



Centro Studi
«C. Pagliarini»
Palermo



Rimettiamo in gioco...



...il diritto al gioco

*Suggerimenti, idee e una ricerca sul campo
con i bambini e gli adolescenti di Palermo*

CENTRO DI SERVIZI PER IL VOLONTARIATO DI PALERMO

RIMETTIAMO IN GIOCO IL DIRITTO AL GIOCO
*Suggerimenti, idee e una ricerca sul campo
con i bambini e gli adolescenti di Palermo*

ARCIRAGAZZI NAZIONALE
ARCIRAGAZZI SICILIA
CENTRO STUDI «CARLO PAGLIARINI» PALERMO
CIRCOLO ARCIRAGAZZI PALERMO



Pubblicazione realizzata con il contributo
del Comitato di Gestione del Fondo Speciale
per il Volontariato della Regione Siciliana
finanziato dalle Fondazioni:
– Monte dei Paschi di Siena
– Cariplo
– Compagnia di S. Paolo
– Banco di Sicilia

Printed in Italy
© CeSVoP, 2010
Centro di Servizi per il Volontariato di Palermo

Foto di copertina: *San José Library* (tratta da flickr.com con licenza d'uso
Creative Commons)

Ideazione e cura della ricerca: *Chiara De Franchis e Anna Milio*

Analisi dei dati: *Maria Rosaria Iannibelli e Daiana Papa*

Collaborazione al progetto:

Pasquale D'Andrea, Angela Di Maio, Marcella Silvestre, Michela Uzzo

Impaginazione e ottimizzazione: *Nunzio Bruno*

Distribuzione gratuita. Vietata la vendita

ISBN 978-88-6352-046-0

Rimettiano in gioco il diritto al gioco

*Suggerimenti, idee e una ricerca sul campo
con i bambini e gli adolescenti di Palermo*

Centro di Servizi per il Volontariato di Palermo

Presentazione di F. Siringo	pag. 7
Introduzione	» 9
I soggetti proponenti	» 13
Arciragazzi Nazionale	» 15
Arciragazzi Sicilia	» 19
Centro Studi «Carlo Pagliarini»	» 21
Circolo Arciragazzi Palermo	» 23
Rimettiamo in gioco il diritto al gioco	» 25
Capitolo primo. Il gioco è un diritto	» 27
Legge 27 maggio 1991, n. 176	» 28
Capitolo secondo. Il gioco	» 55
1. Frammenti sul gioco	» 55
2. Verso una possibile definizione del gioco	» 56
3. Il gioco come opzione culturale-sociale-politico-pedagogica	» 56
Capitolo terzo. La ricerca	» 59
1. Presentazione	» 59
2. La metodologia	» 59
2.1. Strumenti	» 59
2.2. Soggetti coinvolti	» 61
3. I risultati	» 62
3.1. Parte quantitativa.	» 62
3.2. Parte qualitativa	» 72
Capitolo quarto. L'approccio metodologico	» 85
1. L'Arciragazzi e il gioco	» 85
2. Le abilità che si acquisiscono nel gioco	» 86
2.1. Le abilità cognitive di base	» 86
3. Il gioco è un diritto.	» 87
4. Il gioco è educazione	» 87
5. Elementi del gioco	» 87
6. Preparare un gioco	» 88

7. Spiegare un gioco	» 89
Capitolo quinto. Supporti per giocare	» 91
1. Alcune notazioni che provengono dall'esperienza del giocare	» 91
2. Istruzioni per l'uso	» 92
3. Elenco lista giochi	» 92
3.1. Giochi in cerchio, seduti	» 92
3.2. Giochi in cerchio, in piedi	» 97
3.3. Giochi con i nomi	» 101
3.4. Giochi con le sedie	» 102
3.5. Giochi con la musica	» 103
3.6. Giochi a squadre	» 104
3.7. Danze e/o canti	» 109
3.8. Giochi sparsi.	» 115
3.9. Giochi di fiducia (<i>Trust Games</i>)	» 118
3.10. Giochi con le parole	» 119
3.11. Giochi notturni	» 120
Capitolo sesto. I giochi dal mondo	» 123
Il questionario	» 139

L'esperienza del gioco attraversa trasversalmente l'esistenza di ogni uomo. Non solo l'infanzia, ma pure gli aspetti più tipici dell'età adulta. Basta soffermarsi un poco ad osservare le dinamiche che si creano in ufficio, nella politica, nell'economia, a casa... E ci si può accorgere che talvolta la vita è come un gioco, spesso terribilmente serio. I giochi della politica e del potere, il "divertimento" di chi lavora con passione, le scaramucce e i dispetti condominiali, le ossessioni quasi religiose della tifoseria calcistica, le violenze e le guerre sui campi di battaglia o sugli schermi elettronici, gli azzardi in borsa o sui tavoli verdi, il brivido della trasgressione e dello sballo... Insomma, gioco e vita si intrecciano costantemente, a partire dalla più tenera età.

Questa constatazione serve per evidenziare quanto non sia secondario il diritto al gioco. Non solo per il ruolo che ha nel benessere dei bambini e degli adolescenti, ma anche per quanto esso si rivela fondamentale nella costruzione umana dell'individuo e della comunità. Infatti, giocare si basa su due coordinate di fondo: il confronto con se stessi/con gli altri e le regole. Quindi, benessere e socialità si armonizzano nel gioco, aiutano la persona a conoscersi nell'interazione, le fanno oltrepassare i limiti dell'ordinarietà, la formano a ben utilizzare le energie anche al servizio del compagno, l'esercitano all'impegno, all'osare qualcosa di nuovo e diverso. Dunque, togliere il gioco dall'orizzonte di un individuo significa condannarlo alla "solitudine civile" e contribuire pesantemente alla disgregazione della collettività.

Si tratta di una riflessione che tocca temi (quali la cittadinanza, la partecipazione, la solidarietà, il senso della comunità, la gratuità...) molto cari al volontariato. Ecco perché il Comitato direttivo del CeSVoP ha accettato di buon grado la collaborazione con il Circolo Arciragazzi di Palermo e ha curato la pubblicazione di questa "guida" alla riscoperta

del diritto al gioco per l'infanzia e l'adolescenza. Un volume che è il frutto dell'impegno educativo tipico dell'Arciragazzi nazionale e siciliano e della ricerca-riflessione condotta dal Centro Studi «Carlo Pagliarini».

Non bisogna guardare ai ragazzi d'oggi solo come gli adulti di domani. È vero. Essi hanno una loro dignità da rispettare qui ed ora, per le peculiarità tipiche della loro condizione ed età. Da ciò deriva la Carta ONU dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Tuttavia, è pur vero che bisogna guardare anche a quel che saranno "da grandi", al loro futuro che senza la promozione e la tutela dei loro diritti e, in particolare, del diritto al gioco, non gli garantirà quello scatto in avanti di umanità che li renderà "più grandi" e migliori di noi.

FERDINANDO SIRINGO
Presidente del CeSVoP

Introduzione

*Il bambino che non gioca non è un bambino,
ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre
il bambino che c'è dentro di Sé.*

PABLO NERUDA

Arciragazzi Nazionale, Arciragazzi Sicilia e il Circolo Arciragazzi Palermo, hanno realizzato a Palermo nell'anno 2008/09 una campagna promozionale sul diritto al gioco, che si è svolta realizzando attività di divulgazione, formazione, animazione e ricerca. La campagna, denominata «Rimettiamo in gioco il diritto al gioco» inoltre, è stata realizzata anche grazie al contributo del Centro di Servizi per il Volontariato di Palermo.

La campagna aveva come obiettivo primario quello di promuovere e divulgare il gioco in tutte le fasce d'età, ma soprattutto far comprendere l'importanza che esso ha per i bambini e le bambine in quanto indispensabile per acquisire competenze ed esperienze per un corretto sviluppo psico-fisico. L'esperienza del gioco, infatti, consente il passaggio alternativo, reversibile e dinamico fra il piano dell'esperienza desiderata dal bambino e quello dell'esperienza oggettiva. Erikson, infatti, sosteneva che i bambini nel loro gioco anticipano il futuro. Per cui il gioco rappresenta un passaggio indispensabile per diventare adulti «responsabili».

Parallelamente alla campagna promozionale si è realizzata a Palermo una ricerca sociale. L'indagine di tipo esplorativo, intendeva indagare il ruolo che il gioco ricopre o ha ricoperto nell'esistenza di ciascuno. La ricerca, infatti, ha voluto esplorare sia nei bambini, nei ragazzi che negli adulti alcuni aspetti legati al gioco (quali sono gli spazi dove si gioca, come si raggiungono, quali sono i giochi preferiti dai bambini, con chi si gioca, quali sono gli ostacoli che limitano il gioco), proprio per individuare cosa e come si percepisce l'azione del «gioco».

Da quest'indagine, presentata in questo volume, si è rilevato come il gioco ancora una volta sia considerato non un diritto e un aspetto fondante per la crescita di ciascun essere umano, ma come un aspetto secondario e poco «serio» dell'esistenza. Quest'ultima connotazione, ovviamente è data dagli adulti. Per i bambini, infatti, che giocano per divertirsi, non c'è nessuna differenza tra il gioco e ciò che un adulto potrebbe considerare come un lavoro «serio».

Attraverso il gioco, infatti, il bambino incomincia a comprendere come funzionano le cose: che cosa si può o non si può fare con determinati oggetti, si rende conto dell'esistenza di leggi del caso e della probabilità e di regole di comportamento che vanno rispettate. L'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo, infatti, attraverso il quale si diventa consapevoli del proprio mondo interiore e di quello esteriore.

Questa pubblicazione di carattere esperienziale-metodologico, intende accompagnare il lettore in un percorso che partendo da una presentazione dei soggetti promotori della campagna «Rimettiamo in gioco il diritto al gioco», lo guida a riscoprire il gusto del gioco, proponendo alla fine di questo viaggio una batteria di giochi, sia italiani che dal mondo, che è possibile realizzare.

Il gioco, per i soggetti promotori della campagna, infatti, ha un forte connotato di carattere metodologico. L'Arciragazzi, infatti, da anni si batte al fine di far attuare ed estendere una cultura dei bambini e delle bambine, basata sulla promozione del gioco e che fonda le proprie radici sulla convinzione che una società a misura di bambino è sicuramente una società a misura d'uomo, e una società che considera il gioco un aspetto fondante per la crescita dei propri bambini e bambine è una società sana.

In questa pubblicazione, inoltre, è volutamente riportato l'intero testo della Legge 176 del 1991, che ratifica la convenzione ONU sui diritti dell'infanzia, in quanto consapevoli del fatto che solo se sono riconosciuti tutti i diritti dell'infanzia è possibile «giocare», ribadendo ancora una volta che il gioco è un diritto.

Dalla consapevolezza del diritto al gioco si apre una sezione dedicata ad una possibile definizione del gioco, basata sulle esperienze che Arciragazzi ha maturato in questi anni e che, tramite gli studi e le ricerche del Centro Studi «Carlo Pagliarini», tende a sintetizzare per farle divenire

buone prassi, estrapolando i processi metodologici che stanno alla base delle azioni che si realizzano.

Per tale ragione vi è uno spazio dedicato agli strumenti che l'Arciragazzi utilizza quotidianamente per rendere questa pubblicazione una guida pratica per chiunque (mamma, papà, sorella, fratello, nonno, nonna, educatore, insegnante, ecc.) si voglia accostare al «gioco».

Infine, un ringraziamento a: Lorenzo Bocchese, Daniela Calzoni, Yuri Pertichini; per la partecipazione al *focus*, le organizzazioni Agesci, AFI-PreS Marco Saura, Crescita Civile, Inventare Insieme, Laboratorio ZEN Insieme, Ubuntu, UISP, VIP; per la partecipazione alla ricerca, i dirigenti scolastici, gli insegnanti e gli alunni delle scuole I.C. «G. Di Vittorio», C.D. «Leonardo da Vinci», C.D. «Oberdan», S.M.S. «Gregorio Russo», I.C. «Leonardo Sciascia» di Palermo.

I soggetti proponenti

ARCIRAGAZZI NAZIONALE

Arciragazzi è un'associazione educativa nata nel 1983, il cui Presidente fondatore è Carlo Pagliarini.

È un'associazione educativa a carattere nazionale, federata all'Arci, laica, senza fini di lucro che si avvale in modo determinante e prevalente dell'impegno personale e volontario dei propri aderenti per fini di solidarietà sociale.

Le azioni che ne derivano hanno obiettivi prevalentemente educativi, formativi e di prevenzione delle diverse forme del disagio: sono direttamente o indirettamente volte al miglioramento delle condizioni di vita ambientale, sociale e culturale dei bambini/ bambine, ragazzi/ragazze, siano essi aderenti o meno all'Associazione.

Arciragazzi si ispira al principio laico della tolleranza e agli ideali della democrazia partecipativa come processo educativo che fa proprio il principio della inclusione nel rispetto delle minoranze, interpretati alla luce dei valori della solidarietà e della giustizia sociale.

Arciragazzi si impegna autonomamente e a fianco di singoli cittadini e di altre organizzazioni attive sul piano locale, nazionale e mondiale per:

- una società basata su un equilibrato rapporto uomo-natura;
- un uso più razionale e una ripartizione più equa delle risorse naturali e umane nel mondo e una struttura di relazione internazionale fondata sulla cooperazione e sul rifiuto assoluto e incondizionato della guerra;
- un modello di sviluppo economico e tecnico orientato in senso ecologico, diverso dall'attuale dominato dalla logica del mercato e del profitto, che conduce alla distruzione delle risorse naturali, all'alienazione dell'uomo, a nuove disuguaglianze e povertà, ad intollerabili emarginazioni;
- una democrazia dei diritti politici, civili e sociali per ogni uomo e ogni donna in tutti i paesi del mondo;
- l'attuazione e l'ulteriore estensione della Carta dei Diritti dell'Uomo e della Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia;

– un'Europa dei Cittadini e del progresso sociale e culturale non subalterna a quella dei mercanti e del denaro;

– lo sviluppo della vita associativa a livello locale, nazionale e internazionale quale base indispensabile alla pratica della solidarietà, alla formazione del cittadino, all'educazione e alla responsabilità;

– una considerazione appropriata della dignità e della personalità dei ragazzi-ragazze nel mondo adulto e nella società, attraverso attività che portino a realizzazioni concrete, socialmente riconosciute, decise e compiute insieme, in un rapporto di scambio assimilabile all'apprendistato, ma arricchito di uno spirito di libera iniziativa, di esplorazione, di gioco.

È presente con 150 circoli in Lombardia, Piemonte, Veneto, Liguria, Toscana, Emilia Romagna, Lazio, Umbria, Puglia, Trentino Alto Adige, Friuli Venezia Giulia, Campania, Calabria, Sardegna e Sicilia. Collegate all'Associazione, nate da essa e affiliate, vi sono circa dieci cooperative sociali e altre ne stanno nascendo per la gestione di case famiglia per bambini e adolescenti, servizi di formazione e non, in campo educativo.

I campi di intervento all'interno della rete dei Circoli sono:

- attività continuative con bambini e ragazzi, all'interno dei propri Circoli;
- attività di gioco e animazione nei quartieri;
- formazione sul tema del tempo libero, gioco e avventura;
- interventi diretti nelle scuole, dai progetti di educazione alla salute (prevenzione primaria) alla formazione per insegnanti;
- elaborazione teorica e pratica dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza;
- tempo libero (ludoteche, centri di aggregazione giovanile, biblioteche e asili nido);
- vacanze con bambini e ragazzi;
- scambi internazionali con associazioni educative estere;
- progettazione partecipata per i progetti relativi alle «Città sostenibili delle bambine e dei bambini».

Arciragazzi gestisce ludoteche, biblioteche, spazi gioco e comunità alloggio (anche per donne con bambini), attraverso la costruzione di reti territoriali con altri soggetti e con il coinvolgimento delle famiglie. È attiva sui progetti della legge 285 per le specificità sopra riportate. Lavora all'interno dei campi nomadi di cinque città. Ha gestito progetti della legge

216/91, che prevede l'inserimento di minori a rischio nelle attività dell'Associazione.

Inserisce minori dell'area penale esterna a Palermo, Napoli, Salerno, Caserta, Bari, Brescia, Milano, Vicenza, Firenze e Bologna.

Molti gli esperti, gli Enti e gli uomini di cultura che nel corso di questi 25 anni hanno offerto il loro contributo di idee e di lavoro alla nostra Associazione. Citiamo fra gli altri, artisti come Emanuele Luzzati ed Enrico Baj, docenti universitari come Marisa Malagoli Togliatti, Pino Boero e Franco Frabboni, architetti come Raymond Lorenzo, ricercatori come Francesco Tonucci, Silvino Grussue Roger Hart, e autori di libri per ragazzi come Ermanno Dettie Luisa Mattia.

Arciragazzi è presente nell'Osservatorio Nazionale dei Minori, nelle reti PIDIDA, condivide progetti, percorsi e ricerche con Agesci, Acli, Arci, Cidi, CNR, Istituto degli Innocenti, Legambiente, Lega delle Cooperative, SavetheChildren, Uisp, Unicef, solo per citarne alcuni, e con i sindacati Cgil, Cisl e Uil. Ha inoltre collaborato e collabora tutt'ora con i Dipartimenti di Psicologia e di Scienze dell'Educazione di vari Atenei Italiani.

Arciragazzi Sicilia è un'associazione di secondo livello che raggruppa organizzazioni del terzo settore (Associazioni di Volontariato, Associazioni di Promozione Sociale, Cooperative Sociali) presenti sul territorio siciliano (Palermo, Trapani, Modica, Priolo, Siracusa). È un'Associazione di Promozione Sociale ai sensi della legge n.° 383/2000 che ha come finalità peculiari:

- lo sviluppo del fanciullo in tutte le sue espressioni, della cittadinanza attiva;
- la costruzione di spazi di partecipazione responsabile dei bambini/e, ragazzi/e, la promozione e la tutela delle forme di autorganizzazione della società civile.

Nel perseguire queste finalità si ispira ai principi di rispetto della persona, di solidarietà, di mutualità, di partecipazione, di democrazia, di cittadinanza, espressione delle sue radici per il pieno e sostanziale esercizio dei diritti e della loro tutela.

Di seguito alcuni momenti importanti di Arciragazzi Sicilia:

- (2008) Convenzione con il CGM per la realizzazione del Progetto Pedagogico Fincantieri. Accoglienza, organizzazione e conduzione di attività di accompagnamento e sostegno di un gruppo di giovani di 5 città italiane nel circuito dell'area penale che sono stati selezionati per la partecipazione ad un corso di formazione promosso dalla Fincantieri.
- (2008/2009) A Scuola di Partecipazione. Arciragazzi Sicilia è soggetto Partner del progetto in atto in seguito al Bando Fondazione per il Sud 2007.
- (25/30 novembre 2007) Breve Visita di Studio. *Let's participate*, progetto rivolto a giovani di 4 paesi: Estonia, Portogallo, Spagna, Italia, nell'ambito del Programma Gioventù in azione; azione 4.3 realizzata a Palermo.

- Campo estivo Regionale. Si è avviato il I Campo regionale dei Giovani a Palazzolo Acreide (SR). I giovani hanno lavorato sul tema delle diverse culture e sullo scambio delle esperienze.

- Dal 2000 al 2003 È stato attivato il progetto, fortemente sperimentale, *Macramè... un intreccio di percorsi*, che oltre a prevedere alcuni momenti all'interno dell'IPM prevedeva una grossa attività sperimentale di accompagnamento per i giovani dell'area penale esterna. Il progetto ha riscosso ottimi risultati.

Il Centro Studi «Carlo Pagliarini» nasce dall'idea di un gruppo di volontari (giovani e adulti) che hanno condiviso percorsi ed esperienze all'interno dell'associazione di volontariato Arciragazzi Palermo, e che hanno concretizzato il desiderio di sperimentarsi in attività di progettazione e realizzazione di percorsi partecipativi, mirati ad arricchire il dibattito pedagogico sulle nuove generazioni.

Il Centro Studi sviluppa la sua finalità di promozione del benessere, inteso non semplicemente come assenza di malattia, ma come benessere sociale, psicologico e fisico (secondo le indicazioni dell'OMS, 1980), declinandola in tre linee d'azione: ricerca, formazione e documentazione. Il Centro Studi è stato pensato come un vero e proprio laboratorio sperimentale in cui giovani e adulti, sperimentando pratiche di partecipazione democratica, si confrontano sui temi oggetto dell'azione pluriennale di Arciragazzi: diritti, partecipazione, solidarietà, promozione delle giovani generazioni. Le tre linee d'azione consentono di tradurre operativamente queste riflessioni, organizzando un processo che parte dallo studio e dall'analisi dei contesti attuali, nonché dalla ricca documentazione presente presso il centro; ipotizza percorsi di ricerca e organizza l'offerta formativa per avviare il confronto sui temi di riflessione.

