ricerca di aprire a tutti e a ciascuno l'esperienza meravigliosa del gioco, allo stesso modo chi ha partecipato ad ogni passo, ad ogni riunione di confronto, chi ha portato nei parchi attività o nelle scuole laboratori sulla diversità si è sentito protagonista, non solo della costruzione di un giardino, ma della costruzione della città.

Perché i parchi divengano epicentri di una cultura inclusiva è necessario che continui questo incontro della diversità degli sguardi nella costruzione di nuovi spazi e sperimentazioni: il metodo di lavoro della coprogettazione e le linee guida rappresentano il prezioso lascito per il futuro di *Parchi gioco per tutti*.

## Interlocuzione con i soggetti coinvolti nel progetto

L'interlocuzione del gruppo di ricerca con le associazioni di esperti sui temi della disabilità, così come con le associazioni che hanno attivato iniziative di animazione dei parchi, in relazione ad uno specifico incarico/progetto promosso e finanziato da Fondazione di Comunità Milano, è restituita attraverso una serie di report che cercano di evidenziare elementi di arricchimento progressivi nella comprensione del tema, nei suoi limiti e criticità, nei suoi spazi di crescita e miglioramento.

Le associazioni sono state incontrate nel corso di focus group e momenti di discussione dedicati (online) o, in alcuni casi, attraverso la risposta scritta ad alcune domande predisposte dal gruppo di ricerca. Riportiamo di seguito le domande guida delle interazioni.

### I soggetti partner del progetto



UNIONE ITALIANA LOTTA  
ALLA DISTROFIA MUSCOLARE



## Le tre domande guida delle interazioni

### 1. Contributo al progetto/ processo

Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma "Gioco al Centro"?

### 2. Accrescimento/ avanzamento del progetto

Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete individuare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?

### 3. Effetti e aperture

Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?

## I soggetti intervistati

### Progettisti

- 21/06/ 2021 - **Fondazione Housing Sociale**. Focus group con Simonetta Venosta e Ludovico Da Prato

### Associazioni partner

- 07/10/2021 - **ANFFAS**. Focus group con Rossella Collina
- 12/10/2021 - **L'abilità e UILDM**. Focus group con Laura Borghetto e Marco Rasconi
- 30/11/2021 - **Pio Istituto dei Sordi**. Focus group con Martina Gerosa
- dicembre 2021 - **Inter Campus**. Intervista scritta
- febbraio 2022 - **UICI**. Intervista scritta a Michela Vassena

### Associazioni culturali (organizzatori di eventi)

- 02/02/2022 - **La Cordata** (Giardini di piazza Paci). Focus group con Michela Bellodi
- 03/02/2022 - **Campo Teatrale** (Giardini Lucarelli). Focus group con Marco Colombo Bolla, Carlotta Calò e Lia Gallo
- 08/02/2022 - **Consorzio SiR** (Giardini di Villa Finzi e Giardini Martinetti). Focus group con Marco Zandrini e Letizia Pezzoli
- 09/02/2022 - **Coopertiva Sociale Nuova Umanità** (Giardini Bertoli). Focus group con Martina Testa e Simone Cucchetti
- marzo 2023 - **La Nostra Comunità** (Giardini di piazza Ovidio). Intervista scritta

## Calendario eventi monitorati

### Ludobus Grafobus (Progetto Libera Entrata)

periodo: dal 30 agosto al 30 settembre 2021

a cura di: Consorzio SiR

- dove: Giardini di Villa Finzi

quando: tutti i lunedì e mercoledì, dalle 16:30 alle 18:30

- dove: Giardini Martinetti

quando: tutti i martedì e giovedì, dalle 16:30 alle 18:30

### Inaugurazione Parco Giochi Accessibile

dove: Giardini Bertoli

quando: sabato 11 settembre 2021, dalle 15:00 alle 18:00

### Le Mini Olimpiadi di GiocAbilia (Progetto BaronAbilia)

dove: Giardini di piazza Paci

quando: giovedì 30 settembre 2021, dalle 16:30 alle 18:00

a cura di: La Cordata

### HumanWeek

dove: Giardini Lucarelli

quando: sabato 2 ottobre 2021, dalle 15:00 alle 18:00

a cura di: Campo Teatrale

### Inaugurazione Giardini di piazza Ovidio

quando: sabato 19 marzo 2022, dalle 16:00 alle 18:30

Enti e associazioni che hanno gestito gli eventi:

- Consorzio SiR per i Municipi 2 e 7;

- Campo Teatrale per il Municipio 3;

- La Cordata per il Municipio 6;

- Cooperativa Sociale Nuova Umanità per il Municipio 8;

- La Nostra Comunità per il Municipio 4;

- Cooperativa sociale Zeus5 per il Municipio 5.

**PARCHI INCLUSIVI**

Da settembre il progetto Libera Entrata ti farà scoprire 2 parchi gioco speciali della città di Milano - realizzati nell'ambito del progetto Gioco al Centro - Parchi gioco per tutti dalla Fondazione di Comunità Milano - per tornare a giocare insieme all'aperto e in sicurezza.

**Giochi, animazione e intrattenimento con il Ludobus** che coinvolgerà grandi e piccoli con giochi cinamici e di strategia, attrezzi da giocoleria e giochi tradizionali. Le animatrici del Ludobus garantiranno il rispetto delle misure di prevenzione e distanziamento per tutti i bambini.

**LUDOBUS GRAFOBUS**  
Una ludoteca itinerante con giochi antichi e moderni adatti per animare piazze, feste di paese, scuole e ortori in spazi aperti o al chiuso!

**INFORMAZIONI E CONTATTI**  
Ludobus: Telefono 3407317714 • E-mail: grafobus@gmail.com  
Facebook: "ludobus grafobus"

ARCA SERVICE, ANFAS, atha

**UN MESE DI APPUNTAMENTI  
PRIMAESTATE  
IN BARONA**  
Settembre

**L'estate non è ancora finita!**  
BaronAbilia propone per tutto il mese di settembre laboratori e attività gratuiti per bambini e ragazzi in connessione con il progetto Gioco al Centro.

Tutti gli eventi sono gratuiti.

**Per maggiori informazioni**  
www.lacordata.it/baronabilia  
baronabilia@gmail.com  
3405883899  
@baronabilia

11 settembre Creiamo nuovi mondi e impariamo a prenderci più cura del nostro con A spasso con Sofia dalle 10.30, Parco di via Voltri 8.  
11 settembre Giochiamo con il suono attraverso l'uso del corpo, dello spazio e del movimento con A spasso con Sofia dalle 15.30, via Zumbani 6.  
11 settembre - 9 ottobre Laboratorio musicale per genitori e bambini dai 3 ai 6 anni con Musico e Terapia tutti i sabati dalle 15.30 Via Ovesta 38.  
Dal 14 settembre Tanti sport per tutte le età con Unità mobile sport tutti i martedì dalle 16.00, Piazza Paci.  
23 settembre Con il Gruppo Cap restituiamo alla città una piazza aperta con La Piazza che vorrei dalle 17.30, Parco La Spezia Ing via Rimini 34.  
30 settembre Piccole sfide a squadre per bambini\* dal 6 agli 11 anni con e senza disabilità con Le Mini Olimpiadi di GiocAbilia dalle 16.30, Parco Giochi Inclusivo, Piazza Paci.

PROGETTO PROMOITO DA: BaronAbilia, FC, FONDAZIONE DI COMUNITA' MILANO, COMUNE DI MILANO, CAP

**HUMAN WEEK**  
UNA SETTIMANA DI NONVIOLENZA

**UBUNTU  
IO SONO  
perché  
NOI SIAMO**

Un momento di comunità che coinvolge bambine, insegnanti, genitori, associazioni e municipio3 per incontrarsi e ritrovarsi su alcuni temi chiave della nonviolenza.

**SABATO 2 OTTOBRE ORE 15.00 - 18.00**  
**Giornata internazionale della nonviolenza**  
Giardini della Scuola primaria Munari

- Inaugurazione della panchina delle diversità.
- Esposizione e performance degli elaborati di alunne della scuola primaria Munari.
- Laboratorio BeHuman per genitori e figlie.
- Laboratorio teatrale per giovanissime (presso Parco Giochi Giardini Lucarelli)

Info: [www.humanzone.org](http://www.humanzone.org)

**HUMAN ZONE**

La Comunità per lo sviluppo umano, mondo senza guerre e senza violenza, CENTRO DI NONVIOLENZA

Restituzione incontro  
21/06/2021

**Simonetta Venosta e  
Ludovico Da Prato**  
Fondazione Housing  
Sociale  
con: Milena Lazza - FDC  
Milano e DASTU-PoliMi

### **Cosa vuol dire proporre un gioco/parco inclusivo**

L'obiettivo del progetto è realizzare parchi gioco che possano soddisfare tutti, che accolgano quindi bambini e bambine sia normodotati che fragili, ma più in generale che sappiano rispettare le diverse personalità e sensibilità.

L'aspetto dell'inclusività è ancora poco sviluppato e l'approccio da parte delle aziende in molti casi si traduce in una semplificazione e quindi una tendenza ad abbassare il livello dell'offerta, ad esempio proponendo un gioco per bambini piccoli che possa andare bene anche per chi ha delle problematiche. Solo ultimamente le aziende hanno iniziato a recepire il tema e ad aggiornare i propri prodotti, che però hanno anche costi elevati. Ma davanti all'ampia offerta di giochi il problema è capire quali di questi e come possano essere davvero occasione di inclusività.

### **Aspetti regolativi e limiti di lavoro**

Poichè si lavora con un appalto aperto del Comune sulla manutenzione ordinaria, i progettisti, pur essendo supportati nel percorso, si scontrano con diversi limiti, quali costi, tempi, materiali utilizzabili, aziende coinvolgibili. Inoltre si tende a evitare tutto ciò che può favorire atti di vandalismo e occupazioni improprie dello spazio. Per ogni progetto l'obiettivo di partenza è sempre il raggiungimento una qualità alta ma i risultati devono stare nei confini della normativa, dentro a schemi tradizionali e a vincoli sia economici che di possibilità realizzative, quindi non c'è molto spazio per la creatività. Infatti l'aspirazione sarebbe quella di rimaneggiare il gioco classico nei termini dell'inclusività, ma con il tempo ci si è adeguati al fatto che progettare giochi nuovi *ad hoc* è quasi impossibile: sarebbe un percorso molto complesso, sia per le certificazioni che per la difficoltà di gestirlo nei tempi e con gli strumenti a disposizione. A differenza di altri paesi, in Italia manca un pensiero progettuale sui parchi gioco, come se fosse un settore che non esiste, e si lavora quasi esclusivamente sui giochi a catalogo che quindi sono sempre gli stessi, e alla fine

nella scelta prevale spesso il tema dei costi.

Nella selezione delle imprese c'è libertà anche nel coinvolgerne altre rispetto a quelle che usa il Comune abitualmente, ma uscendo dalla rosa dei giochi più tradizionali e proponendone di più innovativi, si alzano esponenzialmente i prezzi e questo genera resistenza a favore di opzioni più classiche.

### **Principi e temi per la progettazione**

Nello sviluppo di ogni progetto si tende a seguire dei criteri, anche se questi non sono sempre facili da soddisfare nei risultati:

- Creare uno spazio all'interno del parco giochi per il gioco extra-ordinario, ossia per situazioni alternative ai giochi a catalogo e di serie. Alcune situazioni di gioco alternative possono essere:
  - utilizzare le pavimentazioni e il loro disegno per stimolare interpretazioni e giochi inediti;
  - possibilità di disegnare a terra o sui muri;
  - creare e suggerire ambienti e ambientazioni per favorire giochi di ruolo;
  - progettare o inserire banchi laboratorio per favorire le attività di manipolazione;
  - lavorare sull'idea di percorso come elemento di relazione fra differenti possibilità di gioco;

- utilizzare la natura come “vegetazione abitabile” valorizzando arbusti, siepi e alberi esistenti come “rifugi” o realizzando rifugi vegetali per valorizzare la dimensione naturalistica e il materiale vegetale che un tempo erano l’unica dimensione di gioco per molti bambini e bambine;

- suggerire o creare spazi per l’interazione per il gioco informale e creativo che possano diventare piccole scene teatrali.

- Creare un’offerta di giochi diversificata per genere e tipologia di fruizione tale da essere il più inclusiva possibile anche a diverse attitudini.

- Sollecitare la progettazione originale di giochi pensati per situazioni specifiche. Li abbiamo chiamati gioco-scultura ma il riferimento è alla necessità di pensare ai parchi gioco come elementi da progettare a partire dal gioco stesso che diventa un oggetto di composizione artistica e architettonica di qualità.

- Promuovere la presenza di percorsi, giochi e attività che permettano di valorizzare la disabilità mettendo in discussione il limite stesso di non-abitabilità e disabilità.

### **Iter tra Municipi, Comune e Fondazioni - Processo-storia della realizzazione di un parco**

Per ogni parco, uno per Muni-

cipio, si è lavorato ogni volta su situazioni diverse: in parte erano parchi esistenti che dovevano essere ristrutturati, in altri casi il parco è di nuova realizzazione. In generale l’iter è stato il seguente:

#### **1) prime interazioni e definizione spazio**

- Fondazione Housing Sociale e Fondazione di Comunità Milano si rivolgono ai Municipi per proporre il progetto; i Municipi propongono gli spazi e insieme alle Fondazioni ne selezionano 2/3 possibili rispetto a una valutazione che tiene conto delle esigenze e delle realtà dei contesti (come la presenza di scuole, servizi, realtà per disabili, altri parchi gioco esistenti);

- in seguito si apre un confronto con il Comune che insieme alla Direzione Verde mette le proposte a sistema con gli interventi già programmati, per individuare cosa è già compreso nei budget.

#### **2) elaborazione del progetto e realizzazione:** in questa fase c’è un confronto continuo tra le Fondazioni, che in seguito si apre anche ad interazioni con le associazioni e con l’amministrazione. Ogni step raccoglie i feedback utili al progetto per affinarlo e finalizzarlo.

- inizialmente si effettuano uno o due sopralluoghi con il Comune: si valutano insieme le condizioni ed eventua-

li problematiche (ad esempio presenza di sottoservizi, pendenze, vincoli particolari - come pali della luce, alberi appena piantati, distanza dagli alberi, ecc.);

- si ipotizza un primo layout di condizioni e prestazioni del parco che ragiona per aree e ambienti (es: area più accessibile, più riservata, più dinamica, ecc.) e individua il sistema dei percorsi e dell’accessibilità;

- si elaborano alcune proposte di situazioni e posizioni dei giochi. Oltre a quelli che si individuano consultando le aziende, si lascia sempre lo spazio per un’area creativa disegnata a terra in cui fare per esempio *il percorso più atletico/didattico/il gioco/il teatro*, quindi un ambito dove c’è più spazio per la progettazione; rispetto alla scelta dei giochi viene fatto un capitolato prestazionale delle esigenze per distribuirlo ad alcune aziende scelte, fare una gara e poi una selezione delle proposte;

- le Fondazioni si confrontano con le associazioni partner del progetto per confermare che le proposte rispondano agli obiettivi di partenza e insieme condividono le proposte con il Comune; il progetto consegnato è ad un livello di “preliminare avanzato” e contiene tutti gli elementi posizionati, le aree di rispetto e le distanze necessarie;

- il Comune (Settore Verde e Global Service - ad oggi società MIAMI) modifica il progetto per motivi di fattibilità, riduzione dei costi, semplicità di esecuzione e manutenzione successiva, se serve anche riorganizzando le aree, e lo rende un progetto esecutivo;

- la proposta viene presentata al Municipio - prima al presidente e poi insieme a lui a un gruppo ristretto di associazioni che si occupano di disabilità sul territorio. In seguito ci può essere anche un invito in giunta per presentare il progetto a una comunità più ampia;

### 3) **realizzazione dell'intervento, attivazione e rilascio:**

per quanto riguarda i costi Fondazione di Comunità Milano e Comune mettono ognuno circa metà della spesa. Con questa somma Fondazione di Comunità Milano acquista i giochi con un budget di circa 60/70 mila euro (massimo 90) e paga anche la parte esecutiva (mobilitazioni di terreno, pose, materiali delle pavimentazioni, ecc.).

- a partire dall'inaugurazione entrano in campo enti e associazioni di quartiere con un programma di attività più o meno immateriali. Fondazione di Comunità Milano finanzia con circa altri 100.000 euro queste attività che si svolgono nei due anni successivi alla realizzazione.

### **Requisito di prossimità alle scuole**

I parchi sono sempre prossimi alle scuole, poiché intercettano molto di più l'utenza (non solo quella specifica della famiglia disabile, ma in generale). Infatti è difficile portare bambini e bambine in luoghi che non frequentano già e solitamente non si prendono i mezzi per andare in un parco giochi, quindi il parco deve essere dentro a un tragitto abituale. L'unica eccezione è il parco del quartiere Feltre in cui è stato scelto un parco esistente da ristrutturare inserito in un ambito residenziale, riconoscibile e unitario nella sua conformazione e distante dalla scuola, quindi gli utenti sono soprattutto quelli legati al contesto abitativo.

### **Ampio raggio di intervento**

Ogni intervento in parte si apre anche a una rigenerazione che esce dallo spazio del parco ed è anche attraverso le attività svolte nei parchi da enti e associazioni che si attuano percorsi di radicamento nel quartiere. Questi, organizzati anche in relazione con le scuole, coinvolgono i cittadini in processi di appropriazione e di cura del parco.

### **Il lavoro con le associazioni**

La stretta condivisione tra i progettisti e tutte le asso-

ciazioni che rappresentano le diverse disabilità hanno sempre portato degli arricchimenti nel progetto, in particolare col tempo è migliorata la relazione con tutte quelle il cui contributo influisce sul progetto in modo più specifico. Nonostante questo servirebbe molto tempo per eventuali progettazioni alternative insieme alle associazioni che però sono impegnate nelle proprie attività e non hanno al loro interno capacità di progettazione. Per esempio insieme a loro si potrebbe aprire un ragionamento per creare delle situazioni che non sono dichiaratamente per una disabilità o per un'altra; a volte si riesce ma non ancora abbastanza. L'esempio a cui tendere è il "Percorso al buio", in cui si scambia il ruolo tra abile e disabile.

L'aspetto della comunicazione, che è parte del percorso con le associazioni, è stato elaborato molto nel tempo, arrivando a buoni risultati. Nell'ultimo parco realizzato la comunicazione è stata implementata in tutte le sue forme e linguaggi: cartelli con colori per ipovedenti, sovrapposizione del codice braille, video per raggiungere anche il linguaggio sordomuto, aggiunta sui cartelli della comunicazione aumentativa per raccontare il parco.

## Aperture

Il progetto è rivolto principalmente nelle operazioni progettuali di Fondazione Housing Sociale per necessità di tempi e percorsi ma c'è un interesse, dopo i primi 9 parchi, ad ampliare il progetto e dargli più struttura, poiché c'è ancora molto spazio di lavoro, per esempio: facendo concorsi o gare con progettisti, portando il tema nelle università con dei piccoli laboratori con le aziende o strutturando dei laboratori di ricerca più lunghi, o ancora aprendo una riflessione con le scuole.

Il terreno di lavoro lascia ancora spazio alla riflessione per una interpretazione anche di tipo pedagogico dello spazio del gioco che ha molto a che fare anche con quella culturale e non si rivolge solo a giochi inclusivi che integrino più dimensioni ma è più ampia. Ne è una prova la difficoltà di progettazione di giochi nuovi, data dalla necessità di stare nei tempi e nelle norme, ma anche in una mentalità che difende soprattutto l'aspetto della manutenzione nel tempo quindi tende a evitare ogni elemento che possa provocare usi impropri.

---

Restituzione incontro  
07/10/2021

**Rossella Collina**

ANFFAS

con: Milena Lazza - FDC  
Milano e DASTU-PoliMi

ANFFAS si occupa di disabilità intellettiva e disturbi del neurosviluppo, fece da apripista della progettazione di parchi inclusivi, inaugurando a Milano il primo della città nel 1997.

Valore fondante di Gioco al Centro è il diritto all'inclusione e al gioco per bambini e bambine, fragili e non. Con l'obiettivo di disseminare per la città "isole" dove il diritto al gioco è garantito per tutti, l'intento è anche quello di costruire una comunità intorno ai parchi e contaminare anche le persone con il concetto di inclusività. Considerando che un bambino fragile può essere d'aiuto e da stimolo per uno normodotato, la dimensione dell'inclusione dovrebbe essere pervasiva in ogni campo e situazione.

### Contributi al progetto

Nel processo di Gioco al Centro l'interazione con ANFFAS avviene nella fase di progettazione dei parchi, momento in cui Fondazione e progettisti si servono

dell'esperienza delle associazioni esperte sul tema della disabilità per avere il punto di vista di ognuno nel gestire sul campo bambini e bambine fragili. Il fatto che il gruppo di lavoro sia costituito da competenze diverse, ognuna con la sua specificità è un punto di forza del progetto e porta a un arricchimento di tutti.

ANFFAS dà un contributo anche tecnico (ad esempio attraverso consultazioni con terapisti esperti di autismo, ritardo cognitivo, ecc.) e specifico anche nella scelta dei giochi, non solo dal punto di vista funzionale, ma anche con attenzione alla sensibilità di bambini e bambine ("se per me funziona bene ma mi fa sentire diverso, allora non va bene") con l'obiettivo di avere un parco in cui ogni attrezzatura possa stimolare le capacità diverse di ogni individuo e l'interazione tra bambini/e.

Un altro aspetto importante è che l'associazione essendo a contatto con le famiglie è nella posizione di capire il punto di vista di chi vive la condizione della disabilità da dentro.

### Sviluppo/percorso di accrescimento del progetto

Il processo è stato costruito e si è sviluppato nel tempo. Dalla progettazione del primo parco giochi ad oggi, si

è visto un grande miglioramento nelle competenze su diversi fronti: nella progettazione dei parchi (da parte degli architetti), nella produzione dei giochi (aziende), nelle consapevolezza delle associazioni. Si nota infatti un progressiva sensibilità e lo spostamento del significato di alcune funzioni, spazi ed elementi del gioco. Ad esempio nelle ultime realizzazioni l'area dei piccoli è diventata "l'area delle prime esperienze".

Anche il Comune col tempo ha capito l'importanza del progetto, nonostante un parco tradizionale continui ad avere un costo molto ridotto rispetto a uno inclusivo. Non è stato semplice fin dall'inizio, in parte perché la proposta era dirompente e in parte per un tema economico, poiché il Comune doveva mettere a disposizione delle sue aree verdi e avrebbe avuto in capo parte dei costi degli interventi.

C'è ancora infatti molto potenziale di riflessione su più livelli: culturale, ma anche di progetto e delle procedure.

### **Criticità/difficoltà**

Una delle più grandi difficoltà è che nel mondo della disabilità la suddivisione in categorie non è semplice, è tutto molto complesso e da interpretare. Ogni situazione di fragilità ha bisogno di una

grande competenza educativa e scientifica e il rischio è di fare degli errori. Il problema è che non esistono linee guida tecniche a cui fare riferimento: nello svolgersi del progetto le hanno definite i soggetti coinvolti con le loro interazioni, chiedendosi ad esempio "quanto dovesse essere alto un gioco musicale per essere accessibile alla carrozzina per bambini/e e quanto per gli adulti".

### **Aperture ed esportabilità**

Per una replicabilità del progetto sarebbero importanti vari fattori: la semplificazione delle procedure, la garanzia di basi solide rispetto ai rapporti con l'ente pubblico, un finanziamento. Oggi il contributo economico di Fondazione di Comunità Milano è fondamentale: il percorso è costoso e i giochi hanno costi elevati anche perché sono sempre più raffinati, considerando che quelli più innovativi oltre ai materiali, hanno una ricerca sul campo alle spalle. Tutto dovrebbe essere sempre accompagnato da un aspetto valoriale di cui devono essere portatori tutti gli attori coinvolti.

---

Restituzione incontro  
12/10/2021

**Laura Borghetto**

L'abilità

**Marco Rasconi**

UILDM

con: Milena Lazza - FDC  
Milano e DASTU-PoliMi

UILDM e L'abilità che si occupano di disabilità e inclusione sociale sono partner del progetto fin dall'inizio.

La collaborazione tra Fondazione, le associazioni e il Comune di Milano nasce da una comunione di intenti sui temi del diritto al gioco per i bambini e le bambine e degli spazi gioco nella città.

### **Contributi al progetto. Formazione e diritto al gioco**

Andare a costruire parchi accessibili ha bisogno di un'azione significativa dal punto di vista culturale, infatti gli aspetti principali su cui le associazioni danno il loro contributo nel progetto investono la dimensione della formazione e sensibilizzazione rispetto al diritto al gioco, inteso come diritto di tutti.

Già dopo la realizzazione del primo parco inclusivo di Gioco al Centro è stato aggiunto nel progetto l'aspetto della formazione all'interno delle scuole. Si era visto infatti che mancava un'educazione

civica sia di “accettazione del regalo” che nell’utilizzo di un nuovo pezzo di parco che era speciale e doveva essere rispettato e usato in un certo modo. I percorsi di formazione, avvenuti nelle scuole primarie (nelle classi 1° e 2° tenute da L’abilità e 3°, 4° e 5° da UILDM) hanno visto laboratori pedagogici che, per riflettere sulla disabilità, hanno portato nelle classi il concetto di “diversità” in quanto condizione umana, sviluppato l’approccio all’ascolto e all’accoglienza non della persona disabile ma di qualunque persona che viene definita diversa e l’hanno fatto attraverso il gioco, fornendo a bambini e bambine strumenti per il confronto e stimolandoli alla curiosità.

A fianco dell’azione di sensibilizzazione verso la comunità si è aggiunta quella rivolta invece alle famiglie di bambini e bambine con disabilità. Infatti secondo una lettura di tipo sanitario della disabilità, la percezione della maggior parte delle famiglie è che il bambino abbia bisogno soprattutto di una tutela e cura di tipo sanitario, il gioco non è ritenuto un bisogno primario. Al contrario il gioco dovrebbe essere ritenuto parte della cura e diritto fondamentale, non un’opzione. Inoltre questo è un tema trasversale a tutti i bambini e le bambine, poiché sempre

di più il gioco è sedentario, perché digitale, o fisico ma inteso come pratica sportiva, quindi non libera ma codificata. Quindi finché le famiglie non diventano consapevoli di considerare il gioco come un diritto del bambino, il rischio e anche la sfida del progetto è che i parchi inclusivi non siano frequentati.

### **Evoluzione nel tempo e ricadute del progetto**

L’integrazione dell’aspetto della sensibilizzazione sia nelle scuole che nelle famiglie hanno aggiunto qualità al progetto e in particolare il pezzo rivolto alle scuole ha precisato l’intento di fare interventi rivolti non al mondo della disabilità ma a una comunità attenta anche a chi è fragile (da “fare giochi inclusivi” a “fare parchi per tutti”). Una conseguenza positiva del progetto è il fatto di aver creato dei parchi anche per esempio per le persone adulte con disabilità che hanno dei figli normodotati o per i nonni, di avere cioè allargato il concetto di diritto al gioco del bambino anche alla possibilità di giocare con i propri parenti che hanno una fragilità, quindi alla possibilità della relazione attraverso il gioco, e questo è positivo perché il modo di giocare più formativo non è quello singolo.

Durante lo svolgimento del progetto si è visto un ap-

prendimento nel tempo, dato molto anche dal rapporto tra soggetti diversi che hanno sguardi ed esperienze diverse. Progressivamente si è capito come migliorare e questo ha avuto una ricaduta nella progettazione degli spazi gioco, i cui ultimi ad esempio hanno provato a rispondere anche al tema del rapporto di gioco tra bambini/e e genitori.

### **Punti di forza e criticità. Aperture future e sfide**

La rete tra Fondazione, Comune di Milano e mondo associativo di diversa natura ha dato qualità al progetto. Una delle criticità sta nell’incastro con il sistema amministrativo, che a Milano è molto ampio e con budget spesso vincolati e una gestione delle donazioni che spesso è complessa, ma che nonostante questo, nella gestione generale del progetto, funziona meglio rispetto a molte altre realtà a livello nazionale e dà risultati migliori. Tutta l’iniziativa ha basi economiche importanti grazie ai finanziamenti di Fondazione, infatti lavorare sul diritto al gioco vuol dire impegnare molte risorse che riguardano: le strutture, la progettazione, il mantenimento dei rapporti con le istituzioni, la comunicazione e il mantenimento delle attività nei parchi, quindi ottimizzare risorse, capacità, energie ha dato dei buoni risultati.

Sul fronte della formazione a livello culturale c'è ancora molto margine di lavoro. In particolare quando si interagisce con le famiglie si deve operare su più fronti, allargando il tema del diritto al gioco come gioco che avvenga all'aperto, in qualsiasi situazione che faccia bene al bambino. Per questo motivo servirebbe anche un processo per educare la città e la società, cioè allargare la rete degli stakeholder a livello locale. Serve un'azione ampia di sensibilizzazione, non solo nelle famiglie di bambini e bambine con disabilità, ma a tutte le famiglie, agli enti locali, le scuole, la neuropsichiatria infantile, tutti quelli che sono i co-protagonisti della vita di un bambino oltre alla sua famiglia. Nell'azione di formazione nelle scuole, che è avvenuta solo in quelle primarie, si è rilevata un'altra criticità e quindi un possibile passo avanti per il futuro, che riguarda le età a cui rivolgersi. Il progetto oggi, interagendo con bambini/e che hanno circa dai 6 ai 10 anni risponde all'obiettivo di formare cittadini consapevoli, ma i parchi gioco sono frequentati soprattutto da bambini e bambine in età prescolare, infatti oltre questo momento subentrano altri tipi di attività, per questo l'iniziativa andrebbe portata nella scuola d'infanzia.

Tuttavia la sensibilizzazione non passa solo attraverso azioni culturali ma anche concrete, creando luoghi visibilmente accessibili, ad esempio se in ogni parco della città si trovassero attrezzature per il gioco inclusivo, in modo che potessero essere riconoscibili da qualsiasi cittadino in quanto attrezzature utilizzate in modo diverso. L'ambizione è che il parco inclusivo possa contaminare comunità e città, cioè creare una modalità intorno a sé sempre più ampia, nel confrontarsi con la diversità. Un mutamento culturale che passa attraverso l'esperienza reale. Sfidarsi nel conoscere i limiti e le diversità degli altri per i piccoli è più facile, anche perché bambini e bambine oggi, inseriti in una realtà più multietnica rispetto a vent'anni fa, sono molto più capaci di confrontarsi con la diversità. Si lavora su questo tema attraverso il gioco perché bambini e bambine lo recepiscono meglio e le barriere mentali non si costruiscono. L'obiettivo è che ne siano investiti anche gli adulti. La ricaduta spaziale di questa espansione si traduce in una città inclusiva ad esempio per l'accessibilità. La prossima sfida è quella di uscire dai confini del parco costruendo attorno la modalità per raggiungerlo.

---

Restituzione incontro  
30/11/2021

**Martina Gerosa**  
Pio Istituto dei Sordi  
con: DASTU-PoliMi

Si tratta di un progetto che si occupa del gioco per tutti i bambini e le bambine, compresi quelli che hanno difficoltà di qualunque tipo a giocare, dove questo aspetto va del resto mitigato con il tema del rischio, dei pericoli insiti nel vivere in un contesto urbano con cui dobbiamo probabilmente scendere a patti.

La dott.ssa Gerosa ha introdotto la sua esperienza professionale e personale citando una serie di contesti interessanti con cui è entrata in contatto nel tempo (significative anche per il presente studio) tra cui ad esempio CHD (Centro Documentazione Handicap) e la cooperativa sociale ACCAParlante, e in generale tutto il gruppo bolognese molto attivo anche in relazione con l'Amministrazione Comunale.

Condivide con noi un approccio alla sfera delle disabilità introducendo il concetto di "arcipelago/arcipelaghi" per meglio con-

notare la soggettività e le differenze entro definizioni spesso standardizzate e non rappresentative. Ad esempio, rispetto alla disabilità uditiva esistono molte persone affette da ipoacusia (in modi diversi) e meno persone con una disabilità totale, così per la vista, la sfera cognitiva e motoria. Vi è una grande differenza tra una condizione in cui, parlando della disabilità motoria, di una carrozzina che si governa o che deve essere spinta da un altro soggetto. Così come chi ha una disabilità cognitiva potrebbe avere invece una grande forza e abilità motoria, o meno. A questo proposito assume molto rilievo una conoscenza di base delle classificazioni del funzionamento della disabilità (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute versione per Bambini e Adolescenti (ICF-CY) di cui la Dott.ssa Matilde Leonardi del BESTA è la referente italiana. Da tali spunti emerge una definizione di disabilità che non è statica ma sta nell'interazione tra i deficit e le caratteristiche di una persona e l'ambiente, interazione che può essere facilitata o meno.

In una città, che possiede molti ostacoli, i parchi di Gioco al Centro sono da in-

tendersi come oggetti che facilitano la partecipazione e l'interazione.

Il tema più interessante di questi parchi è la possibilità di attivare un gioco libero, non unicamente concentrato attorno ad alcune attrezzature standardizzate. In più, tali spazi si possono intendere di valore per l'aspetto relazionale che mettono in moto. Il superamento delle barriere e dei limiti di relazione con l'ambiente potrebbe del resto essere gestito maggiormente anche attraverso la tecnologia, in particolare di tipo "assistivo". Un esempio per un ipovedente potrebbe essere la innovativa cintura che avverte della presenza di ostacoli (sviluppata dal Politecnico di Milano). Questo aspetto della tecnologia come modo per rendere più fruibile i parchi è stato sviluppato nell'ultimo progetto (Giardini Bertoli) in modo interessante con un video, con comunicazione di tipo aumentato, con l'utilizzo di un linguaggio semplice.

Un tema molto rilevante rispetto al processo che porta alla realizzazione di spazi di questo tipo è l'aver all'interno del gruppo di lavoro anche i potenziali destinatari del progetto, ovvero persone con disabilità e le loro famiglie.

Una riflessione ulteriore sul modo in cui amplificare il ruolo di tali spazi è quello di mettersi in relazione con altri servizi, come le biblioteche. Il sistema bibliotecario milanese è attivo e sensibile al tema delle disabilità attraverso attività dedicate e manifestazioni che ripetendosi periodicamente hanno consolidato delle reti collaborative. Le biblioteche sono un elemento chiave che mette in relazione un numero significativo di altre istituzioni e soggetti. In altre regioni questo aspetto è sviluppato, ad esempio in Emilia-Romagna con il Centro documentazione handicap di Bologna.

Infine, alcuni input per aumentare l'effetto del progetto Gioco al Centro ed in generale le realizzazioni di spazi di questa natura può essere lavorare sugli aspetti di informazione e comunicazione della presenza di tali occasioni, sul tempo e sulla disponibilità delle famiglie di bambine e bambini con disabilità spesso già occupate rispetto alle questioni di "salute-trattamenti", così come incentivare forme di uso dello spazio differente da parte delle associazioni/istituzioni che se prendono cura.

---

Intervista scritta  
Dicembre 2021

## Inter Campus

*Contributo al progetto/processo. Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma "Gioco al Centro"?*

Inter Campus vive da sempre al servizio di bambini e bambine, nel tentativo di restituire loro il diritto al Gioco, uno dei diritti fondamentali del Fanciullo sanciti dalle UN. In Italia la nostra attenzione si è concentrata soprattutto su bambini e bambine disabili e su come integrare il nostro percorso educativo con le loro necessità, su come imparare da loro e dalle associazioni che ad essi si dedicano, a migliorare la nostra attività formativa. Abbiamo quindi avuto la fortuna di incontrare sul nostro cammino grazie alla FdCM, l'associazione L'Abilità e ci è sembrato interessante e naturale mettere a disposizione del progetto Gioco al Centro la nostra preparazione arricchita da questo felice incontro.

Abbiamo la possibilità di partecipare soprattutto al momento di inaugurazione del Parco, con sessioni di gioco organizzate in spazi alternativi per bambine e bambini. I nostri allenato-

ri sono a disposizione nella giornata di inaugurazione per momenti di gioco per 2 o 4 bambini alla volta su un campo attrezzato in sicurezza montato per l'occasione nei pressi del parco.

La nostra comunicazione si rende inoltre disponibile a condividere i messaggi riguardanti questo progetto attraverso i nostri canali.

*Accrescimento/avanzamento del progetto. Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete individuare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?*

Saremmo felici di poter proporre la nostra attività ai frequentatori del parco anche in momenti successivi al giorno d'inaugurazione, ma causa pandemia i successivi momenti di attività non hanno avuto finora luogo. Sarebbe bellissimo far vivere il parco con giornate *ad hoc* nei vari mesi dell'anno.

*Effetti e aperture. Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?*

La nostra partecipazione a questo progetto è conseguenza dell'assoluta fiducia alla validità e utilità del progetto. In una città come

Milano abbiamo creato luoghi che mancavano e di cui c'era un assoluto seppure silenzioso bisogno. Purtroppo le necessità dei più fragili a volte non emergono con la stessa vemenza di marketing di altre campagne. Ma siamo felici di aver avuto un orecchio attento ad ascoltare le richieste sussurrate dai più piccoli e vulnerabili. Un luogo di inclusione, pubblico, aperto a tutti, gratuito e soprattutto allegro e studiato con attenzione e dedizione non esisteva. Fondamentale è inoltre la permanenza e la stabilità di queste strutture. Non interventi spot, ma destinati a durare e quindi accompagnati e "accompagnabili" da una proposta formativa ed educativa.

Penso che la ricaduta positiva stia proprio nella possibilità di creare attorno al Parco Gioco una comunità partecipe ed attenta che cresca insieme intorno a queste necessità che erano rimaste inascoltate. Sarebbe interessante rendere ancor di più le comunità di riferimento soggetti agenti e responsabili di tali luoghi. Anche i bambini e le bambine, che sicuramente da tale presa di responsabilità avrebbero da suggerirci sicuramente nuove potenzialità del progetto.

---

Intervista scritta  
Febbraio 2022

**Michela Vassena**  
UICI

*Contributo al progetto/processo. Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma "Gioco al Centro"?*

In qualità di consulente tecnico - Commissione Autonomia del Consiglio Regionale Lombardo dell'U.I.C.I. Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus con particolare esperienza nella eliminazione delle barriere architettoniche e progettazione dei percorsi tattilo plantari per persone non vedenti e ipovedenti, ci siamo occupati della progettazione dei percorsi tattilo plantari e delle mappe tattili condividendo, di volta in volta, le proposte e le soluzioni con alcuni referenti della Commissione autonomia e con alcune persone con disabilità sensoriale, anche sulla base di precedenti esperienze. Con l'occasione, abbiamo cercato di dare ulteriore supporto anche per quanto concerne la scelta delle aree gioco e la collocazione ottimale dei vari giochi in virtù di una corretta fruibilità da parte delle persone con diversa disabilità. Un parti-

colare approfondimento e studio è stato fatto, in alcuni casi, anche per la scelta dei colori e delle scritte per agevolare le persone ipovedenti e malvedenti.

*Accrescimento/avanzamento del progetto. Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete individuare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?*

I punti di forza che andrebbero valorizzati sono proprio gli obiettivi prefissati di accessibilità e fruibilità delle aree gioco attraverso tutti gli accorgimenti e ausili che sono stati previsti e realizzati per far sì che lo spazio aggregativo possa essere fruito da parte di tutte le persone. Uno studio approfondito ed effettuato grazie al coinvolgimento di Associazioni rappresentanti le diverse disabilità che hanno contribuito a "costruire" uno spazio di incontro e di socializzazione accessibile e fruibile ove previsto, in alcuni casi volutamente limitato per ragioni di sicurezza, in altri casi totalmente fruibile. La valorizzazione di questi punti di forza si potrebbe trovare, ad esempio, nell'insegnare ai bambini/ragazzi delle scuole primarie e secondarie (i maggiori fruitori in età evolutiva), portando nelle scuo-

le queste aree gioco come esempio, il perché di alcune scelte, la motivazione che ha portato a creare alcune aree piuttosto che altre, il significato degli ausili utilizzati, il loro uso da parte delle persone con disabilità, ovvero far comprendere le necessità delle varie disabilità, le soluzioni trovate e i motivi di alcune scelte, perché possano fruire dei suddetti spazi consapevolmente e coscientemente in un corretto rapporto con tutti gli utenti.

Per quanto concerne le carenze incontrate da cui trarre insegnamento per un prossimo futuro e su cui battersi maggiormente, ritengo siano da imputare a un non sufficiente coordinamento burocratico che, in taluni casi, può precludere tutto o in parte il lavoro di progettazione consapevole. Una evoluzione che ci sarà certamente con il tempo, così come negli ultimi anni si sono sempre più comprese le necessità delle persone disabili, di un contesto "senza barriere" per eliminare anche le disabilità. Faccio un esempio: se il parco giochi ha al suo interno aree accessibili, giochi accessibili, percorsi accessibili, e via dicendo, ma per arrivare al parco devo attraversare una strada dove ci sono le strisce pedonali ma senza scivolo e senza

percorso tattile plantare per persone non vedenti, ovvero mi trovo una barriera che non mi permette di arrivare al parco, ecco che gran parte del lavoro è vanificato. Se non ci sono mezzi accessibili che mi portano al Parco, se non ci sono parcheggi per disabili nelle vicinanze e un percorso fruibile, purtroppo, al Parco non riesco ad arrivare.

In conclusione, servirebbe maggiore predisposizione da parte dell'Amministrazione Pubblica per un corretto coordinamento tra i vari Settori che devono interagire e collaborare per far sì che anche l'ambiente circostante sia senza barriere.

*Effetti e aperture. Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?*

Considerato che il Parco Giochi viene utilizzato non solo dai bambini in età evolutiva ma anche dai genitori, nonni, amici e parenti che li accompagnano (quindi adulti), considerato l'alto grado di individualismo ed egoismo in cui ci si trova socialmente in questo preciso periodo storico, ritengo e auspico che i benefici maggiori possano prendere forma in una maggiore consapevolezza dei bisogni altrui,

una maggiore educazione nei confronti del prossimo, una più autentica predisposizione all'accettarsi reciprocamente. Mi auguro che in uno spazio di giochi e di divertimento nuovo, bello, accessibile, fruibile, colorato, si possa trovare quella giusta serenità per riappropriarsi del proprio tempo e di quella gentilezza perduta.

---

Restituzione incontro  
02/02/2022

**Michela Bellodi**  
La Cordata  
con: Milena Lazza - FDC  
Milano e DASTU-PoliMi

### **Programma di animazione**

L'area giochi inclusiva di piazza Paci è epicentro di un progetto di animazione ed esplorazione territoriale e di sensibilizzazione sui temi dell'inclusione rivolto a bambini/e e ragazzi/e, che coinvolge in generale gli spazi della più ampia piazza Paci, gli spazi pubblici limitrofi e le scuole di differenti gradi presenti nel quartiere.

Il progetto *BaronAbilia* è stato avviato nella primavera 2021. Guidato dall'associazione La Cordata, supportato dal Municipio 6 e svolto in collaborazione con altri enti (Ludosofici, UILDM, Comunità Nuova e L'Impronta), si muove con diverse attività su tre differenti assi d'azione:

- Il primo di animazione territoriale interessa in modo trasversale tutte le fasce d'età. Queste azioni, che sono finanziate dal Gruppo CAP (azienda pubblica che gestisce il servizio idrico integrato della Città metropolitana di Milano e che ha sede in zona Famagosta), si

svolgono negli spazi di piazza Paci, in particolare nell'area giochi inclusiva ma più in generale nel quartiere.

- Il secondo di attività rivolte al target specifico degli adolescenti. Infatti nel quartiere Barona non c'è né un CAG (Centro di Aggregazione Giovanile) né spazi dedicati alla fascia d'età 10-19. L'associazione propone ad esempio: attività sportive itineranti ("Unità Mobile Sport"), attività culturali legate alla musica rap ("Musico e Terapia") e alla street art (realizzazione di murali).

- Il terzo asse lavora sulla sensibilizzazione all'inclusione attraverso attività e spettacoli teatrali interattivi per raccontare la diversità. Queste attività, svolte anche nelle scuole elementari e medie sono state organizzate con UILDM e sono iniziate solo a novembre, in ritardo, a causa dell'emergenza Covid.

### **Fruizione dell'area giochi inclusiva**

Nonostante un iniziale scetticismo sulla localizzazione dell'area inclusiva, la percezione oggi è che la comunità non solo l'abbia accolta positivamente ma se ne prenda anche cura. Infatti il parco non è stato vandalizzato e sicuramente ha portato qualità e bellezza in un luogo che ne è carente. Per il momento però, rispetto al tipo di frui-

zione, sembra che ci sia una scarsa frequentazione dell'area gioco da parte di bambini/e disabili e, più in generale, di persone fragili.

Se osservato questo aspetto nell'ambito delle attività del progetto *BaronAbilia* si può dire che, ad esempio, in occasione dell'attività "GiocAbilia" svolta a maggio, giugno e luglio con 1 evento al mese hanno partecipato 83 bambini di cui 14 con disabilità; a settembre in occasione di più eventi, tra cui "A spasso con Sofia", una passeggiata-laboratorio nel quartiere, hanno partecipato anche alcuni ragazzi disabili; un evento sportivo (organizzato con UILDM) ha coinvolto soprattutto bambini normodotati che hanno però sperimentato lo sport dell'hockey in carrozzina.

Nel percorso del progetto (non ancora concluso) la collaborazione con partner che si occupano di disabilità è stato un aspetto fondamentale e arricchente. Essi infatti hanno portato conoscenza e competenza, tra le altre cose anche per cogliere e trattare disabilità non facili da riconoscere, come quelle cognitive.

---

Restituzione incontro  
03/02/2022

**Marco Colombo Bolla,  
Carlotta Calò e Lia Gallo**  
Campo Teatrale  
con: Milena Lazza - FDC  
Milano e DASTU-PoliMi

### **Contributo al progetto**

L'associazione culturale Campo Teatrale ha animato il parco giochi inclusivo presso i Giardini Lucarelli a partire dall'evento inaugurale tenutosi a settembre 2020 e continuerà ad animarlo per i due anni successivi, fino a luglio 2022. Il progetto e il programma di animazione si svolge sia presso i Giardini sia all'interno di istituti scolastici della zona o sedi di associazioni che trattano i temi delle disabilità. Il teatro e le discipline dello spettacolo sono ciò che caratterizza le attività proposte.

Nel 2021, dopo l'evento inaugurale, sono stati organizzati differenti momenti (prima tra aprile e giugno, poi tra settembre e ottobre) di animazione negli spazi del parco giochi e in una scuola primaria e una secondaria limitrofe perchè offrissero spazi più adeguati a rappresentazioni teatrali con pubblico. Complessivamente a questo ciclo di eventi hanno partecipato circa 480 ragaz-

zi e 390 adulti. I dati sono desunti dalle prenotazioni online. Occorre infatti ricordare che il progetto di animazione si è svolto durante il periodo di restrizioni dovute alla diffusione del virus Covid-19, per cui alle attività si poteva accedere solo con prenotazione online che prevedeva un questionario con la raccolta di dati di base. Un secondo ciclo di eventi è previsto per la primavera ed estate 2022.

Contemporaneamente a questi momenti sono state portate avanti altre attività, già previste in sede di progettazione. La prima coinvolge 12 bambini/e del Centro Diurno de L'abilità Onlus (partner del programma Gioco al Centro). Una seconda è un "percorso laboratoriale di teatro integrato", svolto negli spazi della sede di Campo Teatrale; vi hanno partecipato 8 ragazzi di cui 5 con disabilità. A queste iniziative si affianca quella di laboratori teatrali gratuiti presso sei differenti scuole primarie di primo grado della zona. Grazie al finanziamento di Fondazione di Comunità Milano è stato possibile svolgere i laboratori in 33 classi.

Questo percorso permette, di maturare esperienza e conoscenza, ma anche di sperimentare e raccogliere molti strumenti che condurranno

ad ideare un nuovo spettacolo sui temi della disabilità che sarà messo in scena nel mese di aprile per la stagione teatrale 2022/23.

### **Fruizione dell'area da parte di persone disabili**

Come accennato in precedenza il primo anno di attività ha dovuto fare i conti con l'emergenza Covid-19. Per gestire la partecipazione agli eventi è stato attivato un sistema di prenotazione online al quale era associato un questionario. Nonostante questo strumento è difficile ricostruire un quadro numerico certo sulla partecipazione di bambini/e o persone con fragilità. Le segnalazioni fatte in sede di prenotazioni riguardavano quasi esclusivamente bambini/e in sedia a rotelle. Una stima è difficile da fare anche perché non sempre la disabilità è percepibile, per il grado di importanza o perché di tipo cognitivo e difficile da riconoscere ad un primo sguardo. La sensazione però è che la presenza sia molto bassa; si potrebbe stimare come ordine di grandezza un 5% di persone con disabilità sul totale dei partecipanti. Le ragioni probabilmente sono molteplici, a partire dalla titubanza delle famiglie nell'espone bambini e bambine a situazioni di rischio infettivo in questo periodo, alla difficoltà di gestione o altro.

### **Opportunità spaziali dell'area gioco**

I laboratori nelle scuole si svolgono nella stagione invernale, quindi non è possibile usare gli spazi dei Giardini Luccarelli, ma nell'estate del 2021 è stato fatto l'esperimento di usare le strutture del parco giochi nell'ambito della scuola di recitazione dell'associazione con piccoli gruppi di bambini e bambine under 11 (nessuno di questi con fragilità). L'esperienza di portare il teatro al parco e rivolgersi a non professionisti è molto sfidante. Le proposte a livello performativo sono di natura molto corale, ma il contesto è molto rumoroso e i tanti bambini e bambine in scena non possono essere tutti microfona. Il tema dell'audio riduce molto il potenziale di performance all'interno della cornice del parco. Anche gli aspetti di natura logistica non sono semplici. Ogni volta che si organizza un evento al parco serve un generatore di corrente per una attrezzatura audio di base, anche solo per riprodurre musica. In prospettiva sarebbe auspicabile che i parchi siano dotati di allacci elettrici a disposizione di chi organizza eventi.

L'area giochi Lucarelli è stato un'ottima cornice per le esperienze di carattere laboratoriale più che performative. Gli attori e condut-

tori delle esperienze hanno usato il parco come scenario che potesse accogliere le varie esperienze. Il castello, i giochi sospesi, la rete sono diventati tutti espedienti, ambientazioni di viaggi fantastici. Non soltanto per la concretezza che questi elementi portano con sé ma anche per la possibilità di attivare un immaginario e diventare quasi un portale per un altrove. Si lavorava con i gessetti e i fogli da lucido applicandoli in alcune parti del parco per immaginare che quelle aree, superfici, segni a terra fossero accessi per altri mondi: la jungla, il mare in tempesta dove incontrare i pirati. Usare le strutture per quello che erano, o che evocavano, o anche per quello che non erano è stato interessante ed è anche una tipica attività teatrale.

L'area giochi è stata uno scenario molto fertile per la creazione delle esperienze. Il ruolo degli animatori è stato quello di portare i bambini e le bambine a sentire che tutti gli elementi che si trovano lì hanno un potenziale più ampio di quello che ha l'oggetto di per sé. L'attività teatrale aiuta a cambiare lo sguardo, a guardare con occhi nuovi un oggetto che si dà per scontato.

È stato organizzato anche un "picnic artistico" in col-

laborazione con UILDM, altro partner di progetto. In quell'occasione il parco è stato tappezzato di tovaglie bianche che sono state dipinte durante un laboratorio di pitture sono poi diventate tovaglie per un picnic diffuso. Un'esperienza logisticamente sfidante visto che la sede di UILDM è molto lontana. L'interesse però è quello di continuare il percorso di collaborazione, pensando però a degli incontri anche presso i loro spazi.

In un'altra occasione laboratoriale si è proposto un'attività di piantumazione di arbusti vicino all'area gioco e in dialogo con Municipio 3 è stata realizzata un'aiuola per rendere più piacevole un angolo dell'area giochi.

### **Relazioni costituite e aperture future**

La sperimentazione di laboratori teatrali appare molto significativa per far lavorare i bambini e bambine sui temi della disabilità ed inclusione. La volontà di continuare e dare maggior consistenza all'esperienza del laboratorio di teatro integrato, ad esempio, ha spinto l'associazione a programmare una raccolta fondi in crowdfunding. Infatti si è riconosciuta la necessità di un tempo di sedimentazione, lavoro e condivisione più ampio. L'esperienza nelle scuole è stata

accolta positivamente, infatti durante il percorso hanno manifestato interesse altre 10 classi, poi coinvolte grazie ad un finanziamento del Municipio 3; altre 2 classi si sono aggiunte in seguito con una quota versata direttamente dalle famiglie. Sono stati così coinvolti circa mille tra bambine e bambini. Questi laboratori, svolti nel periodo invernale, hanno avuto luogo durante l'orario scolastico, in collaborazione con le insegnanti e all'interno degli spazi della scuola.

Il programma ha permesso di attivare un'ampia rete territoriale attraverso le iniziative attorno al parco e attraverso il coinvolgimento di molte scuole con le attività laboratoriali. Questo lavoro permette di prevedere, per il periodo primaverile ed estivo 2022, un ritorno al parco con un programma di iniziative che metterà a sistema quanto fatto e proverà a raccoglierne i frutti in una comunità scolastica che in questi mesi è stata "ampiamente nutrita". Lo spettacolo teatrale finale che tratterà il tema della disabilità a partire da quanto si è appreso in questi due anni di percorso sul territorio vuole essere un momento chiave di questo percorso e si propone di riunire i molti fili tessuti. Allo spettacolo si affiancherà la creazione di un'opera d'arte

pubblica installata all'interno del parco, che sarà la concretizzazione di un percorso di laboratori artistici svolti in collaborazione con una artista, in cui confluiranno i materiali raccolti durante una serie di rilevamenti.