Il Centro Studi opera sulle seguenti aree tematiche:

- Diritti dei Bambini e delle Bambine
- Gioco e tecniche animative
- Partecipazione
- *Peer education*
- Legislazione relativa al mondo del lavoro
- Orientamento scolastico e professionale
- Pedagogia e didattica
- Sistemi di qualità

- Metodi e tecniche di progettazione e verifica
- Gestione dei gruppi
- Volontariato e terzo settore
- Ambienti, storia, cultura, tradizioni del Mediterraneo e della Sicilia
- Città educative a misura di bambino/a
- Educazione Alimentare prevenzione dei comportamenti alimentari e delle disfunzioni legate all'alimentazione.
 - Consumi e cooperazione, consumi e comunicazione, interdipendenza, solidarietà.

LE ATTIVITÀ

Ricerca

Una proposta di intervento focalizzato sul territorio, sulla comunità locale o su piccoli gruppi nasce da un lavoro di analisi del problema, dei bisogni e soltanto dopo si definiscono obiettivi e metodi da usare per la realizzazione dell'idea. In una sola parola il «lavoro» altro non è che Ricerca.

Formazione

I corsi di formazione organizzati dal Centro Studi, rappresentano il naturale esito dell'elaborazione di ricerche e progetti realizzati negli anni dagli operatori dell'associazione. Dall'esperienza più che ventennale di attività sul territorio, dalle collaborazioni con enti pubblici e privati che operano nel terzo settore e dagli studi e dalle analisi condotte, nascono le nostre offerte formative, che consentono di condividere le esperienze acquisite e di creare occasioni di confronto e di crescita culturale.

Documentazione

Il Centro Studi attiva al suo interno un centro di documentazione che raccoglie documenti e testimonianze delle attività svolte dall'associazione Arciragazzi. Esso si propone come centro di consultazione per varie tipologie di utenti, nonché come centro di promozione culturale e valorizzazione dei contributi giovanili.

Arciragazzi Palermo è un'organizzazione di volontariato iscritta all'albo regionale (legge 266/91). È presente e opera costantemente a Palermo ormai da circa 30 anni. Si ispira ai principi di rispetto della persona, di solidarietà, di mutualità, di partecipazione, di democrazia, di cittadinanza, espressione delle sue radici per il pieno e sostanziale esercizio dei diritti e della loro tutela.

Il Dammuso del Mediterraneo

Il Dammuso del Mediterraneo nasce da un protocollo di intesa fra Arciragazzi Palermo e Coop 25 Aprile che si occupa di Ricerca, Qualificazione e Formazione coinvolgendo diverse associazioni del territorio.

Il centro Organizza manifestazioni, mostre e momenti formativi utili al confronto, si rivolge ai giovani, ai genitori, agli insegnanti, ai volontari, ai cittadini che vogliono conoscere e praticare le tematiche portate avanti dall'associazione Arciragazzi Palermo.

Riportiamo i momenti e i fatti più importanti:

- apertura al pubblico di un centro documentazione con più di 530 libri, 80 videocassette e 50 giochi da tavolo;
- centinaia di persone hanno usufruito del centro per i prestiti gratuiti;
- circa 50 giovani sono stati e continuano a formarsi sui temi della prevenzione alimentare, dei cibi biologici, del commercio equo solidale, della globalizzazione e della pace. È stato attivato anche uno scambio Internazionale;
- più di 3.000 presenze a manifestazioni culturali organizzate nel centro;
- una ricerca che ha coinvolto un centinaio di giovani sul tema del «Diritto al Benessere»;
- la visita del Dammuso da parte di delegazioni di giovani stranieri Nicaraguesi, Messicani, Spagnoli, Francesi, Polacchi e Belgi.

La Ludoteca del Mediterraneo

La Ludoteca del Mediterraneo è la memoria storica di Arciragazzi Palermo, uno spazio ottenuto grazie alle lotte dei primissimi volontari (quelli storici) che negli anni '80 facevano animazione con i bambini del quartiere Borgo Nuovo di Palermo in strada, denunciando quotidianamente alle pubbliche amministrazioni l'esigenza di uno spazio ludico per questi bambini. Nasce così, nei primi anni '90 la Ludoteca del Mediterraneo, ospitata in una stanza del Centro Diurno Anziani di Borgo Nuovo in piazza S. Cristina. La ludoteca è stata sempre una presenza importante nel quartiere, e spesso i bambini che facevano attività da utenti, una volta cresciuti, sono rimasti in associazione come volontari. È un'attività che è sempre andata avanti, con o senza i finanziamenti comunali, grazie all'impegno dei volontari e, negli ultimi anni, del servizio civile e delle tirocinanti della facoltà di Scienze dell'Educazione.

La ludoteca è aperta 2 giorni a settimana e propone attività di animazione progettate e programmate assieme ai bambini. Diversi i temi trattati: la sostenibilità, la città a misura di bambino, l'ambiente, le tradizioni, il folklore, arte, musica, cultura... Da qualche anno è anche attivo il «Pronto intervento scolastico», un progetto sperimentale di «doposcuola animato» che cerca di venire incontro ai problemi scolastici dei bambini attraverso il gioco e l'animazione.

*Rimettiamo in gioco
il diritto al gioco*

1. Il gioco è un diritto

Nell'accezione comune il termine «gioco» si discosta completamente da una qualsiasi connotazione di «serietà». Se però ci soffermiamo sulla citazione di Montaigne, notiamo come sia sinonimo di azione seria quando ci riferiamo ad un bambino (i giochi dei bambini non sono dei giochi, bisogna invece valutarli come le loro azioni più serie). Ogni bambino gioca naturalmente, perché prova una sensazione di benessere; nulla quindi è tolto all'aspetto ludico in se stesso, ma, anzi, è proprio il piacere intrinseco nel gioco che comporta e favorisce nuove componenti. Per i bambini, che giocano per divertirsi, non c'è nessuna differenza tra il gioco e ciò che un adulto potrebbe considerare come un lavoro. Solo più tardi, una volta che giungono ad associare un'attività alla ricompensa, essi iniziano a considerare un comportamento mentre lo pongono in atto in vista di benefici a lungo termine piuttosto che per la gratificazione immediata. Ciò è dovuto allo sviluppo di abilità cognitive che consentono al bambino di vedere il legame tra causa ed effetto. Attraverso il gioco, infatti, il bambino incomincia a comprendere come funzionano le cose: che cosa si può o non si può fare con determinati oggetti, si rende conto dell'esistenza di leggi del caso e della probabilità e di regole di comportamento che vanno rispettate. L'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo attraverso il quale egli diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà. Le attività ludiche a cui i bambini si dedicano si modificano via via, di pari passo con il loro sviluppo intellettuale e psicologico, ma rimangono un aspetto fondamentale della vita di ogni individuo, in tutte le fasce d'età. «...l'uomo è pienamente tale solo quando gioca», dice Schiller, perché si ritrova e si conosce: giocando, infatti, ogni individuo riesce a liberare

la propria mente da contaminazioni esterne, quale può essere il giudizio altrui, e ha la possibilità di scaricare la propria istintualità ed emotività.

Nel linguaggio corrente la parola «gioco» indica un'attività gratuita, più o meno fittizia che procura un piacere di tipo particolare. Questa attività è anche chiamata ludica (termine che deriva dal latino *ludus* = gioco). Il gioco è significativo per lo sviluppo intellettuale del bambino, perché il bimbo, quando gioca, sorprende se stesso e nella sorpresa acquisisce nuove modalità per entrare in relazione con il mondo esterno. Nel gioco il bambino sviluppa le proprie potenzialità intellettive, affettive e relazionali. A secondo dell'età, il bambino nel giocare impara ad essere creativo, sperimenta le sue capacità cognitive, scopre se stesso, entra in relazione con i suoi coetanei e sviluppa quindi l'intera personalità.

Come esplicitato sopra il gioco è parte integrante dello sviluppo, pertanto è necessario garantire una pluralità di condizioni affinché si possa giocare/crescere la Legge 27 maggio 1991 n. 176, riportata di seguito, ha ratificato la Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza dell'89, che sancisce i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

Legge 27 maggio 1991, n. 176

Ratifica ed Esecuzione della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, promulgata a New York il 20 Novembre 1989.

Pubblicata nella G.U. l'11 giugno 1991, n. 135, S.O.

1. Il Presidente della Repubblica è autorizzato a ratificare la Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, promulgata a New York il 20 Novembre 1989.

2. Piena e intera esecuzione è data alla convenzione di cui all'articolo 1 a decorrere dalla data della sua entrata in vigore in conformità a quanto disposto dall'articolo 49 della convenzione stessa.

3. La presente legge entra in vigore il giorno successivo a quello della sua pubblicazione nella Gazzetta Ufficiale.

PREAMBOLO¹

Gli Stati parti alla presente Convenzione,

– considerando che, in conformità con i principi proclamati nella Carta delle Nazioni Unite il riconoscimento della dignità inerente a tutti i membri della famiglia umana nonché l'uguaglianza e il carattere inalienabile dei loro diritti sono le fondamenta della libertà, della giustizia e della pace nel mondo,

– tenendo presente che i popoli delle Nazioni Unite hanno ribadito nella Carta la loro fede nei diritti fondamentali dell'uomo e nella dignità e nel valore della persona umana e hanno risolto di favorire il progresso sociale e di instaurare migliori condizioni di vita in una maggiore libertà,

– riconoscendo che le Nazioni Unite, nella Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo e nei Patti internazionali relativi ai Diritti dell'Uomo hanno proclamato e hanno convenuto che ciascuno può avvalersi di tutti i diritti e di tutte le libertà che vi sono enunciate, senza distinzione di sorta in particolare di razza, di colore, di sesso, di lingua, di religione, di opinione politica o di ogni altra opinione, di origine nazionale o sociale, di ricchezza, di nascita o di ogni altra circostanza,

– rammentando che nella Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, le Nazioni Unite hanno proclamato che l'infanzia ha diritto a un aiuto e a un'assistenza particolari, convinti che la famiglia, unità fondamentale della società e ambiente naturale per la crescita e il benessere di tutti i suoi membri e in particolare dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze, deve ricevere la protezione e l'assistenza di cui necessita per poter svolgere integralmente il suo ruolo nella collettività,

– riconoscendo che il bambino e bambina, ragazzo e ragazza, ai fini dello sviluppo armonioso e completo della loro personalità devono crescere in un ambiente familiare in un clima di felicità, di amore e di comprensione, in considerazione del fatto che occorre prepararli pienamente

¹ Nella seguente traduzione sono stati utilizzati alcuni termini, suggeriti sia dalle recenti disposizioni in termini di pari opportunità sia da alcune organizzazioni internazionali. Il termine «handicappato» è stato sostituito con «disabile», per rimandare a varie forme di disabilità, sia lievi che gravi. Il termine inglese child è stato tradotto in «Bambini e Bambine, Ragazzi e Ragazze» in quanto:

– l'uso in italiano del termine «bambino» rimanda il lettore a considerare solo i bambini piccoli, mentre la Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza si riferisce a «tutti gli esseri umani sotto i 18 anni»;

– l'uso del solo genere maschile, ancorché in italiano esso corrisponde con il «neutro», non sembra sottolineare sufficientemente la differenza di genere, spesso fonte invece di forti discriminazioni.

ad avere una loro vita individuale nella Società, ed educarli nello spirito degli ideali proclamati nella Carta delle Nazioni Unite, in particolare in uno spirito di pace, di dignità, di tolleranza, di libertà, di uguaglianza e di solidarietà,

– tenendo presente che la necessità di concedere una protezione speciale ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze è stata enunciata nella Dichiarazione di Ginevra del 1924 sui diritti del Bambino e nella Dichiarazione dei Diritti del Bambino, adottata dall'Assemblea Generale il 20 novembre 1959 e riconosciuta nella Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo nel Patto internazionale relativo ai diritti civili e politici – in particolare negli articoli 23 e 24 – nel Patto internazionale relativo ai diritti economici, sociali e culturali – in particolare all'articolo 10 – e negli Statuti e strumenti pertinenti delle Istituzioni specializzate e delle Organizzazioni internazionali che si preoccupano del benessere dei bambini e bambine, ragazzi e ragazze,

– tenendo presente che, come indicato nella Dichiarazione dei Diritti dell'Uomo il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza, a causa della loro mancanza di maturità fisica e intellettuale necessitano di una protezione e di cure particolari, ivi compresa una protezione legale appropriata, sia prima che dopo la nascita, rammentando le disposizioni della Dichiarazione sui principi sociali e giuridici applicabili alla protezione e al benessere dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze, considerati soprattutto sotto il profilo della prassi in materia di adozione e di collocamento familiare a livello nazionale e internazionale; dell'insieme delle regole minime delle Nazioni Unite relative all'amministrazione della giustizia minorile (Regole di Pechino) e della Dichiarazione sulla protezione delle donne e dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze in periodi di emergenza e di conflitto armato,

– riconoscendo che vi sono in tutti i paesi del mondo bambini e bambine, ragazzi e ragazze che vivono in condizioni particolarmente difficili e che è necessario prestare loro una particolare attenzione,

– tenendo debitamente conto dell'importanza delle tradizioni e dei valori culturali di ciascun popolo per la protezione e lo sviluppo armonioso del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza,

– riconoscendo l'importanza della cooperazione internazionale per il miglioramento delle condizioni di vita dei bambini e delle bambine,

dei ragazzi e delle ragazze in tutti i paesi, in particolare nei paesi in via di sviluppo,

hanno convenuto quanto segue:

PRIMA PARTE

Articolo 1

Ai sensi della presente Convenzione si intende per bambino o bambina, ragazzo o ragazza ogni essere umano avente un'età inferiore a diciott'anni, salvo se abbia raggiunto prima la maturità in virtù della legislazione applicabile.

Articolo 2

1. Gli Stati parti si impegnano a rispettare i diritti enunciati nella presente Convenzione e a garantirli a ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza che dipende dalla loro giurisdizione, senza distinzione di sorta e a prescindere da ogni considerazione di razza, di colore, di sesso, di lingua, di religione, di opinione politica o altra del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza o dei loro genitori o rappresentanti legali, dalla loro origine nazionale, etnica o sociale, dalla loro situazione finanziaria, dalla loro incapacità, dalla loro nascita o da ogni altra circostanza;

2. Gli Stati parti adottano tutti i provvedimenti appropriati affinché il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza siano effettivamente tutelati contro ogni forma di discriminazione o di sanzione motivate dalla condizione sociale, dalle attività, opinioni professate o convinzioni dei suoi genitori, dei suoi rappresentanti legali o dei suoi familiari.

Articolo 3

1. In tutte le decisioni relative ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze, di competenza delle istituzioni pubbliche o private di assistenza sociale, dei tribunali, delle autorità amministrative o degli organi legislativi, l'interesse superiore del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza deve essere una considerazione preminente.

2. Gli Stati parti si impegnano ad assicurare al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza la protezione e le cure necessarie al loro benessere, in considerazione dei diritti e dei doveri dei loro genitori, dei loro tutori o di altre persone che hanno la loro responsabilità legale, e a tal fine essi adottano tutti i provvedimenti legislativi e amministrativi appropriati.

3. Gli Stati parti vigilano affinché il funzionamento delle istituzioni, servizi e istituti che hanno la responsabilità dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze e che provvedono alla loro protezione sia conforme alle norme stabilite dalle Autorità competenti in particolare nell'ambito della sicurezza e della salute e per quanto riguarda il numero e la competenza del loro personale nonché l'esistenza di un adeguato controllo.

Articolo 4

Gli Stati parti si impegnano ad adottare tutti i provvedimenti legislativi, amministrativi e altri, necessari per attuare i diritti riconosciuti dalla presente Convenzione. Trattandosi di diritti economici, sociali e culturali essi adottano tali provvedimenti entro i limiti delle risorse di cui dispongono, e, se del caso, nell'ambito della cooperazione internazionale.

Articolo 5

Gli Stati parti rispettano la responsabilità, il diritto e il dovere dei genitori o, se del caso, dei membri della famiglia allargata o della collettività, come previsto dagli usi locali, dei tutori o altre persone legalmente responsabili del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza, di dare a questi ultimi, in maniera corrispondente allo sviluppo delle loro capacità, l'orientamento e i consigli adeguati all'esercizio dei diritti che sono loro riconosciuti dalla presente Convenzione.

Articolo 6

1. Gli Stati parti riconoscono che ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza ha un diritto inerente alla vita.

2. Gli Stati parti assicurano in tutta la misura del possibile la sopravvivenza e lo sviluppo del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza.

Articolo 7

1. Il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza sono registrati immediatamente al momento della loro nascita e da allora hanno diritto a un nome, ad acquisire una cittadinanza e, nella misura del possibile, a conoscere i loro genitori e a essere allevati da essi.

2. Gli Stati parti vigilano affinché questi diritti siano attuati in conformità con la loro legislazione nazionale e con gli obblighi che sono imposti loro dagli strumenti internazionali applicabili in materia, in particolare nei casi in cui se ciò non fosse fatto, il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza verrebbero a trovarsi apolidi.

Articolo 8

1. Gli Stati parti si impegnano a rispettare il diritto del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza a preservare la propria identità, ivi compresa la nazionalità, il nome e le relazioni familiari, così come riconosciute dalla legge, senza ingerenze illegali.

2. Se un bambino e una bambina, un ragazzo e una ragazza sono illegalmente privati degli elementi costitutivi della loro identità o di alcuni di essi, gli Stati parti devono concedere adeguata assistenza e protezione affinché la loro identità sia ristabilita il più rapidamente possibile.

Articolo 9

1. Gli Stati parti vigilano affinché il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza non siano separati dai genitori contro la loro volontà a meno che le autorità competenti non decidano, sotto riserva di revisione giudiziaria e conformemente con le leggi di procedura applicabili, che questa separazione è necessaria nell'interesse preminente del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza. Una decisione in questo senso può essere necessaria in taluni casi particolari, ad esempio quando i genitori maltrattano o trascurano il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza oppure se vivano separati e una decisione debba essere presa riguardo al luogo di residenza del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza.

2. In tutti i casi previsti al paragrafo 1 del presente articolo, tutte le Parti interessate devono avere la possibilità di partecipare alle deliberazioni e di far conoscere le loro opinioni.

3. Gli Stati parti rispettano il diritto del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza separati da entrambi i genitori o da uno di essi, di intrattenere regolarmente rapporti personali e contatti diretti con entrambi, a meno che ciò non sia contrario all'interesse preminente del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza.

4. Se la separazione è il risultato di provvedimenti adottati da uno Stato Parte, come la detenzione, l'imprigionamento, l'esilio, l'espulsione o la morte (compresa la morte, quale che ne sia la causa, sopravvenuta durante la detenzione) di entrambi i genitori o di uno di essi, o del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza, lo Stato parte fornisce dietro richiesta ai genitori, al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza oppure, se del caso, a un altro membro della famiglia, le informazioni

essenziali concernenti il luogo dove si trovano il familiare o i familiari, a meno che la divulgazione di tali informazioni possa mettere a repentaglio il benessere del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza. Gli Stati parti vigilano inoltre affinché la presentazione di tale domanda non comporti di per sé conseguenze pregiudizievoli per la persona o per le persone interessate.

Articolo 10

1. In conformità con l'obbligo che incombe agli Stati parti in virtù del paragrafo 1 dell'articolo 9, ogni domanda presentata da un bambino o una bambina, da un ragazzo o da una ragazza o dai suoi genitori in vista di entrare in uno Stato Parte o di lasciarlo ai fini di un ricongiungimento familiare sarà considerata con uno spirito positivo, con umanità e diligenza, Gli Stati parti vigilano inoltre affinché la presentazione di tale domanda non comporti conseguenze pregiudizievoli per gli autori della domanda e per i loro familiari.

2. Un bambino o bambina, ragazzo o ragazza i cui genitori risiedono in Stati diversi ha diritto a intrattenere rapporti personali e contatti diretti regolari con entrambi i suoi genitori, salvo circostanze eccezionali. A tal fine, e in conformità con l'obbligo incumbente agli Stati parti, in virtù del paragrafo 1 dell'articolo 9, gli Stati parti rispettano il diritto del bambino e bambina, ragazzo e ragazza e dei suoi genitori di abbandonare ogni paese, compreso il loro e di fare ritorno nel proprio paese. Il diritto di abbandonare ogni paese può essere regolamentato solo dalle limitazioni stabilite dalla legislazione, necessarie ai fini della protezione della sicurezza interne, dell'ordine pubblico, della salute o della moralità pubbliche, o dei diritti e delle libertà altrui, compatibili con gli altri diritti riconosciuti nella presente Convenzione.

Articolo 11

1. Gli Stati parti adottano provvedimenti per impedire gli spostamenti e i trasferimenti illeciti di bambini e bambine, ragazzi e ragazze all'estero.

2. A tal fine, gli Stati parti favoriscono la conclusione di accordi bilaterali o multilaterali oppure l'adesione ad accordi esistenti.

Articolo 12

1. Gli Stati parti garantiscono al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza capace di discernimento il diritto di esprimere liberamente la propria opinione su ogni questione che li interessi, le opinioni del bambino

e della bambina, del ragazzo e della ragazza essendo debitamente prese in considerazione tenendo conto dell'età e del grado di maturità.

2. A tal fine, si darà in particolare al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza la possibilità di essere ascoltati in ogni procedura giudiziaria o amministrativa che li concerne, sia direttamente, sia tramite un rappresentante o un organo appropriato, in maniera compatibile con le regole di procedura della legislazione nazionale.

Articolo 13

1. Il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza hanno il diritto alla libertà di espressione. Questo diritto comprende la libertà di ricercare, di ricevere e di divulgare informazioni e idee di ogni specie, indipendentemente dalle frontiere, sotto forma orale, scritta, stampata o artistica, o con ogni altro mezzo a scelta del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza.

2. L'esercizio di questo diritto può essere regolamentato unicamente dalle limitazioni stabilite dalla legge e che sono necessarie:

c) al rispetto dei diritti o della reputazione altrui; oppure

d) alla salvaguardia della sicurezza nazionale, dell'ordine pubblico, della salute o della moralità pubbliche.

Articolo 14

1. Gli Stati parti rispettano il diritto del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza alla libertà di pensiero, di coscienza e di religione.

2. Gli Stati parti rispettano il diritto e il dovere dei genitori oppure, se del caso, dei tutori legali, di guidare il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza nell'esercizio del summenzionato diritto in maniera che corrisponda allo sviluppo delle loro capacità.

3. La libertà di manifestare la propria religione o convinzioni può essere soggetta unicamente alle limitazioni prescritte dalla legge, necessarie ai fini del mantenimento della sicurezza pubblica, dell'ordine pubblico, della sanità e della moralità pubbliche, oppure delle libertà e diritti fondamentali dell'uomo.

Articolo 15

1. Gli Stati parti riconoscono i diritti del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza alla libertà di associazione e alla libertà di riunirsi pacificamente.

2. L'esercizio di tali diritti può essere oggetto unicamente delle

limitazioni stabilite dalla legge, necessarie in una società democratica nell'interesse della sicurezza nazionale, della sicurezza o dell'ordine pubblico, oppure per tutelare la sanità o la moralità pubbliche, o i diritti e le libertà altrui.

Articolo 16

1. Nessun bambino o bambina, ragazzo o ragazza sarà oggetto di interferenze arbitrarie o illegali nella sua vita privata, nella sua famiglia, nel suo domicilio o nella sua corrispondenza, e neppure di affronti illegali al suo onore e alla sua reputazione.

2. Il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza hanno diritto alla protezione della legge contro tali interferenze o tali affronti.

Articolo 17

Gli Stati parti riconoscono l'importanza della funzione esercitata dai mass media e vigilano affinché il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza possano accedere a una informazione e a materiali provenienti da fonti nazionali e internazionali varie, soprattutto se finalizzati a promuovere il loro benessere sociale, spirituale morale nonché la loro salute fisica e mentale. A tal fine, gli Stati parti:

c) incoraggiano i mass media a divulgare informazioni e materiali che hanno una utilità sociale e culturale per il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza e corrispondono allo spirito dell'articolo 29;

d) incoraggiano la cooperazione internazionale in vista di produrre, di scambiare e di divulgare informazioni e materiali di questo tipo provenienti da varie fonti culturali, nazionali e internazionali;

e) incoraggiano la produzione e la diffusione di libri per l'infanzia;

f) incoraggiano i mass media a tenere conto in particolar modo delle esigenze linguistiche dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze autoctoni o appartenenti a un gruppo minoritario;

g) favoriscono l'elaborazione di principi direttivi appropriati destinati a proteggere il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza dalle informazioni e dai materiali che nuocciono al loro benessere in considerazione delle disposizioni degli articoli 13 e 18.

Articolo 18

1. Gli Stati parti faranno del loro meglio per garantire il riconoscimento del principio secondo il quale entrambi i genitori hanno una responsabilità comune per quanto riguarda l'educazione del bambino e della bambina, del

ragazzo e della ragazza e il provvedere al loro sviluppo. La responsabilità di allevare il bambino o la bambina, il ragazzo o la ragazza e di provvedere al suo sviluppo incombe innanzitutto ai genitori oppure, se del caso ai suoi tutori legali i quali devono essere guidati principalmente dall'interesse preminente del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza.

2. Al fine di garantire e di promuovere i diritti enunciati nella presente Convenzione, gli Stati parti accordano gli aiuti appropriati ai genitori e ai tutori legali nell'esercizio della responsabilità che incombe loro di allevare il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza e provvedono alla creazione di istituzioni, istituti e servizi incaricati di vigilare sul loro benessere.

3. Gli Stati parti adottano ogni appropriato provvedimento per garantire ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze i cui genitori lavorano, il diritto di beneficiare dei servizi e degli istituti di assistenza all'infanzia, per i quali essi abbiano i requisiti necessari.

Articolo 19

1. Gli Stati parti adottano ogni misura legislativa, amministrativa, sociale ed educativa per tutelare il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza contro ogni forma di violenza, di oltraggio o di brutalità fisiche o mentali, di abbandono o di negligenza, di maltrattamenti o di sfruttamento, compresa la violenza sessuale, per tutto il tempo in cui sono affidati all'uno o all'altro, o a entrambi i genitori, al loro tutore legale (o tutori legali), oppure a ogni altra persona che abbia il loro affidamento.

2. Le suddette misure di protezione comporteranno, in caso di necessità, procedure efficaci per la creazione di programmi sociali finalizzati a fornire l'appoggio necessario al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza e a coloro ai quali sono affidati, nonché per altre forme di prevenzione, e ai fini dell'individuazione, del rapporto dell'arbitrato, dell'inchiesta, della trattazione e dei seguiti da dare ai casi di maltrattamento del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza di cui sopra; esse dovranno altresì includere, se necessario, procedure di intervento giudiziario.

Articolo 20

1. Ogni bambino e ogni bambina, ogni ragazzo e ogni ragazza i quali sono temporaneamente o definitivamente privati del loro ambiente familiare oppure che non possono essere lasciati in tale ambiente nel proprio interesse, hanno diritto a una protezione e ad aiuti speciali dello Stato.

2. Gli Stati parti prevedono per questi bambini e bambine, ragazzi e ragazze una protezione sostitutiva, in conformità con la loro legislazione nazionale.

3. Tale protezione sostitutiva può in particolare concretizzarsi per mezzo dell'affidamento familiare, della Kafalah di diritto islamico, dell'adozione o in caso di necessità, del collocamento in adeguati istituti per l'infanzia. Nell'effettuare una selezione tra queste soluzioni, si terrà debitamente conto della necessità di una certa continuità nell'educazione del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza, nonché della loro origine etnica, religiosa, culturale e linguistica.

Articolo 21

Gli Stati parti che ammettono e/o autorizzano l'adozione, si accertano che l'interesse superiore del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza sia la considerazione fondamentale in materia, e:

d) vigilano affinché l'adozione di un bambino o bambina, ragazzo o ragazza sia autorizzata solo dalle Autorità competenti le quali verificano, in conformità con la legge e con le procedure applicabili e in base a tutte le informazioni affidabili relative al caso in esame, che l'adozione può essere effettuata in considerazione della situazione del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza in rapporto al padre e alla madre, genitori e tutori legali e che, ove fosse necessario, le persone interessate hanno dato il loro consenso all'adozione in cognizione di causa, dopo aver acquisito i pareri necessari;

e) riconoscono che l'adozione all'estero può essere presa in considerazione come un altro mezzo per garantire le cure necessarie al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza, qualora questi ultimi non possano essere affidati a una famiglia affidataria o adottiva oppure essere allevati in maniera adeguata nel paese d'origine;

f) vigilano, in caso di adozione all'estero, affinché il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza abbiano il beneficio di garanzie e norme equivalenti a quelle esistenti per le adozioni nazionali;

g) adottano ogni adeguata misura per vigilare affinché, in caso di adozione all'estero, il collocamento del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza non diventi fonte di profitto materiale indebito per le persone che ne sono responsabili;

h) perseguono le finalità del presente articolo stipulando accordi o

intese bilaterali o multilaterali a seconda dei casi, e si sforzano in questo contesto di vigilare affinché le sistemazioni di bambini e bambine, ragazzi e ragazze all'estero siano effettuate dalle autorità o dagli organi competenti.

Articolo 22

1. Gli Stati parti adottano misure adeguate affinché un bambino o bambina, ragazzo o ragazza che cercano di ottenere lo statuto di rifugiato, oppure siano considerati come rifugiati ai sensi delle regole e delle procedure del diritto internazionale o nazionale applicabile, solo o accompagnati dal padre o dalla madre o da ogni altra persona, possano beneficiare della protezione e della assistenza umanitaria necessarie per consentire loro di usufruire dei diritti che gli sono riconosciuti dalla presente Convenzione e dagli altri strumenti internazionali relativi ai diritti dell'uomo o di natura umanitaria di cui detti Stati sono parti.

2. A tal fine, gli Stati parti collaborano, nelle forme giudicate necessarie, a tutti gli sforzi compiuti dall'Organizzazione delle Nazioni Unite e dalle altre organizzazioni intergovernative o non governative competenti che collaborano con l'Organizzazione delle Nazioni Unite, per proteggere e aiutare i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze che si trovano in tale situazione e per ricercare i genitori o altri familiari di ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza rifugiati al fine di ottenere le informazioni necessarie per ricongiungerli alla famiglia. Se il padre, la madre o ogni altro familiare sono irreperibili, al bambino o bambina, ragazzo o ragazza sarà concessa, secondo i principi enunciati nella presente Convenzione, la stessa protezione di quella di ogni altro bambino e bambina, ragazzo e ragazza definitivamente oppure temporaneamente privato del suo ambiente familiare per qualunque motivo.

Articolo 23

1. Gli Stati parti riconoscono che i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze mentalmente o fisicamente disabili devono condurre una vita piena e decente, in condizioni che garantiscano la loro dignità, favoriscano la loro autonomia e agevolino una loro attiva partecipazione alla vita della comunità.

2. Gli Stati parti riconoscono il diritto dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze disabili di beneficiare di cure speciali e incoraggiano e garantiscono, in considerazione delle risorse disponibili, la concessione, dietro richiesta, ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e

alle ragazze disabili in possesso dei requisiti richiesti, e a coloro i quali ne hanno la custodia, di un aiuto adeguato alle condizioni del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza e alla situazione dei suoi genitori o di coloro ai quali essi sono affidati.

3. In considerazione delle particolari esigenze dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze disabili, l'aiuto fornito in conformità con il paragrafo 2 del presente articolo è gratuito ogni qualvolta ciò sia possibile, tenendo conto delle risorse finanziarie dei loro genitori o di coloro ai quali il minore è affidato. Tale aiuto è concepito in modo tale che i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze disabili abbiano effettivamente accesso alla educazione, alla formazione, alle cure sanitarie, alla riabilitazione, alla preparazione al lavoro e alle attività ricreative e possano beneficiare di questi servizi in maniera atta a concretizzare la più completa integrazione sociale e il loro sviluppo personale, anche nell'ambito culturale e spirituale.

4. In uno spirito di cooperazione internazionale, gli Stati parti favoriscono lo scambio di informazioni pertinenti nel settore delle cure sanitarie preventive e del trattamento medico, psicologico e funzionale dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze disabili, anche mediante la divulgazione di informazioni concernenti i metodi di riabilitazione e i servizi di formazione professionale, nonché l'accesso a tali dati, in vista di consentire agli Stati parti di migliorare le proprie capacità e competenze e di allargare la loro esperienza in tali settori. A tal riguardo, si terrà conto in particolare delle necessità dei paesi in via di sviluppo.

Articolo 24

1. Gli Stati parti riconoscono il diritto dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze di godere del miglior stato di salute possibile e di beneficiare di servizi medici e di riabilitazione. Essi si sforzano di garantire che nessun bambino o bambina, ragazzo o ragazza siano privati del diritto di avere accesso a tali servizi.

2. Gli Stati parti si sforzano di garantire l'attuazione integrale del summenzionato diritto e in particolare, adottano ogni adeguato provvedimento per:

- a) diminuire la mortalità tra i bambini lattanti e i tra bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze in generale;
- b) assicurare a tutti i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze

l'assistenza medica e le cure sanitarie necessarie, con particolare attenzione per lo sviluppo delle cure sanitarie primarie;

c) lottare contro la malattia e la malnutrizione, anche nell'ambito delle cure sanitarie primarie, in particolare mediante l'utilizzazione di tecniche agevolmente disponibili e la fornitura di alimenti nutritivi e di acqua potabile, tenendo conto dei pericoli e dei rischi di inquinamento dell'ambiente naturale;

d) garantire alle madri adeguate cure prenatali e postnatali;

e) fare in modo che tutti i gruppi della società, in particolare i genitori e i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze, ricevano informazioni sulla salute e sulla nutrizione dell'infanzia, sui vantaggi dell'allattamento al seno, sull'igiene e sulla salubrità dell'ambiente e sulla prevenzione degli incidenti e beneficino di un aiuto che consenta loro di mettere in pratica tali informazioni;

f) sviluppare le cure sanitarie preventive, i consigli ai genitori e l'educazione e i servizi in materia di pianificazione familiare.

3. Gli Stati parti adottano ogni misura efficace atta ad abolire le pratiche tradizionali pregiudizievoli per la salute dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze.

4. Gli Stati parti si impegnano a favorire e incoraggiare la cooperazione internazionale in vista di ottenere gradualmente una completa attuazione del diritto riconosciuto nel presente articolo. A tal fine saranno tenute in particolare considerazione le necessità dei paesi in via di sviluppo.

Articolo 25

Gli Stati parti riconoscono al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza che sono stati assistiti dalle Autorità competenti al fine di ricevere cure, una protezione oppure una terapia fisica o mentale, il diritto a una verifica periodica di detta terapia e di ogni altra circostanza relativa alla sua collocazione.

Articolo 26

1. Gli Stati parti riconoscono a ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza il diritto di beneficiare della sicurezza sociale, compresa la previdenza sociale, e adottano le misure necessarie per garantire una completa attuazione di questo diritto in conformità con la loro legislazione nazionale.

2. Le prestazioni, se necessarie, dovranno essere concesse in

considerazione delle risorse e della situazione dei bambini e bambine, ragazzi e ragazze e delle persone responsabili del loro mantenimento e tenendo conto di ogni altra considerazione relativa a una domanda di prestazione effettuata dal bambino e dalla bambina, dal ragazzo e dalla ragazza o per loro conto.

Articolo 27

1. Gli Stati parti riconoscono il diritto di ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza a un livello di vita sufficiente per consentire il suo sviluppo fisico, mentale, spirituale, morale e sociale.

2. Spetta ai genitori o ad altre persone che hanno l'affidamento del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza la responsabilità fondamentale di assicurare, entro i limiti delle loro possibilità e dei loro mezzi finanziari, le condizioni di vita necessarie al loro sviluppo.

3. Gli Stati parti adottano adeguati provvedimenti, in considerazione delle condizioni nazionali e compatibilmente con i loro mezzi, per aiutare i genitori e altre persone aventi la custodia del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza ad attuare questo diritto e offrono, se del caso, un'assistenza materiale e programmi di sostegno, in particolare per quanto riguarda l'alimentazione, il vestiario e l'alloggio.

4. Gli Stati parti adottano ogni adeguato provvedimento al fine di garantire il mantenimento del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza da parte dei genitori o di altre persone aventi una responsabilità finanziaria nei loro confronti, sul loro territorio o all'estero. In particolare, per tener conto dei casi in cui la persona che ha una responsabilità finanziaria nei confronti del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza vive in uno Stato diverso, gli Stati parti favoriscono l'adesione ad accordi internazionali oppure la conclusione di tali accordi, nonché l'adozione di ogni altra intesa appropriata.

Articolo 28

1. Gli Stati parti riconoscono il diritto del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza all'educazione e in particolare, al fine di garantire l'esercizio di tale diritto in misura sempre maggiore e in base all'uguaglianza delle possibilità:

- a) rendono l'insegnamento primario obbligatorio e gratuito per tutti;
- b) incoraggiano l'organizzazione di varie forme di insegnamento secondario sia generale che professionale, che saranno aperte e accessibili

a ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza e adottano misure adeguate come la gratuità dell'insegnamento e l'offerta di una sovvenzione finanziaria in caso di necessità;

c) garantiscono a tutti l'accesso all'insegnamento superiore con ogni mezzo appropriato, in funzione delle capacità di ognuno;

d) fanno in modo che l'informazione e l'orientamento scolastico e professionale siano aperte e accessibili a ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza;

e) adottano misure per promuovere la regolarità della frequenza scolastica e la diminuzione del tasso di abbandono della scuola.

2. Gli Stati parti adottano ogni adeguato provvedimento per vigilare affinché la disciplina scolastica sia applicata in maniera compatibile con la dignità del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza in quanto esseri umani e in conformità con la presente Convenzione.

3. Gli Stati parti favoriscono e incoraggiano la cooperazione internazionale nel settore dell'educazione, in vista soprattutto di contribuire a eliminare l'ignoranza e l'analfabetismo nel mondo e facilitare l'accesso alle conoscenze scientifiche e tecniche e ai metodi di insegnamento moderni. A tal fine, si tiene conto in particolare delle necessità dei paesi in via di sviluppo.

Articolo 29

1. Gli Stati parti convengono che l'educazione del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza deve avere come finalità:

a) favorire lo sviluppo della loro personalità nonché lo sviluppo delle loro facoltà e attitudini, mentali e fisiche, in tutta la loro potenzialità;

b) sviluppare nel bambino e nella bambina, nel ragazzo e nella ragazza il rispetto dei diritti dell'uomo e delle libertà fondamentali e dei principi consacrati nella Carta delle Nazioni Unite;

c) sviluppare nel bambino e nella bambina, nel ragazzo e nella ragazza il rispetto dei genitori, della propria identità, della propria lingua e dei propri valori culturali, nonché il rispetto dei valori nazionali del paese nel quale vivono, del paese di cui possono essere originari e delle culture diverse dalla loro;

d) preparare il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza ad assumere le responsabilità della vita in una società libera, in uno spirito di comprensione, di pace, di tolleranza, di uguaglianza tra i sessi e di amicizia tra tutti i popoli e

gruppi etnici, nazionali e religiosi, e delle persone di origine autoctona;

e) sviluppare nel bambino e nella bambina, nel ragazzo e nella ragazza il rispetto dell'ambiente naturale.

2. Nessuna disposizione del presente articolo o dell'articolo 28 sarà interpretata in maniera da nuocere alla libertà delle persone e degli appositi organismi di stabilire e di dirigere istituzioni didattiche, a condizione che i principi enunciati al paragrafo 1 del presente articolo siano rispettati e che l'educazione impartita in tali istituzioni sia conforme alle norme minime prescritte dallo Stato.

Articolo 30

Negli Stati in cui esistono minoranze etniche, religiose o linguistiche oppure persone di origine autoctona, un bambino o bambina, ragazzo o ragazza autoctoni o che appartengono a una di tali minoranze non possono essere privati del diritto di avere una propria vita culturale, di professare e di praticare la propria religione o di far uso della propria lingua insieme agli altri membri del loro gruppo.

Articolo 31

1. Gli Stati parti riconoscono al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della loro età e a partecipare liberamente alla vita culturale e artistica.

2. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali.

Articolo 32

1. Gli Stati parti riconoscono il diritto del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza di essere protetti contro lo sfruttamento economico e di non essere costretti ad alcun lavoro che comporti rischi o sia suscettibile di porre a repentaglio la loro educazione o di nuocere alla loro salute o al loro sviluppo fisico, mentale, spirituale, morale e sociale.

2. Gli Stati parti adottano misure legislative, amministrative, sociali ed educative per garantire l'applicazione del presente articolo. A tal fine, e in considerazione delle disposizioni pertinenti degli altri strumenti internazionali, gli Stati parti, in particolare:

a) stabiliscono un'età minima oppure età minime di ammissione all'impiego;

b) prevedono un'adeguata regolamentazione degli orari di lavoro e delle condizioni d'impiego;

c) prevedono pene o altre sanzioni appropriate per garantire l'attuazione effettiva del presente articolo.

Articolo 33

Gli Stati parti adottano ogni adeguata misura, comprese misure legislative, amministrative, sociali ed educative per proteggere i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze contro l'uso illecito di stupefacenti e di sostanze psicotrope, così come definite dalle Convenzioni internazionali pertinenti e per impedire che siano utilizzati bambini e bambine, ragazzi e ragazze per la produzione e il traffico illecito di queste sostanze.