Al contempo, Campo Teatrale è parte del Tavolo per la Non Violenza, organizzato dal Municipio 3. Questa rete è costituita da molte realtà attive su tematiche di natura sociale e oltre a promuovere collaborazioni è un canale di divulgazione delle attività promosse al parco.

L'organizzazione Spazio Aperto Servizi ha affiancato l'associazione nell'evento *Mister Brush* del 2021; con la presenza di un interprete è stato possibile rendere accessibile lo spettacolo anche a persone con limitate capacità uditive.

La logica con la quale l'associazione opera è quella di sviluppare un palinsesto di eventi che di volta in volta coinvolgono un partner di progetto, o non, che possa essere un interlocutore privilegiato e apra l'iniziativa ad una comunità specifica. In particolare provando a fare incontrare le persone in situazioni differenti: ad esempio gli attori che svolgono gli spettacoli ai Giardini sono gli stessi che svolgono le attività laboratoriali nelle

scuole, provando a costruire una consuetudine.

Rispetto ad associazioni e istituti che si occupano specificamente di disabilità è da segnalare che capita di registrare delle resistenze in un loro diretto coinvolgimento strutturato nelle attività. Anche in questo caso i motivi sono molteplici, a partire da quelli logistici, ma anche legati a incertezze su una reale disponibilità delle famiglie a prendervi parte, o perché non ancora abituati nel ritenere accessibile la partecipazione ad attività teatrali.

Quello che emerge è una rete aperta e multiscala fatta di luoghi (il parco, le scuole, le sedi di associazioni), di relazioni tra soggetti differenti e di progettualità molteplici dedicate alla disabilità la cui costruzione è supportata dalla densità di connessioni che si stanno attivando e che si alimentano vicendevolmente. Una rete di supporto alla diffusione della cultura di inclusività.

---

Restituzione incontro  
08/02/2022

**Marco Zandrini e Letizia Pezzoli**

Consorzio SiR  
con: Milena Lazza - FDC  
Milano e DASU-PoliMi

### Il lavoro su due parchi differenti

Consorzio SiR si è occupato di tutte le attività di animazione dei parchi inclusivi di Villa Finzi (Municipio 2) e Martinetti (Municipio 7). Per quest'ultimo ha gestito anche il lancio e inaugurazione del parco a settembre 2019, mentre l'inaugurazione del parco di Villa Finzi era stata curata da L'abilità a giugno dello stesso anno. Per quanto riguarda le relazioni con le scuole, sono state le associazioni L'abilità e UILDM a lavorare all'interno degli istituti scolastici dei due contesti con un progetto di animazione.

All'interno del progetto Gioco al Centro, Consorzio SiR è l'associazione che ha iniziato prima le sue attività di animazione con l'iniziativa *Libera entrata* ed ha infatti già concluso il progetto. Il percorso è stato anche attraversato dall'inizio della pandemia e per questo le attività sono ufficialmente partite solo a settembre 2020 e non a febbraio/marzo.

Aver portato il progetto in due parchi e contesti diversi ha permesso di osservare due situazioni con alcune differenze.

- l'area gioco di Villa Finzi è inserita in un parco storico della città, quindi già frequentato e conosciuto da famiglie del quartiere, associazioni e servizi del terzo settore che infatti hanno anche sedi all'interno del parco. Quando Consorzio SiR si è inserito in questo contesto con le attività di animazione ha avuto un primo dialogo con la Casa Solidale che ha sede nel parco e ospita servizi e raccoglie progetti per le persone con disabilità e i loro familiari e con l'associazione Ortica che gestisce il Centro Diurno Disabili. Le iniziative sono state promosse sul territorio e comunicate sui social e c'è stato subito un buon riscontro da parte della cittadinanza. La partecipazione è stata rilevante ed è stata molto naturale perché si trattava di un contesto già conosciuto e frequentato all'interno del quartiere.

- il parco di via Martinetti è nuovo all'interno del quartiere ed è stato inaugurato proprio con l'installazione dell'area giochi inclusiva. Nel settembre 2019 è stato fatto un lavoro iniziale di comunicazione coinvolgendo molto le associazioni, le scuole e gli oratori della zona,

per far conoscere il progetto e il nuovo spazio. Il parco è limitrofo a un istituto comprensivo che è stato coinvolto nell'evento inaugurale dei Giardini e, si pensa che anche per questo motivo, la giornata sia stata molto partecipata. Erano mesi che le persone vedevano i lavori quindi c'era molta attesa e l'accoglienza da parte delle famiglie del parco giochi e delle attività che ha portato con sé è stata molto calorosa. Infatti sia gli usi quotidiani che le giornate di animazione iniziate più avanti hanno visto un alto numero di partecipanti: anche liste di 50 bambini e bambine divisi in gruppi da 10 che dovevano aspettare ognuno la propria mezzora per giocare. L'iniziativa quindi è stata un successo e data questa esperienza si pensa che per la riuscita di questi interventi sia molto importante costruire la relazione con le scuole e le associazioni del territorio.

Sembra che il parco di via Martinetti sia entrato a far parte dei luoghi frequentati abitualmente dalle famiglie, diventando così una parte importante e integrante del tessuto urbano del quartiere. L'impressione è anche che la conformazione del parco sia ottimale perché chiuso e, a differenza di quello di Villa Finzi che è molto grande e

più dispersivo, è incentrato sull'area dei giochi inclusivi e permette che le famiglie si sentano più sicure nel portarci bambine e bambini.

### **Attività di animazione e fase pandemica**

La prima ondata di pandemia ha imposto una variazione dei programmi in termini temporali (le attività di animazione sono iniziate solo a settembre 2020 e non in primavera) ma ha anche alterato le tipologie di attività e le forme del gioco. Ad esempio non si sono potute svolgere delle giornate legate a ricorrenze o festività e si è rinunciato ad azioni di ingaggio della cittadinanza per la manutenzione e pulizia del parco, come invece era previsto inizialmente dal progetto.

Per le restrizioni legate all'emergenza sanitaria anche la modalità di svolgimento delle attività ha subito delle variazioni importanti, infatti l'attività proposta (*Ludobus*), una ludoteca itinerante che offre vari giochi che si svolgono e distribuiscono nello spazio, solitamente permette un certo grado di libertà nei tempi di utilizzo, nell'interazione fra bambini/e e fra bambini/e e giochi. A causa del momento storico non si è potuta sperimentare la normale formula di funzionamento della ludoteca inserita nel contesto dell'a-

rea giochi inclusiva, poiché la necessità era di stare in un'area perimetrata, separata dalle strutture del parco e coi tempi organizzati in turni.

Un altro aspetto che è stato limitato dal periodo di emergenza è stato il dialogo con le associazioni e i servizi per la disabilità. In quel periodo infatti questi erano in una fase riorganizzativa e di confusione e non era un momento adatto per loro per gestire delle giornate di animazione di gruppo all'aperto con tante persone. Questo si è visto in particolare nell'ambito dell'area gioco di Villa Finzi nelle cui vicinanze hanno sede diverse strutture del terzo settore con cui inizialmente si era aperto un dialogo e immaginato delle giornate condivise.

Nonostante gli ostacoli le attività sono riuscite e sono state vissute come un successo proprio in relazione al periodo storico in cui si sono svolte.

### **Partecipazione e fruizione da parte di bambini/e disabili durante e al di fuori delle attività organizzate**

Relativamente all'affluenza in generale tra i due parchi ai Giardini Martinetti c'è stato una partecipazione maggiore. L'associazione ha lavorato con circa 50 bambine e bambini ogni pomerig-

gio e al termine del progetto ne sono stati coinvolti circa 400. Non è possibile avere un dato certo sulla partecipazione di bambine e bambini disabili: alcuni utenti sono venuti più frequentemente, altri in modo sporadico e altri la cui disabilità non è così evidente e quindi non è possibile tenerne traccia.

La percezione, data anche dal confronto coi servizi interni a Consorzio SiR che si occupano di riabilitazione e neuropsichiatria infantile, è che, data la fase pandemica, nel periodo del programma di animazione le famiglie con bambini e bambine disabili erano molto titubanti dal portarli a giocare in una situazione di gruppo.

A Villa Finzi il parco viene frequentato dalle associazioni per la disabilità che hanno sede all'interno del parco, prima fra tutti l'associazione L'ortica che gestisce il Centro Diurno Disabili e che in quel periodo era solita frequentare l'area giochi al mattino, quando non c'era nessuno e la situazione era più controllata. Quindi evidentemente l'interazione di bambini e bambine disabili con l'area giochi è avvenuta più che altro in queste modalità. Ciò vuol dire che ci sono delle associazioni che hanno usato il parco in momenti a loro dedicati: certamente viene meno il senso

dell'inclusione ma il parco rimane un facilitatore per attività socio-assistenziali e quindi si tratta comunque di un valore aggiunto per il territorio e per le attività di quelle associazioni.

L'area giochi di via Martinetti invece viene utilizzata da molte famiglie che frequentano la scuola materna lì vicina che inoltre ha dei percorsi interni su disabilità e sensibilizzazione. Qui ci sono bambini e bambine disabili che sicuramente frequentano il parco.

La presenza del *Ludobus* è stata l'occasione per l'associazione per interfacciarsi coi genitori e raccontare questi parchi differenti, perché sono stati realizzati e qual è l'idea che vogliono diffondere.

Per quanto riguarda bambini e bambine è sembrato che quelli presenti nell'area di via Martinetti, probabilmente perché frequentavano le scuole ed erano presenti all'inaugurazione, fossero più consapevoli della particolarità di quel posto. Nel parco di Villa Finzi il progetto era meno conosciuto.

Restituzione incontro  
09/02/2022

**Martina Testa e Simone Cucchetti**  
Coopertiva Sociale Nuova Umanità  
con: Milena Lazza - FDC Milano e DASTU-PoliMi

### **Proposta e percorso legato alla animazione territoriale**

L'intervento intorno ai Giardini Bertoli guidato dalla Cooperativa Sociale Nuova Umanità lavora su due assi:

- una parte di promozione della cultura dell'inclusione che si svolge all'interno del parco in forma animativa/aggregativa/laboratoriale, per animarlo e renderlo accessibile al territorio;
- una parte formativa e di sensibilizzazione all'interno e in collaborazione con le scuole del Municipio 8 (inizierà a marzo 2022).

Il parco è stato inaugurato a settembre 2021 dando il via al progetto Liberi di essere, dopodiché sono state avviate con la frequenza di tre volte alla settimana una serie di attività di animazione territoriale con l'accompagnamento di due figure di educatori. Queste attività di tipo laboratoriale da un lato e di sensibilizzazione dall'al-

tro, hanno visto una prima parte di azioni esplorative del parco, una osservazione partecipata per mappare da chi era frequentato e come era utilizzato e per iniziare a creare relazioni. A partire dall'inaugurazione fino a novembre/dicembre è stato fatto un lavoro di aggancio con bambini/e e genitori e in parallelo con gruppi informali di ragazzi, con cui sono state organizzate attività sportive con l'obiettivo di creare un senso di appartenenza allo spazio e disincentivare azioni future di vandalismo (tema molto sentito anche da parte delle istituzioni della zona).

Per non abbandonare il presidio educativo sul territorio, anche nel periodo invernale sono stati organizzati diversi incontri rivolti a bambini e bambine delle scuole elementari. Questi appuntamenti, in parte laboratoriali, in parte di presenza sul territorio, sono stati organizzati ogni 15 giorni di sabato mattina e hanno affrontato il tema dell'inclusione. Seguendo il filo di Liberi di essere si è lavorato su un percorso di creazione di fiabe utilizzando i giochi del parco. L'idea di partenza è quella che anche i giochi siano liberi di essere qualcosa di diverso e che quindi si possano trasformare in ambienti e personaggi. Il gioco

ha previsto la creazione di un eroe ogni volta diverso che possedeva alcune caratteristiche ma non tutte e doveva affrontare delle sfide con diverse capacità. Questo format, che riporta al tema della diversità, ha permesso a bambine e bambini di sviluppare un pensiero simbolico che allo stesso tempo lavorava sullo spazio. In parallelo infatti bambini e bambine hanno creato una mappa personale legata al parco e alle fiabe. Alla conclusione di ogni incontro a bambini e famiglie è stato lasciato un simbolo della fiaba che portava un messaggio legato all'inclusione e per il futuro tutto il percorso confluirà in un libro delle fiabe dei Giardini Bertoli che sarà condiviso con le famiglie.

A partire da marzo '22 fino a luglio si amplierà l'utenza coinvolta (bambini/e delle scuole elementari, medie, superiori e famiglie), infatti:

- riprenderanno gli appuntamenti di animazione tre volte alla settimana, in cui i laboratori saranno differenziati per fasce d'età;
- sarà avviata la collaborazione con la scuola superiore Cardano (socio-psico-pedagogico) con percorsi di alternanza scuola-lavoro, con l'obiettivo che le proposte di animazione territoriale vengano anche da parte dei ragazzi che, sensibi-

lizzati sul tema dell'inclusione saranno in questo modo sia utenti che volontari;

- saranno organizzati 6 appuntamenti (sabato), la cui forma è ancora da definire, fatti in collaborazione con tutti gli enti della rete;

- al di fuori del progetto, a maggio i Giardini Bertoli ospiteranno attività teatrali nell'ambito dell'iniziativa Teatro City del Comune di Milano, quindi in quel periodo ci saranno commistioni con altri enti e altre realtà (anche non formalmente incluse nella rete attiva per il progetto).

### **Fruizione da parte di persone disabili**

Dopo l'inaugurazione del parco, in cui c'è stata una alta partecipazione di persone disabili anche grazie alla presenza dell'Associazione Nassigh, si è assistito a un calo (partendo da una presenza comunque non particolarmente significativa) della frequentazione del parco da parte dell'utenza primaria per la quale è stato pensato.

Emerge infatti una dimensione di fatica, vergogna e timore delle famiglie legata all'esposizione dei figli allo sguardo altrui. Sembra anche che per i genitori il parco non sia ancora considerata una risorsa, per questo si pensa che anche i genitori

debbano essere accompagnati nella sua conoscenza ed uso.

C'è bisogno anche di lavorare su aspetti concreti della comunicazione, che si pensa debba essere rafforzata per un più esplicito racconto della vocazione e identità del parco. I pannelli esplicativi che descrivono il progetto non lo fanno in modo lampante e servono azioni più concrete, ad esempio si sta lavorando sulla produzione di banner e di QR Code che verranno applicati per interagire e conoscere il progetto.

Sarebbe importante anche frequentare e stringere ancora di più le relazioni con gli enti (UONPIA - Unità Operativa Neuropsichiatria Psicologia Infanzia Adolescenza) ed entrare in contatto con le persone lì coinvolte (genitori).

### **Relazioni costituite e aperture future**

Tutta la parte iniziale di animazione territoriale si è intersecata con le azioni di cittadinanza attiva promosse dallo spazio Otto e mezzo (Centro di Aggregazione Giovanile della zona) la cui sede è vicina ai Giardini Bertoli. Il centro è aperto tutti i pomeriggi e copre un'utenza delle scuole medie e su-

periori offrendo possibilità aggregative di vario tipo, che vanno dal sostegno scolastico nella forma di stimolo allo studio tra pari, attività di libera aggregazione, attività sportive, attività di cittadinanza attiva. L'equipe educativa dei Giardini Bertoli (quindi del progetto Liberi di essere) lavora in sinergia con quella del CAG, tanto che anche la prima fase di azioni esplorative dello spazio è stata fatta col contributo dei ragazzi del CAG che frequentano la zona e hanno portato la loro esperienza.

Il progetto sui Giardini Bertoli si inserisce perfettamente nel processo che ha coinvolto in passato il CAG e un altro parco in zona (il cosiddetto Parco dei triangoli) e che ha visto formalizzarsi un patto di collaborazione per la gestione dei beni comuni con il Comune e altri enti del territorio. L'idea è di stringere anche nell'ambito dei Giardini Bertoli questo tipo di relazione, che diventerebbe in questo modo un impegno formale che tanti enti si possono prendere dando la garanzia che l'intervento possa proseguire nel tempo. Questo tipo di patto consentirebbe anche una semplificazione nella realizzazione degli eventi poiché non servirebbe chiedere ogni volta l'autorizzazione.

Le azioni di animazione territoriale sono affiancate sempre da un lavoro di “reclutamento” di figure di volontari. Come già detto si attiverà la scuola Cardano in un programma di alternanza scuola-lavoro e in parallelo avverrà la formazione di una rete informale di cittadini che possano presidiare il parco anche nei momenti in cui non c'è e non ci sarà il presidio di Nuova Umanità e potrebbero anche diventare risorse educative (a fianco del personale di Nuova Umanità) rispetto al tema della disabilità e della cura degli spazi.

Attualmente si stanno avviando confronti con enti del territorio che si occupano di disabilità minorile, come le UONPIA e si è consolidata la relazione col Municipio 8. Questo aspetto in particolare sta aiutando a costruire nuove relazioni, ad esempio con le scuole. Il Municipio infatti ha creato un tavolo tematico (Tavolo Scuole) che è una rete di tutti gli istituti comprensivi del Municipio 8, quindi primarie e secondarie di primo grado, in cui si pone come mediatore nell'interazione coi servizi scolastici e a volte ospita realtà del terzo settore.

Per l'anno prossimo si è pensato di dislocare l'azio-

ne di animazione di strada, tenendo come fuoco i Giardini Bertoli ma proponendo una presenza animativa anche sugli altri parchi del quartiere.

In una visione più ampia per il futuro si pensa che un luogo come i Giardini Bertoli potrebbe essere anche un palcoscenico per parlare di tematiche importanti come il diritto al gioco. Indipendentemente da chi frequenta il parco, quello dovrebbe essere un posto in cui passa il concetto della necessità del diritto al gioco per tutti. Ha una valenza politica la presenza nei quartieri di posti come questo.

---

Intervista scritta  
Marzo 2023

### La Nostra Comunità

*Contributo al progetto/processo. Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma “Gioco al Centro”?*

L'Associazione La Nostra Comunità da oltre 40 anni è radicata nel Municipio 4 ed opera con una presenza continuativa di attività, servizi e progetti che favoriscono e promuovono, anche nei quartieri dove è stato riqualificato il Parco Giochi di piazza Ovidio, processi e pratiche di inclusione a tutela dei minori con disabilità e delle famiglie.

All'interno del progetto Gioco al Centro abbiamo:

- sostenuto con forza la *vision* del percorso complessivo di progetto che porta ad un cambiamento culturale del paradigma della disabilità: dal bisogno all'assunzione di ruoli attivi e di protagonismo dei minori più vulnerabili, sensibilizzando sui maggiori temi che ruotano intorno al mondo della disabilità (inclusione scolastica, sociale, doppia discriminazione, ecc.); advocacy condivisa e sfida sulla quale lavoriamo da sempre con un ruolo attivo nella costruzione di poli-

tiche di welfare inclusive;  
 - messo a disposizione del progetto il nostro *know how* ed i legami/reti costruiti e mantenuti nella comunità locale negli anni di impegno e di servizio alla cittadinanza;  
 - assunto un ruolo operativo nella realizzazione (organizzazione, coordinamento ed implementazione) delle azioni ed iniziative di animazione del parco giochi, garantendo una presenza attiva e calendarizzata di proposte: ad 1 anno dell'inaugurazione del parco siamo a 53 proposte con una partecipazione di oltre 4.000 persone.  
 Le attività sono state principalmente di tipo ludico, ricreativo e di presenza relazionale, nello spazio del parco giochi accessibile di piazza Ovidio e/o eventi su ricorrenze tradizionali quali feste di quartiere, adesione a proposte cittadine (Green Week - Civil Week); per tenere sempre vivo il parco giochi e per garantire livelli minimi di partecipazione a tutti, nessuno escluso, avendo particolare cura verso ausili e strumenti di accomodamento ragionevole sull'ambiente (materiali, comunicazione, ecc.) e sulle relazioni sociali.

*Accrescimento/avanzamento del progetto. Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete indi-*

*viduare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?*

Premesso che siamo al primo anno di attività e che alcune azioni di progetto (come la sensibilizzazione nelle scuole che da cronoprogramma partirà nel secondo anno di progetto) non hanno sufficienti elementi di valutazione, rileviamo:

- Punti di forza
  - la finalità del progetto che intende essere un segno concreto e misurabile di impatto su tutto il territorio milanese;
  - opportunità per i territori di consolidare e/o promuovere e sviluppare buone pratiche e legami che fanno crescere la comunità educante e la cittadinanza sul ruolo di maggiore responsabilità verso i minori e verso una cura che comprende anche gli spazi pubblici (bene comune);
  - concretezza dell'oggetto di progetto: un parco giochi e il quartiere;
  - sperimentazione di iniziative e di attività sulle quali i soggetti della rete possono avere una sostenibilità anche economica (vista la carenza di risorse dei Municipi).

- Punti di criticità
  - mancanza di momenti di confronto tra i soggetti ge-

stori delle iniziative animate nei diversi parchi realizzati e/o in realizzazione sia in termini di possibile scambio del *know how* sia come opportunità di creare eventi ed iniziative che si svolgono contemporaneamente in tutti i parchi cittadini inseriti nel progetto;

- un sistema di comunicazione complessivo più organizzato (si sa poco di ciò che avviene nei parchi a livello cittadino);
- sarebbe importante avere una sempre più significativa partecipazione e supporto da parte delle istituzioni a questo tipo di iniziative;
- il parco rimane ancora poco frequentato e partecipato da minori con disabilità e dalle loro famiglie (rispetto alle nostre aspettative e alle aspettative di progetto), sarebbe interessante indagare questo aspetto insieme.

*Effetti e aperture. Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?*

I fronti maggiormente significativi promossi dal progetto riguardano:

- cultura della bellezza dei luoghi pubblici/cittadini che può aiutare a migliorare la qualità della vita delle persone, poiché la bellezza dei luoghi può influenzare posi-

tivamente il loro umore e il loro benessere generale;

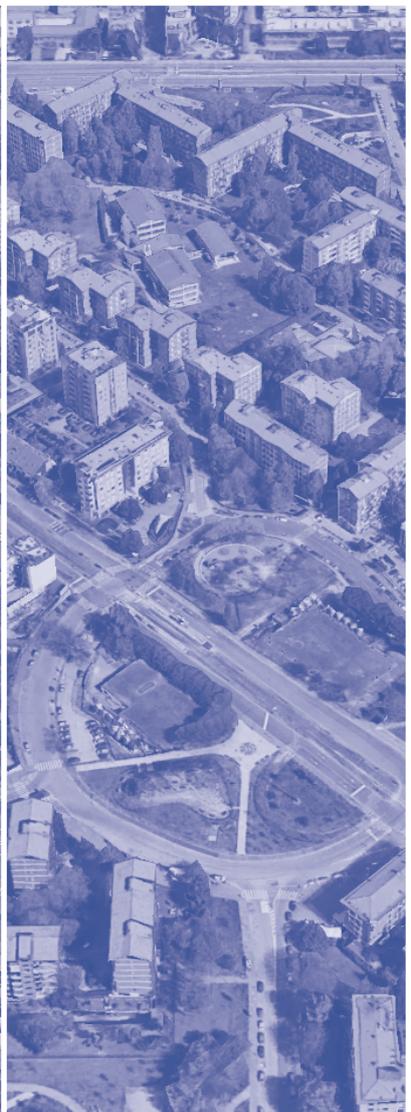
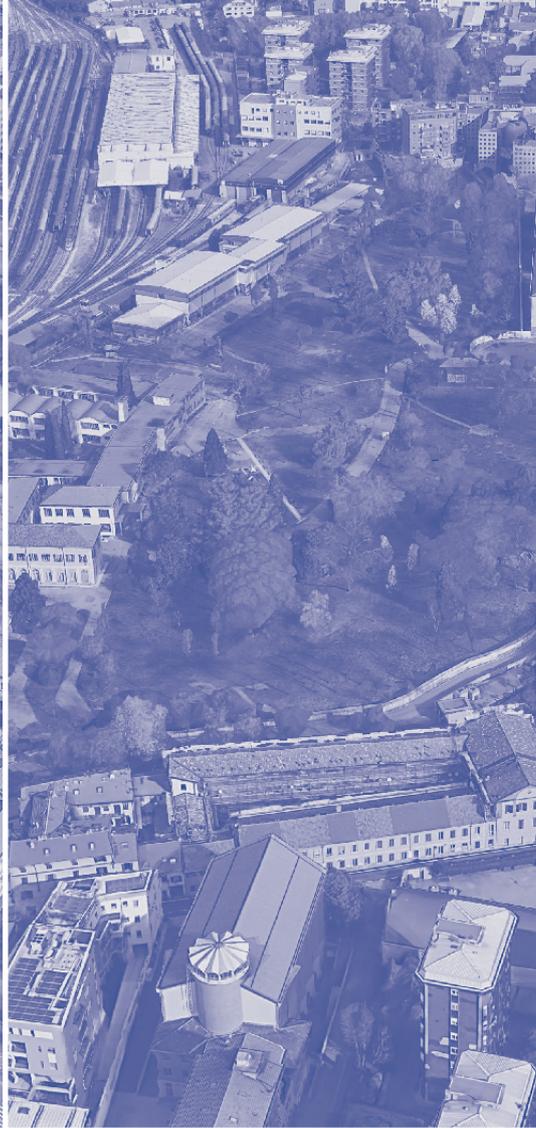
- essere un esempio concreto di accessibilità sia in termini di assenza di barriere architettoniche sia in termini di facilitazione delle comunicazioni e dell'accesso alle informazioni;

- cultura della diversità promossa sin da piccoli nelle scuole al fine di incentivare uno sguardo di apertura e di tolleranza nei confronti dell'altro;

- apprendere e sviluppare buone pratiche che riguardano l'inclusione: un beneficio per le comunità territoriali ed educanti (scuole, famiglie, realtà del territorio formali e non);

- inserire come obiettivo ed azione di programma questa esperienza nella politica cittadina e territoriale: costruire patti di collaborazione ed impegni formalizzati per dare sostenibilità nel tempo (di legami e di risorse economiche).

---



## PARTE 2

# LE AREE GIOCO INCLUSIVE DA VICINO E NEL CONTESTO

---

Le schede delle aree

---

1 Area gioco inclusiva Giardini Montanelli

---

2 Area gioco inclusiva Giardini di Villa Finzi

---

3 Area gioco inclusiva Giardini Martinetti

---

4 Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli

---

5 Area gioco inclusiva Giardini di Piazza Paci

---

6 Area gioco inclusiva Giardini Bertoli

---

7 Area gioco inclusiva Giardini di Piazza Ovidio

---

8 Area gioco inclusiva Giardini di Chiesa Rossa

---

9 Area gioco inclusiva Giardini di Santa Maria alla Fontana

---

## Le schede delle aree

Il capitolo contiene il quadro di informazioni qualitative e quantitative relativo alle aree gioco inclusive osservate da vicino con diversi strumenti.

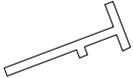
Le informazioni confluiscono nelle schede dei parchi, sette approfondite, due più ridotte perchè ancora non realizzati nella fase analitica della ricerca, che contengono la descrizione tecnica degli interventi che riportano i caratteri architettonici, i materiali, le prestazioni, il comfort e la fruibilità delle aree gioco. Il lavoro di ridisegno delle aree gioco che restituisce la materialità dei luoghi è stato prodotto mettendo a confronto una base di disegno del progetto definitivo con le osservazioni dei sopralluoghi e si completa con una scomposizione del disegno rispetto ai principali elementi costitutivi utile a verificare forme e relazioni tra le parti. Le descrizioni prodotte sono così ricondotte a formati che rendono confrontabili le diverse realizzazioni, riconoscendo ricorrenze ed eccezioni.

Si tratta del contesto di riferimento e relazione delle aree gioco che “entra in risonanza” e che si compone attraverso una serie di elementi chiave selezionati: aree verdi, scuole, servizi sociosanitari, consultori, biblioteche, percorsi di mobilità lenta e punti di accesso al trasporto pubblico, ma anche aree residenziali. Si evidenzia inoltre il carattere del tessuto urbano (morfologia del costruito) entro cui sono immersi i parchi gioco.

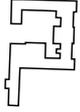
Le mappature consentono di individuare così il campo di relazione più prossimo alle aree gioco. L'effetto è quello di esplorare relazioni esistenti e di intravederne di nuove, di mostrare alcuni ostacoli e barriere fisiche presenti nella città, a volte difficilmente modificabili, altre più malleabili. Ciò che emerge è un campo intermedio entro cui è significativo osservare il ruolo potenziale di tali aree, in parte già attuato, in parte da ampliare. Tra le relazioni principali da osservare vi è quella con il sistema degli spazi pubblici (auspicabilmente

fruibile per tutti e prioritariamente pedonale), dei servizi pubblici, dei luoghi notevoli (gli spazi entro cui si ha maggiore densità di presenze e passaggi di persone, maggiore addensamento di significati), degli snodi dell'accessibilità.

### Legenda delle letture dei parchi

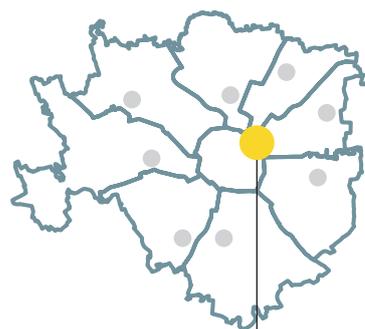
	Superfici verdi		Percorso tattilo-plantare
	Superfici in calcestruzzo		Giochi e arredi
	Superfici pavimentate		Alberi
	Superfici antitrauma		

### Legenda delle letture dei contesti

	Area gioco inclusiva		Piste ciclabili		Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di secondo grado
	Altre aree gioco		Linee trasporto urbano		Edificato
	Parchi e aree verdi		Corsi d'acqua		Edifici pubblici e servizi
	Recinzione del parco		Fermate linee di superficie		
	Centri sportivi		Stazioni Metro		
	Area 350 m				

# 1/ Area gioco inclusiva Giardini Montanelli

Porta Venezia



Municipio 1

Ingresso: via Palestro (il più vicino)  
Inaugurazione: Aprile 2018  
Dimensioni Giardini Indro Montanelli: 17 ha

Giochi presenti:

- Basket Young
- Pannello Goal
- Pencil
- Shawn
- Shop
- Un gioco Carosello
- Una casetta Multi Xc03
- Due nuove altalene

aprile 2018

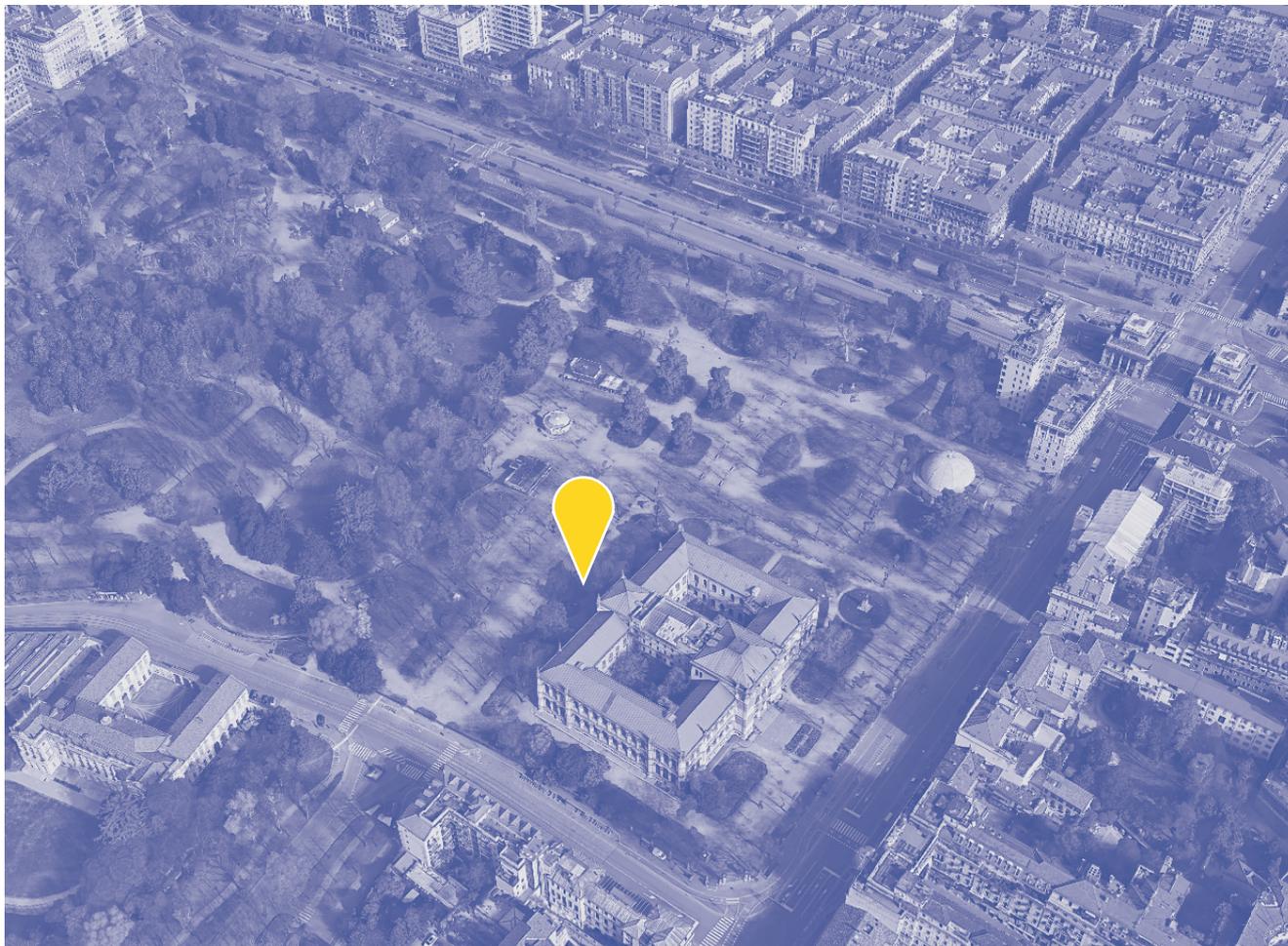
area gioco: 250 mq



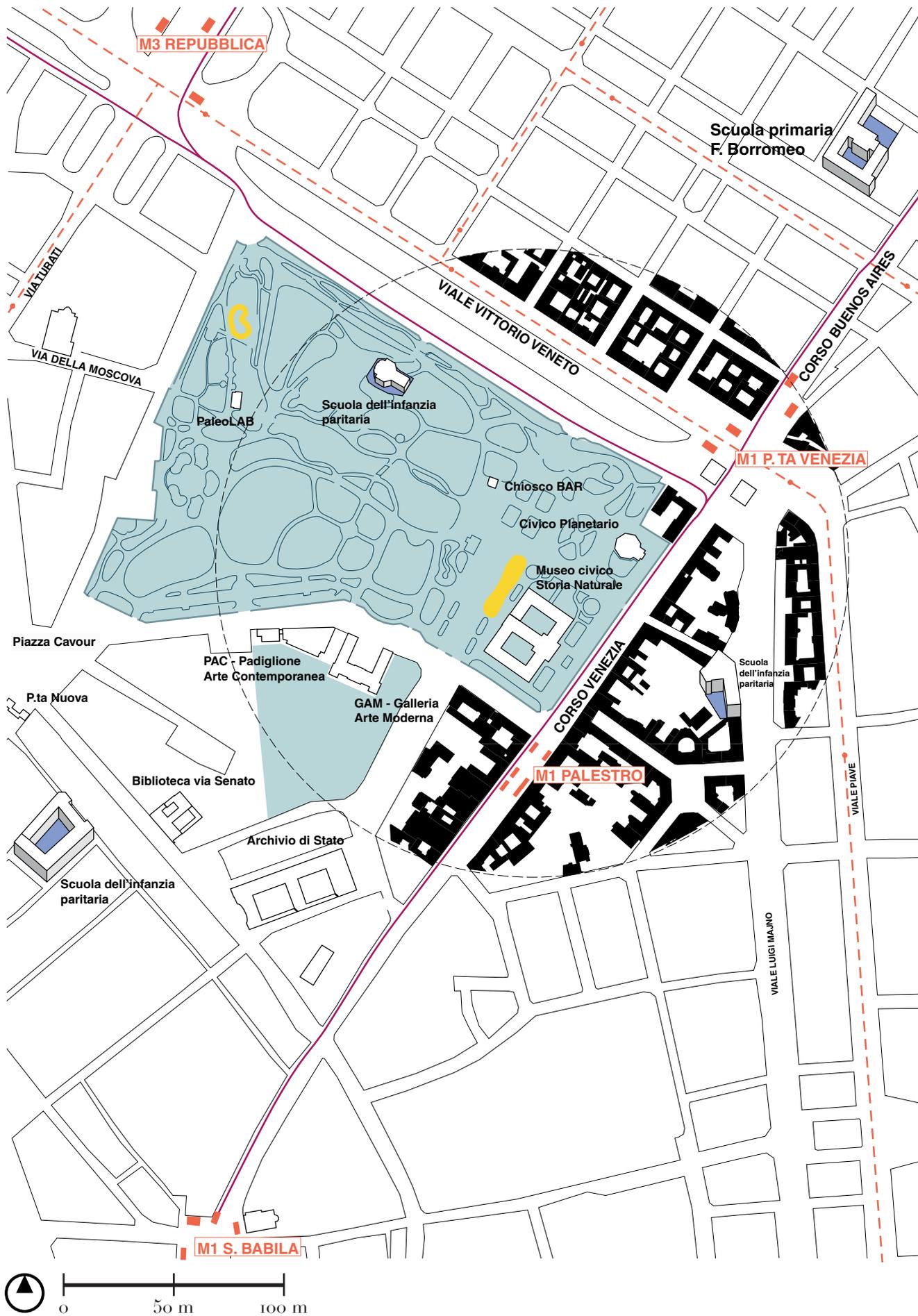


## 1/ Area gioco inclusiva Giardini Montanelli. Porta Venezia

### Il contesto

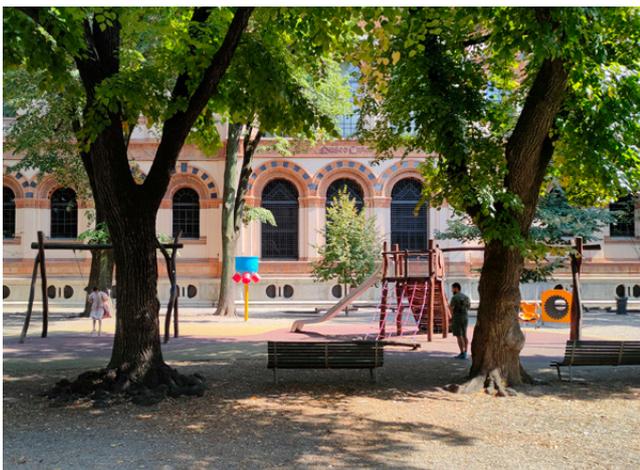


L'area gioco ai Giardini Indro Montanelli (noti anche come Giardini di P.ta Venezia) ha riconfigurato e implementato una struttura esistente. I giardini, inaugurati nel 1784, sono il primo parco pubblico di Milano e tutt'oggi rispettano il progetto originario del Piermarini. Luogo storicamente destinato allo svago e al tempo libero di cittadini e turisti, oltre che per la loro qualità ambientale i giardini sono molto frequentati per la presenza di musei e per ospitare numerose iniziative pubbliche. Sono facilmente raggiungibili dal centro città a piedi e grazie alla presenza di due fermate della metropolitana.



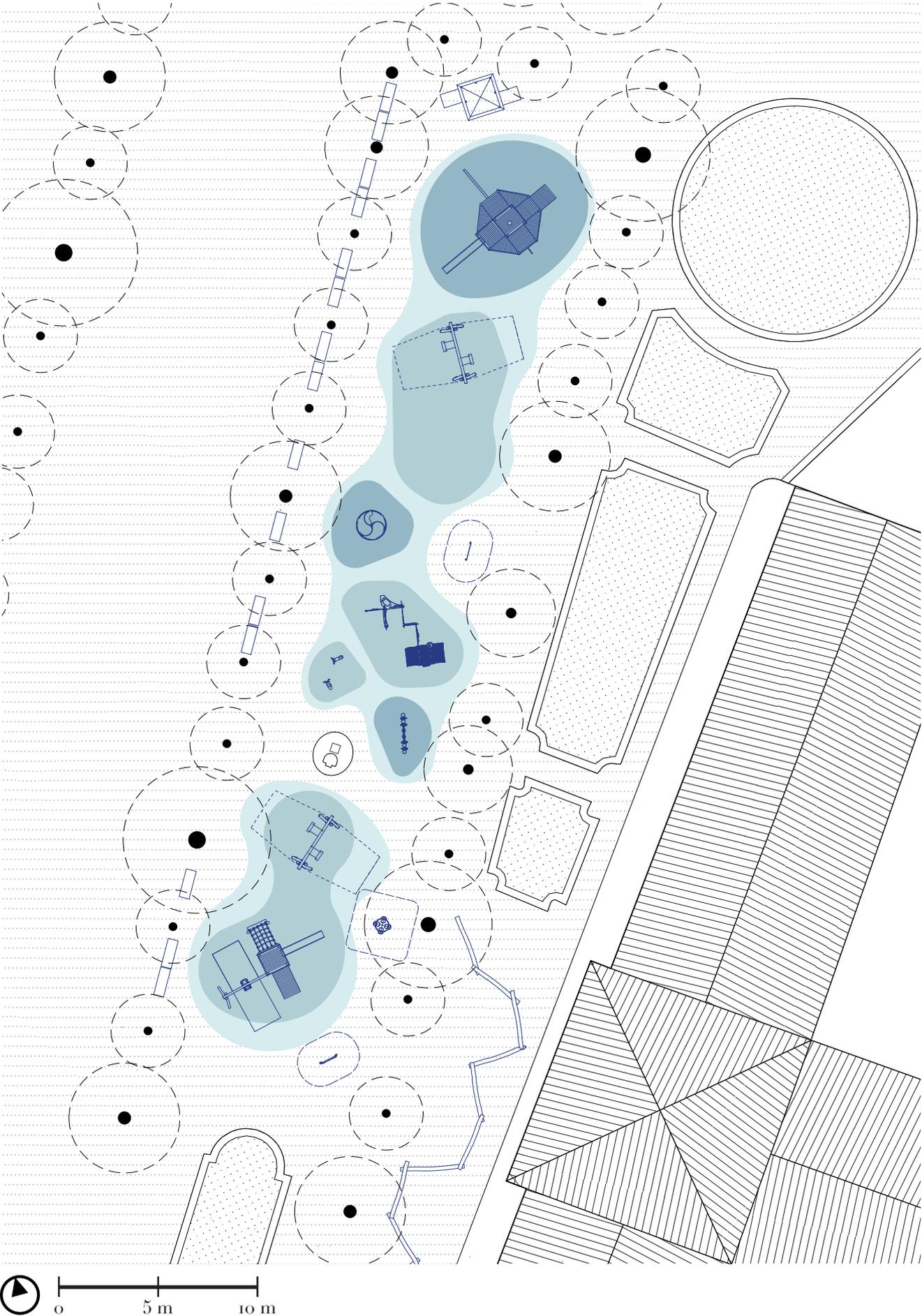
1/ Area gioco inclusiva Giardini Montanelli. Porta Venezia

Lo spazio gioco



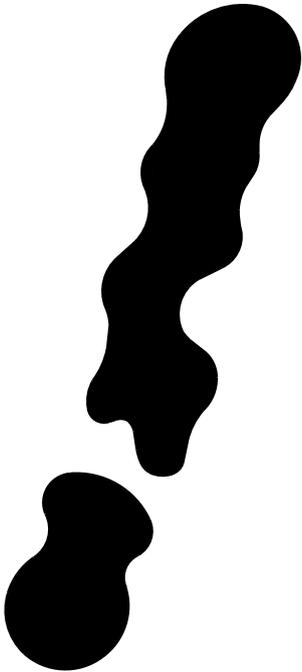
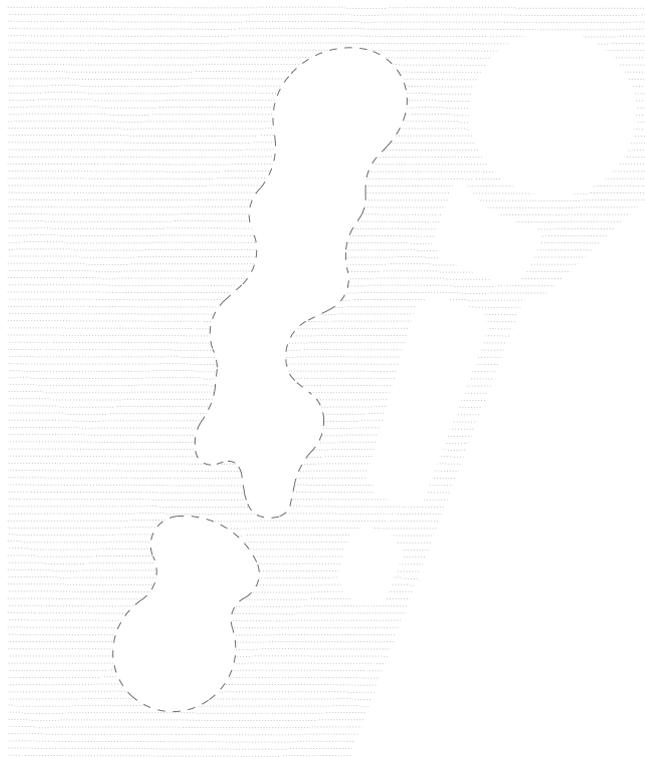
1. l'area gioco si pone in continuità con i percorsi dei Giardini Indro Montanelli
2. il disegno della pavimentazione antitrauma definisce gli ambiti di gioco
3. l'area è delimitata dal Museo di Scienze Naturali
5. l'area gioco è adiacente all'ingresso dei Giardini Indro Montanelli in via Palestro
4. le nuove attrezzature per il gioco convivono con parte delle attrezzature della precedente area gioco

1	2
3	4
5	



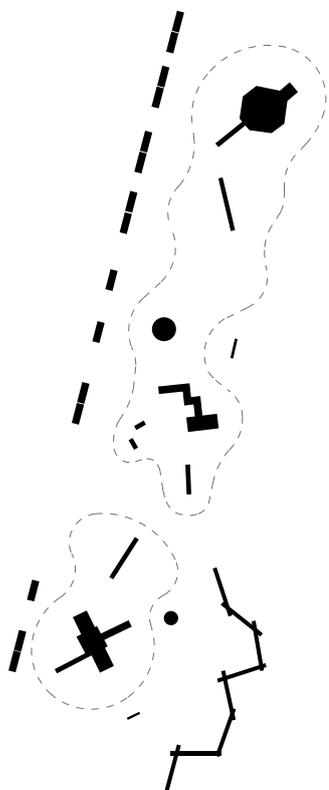
1/ Area gioco inclusiva Giardini Montanelli. Porta Venezia

### Scomposizione per layer



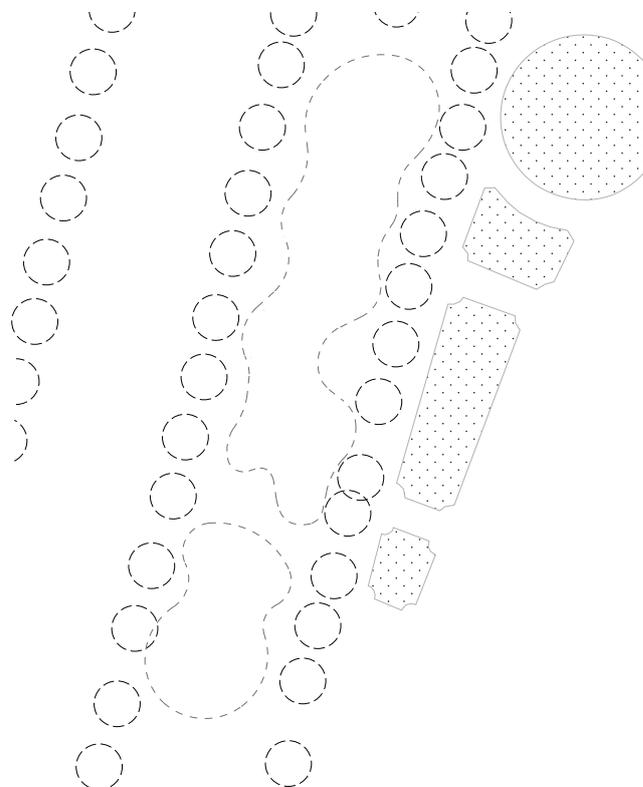
**1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare**  
Non sono presenti percorsi o aree con superfici dure. I percorsi e superfici dei Giardini Montanelli sono in calcestruzzo e ghiaia. In prossimità dell'area gioco non sono presenti percorsi tattilo-plantari né pannelli informativi per ipovedenti, che invece troviamo agli ingressi principali dei Giardini.

**2. Superfici antitrauma**  
Le superfici antitrauma che ospitano i giochi appaiono come delle macchie che galleggiano all'interno della più ampia e omogenea superficie in calcestruzzo del parco.



### 3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco punteggiano le aree antitrauma con uno sviluppo lineare. Una linea di panchine “delimita” un lato dell’area gioco.

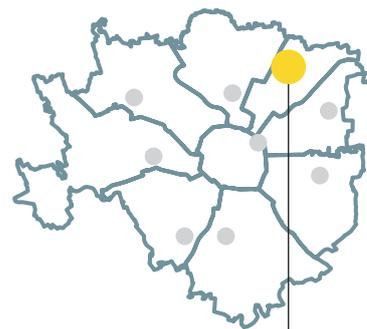


### 4. Superfici verdi e alberi

L’area si inserisce all’interno di due filari di alberi esistenti che sono parte del disegno originario del parco Indro Montanelli.

## 2/ Area gioco inclusiva Giardini di Villa Finzi

Sant'Erlembardo



Municipio 2

Ingresso: via Sant'Erlembaldo

Inaugurazione: Giugno 2019

Dimensioni del parco di Villa Finzi: 5 ha

Giochi presenti:

- Giostra Becky
- Villaggio Fun City con pannelli sensoriali
- Giochi sensoriali Kundu Drum
- Goblet Drum
- Kettle Drum
- Un metallofono accordato con 15 note musicali
- Casetta Cozy Dome
- Dondolo
- Altalene Giamaica, culla, Jiro
- Orti rialzati per favorire la conoscenza delle essenze

Associazione responsabile eventi: Consorzio SiR

Tipo di attività: Eventi di animazione del parco dedicati



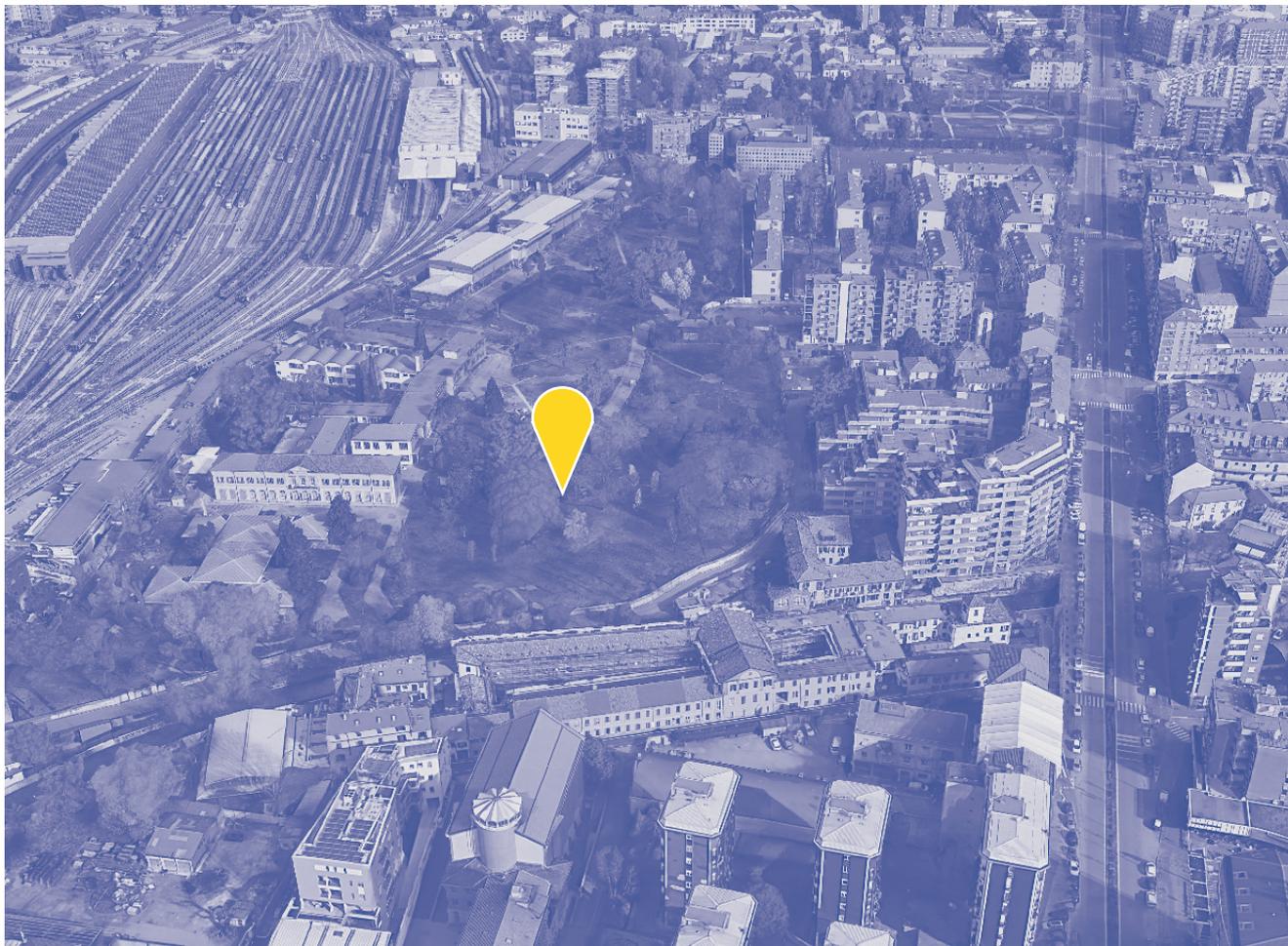
area gioco: 280 mq



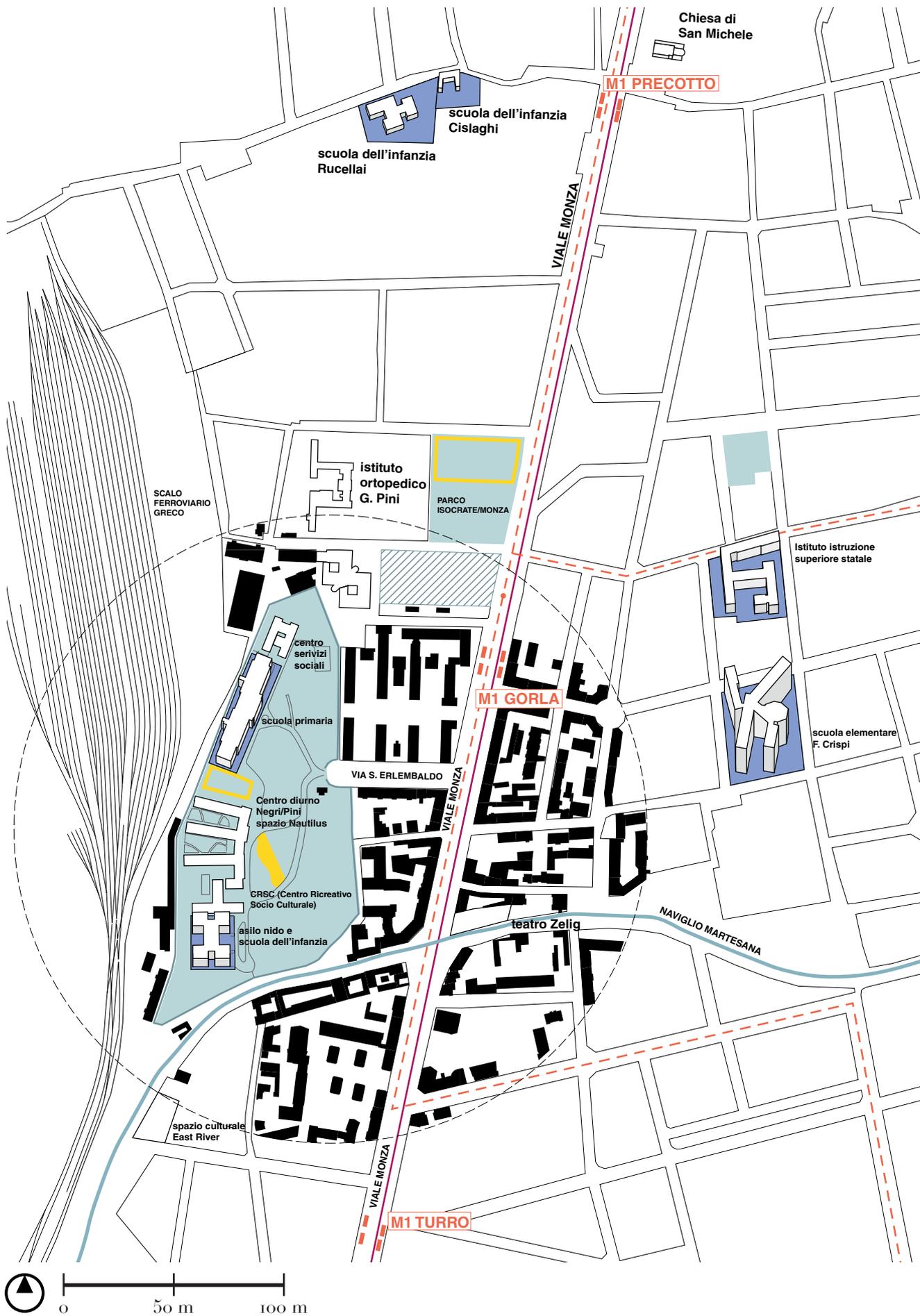


## 2/ Area gioco inclusiva Giardini di Villa Finzi. Sant'Erlembardo

### Il contesto

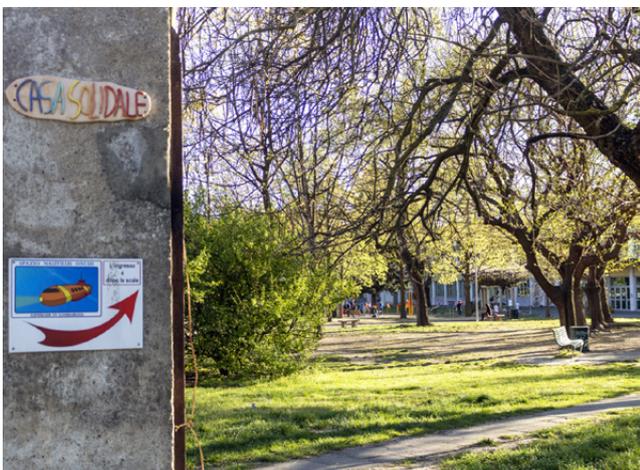


L'area gioco è una nuova realizzazione all'interno del parco della residenza storica di Villa Finzi. Si tratta di un ampio parco delimitato da un muro di cinta a cui si accede da via S. Erlembardo, una strada a fondo cieco perpendicolare a viale Monza all'altezza della fermata Gorla metropolitana M1. Ad ovest è delimitato dallo scalo ferroviario di Greco e a sud dal naviglio Martesana. Al suo interno ospita alcuni edifici scolastici e servizi alla persona. In particolare sono presenti un centro diurno e le sedi di associazioni che si occupano di disabilità (autismo e asperger). Il parco è molto frequentato per il tempo libero, il gioco e feste, attività per cui si presta data la presenza di ampi prati e per la qualità di essere uno spazio protetto.



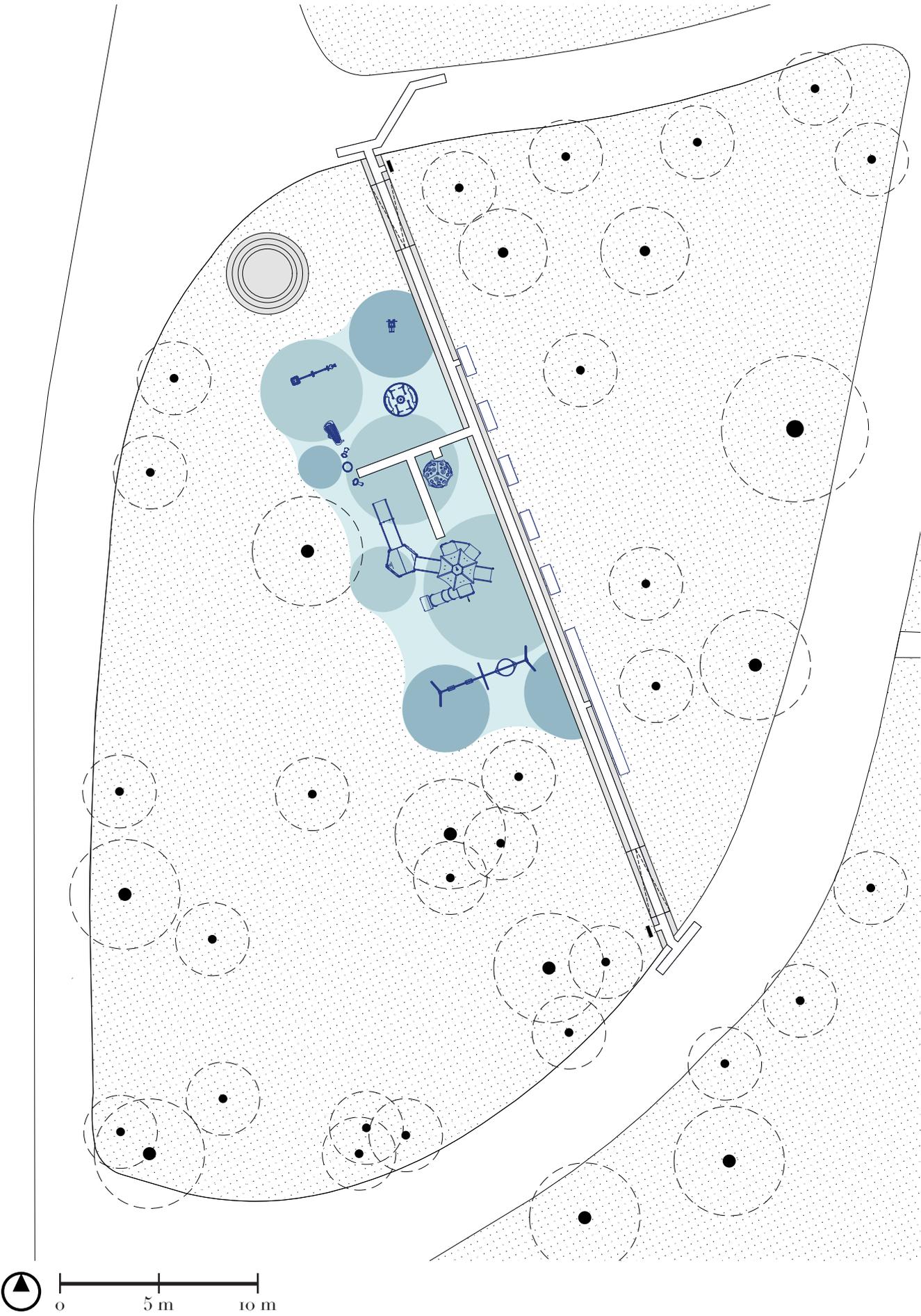
## 2/ Area gioco inclusiva Giardini di Villa Finzi. Sant'Erlembardo

### Lo spazio gioco



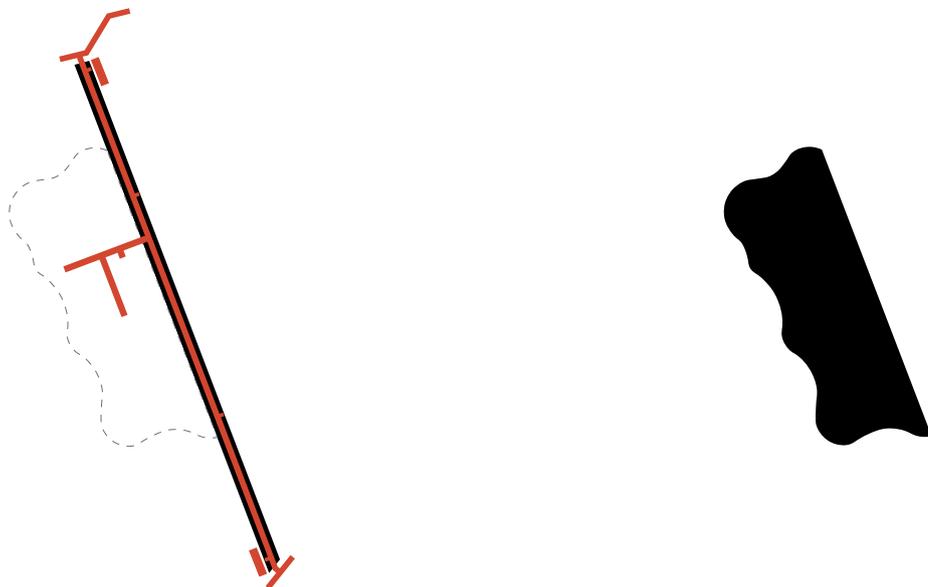
1. ingresso da via Sant'Erlembaldo
2. accesso all'area gioco dai percorsi del parco di Villa Finzi
3. giochi di movimento
4. giochi musicali
5. l'area giochi è prossima alla sede dell'ass. Spazio Nautilus

1	2
3	4
5	



2/ Area gioco inclusiva Giardini di Villa Finzi. Sant'Erlembardo

### Scomposizione per layer



#### 1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

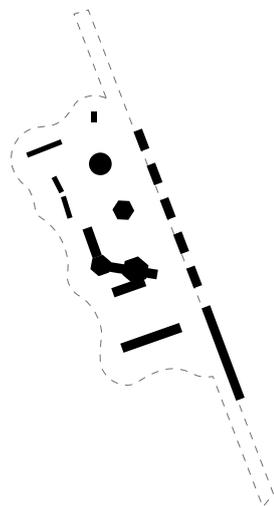
Un percorso rettilineo attraversa l'isola in cui è inserita l'area gioco, connettendosi al sistema dei percorsi interni al parco.

Il percorso tattilo-plantare segue questo percorso al centro del quale si stacca un tratto perpendicolare per condurre ai principali giochi dell'area.

Agli estremi del percorso sono posizionati due pannelli orientativi per ipovedenti.

#### 2. Superfici antitrauma

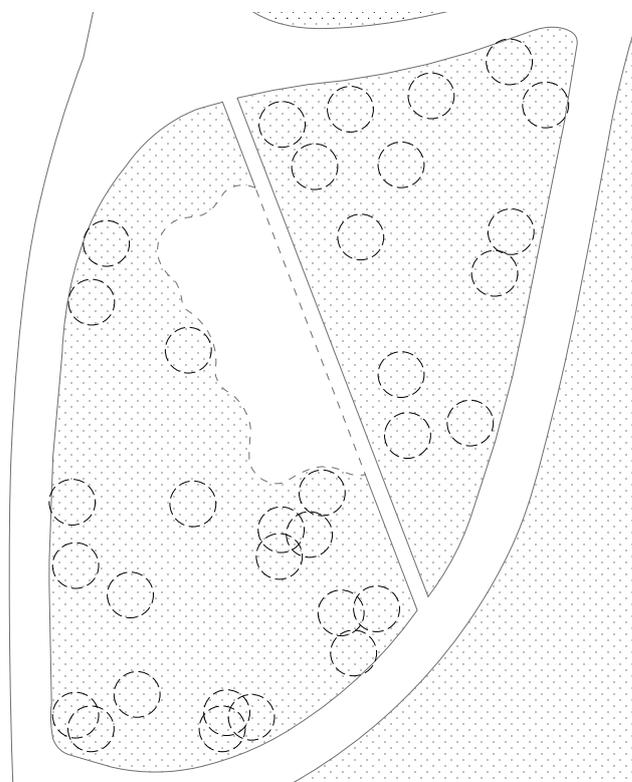
Un'unica area antitrauma dalla forma riconoscibile si addossa al percorso rettilineo.



### 3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco si distribuiscono in modo omogeneo sull'area antitrauma.

Una serie di panchine sono addossate al percorso e sul lato opposto ai giochi e ad un estremo sono state realizzate delle fioriere contenenti sia fiori che piante aromatiche.

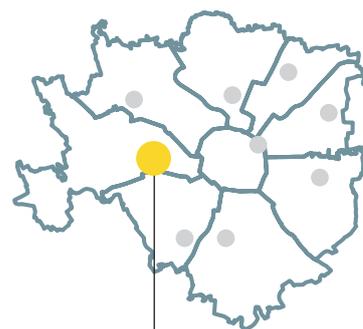


### 4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è immersa all'interno di un manto erboso. Sono presenti una serie di alberi di diverse specie preesistenti alla sua realizzazione.

### 3/ Area gioco inclusiva Giardini Martinetti

San Siro



Municipio 7

Ingresso: via Martinetti

Inaugurazione: Settembre 2019

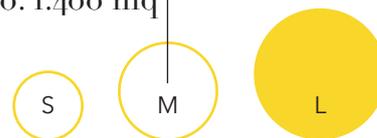
- Giochi presenti:
- Giostra Becky
  - Villaggio Fun City con numerosi pannelli sensoriali
  - Uno scivolo
  - Due torrette
  - Scivolo doppio Playsense
  - Due altalene
  - Farfalla con pannelli per arrampicata
  - Metallofono
  - Drago in gomma colorata

Associazione responsabile eventi: Consorzio SiR

Tipo di attività: Eventi di animazione del parco dedicati

settembre 2019

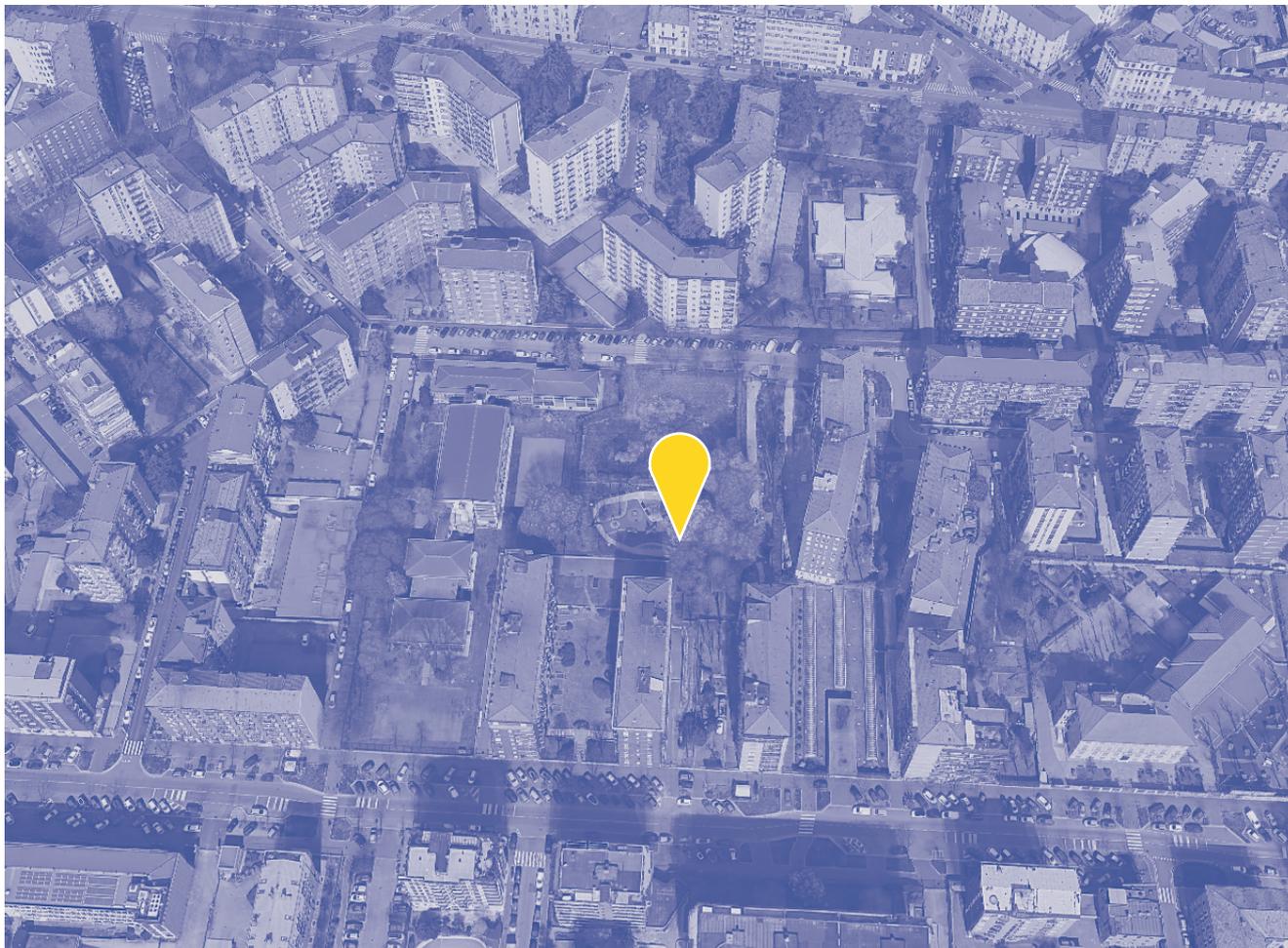
area gioco: 1.400 mq



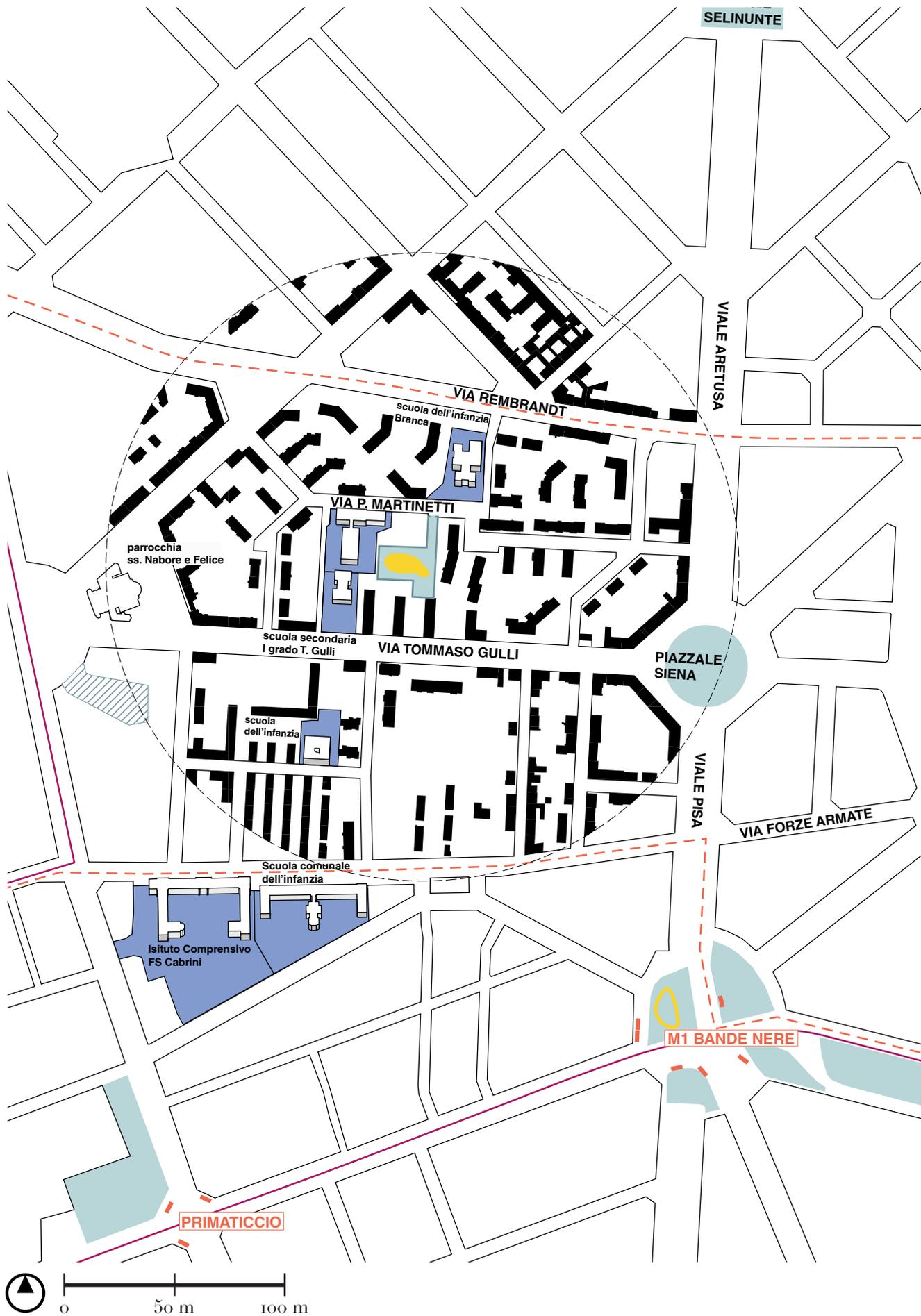


### 3/ Area gioco inclusiva Giardini Martinetti. San Siro

## Il contesto



L'area gioco Giardini Martinetti è un'area “nascosta” all'interno di un esteso isolato residenziale tra via Rembrandt e via Tommaso Gulli. Un isolato tra i quartieri di San Siro e Bande Nere. Si tratta di una porzione di territorio densamente edificata dove le aree verdi e per il gioco sono assai limitate. Il parco è adiacente alla scuola media di via Tommaso Gulli e alla scuola di infanzia in via G. Branca. Assieme ad un “lotto in attesa” costituiscono il nucleo pubblico dell'area. Si tratta di un'area recintata poco visibile da strada.



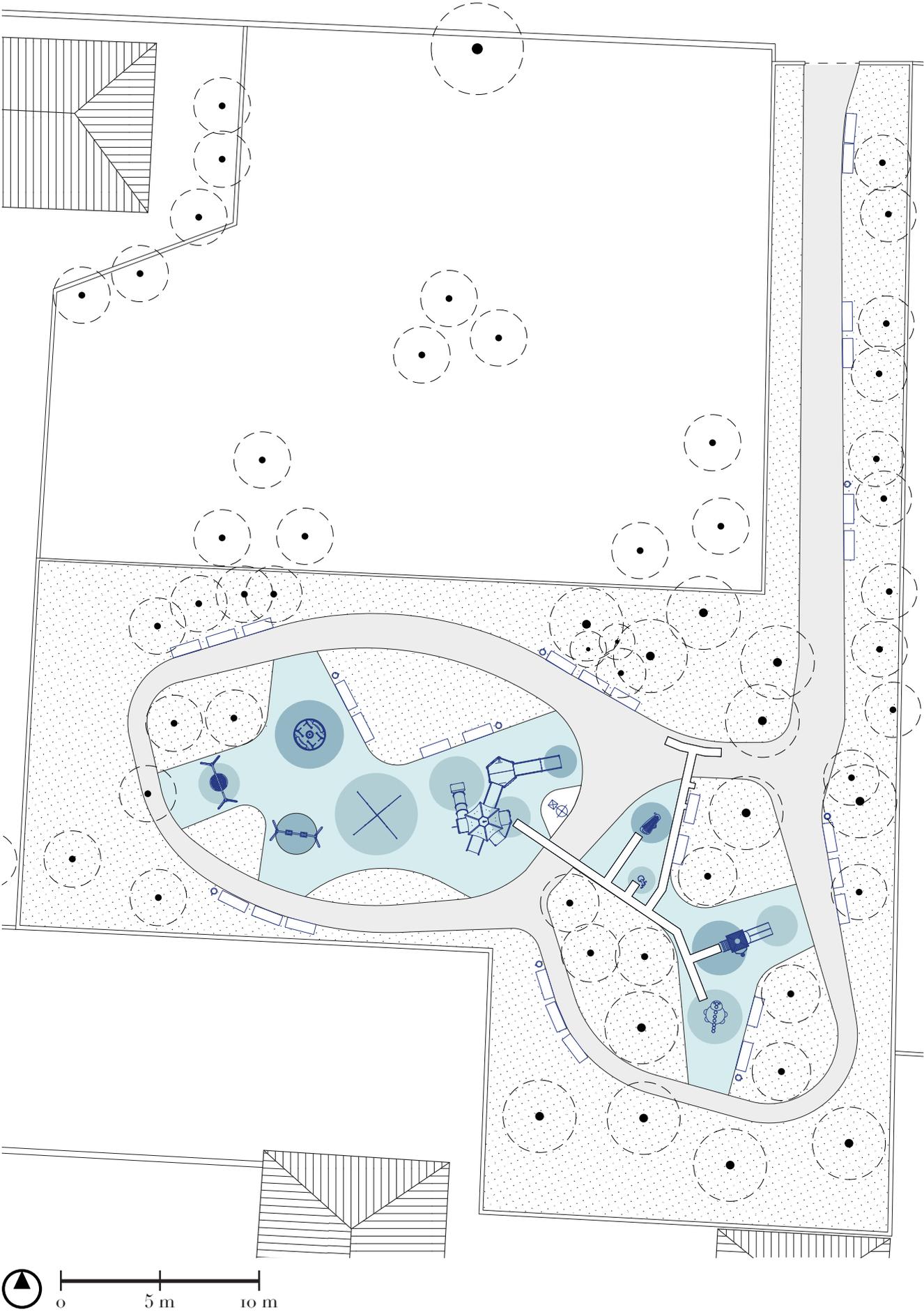
3/ Area gioco inclusiva Giardini Martinetti. San Siro

### Lo spazio gioco



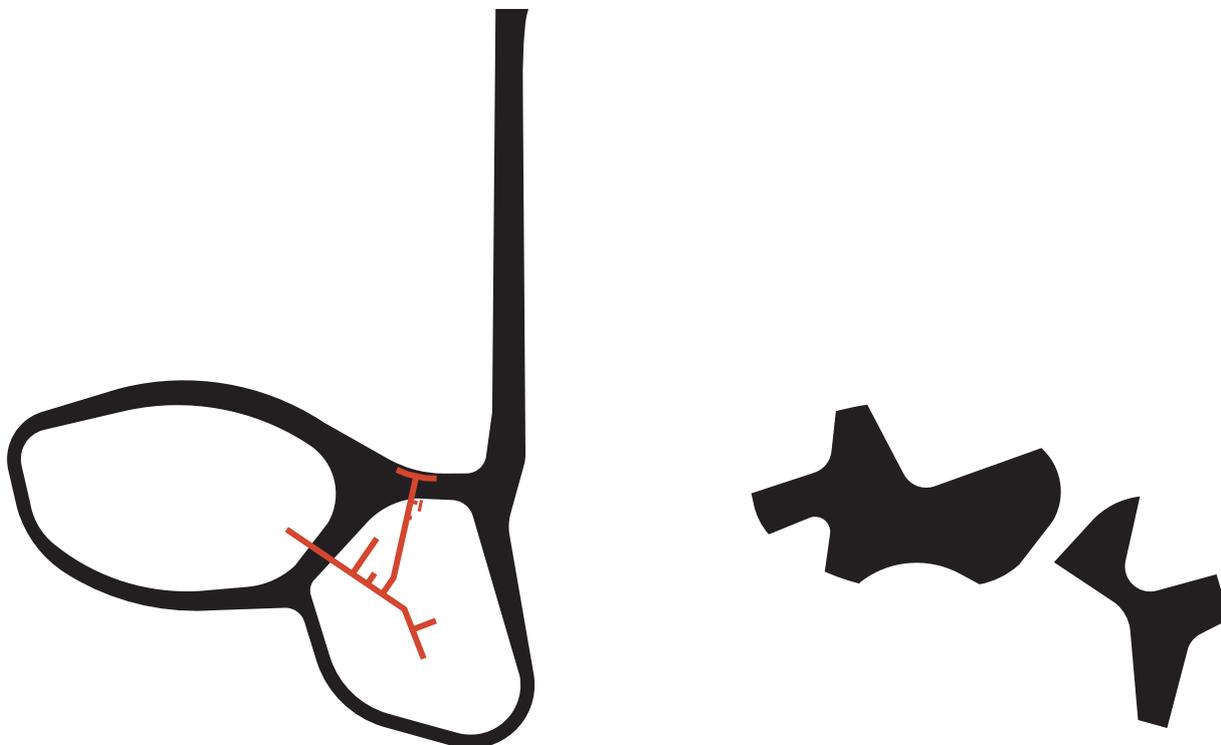
- 1. ingresso su via Martinetti
- 2. un percorso ad anelli articola l'area in differenti ambiti di gioco
- 3. attrezzature per il gioco 4+
- 4. attrezzature per il gioco 0-3
- 5. panchine poste lungo il percorso di ingresso

1	2
3	4
5	



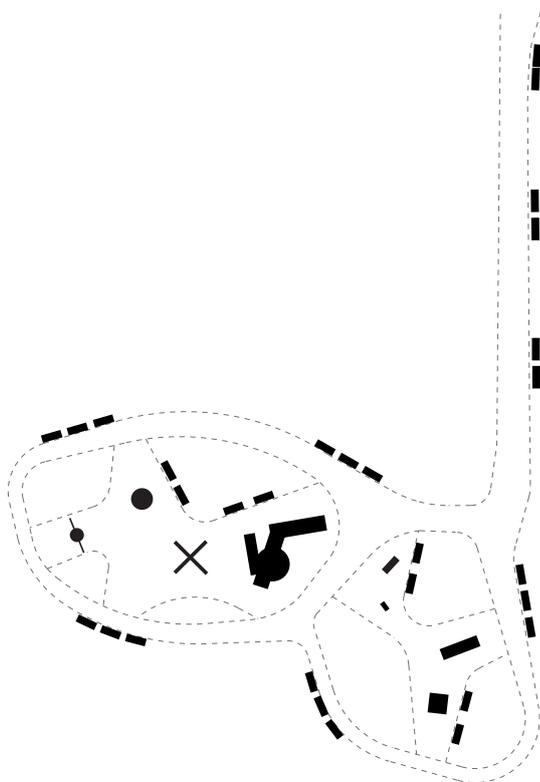
3/ Area gioco inclusiva Giardini Martinetti. San Siro

### Scomposizione per layer



**1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare**  
Un nastro/percorso conduce dalla strada all'interno dell'area e qui si articola in due anelli.  
Il percorso tattilo-plantare si limita all'area gioco e connette i giochi principali.  
C'è un pannello all'ingresso del parco che attraverso il cordolo del vialetto di ingresso porta ad un secondo pannello, adiacente al percorso tattilo-plantare, che presenta lo sviluppo dell'area giochi.

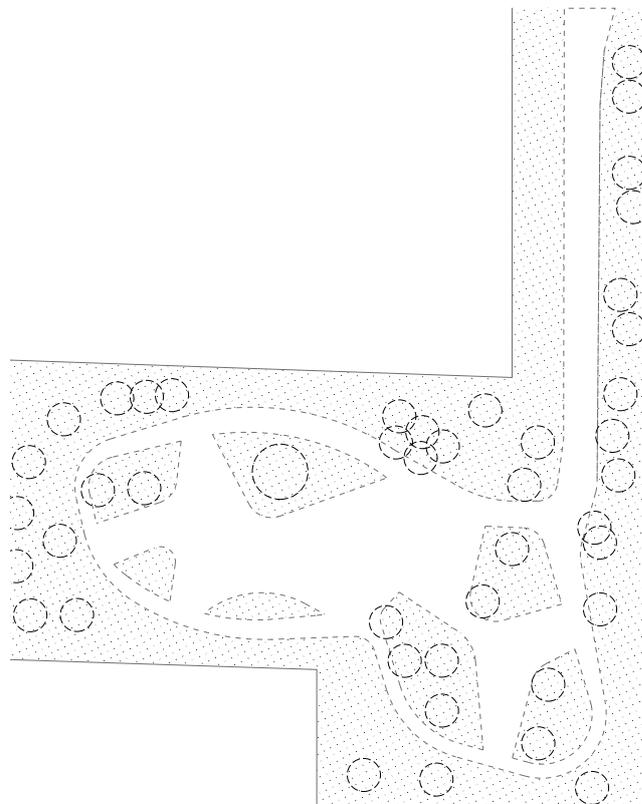
**2. Superfici antitrauma**  
Due superfici antitrauma con forme a raggiera irregolari occupano in parte l'area interna ai due anelli, connettendosi a questi in più punti.



### 3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco si distribuiscono all'interno delle due isole pavimentate con l'antitrauma.

Le panchine sono posizionate a ridosso del bordo esterno del percorso e delle aree antitrauma.

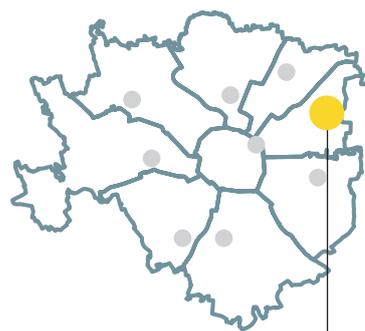


### 4. Superfici verdi e alberi

Tutte le parti non occupate dal percorso e dalle aree antitrauma sono in terra battuta. Nell'area sono presenti numerosi alberi preesistenti e di diverse specie che garantiscono l'ombreggiamento di ampie porzioni del parco giochi.

## 4/ Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli

Feltre



Municipio 3

Ingresso: via Passo Sella, via Feltre

Inaugurazione: Settembre 2020

Dimensioni dei Giardini Lucarelli: 8 ha

- Giochi presenti:
- Due altalene
  - Una giostra
  - Un grande castello multiaccessoriato
  - Due strutture girevoli
  - Due strutture di arrampicata
  - Un'altalena a pendolo
  - Un tappeto elastico
  - Piccolo palco per performance
  - Tavoli per disegnare e per inventarsi laboratori
  - Percorsi disegnati simili alla pianta di una città o di una casa per giochi di ruolo
  - Area dedicata al gioco con la palla

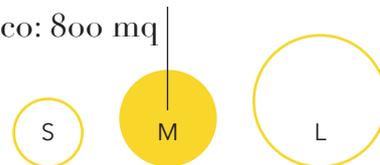
Associazione responsabile eventi: Campo Teatrale

Tipo di attività: Programma di attività multi-target

settembre 2020



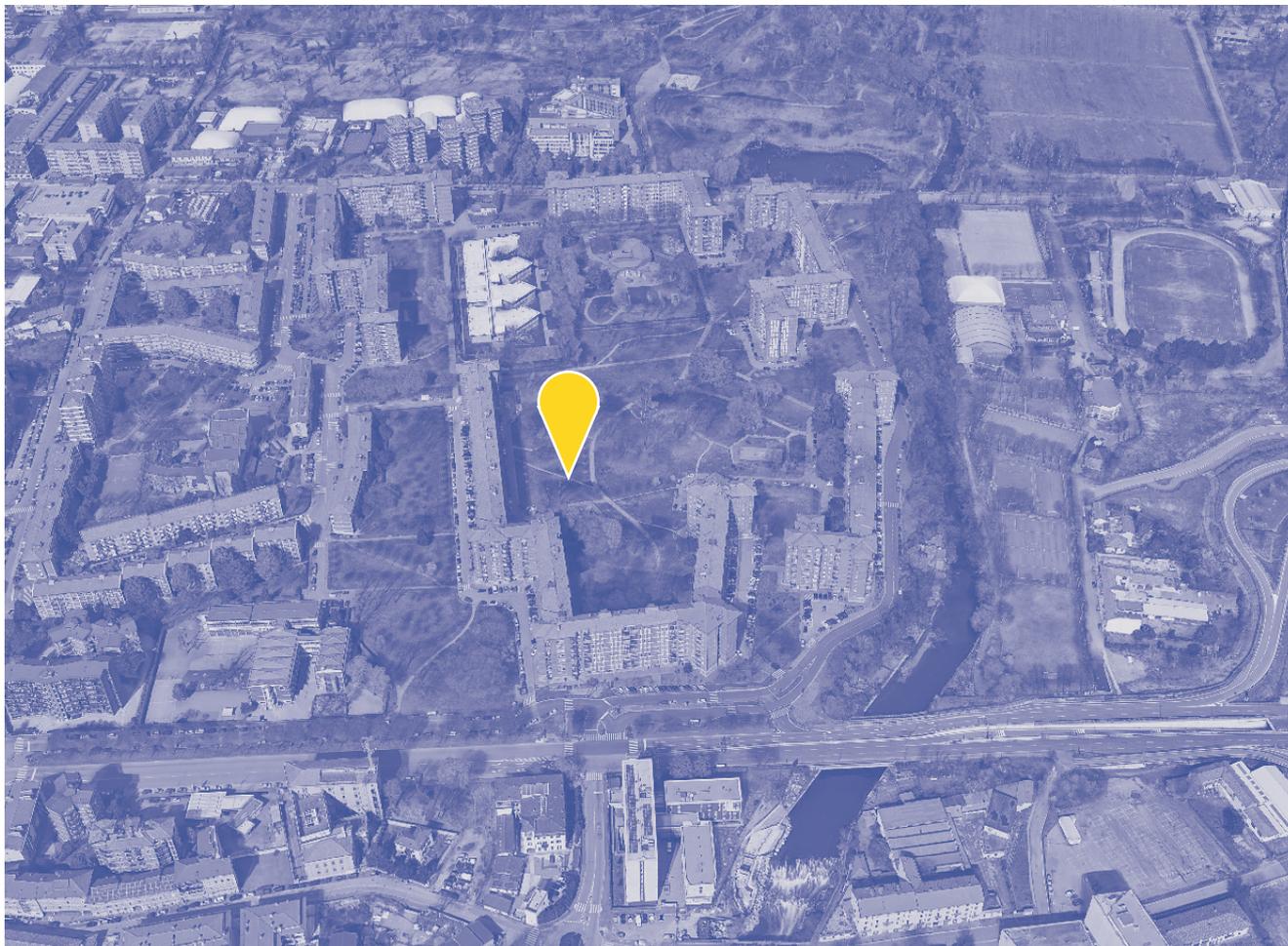
area gioco: 800 mq



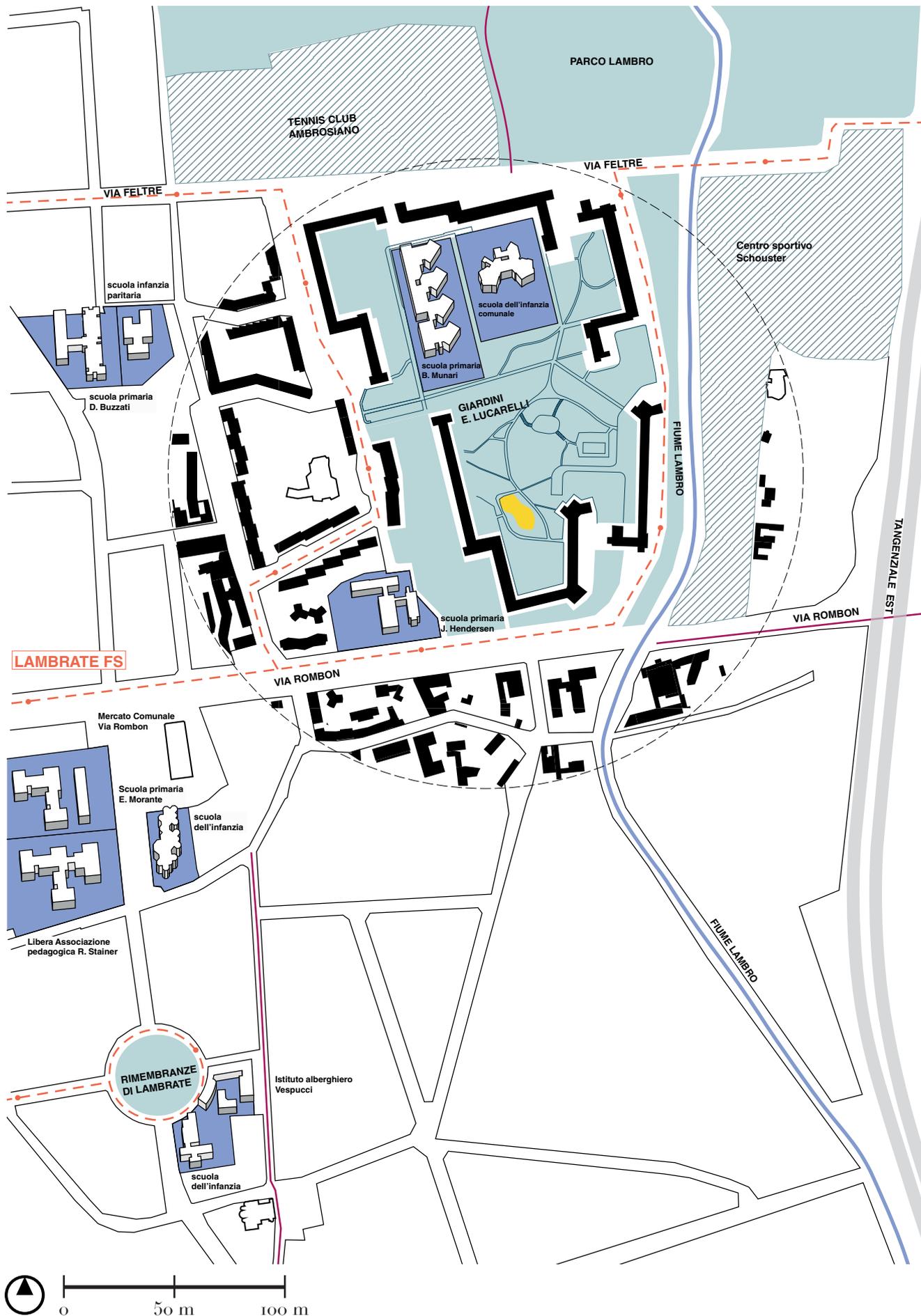


## 4/ Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli. Feltre

### Il contesto



Il Giardino Lucarelli rappresenta una grande “corte verde” all’interno del q.re Feltre, realizzato tra il 1957 e 1960. La nuova area gioco ha riqualificato uno spazio preesistente ed è diventata parte del programma del giardino assieme ad altre dotazioni: un’area per il basket e fitness, prati per il gioco libero, sedute sotto agli alberi, una scuola dell’infanzia e una scuola primaria. Al di fuori della corte residenziale in cui è inserito, verso la stazione FS di Lambrate incontriamo altri luoghi di interesse: la British School of Milan con alunni da 3 a 16 anni, il complesso parrocchiale di Sant’Ignazio da Loyola e, poco lontano, altri istituti scolastici. Ad est, lungo la tangenziale si estende il Parco Lambro che qui ospita diverse strutture sportive.



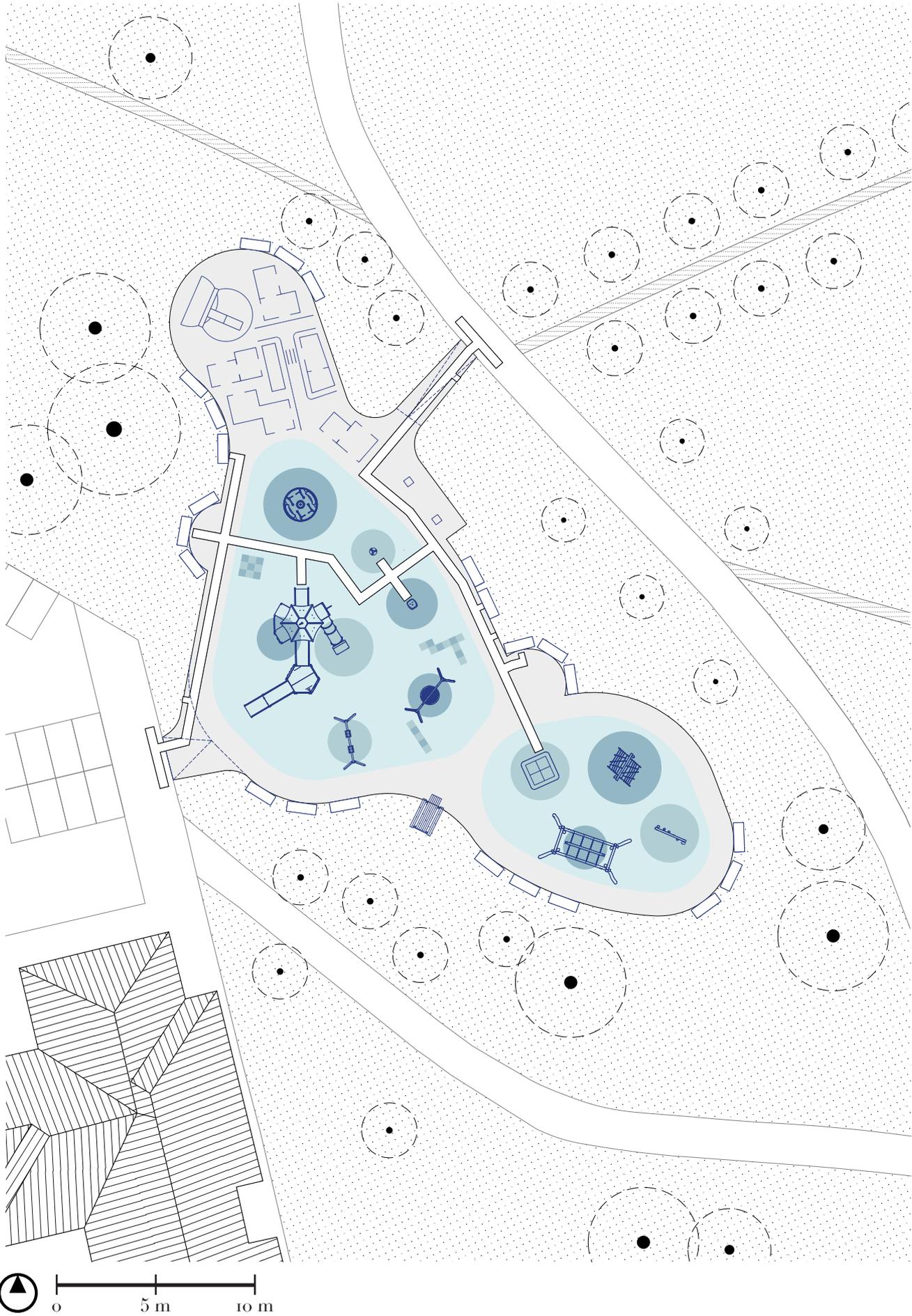
4/ Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli. Feltre

### Lo spazio gioco



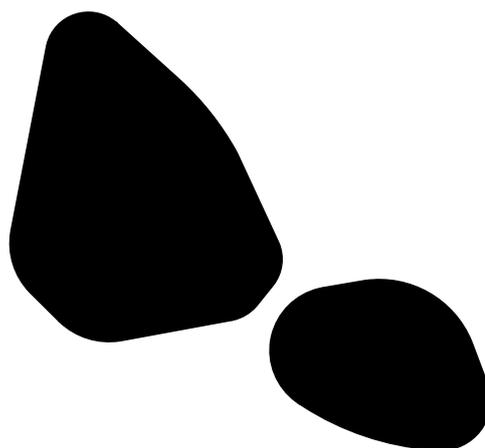
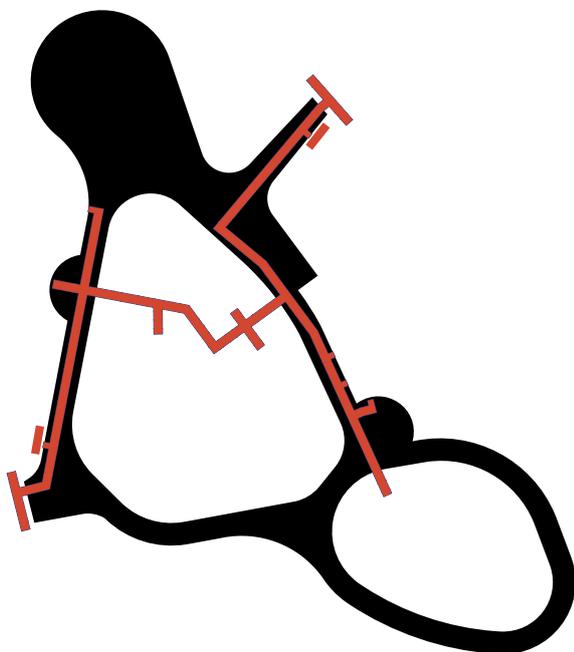
- 1. giochi che stimolano la coordinazione motoria
- 2. pannelli informativi per ipovedenti segnalano la presenza dell'area giochi all'interno dei Giardini Lucarelli
- 3. aree per il gioco simbolico
- 4. arredi urbani fissi

1	2
3	
4	



## 4/ Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli. Feltre

### Scomposizione per layer



#### 1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

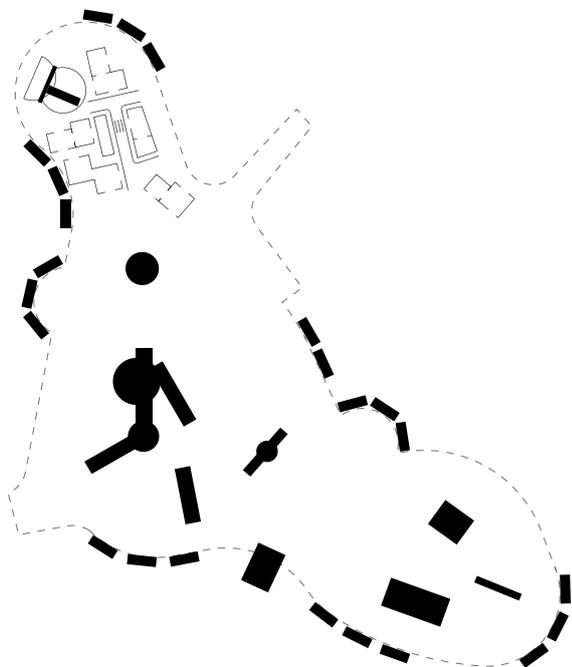
Un nastro/percorso definisce gli ambiti di gioco descrivendo due anelli irregolari. Questo in alcuni punti si allarga diventando superficie per il gioco e l'incontro.

Il percorso tattilo-plantare è articolato in tre segmenti: due seguono dei tratti del nastro e connettono l'area gioco ai percorsi esterni del parco, il terzo, connesso ai primi due, attraversa l'isola più grande conducendo ai giochi.

I pannelli per ipovedenti sono posti nei punti di contatto tra anello e parcheggio da un lato e l'anello e un percorso del parco dall'altro.