Articolo 34

Gli Stati parti si impegnano a proteggere il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza contro ogni forma di sfruttamento sessuale e di violenza sessuale. A tal fine, gli Stati adottano in particolare ogni adeguata misura a livello nazionale, bilaterale e multilaterale per impedire:

a) che bambini e bambine, ragazzi e ragazze siano incitati o costretti a dedicarsi a una attività sessuale illegale;

b) che bambini e bambine, ragazzi e ragazze siano sfruttati a fini di prostituzione o di altre pratiche sessuali illegali;

c) che bambini e bambine, ragazzi e ragazze siano sfruttati ai fini della produzione di spettacoli o di materiale a carattere pornografico.

Articolo 35

Gli Stati parti adottano ogni adeguato provvedimento a livello nazionale, bilaterale e multilaterale per impedire il rapimento, la vendita o la tratta di bambini e di bambine, di ragazzi e di ragazze per qualunque fine e sotto qualsiasi forma.

Articolo 36

Gli Stati parti proteggono il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza contro ogni altra forma di sfruttamento pregiudizievole al loro benessere in ogni suo aspetto.

Articolo 37

Gli Stati parti vigilano affinché:

a) nessun bambino o bambina, ragazzo o ragazza sia sottoposto a

tortura o a pene o trattamenti crudeli, inumani o degradanti. Né la pena capitale né l'imprigionamento a vita senza possibilità di rilascio devono essere decretati per reati commessi da persone di età inferiore a diciotto anni;

b) nessun bambino o bambina, ragazzo o ragazza sia privato di libertà in maniera illegale o arbitraria. L'arresto, la detenzione o l'imprigionamento di un bambino o bambina, ragazzo o ragazza devono essere effettuati in conformità con la legge, costituire un provvedimento di ultima risorsa e avere la durata più breve possibile;

c) ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza privato di libertà sia trattato con umanità e con il rispetto dovuto alla dignità della persona umana e in maniera da tenere conto delle esigenze delle persone della loro età. In particolare, ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza privato di libertà sarà separato dagli adulti, a meno che si ritenga preferibile di non farlo nel loro interesse preminente, e avrà diritto di rimanere in contatto con la sua famiglia per mezzo di corrispondenza e di visite, tranne che in circostanze eccezionali;

d) i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze privati di libertà abbiano diritto ad avere rapidamente accesso a un'assistenza giuridica o a ogni altra assistenza adeguata, nonché il diritto di contestare la legalità della loro privazione di libertà dinanzi un Tribunale o altra autorità competente, indipendente e imparziale, e una decisione sollecitata sia adottata in materia.

Articolo 38

1. Gli Stati parti si impegnano a rispettare e a far rispettare le regole del diritto umanitario internazionale loro applicabili in caso di conflitto armato, e la cui protezione si estende ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze.

2. Gli Stati parti adottano ogni misura possibile a livello pratico per vigilare che le persone che non hanno raggiunto l'età di quindici anni non partecipino direttamente alle ostilità.

3. Gli Stati parti si astengono dall'arruolare nelle loro forze armate ogni persona che non ha raggiunto l'età di quindici anni. Nel reclutare persone aventi più di quindici anni ma meno di diciotto anni, gli Stati parti si sforzano di arruolare con precedenza i più anziani.

4. In conformità con l'obbligo che spetta loro in virtù del diritto umanitario internazionale di proteggere la popolazione civile in caso di

conflitto armato, gli Stati parti adottano ogni misura possibile a livello pratico affinché i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze coinvolti in un conflitto armato possano beneficiare di cure e di protezione.

Articolo 39

Gli Stati parti adottano ogni adeguato provvedimento per agevolare il recupero fisico e psicologico e il reinserimento sociale di ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza vittima di ogni forma di negligenza, di sfruttamento o di maltrattamenti; di torture o di ogni altra forma di pene o di trattamenti crudeli, inumani o degradanti, o di un conflitto armato. Tale recupero e reinserimento devono svolgersi in condizioni tali da favorire la salute, il rispetto della propria persona e la dignità del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza.

Articolo 40

1. Gli Stati parti riconoscono a ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza sospettato accusato o riconosciuto colpevole di reato penale di diritto a un trattamento tale da favorire il suo senso della dignità e del valore personale, che rafforzi il suo rispetto per i diritti dell'uomo e le libertà fondamentali e che tenga conto della sua età nonché della necessità di facilitare il suo reinserimento nella società e di fargli svolgere un ruolo costruttivo in seno a quest'ultima.

2. A tal fine, e tenendo conto delle disposizioni pertinenti degli strumenti internazionali, gli Stati parti vigilano in particolare:

a) affinché nessun bambino o bambina, ragazzo o ragazza sia sospettato, accusato o riconosciuto colpevole di reato pena a causa di azioni o di omissioni che non erano vietate dalla legislazione nazionale o internazionale nel momento in cui furono commesse;

b) affinché ogni bambino e bambina, ragazzo e ragazza sospettati o accusati di reato penale abbiano almeno diritto alle seguenti garanzie:

i. di essere ritenuti innocenti fino a quando la colpevolezza non sia stata legalmente stabilita;

ii. di essere informati il prima possibile e direttamente, oppure, se del caso, tramite i genitori o rappresentanti legali, delle accuse portate mosse loro, e di beneficiare di un'assistenza legale o di ogni altra assistenza appropriata per la preparazione e la presentazione della loro difesa;

iii. che il loro caso sia giudicato senza indugio da un'autorità o istanza giudiziaria competenti, indipendenti e imparziali per mezzo di

un procedimento equo ai sensi di legge in presenza del legale o di altra assistenza appropriata, nonché in presenza dei genitori o rappresentanti legali a meno che ciò non sia ritenuto contrario all'interesse preminente del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza a causa in particolare dell'età o della situazione;

iv. di non essere costretti a rendere testimonianza o dichiararsi colpevoli; di interrogare o far interrogare i testimoni a carico e di ottenere la comparsa e l'interrogatorio dei testimoni a loro discarico a condizioni di parità;

v. qualora venga riconosciuto che hanno commesso reato penale, poter ricorrere contro questa decisione e ogni altra misura decisa di conseguenza dinanzi un'autorità o istanza giudiziaria superiore competente, indipendente e imparziale, in conformità con la legge;

vi. di essere assistiti gratuitamente da un interprete se non comprendono o non parlano la lingua utilizzata;

vii. che la loro vita privata sia pienamente rispettata in tutte le fasi della procedura.

3. Gli Stati parti si sforzano di promuovere l'adozione di leggi, di procedure, la costituzione di autorità e di istituzioni destinate specificamente ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze sospettati, accusati o riconosciuti colpevoli di aver commesso reato, e in particolar modo:

a) di stabilire un'età minima al di sotto della quale si presume che i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze non abbiano la capacità di commettere reato;

b) di adottare provvedimenti ogni qualvolta ciò sia possibile e auspicabile per trattare questi bambini e bambine, questi ragazzi e ragazze senza ricorrere a procedure giudiziarie rimanendo tuttavia inteso che i diritti dell'uomo e le garanzie legali debbono essere integralmente rispettate.

4. Sarà prevista tutta una gamma di disposizioni concernenti in particolar modo le cure, l'orientamento, la supervisione, i consigli, la libertà condizionata, il collocamento in famiglia, i programmi di formazione generale e professionale, nonché soluzioni alternative all'assistenza istituzionale, in vista di assicurare ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze un trattamento conforme al loro benessere e proporzionato sia alla loro situazione che al reato.

Articolo 41

Nessuna delle disposizioni della presente Convenzione pregiudica disposizioni più propizie all'attuazione dei diritti del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza che possono figurare:

- a) nella legislazione di uno Stato parte;
- oppure
- b) nel diritto internazionale in vigore per questo Stato.

SECONDA PARTE

Articolo 42

Gli Stati parti si impegnano a far largamente conoscere i principi e le disposizioni della presente Convenzione, con mezzi attivi e adeguati sia agli adulti che ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze.

Articolo 43

1. Al fine di esaminare i progressi compiuti dagli Stati parti nell'esecuzione degli obblighi da essi contratti in base alla presente Convenzione, è istituito un Comitato dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, che adempie alle funzioni definite di seguito;

2. Il Comitato si compone di dieci esperti di alta moralità e in possesso di una competenza riconosciuta nel settore oggetto della presente Convenzione. I suoi membri sono eletti dagli Stati parti tra i loro cittadini e partecipano a titolo personale, secondo il criterio di un'equa ripartizione geografica e in considerazione dei principali ordinamenti giuridici.

3. I membri del Comitato sono eletti a scrutinio segreto su una lista di persone designate dagli Stati parti. Ciascun Stato parte può designare un candidato tra i suoi cittadini.

4. La prima elezione avrà luogo entro sei mesi a decorrere dalla data di entrata in vigore della presente Convenzione. Successivamente si svolgeranno elezioni ogni due anni. Almeno quattro mesi prima della data di ogni elezione, il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite inviterà per iscritto gli Stati parti a proporre i loro candidati entro un termine di due mesi. Quindi il Segretario generale stabilirà l'elenco alfabetico dei candidati in tal modo designati, con l'indicazione degli Stati parti che li hanno designati, e sottoporrà tale elenco agli Stati parti alla presente Convenzione.

5. Le elezioni avranno luogo in occasione delle riunioni degli Stati

parti, convocate dal Segretario Generale presso la Sede dell'Organizzazione delle Nazioni Unite. In queste riunioni per le quali il numero legale sarà rappresentato da due terzi degli Stati parti, i candidati eletti al Comitato sono quelli che ottengono il maggior numero di voti, nonché la maggioranza assoluta degli Stati parti presenti e votanti.

6. I membri del Comitato sono eletti per quattro anni. Essi sono rieleggibili se la loro candidatura è ripresentata. Il mandato di cinque dei membri eletti nella prima elezione scade alla fine di un periodo di due anni; i nomi di tali cinque membri saranno estratti a sorte dal presidente della riunione immediatamente dopo la prima elezione.

7. In caso di decesso o di dimissioni di un membro del Comitato oppure se, per qualsiasi altro motivo, un membro dichiara di non poter più esercitare le sue funzioni in seno al Comitato, lo Stato parte che aveva presentato la sua candidatura nomina un altro esperto tra i suoi cittadini per coprire il seggio resosi vacante, fino alla scadenza del mandato corrispondente, sotto riserva dell'approvazione del Comitato.

8. Il Comitato adotta il suo regolamento interno.

9. Il Comitato elegge il suo Ufficio per un periodo di due anni.

10. Le riunioni del Comitato si svolgono normalmente presso la Sede della Organizzazione delle Nazioni Unite, oppure in ogni altro luogo appropriato determinato dal Comitato. Il Comitato si riunisce di regola ogni anno. La durata delle sue sessioni è determinata e se necessario modificata da una riunione degli Stati parti alla presente Convenzione, sotto riserva dell'approvazione dell'Assemblea Generale.

11. Il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite mette a disposizione del Comitato il personale e le strutture di cui quest'ultimo necessita per adempiere con efficacia alle sue mansioni in base alla presente Convenzione.

12. I membri del Comitato istituito in base alla presente Convenzione ricevono, con l'approvazione dell'Assemblea Generale, emolumenti prelevati sulle risorse dell'Organizzazione delle Nazioni Unite alle condizioni e secondo le modalità stabilite dall'Assemblea Generale.

Articolo 44

1. Gli Stati parti si impegnano a sottoporre al Comitato, tramite il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite, rapporti sui provvedimenti che essi avranno adottato per dare effetto ai diritti

riconosciuti nella presente Convenzione e sui progressi realizzati per il godimento di tali diritti:

b) entro due anni a decorrere dalla data dell'entrata in vigore della presente Convenzione per gli Stati parti interessati;

c) in seguito, ogni cinque anni.

2. I rapporti compilati in applicazione del presente articolo debbono se del caso indicare i fattori e le difficoltà che impediscono agli Stati parti di adempiere agli obblighi previsti nella presente Convenzione. Essi debbono altresì contenere informazioni sufficienti a fornire al Comitato una comprensione dettagliata dell'applicazione della Convenzione del paese in esame.

3. Gli Stati parti che hanno presentato al Comitato un rapporto iniziale completo non sono tenuti a ripetere nei rapporti che sottoporranno successivamente – in conformità con il capoverso b) del paragrafo 1 del presente articolo – le informazioni di base in precedenza fornite.

4. Il Comitato può chiedere agli Stati parti ogni informazione complementare relativa all'applicazione della Convenzione.

5. Il Comitato sottopone ogni due anni all'Assemblea generale, tramite il Consiglio Economico e Sociale, un rapporto sulle attività del Comitato.

6. Gli Stati parti fanno in modo che i loro rapporti abbiano una vasta diffusione nei loro paesi.

Articolo 45

Al fine di promuovere l'attuazione effettiva della Convenzione e incoraggiare la cooperazione internazionale nel settore oggetto della Convenzione:

a) le Istituzioni specializzate, il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia e altri organi delle Nazioni Unite hanno diritto di farsi rappresentare nell'esame dell'attuazione di quelle disposizioni della presente Convenzione che rientrano nell'ambito del loro mandato. Il Comitato può invitare le Istituzioni Specializzate, il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia (UNICEF) e ogni altro organismo competente che riterrà appropriato, a dare pareri specializzati sull'attuazione della Convenzione in settori di competenza dei loro rispettivi mandati. Il Comitato può invitare le Istituzioni Specializzate, il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia e altri organi delle Nazioni Unite a sottoporgli

rapporti sull'attuazione della Convenzione in settori che rientrano nell'ambito delle loro attività;

b) il Comitato trasmette, se lo ritiene necessario, alle Istituzioni Specializzate, al Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia e agli altri Organismi competenti ogni rapporto degli Stati parti contenente una richiesta di consigli tecnici o di assistenza tecnica, o che indichi una necessità in tal senso, accompagnato da eventuali osservazioni e proposte del Comitato concernenti tale richiesta o indicazione;

c) il Comitato può raccomandare all'Assemblea generale di chiedere al Segretario Generale di procedere, per conto del Comitato, a studi su questioni specifiche attinenti ai diritti del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza;

d) il Comitato può fare suggerimenti e raccomandazioni generali in base alle informazioni ricevute in applicazione degli articoli 44 e 45 della presente Convenzione. Questi suggerimenti e raccomandazioni generali sono trasmessi a ogni Stato parte interessato e sottoposti all'Assemblea Generale insieme a eventuali osservazioni degli Stati parti.

TERZA PARTE

Articolo 46

La presente Convenzione è aperta alla firma di tutti gli Stati.

Articolo 47

La presente Convenzione è soggetta a ratifica. Gli strumenti di ratifica saranno depositati presso il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite.

Articolo 48

La presente Convenzione rimarrà aperta all'adesione di ogni Stato. Gli strumenti di adesione saranno depositati presso il Segretario Generale della Organizzazione delle Nazioni Unite.

Articolo 49

1. La presente Convenzione entrerà in vigore il trentesimo giorno successivo alla data del deposito presso il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite del ventesimo strumento di ratifica o di adesione.

2. Per ciascuno degli Stati che ratificheranno la presente Convenzione o che vi aderiranno dopo il deposito del ventesimo strumento di ratifica

o di adesione la Convenzione entrerà in vigore il trentesimo giorno successivo al deposito da parte di questo Stato del suo strumento di ratifica o di adesione.

Articolo 50

1. Ogni Stato parte può proporre un emendamento e depositarne il testo presso il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite. Il Segretario Generale comunica quindi la proposta di emendamento agli Stati parti, con la richiesta di far sapere se siano favorevoli a una Conferenza degli Stati parti al fine dell'esame delle proposte e della loro votazione. Se, entro quattro mesi a decorrere dalla data di questa comunicazione, almeno un terzo degli Stati parti si pronuncia a favore di tale Conferenza, il Segretario Generale convoca la Conferenza sotto gli auspici dell'Organizzazione delle Nazioni Unite. Ogni emendamento adottato da una maggioranza degli Stati parti presenti e votanti alla Conferenza è sottoposto per approvazione all'Assemblea Generale.

2. Ogni emendamento adottato in conformità con le disposizioni del paragrafo 1 del presente articolo entra in vigore dopo essere stato approvato dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite e accettato da una maggioranza di due terzi degli Stati parti.

3. Quando un emendamento entra in vigore esso ha valore obbligatorio per gli Stati parti che lo hanno accettato, gli altri Stati parti rimanendo vincolati dalle disposizioni della presente Convenzione e da tutti gli emendamenti precedenti da essi accettati.

Articolo 51

1. Il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite riceverà e comunicherà a tutti gli Stati il testo delle riserve che saranno state formulate dagli Stati all'atto della ratifica o dell'adesione.

2. Non sono autorizzate riserve incompatibili con l'oggetto e le finalità della presente Convenzione.

3. Le riserve possono essere ritirate in ogni tempo per mezzo di notifica indirizzata in tal senso al Segretario Generale delle Nazioni Unite il quale ne informerà quindi tutti gli Stati. Tale notifica avrà effetto alla data in cui è ricevuta dal Segretario Generale.

Articolo 52

Ogni Stato parte può denunciare la presente Convenzione per mezzo di notifica scritta indirizzata al Segretario Generale dell'Organizzazione

delle Nazioni Unite. La denuncia avrà effetto un anno dopo la data di ricezione della notifica da parte del Segretario Generale.

Articolo 53

Il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite è designato come depositario della presente Convenzione.

Articolo 54

L'originale della presente Convenzione, i cui testi in lingua araba, cinese, francese, inglese, russa e spagnola fanno ugualmente fede, sarà depositato presso il Segretario Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite.

2. Il gioco

Articolo 31– Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia

Gli Stati riconoscono al bambino e alla bambina, al ragazzo e alla ragazza il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della loro età e a partecipare liberamente alla vita culturale e artistica.

Gli Stati rispettano e favoriscono il diritto del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali.

1. Frammenti sul gioco

Grazie agli importantissimi scavi archeologici e alle preziose fonti letterarie e artistiche siamo venuti a conoscenza di giochi e di giocattoli che il mondo antico, dai Sumeri agli Egizi, dai Greci ai Romani, ha inventato e prodotto.

Questo cospicuo e affascinante materiale ritrovato ha permesso di aprire uno squarcio sul mondo dei bambini nell'antichità: sorprendentemente scopriamo che **i bambini dell'antichità utilizzavano giochi, passatempi e giocattoli simili a quelli di oggi**, sia nella forma che nella sostanza, «creando, in tal modo, un senso di continuità, un allegro girotondo in cui i millenni di storia si incontrano gioiosamente e quasi si annullano». Nei tempi antichi il gioco era considerato debolezza, perdita di tempo, difetto infantile da reprimere. Fu Platone a sostenere per primo che il gioco non doveva essere estraneo allo studio ma che i maestri avrebbero dovuto insegnare giocando. Solo in età moderna il problema del gioco è stato affrontato scientificamente. Per lo psicologo ginevrino Piaget, ad esempio, il gioco è la trasposizione simbolica della realtà co-

nosciuta. Svolge funzioni mentali importantissime: rappresenta la realtà imitandola e scaricando emozioni.

Anche Freud ritiene che il gioco assicuri l'equilibrio emotivo della persona, consentendole di liberare le tensioni e di dominare mentalmente le cose attraverso un'attività simbolica, molto simile a quella del sogno.

2. Verso una possibile definizione del gioco

Il gioco è una specie di relazione che produce piacere e trasforma chi lo fa. Il gioco è lo strumento attraverso il quale il bambino raggiunge le sue prime grandi acquisizioni culturali, psicologiche, sociali e attraverso il quale si esprime. Diventa particolarmente significativo in un contesto socio-culturale carente di stimoli e a rischio di devianza, poiché il gioco di gruppo, la condivisione dello stesso materiale, permettono al bambino di interiorizzare il rispetto del bene comune e degli altri.

3. Il gioco come opzione culturale-sociale-politico-pedagogica

Il gioco è un'attività fondamentale (e addirittura che prevarica il solo genere umano) per i bambini, per i ragazzi e gli adulti. Il gioco assume forme e dimensioni diverse ma è essenziale come il sonno, come il pensiero. Chi non gioca, semplicemente, non è umano! Il semplice gioco, infatti, ha delle connotazioni di carattere culturale-sociale-politico-pedagogiche.

Il gioco risponde ad un bisogno **culturale** in quanto favorire e stimolare il gioco riporta alla necessità di trasmettere una cultura, un modo di fare. Il gioco come «normalità» anche nel campo delle relazioni umane. Il gioco come spaziotempo non ghettizzato (o ghettizzante), come attività non «straordinaria» (nel senso di «fuori» dall'ordinario). Favorire il gioco significa proporsi con e proporre una forma mentis ben precisa, che accetta e riconosce le nostre caratteristiche umane, ancorché regolate dalle norme sociali, e le rende fruibili, liberandoci anche dal peso di pressioni psicologiche che, alla lunga, sarebbero insopportabili.