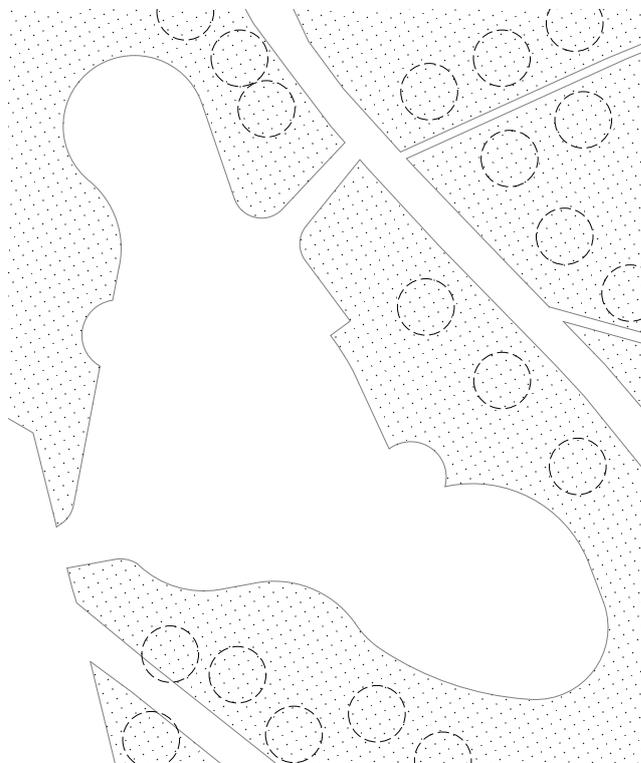
#### 2. Superfici antitrauma

La superficie antitrauma è articolata in due isole di dimensioni differenti.



### 3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco si articolano in tre ambiti distribuendosi all'interno delle due isole e nell'area più ampia della superficie dura. Le panchine sono distribuite sul lato esterno del nastro e delle due anse più piccole.

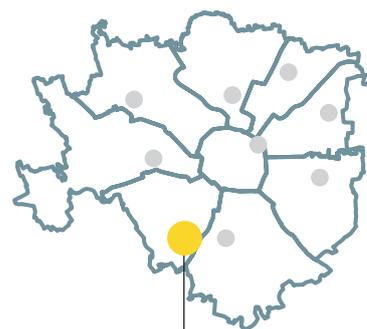


### 4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è immersa all'interno di un manto erboso. Sono presenti una serie di alberi di diverse specie preesistenti alla sua realizzazione.

## 5/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Paci

Barona



Municipio 6

Ingresso: via Depretis - piazza Paci

Inaugurazione: Febbraio 2021

Dimensioni di piazza Paci: 1.300 mq

Giochi presenti:

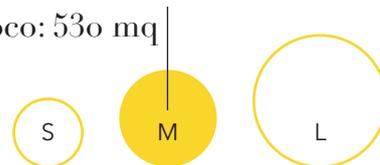
- Muro-gioco circolare
- Amaca in corda
- Telefono senza fili
- Altalena a cesto Richter
- Climbing structure
- Giostra accessibile "Beky"
- Montagnetta rivestita in gomma
- Antitrauma con tunnel passante
- Altalena a 2 posti
- Pannello gioco Xilofono
- Gioco equilibrio ninfea
- Gioco spinner

Associazione responsabile eventi: La Cordata

Tipo di attività: Programma di attività multi-target

febbraio 2021

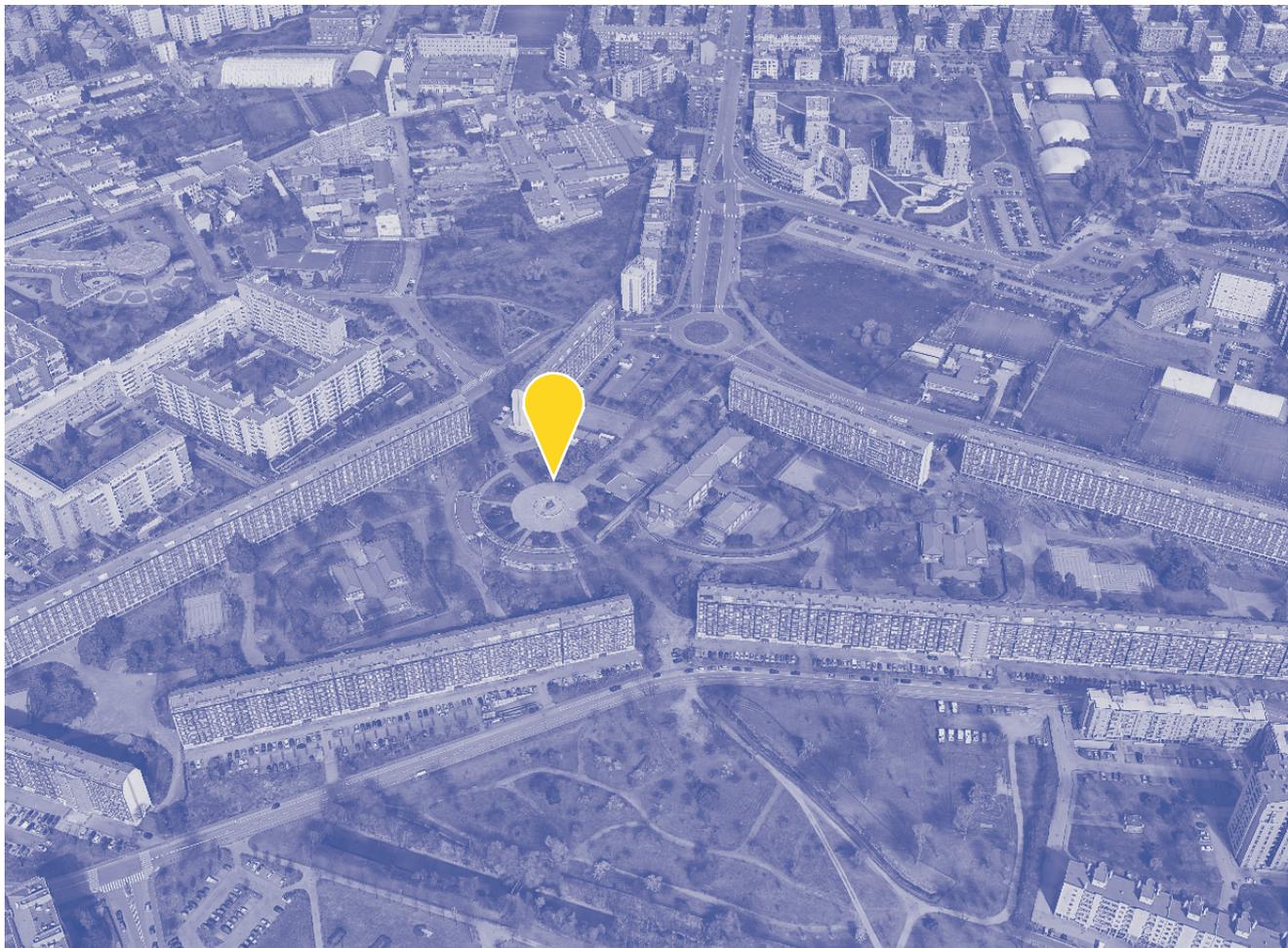
area gioco: 530 mq



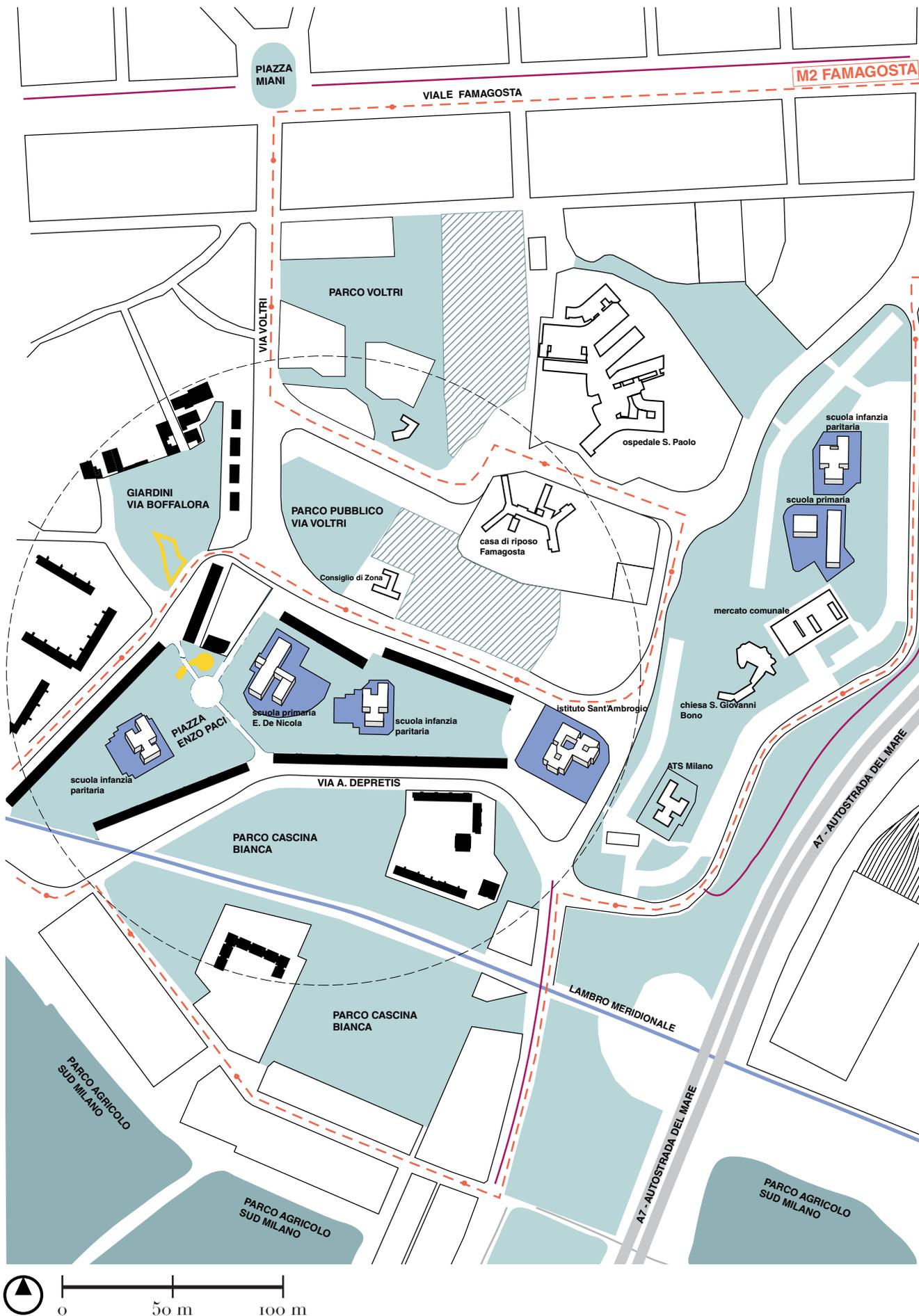


## 5/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Paci. Barona

### Il contesto

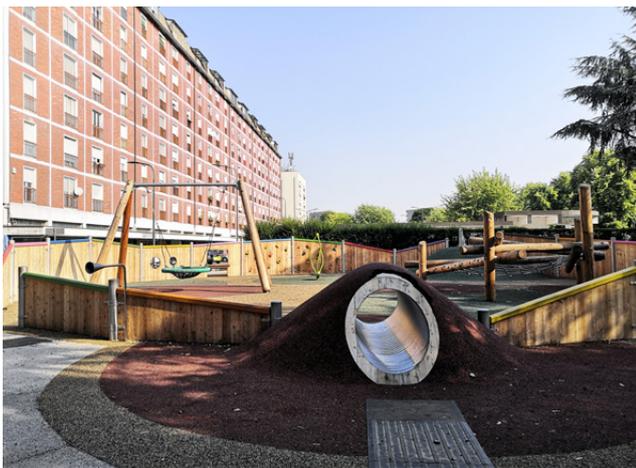


Piazza Paci è il luogo centrale di un sistema di spazi pubblici e servizi che caratterizza il q.re Sant’Ambrogio II (1968-1971). Una serie di alti edifici in linea si dispongono liberamente per definire una corte interna allungata che ospita edifici per servizi (scuole, servizi alla persona e sedi di associazioni) e attrezzature per il gioco e lo sport. L’area gioco occupa un ambito verde attorno alla piazza di fronte alla scuola primaria De Nicola.



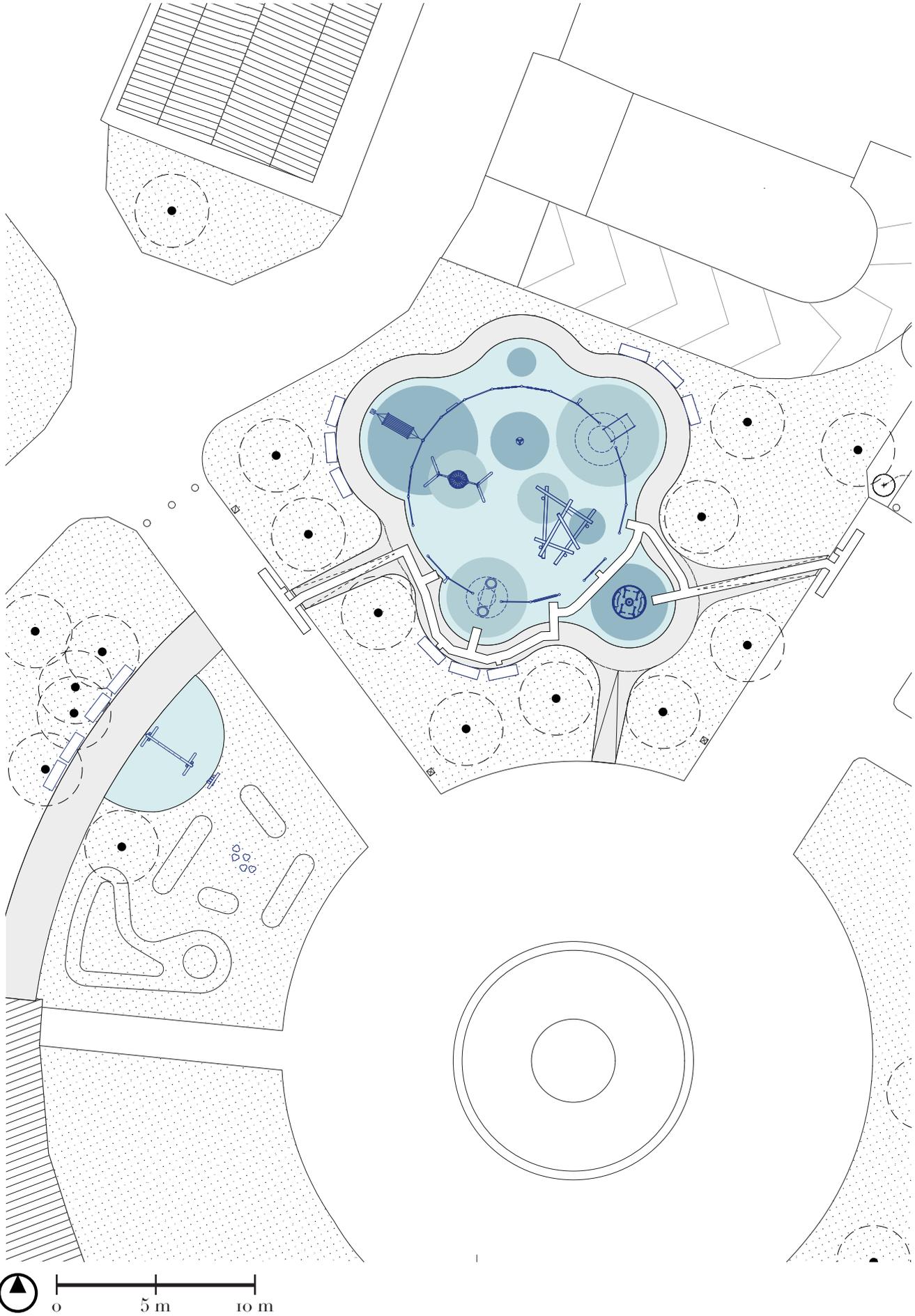
5/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Paci. Barona

### Lo spazio gioco



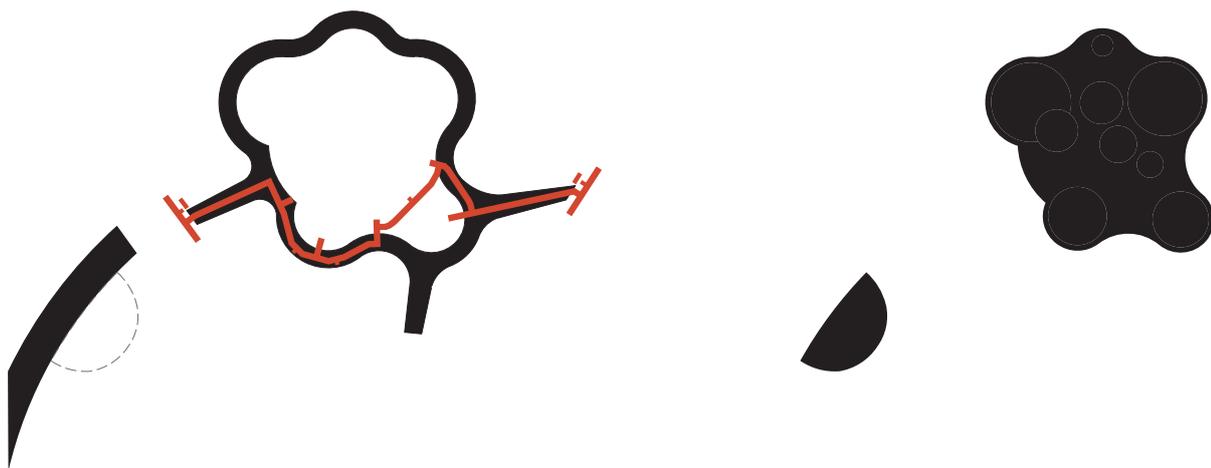
- 1. l'area gioco è uno degli ambiti di piazza Paci
- 2. l'area gioco è a una quota superiore rispetto alla piazza
- 3-4. una "staccionata" struttura l'area gioco e distribuisce le attrezzature
- 5. un secondo ambito ospita giochi per i più piccoli

1	2
3	4
5	



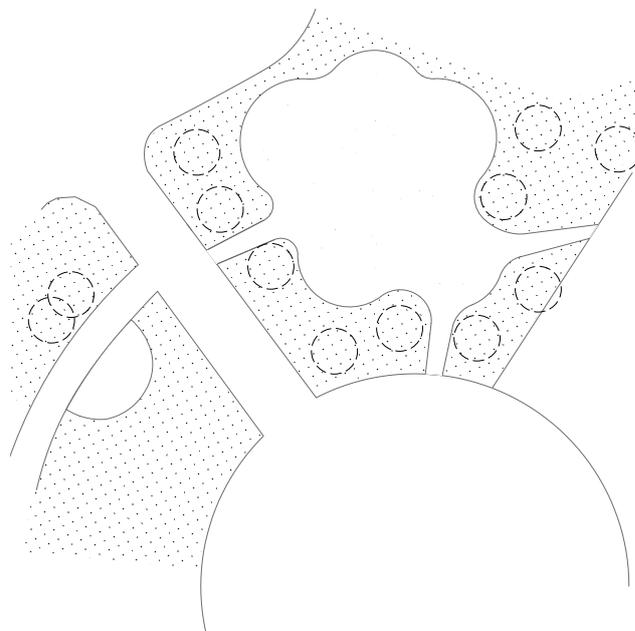
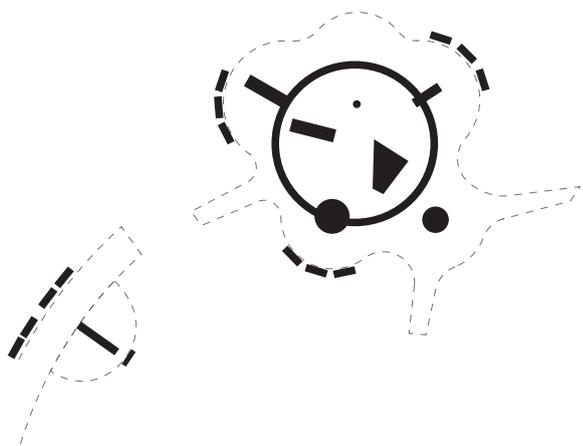
5/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Paci. Barona

### Scomposizione per layer



**1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare**  
L'area gioco è caratterizzata da un nastro/percorso ad anello connesso alle aree pavimentate della piazza in tre punti dove sono anche posizionati i pannelli orientativi per ipovedenti.

**2. Superfici antitrauma**  
L'area all'interno dell'anello è occupata da superfici antitrauma e a questa si aggiunge un'altra piccola isola. Le due sono separate da un accesso alla piazza.



### 3. Giochi e arredi

La maggior parte delle strutture per il gioco si succedono ed articolano in un'unica struttura ad anello praticabile da ambo i fronti. L'area accanto ospita due attrezzature.

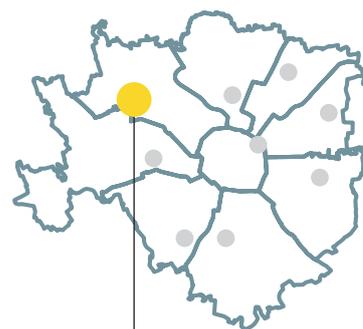
La disposizione delle panchine lungo il percorso curvo facilita la conversazione tra persone sorde che necessitano di vedersi reciprocamente e, in generale, la socializzazione.

### 4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è posizionata in due porzioni dello "spazio verde" che si posiziona sul bordo della piazza circolare ed è ombreggiata da alcuni alberi preesistenti.

## 6/ Area gioco inclusiva Giardini Bertoli

Gallaratese



Municipio 8

Ingresso: via Quarenghi, via Croce

Inaugurazione: Settembre 2021

Dimensioni del parco Bertoli: 16.000 mq

- Giochi presenti:
- Scivolo da pendio
  - Animali gommosi
  - Villaggio Fortezza
  - KETTLE JR. DRUM
  - CHIMES 8 NOTE
  - Altalena Giamaica 2 posti
  - Altalena Culla
  - Cocowave in corda
  - Villaggio Fun City
  - Giostrina Becky
  - Giostra Tipi con balaustra
  - Supernova
  - Ball Track
  - Drawing Table
  - Sand Play Table
  - Paletto - Kompan
  - Set Pitagora picnic

Associazione responsabile eventi: Cooperativa Sociale Nuova Umanità

Tipo di attività: Programma di attività multi-target

settembre 2021



area gioco: 2.000 mq

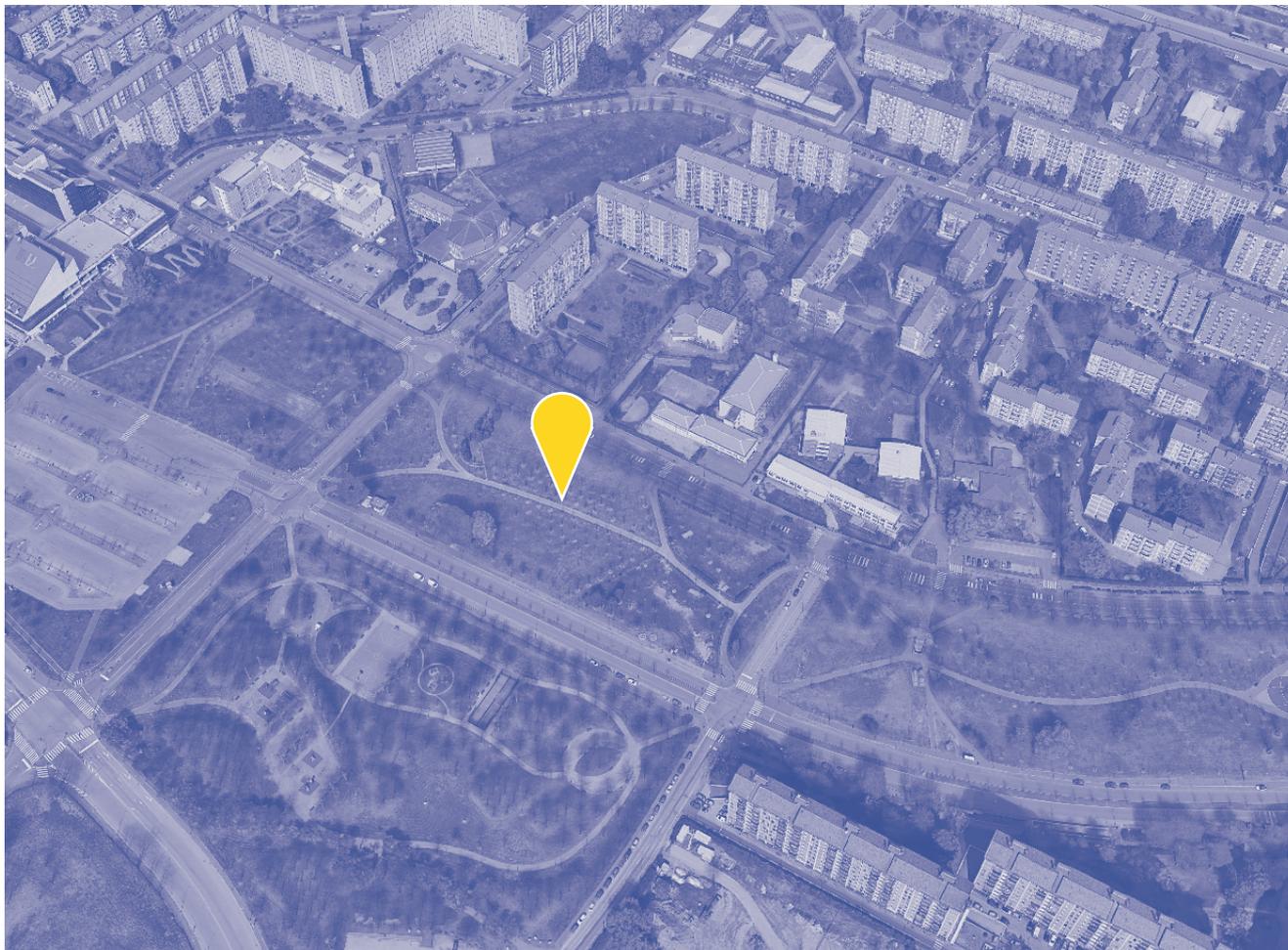




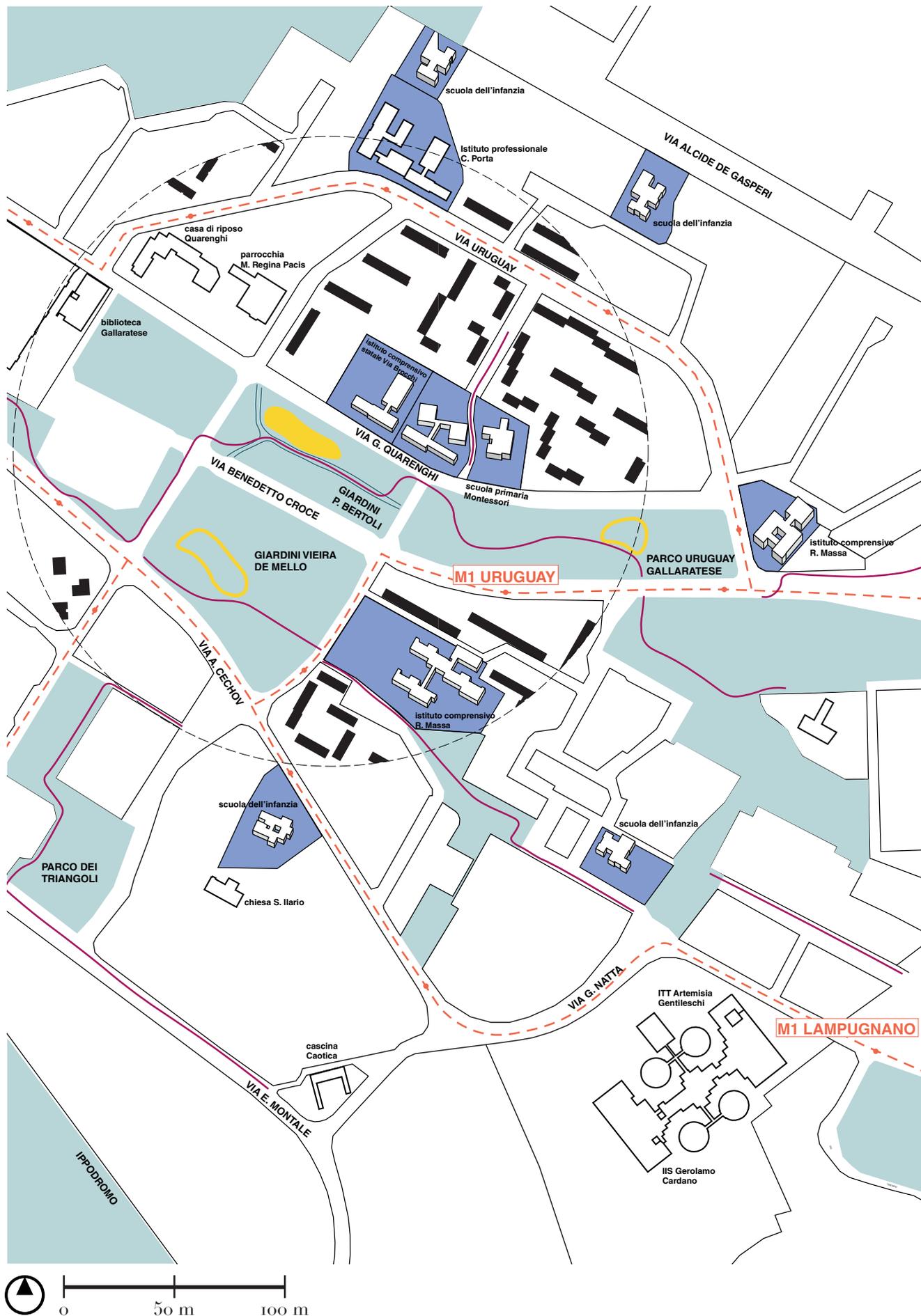
10
8   9
7
5   6
4
2   3
1

## 6/ Area gioco inclusiva Giardini Bertoli. Gallaratese

### Il contesto



La nuova area gioco al parco Bertoli rappresenta un nuovo frammento del progetto incompiuto della Spina Centrale dei servizi del quartiere CEP nel Gallaratese: una serie di interventi di edilizia residenziale pubblica in parte realizzati tra gli anni '60 e '80. Lo spazio è caratterizzato dalla presenza diffusa di aree verdi e il parco, aperto e privo di recinzioni, si dota di un sistema di percorsi pedonali e carrabili tra loro separati. In particolare l'area gioco si colloca tra la fermata Uruguay (della linea M2) e il centro di Bonola. Lungo via Quarenghi, all'altezza dell'area gioco, sono presenti una serie di edifici scolastici e il complesso parrocchiale Maria Regina Pacis. Le aree verdi adiacenti ospitano altre aree dedicate al gioco e all'attività sportiva.



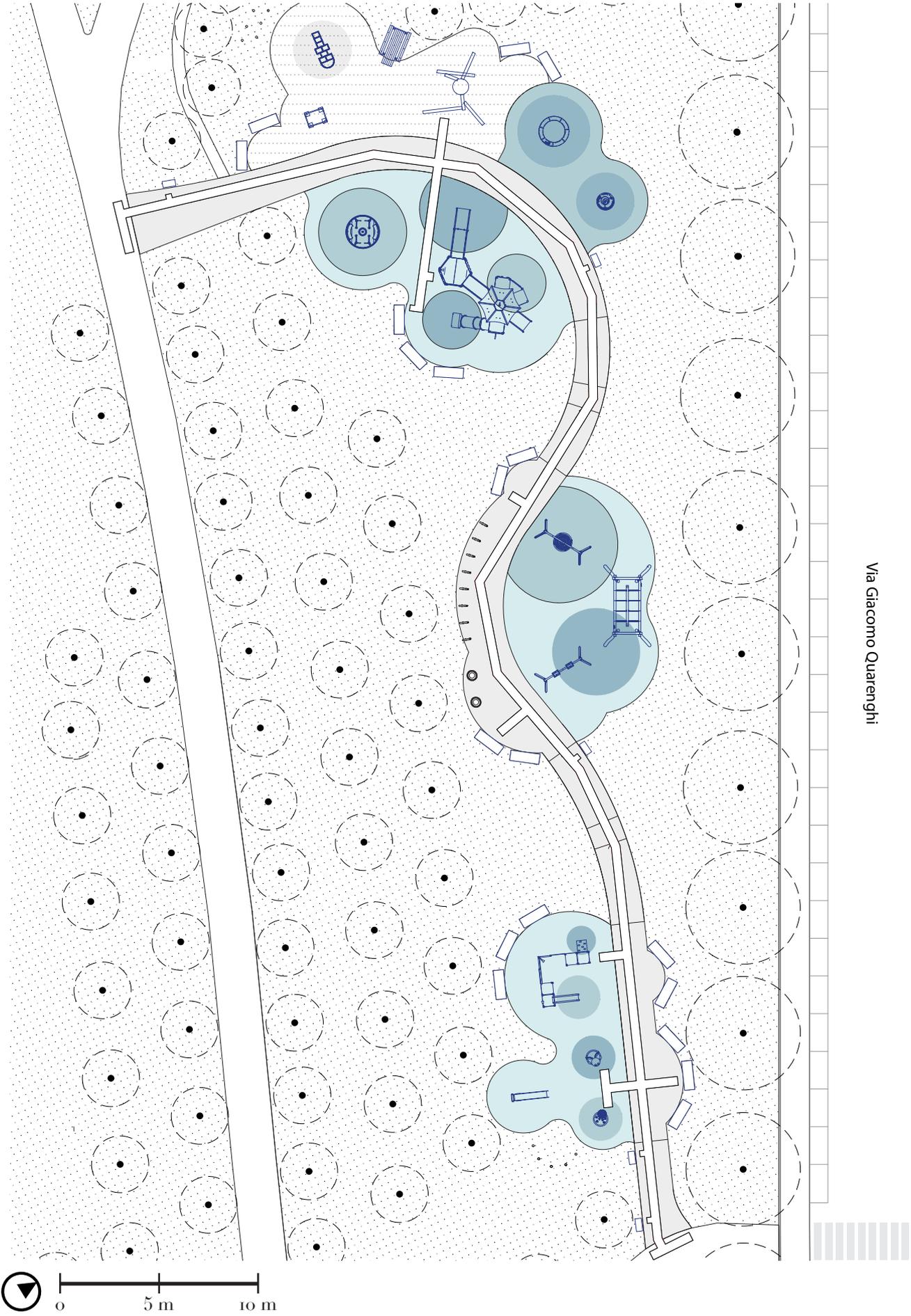
6/ Area gioco inclusiva Giardini Bertoli. Gallaratese

Lo spazio gioco



1. l'area gioco è parte della spina verde del Gallaratese
2. l'area gioco è prossima ad alcuni edifici scolastici
3. le attrezzature per il gioco sono distribuite in ambiti tematici distinti
4. giochi musicali
5. i pannelli informativi sperimentano differenti linguaggi

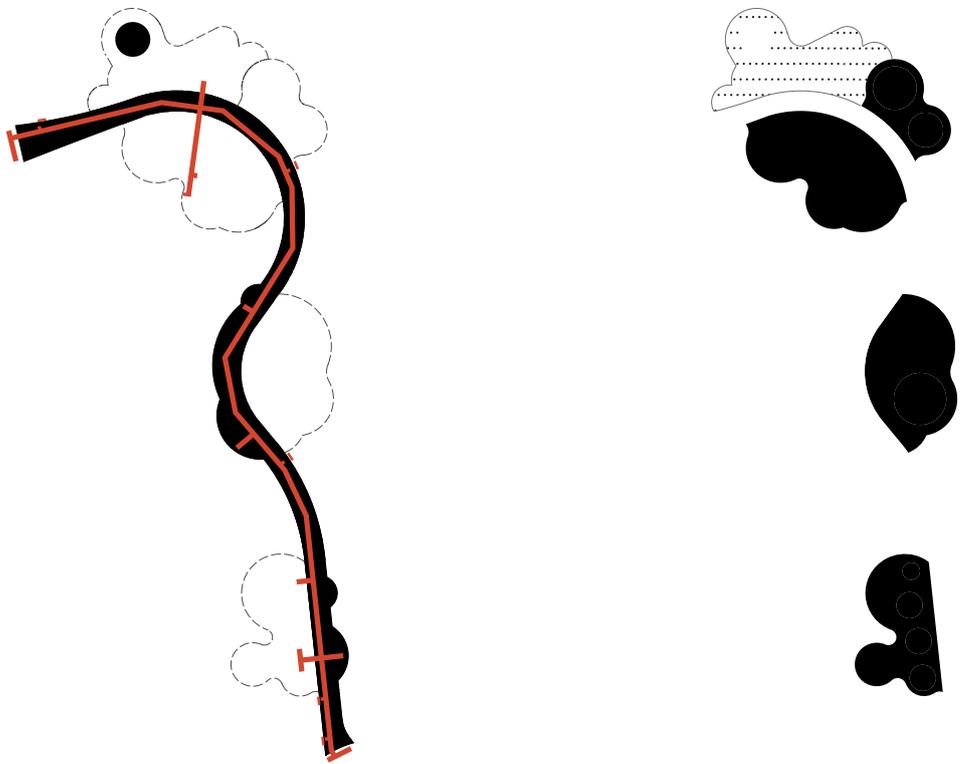
1	2
3	4
5	



Via Giacomo Quarenghi

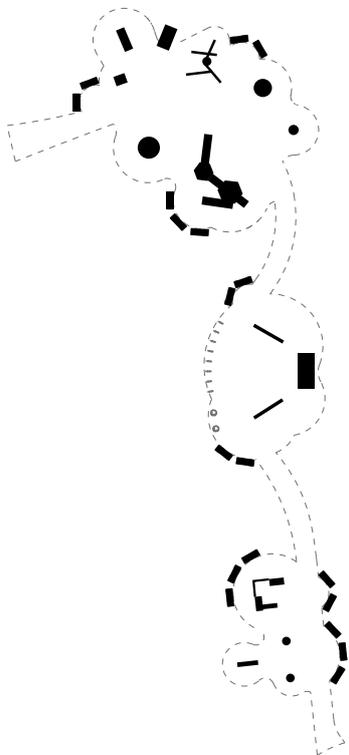
6/ Area gioco inclusiva Giardini Bertoli. Gallaratese

### Scomposizione per layer



**1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare**  
Un nastro/percorso sinuoso attraversa l'area aperta nel quale è inserito il parco. In alcuni punti il nastro si allarga creando delle piccole anse. Il percorso tattilo-plantare segue il nastro, con tratti perpendicolari in corrispondenza delle aree attrezzate. Diversi pannelli info-orientativi segnalano il percorso.

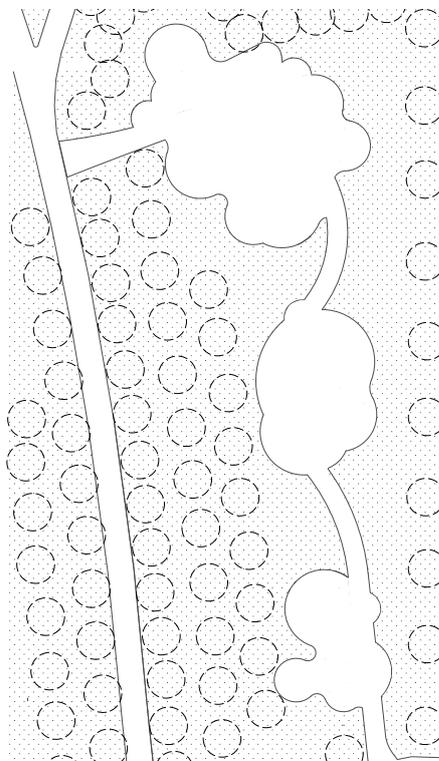
**2. Superfici antitrauma**  
Le superfici trattate con l'antitrauma sono organizzate ad isole, la più grande delle quali ospita una porzione di pavimentazione in calcestruzzo.



### 3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco sono articolate per tipologie all'interno delle isole.

Le panchine sono posizionate in prossimità delle anse del percorso.

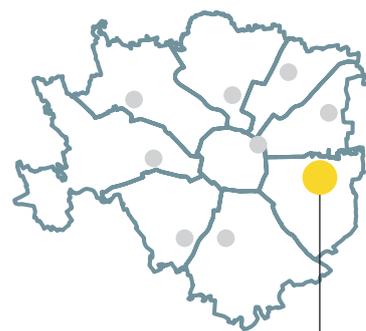


### 4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è realizzata all'interno di un "isolato verde" che è parte di un sistema a parco più ampio. Accanto all'area gioco sono presenti alcuni filari di alberi messi a dimora recentemente.

## 7/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Ovidio

Forlanini



Municipio 4

Ingresso: via Toscolano / via Maria Montessori

Inaugurazione: Marzo 2022

Dimensioni dello spazio pubblico di piazza Ovidio:  
16.000 mq

- Giochi presenti:
- Altalena Culla
  - Altalena Giamaica doppia
  - Supernova
  - Giostra Becky
  - Villaggio Fun City con pannelli sensoriali
  - Coccinella
  - Casetta Cozy Dome
  - Onda sensoriale
  - Strumento musicale
  - Pista biglie
  - Tavolo disegno
  - Teatro con sedute
  - Tavolo picnic

Associazione responsabile eventi: La Nostra Comunità

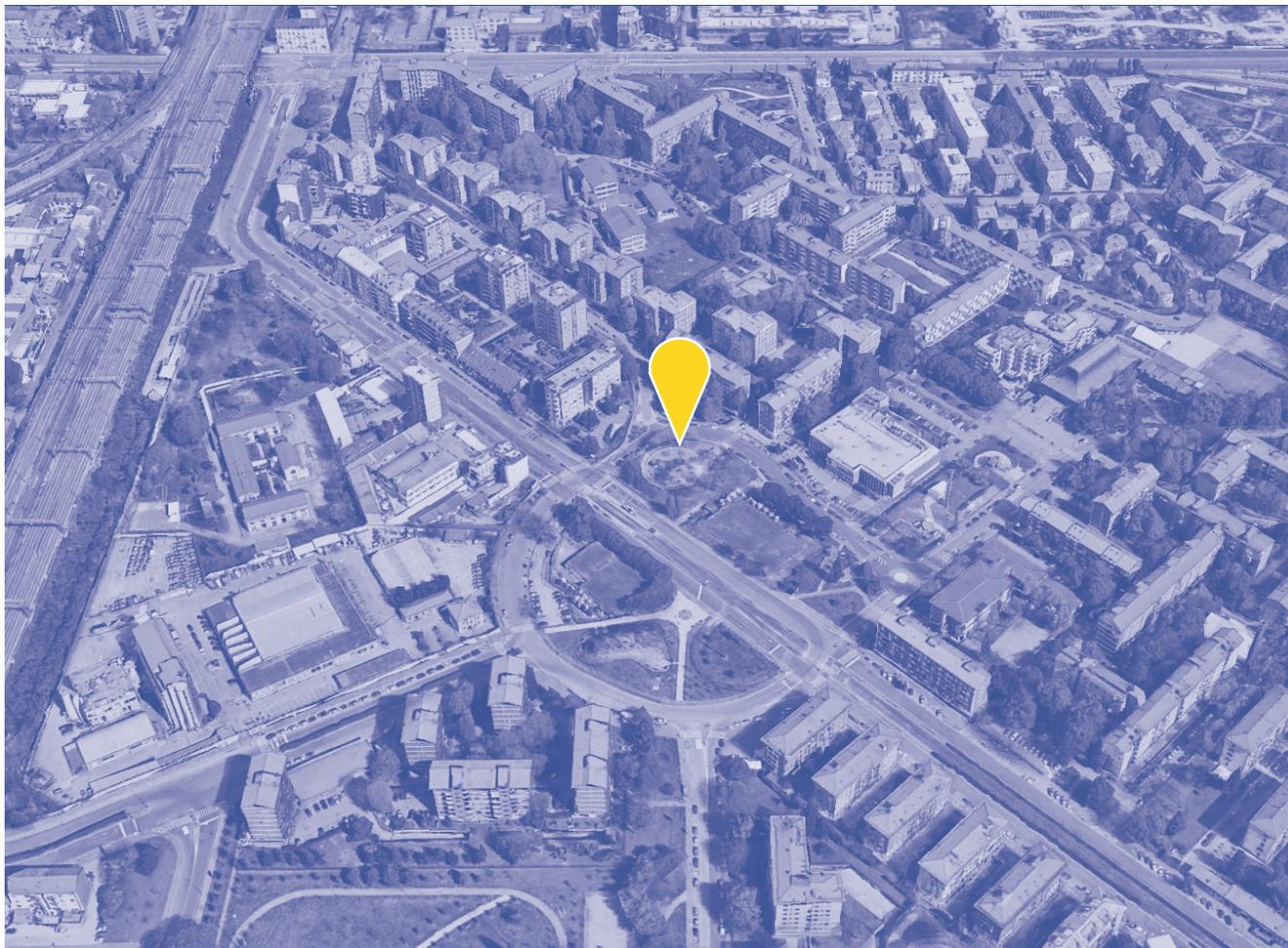
Tipo di attività: Programma di attività multi-target





## 7/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Ovidio. Forlanini

### Il contesto



Piazza Ovidio è uno spazio pubblico prossimo al q.re Forlanini (1960-1964) e si colloca in un settore della città caratterizzato da diversi quartieri di edilizia residenziale pubblica e delimitato da importanti infrastrutture, quali l'anello ferroviario cittadino ad ovest, viale Forlanini a nord e la tangenziale est.

Il quartiere ospita diversi servizi scolastici ed è caratterizzato dall'assenza di recinzioni interne e da una continuità degli spazi verdi.

Con l'intervento del parco inclusivo è stata riqualificata e ampliata un'area gioco esistente ed è stata occupata una porzione della piazza, che è prevalentemente verde. La continuità del sistema di spazi pubblici è interrotta dall'asse di via Marco Bruto che attraversa piazza Ovidio al centro e lungo al quale passa la linea del tram 27 piazza Fontana-v.le Ungheria.



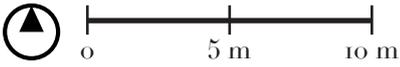
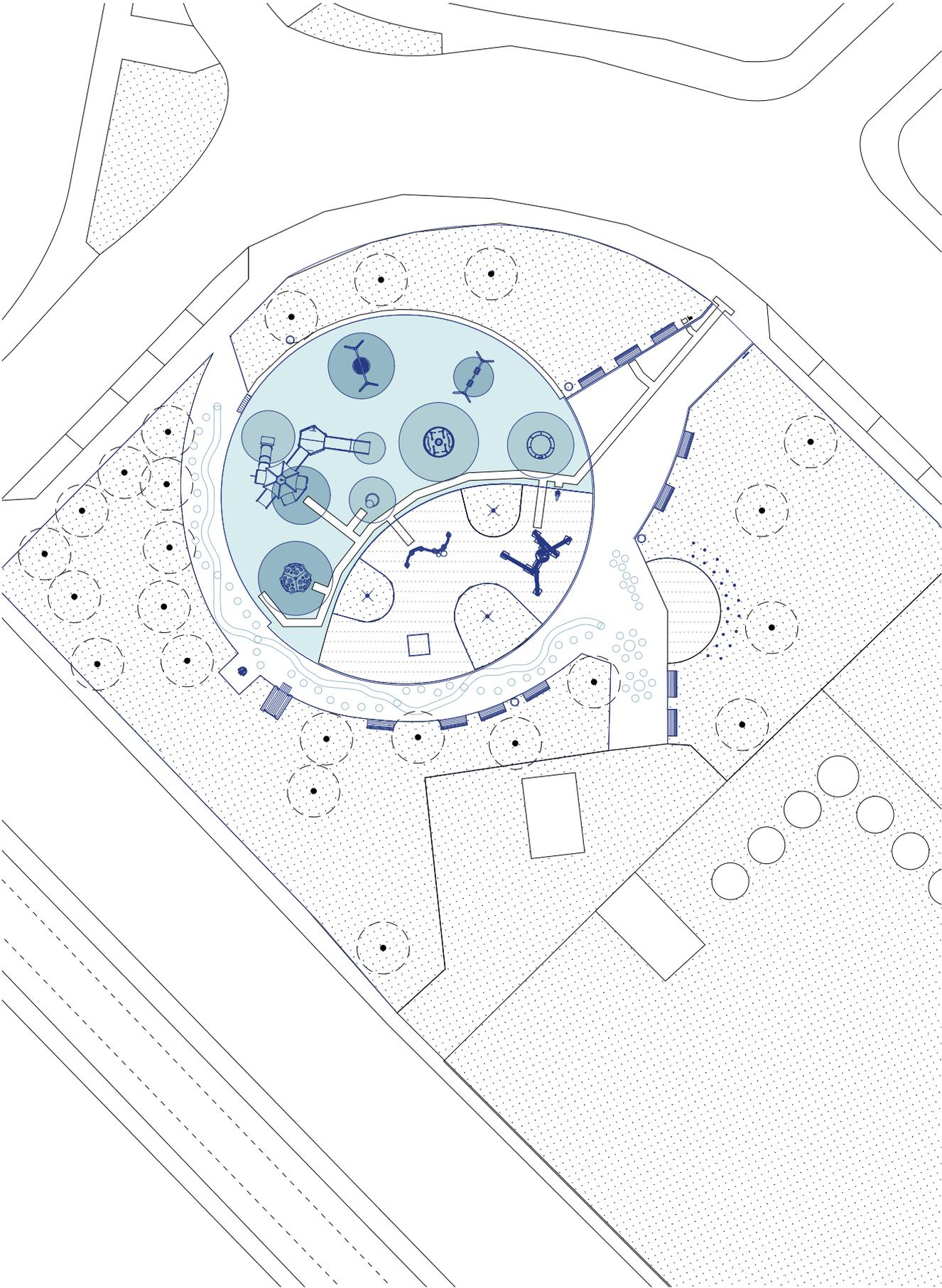
7/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Ovidio. Forlanini

Lo spazio gioco



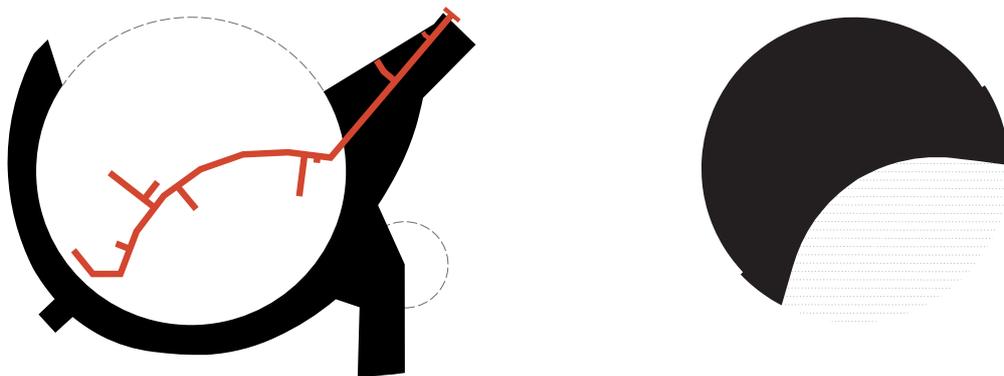
1. ingresso da via Toscolano, attraversando il quartiere Forlanini conduce alla scuola d'infanzia Decorati al Valor Civile
2. pannello orientativo multi-linguaggio all'ingresso
3. l'area attrezzata con i giochi è definita da una panchina curvilinea in cemento
4. percorso ludico disegnato lungo i camminamenti
5. il bordo di via Marco Bruto lungo cui passa la linea del tram 27

1	2
3	4
5	



7/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Ovidio. Forlanini

### Scomposizione per layer

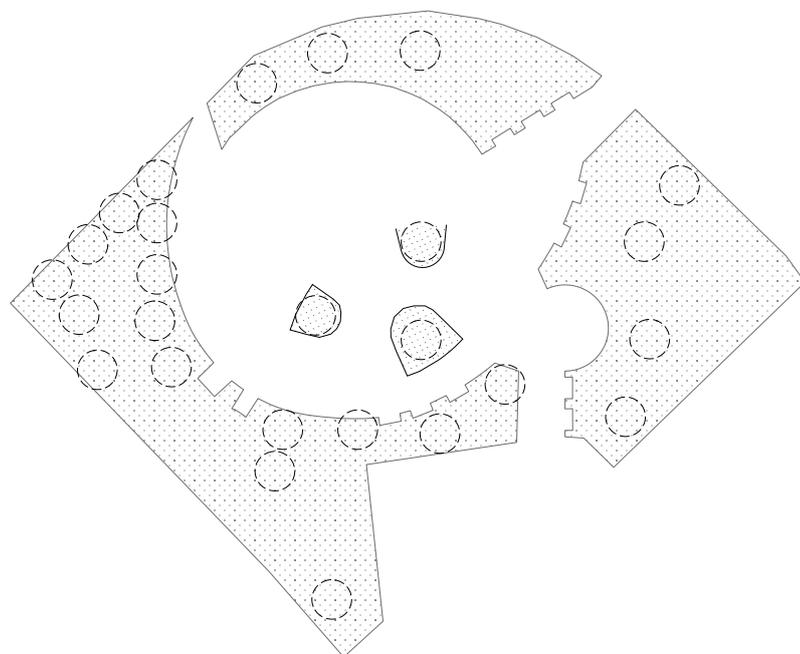
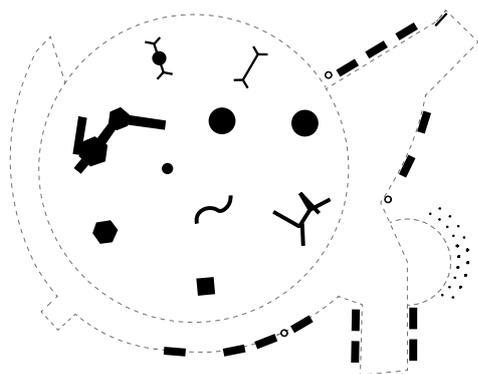


#### 1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

Un percorso in autobloccanti perimetra l'area gioco centrale e la connette agli ingressi. Il percorso tattilo-plantare parte dall'ingresso in prossimità di via Toscolano e con un andamento rettilineo attraversa l'area centrale raggiungendo le strutture per il gioco. Il pannello info-orientativo utilizza linguaggi molteplici.

#### 2. Superfici antitrauma

L'ampia area circolare che ospita le strutture per il gioco è suddivisa in due aree omogenee: la più grande con pavimentazione antitrauma, l'altra in calcestruzzo.



### 3. Giochi e arredi

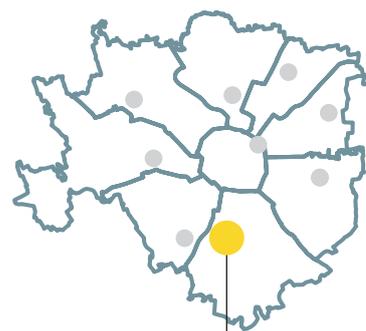
Le strutture per il gioco, distribuite in modo omogeneo nello spazio centrale, sono raggruppate in due ambiti: uno per i giochi di movimento e uno per giochi sensoriali e creativi. Le sedute, che seguono il bordo dell'area gioco senza interferire con questa, combinano le panchine tipiche delle aree pubbliche comunali e un lungo muretto semicircolare in cemento. Il percorso in autobloccanti ospita delle grafiche ludiche.

### 4. Superfici verdi e alberi

Le alberature e superfici a prato esistenti occupano le zone periferiche dell'area gioco. Tre nuovi alberi sono stati inseriti in prossimità dei giochi sensoriali e creativi per creare delle zone d'ombra.

## 8/ Area gioco inclusiva Giardini di Chiesa Rossa

Chiesa Rossa



Municipio 5

Ingresso: via della Chiesa Rossa (il più vicino)

Inaugurazione: Novembre 2022

Dimensioni del parco di Chiesa Rossa: 3,5 ha.

Giochi presenti:

- Altalena Cesto
- Altalene doppie
- Supernova
- Giostra Becky
- Villaggio Fun City con pannelli sensoriali
- Castello multi accessoriatto
- Casetta Cozy Dome
- Fun Point Ultimate
- Villaggio di casette e animalei in legno
- Due murales

Associazione responsabile eventi: Coop. sociale Zeus5

Tipo di attività: Programma di attività multi-target e coinvolgimento diretto scuole dell'infanzia e primarie

novembre 2022



area gioco: 2.200 mq





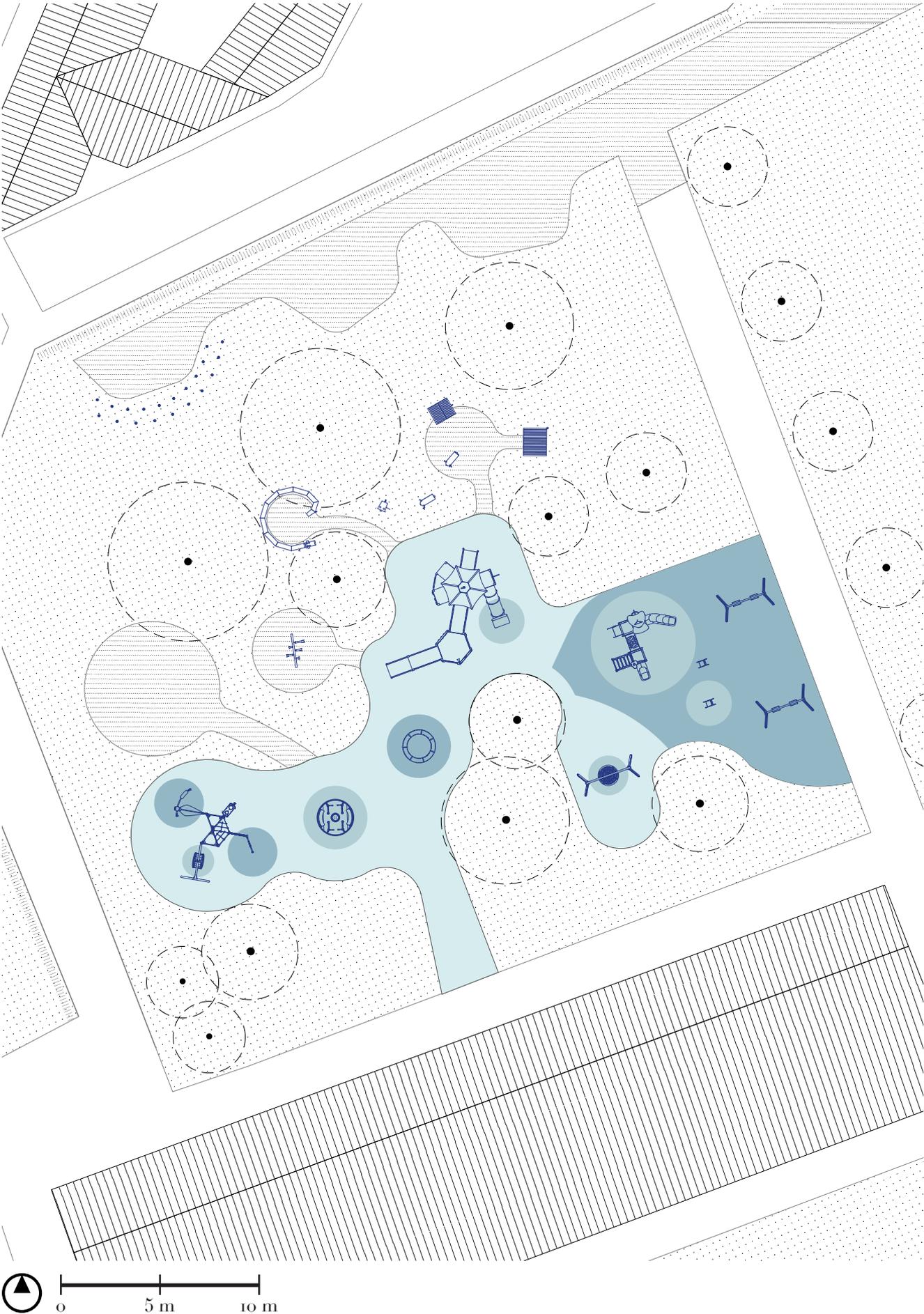
8/ Area gioco inclusiva Giardini di Chiesa Rossa. Chiesa Rossa

Lo spazio gioco



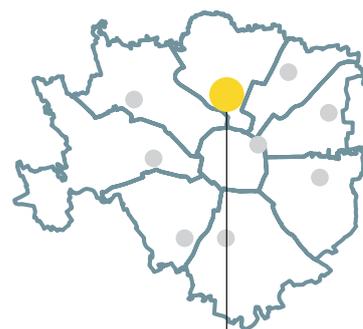
1. relazione graduale fra spazi chiusi, coperti e aperti dell'area gioco
2. uso di materiali naturali (suoli e arredi)
3. distinzione tra le aree gioco attraverso l'uso di colorazioni e pavimentazioni diverse
4. dotazioni per il gioco in materiali naturali
5. presenza di aree libere per il gioco simbolico e altre attività/  
pannelli per la comunicazione del progetto

1	2
3	4
5	



## 9/ Area gioco inclusiva Giardini di Santa Maria alla Fontana

Maciachini



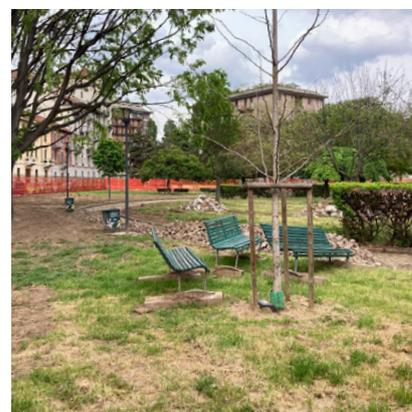
Municipio 9

Ingresso: via Toce / via Cusio

Inaugurazione: realizzazione in corso

Dimensioni dei Giardini S. Maria alla Fontana: 9000 mq

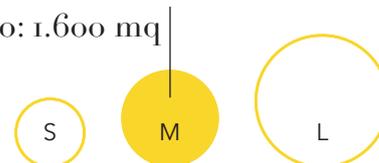
- Giochi presenti:
- Altalena Cesto
  - Altalena doppia
  - Casetta Cozy Dome
  - Supernova
  - Giostra Becky
  - Villaggio Fun City con pannelli sensoriali
  - Ninfee basulanti
  - Twister
  - Bilico
  - Tramoggia
  - FanPoint Ultimate
  - Scivolo
  - Percorso di equilibrio
  - Percorso di bilanciamento

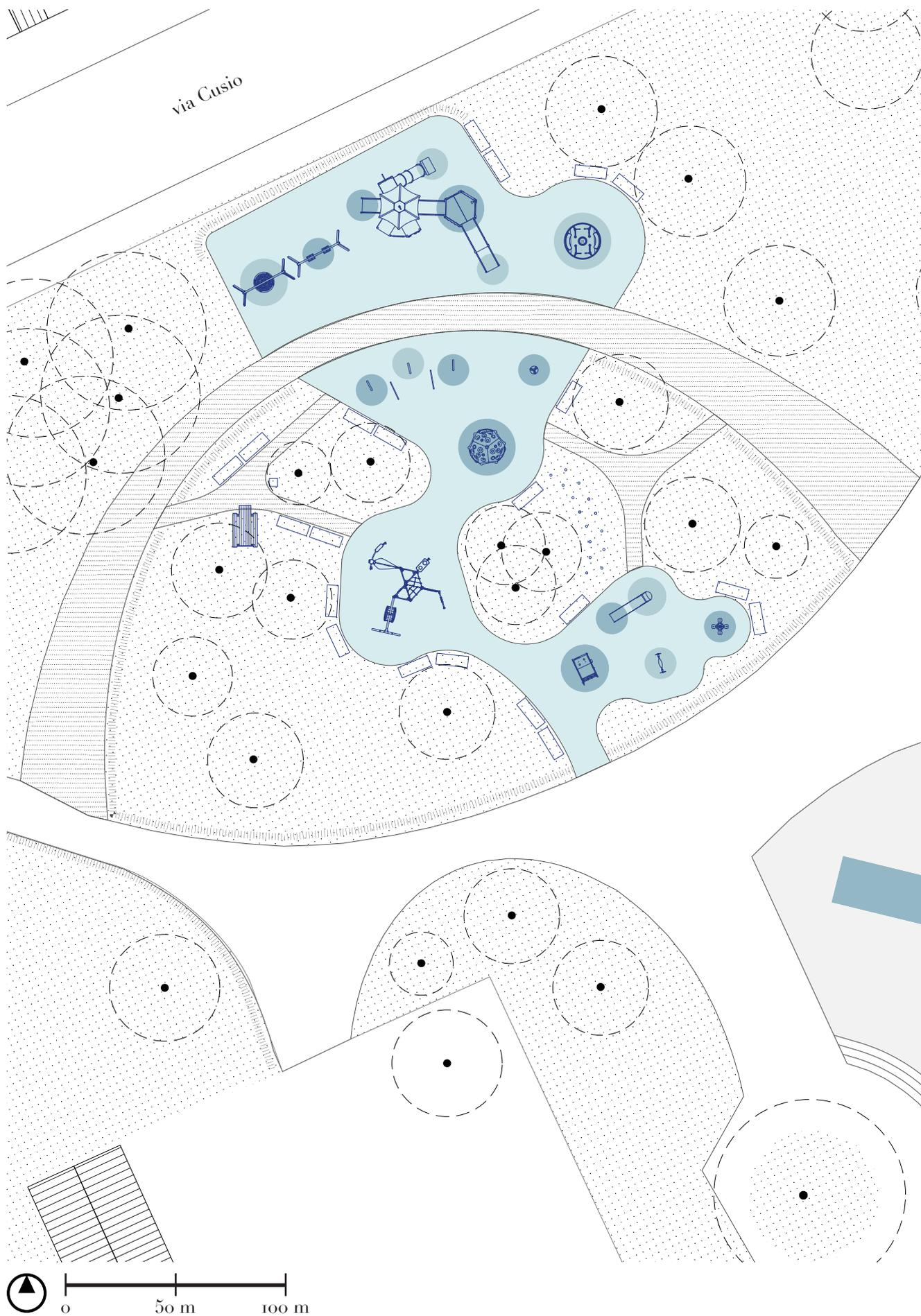


area gioco: 1.600 mq

*maggio 2023: realizzazione in corso*

2018	2019	2020	2021	2022
------	------	------	------	------







PARTE 3

# LE AREE GIOCO INCLUSIVE E LA RELAZIONE CON LA CITTÀ

---

Le aree gioco in relazione a dotazioni materiali e servizi urbani

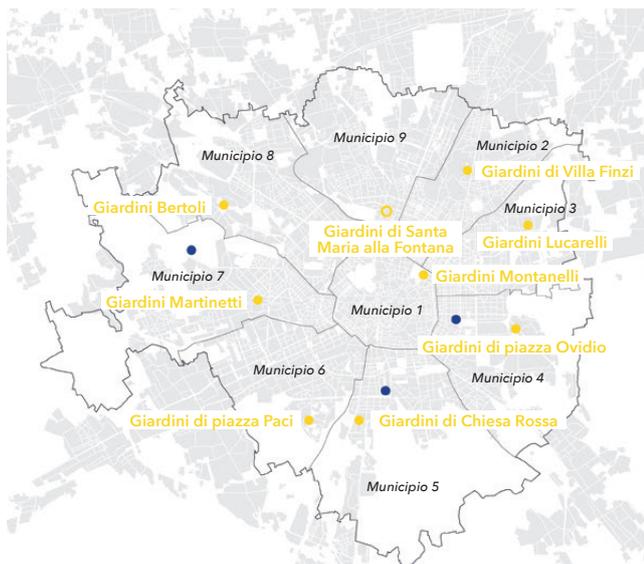
---

## **Le aree gioco in relazione a dotazioni materiali e servizi urbani**

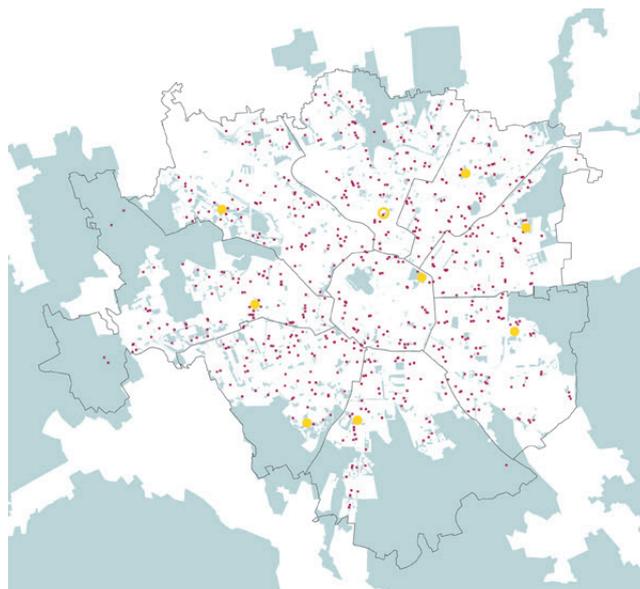
La sezione osserva le aree gioco inclusive realizzate all'interno del contesto esteso della città di Milano leggendole, di volta in volta, in relazione con un tema specifico: la posizione nella città, la rete delle scuole dell'infanzia e istruzione primaria, il sistema delle aree verdi e parchi urbani della città, il trasporto pubblico e, infine, i quartieri di edilizia residenziale pubblica.

La mappatura permette di mostrare come le nove aree gioco, tante quante i Municipi milanesi, si posizionano in modi differenziati rispetto alle diverse lenti utilizzate, permettendo di mettere a fuoco un potenziale esistente o ancora inespresso di relazione tra gli spazi gioco e i contesti.

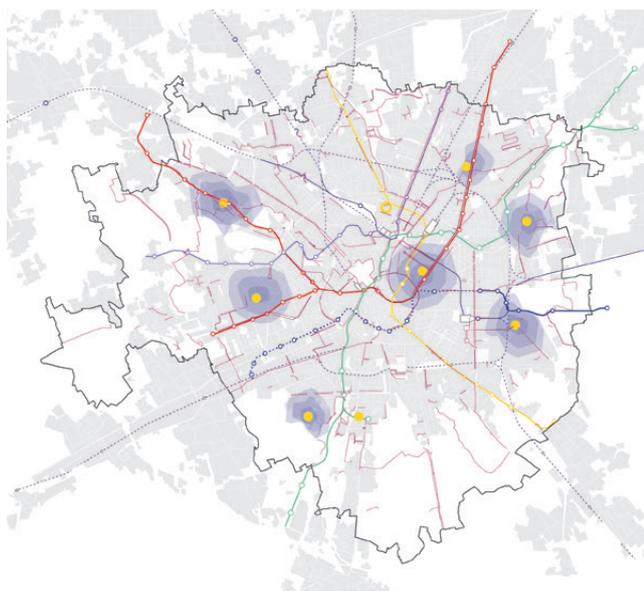
L'osservazione alla scala più generale della città fa emergere in modo più chiaro l'interesse per lo studio di una scala intermedia tra la città e l'isolato urbano che disegna una geografia variabile per ciascun caso.



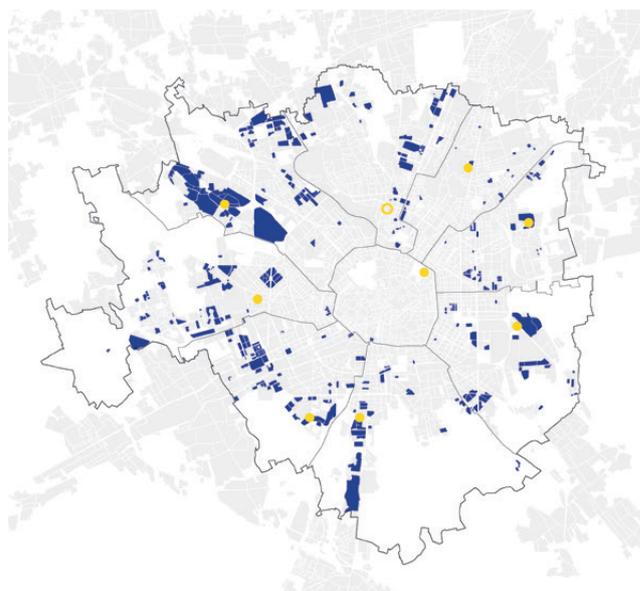
La posizione nella città delle aree gioco inclusive



Le aree gioco inclusive, la rete delle scuole e il sistema degli spazi aperti



Le aree gioco inclusive e il sistema della mobilità lenta e pubblica



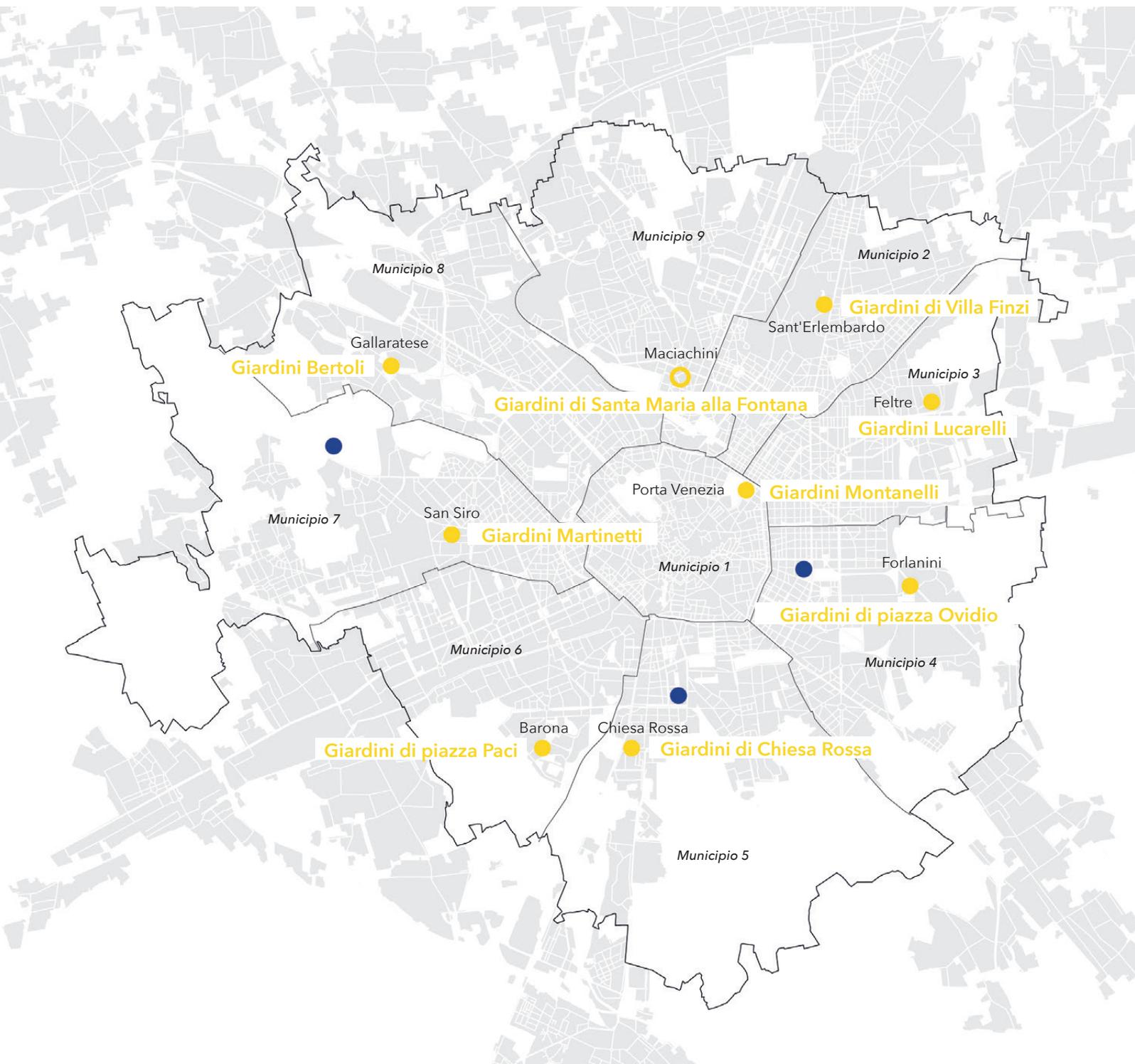
Le aree gioco inclusive e la città pubblica

## La posizione nella città delle aree gioco inclusive

La scelta del progetto Gioco al Centro di realizzare un'area gioco inclusiva in ogni Municipio ha come prima ricaduta spaziale quella di portare il tema dell'inclusività a partire dai bambini e dalle bambine, in modo simbolico ma tangibile in tutta la città. Le aree gioco potrebbero in questa prospettiva essere intese come punti nodali per sviluppare reti di progetti e politiche locali che trattano trasversalmente il tema dei diritti al gioco e dell'inclusività, anche immaginando di ampliare poi il tema al diritto all'istruzione, alla mobilità e ad un ambiente sano.

Se si osservano più da vicino i luoghi individuati per queste aree gioco ci si accorge che sono in quartieri o contesti che hanno "storie radicate" e in cui anche il contesto cittadino è vivace e attivo. Escluso il caso dell'area giochi dei Giardini Indro Montanelli, nel quartiere più centrale di Porta Venezia e dei Giardini di Santa Maria alla Fontana situati in un ambito intermedio del quartiere Isola-via Toce, si tratta soprattutto di ambiti più periferici come Gorla, Feltre/Parco Lambro, Forlanini, Barona/S. Ambrogio, Bande Nere/San Siro, Chiesa Rossa e Gallaratese.

-  Aree gioco inclusive del progetto Gioco al Centro (realizzate/in programma)
-  Altre aree gioco inclusive già presenti nella città



0 | 1 km

## Le aree gioco inclusive, la rete delle scuole e il sistema degli spazi aperti

La mappa mette a confronto le aree gioco inclusive con la rete dei centri per l'infanzia, le scuole primarie e secondarie di primo grado da un lato, con il sistema del verde urbano e dei parchi della città di Milano dall'altro.

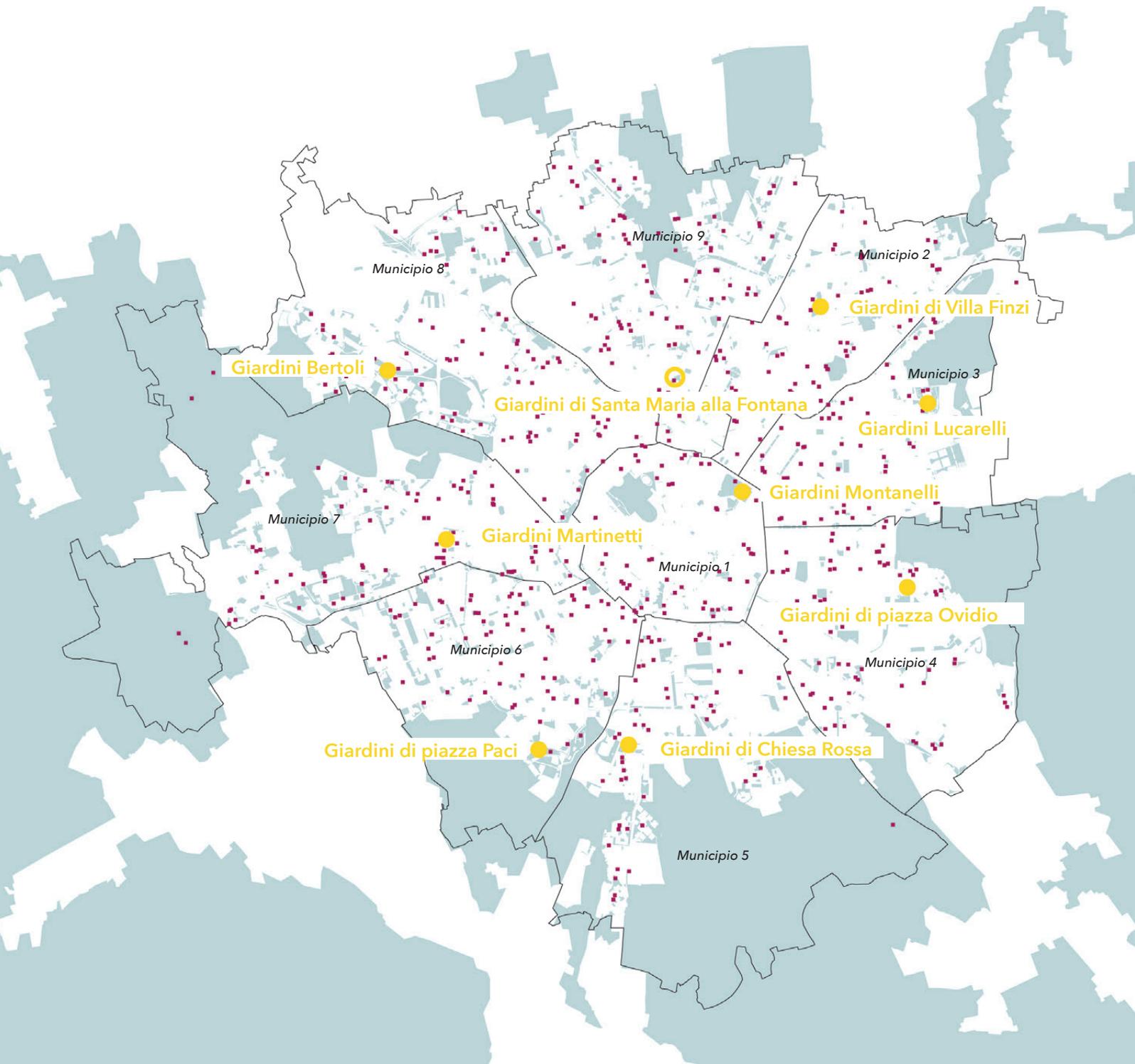
Nel caso dei plessi scolastici (fascia 0-13) si può osservare come le scelte localizzative ne abbiano privilegiato la vicinanza. Questa prossimità rende più facile la conoscenza e frequentazione dei luoghi da parte dei bambini e delle bambine. Inoltre l'ente che gestisce le attività di animazione in ogni parco sviluppa anche attività educative nelle scuole elementari e materne del territorio per sensibilizzare sui temi dell'inclusione e della diversità.

Osservando la relazione con il sistema degli spazi aperti verdi, semplificando si possono individuare due tipi di situazioni: una è quella che vede le aree gioco inserirsi in ambiti puntuali e recintati, più o meno ampi – è il caso delle aree dei Giardini Martinetti, di Villa Finzi, di Chiesa Rossa, di Santa Maria alla Fontana e dei Giardini Montanelli, anche se in quest'ultimo caso si tratta di un parco di 17 ha; l'altra è quella in cui i parchi gioco sono posizionati in aree verdi non delimitate e appartengono a sistemi più ampi di spazio aperto – è il caso dell'area gioco di piazza Paci con le corti aperte del q.re Sant'Ambrogio, di quella al q.re Feltre in connessione con il sistema del Parco Lambro e di quella ai Giardini Bertoli, che si pone in continuità con il sistema lineare di parchi della spina centrale del Gallaratese.

Pensando agli spazi per il gioco come fuochi da mettere in tensione con altri progetti e politiche – locali e cittadine – ci sembra interessante leggere le possibili sinergie tra questi materiali urbani, immaginando proposte che lavorano trasversalmente sui temi del diritto al gioco, all'istruzione e all'ambiente. Questa riflessione trasversale potrebbe far evolvere e arricchire il progetto delle stesse aree gioco.

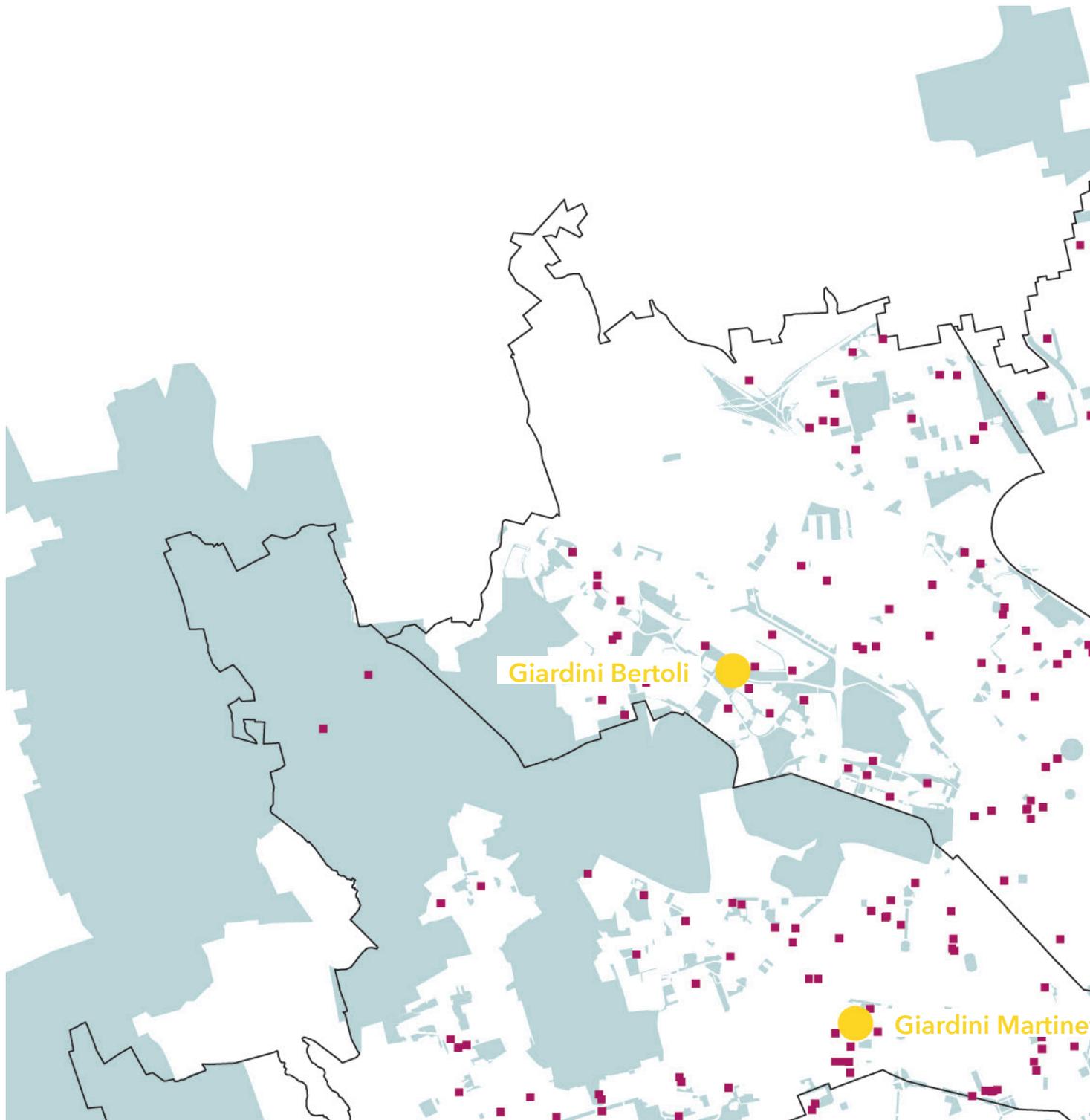
**È interessante leggere e potenziare le già attivate sinergie tra questi materiali urbani, immaginando proposte che lavorano trasversalmente sui temi del diritto al gioco, all'istruzione e all'ambiente.**

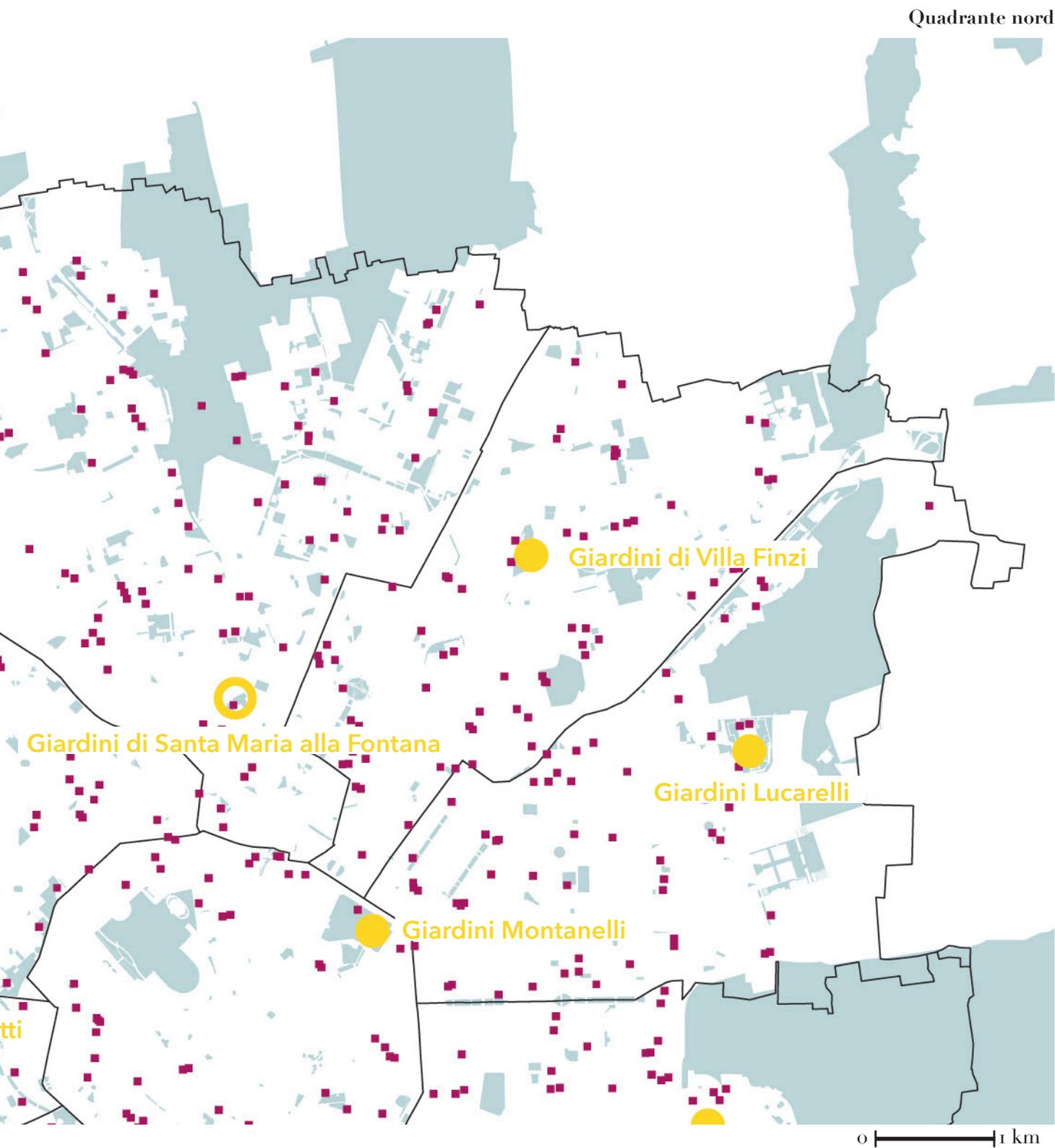
-  Aree gioco inclusive del progetto Gioco al Centro (realizzate/in programma)
-  Scuole dell'infanzia, primarie di primo grado, secondarie di primo grado
-  Parchi e verde urbano



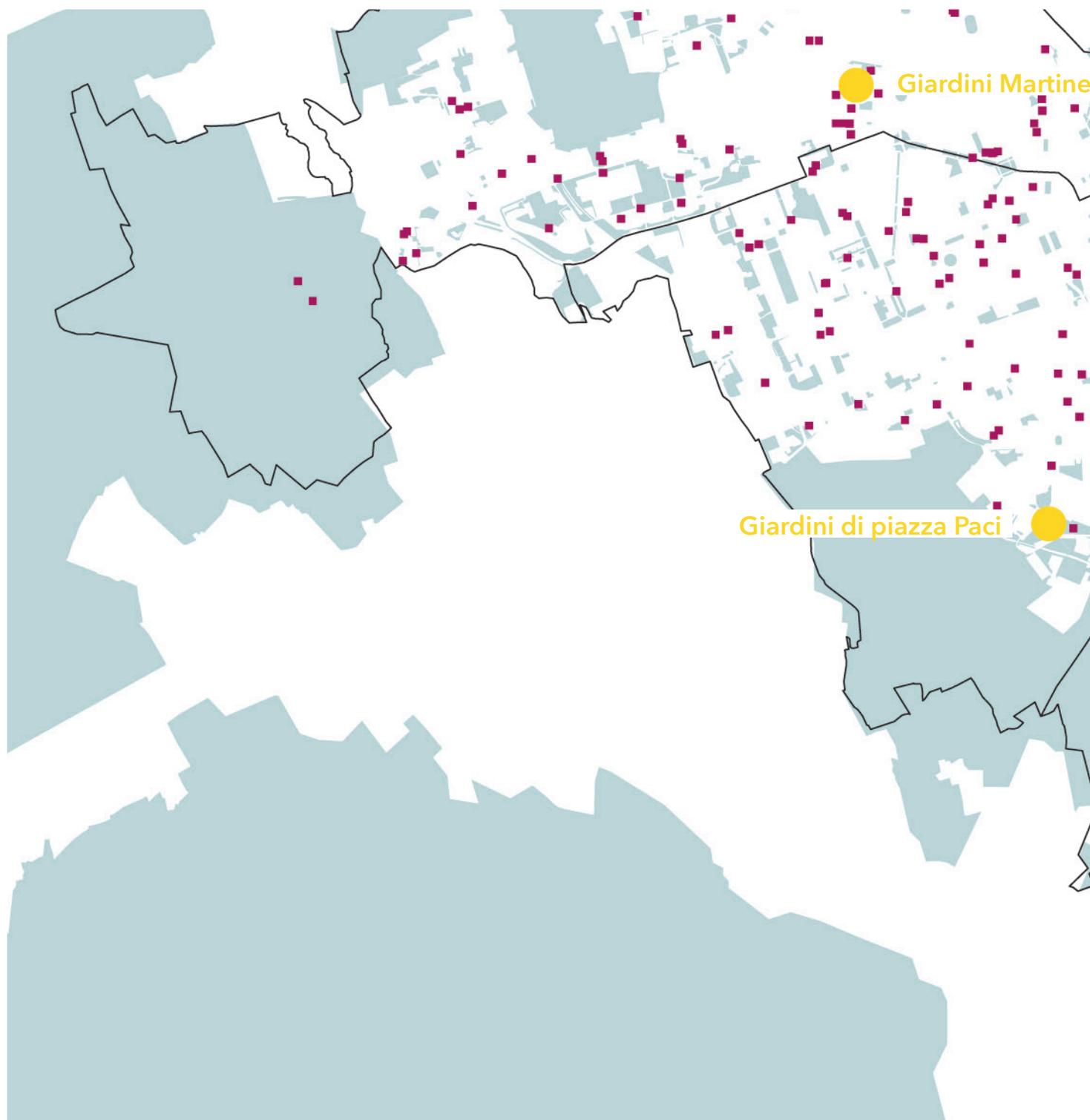
0 | 1 km

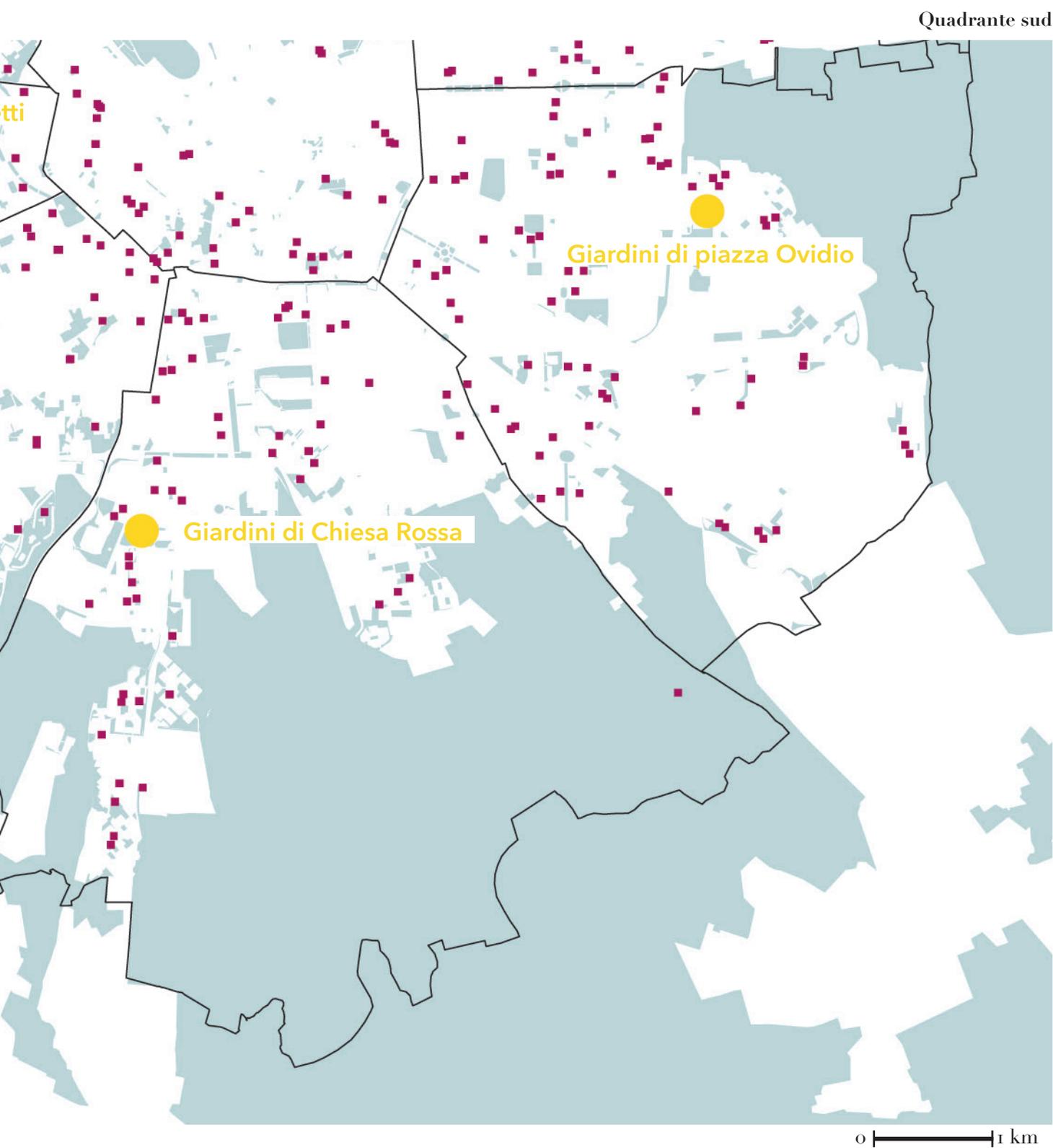
## Le aree gioco inclusive, la rete delle scuole e il sistema degli spazi aperti





## Le aree gioco inclusive, la rete delle scuole e il sistema degli spazi aperti





## Le aree gioco inclusive e il sistema della mobilità lenta e pubblica

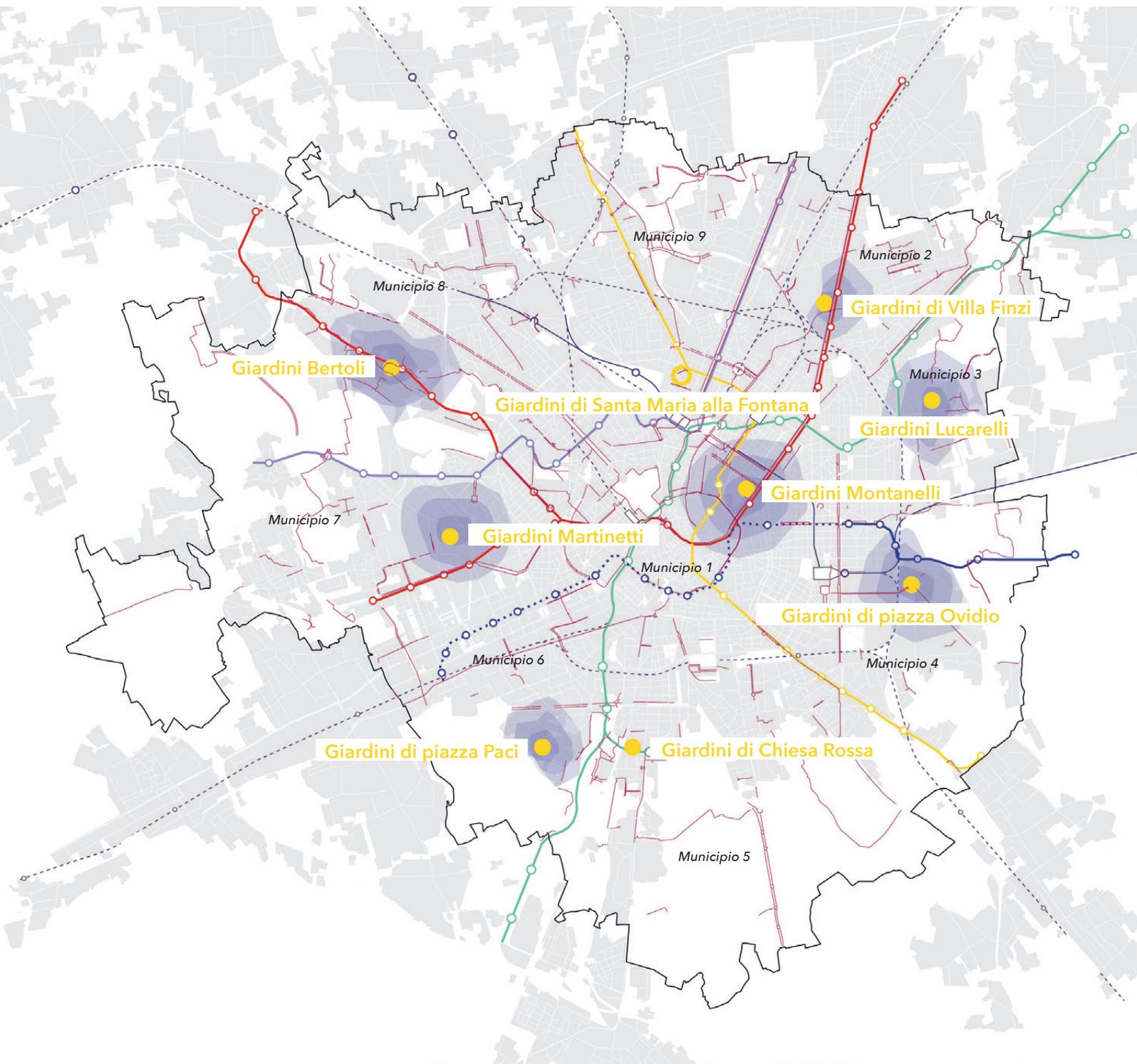
Al tema dell'inclusività è associato quello di come le aree gioco sono raggiungibili, non limitandosi alla sola prossimità. Dapprima si è osservato il livello di "raggiungibilità" pedonale delle aree individuando tre ambiti rispetto alla distanza in tempi di percorrenza: 5, 10 e 15 minuti. Tra le nove aree quello che si nota è la differenza fra una e l'altra delle porzioni di territorio coinvolte. Questo dipende dal grado di porosità del tessuto urbano e dagli ostacoli fisici presenti intorno ad esse. Nel caso dei Giardini di Villa Finzi lo scalo ferroviario di Greco Pirelli e il canale Martesana rendono "meno vicine" le parti di territorio che stanno oltre queste barriere. Caso opposto è quello dei Giardini Montanelli dove l'area gioco è raggiungibile in egual misura da qualunque direzione si provenga.

Si è osservata la possibilità di raggiungere le aree anche con la bicicletta, utilizzando percorsi in sede protetta. Ricordiamo che negli ultimi mesi l'Amministrazione Comunale ha investito molte risorse ed energie nell'implementare la rete cittadina (ad esempio con il recente progetto "Strade Aperte 2020"). Solo tre aree gioco sono prossime alla rete ciclabile: i Giardini Montanelli, Villa Finzi e Giardini Bertoli. In particolare l'area di Greco è vicina al percorso ciclabile che corre lungo il canale Martesana, mentre l'area gioco al Gallaratese è adiacente ad uno dei percorsi che strutturano la rete della spina verde del quartiere.

Un ulteriore livello osservato è quello del trasporto pubblico: linee metropolitane e sistema ferroviario suburbano (nelle osservazioni più ravvicinate di questo capitolo, si sono mappate anche le linee ATM su gomma). Fatta eccezione per il caso dei Giardini di piazza Paci tutte le altre aree gioco hanno una fermata delle linee metropolitane vicina, a 10 min a piedi. Questa condizione consente di raggiungere facilmente le aree gioco anche da altre parti della città o dai comuni limitrofi, qualora queste dovessero caratterizzarsi per un particolare tema o per ospitare particolari iniziative, temporanee o periodiche.