È anche sul versante **sociale** che il gioco ha un forte impatto: dato che chiunque infatti troverà, prima o poi, il modo e il gusto per giocare,

sperimenterà così norme di convivenza. In una società che rinnega il gioco l'atto di giocare sarà vissuto di nascosto, rabbiosamente, «contro» la società e le relazioni; sarà un gioco difficile, duro, cattivo. In una società che ammette e sviluppa il senso del gioco questo potrà essere canalizzato verso la libera espressione del sé, delle emozioni, delle idee e dei sentimenti (singoli e di gruppo) e potrà essere reso maggiormente «adattabile» alle altre esigenze della società stessa. Determinare spazi e tempi giusti per il gioco non significa, però, ghettizzarlo a comportamento «di nicchia» e «contrario» alla logica predominante (che oggi è quella del lavoro e della produzione economica). Troppo spesso, infatti, con il pretesto della «regolazione» del gioco invece lo si contrasta più o meno apertamente, lo si rende così difficile che il risultato equivale ad un divieto.

Ecco allora che il diritto al gioco diventa anche un'opzione di tipo **politico**. La Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, indica con chiarezza, infatti, che il gioco non può essere vietato (articolo 31), e, cosa che viene affermata nella stessa Convenzione (articolo 3) riguardo al superiore interesse dei bambini, emerge che in caso di «conflitto» fra diritti dei bambini e quelli degli adulti sono i primi ad avere «più» peso (basti pensare agli spazi di una città dedicati al gioco dei bambini per capire quanto questo diritto sia disatteso).

Altro aspetto politico fondamentale è rappresentato dalle scelte relative alla libertà di gioco con le quali si misurano almeno due fattori: per tutti (adulti e bambini) la libertà di espressione del sé; per una categoria specifica (i bambini), che non ha un potere contrattuale legato al voto, la capacità di una società di prendersi cura degli interessi diffusi anche in mancanza di gruppi di pressione specifica. Quindi, in un certo senso, la capacità di una società di essere lungimirante.

Infine, il diritto al gioco ha una chiara valenza **pedagogica**. Giocare è educativo, e questo è ormai senso comune tanto che è quasi inutile addentrarsi nel tema. È invece interessante provare ad andare oltre l'ovvietà e dire che la libertà di gioco deve potersi realizzare «insieme» alla libertà di espressione e di scelta quindi, in un certo senso, in modo legato alla «partecipazione». Giocare significa scoprire e «avere a che fare» con il mondo e quindi, ben presto, comprendere le possibilità che si hanno di agire sul e con il mondo e con gli altri. Se quindi il gioco è anche partecipazione è importante che esso possa esprimersi non solo in spazi adeguati (stando

attenti che non diventino ghetti, come sono molti luoghi deputati al gioco) ma anche in tempi adeguati (non solo quelli decisi dalla frenesia della vita, nostra o dei genitori) e, infine, anche in modi adeguati (che siano rispondenti all'idea di sviluppo, evoluzione e libertà che il gioco porta con sé). Senza che queste condizioni si possano realizzare il gioco è costrizione, ghettizzazione, attività imposta e quindi si ricade in quanto sopra esposto, circa gli esiti, rabbiosi e cattivi, di una società che nega il (vero) gioco.

3. La ricerca

1. Presentazione

La ricerca si inserisce in un percorso di promozione dei diritti umani, in particolare del diritto al gioco, realizzato ponendo fondamentale attenzione all'elemento della partecipazione dei bambini, dei ragazzi e degli adulti che sono stati protagonisti attivi della stessa. Date queste premesse, la ricerca, di tipo esplorativo, se da un lato si è posta l'obiettivo di indagare la tematica «gioco» per i *target* di riferimento, dall'altro proprio per il coinvolgimento realizzato con gli stessi, ha consentito di promuovere la cultura del gioco.

Nello specifico, viste le differenze dei destinatari, la ricerca è stata suddivisa in due parti.

La prima parte, rivolta ai bambini ha avuto come obiettivo quello di esplorare alcuni aspetti legati al gioco (quali sono gli spazi dove si gioca, come si raggiungono, quali sono i giochi preferiti dai bambini, con chi si gioca, quali sono gli ostacoli che limitano il gioco). La seconda parte, realizzata in parallelo alla prima, ha avuto come destinatari gli adulti ed era finalizzata da un lato a raccogliere informazioni sulle caratteristiche strutturali del gioco (luoghi, spazi, modalità, tipi di giochi) in chiave storica presente/passato, dall'altro ad esplorare le rappresentazioni sul tema a partire dalla narrazione dei soggetti coinvolti.

2. La metodologia

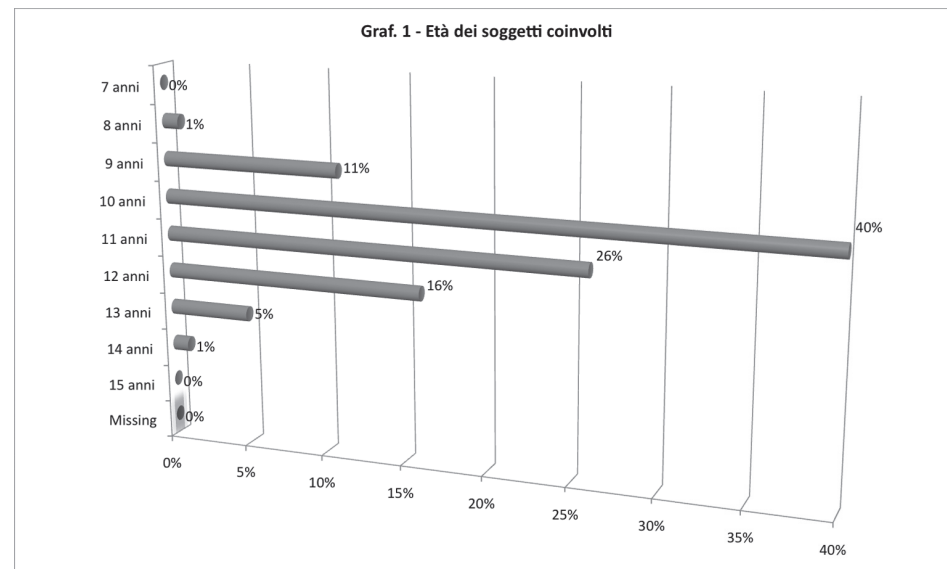
2.1. Strumenti

I dati relativi alla prima azione di ricerca sono stati raccolti attraverso un questionario (il cui testo viene riportato sotto, a partire da p. 143) costruito

ad hoc, che consta di 19 *item* (alcuni a risposta multipla e altri a risposta aperta) ed è suddiviso in 5 parti: la prima riporta i dati anagrafici dell'intervistato e il riferimento al luogo in cui viene somministrato il questionario, la seconda è relativa ai luoghi del gioco (dove gioco e cosa faccio), la terza riguarda i soggetti, le modalità e i tempi del gioco (con chi gioco, come e quando), la quarta i mezzi con i quali si raggiungono i luoghi in cui si gioca (come vado a giocare) mentre l'ultima parte (domande «difficili») richiede ai bambini di esprimere il proprio parere rispetto al gioco come diritto, alla sicurezza e a formulare delle proposte per giocare meglio.

La somministrazione dei questionari è stata effettuata nel periodo compreso tra maggio e ottobre 2009 dai tirocinanti dell'Associazione precedentemente formati. I tirocinanti, insieme ad un animatore, introducevano alla classe la carta dei diritti (in particolare l'articolo 31 che è quello sul diritto al gioco) e poi presentavano e spiegavano il questionario. In questo modo, i bambini formati diventavano gli intervistatori dei bambini di altre classi a cui veniva somministrato il questionario e donata la carta dei diritti.

Le stesse aree tematiche del questionario sono state proposte nella traccia di *focus group* e *intervista*. Esse erano riconducibili sostanzialmente a tre ambiti: uno relativo agli aspetti del gioco in astratto, uno agli aspet-



ti più concreti e al confine tra individuale e relazionale, e uno alla qualità delle relazioni nel gioco.

Nel dettaglio, i due strumenti cominciano stimolando libere associazioni rispetto alla parola «gioco»; nel *focus group* ciò prende la forma di brainstorming. Segue una parte che chiede di rievocare i giochi della propria fanciullezza e una in cui si chiede di mettere a confronto i «giochi di ieri» e i «giochi di oggi». Per concludere, al fine di raccogliere rappresentazioni tridimensionali e complesse dei soggetti rispetto al gioco, si chiede ai soggetti di immaginare un momento, reale o di fantasia, in cui state giocando con un bambino e di descriverlo.

Sono stati realizzati 3 *focus group* (uno con gli insegnanti, uno con i genitori e uno con gli operatori)¹ e 17 interviste condotte² alla Facoltà di Scienze della formazione, svolti a Palermo tra maggio e ottobre 2009.

2.2. Soggetti coinvolti

Per realizzare la parte qualitativa della ricerca sul gioco anche presso l'Università di Palermo, è stato prioritariamente contattato il Preside della Facoltà di Scienze della Formazione, il quale non solo ha dato il patrocinio all'intera iniziativa, ma ha anche messo a disposizione i locali per la realizzazione del seminario sul diritto al gioco; questi ha inoltre accettato le condizioni per la somministrazione della ricerca agli studenti della facoltà.

I soggetti della prima parte della ricerca sono **bambini**, alunni di scuola primaria e secondaria di primo grado della città di Palermo. Il campione, di tipo non probabilistico, è stato reclutato attraverso una procedura cosiddetta «a valanga», che consiste nell'individuare un primo gruppo di persone da intervistare che possiedono le caratteristiche cercate; questi soggetti sono a loro volta «utilizzati» per individuare altri soggetti con le stesse caratteristiche (a cui poi tra l'altro, come prevede il metodo adottato, somministrano il questionario).

In totale, hanno partecipato 255 bambini quasi equamente distribuiti per genere (54% maschi e 44% femmine) di età compresa tra 7 e 15 anni. Come si vede dal grafico n. 1, la percentuale maggiore si colloca nell'ul-

¹ Il *focus group* con gli insegnanti è stato realizzato presso l'Istituto Comprensivo «Sciascia», quello con i genitori presso la Scuola Elementare «Oberdan», quello con gli operatori sociali presso il Centro Studi «Carlo Pagliarini».

² Quattro tirocinanti della Facoltà di Scienze dell'Educazione sono state appositamente formate e istruite sulle modalità di conduzione delle interviste e si sono personalmente recate presso i locali della Facoltà intervistando gli studenti lì presenti, oppure aggregandone un certo numero tramite la cerchia delle proprie conoscenze.

tima classe del primo ciclo e nelle prime due del secondo (grosso modo, rispettivamente quinta elementare e prima e seconda media).

I bambini sono stati raggiunti nella classe della propria scuola facente parte di una delle cinque aree individuate per la somministrazione.³ La percentuale del numero dei soggetti divisi per zona è rispettivamente: 35% per il quartiere ZEN, 22% per il quartiere Sperone, 17% per il quartiere Oreto, 13% per il quartiere Borgo Nuovo, 12% per via Leonardo da Vinci.

Per ciò che riguarda la seconda parte della ricerca, invece, i partecipanti sono stati complessivamente 55 adulti, così distribuiti per gruppo di appartenenza: docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado (10), genitori (18), studenti di Scienze dell'Educazione (17), operatori delle associazioni del terzo settore della città di Palermo (10).

3. I risultati

I dati del questionario sono stati analizzati attraverso un'analisi delle frequenze delle risposte; i risultati scaturiscono da una lettura globale dei dati anche se talvolta è stato ritenuto opportuno soffermarsi sulla peculiarità di alcune risposte e fare delle riflessioni in virtù del fatto che esse fossero in qualche modo connesse all'abitare una zona della città piuttosto che un'altra.

I dati testuali raccolti sono stati sottoposti ad analisi del contenuto, metodologia atta a dare una rappresentazione sintetica di risultati complessi.

In entrambe le azioni di ricerca si è cercato di dare un quadro dell'oggetto di indagine il più possibile completo, senza pretendere di offrire risultati generalizzabili o trovare significati universali.

3.1. Parte quantitativa

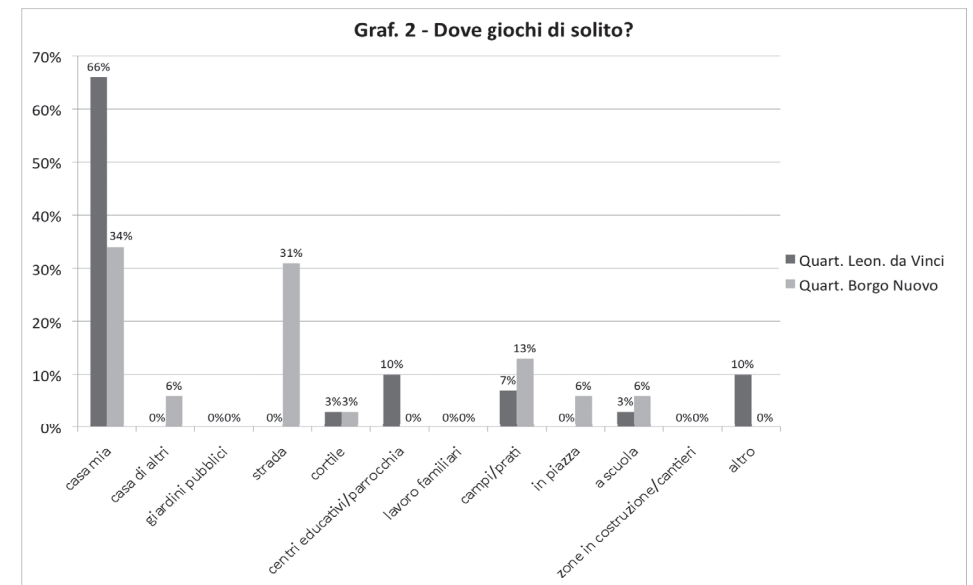
Per dare una lettura quanto più sistematica dei risultati è sembrato opportuno commentare gli item del questionario, raggruppandoli per aree semantiche.

Una prima area indaga il gioco e i suoi spazi ed è dedicata ad individuare le principali caratteristiche dei luoghi dove i bambini e i ragazzi gio-

³ La scelta è stata quella di dividere idealmente il territorio cittadino in cinque zone in modo da operare dei confronti rispetto all'eventuale emergere di differenze.

cano in città, specialmente nel gioco libero e non organizzato, come quello che si svolge in casa, con gli amici, per strada. Questa area include anche l'evidenziare la presenza o meno di ostacoli e impedimenti che limitano il gioco, in forma diretta o indiretta. Le domande del questionario che la definiscono sono la n. 1 «Dove giochi di solito?», la n. 4 «Com'è lo spazio dove giochi di più?», la n. 5 «Dove giochi ci sono divieti od ostacoli?» e la n. 17 «Ci sono luoghi di cui hai paura quando giochi?»

I risultati evidenziano come la maggior parte dei bambini intervistati alla domanda n. 1 «Dove giochi di solito?» ha risposto «a casa mia». Questo dato necessita però di una precisazione: infatti, mentre la percentuale massima delle risposte propende per la modalità «a» ossia «a casa mia», per il quartiere Da Vinci, per un 66% (grafico n. 2), per il resto dei quartieri (ad esemplificazione si riportano anche i dati del quartiere Borgo Nuovo) tale percentuale viene divisa tra l'opzione «a» e «d» (che corrisponde alla scelta «in strade poco trafficate») rispettivamente con una percentuale pari al 35% e 31% (grafico n. 2). Questa distribuzione dei risultati presenta dei risvolti singolari riguardo la sua lettura, in quanto è fortemente riconducibile alla conformazione specifica dei diversi quartieri interessati dall'indagine, e dal modo di viverli da parte di chi li abita. Possiamo considerare la risposta «a casa mia» riferibile alle mura domestiche solo per il quartiere

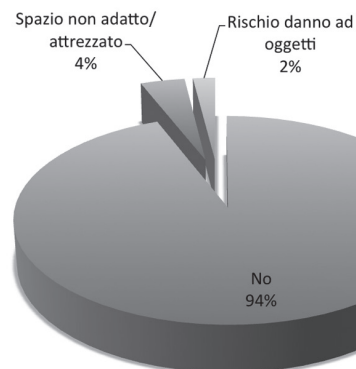


in cui si trova la scuola Da Vinci, mentre per il resto dei territori, tale risposta è da estendere alla strada o allo spazio sottostante l'abitazione, considerato come «casa».

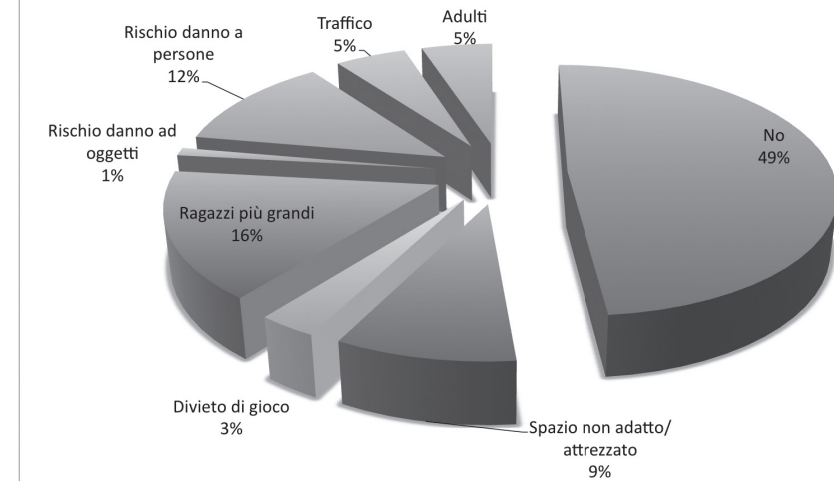
Quando si chiede agli intervistati di rispondere alla domanda n. 4 «Com'è lo spazio dove giochi?», questi descrivono lo spazio in cui giocano con l'opzione «d» («sicuro») per un 61%, mentre per il rimanente 39% la frequenza di risposta si posiziona sulla modalità «f» («è troppo piccolo»).

Alla domanda n. 5 «Dove giochi ci sono divieti od ostacoli?», che prevede la scelta di massimo 3 risposte tra 8 opzioni, le alternative maggiormente indicate sono state: la risposta «a» che indica che non ci sono ostacoli al gioco, la risposta «d» che indica come ostacolo la presenza di ragazzi più grandi, la «e» che indica la possibilità di danneggiare oggetti e la risposta «f» che individua il pericolo di danneggiare le persone. In particolare, rispetto a questa domanda si evidenzia una sostanziale differenza di tendenza di risposta tra il quartiere Sperone (grafico n. 3), dove il 94% degli intervistati risponde che non ci sono ostacoli e divieti al gioco, e gli altri quartieri che si posizionano sulle stesse percentuali di risposta (ad esemplificazione riportiamo il grafico del quartiere Oreto – grafico n. 4 – come rappresentativo dei quartieri con la stessa distribuzione delle ri-

**Graf. 3 - Dove giochi ci sono divieti od ostacoli?
(Quart. Sperone)**



**Graf. 4 - Dove giochi ci sono divieti od ostacoli al gioco?
(Quart. Oreto)**



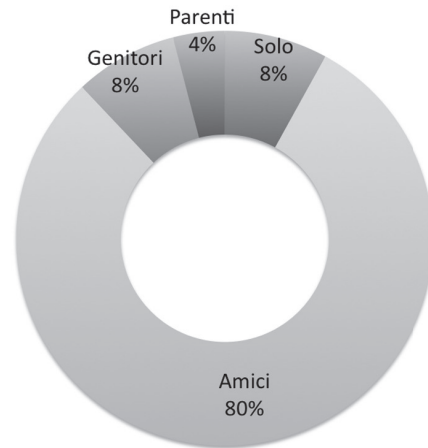
sposte). Tale differenza è spiegabile con il dato che nel quartiere Sperone, il luogo deputato al gioco per eccellenza è la strada, mentre negli altri si gioca per lo più nel cortile o a casa.

Infine, la totalità dei soggetti, alla domanda n. 17 che indaga sulla sensazione di paura provata rispetto agli spazi dove si gioca, risponde di no.

Un'altra area del questionario esamina la mobilità in città e mira ad acquisire informazioni su come i destinatari dell'indagine raggiungono i luoghi deputati al gioco. A questa area afferiscono le domande: «Come vai nel luogo dove giochi?» (n. 10), «Con chi ci vai di solito» (n. 11), «Quanto tempo ci metti per andarci?» (n. 12) e «Com'è il percorso che fai?» (n. 13). Nel nostro caso, tali risposte risultano tutte messe in relazione all'area precedente, in cui la preponderanza della risposta rispetto al luogo eletto per giocare, corrisponde all'opzione «a casa mia», determina la prevalenza delle risposte per quest'area, riconducibili alle opzioni in cui gli intervistati dichiarano che raggiungono i luoghi del gioco a piedi e in meno di cinque minuti. Per quanto riguarda invece la domanda n. 11 «Con chi vai a giocare di solito?», come emerge dal grafico n. 5 (p. seguente), l'80% delle risposte, si concentra sulla preferenza della modalità «b» («con amici»).