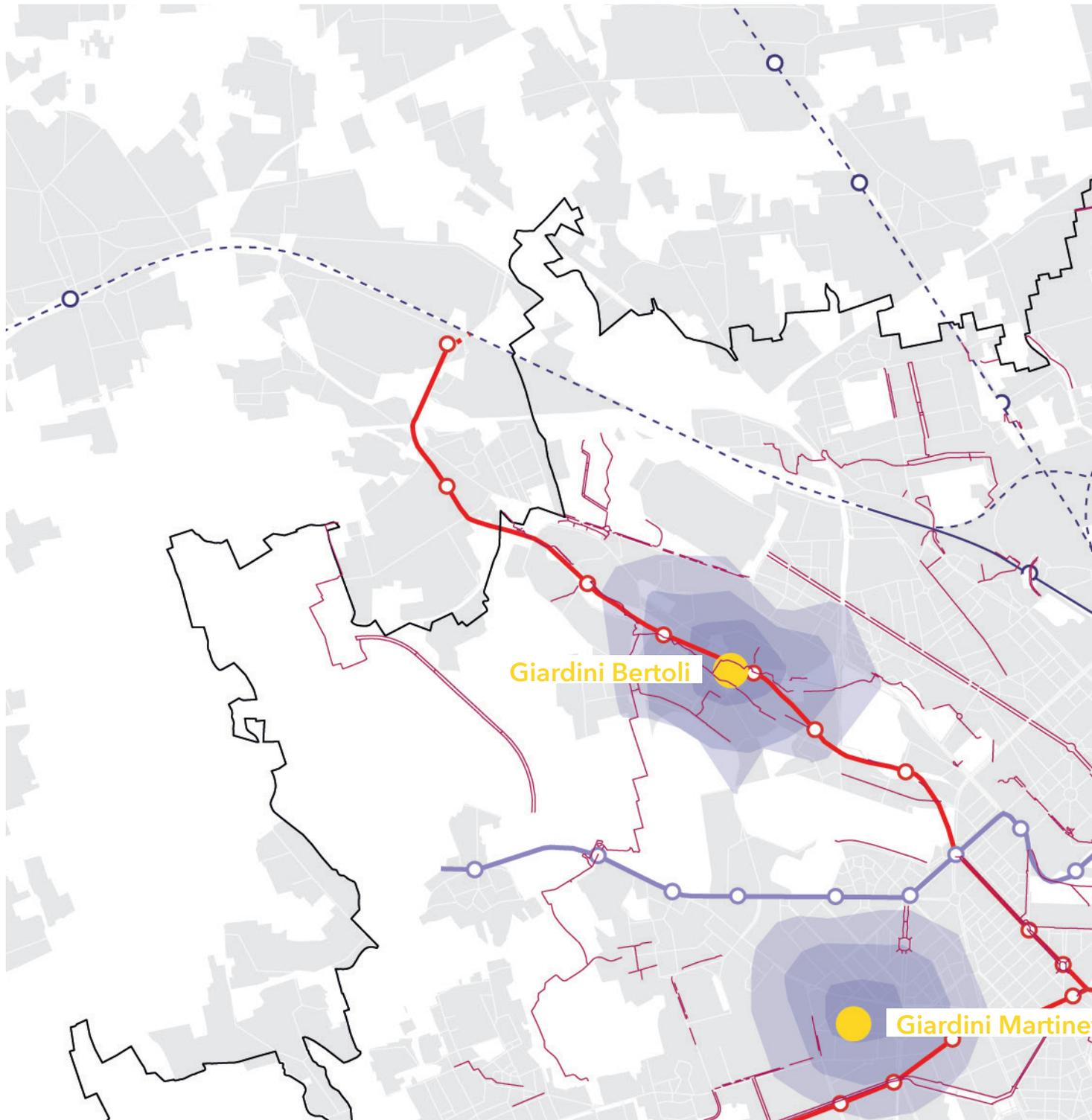
**Fatta eccezione per il caso dei Giardini di piazza Paci tutte le altre aree gioco hanno una fermata delle linee metropolitane vicina, a 10 minuti a piedi.**

-  Aree gioco inclusive del progetto Gioco al Centro (realizzate/in programma)
-  Aree gioco inclusive del progetto Gioco al Centro (realizzate/in programma)
-  M linea 1
-  M linea 2
-  M linea 3
-  M linea 4
-  M linea 5
-  Ferrovie
-  Piste ciclabili
-  5-10-15 min

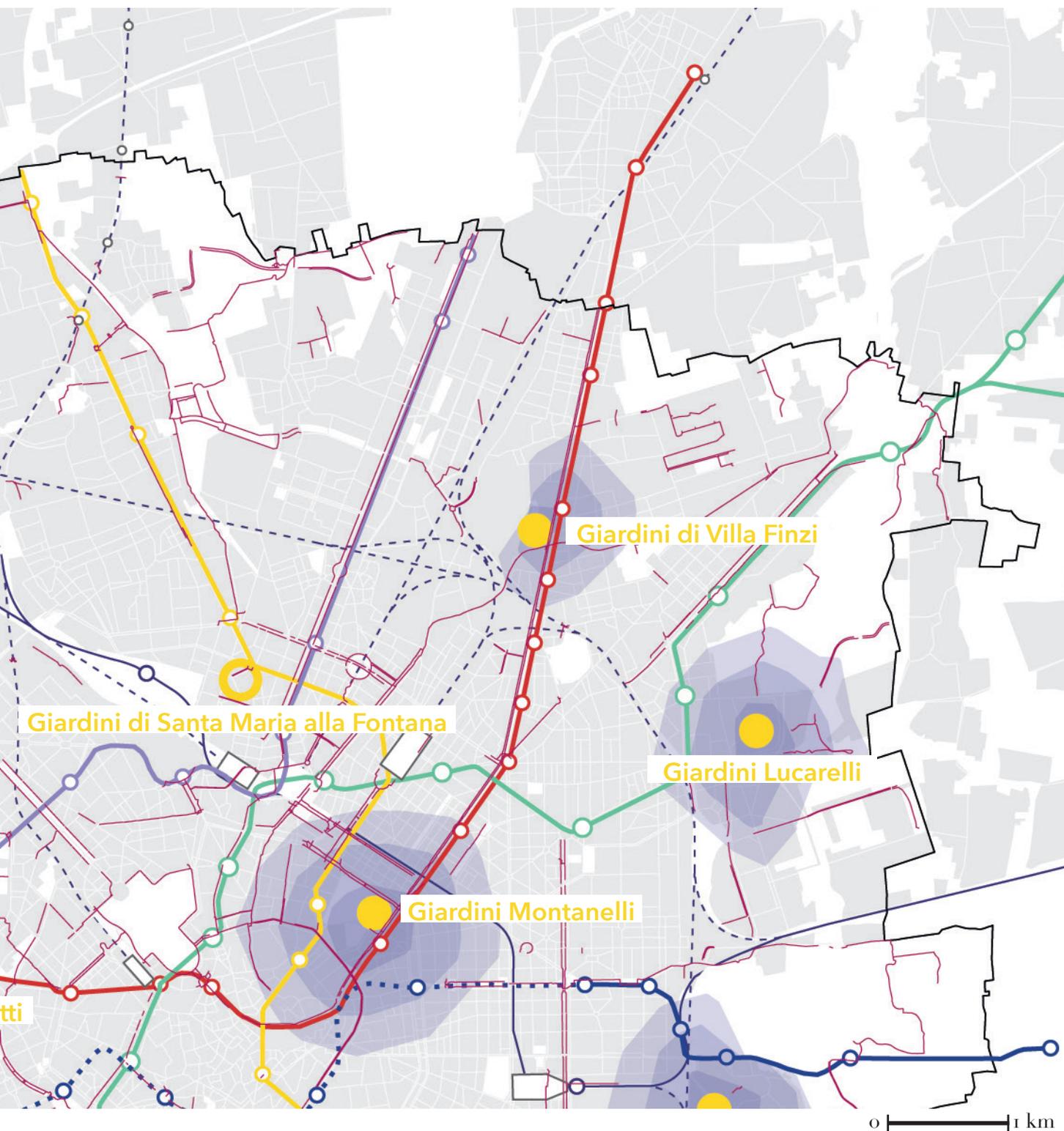


0 | 1 km

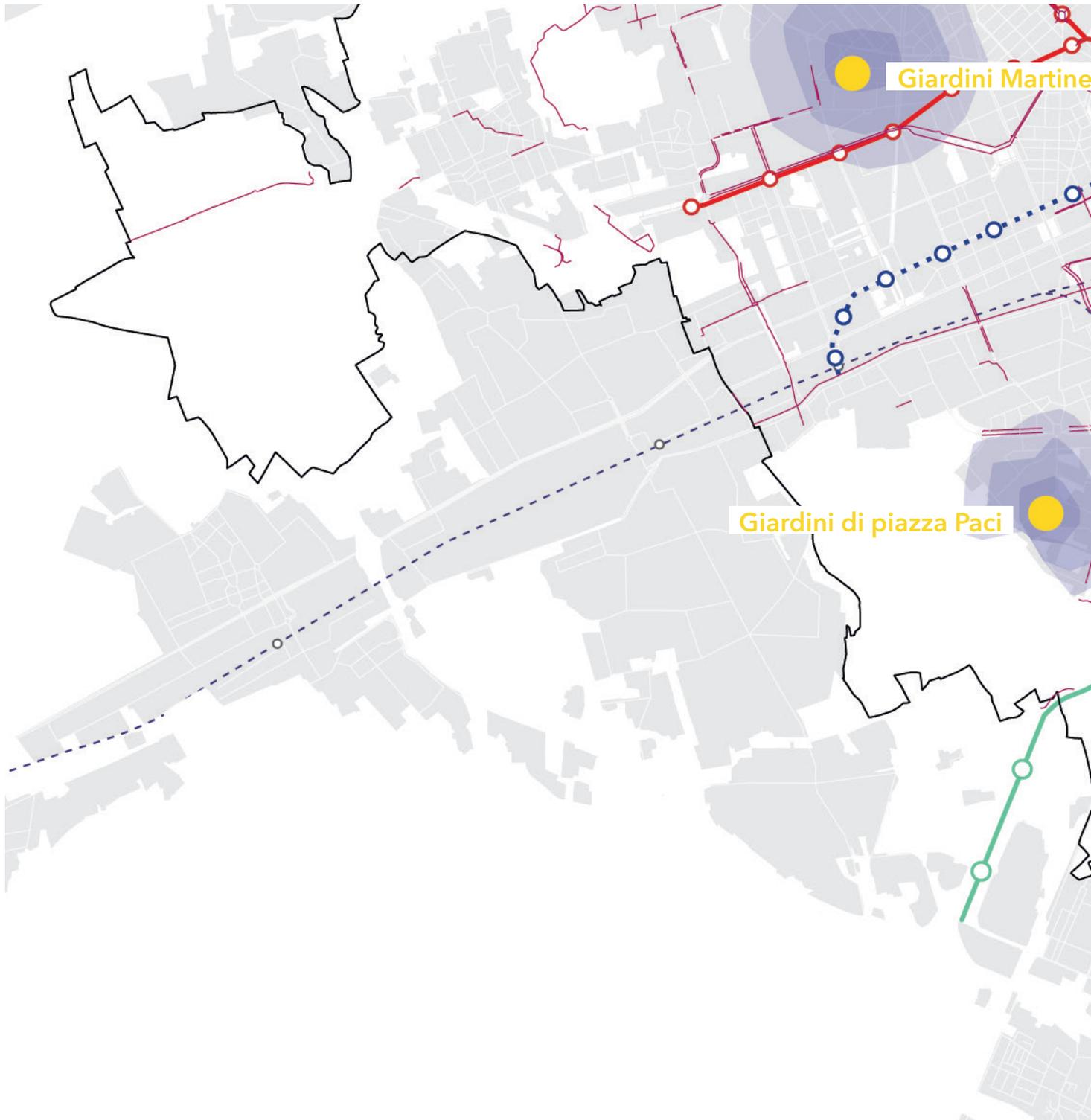
## Le aree gioco inclusive e il sistema della mobilità lenta e pubblica

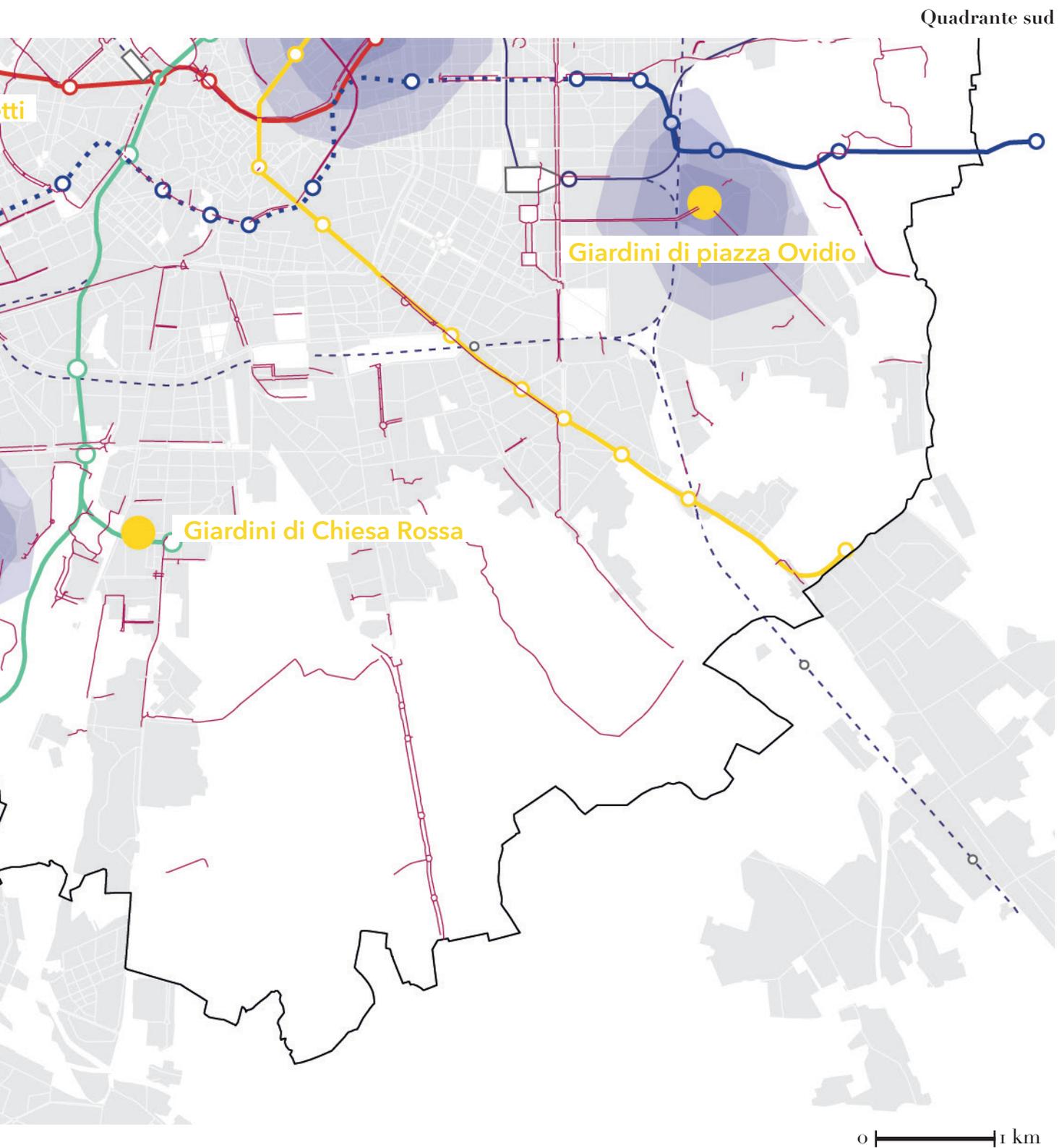


Quadrante nord



## Le aree gioco inclusive e il sistema della mobilità lenta e pubblica





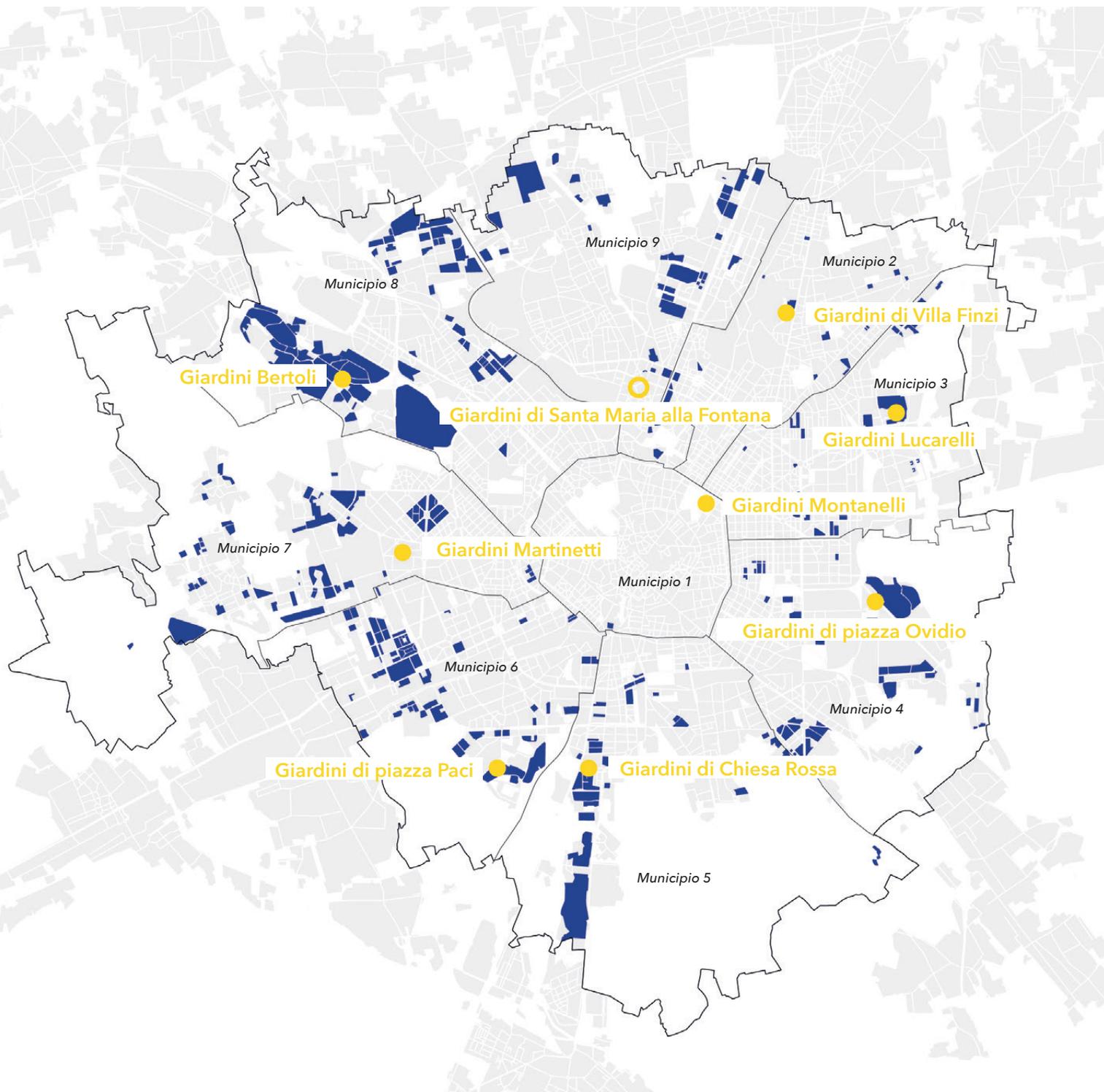
## Le aree gioco inclusive e la città pubblica

Sembra interessante riflettere anche sul posizionamento delle aree gioco rispetto allo spazio della residenza. In questa prospettiva un materiale significativo per cogliere i tratti di questa relazione, pur con cautela per la varietà delle situazioni e i contesti, può essere quello dell'edilizia residenziale pubblica. La mappatura mette infatti in relazione le aree gioco con i quartieri milanesi realizzati su iniziativa pubblica a partire dai primi decenni del '900: i quartieri di edilizia residenziale pubblica (ERP).

Si è scelto di osservare questo tema essendo questi ambiti spesso oggetto di politiche e progetti di rigenerazione urbana e di sostegno al welfare e inclusione sociale, entro a iniziative promosse periodicamente sia dell'amministrazione pubblica (il Piano Quartieri, i progetti del PON Metro o le proposte per il PINQUA tra le ultime), sia da fondazioni private (la stessa Fondazione di Comunità Milano è un riferimento per gli annuali bandi per progetti territoriali e di welfare in azione, assieme alle altre iniziative speciali).

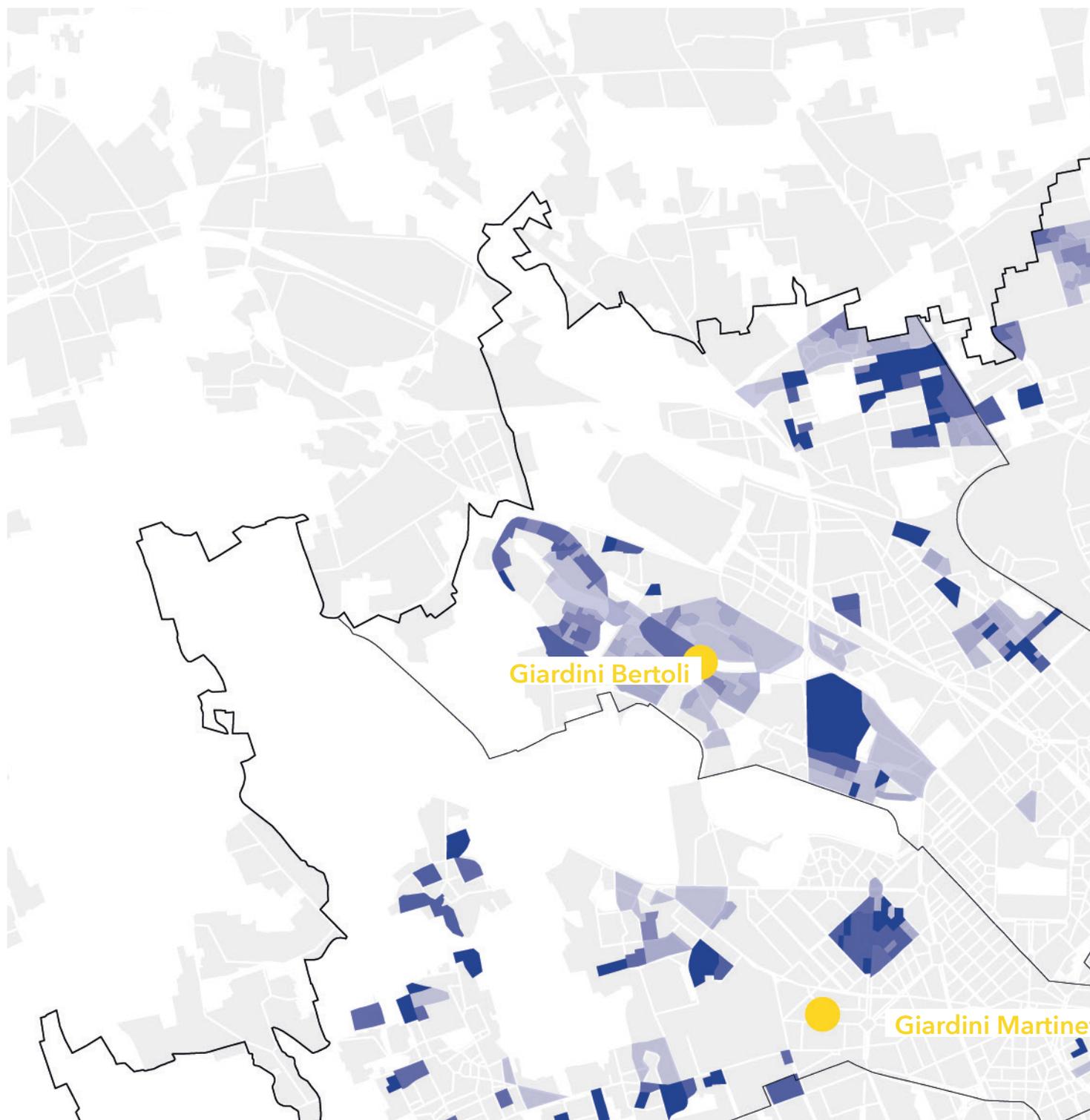
Il carattere inclusivo delle aree gioco realizzate, rappresenta un valore per tali contesti, sia in termini culturali, sia per lo spazio fisico e la dotazione materiale in sé da intendere come supporto. Intorno a questi luoghi, reti locali capaci e produttive, potrebbero generare sinergie nell'elaborare e candidare nuovi progetti ai prossimi bandi di finanziamento.

-  Aree gioco inclusive del progetto Gioco al Centro (realizzate/in programma)
-  Città pubblica (nelle mappe delle pagine seguenti l'intensità del colore rappresenta la percentuale di proprietà pubblica)

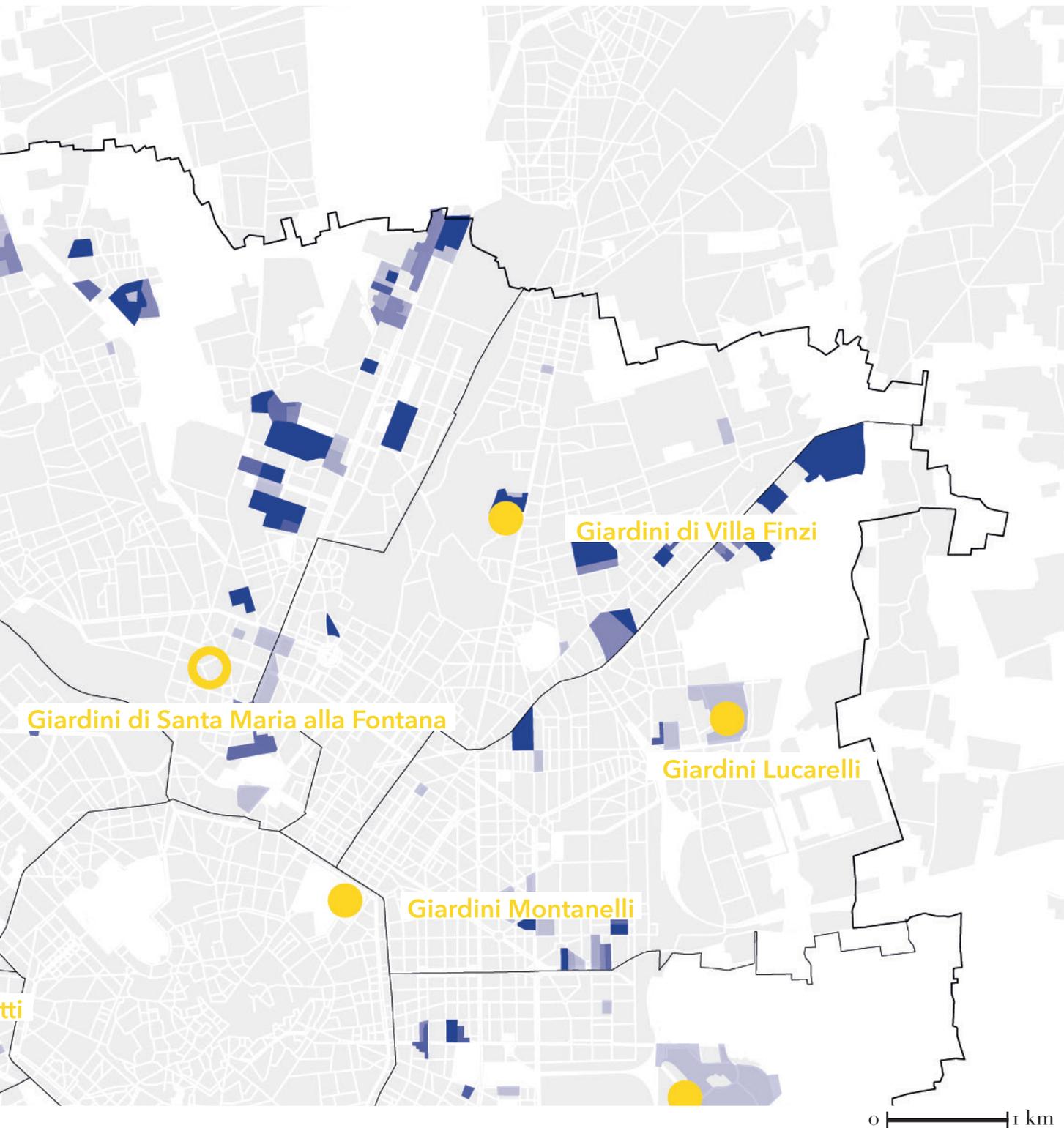


0 | 1 km

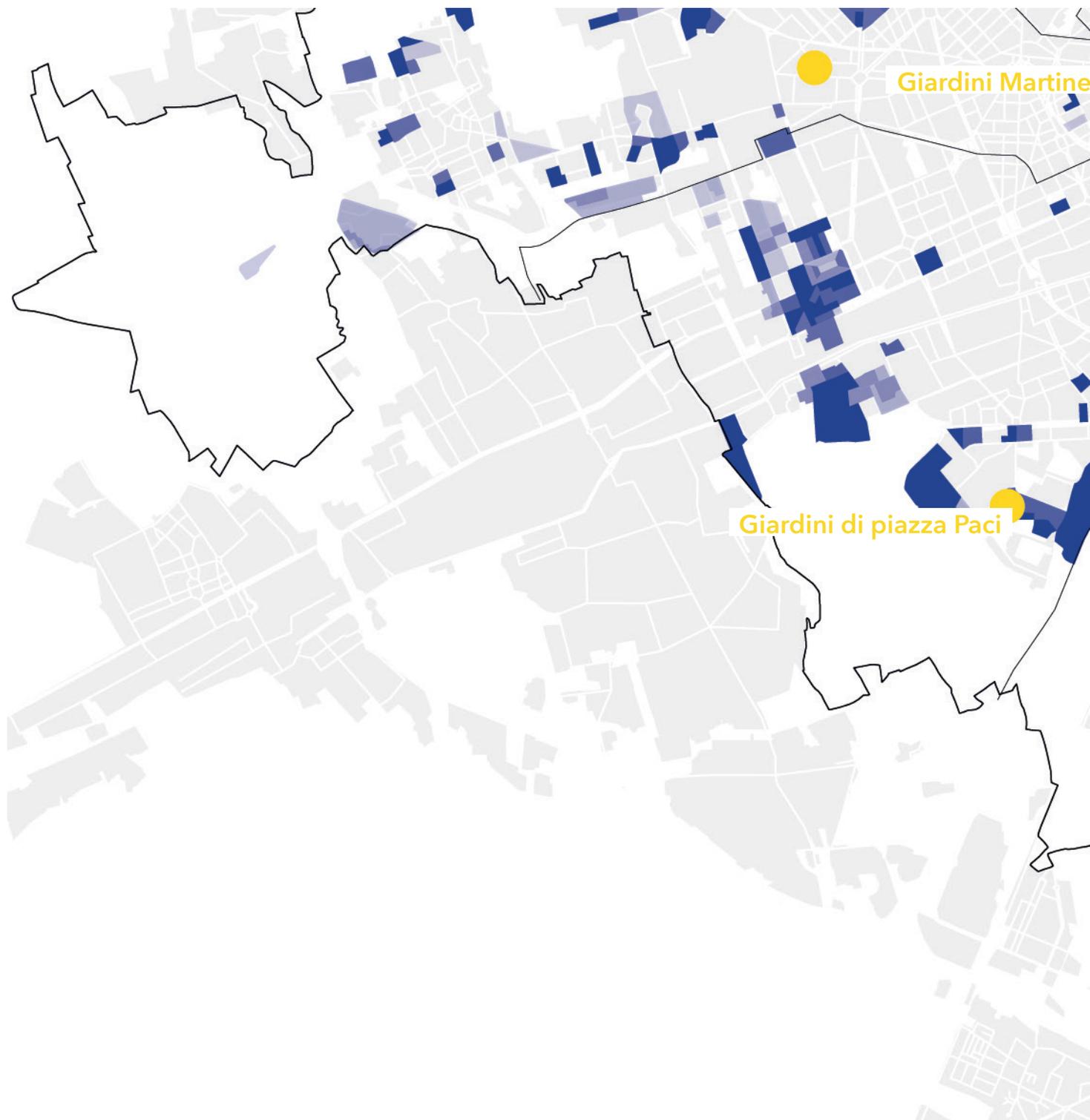
## Le aree gioco inclusive e la città pubblica

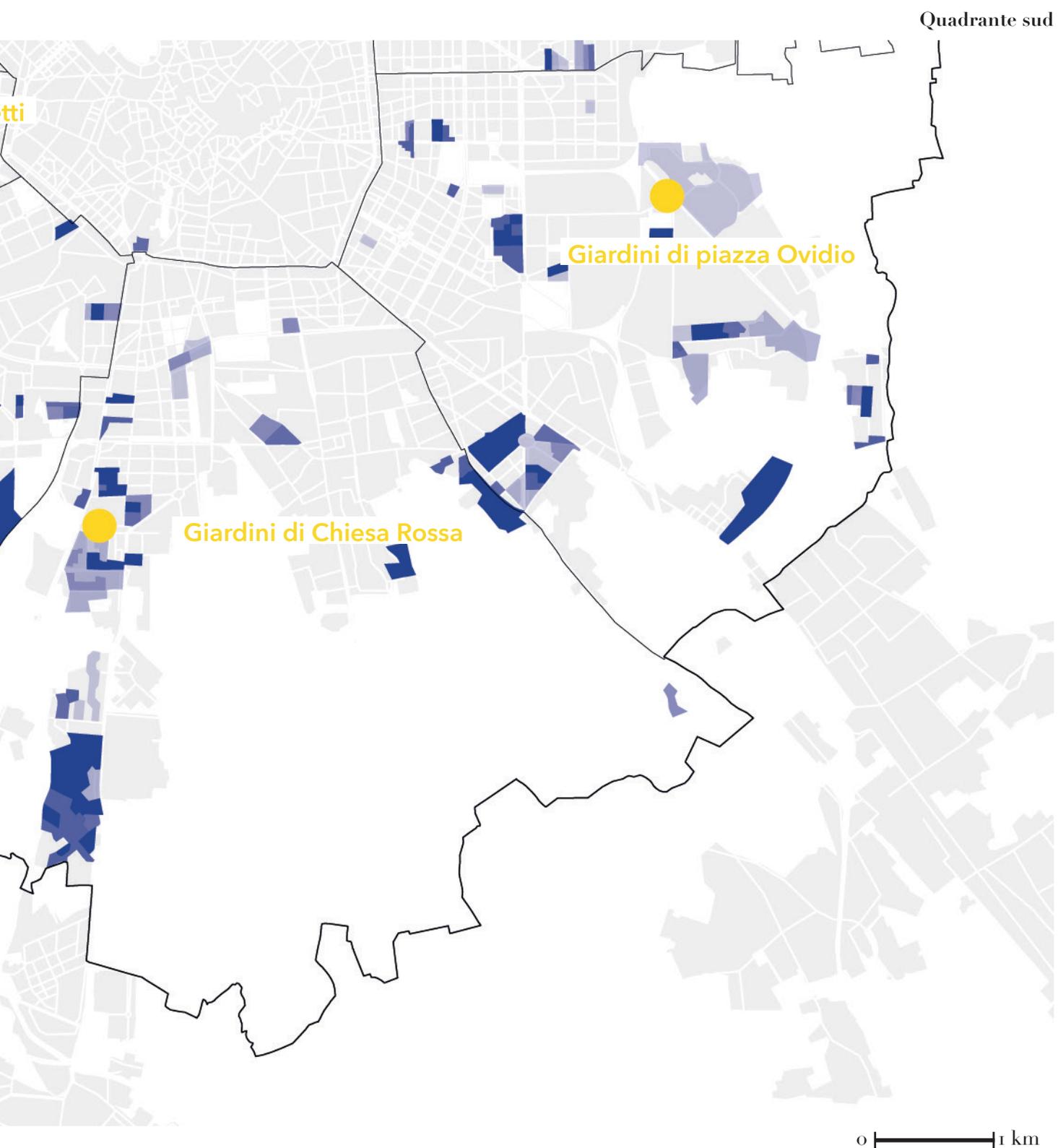


Quadrante nord



## Le aree gioco inclusive e la città pubblica





Questionario progetto Gioco al Centro  
Ottobre 2021

FELICE

Il questionario qui proposto è realizzato all'interno di un progetto di ricerca, promosso da Fondazione di Comunità Milano con DASU Politecnico di Milano, che ha l'obiettivo di valutare i parchi inclusivi e di proporre linee guida per i futuri in realizzazione. Chiediamo gentilmente di rispondere alle seguenti domande, in forma anonima. I dati saranno utili a comprendere e integrare il punto di vista di chi usa il parco.

- Età del bambino/ragazzo che frequenta il parco: 9
- Compila il questionario il:
  - genitore/accompagnatore
  - bambino

- Dove abiti?
  - nel quartiere
  - nei quartieri limitrofi
- Abito nel Municipio n° 3

- Come sei arrivato qui?
  - a piedi
  - in bicicletta
  - in macchina
  - con i mezzi pubblici
- Quanto ci hai messo?
  - 5/10 min
  - 10/15 min
  - 20/30 min
  - più di 30

- Con quale frequenza vieni in questo parco?
  - tutti i giorni
  - più di una volta a settimana
  - settimanale
  - mensile
- Di solito arrivo qui
  - da casa
  - da scuola
  - altro

- Frequentavi già questo parco?
  - sì
  - no
- Pensi che il parco funzioni meglio rispetto a prima?
  - sì
  - no
- Come potrebbe migliorare?
 

MURATI

Elementi positivi +  
gruppi e l'assenza sborci/vehi

Elementi negativi -  
marca qui se in famiglia vi sono persone con disabilità utenti del parco

Grazie!

Questionario progetto Gioco al Centro  
Settembre

Il questionario qui proposto è realizzato all'interno di un progetto di ricerca promosso da Fondazione di Comunità Milano con DASU Politecnico di Milano, che ha l'obiettivo di valutare i parchi inclusivi e di proporre linee guida per i futuri in realizzazione. Chiediamo gentilmente di rispondere alle seguenti domande, in forma anonima. I dati saranno utili a comprendere e integrare il punto di vista di chi usa il parco.

- Età del bambino/ragazzo che frequenta il parco: 4
- Compila il questionario il:
  - genitore/accompagnatore
  - bambino

- Dove abiti?
  - nel quartiere
  - nei quartieri limitrofi
- Abito nel Municipio n° 2

- Come sei arrivato qui?
  - a piedi
  - in bicicletta
  - in macchina
  - con i mezzi pubblici
- Quanto ci hai messo?
  - 5/10 min
  - 10/15 min
  - 20/30 min
  - più di 30

- Con quale frequenza vieni in questo parco?
  - più di una volta a settimana
  - settimanale
  - mensile
- Di solito arrivo qui
  - da casa
  - da scuola
  - altro

- Frequentavi già questo parco?
  - sì
  - no
- Pensi che il parco funzioni meglio rispetto a prima?
  - sì
  - no
- Come potrebbe migliorare?
 

CREARE ZONE ALL'OMBRA X GIOCARRE - RINNOVARE LA PARTE DI GIOCHI + VECCHI CHE E ALL'OMBRA

Elementi positivi +  
LA PARTE DI GIOCHI + VECCHI CHE E ALL'OMBRA

Elementi negativi -  
marca qui se in famiglia vi sono persone con disabilità utenti del parco

Grazie!

Questionario progetto Gioco al Centro

Il questionario qui proposto è realizzato all'interno di un progetto di ricerca promosso da Fondazione di Comunità Milano con DASU Politecnico di Milano, che ha l'obiettivo di valutare i parchi inclusivi e di proporre linee guida per i futuri in realizzazione. Chiediamo gentilmente di rispondere alle seguenti domande, in forma anonima. I dati saranno utili a comprendere e integrare il punto di vista di chi usa il parco.

- Età del bambino/ragazzo che frequenta il parco: 3/5
- Compila il questionario il:
  - genitore/accompagnatore
  - bambino

- Dove abiti?
  - nel quartiere
  - nei quartieri limitrofi
- Abito nel Municipio n° 2

- Come sei arrivato qui?
  - a piedi
  - in bicicletta
  - in macchina
  - con i mezzi pubblici
- Quanto ci hai messo?
  - 5/10 min
  - 10/15 min
  - 20/30 min
  - più di 30

- Con quale frequenza vieni in questo parco?
  - tutti i giorni
  - più di una volta a settimana
  - settimanale
  - mensile
- Di solito arrivo qui
  - da casa
  - da scuola
  - altro

- Frequentavi già questo parco?
  - sì
  - no
- Pensi che il parco funzioni meglio rispetto a prima?
  - sì
  - no
- Come potrebbe migliorare?
 

MATERNA DE NICOLA

Elementi positivi +  
VICINANZA / POSIZIONE LONTANA

Elementi negativi -  
MANCANZA DI OG GIOCHI

Grazie!

PARTE 4

# MONITORAGGIO, OSSERVAZIONE E INTERAZIONE

---

Sopralluoghi e interazione

---

## Sopralluoghi e interazione

Il monitoraggio si è realizzato come osservazione diretta e immersiva dei luoghi entro cui si è attivata anche una specifica interlocuzione con i fruitori. Durante le occasioni di osservazione abbiamo focalizzato l'attenzione su aspetti diversi individuando così tre tipi di sopralluoghi:

- un primo momento di sopralluogo esplorativo, per conoscere il contesto di riferimento e lo spazio, in cui abbiamo monitorato gli usi, congegnato i fruitori, misurato e studiato lo spazio gioco nelle sue dotazioni. Questo momento è stato per noi utile per prendere contatto con il luogo in forma introduttiva;

- un secondo momento partecipato e interattivo, in cui siamo ritornati (anche più volte) e confrontarci con le attività di animazione organizzate, le persone (genitori) con cui abbiamo parlato, i giochi che noi stessi abbiamo osservato più da vicino (o fatto provare ai nostri figli o utilizzato noi stessi!);

- infine un terzo momento di ricognizione strumentale a costruire la conoscenza quali-quantitativa del luogo, in cui abbiamo realizzato una campagna fotografica mirata, osservato materiali, misurato e verificato la reale accessibilità e inclusività degli spazi.

I sopralluoghi sono stati realizzati in momenti diversi della giornata (mattina e pomeriggio), della settimana e, parzialmente, delle stagioni (estate e autunno), incrociando situazioni di maggiore frequentazione (intorno alle attività di animazione) e situazioni di frequenza ed uso quotidiano e ordinario.

Durante i sopralluoghi (estate/autunno 2021 e primavera/estate 2022) sono stati raccolti tra i 10 e i 20 questionari per ogni parco, somministrati ai genitori di bambini e bambine che frequentano il parco o somministrati dal personale che ha organizzato gli eventi.

Le attività realizzate nel dettaglio sono state:

- restituzione in presa diretta attraverso il punto di vista stesso dei fruitori delle forme della fruizione spontanea degli spazi e degli oggetti ludici;

- interazioni libere con i fruitori supportate da una struttura di domande predisposte in anticipo e questionari.

Questo segmento di attività permette di rilevare valori particolari attribuiti ai luoghi da fruitori e abitanti del contesto, facendo emergere immaginari/proiezioni/desideri e suggerimenti utili al progetto.

Format del questionario somministrato durante i sopralluoghi

**Questionario progetto Gioco al Centro  
Ottobre 2021**

*Il questionario qui proposto è realizzato all'interno di un progetto di ricerca, promosso da Fondazione di Comunità Milano con DASTU Politecnico di Milano, che ha l'obiettivo di valutare i parchi inclusivi e di proporre linee guida per i futuri in realizzazione. Chiediamo gentilmente di rispondere alle seguenti domande, in forma anonima. I dati saranno utili a comprendere e integrare il punto di vista di chi usa il parco.*

- Età del bambino/ragazzo che frequenta il parco: \_\_\_\_\_
- Compila il questionario il:
  - genitore/accompagnatore    bambino
- Dove abiti?
  - nel quartiere    nei quartieri limitrofi
- Abito nel Municipio n° \_\_\_\_\_
- Come sei arrivato qui?
  - a piedi    in bicicletta    in macchina    con i mezzi pubblici
- Quanto ci hai messo?
  - 5/10 min    10/15 min    20/30 min    più di 30
- Con quale frequenza vieni in questo parco?
  - tutti i giorni    più di una volta a settimana    settimanale    mensile
- Di solito arrivi qui
  - da casa    da scuola, quale? \_\_\_\_\_    altro \_\_\_\_\_
- Frequentavi già questo parco?
  - sì    no
- Pensi che il parco funzioni meglio rispetto a prima?
  - sì    no
- Come potrebbe migliorare?
 

Elementi positivi \_\_\_\_\_

Elementi negativi \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*marca qui se in famiglia vi sono persone con disabilità utenti del parco*

**Grazie!**

**1/ Area gioco inclusiva Giardini Montanelli. Porta Venezia**

**Sopralluogo esplorativo (estate)**

03/08/2021 (martedì)

Ora: 16:30

Tempo: 60 min

Attività in corso: No

Affluenza: Bassa

**Sopralluogo partecipato (autunno)**

06/11/2021 (sabato)

Ora: 16:00

Tempo: 45 min

Attività in corso: No

Affluenza: Alta

**Sopralluogo di ricognizione (inverno)**

04/12/2021 (sabato)

Ora: 13:30

Tempo: 45 min

Attività in corso: No\*

Affluenza: Media

\* in corso evento Il Villaggio delle Meraviglie

**Sopralluogo esplorativo (primavera)**

10/05/2022 (martedì)

Ora: 16:30

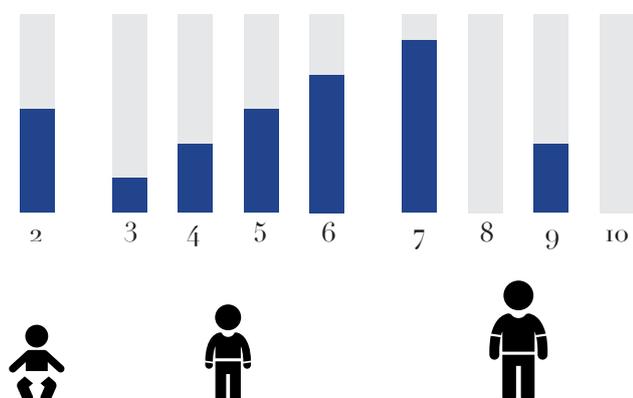
Tempo: 60 min

Attività in corso: No

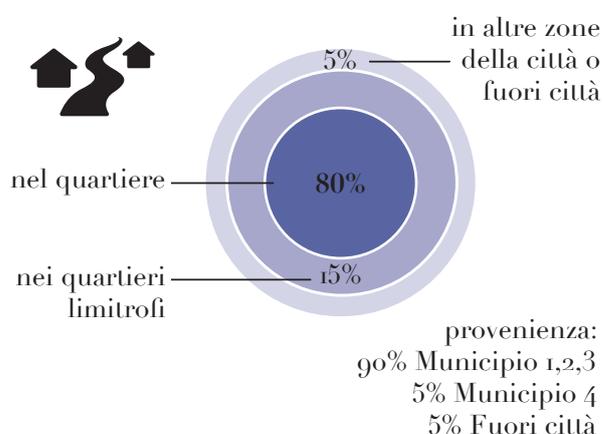
Affluenza: Media

**Numero di questionari somministrati: 36**

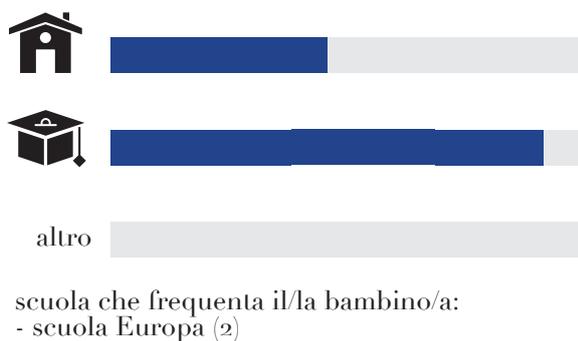
### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?



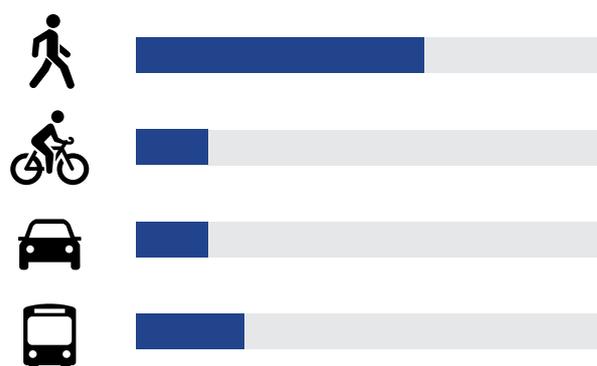
### Dove abiti?



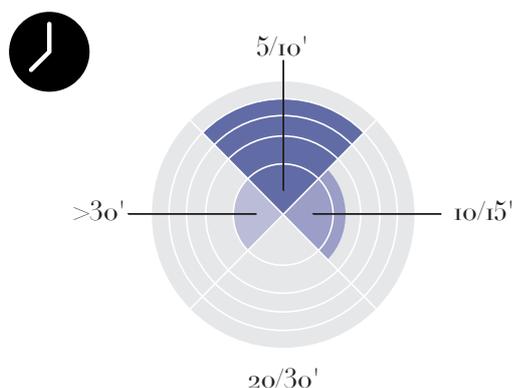
### Di solito arrivi al parco da..



### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?



## 2/ Area gioco inclusiva Giardini di Villa Finzi. Sant'Erlembardo

### Sopralluogo esplorativo (estate)

14/07/2021 (mercoledì)

Ora: 16:30

Tempo: 90 min

Attività in corso: No

Affluenza: Bassa

### Sopralluogo partecipato (autunno)

15/09/2021 (mercoledì)

Ora: 16:30

Tempo: 50 min

Attività in corso: Si

Affluenza: Alta

### Sopralluogo di ricognizione (autunno)

06/11/2021 (sabato)

Ora: 11:00

Tempo: 45 min

Attività in corso: No

Affluenza: Alta

### Sopralluogo esplorativo (primavera)

08/04/2022 (venerdì)

Ora: 16:00

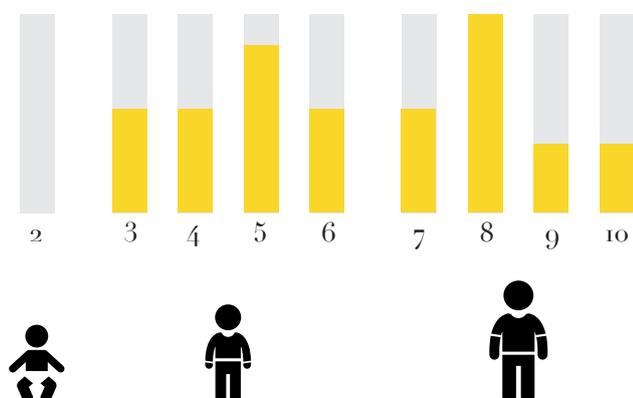
Tempo: 60 min

Attività in corso: No

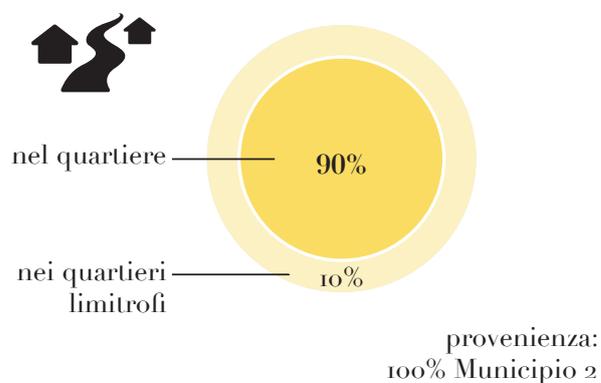
Affluenza: Media

Numero di questionari somministrati: 40

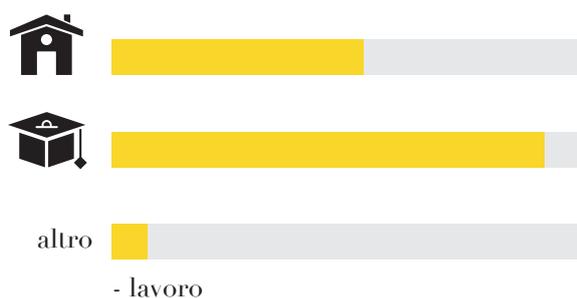
### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?



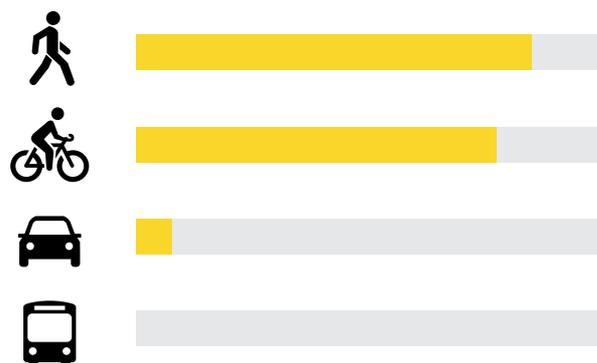
### Dove abiti?



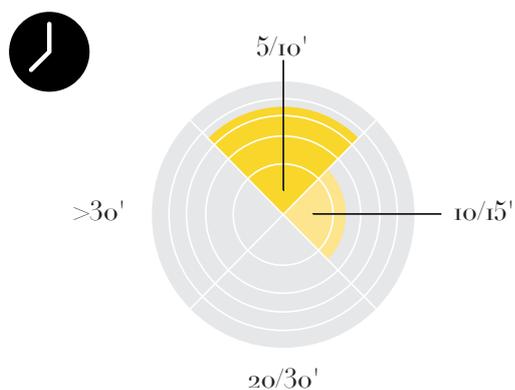
### Di solito arrivi al parco da..



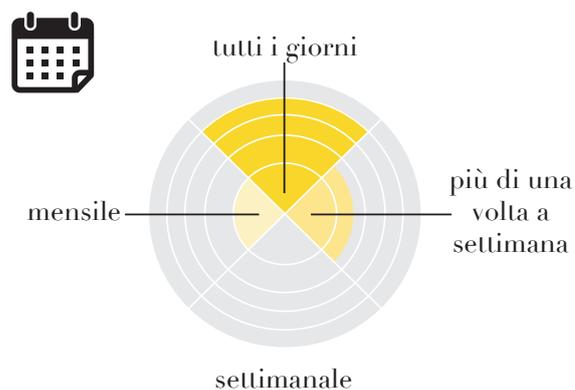
### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?



### 3/ Area gioco inclusiva Giardini Martinetti. San Siro

#### Sopralluogo esplorativo (estate)

21/07/2021 (mercoledì)

Ora: 16:30

Tempo: 90 min

Attività in corso: No

Affluenza: Bassa

#### Sopralluogo di ricognizione (autunno)

13/09/2021 (lunedì)

Ora: 17:00

Tempo: 45 min

Attività in corso: No

Affluenza: Alta

#### Sopralluogo partecipato (autunno)

23/09/2021 (giovedì)

Ora: 17:00

Tempo: 90 min

Attività in corso: Si

Affluenza: Alta

#### Sopralluogo esplorativo (primavera)

08/04/2022 (venerdì)

Ora: 16:30

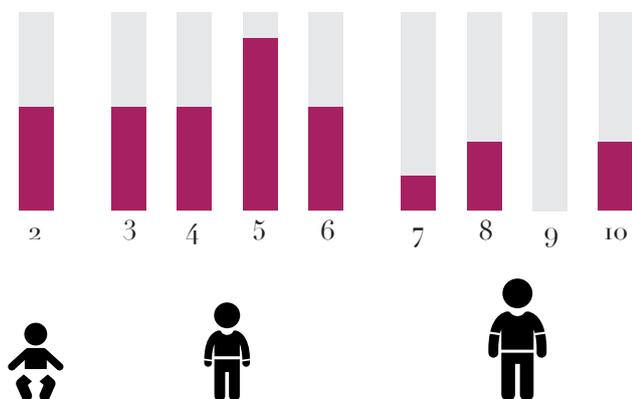
Tempo: 60 min

Attività in corso: No

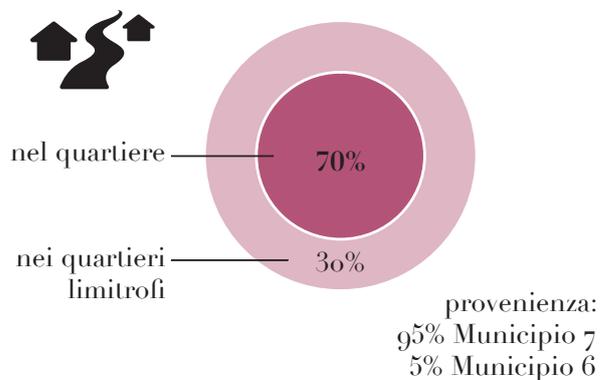
Affluenza: Alta

Numero di questionari somministrati: 35

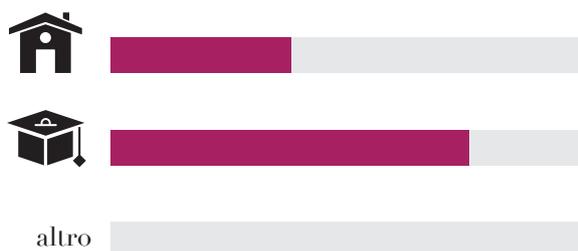
### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?



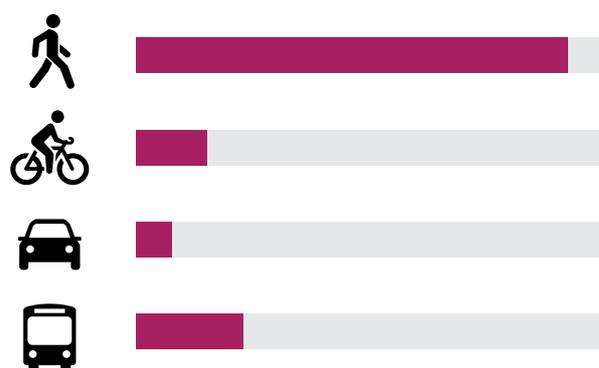
### Dove abiti?



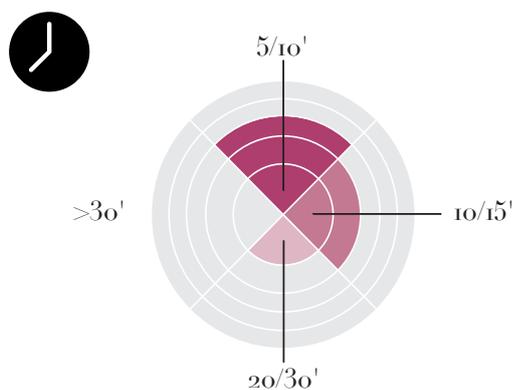
### Di solito arrivi al parco da..



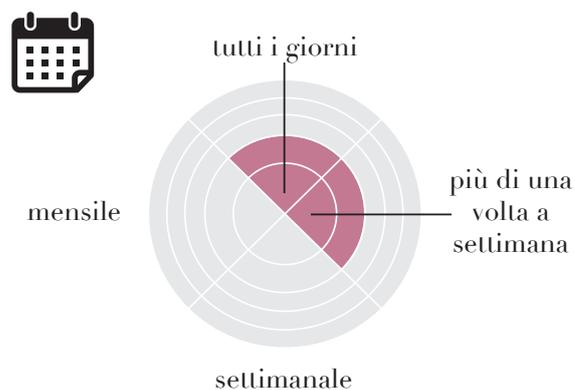
### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?



#### 4/ Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli. Feltre

##### Sopralluogo esplorativo (estate)

30/05/2021 (domenica)

Ora: 16:00

Tempo: 90 min

Attività in corso: Sì

Affluenza: Alta

##### Sopralluogo partecipato (autunno)

22/09/2021 (mercoledì)

Ora: 16:00

Tempo: 60 min

Attività in corso: No

Affluenza: Alta

##### Sopralluogo di ricognizione (autunno)

28/10/2021 (giovedì)

Ora: 14:30

Tempo: 45 min

Attività in corso: No

Affluenza: Medio-bassa

##### Sopralluogo esplorativo (primavera)

08/04/2022 (venerdì)

Ora: 17:30

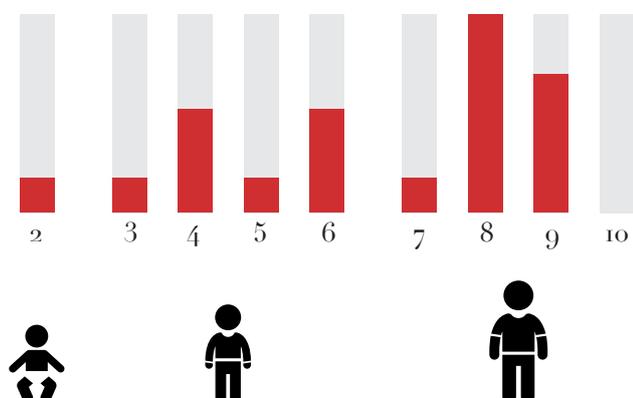
Tempo: 60 min

Attività in corso: No

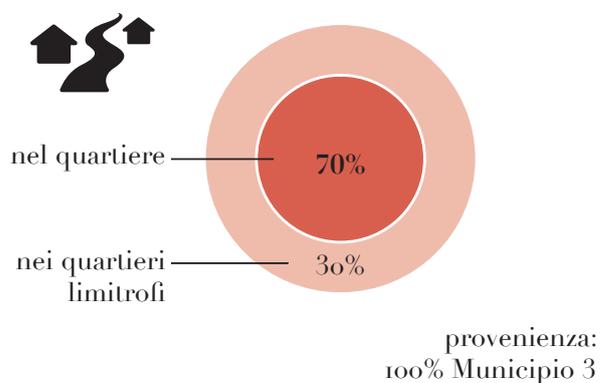
Affluenza: Alta

Numero di questionari somministrati: 38

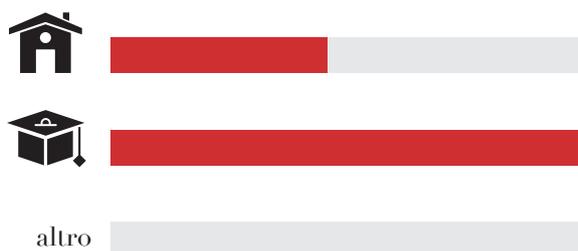
### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?



### Dove abiti?

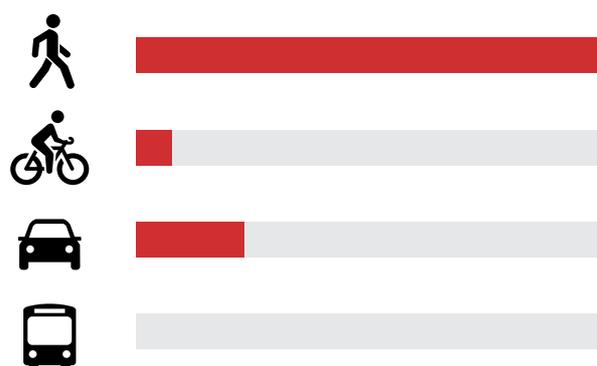


### Di solito arrivi al parco da..

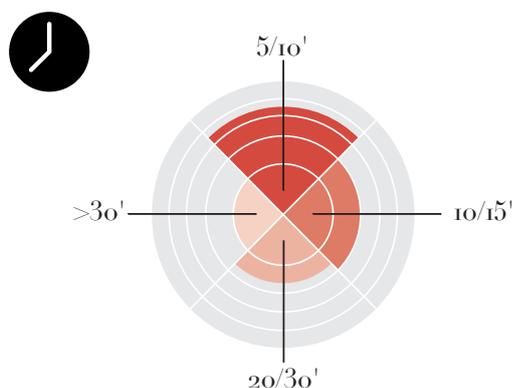


scuola che frequenta il/la bambino/a:  
 - Feltre (6)  
 - Casa dei bambini (1)  
 - scuola Munari (3)

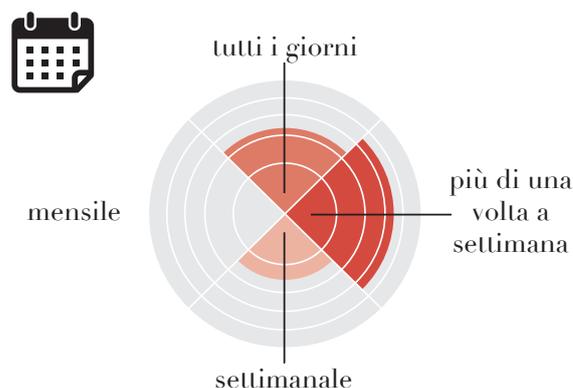
### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?



## 5/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Paci. Barona

### Sopralluogo esplorativo (autunno)

24/09/2021 (venerdì)

Ora: 10:00

Tempo: 60 min

Attività in corso: No

Affluenza: 2 bambini

### Sopralluogo partecipato (autunno)

30/09/2021 (giovedì)

Ora: 16:30

Tempo: 90 min

Attività in corso: Si

Affluenza: Alta

### Sopralluogo esplorativo (primavera)

07/04/2022 (giovedì)

Ora: 16:30

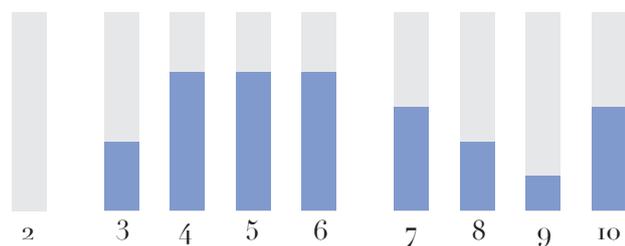
Tempo: 60 min

Attività in corso: No

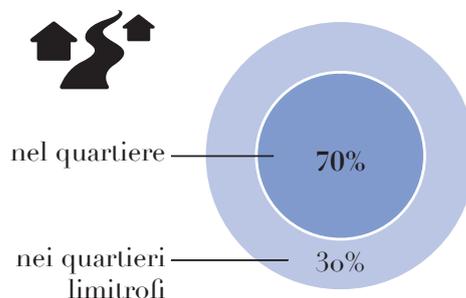
Affluenza: Alta

**Numero di questionari somministrati: 34**

### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?

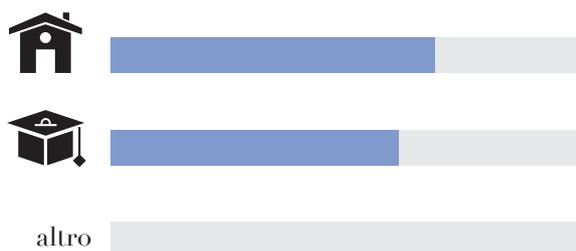


### Dove abiti?



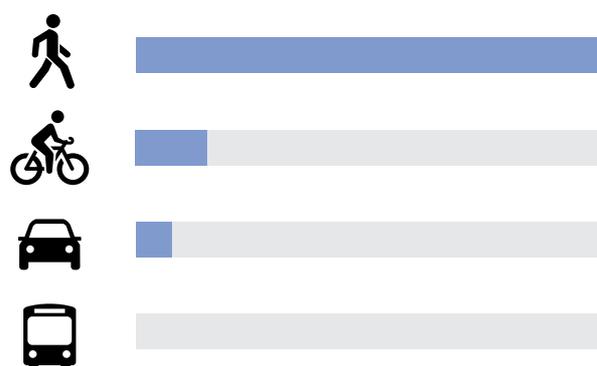
provenienza:  
100% Municipio 6

### Di solito arrivi al parco da..

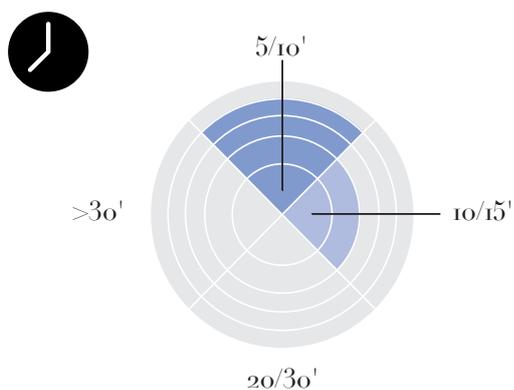


scuola che frequenta il/la bambino/a:  
 - asilo (1)  
 - materna De Nicola (2)  
 - elementare De Nicola (3)

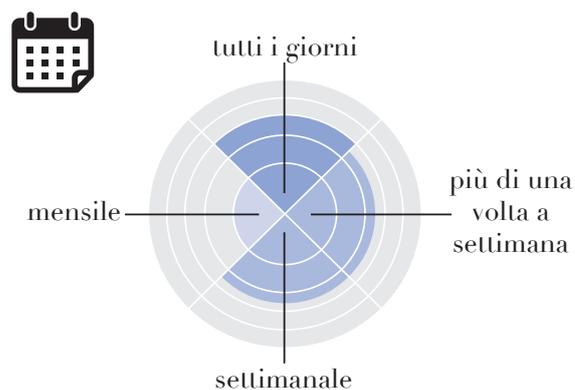
### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?



## 6/ Area gioco inclusiva Giardini Bertoli. Gallaratese

### Sopralluogo esplorativo (autunno)

30/09/2021 (giovedì)

Ora: 13:45 (uscita scuola)

Tempo: 60 min

Attività in corso: No

Affluenza: Bassa

### Sopralluogo di ricognizione (autunno)

25/11/2021 (giovedì)

Ora: 12:00

Tempo : 60 min

Attività in corso: No

Affluenza: Bassa

### Sopralluogo di ricognizione (estate)

18/07/2022 (lunedì)

Ora: 12:00

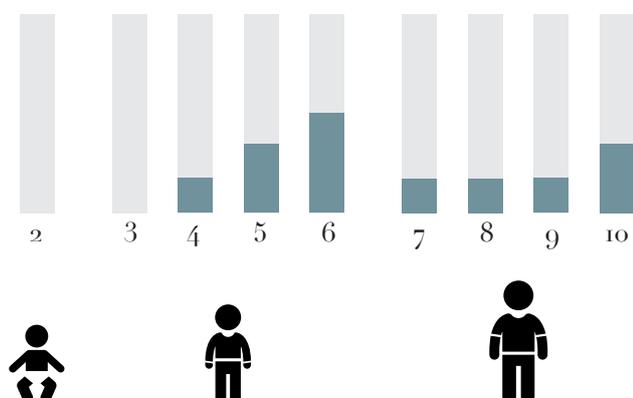
Tempo : 60 min

Attività in corso: No

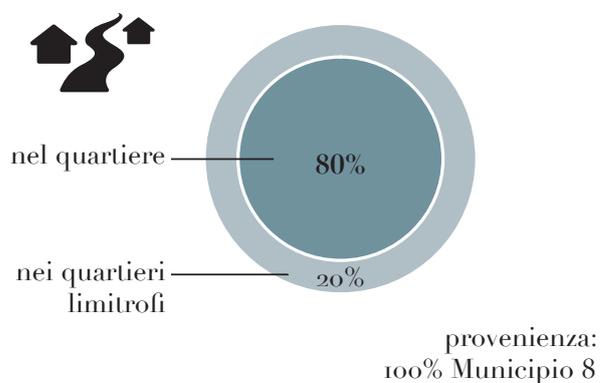
Affluenza: Bassa

**Numero di questionari somministrati: 20**

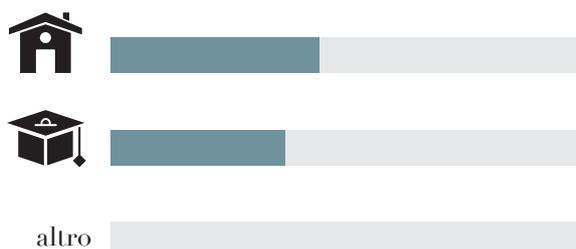
### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?



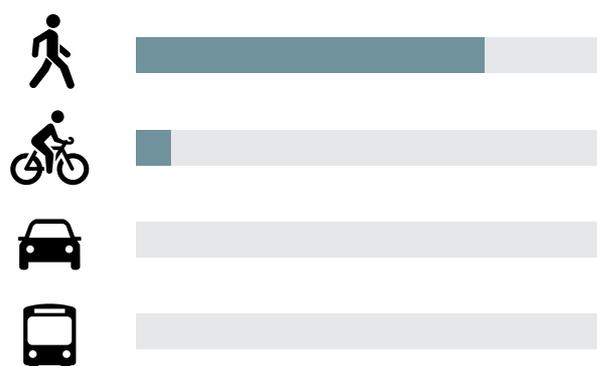
### Dove abiti?



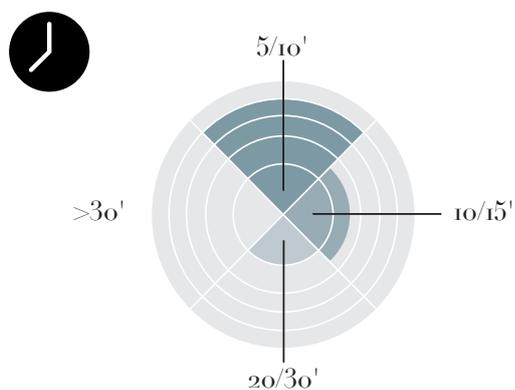
### Di solito arrivi al parco da..



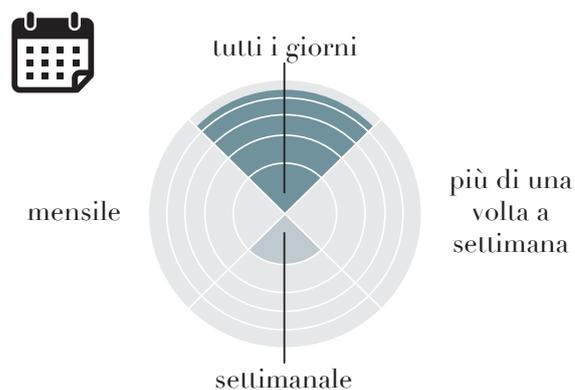
### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?



## 7/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Ovidio. Forlanini

### Sopralluogo partecipato (primavera)

19/03/2022 (sabato)

Ora: 16:00

Tempo: 90 min

Attività in corso: Sì  
(inaugurazione)

Affluenza: Alta

### Sopralluogo esplorativo (primavera)

11/05/2022 (mercoledì)

Ora: 10:00

Tempo: 60 min

Attività in corso: No

Affluenza: Bassa

### Sopralluogo di ricognizione (autunno)

20/09/2022 (martedì)

Ora: 15:00

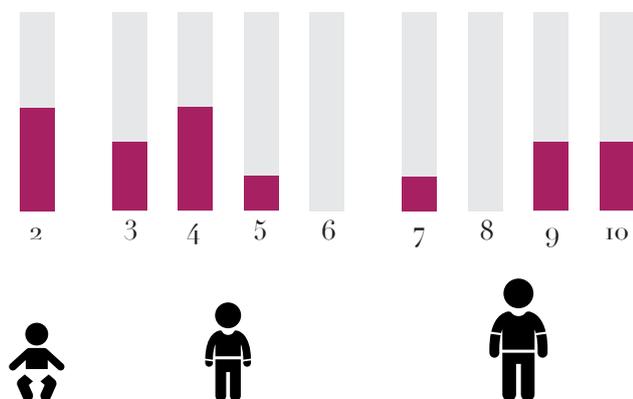
Tempo: 60 min

Attività in corso: No

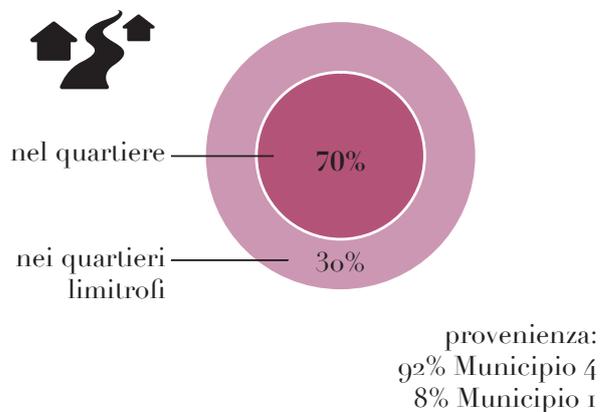
Affluenza: Bassa

**Numero di questionari somministrati: 15**

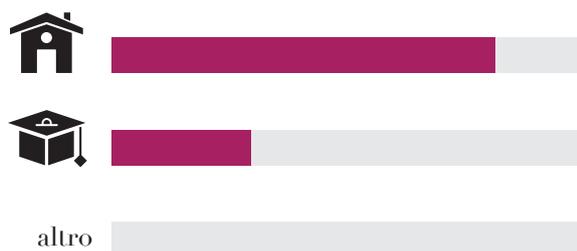
### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?



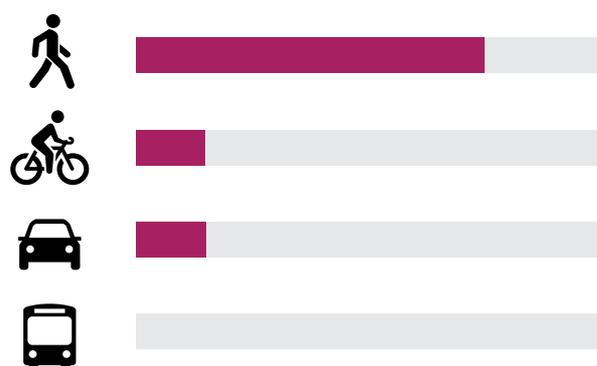
### Dove abiti?



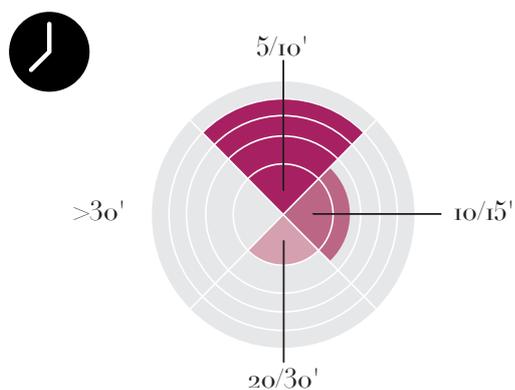
### Di solito arrivi al parco da..



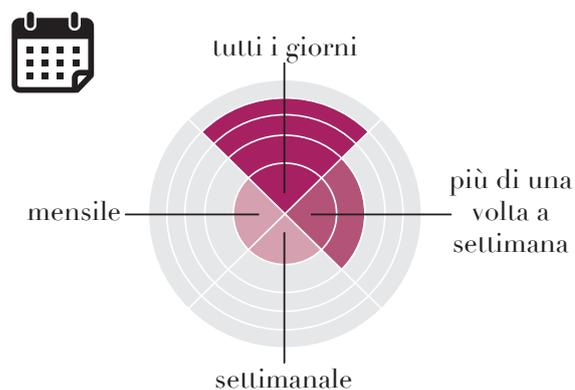
### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?



## Sopralluoghi e questionari: risultati complessivi

### 25 sopralluoghi

di cui

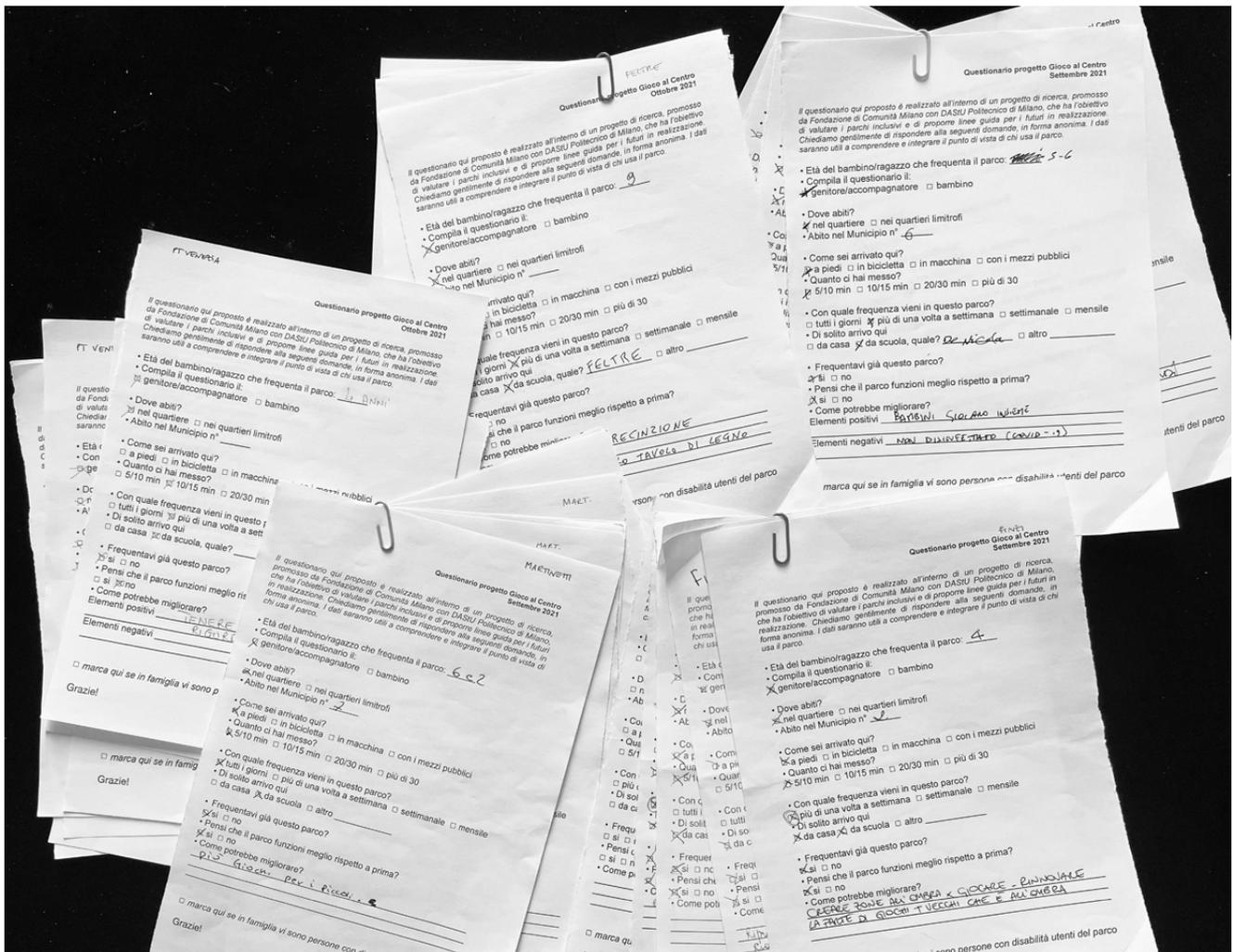
- 6 di mattina
- 19 di pomeriggio
- 5 durante le attività di animazione
- 5 nel fine settimana
- 20 durante la settimana

### 30 ore di osservazione

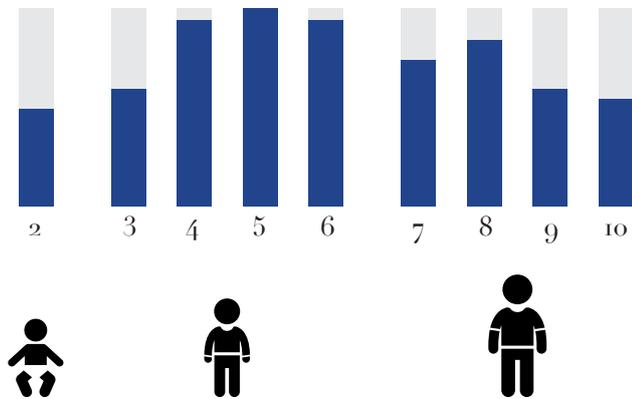
- estate 2021
- autunno 2021
- inverno 2021-22
- primavera 2022

### 115 questionari somministrati

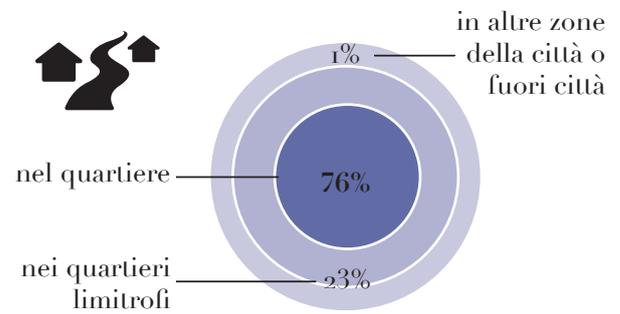
di cui si riporta una lettura aggregata nella pagina accanto



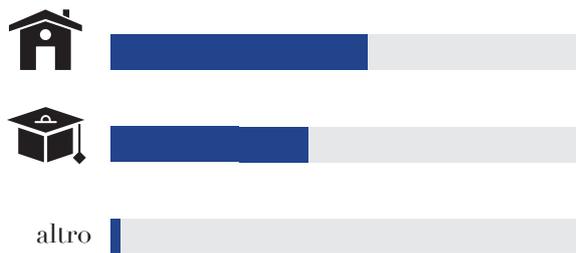
### Quanti anni ha il/la bambino/a che frequenta il parco giochi?



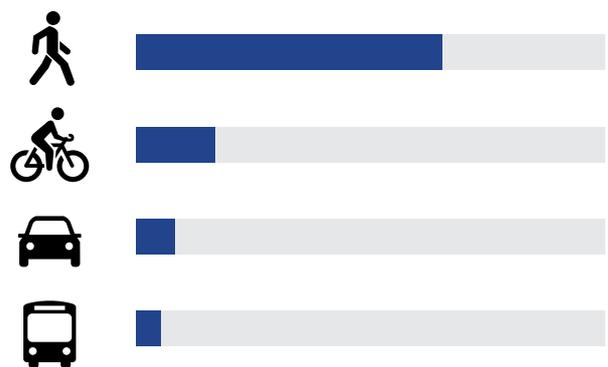
### Dove abiti?



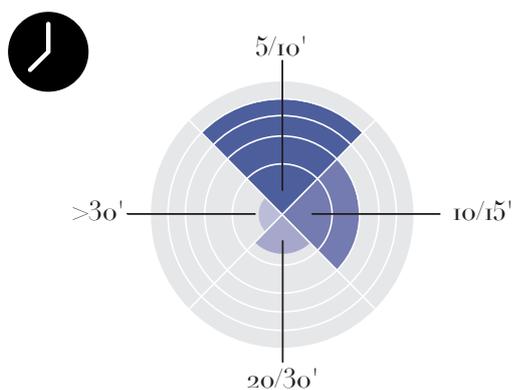
### Di solito arrivi al parco da..



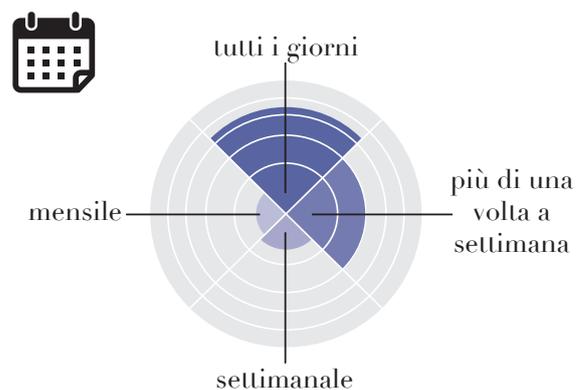
### In che modo arrivi qui?



### Quanto tempo ci metti ad arrivare al parco giochi?



### Con quale frequenza vieni in questo parco?





## PARTE 5

# VALUTAZIONE DELLE AREE GIOCO REALIZZATE

### Schede sintetiche

---

Le schede riassuntive qui presentate, hanno l'obiettivo di sottolineare l'evoluzione progettuale che si è avuta in seno al progetto Gioco al centro. Si evidenzia un percorso che ha cercato di migliorare gli aspetti di progetto e di scelte per le aree gioco inclusive. Un processo che si è dato in una logica di learning by doing molto evidente se si osservano la progettazione e realizzazione dei parchi lungo la linea del tempo.

All'interno delle schede che seguono si evidenziano le principali caratteristiche positive delle realizzazioni da un lato, alcuni puntuali accorgimenti che si potrebbero integrare dall'altro e ancora alcune importanti "questioni aperte". Questi ultimi sono temi che il disegno dell'area giochi ha trattato in parte, lasciando aperte strade di lavoro che potranno essere affrontate per un miglioramento continuo e progressivo dei progetti di nuove aree gioco, nell'ottica di un sempre più ampio concetto di inclusività.

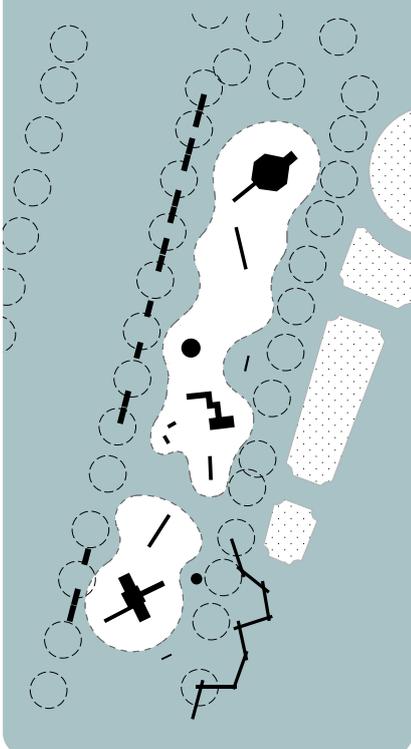
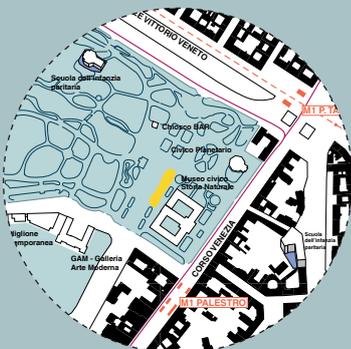
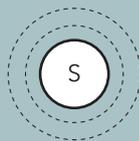
---

# 1/ Area gioco inclusiva Giardini Montanelli

Municipio 1

Inaugurazione:  
**aprile 2018**

Superficie:  
**250 mq**



- Prima area gioco inclusiva della città, il progetto prevede la riqualificazione e adeguamento di un'area gioco esistente con pavimentazioni antitrauma e la sostituzione dei giochi con nuove strutture appositamente ideate e certificate (UNI EN 1176, Requisiti di Sicurezza aree e attrezzature da gioco) per consentire la fruizione anche da bambini e bambine con disabilità.

- La localizzazione è significativa trovandosi nel centro della città, infatti l'area non è frequentata soltanto da famiglie milanesi; opportuna appare la posizione all'interno dei Giardini, prossima all'ingresso più protetto di via Palestro, in un'area di passaggio del parco.

- L'area, pur in continuità con i percorsi e ambiti del parco, è di facile identificazione e chiaramente definita dal Museo di Storia Naturale su un lato e dalle sedute lungo il principale percorso d'accesso dall'altro.

- Le attrezzature per il gioco previste e installate dal progetto sono nuovi giochi inclusivi semplici "da catalogo"; ai margini dell'area rimangono alcune strutture del precedente intervento.

- La partizione tra aree di gioco è chiaramente leggibile, i giochi sono a distanze opportune tra loro anche se semplicemente giustapposte rinunciando ad attivare alcune relazioni specifiche.



- L'intervento solleva il tema di quale linguaggio e quali materiali sono da prediligere quando si interviene all'interno di situazioni storiche e/o di pregio. Per l'area gioco sono stati utilizzati una grammatica e dei materiali estranei al contesto circostante. Il Giardino Indro Montanelli è il primo giardino pubblico della città progettato come un parco alla francese nel 1794, ridisegnato nel 1882 come un parco all'inglese. Le attrezzature per il gioco del precedente parco per materiali e colori risultavano più corrispondenti al contesto.

- Il progetto sembra aver lavorato di più sulla scelta ed eterogeneità delle attrezzature per il gioco che su una loro articolazione per creare le condizioni per una più ampia accessibilità e di interazioni tra i bambini/e.

- La presenza dell'area giochi inclusiva è poco segnalata e raccontata; si può pensare di integrare i pannelli informativi posizionandoli anche nei punti di maggior flusso di persone, o si potrebbe immaginare una segnaletica specifica alle porte del parco o all'uscita della metro, tanto sul piano verticale come su quello orizzontale.



Profilo dell'utente medio:

 frequenta la scuola **materna**

vive nel **quartiere** 

 arriva da **scuola**

viene al parco **più di una volta alla settimana** 

 ci mette **5/10 minuti**

arriva **a piedi** 





- L'intervento (come ai Giardini Montanelli) solleva il tema di quale linguaggio e quali materiali sono più opportuni quando si interviene all'interno di parchi storici; il parco di Villa Finzi, nato nel 1829 è uno dei parchi storici con disegno all'inglese.
- La colorazione della pavimentazione antitrauma potrebbe in modo più funzionale segnalare gli "spazi di appartenenza" dei singoli giochi, conferendo maggiore leggibilità all'organizzazione dell'area.
- L'area è molto densa di attrezzature ed in alcuni casi la vicinanza di alcune tipologie di gioco appare conflittuale: giochi musicali prossimi all'*igloo*, prossimo alle rampe del castello; così come le sedute risultano a ridosso del percorso pedonale ostacolando il suo utilizzo come area gioco.
- Le associazioni e scuole presenti potrebbero fare un maggiore uso dell'area gioco. Appare interessante individuare modalità di un loro coinvolgimento fin dalle prime fasi per consolidare poi un uso specifico e un presidio di nuove realizzazioni (agende di eventi, collaborazioni sui temi della disabilità ma non solo, ecc.).
- L'area giova della ricca presenza di materiali naturali (prati e alberi) senza però un pensiero di integrazione nel disegno dell'area gioco; un esempio positivo sono le fioriere realizzate da un progetto scolastico ad una delle estremità del percorso pedonale.

Profilo dell'utente medio:

 frequenta la scuola **materna**

vive nel **quartiere** 

 arriva da **scuola**

viene al parco **più di una volta alla settimana** 

 ci mette **5/10 minuti**

arriva **a piedi** 

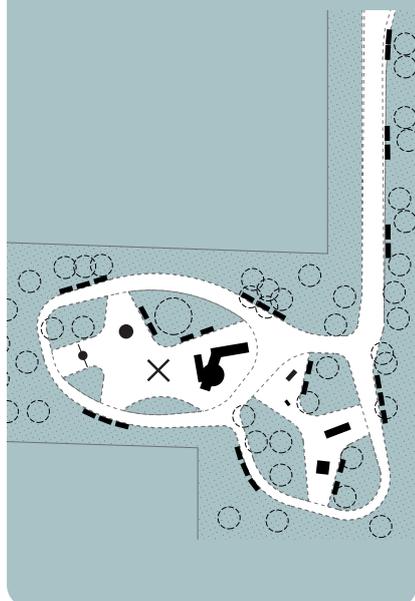
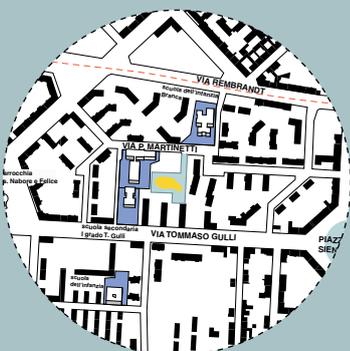
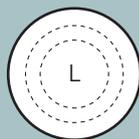


### 3/ Area gioco inclusiva Giardini Martinetti

Municipio 7

Inaugurazione:  
**settembre 2019**

Superficie:  
**1.400 mq**



- L'area gioco è posta all'interno di una parte della città che si caratterizza per un tessuto urbano ad alta densità che rende ancora più fruibile lo spazio aperto dell'area gioco.
- L'area è molto frequentata e presidiata, non solo per il gioco di bambini e bambine ma anche da persone anziane.
- La natura interclusa dell'area la rende un'area protetta e tranquilla, conferendole una particolare atmosfera domestica e "sicura" che promuove un uso più libero dello spazio da parte di bambini e bambine. Questo carattere rende l'area un recapito anche per chi non abita nelle vicinanze e frequenta altre scuole rispetto a quelle più prossime.
- Il disegno generale dell'area gioco presenta una interessante evoluzione. Il progetto ragiona sul tema dell'integrazione e valorizzazione degli elementi naturali presenti; le aree gioco si "insinuano" fra gli alberi esistenti, che garantiscono un buon ombreggiamento nel periodo estivo.
- Nel progetto sono presenti anche spazi ibridi e aperti all'uso creativo: il percorso ad anello, dalla forma sinuosa, invita bambini e bambine a utilizzarlo per la corsa, così come le sue aree più ampie sono spesso utilizzate come lavagne per il disegno con i gessetti.



- L'intervento, in sé funzionale ed accessibile, pone la questione di intervenire in modo attento anche sul livello dell'accessibilità garantita da percorsi e spazi pubblici circostanti.
- Il parco potrebbe essere segnalato in modo più evidente al suo ingresso e anche nell'intorno.
- La posizione delle panchine arretrate di circa mezzo metro faciliterebbe l'uso del percorso per attività di gioco riducendo la conflittualità con chi è seduto, spesso a sorvegliare i bambini.
- Le aree verdi, usate in modo intensivo per giochi di movimento, necessitano di una maggiore o più frequente manutenzione.



Profilo dell'utente medio:

 frequenta la scuola **materna**

vive nel **quartiere** 

 arriva da **scuola**

viene al parco **più di una volta alla settimana** 

 ci mette **5/10 minuti**

arriva **a piedi** 

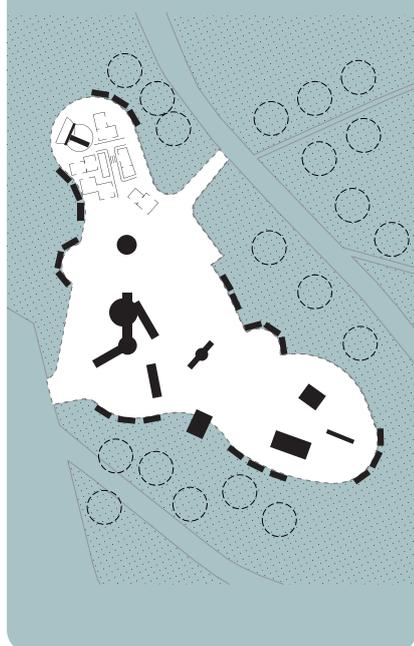
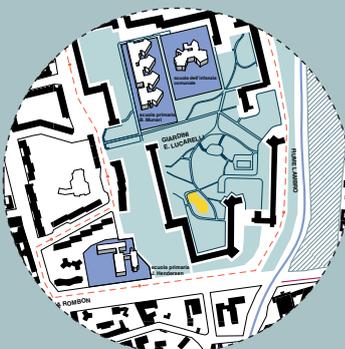


## 4/ Area gioco inclusiva Giardini Lucarelli

Municipio 3

Inaugurazione:  
**settembre 2020**

Superficie:  
**800 mq**



- La localizzazione all'interno della ampia corte verde del q.re Feltre conferisce una particolare qualità al progetto dell'area gioco inclusiva.
- Il luogo è molto fruito ed utilizzato dagli abitanti del quartiere e da chi frequenta le scuole poste all'interno o prossime alla corte.
- L'area gioco inclusiva destinata ai più piccoli si integra con altre aree del parco immaginate per ragazzi (con un'area sportiva) e adulti.
- I differenti ambiti di gioco che articolano l'area sono definiti e serviti da un percorso ad anelli, che diventa esso stesso un'attrezzatura per il gioco.
- Alcune attrezzature per il gioco scelte utilizzano il legno come materiale principale, un primo tentativo di riconoscere delle specificità del contesto. Altre attrezzature risultano generici giochi "da catalogo".
- Il progetto di questa area gioco si arricchisce di una zona ibrida: un'area pavimentata con disegnati dei segni grafici e un piccolo manufatto in cemento pensato per il gioco libero e creativo. Qui troviamo applicato il principio della flessibilità di spazi per ospitare un programma indeterminato e aperto.
- Un altro nuovo elemento introdotto in questa area gioco è uno spazio di soglia attrezzato con tavoli e sedute, sia per i momenti della merenda che di supporto per attività di gioco e animazione.
- La posizione delle panchine appare corretta sia per garantire un controllo dei bambini senza interferire con il gioco, sia per favorire occasioni di relazione anche tra adulti.

- La localizzazione dell'area relativamente lontana da flussi di attraversamento e dalle principali connessioni di trasporto pubblico conferisce al parco un carattere introverso e l'area gioco è fruita quasi esclusivamente da chi risiede nell'intorno.
- Le attività di animazione, seppur nella loro articolazione e varietà, hanno quasi sempre utilizzato gli spazi verdi prossimi all'area gioco.
- La presenza dell'area gioco all'interno della rete di occasioni per il tempo libero dei Giardini Lucarelli, rivolte a una molteplicità di fruitori, potrebbe essere comunicata e valorizzata di più promuovendola quale epicentro per la diffusione di una cultura inclusiva.



Profilo dell'utente medio:

 frequenta le scuole **elementari**

vive nel **quartiere** 

 arriva da **scuola**

viene al parco **più di una volta alla settimana** 

 ci mette **5/10 minuti**

arriva **a piedi** 

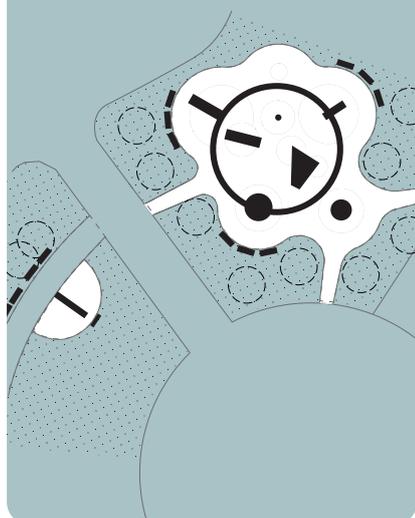
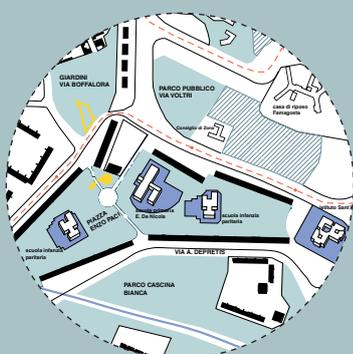


## 5/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Paci

Municipio 6

Inaugurazione:  
**febbraio 2021**

Superficie:  
**530 mq**



- La localizzazione in un'area poco servita dal sistema della mobilità pubblica, posta ai margini della città densa, può essere letta come un'occasione per sperimentare programmi e progetti di diffusione di una cultura inclusiva nell'intero contesto cittadino. L'iniziativa si può integrare con sperimentazioni e investimenti per programmi e progetti di coesione sociale che spesso coinvolgono queste parti di città.
- L'area è di modeste dimensioni ma beneficia della prossimità con un'altra area gioco e del sistema di spazi pubblici "protetti" della grande corte del q.re Sant'Ambrogio II.
- Pur in continuità con il sistema degli spazi pubblici, l'area gioco si distingue da questi per una differenza di quota dei suoli, che la identifica e la "contiene".
- Efficace appare l'uso di una struttura ad anello per regolare l'organizzazione degli ambiti e delle attrezzature per il gioco; questa struttura delimita un'area interna più protetta e diventa anche un dispositivo per innescare relazioni frontali tra i bambini/e.
- Le distanze tra gli elementi di arredo e gli spazi per i giochi sono adeguate senza generare situazioni conflittuali tra attraversamento, gioco e attesa.



- Se il dislivello consente un buon grado di protezione dell'area gioco, al contempo ne ostacola un uso diretto dagli altri spazi pubblici prossimi; discontinuo è anche il rapporto con l'area gioco dove sono installate altalene, giochi di equilibrio e tavoli.
- La posizione centrale del percorso tattilo-plantare (per ipovedenti) rispetto al percorso principale ad anello produce potenziali situazioni di conflitto quando è utilizzato da bambine e bambini per la corsa.
- La dimensione limitata dell'area gioco e la sua posizione sotto agli alberi e ad una quota superiore rispetto alla piazza non ha permesso il diretto coinvolgimento dell'area all'interno delle attività dell'interessante progetto-programma di animazione che ha uno sguardo più ampio sull'inclusività e che ha visto il diretto coinvolgimento delle scuole.



Profilo dell'utente medio:

 frequenta la scuola **materna**

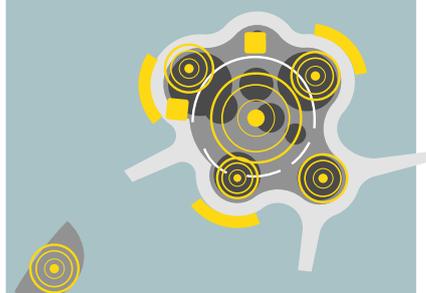
vive nel **quartiere** 

 arriva da **casa**

viene al parco **più di una volta alla settimana** 

 ci mette **5/10 minuti**

arriva **a piedi** 

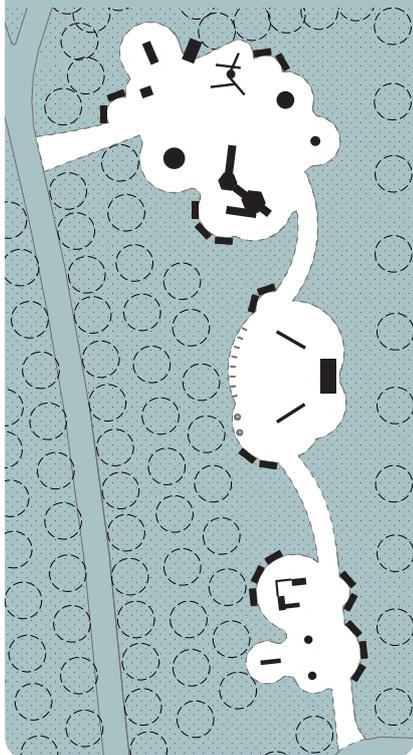
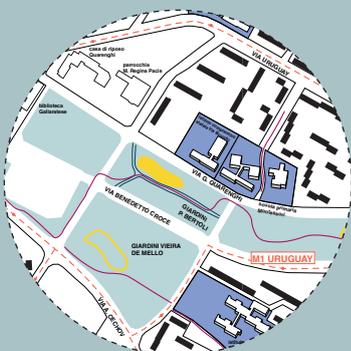


## 6/ Area gioco inclusiva Giardini Bertoli

Municipio 8

Inaugurazione:  
**settembre 2021**

Superficie:  
**2.000 mq**



- L'intervento si inserisce in un contesto periferico, tuttavia servito e accessibile alla scala cittadina, entro il quale sono in corso progettualità di carattere sociale con cui l'area può entrare in risonanza.

- L'area gioco si inserisce e integra all'interno della Spina Verde del Gallaratese, un'importante risorsa ambientale e di spazio pubblico per questa parte di città.

- L'area gioco è posta lungo un percorso casa-scuola, e contribuisce così a strutturarlo. Questa condizione garantisce alti livelli di fruibilità che possono avvenire in modo quotidiano e con tempi di frequentazione differenti anche solo qualche momento prima o dopo l'orario scolastico.

- Il progetto dell'area introduce nuovi elementi di innovazione, esito anche di una chiara intenzione di porsi in relazione con il contesto: un percorso continuo di facile leggibilità che conduce ad ambiti di gioco che si differenziano per tema trattato e competenze richieste.

- Un ambito si caratterizza per l'uso di materiali ed elementi naturali sollecitando attività di gioco di tipo simbolico.

- Per la prima volta è riconosciuto un ruolo particolare alla comunicazione, sia per quanto riguarda l'uso dei giochi che delle tematiche connesse alle competenze sollecitate da quell'attività; l'area è dotata di diversi pannelli informativi che utilizzano una molteplicità di linguaggi (non solo *braille* ma anche grafiche, QR code, linguaggio CAA).

- Le attrezzature per il gioco installate permettono livelli di competenze di gioco differenziate, offrendo così l'occasione di confrontarsi con "giochi sfidanti" per tutti o quasi.

- Se la continuità con gli spazi aperti è un valore, l'apertura che caratterizza l'area gioco la rende poco ospitale per quei fruitori che hanno la necessità di riconoscere anche luoghi di contenimento e protezione.