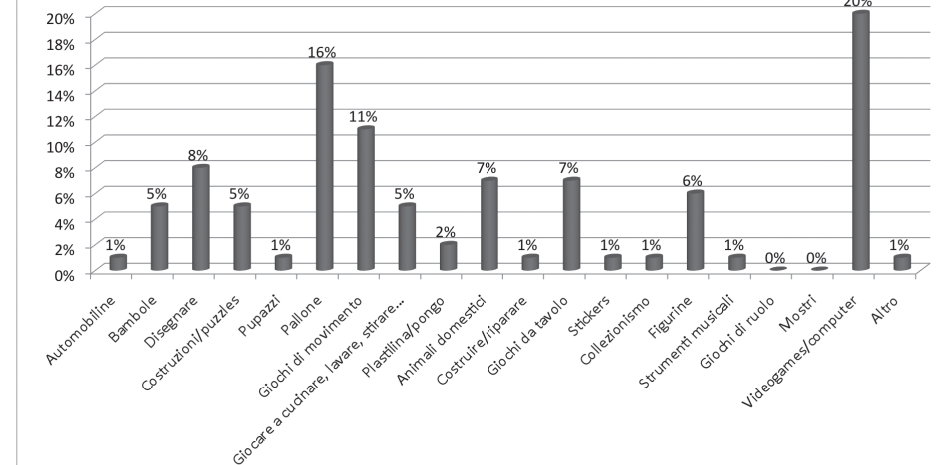
Per ciò che riguarda l'area del questionario che esplora la cultura del gioco, le domande, seppur in maniera indiretta, aspirano ad acquisire in-

Graf. 5 - Con chi ci vai di solito?

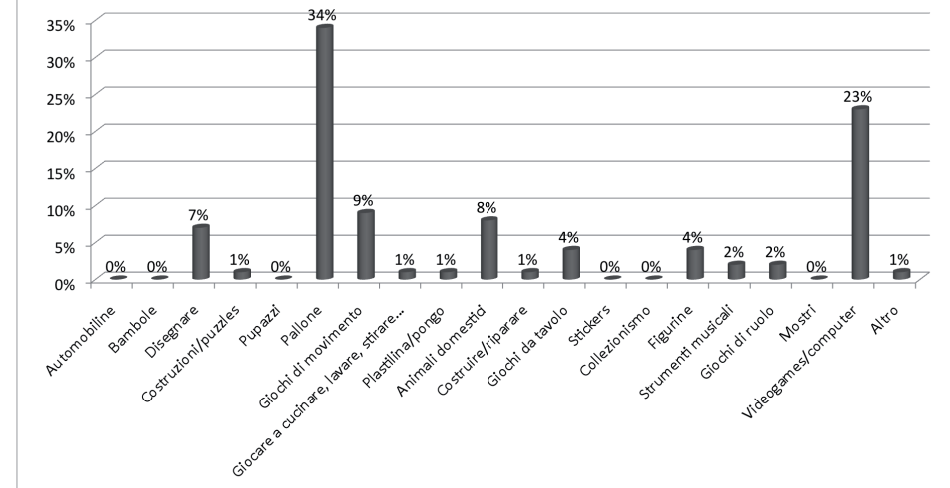


formazioni su quale conoscenza o aspettativa sul gioco hanno i destinatari dell'indagine e quale uso ne fanno. Le domande del questionario che indagano quest'area sono la n. 3 «Che giochi fai più di tutti?», la n. 6 «Con chi giochi di solito?», la n. 7 «In che momento della giornata giochi di più?», la n. 9 «Come sono i giochi che fai?» e la domanda aperta «Qual è il tuo gioco preferito?» (n. 14)

Rispetto alla domanda n. 3 «Che giochi fai più di tutti?», che prevede un massimo di 3 risposte tra 19 opzioni, si configura una sostanziale differenza tra le scelte maggiormente indicate dagli intervistati sul quartiere Da Vinci (grafico n. 6), in cui le risposte sono ricadute sull'opzione «d» («costruzioni e puzzles»), e quelle degli altri quartieri dove la prevalenza delle scelte è sulla modalità «f» («giocare a pallone») (a titolo esemplificativo si riporta il grafico n. 7, relativo al quartiere Borgo Nuovo). Tale risultato, che raffigura la tipologia dei giochi preferiti dai partecipanti all'indagine, conferma il concetto che descrive la percezione del «cortile» o della strada sottostante la propria abitazione come casa per i bambini che abitano nei quartieri periferici in cui è stato somministrato il questionario, rispetto invece ai bambini che abitano nel quartiere Da Vinci (borghese). Questo dato inizialmente è risultato anomalo ai ricercatori, ma è stato poi confermato dagli operatori specializzati che lavorano su tali territori oggetto dell'indagine.

Graf. 6 - Che giochi fai più di tutti?
(Quart. Leonardo da Vinci)

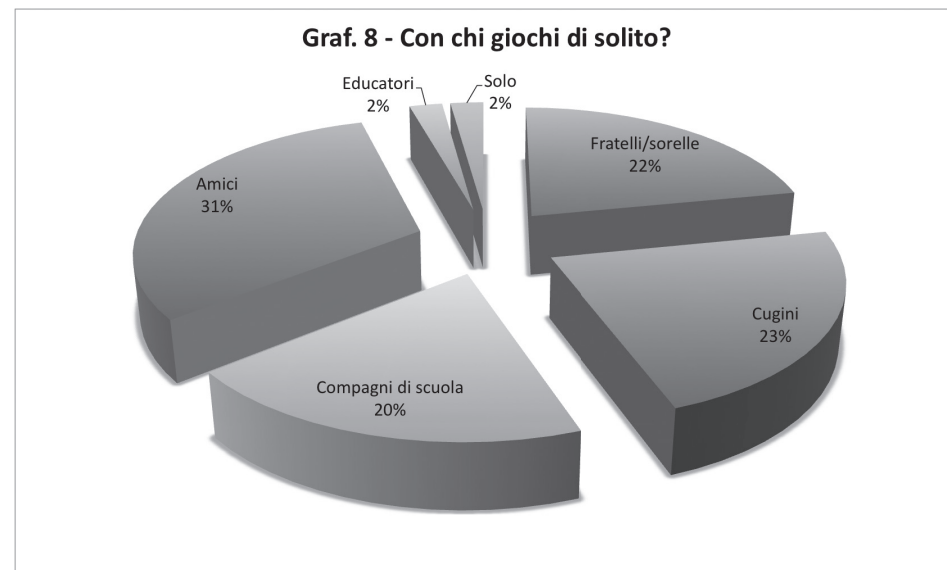
Inoltre, è stato chiesto ai bambini quale fosse il loro gioco preferito e le risposte sono state codificate utilizzando una griglia di lettura che ha distinto i giochi in: gioco con oggetti, gioco di movimento, gioco di ruolo rispetto alla quale le preferenze dei bambini risultati sono state rispettivamente 53, 196 e 17.

Graf. 7 - Che giochi fai più di tutti?
(Quart. Borgo Nuovo)

Questa è la tendenza generale indipendentemente dal quartiere in cui si vive; anche in una visione più analitica infatti non sono emerse differenze evidenti. Il gioco in assoluto più apprezzato è quello con la palla (nelle varie forme del calcio, della pallavolo e in qualche caso del basket), viene nominato il computer (*playstation*) ma non in misura maggiore dei classici giochi quali le bambole, i puzzle o le carte. Presente anche nelle nuove generazioni il popolarissimo «nascondino» e i giochi di ruolo che vanno dal «fare la maestra» o «la mamma», i «carabinieri», i «commercianti», «i soldati». Infine, alcuni bambini dicono di giocare con i propri animali domestici.

Alla domanda n. 6 («Con chi giochi di solito?») la maggior parte degli intervistati ha dato risposta con la seguente distribuzione di scelta (grafico n. 8): il 31% ha risposto con modalità «h» («con gli amici»), la modalità di risposta «g» («con i compagni di scuola») è stata scelta dal 23%, la modalità «f» («cugini») corrisponde al 20% e in ultimo la modalità «a» («fratelli/sorelle») è la preferenza del 22%. Tale risultato mette in luce che i soggetti intervistati affermano di giocare con gli adulti (genitori, nonni, altri parenti, baby-sitter), solo per una percentuale irrisoria pari all'2%.

Relativamente alla domanda n. 7 («In che momento della giornata giochi di più?»), l'85% delle risposte ricade sulla scelta «b» ossia «nel po-



meriggio dopo la scuola». Infine, alla domanda n. 9 («Come sono i giochi che fai?») emerge una prevalenza delle alternative «a» («divertenti») e «c» («sportivi»). Da una lettura dei risultati relativi a quest'area, si evince la preponderanza di una cultura del gioco inteso come attività ricreativa, per impiegare il tempo libero così come dichiarano i bambini che riferiscono di giocare principalmente nelle ore pomeridiane e prevalentemente con i pari.

L'area del questionario che esplora la partecipazione al gioco si concentra sull'esplorare la partecipazione al gioco e la consapevolezza e pratica del diritto al gioco. Le domande che la costituiscono sono: «Quanto tempo giochi di solito?» (n. 8), «Secondo te giochi abbastanza?» (n. 15), «Chi sceglie dove giocare?» (n. 16), «Giocare è un tuo diritto?» (n. 17).

Il 50% degli intervistati alla domanda n. 8 «Quanto tempo giochi di solito?» risponde «più di tre ore», mentre il restante 50% delle risposte ricade sull'opzione «da due a tre ore». Relativamente alla domanda n. 15 «Secondo te giochi abbastanza?», il 90% risponde «sì». Coerentemente con le risposte precedenti, alla richiesta della domanda n. 16, che invita ad indicare chi sceglie dove giocare, la totalità delle risposte si concentra sulla modalità di risposta «io» oppure «io con gli amici» (grafico n. 9).

Infine, riguardo alla domanda n. 18, che chiede «Giocare è un tuo diritto?», il 100% risponde «sì».

In conclusione, rispetto alla partecipazione e alla tutela e pratica del diritto al gioco, dall'osservazione delle percentuali così alte delle risposte dei bambini, rispetto a quest'ultima area sembrerebbe che la loro percezione rispetto a queste dimensioni risulti soddisfacente.

Una nota a parte va fatta per la domanda n. 19 («Hai idee, proposte, suggerimenti per giocare meglio?»), a cui la maggior parte dei bambini ha risposto offrendo anche più di un parere.

Le verbalizzazioni dei partecipanti sono state elaborate creando delle categorie a posteriori e una visione di sintesi viene presentata nella tabella seguente.

CATEGORIA	SOTTOCATEGORIE	OCCORRENZE
Giochi (53)	<i>Movimento</i>	32
	<i>Oggetti (PC, carte, bambole, disegno)</i>	18
	<i>Ruoli</i>	3
Spazio (170)	<i>Parchi/campi</i>	56
	<i>Pulizia</i>	31
	<i>Sicurezza</i>	25
	<i>Ampiezza</i>	17
	<i>Attrezzature</i>	12
	<i>«Meno macchine»</i>	9
	<i>Dedicato</i>	14
	<i>Per tutti</i>	4
	<i>«All'aperto»</i>	2
Tempo		4
Relazione (32)	<i>Stare insieme</i>	18
	<i>Regole</i>	14

Tab. 1. Domanda n. 19: «Hai idee, proposte, suggerimenti per giocare meglio?»

In un primo gruppo di risposte sono state accorpate tutte le citazioni di giochi specifici: probabilmente i bambini non hanno ben capito la doman-

da e hanno ribadito la preferenza personale per alcuni giochi (il dato infatti è coerente con le risposte alla domanda 14).

La maggior parte delle verbalizzazioni riguarda lo spazio in cui si gioca, che è diventato la seconda categoria. Prevalentemente i bambini auspicano la costruzione di campetti, parchi e spazi verdi; inoltre definiscono in maniera molto precisa come vorrebbero che fossero questi spazi: puliti, sicuri, grandi (rispettivamente 31, 25 e 17 occorrenze) e dotati di attrezzature⁴ e giochi vari. Notevole importanza ha, per questi bambini, la pulizia dello spazio e grande rilievo è dato alla sicurezza, che in parte può essere collegata al passaggio di autoveicoli (come si legge in tabella, infatti, la proposta di alcuni è che ci siano «meno macchine» nei luoghi in cui si va a giocare) e in parte, come viene esplicitato in due casi, connessa alla presenza di tossicodipendenti.

Infine, una sottocategoria esprime il desiderio dei bambini di avere spazi di gioco solo per loro, inaccessibili agli adulti, mentre un'altra suggerisce la possibilità di creare dei luoghi in cui si possa condividere il gioco con gli adulti (in particolare, i genitori). Probabilmente a questo aspetto si può legare l'aver riscontrato più volte l'uso del termine «libertà».

Dalla dimensione spaziale si passa a quella temporale del gioco: 4 occorrenze riguardano l'idea di avere più tempo da dedicare al gioco.

Ultima categoria individuata è quella relativa all'aspetto relazionale connesso al giocare. I bambini sottolineano da un lato lo «stare in compagnia», lo «stare tutti insieme» e dall'altro il rispetto delle regole e dell'altro («non litigare», «non fare del male») quando si gioca.

Guardando nel complesso i dati ricavati dalle risposte a questa domanda, sembra che dal punto di vista di questi bambini, per giocare meglio si debba potenziare l'aspetto strutturale. D'altro canto, la dimensione interpersonale, che tuttavia è un aspetto fondamentale della relazione, anche quella ludica, presenta poche occorrenze ma dà ugualmente rilievo ad alcuni elementi caratteristici del gioco.

Ad una lettura complessiva dei dati raccolti, si apre uno scenario che evidenzia come il tessuto sociale monitorato considera il gioco: un mero riempimento del tempo libero, relegando la pratica del gioco a spazi non organizzati o di fortuna, come per esempio la strada nel caso delle pe-

⁴ Alcuni bambini, appartenenti al quartiere X vorrebbero che gli spazi dedicati al gioco all'interno della propria scuola fossero migliorati nella struttura e per le attrezzature.

riferie, o delle mura domestiche nel caso del quartiere «borghese», per lo più con l'assenza degli adulti, sacrificando il riservare spazi pubblici dedicati e adeguati che facilitino l'incontro, lo scambio e la relazione tra i bambini. Infatti è proprio attraverso la pratica del gioco, anche quando è fine a stessa, che si sviluppano le competenze relazionali e si acquisiscono regole dello stare insieme. Il gioco praticato negli spazi pubblici permette una crescita e una acquisizione di una cultura altra, quella di comunità, che consente e sostiene una crescita personale e collettiva.

3.2. Parte qualitativa

FOCUS GENITORI

Le risposte alla prima domanda («Quali sono le prime parole che vi vengono in mente che associate alla parola gioco?») sono state numerose e per lo più riconducibili a due aspetti del gioco: uno concreto e uno astratto. Da un lato troviamo parole relative all'oggetto («giocattoli», «altalena») e alle azioni («costruire», «sporcarsi») del gioco, al tempo («infanzia») e allo spazio («mare», «campagna») in cui si gioca; dall'altro la domanda evoca nelle mamme «divertimento», «allegria», «fantasia», «curiosità», «sfogarsi», «emozione».

I ricordi sono richiamati in maniera più esplicita nella seconda domanda: «Che giochi facevate da piccoli?». Le risposte sono state raggruppate in categorie e sintetizzate in una tabella a doppia entrata (tabella 2) che evidenzia la tipologia di gioco realizzato (mediato da oggetti, gioco di movimento o di ruolo) e le modalità di svolgimento degli stessi (se ad opera del soggetto soltanto o se riguardanti più partecipanti). Molto presente la componente relazionale: alcuni giochi erano fatti sia da soli che in compagnia (per lo più con coetanei) e sempre in gruppo si svolgevano giochi di movimento e drammatizzazioni. I genitori hanno riferito che creavano dei veri e propri giocattoli utilizzando oggetti di fortuna o trasformandoli con un po' di fantasia.

TIPOLOGIA DI GIOCO			
	Oggetti	Movimento	Ruolo
INDIVIDUALE	«di fantasia» o costruiti da sé; bambole		Cucire vestiti

TIPOLOGIA DI GIOCO			
	Oggetti	Movimento	Ruolo
RELAZIONALE	«di fantasia» o costruiti da sé; bambole, carte, scacchi, dama	Nascondino, girotondo, giochi a mare, bici, pallavolo	Ballare, canta- re, mercati- no, cucire, cucinare

Tab. 2. Domanda n. 2: «Che giochi facevate da piccoli?» (Genitori)

Stimolati sui giochi che fanno attualmente, le mamme rispondono che quei pochi che fanno sono con i propri figli. Giocare a «carte», «cantare», «ballare» che nell'esperienza di questi genitori erano attività della loro infanzia svolte tra pari, diventano oggi modalità di relazione con i propri figli. È presente infatti in questo gruppo la cultura del gioco e l'importanza del tempo che gli adulti possono dedicare a giocare con i figli sebbene le attività quotidiane spesso li distolgano.

Alla domanda «Giochi di ieri, giochi di oggi: somiglianze e differenze» (tabella 3), le mamme partecipanti al *focus* si animano notevolmente, la conversazione si fa accesa, a denotare interesse e piacevolezza nell'affrontare l'argomento. In particolar modo quando si rievocano i giochi che si facevano da bambini, molti sorrisi circolano nel gruppo e il clima sembra farsi ancora più caldo; è gradevole per tutti ricordare i propri giochi preferiti e trovarsi talvolta a condividere gli stessi giochi dell'infanzia o scoprirne delle varianti nel genitore seduto accanto a sé.

I «giochi di ieri» sono per lo più giochi di movimento, in cui ci si stancava, si sudava, in cui il corpo e l'impegno fisico avevano un posto primario. Molte verbalizzazioni descrivono tali giochi in maniera nostalgica e altrettante descrivono come un tempo si giocasse «con niente». L'assenza di giocattoli veniva colmata con l'utilizzo della fantasia, per cui qualunque materiale o oggetto trovato veniva trasformato dal bambino in un giocattolo: stracci e spago diventavano una palla, sassi ammuccati si facevano fortezze, lenzuoli strappati e un bastone si trasformavano in un accampamento. I giochi erano dunque per lo più giochi all'aria aperta, fatti sotto casa o per strada, mentre alcuni ricordi sono legati ad ambientazioni di campagna o di villeggiatura; nella maggioranza dei casi si tratta di giochi fatti in compagnia o addirittura in gruppo.

I «giochi di oggi», cioè quelli che fanno i bambini contemporanei, sono per lo più giochi mediati dalla tecnologia, cioè da supporti tecnologici quali computer e console di videogiochi, oppure da giocattoli ultramoderni, generalmente molto costosi e ritenuti da diverse partecipanti come troppo numerosi.

Altra forte differenza col passato è relativa all'ambiente di gioco: i bambini di oggi, secondo il gruppo di genitori intervistati, svolgono la maggior parte della loro attività ludica in spazi chiusi, per lo più a casa propria e da soli, o con fratelli e/o cugini. Se i giochi, invece, vengono svolti all'aria aperta, essi ritornano ad essere molto simili ai giochi che si facevano nel passato, come a far notare come, in fondo, le esigenze dei bambini siano le stesse anche al mutare delle generazioni.

Da quanto detto emerge come «giochi di oggi» sono descritti in maniera meno positiva e piacevole di quelli «di ieri». Questo è da leggere probabilmente solo in parte come un'obiettiva lettura della realtà, in parte certamente come una svalutazione del presente indirettamente vissuto attraverso i figli contrapposta all'idealizzazione del passato vissuto in prima persona, aspetto che caratterizza spesso le verbalizzazioni scaturite da items che richiedono di mettere a confronto il passato col presente; spesso tali verbalizzazioni tendono alla scissione della realtà in aspetti positivi e negativi, con una generale tendenza ad attribuire al passato quelli maggiormente positivi, come in una sorta di «età dell'oro».

IERI	OGGI
<i>Impegno fisico, giocare «con niente»; mediati dalla fantasia</i>	<i>Giochi mediati dalla tecnologia; troppi giocattoli</i>
<i>Giochi all'aria aperta</i>	<i>Si gioca in spazi chiusi; se si gioca all'aperto i giochi di ieri e di oggi si somigliano</i>
<i>Giochi in compagnia o gruppo</i>	<i>Giochi individuali (al massimo con fratelli o cugini)</i>

Tab. 3. Domanda n. 4: «Giochi di ieri, giochi di oggi» (Genitori)

Le risposte alla domanda n. 5, in cui si chiedeva ai partecipanti di descrivere «un momento, reale o di fantasia, in cui state giocando con un bambino», contribuiscono a dare fondamentalmente due tipi di immagini: la prima tipologia, indicata con l'etichetta «Sé bambino», è la più numerosa in termini di occorrenze (17), e restituisce immagini relative a ricordi d'infanzia connotati di piacevolezza, in cui il narratore descrive sé stesso bambino intento a giocare quasi sempre all'aperto e per lo più con fratelli e cugini (in nessun caso appaiono adulti in tali descrizioni); la seconda tipologia, indicata «Sé adulto», contiene immagini reali in cui il soggetto narrante sta giocando con figli e/o nipoti, per lo più però con una funzione poco partecipante e spesso di supervisione al gioco dei bambini, se non nel caso in cui i bambini siano molto piccoli.