Profilo dell'utente medio:

 frequenta la scuola **materna**

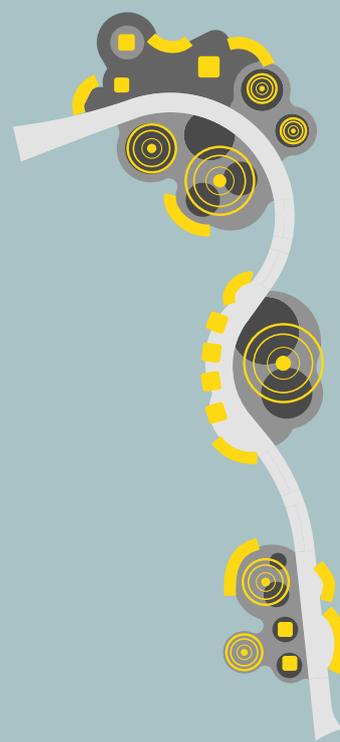
vive nel **quartiere** 

 arriva da **scuola**

viene al parco **tutti i giorni** 

 ci mette **5/10 minuti**

arriva **a piedi** 

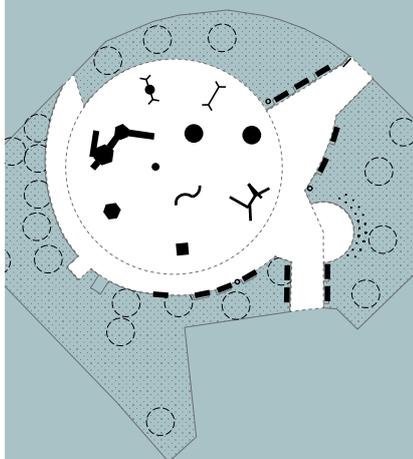
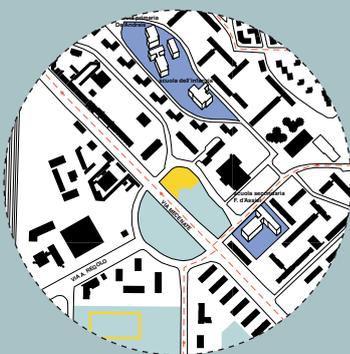
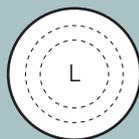


## 7/ Area gioco inclusiva Giardini di piazza Ovidio

Municipio 4

Inaugurazione:  
**marzo 2022**

Superficie:  
**2.300 mq**

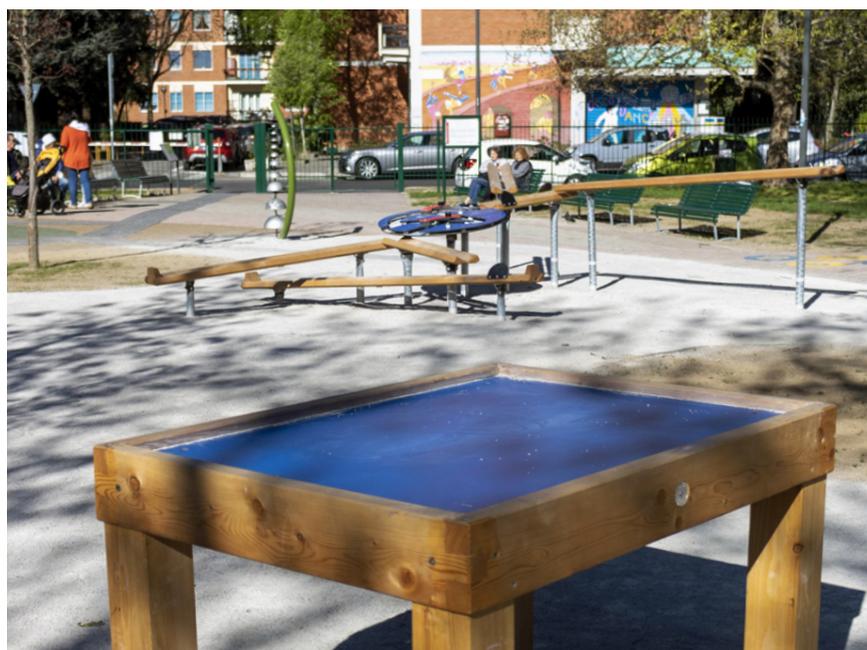


- L'area si colloca in un settore urbano posto tra infrastrutture ferroviarie e viarie (Tangenziale Est) di scala sovralocale, all'ingresso di uno storico quartiere residenziale (Forlanini) recentemente reso più accessibile grazie alla nuova linea metropolitana (MM4).

- L'area si inserisce all'interno del sistema di spazi aperti di piazza Ovidio che già ospita spazi pubblici ai quali l'area gioco potrebbe essere integrata e spazi tecnologici ed infrastrutturali.

- Il progetto, che riqualifica un'area esistente, compone attrezzature per il gioco "da catalogo" con elementi disegnati per il luogo che consentono la libera interpretazione ed uso flessibile (ad esempio un muretto: seduta/delimitazione/gioco) con anche altre attrezzature per usi complementari, come tavoli o sedute ombreggiate e con una propria area di riferimento.

- Il disegno delle pavimentazioni risulta chiaro nel definire le aree di pertinenza dei giochi, vario nei materiali ed è presente anche un tentativo di immaginarli come attrezzature per il gioco con grafiche disegnate a terra.



- La posizione all'interno del sistema rotatorio della viabilità rende l'accessibilità pedonale poco sicura; sarebbero opportuni interventi di messa in sicurezza, in particolare per l'ingresso in asse con il percorso che conduce agli istituti scolastici.
- La prossimità alla rete stradale e del trasporto pubblico genera situazioni conflittuali a causa del rumore e dell'inquinamento.
- Piazza Ovidio, pur presentandosi come un ampio sistema di spazi aperti, nella realtà risulta un ambito fortemente frammentato e definito da recinzioni; in particolare la presenza di un'area tecnologica strettamente collegata all'area gioco ostacola l'attivazione di relazioni con altri spazi pubblici contigui.



Profilo dell'utente medio:

 frequenta la scuola **materna**

vive nel **quartiere**

 arriva da **casa**

viene al parco   
**tutti i giorni**

 ci mette **5/10 minuti**

arriva **a piedi** 





inclusive play  
**design guide**

PLAY



## PARTE 6

# RIFERIMENTI: RICERCHE, MANUALI E PROGETTI

### Una ricognizione dei principali riferimenti nazionali ed internazionali

---

Il tema della progettazione di spazi pubblici inclusivi in relazione alla sfera della disabilità (nell'accezione ampia del termine e nelle molteplici sfumature) è stato approciato attraverso la ricognizione di riferimenti teorici come manuali tecnici e linee guida, la ricerca entro piattaforme di raccolta di iniziative e progetti, siti web e blog di associazioni dedicate al tema che condensano una conoscenza esperta di notevole interesse. I principali riferimenti sono raccolti nelle pagine successive, in schede ed elenchi aperti e future implementazioni.

Nell'ottica di produrre una valutazione complessiva delle aree gioco e del progetto, è stato determinante ampliare la conoscenza specifica sul tema degli spazi fruibili per persone con disabilità, attraverso lo studio di casi internazionali di rilievo.

La selezione di riferimenti progettuali nazionali ed internazionali prende avvio da alcuni casi noti, citati ad esempio in "Inclusive Play Design Guide" ed è stata integrata con esperienze emerse durante gli incontri con esperti nel campo della progettazione e disegno di politiche per l'inclusività e l'accessibilità. La selezione non è fatta per omogeneità di scala e investimento rispetto alle aree gioco inclusive realizzate dal progetto Gioco al Centro, ma con l'idea di individuare spunti progettuali e dispositivi funzionali al progetto inclusivo.

---

## Linee guida e manuali

- **Inclusive Play Design Guide**, è un documento di linee guida per la progettazione di aree gioco inclusive per utenze di diverse forme di disabilità fatto da un gruppo interdisciplinare di esperti in progettazione e sviluppo infantile.

<https://www.accessible-playground.net/wp-content/uploads/2016/05/Inclusive-Play-Design-Guide-LowRes-2.pdf>

- **Everyone can play - A guideline to create inclusive playspaces**, è un documento di linee guide per la pianificazione, il disegno e la valutazione di aree gioco inclusive.

<https://everyonecanplay.nsw.gov.au/sites/default/files/2019-02/Everyone%20Can%20Play%20Guideline.pdf>

- **Developing Accessible Play Space - A Good Practice Guide**, The Office of the Deputy Prime Minister, London (2013), è una guida pratica su come realizzare un parco in forma condivisa.

<http://odpm.gov.uk>

- **ICF - Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute** *International*

*Classification of Functioning, Disability and Health* - trad. it. ICF, Trento, Erickson, (2002), è un manuale di classificazione delle disabilità elaborato dalla Organizzazione Mondiale della Sanità.

- **ICF-CY. Versione per Bambini e Adolescenti**, Trento, Erickson (2007)

## Associazioni, fondazioni e piattaforme

- Sito web creato amatorialmente che raccoglie progetti e iniziative in Italia: <http://www.parchipertutti.com/giochi-parchi-inclusivi-italia/>

- Associazione e sito web su disabilità e inclusività (Bologna): <https://www.acca-parlante.it/chi-siamo/>

- Sito web di informazione di INAIL: <https://www.superabile.it/cs/superabile/home>

- **Accessible Playground**, è una piattaforma di promozione e supporto alla creazione di aree gioco inclusive: <http://www.accessibleplayground.net/>

- **Unlimited Play** è una associazione non-profit che dà supporto nella pianificazione, disegno e realizzazione di aree gioco inclusive. <https://unlimitedplay.org/>

- **Magical Bridge Foundation**, è una associazione non-profit di promozione e sensibilizzazione sul tema della disabilità e di supporto alla realizzazione di spazi adatti in aree gioco, parchi, scuole, musei.

<https://magicalbridge.org/>

- **Harper's playground**, è una associazione non-profit di supporto e promozione di aree gioco adatte a diverse disabilità. <https://www.harperplayground.org/>

- **Shane's inspiration**, è una associazione non-profit internazionale di supporto, promozione e sensibilizzazione sulle tematiche legate alle varie disabilità.

<http://shanesinspiration.org/>  
<https://inclusionmatters.org/>

- **Lu bird's light Foundation**, è una associazione non-profit che raccoglie donazioni per la realizzazione di spazi gioco inclusivi.

<https://lubirdslight.org/>

- **London Play Organization**, è un'organizzazione di promozione e raccolta fondi per la realizzazione di nuovi spazi gioco per i bambini e le bambine della città di Londra.

<https://londonplay.org.uk/>

## Studi e ricerche

• **Tracce di Sport**, è un'attività di ricerca e comunicazione, che ha avuto avvio nell'estate 2010 con un viaggio in Italia, nato su iniziativa di Elena Donaggio (ricercatrice IRS - area Politiche Urbane e Territoriali) e Andrea Zorzi (ex-pallavolista e giornalista) con l'obiettivo di guardare allo sport dalla duplice prospettiva del ricercatore e dello sportivo. Da "Tracce di Sport", è nato nel 2013 il progetto Mi Muovo di promozione dell'attività motoria negli spazi pubblici urbani (parchi, piazze, aree verdi, cortili) intesi come palestre a cielo aperto, attraverso un calendario fitto di eventi svolti con la collaborazione delle associazioni e delle società sportive di zona.

<https://segnalidifuturo.com/item/mi-muovo-la-palestra-sotto-casa-che-non-sai-di-avere/>

<https://progettomimuovo.wordpress.com/>

• **A Scoping review of evidence-informed recommendations for designing Inclusive Playgrounds**, è una revisione della letteratura per affrontare la domanda di ricerca: "Quali sono le raccomandazioni basate sull'evidenza per la progettazione di parchi

giochi inclusivi per consentire la partecipazione dei bambini con disabilità?" È stata presa in considerazione non solo la progettazione fisica dei parchi giochi, ma anche gli ambienti costruiti e sociali che li circondano. [https://www.researchgate.net/publication/351813515\\_A\\_Scoping\\_Review\\_of\\_Evidence-Informed\\_Recommendations\\_for\\_Designing\\_Inclusive\\_Playgrounds](https://www.researchgate.net/publication/351813515_A_Scoping_Review_of_Evidence-Informed_Recommendations_for_Designing_Inclusive_Playgrounds)

• **Designing public playgrounds for inclusion: a scoping review of grey literature guidelines for Universal Design**, è una revisione delle linee guida internazionali per rafforzare la base di conoscenze per la progettazione di parchi giochi pubblici inclusivi. Sono stati identificati tre temi che caratterizzano le considerazioni fondamentali per un buon design: (1) approcci di progettazione, (2) principi di progettazione e (3) raccomandazioni di progettazione.

[https://www.researchgate.net/publication/360503703\\_Designing\\_public\\_playgrounds\\_for\\_inclusion\\_a\\_scoping\\_review\\_of\\_grey\\_literature\\_guidelines\\_for\\_Universal\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/360503703_Designing_public_playgrounds_for_inclusion_a_scoping_review_of_grey_literature_guidelines_for_Universal_Design)

• **Reclaim the street, reclaim the school. Lo spazio urbano delle scuole tra urbanistica, mobilità e**

**istruzione**, è un contributo che discute l'esperienza di Torino Mobility Lab, un progetto di mobilità sostenibile finanziato nell'ambito del Programma sperimentale nazionale di mobilità sostenibile casa-scuola e casa-lavoro dal Ministero dell'Ambiente. A partire da uno sguardo mirato sul ruolo, le condizioni di accesso e le forme di mobilità e d'uso degli spazi pubblici in relazione alle scuole cittadine presenti nel quartiere di San Salvario, il progetto aspira all'elaborazione e sperimentazione di un "piano attuativo della mobilità d'ambito": una sorta di anello di congiunzione tra pianificazione generale e attuativa della mobilità, ma che, al contempo, ha l'ambizione di costruire connessioni ulteriori, anzitutto tra i temi (e gli strumenti) della mobilità, dell'ambiente, dell'istruzione e dell'edilizia scolastica.

[https://issuu.com/planumnet/docs/volume\\_01\\_ok/s/12206743w](https://issuu.com/planumnet/docs/volume_01_ok/s/12206743w)

## ICF - Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute

La classificazione ICF rappresenta un nuovo approccio al concetto di disabilità che l'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità), ha presentato nel 2001. La classificazione è stata approvata dall'Assemblea Mondiale della Sanità e accettata da 191 Paesi, inclusa l'Italia che è tra i 65 paesi che hanno contribuito alla sua creazione. L'ICF rappresenta un sistema concettuale universale, che risulta applicabile non solo alle persone con disabilità ma riguarda tutti. Essa ha lo scopo di fornire **un linguaggio comune per la descrizione della salute e delle condizioni ad essa correlate**. Secondo l'approccio ICF, **il soggetto di riferimento è l'uomo, le cui abilità si definiscono non solo in base alle caratteristiche strutturali (fisiche e psicologiche), ma anche alle capacità di svolgere attività in autonomia e partecipare alla vita sociale**. Migliori sono le condizioni ambientali, e maggiore è la possibilità che una persona con limitate capacità motorie o sensoriali possa comunque svolgere delle attività ed avere una soddisfacente vita sociale. L'ICF dunque descrive e misura la disabilità di un individuo in un dato momento e in un dato ambiente considerando tutte le componenti: il quadro funzionale, attività e partecipazione, fattori ambientali. Secondo l'ICF le relazioni tra l'uomo e l'ambiente possono essere descritte sistematicamente osservando quattro aspetti. I primi due sono fattori relativi all'individuo (funzionamento e disabilità): 1. funzioni e strutture del corpo (aspetti medico-sanitari: mentali, della voce, movimento); 2. attività e partecipazione (aspetti relativi al benessere psico-fisico: apprendimento, relazioni interpersonali, cura della persona); i secondi due sono fattori esterni all'individuo (fattori contestuali): 3. fattori ambientali (ambiente costruito, culturale, fattori politici in cui la persona vive); 4. fattori personali (genere, età, carattere, educazione). «La maggiore o minore gravità della disabilità di una persona non dipende esclusivamente dal suo stato di salute, ma anche dalle condizioni ambientali in cui si trova a vivere. A parità di condizioni di salute è possibile descrivere e misurare l'impatto negativo o positivo dell'ambiente circostante nelle attività e nella partecipazione di un individuo»

Questa lettura restituisce un **ruolo cruciale al progetto degli spazi che sono preposti all'inclusione, all'integrazione attraverso il gioco**, e alla loro relazione con il resto dello spazio pubblico della città.

Fonti: [http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43737/9789241547321\\_eng.pdf?sequence=1](http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43737/9789241547321_eng.pdf?sequence=1)  
<https://www.iissorioli.edu.it/wp-content/uploads/22-icf-manuale-1-cj.pdf>



## Inclusive Play Design Guide

J.C. Boushh et al.

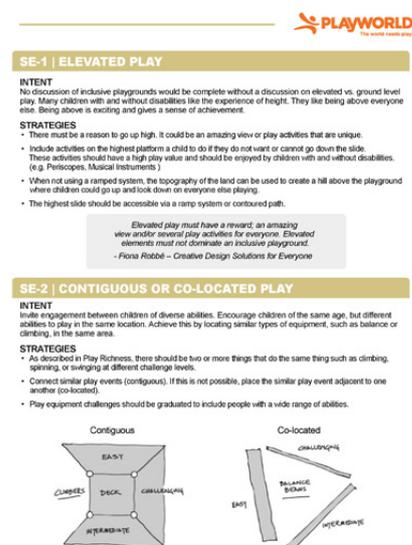
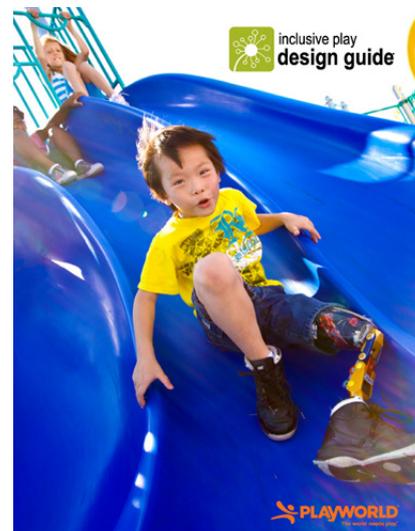
È un manuale dal contenuto esaustivo e molto ricco di suggerimenti specialmente per quanto riguarda il layout dell'area a 360 gradi: dall'accessibilità all'area, incluso l'accesso ad ogni elemento e relativi dispositivi di transizione (piccole piattaforme per sedersi e appoggiarsi, spazi utili per lo spostamento/manovre delle sedie a rotelle, ecc.), alla selezione e disposizione del singolo gioco con l'obiettivo di creare un'esperienza sociale, emozionale, fisica e sensoriale inclusiva, positiva, diversificata e sicura.

Fra le numerose indicazioni progettuali contenute nel documento si evidenziano:

- l'uso delle **panchine come elemento di bordo/delimitazione dello spazio** (*perimeter fencing*) e di **segnalazione di percorsi** (*accessible routes*);
- la creazione di un **spazio di mediazione fra interno ed esterno**, come un **foyer** (*entry way & orientation*);
- l'uso dei **colori e dei materiali** per una lettura dello spazio (*wayfinding*) chiara e immediata;
- l'uso di **elementi verdi e naturali come caratterizzanti dello spazio** (ad esempio arbusti, prati, sassi) e come **perimetro dell'area di gioco** (*perimeter containment*);
- l'uso di un percorso (*orientation path*) in un materiale diverso (per colore e/o per natura) che orienti il movimento nello spazio-gioco, come un **"nastro" che si srotola collegando i giochi** (ad esempio come un bordo perimetrale oppure come una spina centrale).
- l'uso di **dispositivi di transizione** (*transfer platforms*), cioè spazi di seduta e appoggio fra il percorso e il gioco, molto utili all'utente in sedia a rotelle;
- l'offerta di giochi dovrebbe includere **tre modalità di esperienza** (fisica come scivoli, altalene, percorsi per l'equilibrio, sensoriale come giochi tattili o sonori e sociale, cioè giochi da fare in due come l'altalena basculante);
- l'impianto dovrebbe contenere **giochi simili con diversi livelli di difficoltà raggruppati** (vedi immagine) per incentivare bambini e bambine con abilità diverse a giocare ravvicinati (*contiguous or co-located play*).

Per questa ricerca il manuale è stato un **importante riferimento analitico/progettuale**, una guida allo sguardo delle azioni progettuali vincenti per la costruzione di ambienti sicuri, ricchi di stimoli e che promuovono l'autonomia nel suo uso da parte dell'utenza con disabilità.

Fonti: <https://www.accessibleplayground.net/wp-content/uploads/2016/05/Inclusive-Play-Design-Guide-LowRes-2.pdf>



## Realizzazioni di parchi inclusivi

- **Clemyjontri Park**

McLean, Virginia, Stati Uniti  
2006

<https://www.fairfaxcounty.gov/parks/clemyjontri>  
<http://friendsofclemy.com/>  
<https://www.fxva.com/clemyjontri-park/>

- **Salem Rehab Adaptive Playground**

Portland, Oregon, Stati Uniti  
2016

<https://archive.curbed.com/2018/7/20/17582148/accessible-playgrounds-design-ada-standards-inclusive>  
<https://2inkstudio.com/work/salem-rehab-adaptive-playground/>

- **Tuen Mun Park**

Distretto di Tuen Mun, Hong Kong  
2017

<https://www.youth.gov.hk/en/gov-job/stories/detail.htm?content-id=2374680&section=GO-VJOB>  
[https://www.lcsd.gov.hk/en/parks/tmp/facilities/facilities\\_p4.html](https://www.lcsd.gov.hk/en/parks/tmp/facilities/facilities_p4.html)  
<https://www.playtimes.com.hk/inclusive-playground-in-tuen-mun-park/>

- **Parco Inclusivo via delle Acacie**

Fontaniva, Italia  
2016

<http://www.parchipertutti.com/la-nostra-gita-al-parco-giochi-inclusivo-di-fontaniva/>  
<https://www.inclusiveplaysolutions.com/index.php/it/idee-e-soluzioni-gioco/2-non-categorizzato/27-progetto-centro-estivo-inclusivo-fontaniva-pd>

- **Parco Federico Fellini**

Rimini, Italia  
2016

<http://www.parchipertutti.com/area-giochi-inclusiva-tutti-bordo/>  
<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20201005-nf-rimini-parco-senza-barriere.html>

- **Il Parco dei Suoni**

Palermo, Italia  
2021

<https://www.parcodesuoni.it/>  
<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20210609-nf-nasce-il-parco-dei-suoni.html>

• **Saluda Shoals Park**  
Columbia, Carolina del Sud,  
Stati Uniti  
**2019**

<https://churchrecreation.com/projects/saluda-shoals-park/>

<https://whosonthemove.com/grand-opening-for-saluda-shoals-parks-universally-inclusive-playground-to-be-held-august-24-2019/>

• **Magical Bridge Playground**  
Palo Alto, California, Stati  
Uniti

**2020**

<https://www.pbs.org/newshour/show/a-playground-for-everyone-no-matter-your-age-or-ability>

<https://www.redwoodcity.org/departments/parks-recreation-and-community-services/magical-bridge-playgroundhttps://magicalbridge.org/>

## Clemyjontri Park

Il parco è costituito da un'area gioco di circa 20.000 mq pensata per persone affette da diverse disabilità: motorie (utenti di sedie a rotelle, deambulatori o bretelle), sensoriali o dello sviluppo. Ha due percorsi principali di accesso, uno dall'area di sosta temporanea dell'auto e l'altro dal parcheggio attrezzato di posti auto per disabili. Oltre agli elementi verticali è di un certo interesse il disegno complessivo della **pavimentazione progettata come segnaletica** (con colori diversi per ciascuna delle 4 macro aree), **come gioco** (con gli scacchi o la pista di atletica), **come percorso di circolazione** (con un nastro che avvolge le macro aree) e **come materiale didattico** (con i colori dell'arcobaleno o il sistema stradale con cui imparare le prime nozioni del Codice della Strada).

Luogo: McLean, Virginia, Stati Uniti

Data realizzazione: 2006



- La multifunzionalità del suolo arricchisce l'area di inaspettate opportunità di gioco
- Strutture coperte forniscono aree ombreggiate e attrezzate per piccoli eventi



Fonti: <https://www.fairfaxcounty.gov/parks/clemyjontri>  
<http://friendsofclemy.com/>; <https://www.fxva.com/clemyjontri-park/>

## Salem Rehab Adaptive Playground

Questa area gioco inclusiva si presenta come un vero e proprio spazio di riabilitazione a cielo aperto. Ha un impianto chiuso, circondato da recinzioni e da zone a verde poste a una quota più alta rispetto alle superfici del gioco e vi si accede da tre punti: uno in continuità con il parcheggio, dotato di posti auto per disabili, un secondo direttamente dalla porta d'ingresso del Centro di Riabilitazione e il terzo per gli abitanti della zona, attraverso un marciapiede. Le aree all'interno sono delimitate da diversi tratti di muretti e sedute e la pavimentazione è usata come dispositivo di delimitazione delle aree di ingombro dei giochi/attrezzi. Un nastro perimetrale circonda l'area dei giochi e rappresenta anche un percorso attrezzato per esercizi di riabilitazione.

Luogo: Portland, Oregon, Stati Uniti

Data realizzazione: 2016



- Un nastro curvilineo organizza un circuito terapeutico
- L'uso di differenti quote del suolo identifica e protegge l'area gioco



Fonti: <https://archive.curbed.com/2018/7/20/17582148/accessible-playgrounds-design-ada-standards-inclusive>  
<https://2inkstudio.com/work/salem-rehab-adaptive-playground/>

## Tuen Mun Park

Il parco è un progetto pilota nato da un concorso di idee poi sviluppato all'interno dei dipartimenti del Municipio di Hong Kong. All'interno di un processo di co-design sono stati invitati a partecipare ai workshop diversi attori e sono state raccolte le opinioni dei potenziali utenti (*user-oriented approach*). I bambini e gli esperti sono stati coinvolti in laboratori esperienziali e in sessioni di prove di gioco con l'obiettivo di promuovere e testare il progetto. In questi eventi si è potuto osservare l'uso del parco, sondare le opinioni degli utenti e condurre valutazioni per il miglioramento continuo delle strutture e della gestione dell'area. Per ciò che riguarda il layout, il progetto raggruppa gli elementi di gioco simili (*co-located*) ma che richiedono diversi livelli di abilità incoraggiando bambini e bambine della stessa età ma con abilità diverse, a giocare nello stesso luogo.

Luogo: Distretto di Tuen Mun, Hong Kong

Data realizzazione: 2017



- Raggruppamento di elementi simili per diversi gradi di abilità
- Processo partecipativo *user-oriented* continuo



Fonti: <https://www.youth.gov.hk/en/gov-job/stories/detail.htm?content-id=2374680&section=GOVJOB>  
[https://www.lcsd.gov.hk/en/parks/tmp/facilities/facilities\\_p4.html](https://www.lcsd.gov.hk/en/parks/tmp/facilities/facilities_p4.html)  
<https://www.playtimes.com.hk/inclusive-playground-in-tuen-mun-park/>

## Saluda Shoals Park

L'area gioco è stata progettata con grande attenzione per l'utenza in sedie a rotelle, infatti gli spazi fra i singoli giochi sono ampi ed i percorsi (in blu e in cemento chiaro) sono sgomberi da barriere fisiche e segnalati in modo evidente. È interessante l'uso del "nastro" azzurro che ha la doppia funzione di marcare l'area di ingombro del singolo gioco e insieme quella di segnalare un percorso fluido di spostamento tra un gioco e l'altro. L'area ha un impianto semi-aperto, poichè **le delimitazioni sono date da una lunga rampa e dai movimenti di terra.** Nella disposizione dei giochi vi è una netta separazione tra quelli per il gioco statico (come i giochi musicali) e quelli di movimento.

Luogo: Columbia, Carolina del Sud, Stati Uniti

Data realizzazione: 2019



- Forme e colori delle pavimentazioni facilitano l'orientarsi nello spazio
- La modellazione del suolo è usata per la costruzione di spazi protetti



Fonti: <https://churchichrecreation.com/projects/saluda-shoals-park/>  
<https://whosonthemove.com/grand-opening-for-saluda-shoals-parks-universally-inclusive-playground-to-be-held-august-24-2019/>

## Magical Bridge Playground

Il parco, detto *1-in-4 of us park*, è progettato per persone con disabilità fisiche, cognitive, sensoriali, condizioni mediche fragili e/o popolazione anziana. Si tratta di un'area gioco con una superficie di circa 13.000 mq che presenta una netta separazione in termini spaziali tra tipologie di giochi: scivoli, giochi d'acqua, altalene, giostre girevoli, ecc. Il tessuto connettivo fra i diversi ambiti è costituito da un percorso delimitato da tratti di muretti/sedute che insieme alle panchine e ad alcuni giochi (come gli scivoli Dignity Landings™) creano numerose opportunità di sedersi, appoggiarsi e riposarsi a distanze ravvicinate, creando un'**alternanza fra zone di movimento e zone statiche**. L'area ha un impianto chiuso con appena tre porte di accesso: è in parte recintata e in parte chiusa dalle rampe e dai movimenti di terra.

Luogo: Palo Alto, California, Stati Uniti

Data realizzazione: 2020



- Ad ogni attività di gioco è dedicato un ambito facilmente identificabile



Fonti: <https://www.pbs.org/newshour/show/a-playground-for-everyone-no-matter-your-age-or-ability>  
<https://www.redwoodcity.org/departments/parks-recreation-and-community-services/magical-bridge-playground><https://magicalbridge.org/>

## Parco Inclusivo via delle Acacie

Il parco è utilizzato come un'importante risorsa spaziale educativa e socializzante del **Centro Estivo Inclusivo**, un programma pedagogico per bambini/e e ragazzi/e dai 5 ai 14 anni. L'obiettivo del programma è quello di **far esprimere alla struttura parco le potenzialità formative, inclusive e di sostegno alla famiglia**. Essendo lo spazio del gioco un elemento facilitatore dell'apprendimento, è punto di riferimento per la pianificazione delle attività e nel garantire la buona osservanza delle norme di sicurezza. Il parco è dotato di circa **15 strutture gioco progettate per bambini e bambine con diverse forme di disabilità** ed è fornito di piccole automobili che possono essere guidate in autonomia dal bambino o con la spinta dei genitori. Queste sostituiscono le sedie a rotelle che possono essere lasciate all'entrata del parco.

Luogo: Fontaniva, Italia

Data realizzazione: 2016



- I bambini e le bambine possono muoversi all'interno dell'area con piccole automobili
- L'area gioco è la sede di un centro estivo inclusivo



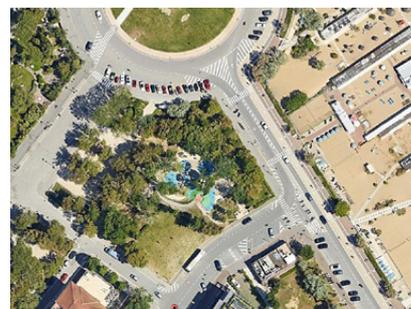
Fonti: <http://www.parchipertutti.com/la-nostra-gita-al-parco-giochi-inclusivo-di-fontaniva/>  
<https://www.inclusiveplaysolutions.com/index.php/it/idee-e-soluzioni-gioco/2-non-categorizzato/27-progetto-centro-estivo-inclusivo-fontaniva-pd>

## Parco Federico Fellini

L'area gioco ha una posizione centrale nella città, davanti al lungomare attrezzato. Vi si accede in due punti dalle strade che lo delimitano ed è dotato di posti auto per disabili nell'immediato perimetro. L'impianto, parzialmente chiuso dalla struttura dello scivolo, è accessibile nei confronti di una disabilità motoria attraverso una rampa e una scala attrezzata per la discesa delle sedie a rotelle. Il "nastro", o percorso di circolazione, è in cemento ed è posto sul perimetro, tangente alle isole di gioco in pavimentazione antitrauma colorata. Sia i giochi che il resto delle dotazioni (tavoli, sedute, corrimano) sono adatti per le disabilità motorie che fanno quindi uso di sedie a rotelle. È da evidenziare la realizzazione di **dispositivi di transizione** (piattaforme per sedersi), ad esempio nello scivolo, punto focale del parco.

Luogo: Rimini, Italia

Data realizzazione: 2016



- Piccoli dispositivi di transizione sono stati inseriti nei giochi
- Lungo il "nastro" la segnaletica per disabilità visive indica la posizione dei giochi



Fonti: <http://www.parchipertutti.com/area-giochi-inclusiva-tutti-bordo/>  
<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20201005-nf-rimini-parco-senza-barriere.html>

## Il Parco dei Suoni

L'area gioco inclusiva è inserita nel Parco sportivo inclusivo polifunzionale dell'Istituto dei Ciechi di Palermo. Si trova all'interno della corte e vi si accede da una sola entrata pubblica attraverso la portineria dell'edificio. I maggiori fruitori dell'area sono persone con disabilità visive e/o uditive e persone con disturbi del neurosviluppo. L'area è costituita da quattro spazi-gioco per attività ludico-motorie e perimetrata da un percorso "nastro" che va a costituire una pista di atletica di 100 metri. Gli ambiti interni hanno accesso diretto dalla pista e sono connessi due a due attraverso una pavimentazione continua nel materiale e nel colore. Le superfici risultanti interne sono a prato e le zone di riposo dotate di sedute sono posizionate esterne al nastro, lungo il viale di circolazione del parco.

Luogo: Palermo, Italia

Data realizzazione: 2021



- Il disegno delle superfici supporta sia attività sportive che di gioco
- L'area è definita da un anello per la corsa



Fonti: <https://www.parcodesuoni.it/>

<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20210609-nf-nasce-il-parco-dei-suoni.html>



PARTE 7

# LINEE GUIDA

Una piccola guida per la realizzazione di  
parchi gioco inclusivi: principi generali e  
suggerimenti puntuali

---

10 principi guida

---

## **Ruolo, forma ed usi delle linee guida**

Leggendo i progetti e il processo che li ha costruiti emerge in modo chiaro un approccio in evoluzione, esito di un'azione di apprendimento del progetto stesso in chiave di *learning by doing*.

L'apprendimento interno al gruppo Gioco al Centro ha portato nel tempo ad affinare competenze e promuovere un sempre più marcato atteggiamento del progetto inclusivo a tutto tondo. Su questa stessa linea si collocano alcune considerazioni che possono contribuire a indirizzare sviluppi futuri del progetto.

La ricerca sviluppata in questi mesi ha individuato alcune questioni significative che rappresentano i temi prioritari che dovrebbero orientare il progetto di aree gioco inclusive, insieme ad alcuni principi che compongono le linee guida per parchi gioco inclusivi: un contributo che vuole collocarsi in relazione ad una riflessione generale sul ruolo di tali spazi, così come contribuire in modo operativo alla individuazione di aspetti chiave per realizzazioni future.

Una serie di indicazioni atte ad orientare processi e progetti di natura confrontabile a quella promossa dal progetto "Gioco al Centro". Si tratta di contesti omologhi le cui principali caratteristiche (e condizioni di applicabilità) sono: la scala medio-piccola dell'intervento, la dimensione significativa ma contenuta del finanziamento e, non da ultimo, la sinergia che necessariamente deve crearsi tra progettisti, amministrazioni, finanziatori, soggetti realizzatori e fruitori.

## 10 principi guida

Ogni nuova area gioco inclusiva sarà l'esito di un percorso progettuale specifico nato dal confronto con le contingenze del contesto in cui si inserisce. Ciò nonostante ogni progetto/realizzazione dovrebbe poter trattare alcune questioni puntuali che appaiono irrinunciabili. Esse sono qui raccolte attraverso la descrizione di dieci gruppi di indicazioni e suggerimenti, principi strutturali per approcciare il progetto di aree gioco inclusive da declinare necessariamente in relazione alla specificità del caso.

I dieci principi sono presentati descrivendo il ruolo e le prestazioni dell'area attraverso più scale, dalla scala territoriale o della città, alla scala degli elementi di arredo urbano. Essi toccano dieci aspetti, molto diversi ma tutti rilevanti, attraverso cui si suggerisce di approcciare il progetto di tali spazi, qui elencati e poi articolati puntualmente nelle pagine che seguono.

### Dimensioni che articolano i principi

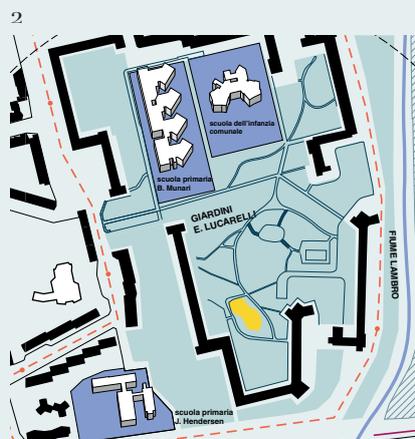
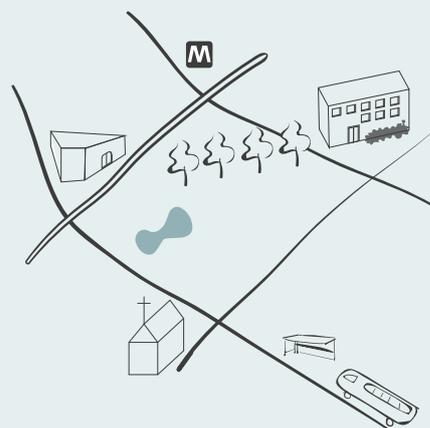
- 1 **Identificazione dell'area**
- 2 **Sistemi di spazi pubblici**
- 3 **Comunicazione**
- 4 **Uso di elementi naturali**
- 5 **Articolazione dello spazio gioco**
- 6 **Carattere di dispositivi e arredo**
- 7 **Gioco sfidante**
- 8 **Parco giochi per tutti**
- 9 **Un ampio processo**
- 10 **Un'azione culturale**

# 1 Identificazione dell'area

**Localizzare l'area gioco inclusiva in prossimità di linee di trasporto pubblico e di servizi pubblici locali**

Nell'individuare i luoghi dove realizzare nuove aree gioco inclusive è preferibile scegliere ambiti prossimi a fermate del trasporto pubblico, garantendo una buona accessibilità anche a chi non abita nelle vicinanze.

Per promuovere la frequentazione delle aree gioco è opportuno considerare questi luoghi parte integrante del sistema locale dei servizi alla persona e, per questo, collocarle in prossimità di scuole, di sedi associative e di servizi di svariata natura, non solo dedicati alla disabilità ma anche culturali, sportivi, ecc.



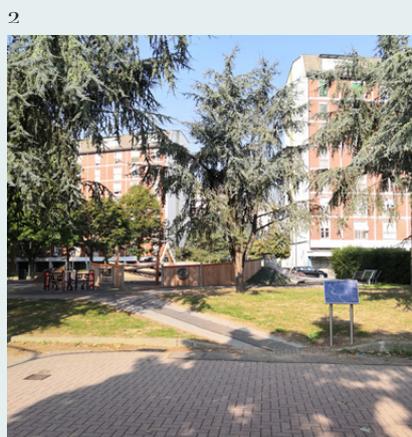
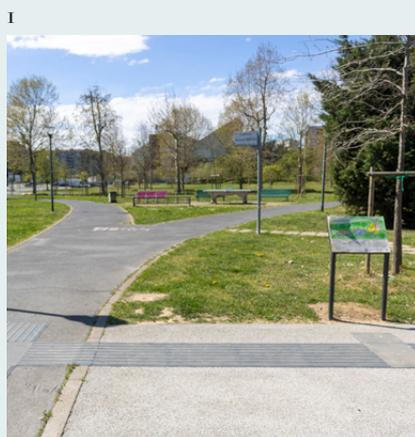
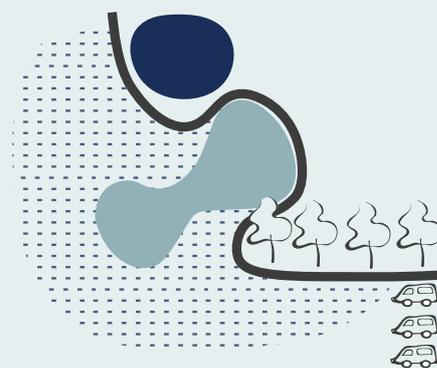
1. L'area gioco dei Giardini Montanelli è parte integrante del sistema di spazi e servizi pubblici (tra i quali dei musei) che caratterizzano i Giardini e il suo intorno.

2. L'area gioco dei Giardini Lucarelli è posta all'interno di una corte del q.re Feltre dove sono presenti due scuole di primo grado oltre ad aree verdi e sportive.

## 2 Sistemi di spazi pubblici

Integrare l'area gioco inclusiva alla rete degli spazi pubblici presenti, ponendo particolare attenzione alla gradualità del passaggio tra condizioni spaziali diverse

L'accessibilità ciclo-pedonale all'area gioco dovrà essere pensata in continuità con lo spazio pubblico esistente agganciando percorsi, integrando aree verdi, eventualmente anche indicandone opportune modifiche come ampliamento di tracciati o allargamento di sezioni pedonali. Particolare attenzione dovrà essere posta nel costruire situazioni di passaggio graduale tra il contesto urbano e l'area gioco, modulando la relazione tra ambiti più protetti, chiusi e/o coperti, e via via più aperti.



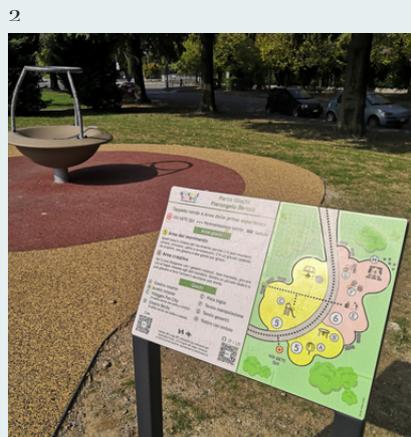
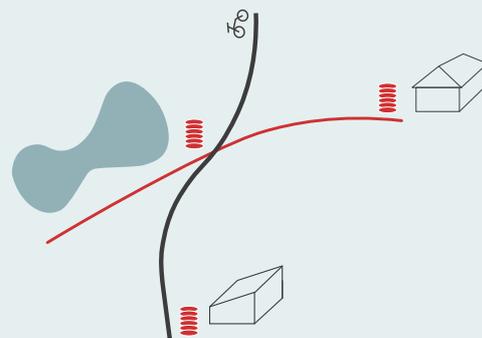
1. L'area gioco dei Giardini Bertoli è integrata nella rete di percorsi ciclo-pedonali della Spina Verde del Gallaratese.

2. L'area gioco dei Giardini di piazza Paci si integra al sistema di spazi pubblici della grande corte del q.re Sant'Ambrogio II.

### 3 Comunicazione

## Segnalare la presenza dell'area gioco inclusiva e la sua raggiungibilità nell'intorno

È opportuno comunicare la presenza dell'area gioco inclusiva all'interno del contesto urbano di riferimento, sia segnalando visivamente gli ingressi, sia indicando la sua raggiungibilità da luoghi e servizi pubblici nelle vicinanze. Sarà interessante sperimentare questa comunicazione con linguaggi e strumenti sperimentali e accessibili a tutti, utilizzando ad esempio elementi grafici, tattili, linguaggi CAA, QRcode, ecc.



1. I pannelli descrittivi dell'area per ipovedenti dei Giardini di Villa Finzi e dei Giardini Lucarelli.

2. I pannelli informativi dell'area gioco Bertoli oltre a orientare provano a raccontare la disabilità.

## 4 Uso di elementi naturali

### Prevedere la presenza di elementi naturali e valorizzare la relazione con le dotazioni verdi prossime

La presenza della “natura” (elementi naturali) è un aspetto irrinunciabile nella progettazione di aree gioco inclusive per il contributo in termini di benessere che produce e per la moltiplicazione delle occasioni di gioco che fornisce. Questa relazione si può garantire sia creando una stretta integrazione dell’area del gioco con spazi aperti naturali che già esistono e sono limitrofi all’area, sia prevedendo tra le nuove dotazioni superfici e attrezzature per il gioco che utilizzano materiali naturali/vegetali (prati, tronchi, acqua, ecc.).



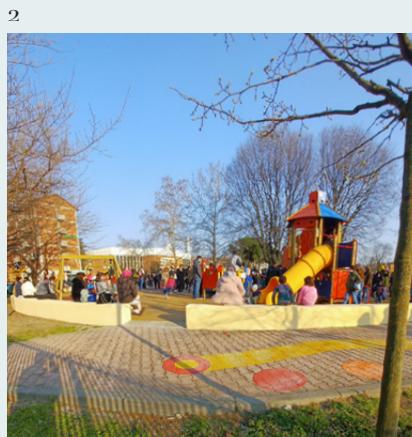
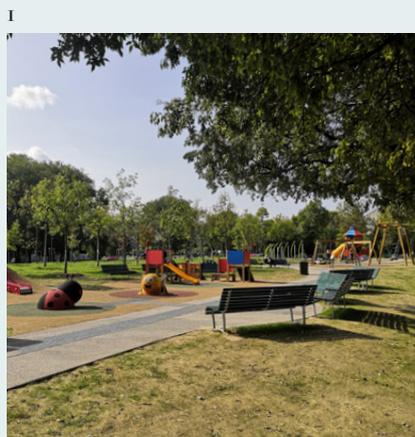
1. Il disegno dell’area gioco di via Martinetti integra la vegetazione preesistente per creare condizioni di gioco ombreggiate.

2. Elementi realizzati in legno naturale nei Giardini di Chiesa Rossa.

## 5 Articolazione dello spazio gioco

**Moltiplicare le possibilità e modalità di fruizione offerte dall'area creando condizioni spaziali diversificate**

È opportuno che l'area gioco preveda modalità di fruizione differenti. L'articolazione può essere prodotta, ad esempio, usando pavimentazioni diverse, prevedendo dislivelli, localizzando elementi ombreggianti, lavorando sulla densificazione e rarefazione delle attrezzature. Dovranno essere garantite sia situazioni protette per “attività di quiete”, sia condizioni più aperte per consentire “attività di movimento”. La presenza di situazioni variegata dovrà essere valutata in relazione alla dimensione complessiva dell'area gioco.



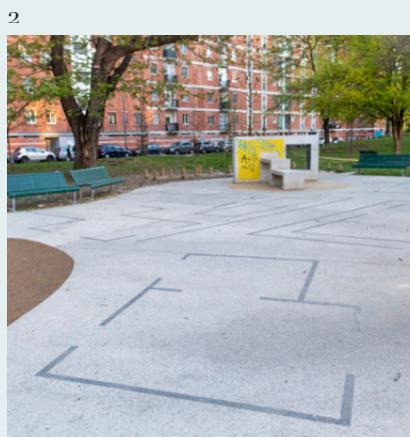
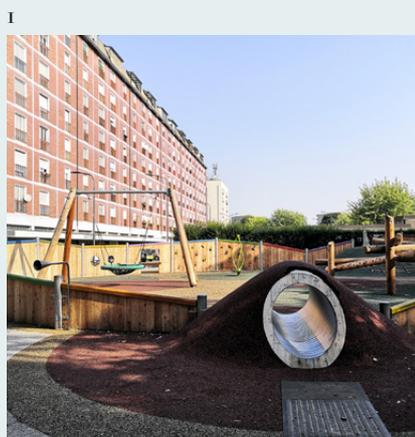
1. L'area gioco Bertoli è articolata in isole tematiche riconoscibili.

2. Una lunga panca curvilinea in cemento nell'area gioco di piazza Ovidio separa gli ambiti con le attrezzature per il gioco da quelli aperti ad usi più ibridi.

## 6 Carattere di dispositivi e arredo

Promuovere la versatilità d'uso e la libera interpretazione degli elementi di arredo e delle attrezzature per il gioco

Nella scelta e nel progetto delle attrezzature per il gioco si dovrà tenere conto della reale inclusività verso tutti favorendo occasioni di confronto e relazione tra bambine e bambini o, in generale, tra i fruitori. Ciò può essere promosso combinando le attrezzature per il gioco “a catalogo” con ulteriori elementi di arredo semplici ma plurifunzionali: ad esempio sedute che possono essere supporto per attività di gioco simbolico, elementi di arredo come muretti, giochi, sedute che identificano ambiti differenti divenendo soglie o punti di contatto e relazione.



1. Una struttura ad anello nell'area gioco di piazza Paci organizza e mette in relazione tra loro ambiti e attrezzature per il gioco.

2. Nell'area gioco Lucarelli una superficie pavimentata e una struttura in cemento propongono un ambito per il gioco libero.

## 7 Gioco sfidante

Garantire la possibilità di fruizione di una medesima attività di gioco ad utenti con differenti competenze e abilità

Nella scelta e nel progetto delle attrezzature per il gioco è auspicabile che bambine e bambini con competenze e abilità differenti possano svolgere la medesima attività di gioco. Differenti gradi di difficoltà possono essere garantiti sia con l'articolazione di un'unica struttura per il gioco sia con l'installazione di attrezzature differenti che si rivolgono a particolari target, non necessariamente suddivisi per età. Questo rende il gioco un momento di effettiva accessibilità per tutti e, allo stesso tempo, promuove l'iniziativa delle bambine e dei bambini che sono incuriositi dall'aspetto sfidante dell'attività e diventano anche consapevoli della propria competenza.



1



2



1. Le isole dell'area gioco Bertoli si caratterizzano per attività tematiche ospitando attrezzature che richiedono competenze differenti.

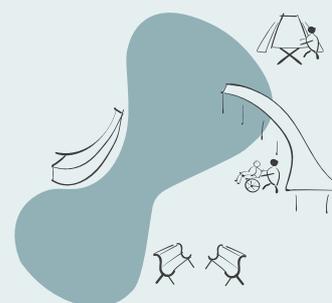
2. Diverse tipologie di altalene articolano lo spazio dei Giardini di Piazza Ovidio.

## 8

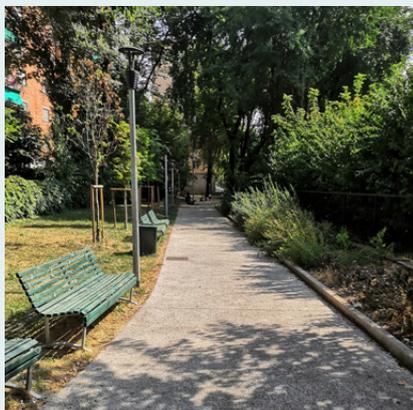
## Parco giochi per tutti

## Predisporre dotazioni e arredi accoglienti anche per altri utenti del parco oltre a bambini/e e ragazzi

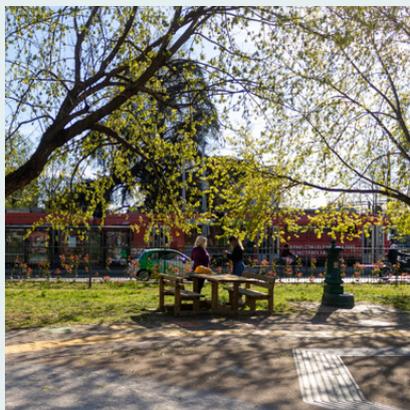
L'articolazione spaziale e le dotazioni previste dal progetto devono garantire l'uso ampio e vario dell'area ricordando che, pur nella loro tematicità, gli spazi per il gioco sono spazi pubblici aperti a tutti i cittadini. In particolare, vista la possibile utenza variegata, andranno previsti spazi ed attrezzature che consentono pratiche e usi dell'area anche da parte di adulti senza creare situazioni di conflitto. Inoltre andrà progettato uno spazio di quiete, utile ad accogliere la sosta di chi accompagna bambine e bambini, oltre che per altre fasce di utenti fragili come gli anziani, considerando che il parco sarà abitato in forme diverse nell'arco della giornata e nei diversi periodi dell'anno.



1



2



1. L'ambito di ingresso dell'area gioco di via Martinetti, tranquillo e soleggiato, è particolarmente frequentato da persone anziane.

2. Il tavolo dell'area gioco di piazza Ovidio è l'occasione per una pausa pranzo, la lettura del giornale e più in generale ritrovo per adulti.

9 Un ampio processo

Co-progettare il parco come un percorso di lunga durata, dall'ingaggio all'animazione, fino al rilascio della dotazione alla città



La realizzazione del parco potrà essere intesa come un'esperienza di scambio e arricchimento per la città o l'ambito locale di riferimento, in cui più competenze si intersecano per promuovere una trasformazione strettamente correlata al contesto, e perciò unica. In questo processo di lunga durata, sarà decisivo individuare soggetti esperti, pubblici e privati, attivi sugli aspetti culturali, artistici, dell'infanzia, sensibili al tema delle diverse abilità, ecc. e promuovere un'interlocazione permanente per individuare bisogni specifici, occasioni di relazione, promuovere un programma di animazione, ma soprattutto di utilizzo ricorrente/ricorsivo. In questo modo i soggetti potranno promuovere a loro volta la cura e il presidio dei luoghi.

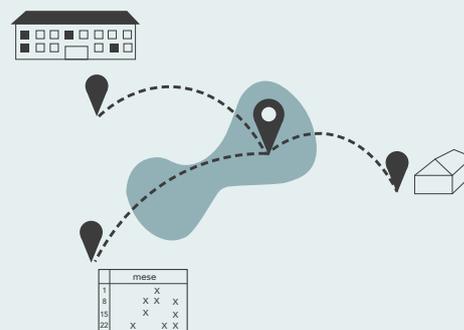


1. All'interno dei Giardini di Villa Finzi la presenza di associazioni che trattano la disabilità e di servizi scolastici e ricreativi è una risorsa per un processo di ideazione e accompagnamento condiviso.
2. L'area gioco di piazza Paci è un nodo della rete di spazi usati dal progetto BaronAbilia per diffondere il tema dell'inclusività in quartiere.

## 10 Un'azione culturale

### Costruire relazioni e progettualità in rete per diffondere la cultura dell'inclusività

È auspicabile che l'area gioco diventi un epicentro di diffusione della cultura dell'inclusività nel quartiere e poi, in rete, nella città. L'area gioco potrà essere sede di iniziative sull'educazione alla diversità in relazione con altri luoghi e servizi sia di quartiere sia di rilevanza cittadina. Ogni area potrà essere pensata come un frammento di una rete di luoghi in grado di diffondere, attraverso l'esperienza diretta, conoscenza sulle diversità. Occorrerà prestare particolare attenzione all'aspetto comunicativo, individuando modalità di informazione e diffusione delle attività e della presenza stessa del parco, lavorando sugli aspetti di natura più generale e divulgativa della cultura dell'inclusione a partire da spazi reali.



1



2



1. L'area gioco Bertoli è l'epicentro del progetto *Liberi di Essere* promosso da una rete di associazioni per promuovere la cultura dell'inclusività.

2. L'area gioco dei Giardini di Chiesa Rossa offre un programma di animazione per bambine e bambini con proposte di arte e lettura e un workshop sul gioco inclusivo aperto alla cittadinanza.