Ciò può far riflettere su come non siano molte le mamme che effettivamente giocano con i propri figli; laddove lo fanno, i bambini sono nella prima infanzia. Lo stimolo del *focus* «giocare con un bambino» fa invece tornare la maggior parte delle partecipanti alla propria infanzia: forse uno dei pochi momenti in cui si sono trovate a giocare davvero con un bambino è stato, allora, quando erano bambine esse stesse.

FOCUS INSEGNANTI

Anche nel *focus* con gli insegnanti le parole espresse rimandano ai due aspetti sopra citati (concreto e astratto) del gioco. In entrambi i casi, le verbalizzazioni sono più numerose rispetto a quelle dei genitori e, come era prevedibile, maggiormente centrate sulla dimensione evolutiva (intesa come sviluppo di competenze emotive e cognitive) dell'attività ludica («movimento»; «rispetto delle regole e dei ruoli» e «divertimento», «emozione», «sognare», «libertà»; «crescita», «sperimentazione», «conoscere», «esperienza», «ricerca di risposte» «concentrazione», «costruire», «creare»). Inoltre, emerge una nuova categoria che evidenzia l'aspetto relazionale del gioco ed è rappresentata da termini quali «relazione», «imparare a stare in gruppo». Sembra che i docenti, per il ruolo professionale che ricoprono, nel pensare al gioco siano prevalentemente centrati su elementi legati più all'area cognitiva che a quella emotiva.

Rispetto alla domanda sui giochi del passato, gli insegnanti rievocano lo spazio aperto, la strada come luoghi di gioco, ma sostanzialmente non si evidenziano differenze con i genitori: probabilmente anche per una certa

omogeneità anagrafica dei partecipanti ai due *focus*, i giochi citati sono molto simili (tabella 4).

TIPOLOGIA DI GIOCO			
	Oggetti	Movimento	Ruolo
INDIVIDUALE	«di fantasia» o costruiti da sé; puzzle	Hula-hop	Cucire
RELAZIONALE	«di fantasia» o costruiti da sé; soldatini, shangai	Nascondino, elastico, bici	Mangiare

Tab. 4. Domanda n. 2: «Che giochi facevate da piccoli?» (Insegnanti)

Alla domanda sui giochi di adesso, si registrano varie risposte che attingono sia alla dimensione individuale mediata da oggetti (giocare al computer) che di movimento (andare in bici, ballare) che a quella relazionale in cui si utilizzano oggetti (carte, giochi di società) o di movimento (ballare). L'idea del gioco è presente nel *target* sebbene la sua declinazione da un lato si avvicina più che altro a un modo di impiegare il tempo libero, ad un hobby, dall'altro riguarda una modalità di lavoro che si configura come «invenzione di giochi» funzionali allo svolgimento del proprio ruolo educativo.

Le risposte che il nostro gruppo di insegnanti ha dato alla domanda n. 4, «Giochi di ieri, giochi di oggi» sono molto simili a quelle date dal gruppo di genitori, seppure un po' più «tecniche» soprattutto perché tendenti a dare dei fenomeni una spiegazione sociologica, forse anche per il livello culturale dei soggetti e alla loro formazione specifica.

Per menzionare le specificità principali di questo gruppo (tabella 5), i giochi del passato, anche da questi soggetti descritti come giochi «all'aria aperta», vengono calati nei luoghi della comunità e del quartiere, ambiente che il gruppo precedentemente descritto non prendeva in considerazione nelle proprie verbalizzazioni. Ciò sta ad indicare probabilmente una maggiore sensibilità degli insegnanti al contesto sociale dei fenomeni, così come emerge anche dalle verbalizzazioni emerse relativamente ai giochi di oggi, per lo più individuali; laddove i giochi diventano gruppalmente tenderebbero ad evidenziare una maggiore incapacità dei bambini di oggi a stare in gruppo, *setting* che a parere degli insegnanti coinvolti eliciterebbe immediatamente aspetti di aggressività che in passato non erano così evidenti.

IERI	OGGI
Impegno fisico, giocare «con niente»; mediati dalla fantasia	Giochi «senza tempo, spazio e corpo»; mediati dalla tecnologia
Aria aperta, luoghi della comunità/quartiere	Spazi chiusi
Giochi in compagnia o gruppo	Giochi individuali, incapacità di stare in gruppo (aggressività)

Tab. 5. Domanda n. 4: «Giochi di ieri, giochi di oggi» (Insegnanti)

Il gruppo di insegnanti, infine, parla dei giochi dei ragazzi di oggi in termini di «specchio della società», nella quale poco spazio sarebbe riservato alle relazioni umane, perfino entro le mura domestiche, in quello spazio di fondamentale socializzazione primaria che è la famiglia. I giochi, gli svaghi di oggi, a parere dei partecipanti, sarebbero sia per gli adulti che per i ragazzi mediati eccessivamente da supporti tecnologici e computerizzati, che a volte rischiano di sostituire le relazioni reali con quelle «virtuali», come avviene, per esempio, attraverso le *chat*.

Alla richiesta di descrivere «un momento, reale o di fantasia, in cui state giocando con un bambino» (domanda n. 5) gli insegnanti, diversamente da quanto visto relativamente al gruppo di genitori, forniscono per lo più immagini reali di sé da adulti in ruolo professionale o familiare, il che lascia supporre come in tali soggetti sia forte e strutturato il ruolo «adulto» e sia meno facile rievocare immagini della propria infanzia. Se esse appaiono, tuttavia, introducono un elemento interessante: la presenza di adulti, di nonni, di genitori. In tali scene l'attività ludica oltre a svolgere una funzione ricreativa, ha una funzione didattica ed esperienziale («piantare i semi nell'orto con mio padre», «raccolgere le pigne e prendere i pinoli»), e avvicina fortemente le generazioni tra loro.

FOCUS OPERATORI

Dall'analisi del contenuto raccolto durante il *focus* con gli operatori sono emerse le categorie precedentemente illustrate. Rispetto agli aspetti astratti, essi rilevano tanto la dimensione «emotiva» (legata al

piacere di giocare) quanto quella «cognitiva» (connessa alle funzioni da esso sviluppate come la creatività, la conoscenza, il rispetto delle regole, ecc). Qualche differenza rispetto alle risposte degli altri due gruppi è evidenziabile nelle parole: «partecipazione», «incontro», «noi», «contatto», «comunicazione», «cooperazione», «conflitto» che esprimono in maniera puntuale l'aspetto relazionale del gioco individuandone l'essenza e la complessità.

Inoltre, viene fuori una nuova categoria che rappresenta il gioco come strumento e metodo («animazione», «ascolto», «narrazione») e da cui emerge la dimensione professionale del sé dell'operatore.

Rispetto ai giochi del passato, gli operatori non differiscono sostanzialmente dagli altri gruppi, ricordando di aver giocato in diversi modi (per una visione analitica, vedere tabella sottostante) e avendo avuto come compagni di gioco sempre coetanei.

TIPOLOGIA DI GIOCO			
	Oggetti	Movimento	Ruolo
INDIVIDUALE	«di fantasia» o costruiti da sé; bambole/Barbie; insetti, lucertole	Pattini, corda, elastico	Travestimenti (da adulti), cucinare, maestra
RELAZIONALE	«di fantasia» o costruiti da sé; bambole/Barbie	Strega comanda colori, statuine, nascondino, acchiapparello, bici	Guerra, guardie e ladri, scenette teatrali

Tab. 6. Domanda n. 2: «Che giochi facevate da piccoli?» (Operatori)

Interessanti le risposte alla domanda n. 3 «Che giochi fate adesso?»: accanto alle carte e ai giochi di società, lo spazio aperto (la città, la spiaggia) è per loro connesso al movimento e alla possibilità di divertirsi (ad esempio con la bicicletta o facendo gli intramontabili giochi da spiaggia). Inoltre, non compare l'uso del PC nonostante la generazione degli operatori incontrati ne abbia familiarità e colpisce la capacità e la tendenza a riproporre o trasformare i giochi classici. Infine, così come era emerso nella prima domanda, sembra che gli operatori guardino al gioco coglien-

done diversi aspetti. Mostrano di andare oltre il mero ricordo e di ritrovare e riportare i significati e le possibilità del gioco nel proprio ambito di intervento, tenendo presente ed esercitando la dimensione ludica tanto nel lavoro quanto nel volontariato.

Ritorna anche nel gruppo degli operatori la contrapposizione dicotomica tra «giochi di ieri» e «giochi di oggi» (domanda n. 4), in cui se i primi sono descritti similmente agli altri gruppi come giochi mediati dalla fantasia, che trasformava oggetti di fortuna in giocattoli improvvisati, viceversa i giochi di oggi, pur sempre mediati dalla tecnologia, appaiono, però a questo gruppo, come fortemente influenzati dalla televisione: cartoni animati e pubblicità sarebbero i principali ispiratori dei giochi dei bambini, i cui desideri e la cui creatività sarebbero in qualche modo schiacciati da tali stimolazioni esterne.

I bambini di oggi sarebbero, inoltre, a parere degli operatori coinvolti nel *focus group*, divenuti troppo «adulti»: se un tempo i giochi all'aria aperta richiedevano fatica e difficoltà («facevamo chilometri... e con un caldo tremendo, per andare al campetto»), oggi i giochi sarebbero statici perché i ragazzi non hanno più voglia di sporcarsi i vestiti, di bagnarsi o di sudare, forse condizionati in questi atteggiamenti da genitori che li vestono in modo inappropriato e che li vogliono «adulti» prima del tempo.

IERI	OGGI
Giochi mediati dalla fantasia, giocattoli improvvisati	Giochi mediati dalla tecnologia, dalla pubblicità, bambini «adulti»
Aria aperta, movimento, a terra; fatica, difficoltà	Spazi chiusi; staticità; vestiario inadatto (bagnarsi, sporcarsi)
Giochi in compagnia o gruppo («bande» di bambini)	Giochi individuali

Tab. 7. Domanda n. 4: «Giochi di ieri, giochi di oggi» (Operatori)

Certamente il gruppo di operatori si distingue per una conoscenza specifica del tema e per particolare capacità critica sulle dinamiche e funzioni del gioco, aspetto che traspare da verbalizzazioni ricche ed esaustive,

con riflessioni appropriate mediate dalla formazione specifica all'uso professionale dello strumento ludico.

Tale aspetto potrebbe spiegare anche spiegare come mai alla domanda n. 5, gli operatori rimandino molte descrizioni di scene reali e professionali del proprio presente di adulti professionisti del settore sociale (11 occorrenze) o comunque di adulti (12 occorrenze), seppure in questo caso circa la metà delle verbalizzazioni non riescono a restituire un'immagine ben definita ma danno descrizioni di un ambiente di gioco tra adulto e bambino quasi mitizzato, in cui è descritta l'atmosfera di scambio e comunione, ma poco chiari sono i contorni della scena.

Seppure i partecipanti a questo gruppo siano più giovani dei partecipanti ai gruppi di genitori e insegnanti, non molte sono le scene che riportano ricordi di infanzia (solo 7 verbalizzazioni, contro le 23 categorizzate sotto l'etichetta «sé adulto»). Questo fenomeno, già in parte riscontrato nel gruppo di insegnanti, potrebbe essere dovuto ad un aspetto che potremmo chiamare di «adesività» del ruolo professionale, che renderebbe più difficile per questi soggetti staccarsi di dosso la funzione di adulto/educatore.

INTERVISTE STUDENTI

Le risposte degli studenti alla prima domanda riguardano principalmente l'aspetto concreto legato al gioco: in particolare viene associato ai bambini e vengono evidenziati diversi tipi di gioco. Le parole espresse rispetto all'aspetto più astratto si avvicinano a quelle degli operatori: tuttavia, in essi risalta soprattutto la dimensione «emotiva» (legata al benessere che il gioco produce) e meno quella «cognitiva» (indicata in maniera generica dai termini «crescita», «formazione»).

Per quanto concerne la domanda sui giochi del passato, le verbalizzazioni degli studenti non sono diverse dagli altri *target*, tuttavia emerge un dato interessante relativo ai «compagni di gioco»: se genitori, insegnanti e operatori riferiscono un generico «coetanei», gli studenti li distinguono tra «fratelli, cugini, amici» ma soprattutto compaiono i nonni.

Il dato potrebbe essere letto in funzione dell'età dei ragazzi quindi del fatto che questa generazione, probabilmente cresciuta con i nonni, ha in qualche condiviso con essi anche momenti di gioco.

TIPOLOGIA DI GIOCO			
	Oggetti	Movimento	Ruolo
INDIVIDUALE	«di fantasia» o costruiti da sé; bambole/Barbie	Pattini, corda, elastico	Cucinare, fare mamma
RELAZIONALE	«di fantasia» o costruiti da sé; bambole/Barbie; giochi da tavolo, carte	Strega comanda colori, statuine, nascondino, acchiapparello, pattini, bici	Fare la maestra, la parrucchiera, ballerina/ spettacoli

Tab. 8. Domanda n. 2: «Che giochi facevate da piccoli?» (Studenti)

Tra i giochi attuali compare, sia a livello individuale che relazionale, il PC, oltre che le carte e i giochi di società, mentre i giochi di movimento che vengono nominati sono in realtà attività sportive realizzate in maniera non agonistica (pallavolo, calcio, danza, ecc). Infatti, un dato rilevante è diffusamente espresso dagli studenti, che in diverse forme dicono: «non gioco», «non ne faccio», «l'età del gioco è passata», «non c'è il tempo».

Nulla di particolare si evince dalle risposte date dagli studenti intervistati alla domanda n. 4, che ripropone la già vista contrapposizione tra «giochi di ieri» e «giochi di oggi» in termini di netta polarizzazione tra idealizzazione dei primi e svalutazione dei secondi (tabella 9).

IERI	OGGI
Giochi mediati dalla fantasia	Giochi mediati dalla tecnologia
Aria aperta	Spazi chiusi
Giochi in compagnia o gruppo	Giochi individuali

Tab. 9. Domanda n. 4: «Giochi di ieri, giochi di oggi» (Studenti)

Per quanto riguarda le verbalizzazioni fornite relativamente alla domanda n. 5, che chiedeva di descrivere un momento, reale o di fantasia,

in cui il soggetto intervistato sta giocando con un bambino, solo pochi si immaginano bambini (7 occorrenze), e 4 di essi sono madri che parlano di aver voluto riproporre ai propri figli giochi della propria infanzia. Ciò potrebbe indicare che il fenomeno già riscontrato negli insegnanti e negli operatori, cioè quello di «adesività» del ruolo di adulto/educatore è già attivo e operante già nel corso degli studi universitari. La maggioranza dei soggetti, infatti, descrive immagini di sé da adulto (20 occorrenze), in un contesto dai contorni irreali e quasi mitici (9 occ.), oppure in contesto reale professionale (6 occ.) o familiare (5 occ.).

Al gruppo di studenti è stato sottoposto un *item* ulteriore, il quale chiedeva: «Quali giochi avete imparato nel vostro corso di laurea?». Sebbene i risultati non pretendano di essere rappresentativi della popolazione, appare significativo che la totalità delle risposte (27 occorrenze) sia categorizzabile in un'unica etichetta, «Nessuno».

Etichetta	n.
«Nessuno»	27
<i>Dettaglio:</i>	
«Nessuno»	17
«Nessuno», solo un seminario/lez.	6
«Nessuno», ho imparato facendo volontariato (associaz., ludoteca)	4

Tab. 10. Domanda n. 6: «Quali giochi avete imparato nel vostro corso di laurea?»

Dal dettaglio si evince che la maggior parte di esse coincidono con l'etichetta stessa e sono cioè risposte che dicono semplicemente di non aver imparato nessun gioco all'interno del proprio corso di laurea (17 occ.). Altri (6 occ.) dichiarano di non averne imparato alcuno, ma di aver seguito un seminario o una lezione che trattava il tema del gioco, ma, dunque, unicamente dal punto di vista teorico o generale, altri ancora dichiarano ugualmente «nessuno» ma aggiungono di aver imparato quelli che conoscono facendo volontariato in associazioni del privato sociale e/o in ludoteca (4 occ.).

In conclusione, nel percorso esplorativo effettuato dentro il mondo di quegli adulti che stanno a contatto coi bambini e nelle rappresentazioni che essi hanno del gioco, alcune evidenze nei dati meritano ulteriori riflessioni, da intendersi naturalmente non certo come punto di arrivo ma come ipotesi interpretative tra le possibili e spunto per successivi quesiti di ricerca.

Un primo aspetto, riscontrato in modo trasversale sia nella conduzione dei *focus group* che delle interviste, appare interessante: chiedere di rammentare i giochi della propria infanzia crea benessere, piacevolezza nella narrazione, desiderio di condivisione, calore emotivo; i partecipanti si animano, si levano risate, la conversazione si fa appassionata. Potremmo dire, quindi, che l'uso del gioco e anche soltanto «parlarne» ha conseguenze positive sulle persone, e può contribuire a catalizzare la formazione di un tessuto emotivo caldo nei gruppi.

In secondo luogo, è certamente vistosa la generale tendenza della totalità dei gruppi coinvolti alla svalutazione del presente e all'idealizzazione del passato, risultato che caratterizza le verbalizzazioni scaturite sia dai gruppi di discussione che dalle interviste. In queste verbalizzazioni, la realtà appare scissa in aspetti positivi e negativi, con una comune propensione ad attribuire al passato quelli maggiormente positivi, come in una sorta di «età dell'oro». Sono stati intervistati soggetti appartenenti a due generazioni diverse, eppure la dicotomia passato idealizzato/presente svalutato persiste.

Da un lato tale polarizzazione deve essere presa con cautela, poiché in ogni cambiamento di certo esistono lati positivi e negativi insieme, per cui se può essere vero che un tempo i giochi stimolavano maggiormente la fantasia è anche vero che i giochi tecnologici sviluppano capacità psicomotorie impensabili per le generazioni passate. D'altra parte, tuttavia, il dato può anche essere letto come un segno dei tempi, una direzione sociale e relazionale che il passare del tempo non sembra far altro che accentuare e che può essere posta sotto forma di interrogativo, avente esso stesso aspetti socio-relazionali: gli aspetti negativi dei giochi di oggi, descritti dai gruppi coinvolti in termini di solitudine, assenza di relazionalità, mancata valorizzazione della creatività e della fantasia, sono specchio della società e, prima di tutto, aspetti della famiglia di oggi? Una famiglia che forse dedica poco del proprio tempo ai giochi condivisi tra bambini e adulti e delega sempre più spesso il tempo dello svago a surrogati tecnologici quali televisione, videogiochi,

personal computer e a quelle versioni virtuali delle relazioni umane che sono i *social networks*.

Il gruppo delle mamme sembrerebbe confermare questa ipotesi, l'unico gruppo che, chiamato a fornire un'immagine di gioco con un bambino, propone in prevalenza rappresentazioni di sé da bambini. Esplorando con più attenzione le verbalizzazioni, emerge che poche mamme giocano con i figli, se non nei primissimi anni di vita del bambino. Per loro, dunque, «giocare con un bambino» è prevalentemente associato alla propria infanzia.

E se è vero, come affermano gli studenti intervistati, che l'università non insegna giochi agli educatori, anche questo dato può essere letto come specchio di una società che non dà al gioco molta rilevanza nel processo educativo, al punto da non ritenere fondamentale fornire agli studenti dei corsi di laurea dedicati nessuno strumento specifico in tal senso, se non qualche elemento teorico generale. In un'ottica di formazione appare tuttavia necessario offrire ai giovani studenti la possibilità di unire alle conoscenze universitarie le competenze acquisibili attraverso un tirocinio formativo, in cui oltre a recuperare il senso e la cultura del gioco si possano apprendere le tecniche e le si possano sperimentare.

4. L'approccio metodologico

*Attraverso il gioco abbiamo cercato
il nostro Spazio Potenziale.*

LINO D'ANDREA, PRESIDENTE ARCIRAGAZZI NAZIONALE

1. Arciragazzi e il gioco

Le attività di una associazione educativa sono tali se inserite in un contesto relazionale, in cui il gioco diventa strumento e linguaggio privilegiato di crescita. Il gioco rappresenta l'attività fondamentale del bambino, attività attraverso la quale egli sviluppa le proprie capacità, si confronta con la realtà, con le cose e con le persone che lo circondano. Esso ha per il bambino un carattere di «serietà» e una componente di distacco dalla realtà che non diviene mai evasione dal reale, ma progetto alternativo di vita, sperimentazione, tirocinio.

Il gioco non è una fuga dal reale, ma solo un distacco da esso. L'immaginazione e il simbolo vengono utilizzati per poter meglio comprendere la realtà.

Per Arciragazzi il gioco è stato ed è la **metodologia** di fondo che ha permesso di praticare la **missione associativa**: da tempo operando in contesti socio culturali carenti di stimoli e a rischio di devianza, il gioco ha permesso, di interiorizzare **regole sociali** nel rispetto del bene comune e degli altri.

Attraverso le **regole** si sono praticati e sviluppati percorsi di educazione alla legalità, patti generazionali, si è sperimentata la partecipazione, ritrovato il gusto del divertimento e dello stare insieme.

Il gioco è servito per **socializzare e comunicare** e ha stimolato **cambiamenti** in chi l'ha praticato.

Attraverso il gioco si è stimolato quel **piacere** («si fa disinteressatamente») di conoscere la libertà (nel gioco si esce e si entra quando si vuole).

Attraverso il gioco si è vissuto il **reale e il fantastico**, diffondendo la conoscenza del territorio/città, la sua storia, le sue ricchezze culturali, i suoi colori magici.

Il gioco attraverso il tempo e lo spazio ha permesso di acquisire l'importanza **del tempo** (il gioco ha un inizio e una fine) le modalità di convivere in uno **spazio** insieme ad altre persone, di gestirlo e di viverlo.

La **vincita** è stata solo un ingrediente per rendere il gioco interessante, ma che presupponeva il gusto di **stare insieme**.

Il gioco, infine, ha dato la consapevolezza **dell'imprevedibilità** (chi gioca non può conoscere quello che succederà nel gioco) e l'acquisizione di un metodo per affrontare l'imprevisto.

2. Le abilità che si acquisiscono con il gioco

2.1. Le abilità cognitive di base

AREA PSICOMOTORIA

Attività manipolative finalizzate alla stimolazione delle funzioni visivo-percettive e prassiche semplici attraverso l'uso di materiali quali: das, pongo, colori, carta, cartoncino, vernidas, ecc.

Attività finalizzate all'acquisizione del pre-grafismo, della motricità e dello schema corporeo, attraverso l'utilizzo dei materiali quali: costruzioni, puzzle, incastri, ecc.

Attività motorie finalizzate all'acquisizione dell'organizzazione spazio-temporale e della coordinazione dinamica generale, attraverso l'utilizzo dei materiali quali: cerchi, palle, tappeti, materassini, percorsi, costruzioni giganti.

AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA

Attività finalizzate allo sviluppo della comunicazione verbale e non verbale attraverso l'utilizzo dei materiali quali: strumenti musicali, formazione di concetti e associazioni.

AREA RELAZIONALE

Attività di gioco simbolico attraverso l'utilizzo dei materiali quali: burattini, animali, materiali per attività espressiva.

3. Il gioco è un diritto

– Il gioco è un diritto, indispensabile per la crescita e lo sviluppo del ragazzo.

– Nel gioco il ragazzo prende coscienza del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie possibilità, anche le più nascoste.

– In un clima di trasparenza il ragazzo «tira fuori» la sua vera personalità, ciò che veramente è e libera tutte le sue passioni.

– Attraverso il gioco costruisce rapporti con coetanei, impara a stare con gli altri, assume liberamente un ruolo di rispetto nei confronti del gruppo di cui fa parte.

4. Il gioco è educazione

– Per il ragazzo il gioco è vita: come vive il gioco così si atteggia di fronte alla vita.

– Attraverso il gioco il ragazzo accresce lo spirito di squadra, il gusto dell'impegno, la capacità di iniziativa, l'assunzione di responsabilità.

– Il gioco favorisce lo sviluppo della fantasia, della creatività, dell'espressione, della comunicazione del ragazzo.

– Il gioco non è un «riempitivo» della giornata. Va quindi ben preparato e organizzato. Davanti alla serietà dell'organizzazione il ragazzo prenderà con impegno e partecipazione l'attività.

– Il ragazzo che non gioca avrà certamente più difficoltà nella vita e meno mezzi per superarle.

5. Elementi del gioco

Libero: il giocatore non può essere obbligato a partecipare; si pre-

suppone quindi una volontarietà che con la crescita biologica diventerà sempre più qualificante.

Regolato: con regole che sospendono le leggi ordinarie; il gioco ha delle regole precise, qualunque esso sia, dallo sport alla drammatizzazione. La regola mette a confronto chi gioca con le proprie abilità fisiche, la capacità di controllo e la capacità di elaborare e combinare oggetti mentali.

Incerto: lo svolgimento e il risultato non possono essere decisi a priori; la scoperta lo stupore e la sorpresa attivano positivamente le emozioni più profonde dell'individuo.

Spazio-Tempo: entro limiti di spazio e di tempo; il gioco pur essendo una attività di piacere paradossalmente per essere tale deve racchiudersi in limiti ben definiti che ne alzano il livello qualitativo.

6. Preparare un gioco

Per preparare un gioco, è bene:

- Pensare ai ragazzi a cui è destinato il gioco: età, temperamento, gruppo, numero, nervosismo, stanchezza.
- Pensare al luogo in cui si svolge il gioco: cortile, prato, bosco, spiaggia...
- Pensare alla finalità del gioco: collaborare, sviluppare le capacità del singolo, partecipazione di tutti, interessi.
- Provare il gioco prima di proporlo ai ragazzi ed essere ben sicuri delle regole da comunicare ai partecipanti.
- Avere tutto il materiale ben disposto prima... non creare intervalli che distoglierebbero l'attenzione e clima, facendo costruire il materiale stesso ai ragazzi.
- Accentuare lo spettacolo: inserire il gioco in una storia, creando un'ambientazione fantastica, preparare con cura le scenografie, trucchi, maschere, colonne sonore, animare il gioco.
- Ricordare che nel gioco si è educatori.
- Fare attenzione anche alle più piccole cose perché tutto è importante.
- Non arrivare mai all'ultimo minuto e improvvisare il gioco: sarebbe un fiasco assicurato!

7. Spiegare un gioco

- Far sedere i ragazzi possibilmente vicino al luogo in cui si giocherà.
- Lanciare il titolo.
- Iniziare la spiegazione seguendo questi passaggi:
 - evidenziare subito lo scopo del gioco;
 - far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre, dal vivo o utilizzando un cartellone;
 - dire le regole partendo dalle più importanti.
- Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.
- Utilizzare parole semplici e facilmente comprensibili.
- Avere l'attenzione da parte di tutti, rivolgendosi maggiormente a coloro che tendono a distrarsi.
- Lasciare il tempo alle domande dopo aver concluso la spiegazione.
- Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).
- Fare sempre una prova prima di proporlo.

5. Supporti per giocare

1. Alcune notazioni che provengono dall'esperienza del giocare

1. È sempre bene «contestualizzare» il gioco, raccontare cioè una storia che l'accompagni e lo sostenga. A volte è più importante la storia che il gioco stesso. Una stessa storia, con gli stessi personaggi, può legare giochi diversi in una festa di animazione.

2. «Il gioco è bello se dura poco». Ciò è quasi vero, nel senso che un gruppo, quando gioca, si diverte in maniera crescente sino ad un massimo, e poi il gradimento scende rapidamente a zero. È bene quindi stare attenti al momento in cui il gruppo si diverte molto. Quello, in genere, è il momento di smettere. I partecipanti si ricorderanno con più piacere il gioco.

3. È molto importante il ruolo degli animatori che, in quel momento, non presentano il gioco. Loro è il compito di badare al gruppo dei ragazzi, mischiandosi con loro, fungendo da catalizzatori di animazione e di attenzione nei confronti di chi conduce. È necessario ricordarsi che mai, per nessun motivo, bisogna che gli animatori si contraddicano durante il gioco.

4. Bisogna sempre tenere presente la natura e l'età dei ragazzi o degli adulti cui i giochi si propongono. Sia per le parole da usare (i bambini piccoli non capiscono tutte le parole che si dicono loro, specialmente se si parla velocemente, ad esempio) che per le storie che accompagnano i giochi. Di solito i giochi portano ilarità; bisogna ricordarsi che i parametri di umorismo variano a seconda della situazione e dell'età.

5. Per tutti i giochi che comportano un forte contatto fisico, bisogna tener presente che esso è tenuto in diversa considerazione a seconda del momento e soprattutto dell'età, in specie per quel che riguarda contatti fra persone di sessi diversi. Tali giochi hanno quindi, in questi casi, valenze assolutamente diverse e talora opposte a seconda dell'età.

6. Per le feste o le serate condotte con giochi di animazione, si ricordi che i giochi hanno valenza diversa, più «calma» o più «scatenata». Per una festa sarà quindi bene iniziare con giochi calmi per finire con giochi che scatenano, mentre si farà il contrario, ad esempio, in una serata di un campeggio alla fine della quale si debbano mandare i ragazzi a letto.

2. Istruzioni per l'uso

«I giochi non sono né belli né brutti, dipende da come si presentano». Così ci fu spiegato all'inizio. Ed è vero: dipende tutto dall'animatore (con la «A» maiuscola, in questo caso). È lui che dà «l'anima». In primo luogo deve credere al gioco, deve essere disposto a «giocarlo», senza paura di fare brutte figure o di mettersi in gioco. Quindi la cosa più importante è la presentazione e la conduzione del gioco. La lista, di per sé, è fredda e inutile. Bisogna, appunto, darle anima. La figura centrale, pertanto, è sempre l'animatore, al quale, in sostanza, deve piacere giocare.

3. Elenco lista giochi

Riportiamo una lista di giochi (redatta da animatori Arciragazzi) che fornisce alcuni esempi di ciò che è possibile utilizzare nei momenti ludici. La presente lista vuole essere un aiuto «immediato» per chi vuole giocare, per i gruppi che si stanno formando, per i viaggi, ecc.

Quella che segue è una divisione arbitraria, i metodi per catalogare i giochi possono essere tantissimi. Questa è una divisione per così dire «tecnica». Si lascia a chi legge la libertà di fare accostamenti diversi a seconda dell'uso specifico a cui una qualsiasi serie di giochi è destinata.

Si lascia anche la massima libertà circa le storie da inventare per accompagnare i vari giochi, anche perché, altrimenti, dovremmo fare troppi esempi e si rischierebbe d'essere noiosi.

3.1. Giochi in cerchio, seduti

Alcuni di questi giochi potrebbero apparire per soli bambini piccoli. Ciò non è sempre vero, almeno nella misura in cui essi possono essere

differentemente contestualizzati (cioè presentati e animati). A solo titolo di esempio, per il primo gioco, se si dice ad un bambino piccolo che non deve ridere, egli difficilmente riderà, mentre un adolescente, di norma, non riesce a sostenere lo sguardo senza ridere.

La cosa principale che accomuna i seguenti giochi è la possibilità che essi vengano fatti in cerchio, in posizione seduta. Il cerchio, già di per sé è importante. Permette a tutti di vedersi e di guardarsi, è più globale; in esso è più chiaro che tutti stanno facendo la stessa cosa. La posizione «seduta», in più, è una posizione mediamente rilassata, abbastanza comoda, informale (specie se si è seduti per terra). Ciò significa che può essere mantenuta per molto tempo senza eccessivi sforzi fisici. È ottima, ad esempio, per parlare, discutere, decidere insieme. I giochi possono prendere parte anche a questo momento «assembleare», precedendolo o succedendolo (come, d'altro canto, le canzoni, le storie raccontate, ecc.).

Nei giochi che seguono, e specialmente in alcuni di essi, il cerchio vuole anche dire partecipazione collettiva al gioco, anche se chi sta veramente giocando sono poche persone all'interno del cerchio. È il caso dei giochi in cui i «giocatori» sono bendati; sta al gruppo fare in modo che essi non cadano fuori dal cerchio o non si facciano male. Ancora più evidente quando il gioco implica il passaggio «a catena» di qualcosa; in quel caso le azioni del «singolo» si ripercuotono in maniera diretta e subitanea sulla «collettività» (rallentamento dell'azione, rottura della catena, ecc.). Il cerchio, in generale, può facilmente divenire sinonimo di «collettività», «co-responsabilità», «cooperazione», «riconoscimento dell'altro», ecc.

A) GATTINO

Seduti in cerchio, un bambino va al centro e fa il «gattino»; deve scegliere un altro bambino, andargli davanti e fare per tre volte «Miao», facendo le fusa, le facce, quello che vuole. Il bambino in cerchio deve, per tre volte, senza ridere e accarezzando il gattino, dire: «Mio povero gattino». Se ride prende il posto del gattino al centro del cerchio.

B) COME PASSI LA FRONTIERA?

Seduti in cerchio (ma si può fare anche in piedi, in treno, intorno ad un tavolo, camminando) uno conduce e chiede agli altri come (nel senso di «Con che cosa») intendono passare la frontiera.

La risposta giusta è con un oggetto che inizi con la prima lettera del nome di chi risponde (Ugo passerà con un Uovo, Marco con un Martello, ecc.). Se qualcuno, nel gruppo, già sa il gioco il tutto riesce più divertente. Scopo, per tutti, è capire il meccanismo.

c) CHIAVI

Uno dei giochi della serie «dei matti». Una persona, dopo essere uscita per permettere la spiegazione del gioco al gruppo, deve fare delle domande (sul vestiario, sui nomi, sull'età) a persone del gruppo e deve capire il meccanismo delle risposte. Il meccanismo è semplice: «comanda» chi ha in mano un oggetto prestabilito (ad esempio un mazzo di chiavi, ma può essere una penna, un bottone, ecc.). Tutti devono rispondere a seconda della persona che, in quel momento, possiede l'oggetto (se Roberto ha le chiavi e viene chiesto a Elena come si chiama, lei dovrà rispondere Roberto). Cambiando velocemente il possessore dell'oggetto una stessa persona può anche «cambiare idea» relativamente alla stessa domanda, apparendo così ancora più matto.

d) FISCHIETTO

Una persona esce, una conduce il gioco, in piedi (all'interno del cerchio, gli altri sono seduti). Alla persona rientrata viene chiesto di trovare il possessore di un fischietto che, ogni tanto, suona. Il fischietto, in realtà, è legato con uno spaghetto alla cintura (o simili) di chi sta in piedi, in maniera che penda e che sia al livello delle persone sedute. Queste, quando il nostro detective guarderà da un'altra parte, suoneranno il fischietto, poi la persona in piedi si sposterà (sta a lei non farsi trovare).

e) AMICO-NEMICO

Una persona esce. All'interno del gruppo di ragazzi si scelgono due persone, una «amica» e l'altra «nemica». Si fa entrare quello uscito, gli si fa vedere un oggetto qualsiasi preso da uno dei ragazzi (un braccialetto, un fermacapelli, ecc.), gli si presentano le due persone scelte senza dire chi è l'amico e chi è il nemico. A questo punto si benda la persona e si posa l'oggetto in un punto del cerchio (anche nelle mani o fra i piedi di un bambino).

Le due persone scelte dovranno, con la sola voce (restando quindi sedute) dirigere il bendato verso l'oggetto (che prima avrà toccato); l'amico

dicendo la verità, il nemico tentando di sviarlo. Starà alla persona bendata decidere di chi fidarsi. Ciò fino a che non trova l'oggetto. Il gioco si può ripetere cambiando persone e ruoli.

f) ROMEO-GIULIETTA

Due persone bendate. Una fa Romeo e l'altra Giulietta (non necessariamente i sessi devono essere rispettati, dipende dal gruppo dei ragazzi, dalla loro disponibilità, dalla situazione, dall'età, ecc.). Lo scopo di Romeo è di trovare e acchiappare Giulietta. Lo scopo di Giulietta è di non farsi prendere. I due, da bravi innamorati, si chiamano e si rispondono. Inizia Romeo chiamando: «Giulietta». Giulietta è costretta a rispondere: «Romeo». I due capiscono dalla provenienza della voce le rispettive posizioni e si spostano all'interno del cerchio secondo gli scopi loro assegnati. Il gioco finisce quando Romeo prende Giulietta.

g) PARAGNOSTA

Nome forse improprio. Si può chiamare anche «Mago», «Telepate», ecc.

Si tratta di indovinare, dopo che si è usciti dal cerchio (meglio se in un'altra stanza o in luogo comunque diviso fisicamente, con un ragazzo che controlla che non si spii), chi è stato a toccare un oggetto (un orologio, un braccialetto, una penna, ecc.). Il trucco sta nel partner che rimane nel cerchio e che si deve sedere e fare tutti i movimenti che fa il bambino che ha toccato l'oggetto. Se i bambini sono seduti in maniera simile gli si fa cambiare posizione, dicendo di allargare o di restringere il cerchio, ad esempio. È bene fare un po' di scena, raccontare storie su fantastici viaggi in Tibet e sui poteri magici del paragnosta. Si può chiedere ai ragazzi di pensare intensamente, senza guardarla, alla persona che ha toccato l'oggetto, per poi dire che si è letto nel pensiero.

h) PATTONE O FAZZOLETTO

Il normale gioco della patta, che si può fare in piedi o seduti. Una persona gira intorno al cerchio; quando vuole dà una patta (o lascia cadere un fazzoletto) dietro uno di quelli in cerchio, il quale deve correre in senso contrario a quello della persona che lo ha «chiamato» (se si gioca con il fazzoletto deve anche raccogliarlo prima di iniziare a correre) e arrivare prima nel posto lasciato libero; altrimenti sta a lui stare sotto.

I) MIO BEL FAZZOLETTO VERDE

I bambini sono in cerchio, un po' distanziati gli uni dagli altri (se sono troppi si possono fare cerchi concentrici). Fra ognuno di loro si pone un pezzo di stoffa, o carta crespata, o simile, di un determinato colore, ad esempio verde. Il conduttore racconta una storia e, quando dice una frase chiave, ad esempio «Mio bel fazzoletto verde», ogni bambino deve prendere i pezzi di stoffa che si trovano ai suoi lati prima degli altri bambini, che devono provare a fare lo stesso (c'è solo un pezzo di stoffa fra due bambini). Teoricamente chi non prende neanche un pezzo di stoffa dovrebbe essere eliminato, togliendo anche un pezzo di stoffa ogni volta. Si può comunque fare anche senza eliminazione, dicendo di tenere il conto dei fazzoletti presi; a seconda di come si conduce il gioco il bambino farà più attenzione ad essere eliminato o ai suoi riflessi.

J) LA BOMBA

Una bomba gira di mano in mano. È un sacchetto chiuso con dentro dei fogliettini sui quali è scritta una penitenza. Al suono di una radio o di uno strumento, o anche di un battimani, la bomba gira di mano in mano, senza saltare nessuno. Quando la musica smette (chi comanda la musica non deve guardare) la bomba «scoppia» in mano del possessore il quale deve tirare fuori un bigliettino e fare quello che c'è scritto, eliminando poi il bigliettino. Il gioco va avanti sino ad esaurimento bigliettini. Ovviamente le penitenze devono essere relative all'età dei ragazzi ai quali si propone il gioco. Se accade che un bambino ha timore di esporsi pubblicamente starà al conduttore aiutarlo, magari facendo partecipare tutto il gruppo alla penitenza (è comunque meglio non chiamarla mai penitenza).

K) CIOCCOLATA

Gioco che più classico non ce n'è. Si fa un grosso dado con il cartoncino. I bambini sono in cerchio. In mezzo al cerchio c'è un piatto, con sopra della cioccolata, un coltello e forchetta e dei vestiti vicino (cappello, guanti, sciarpa). I bambini tirano il dado; se fanno un punteggio precedentemente stabilito (ad esempio «1») devono alzarsi, andare nel centro del cerchio, indossare i vestiti e, con coltello e forchetta, iniziare a mangiare la cioccolata. Nel frattempo, però, gli altri bambini continuano a lanciare il dado e se qualcun altro fa il punteggio stabilito, deve sostituire chi l'ha preceduto, anche

se questi non ha finito di vestirsi. Addirittura anche se ha la cioccolata nella forchetta, deve metterla giù e lasciare spazio alla persona successiva.

Questo gioco viene molto bene se si fa sempre più velocemente, ad esempio eliminando via via parte dei vestiti da indossare. Il conduttore deve occuparsi sia di chi è in centro, sia di raccogliere e di dare al bambino successivo il dado, affinché l'azione sia veloce.

L) GALLETTO

I bambini sono seduti in cerchio. Due di loro vengono scelti e devono ingaggiare una «battaglia». Viene loro applicata dietro una coda di carta crespata o di stoffa. I due, tenendo una mano rigorosamente sulla testa, devono staccare la coda all'avversario prima che venga loro staccata. I bambini intorno possono fare il tifo organizzato per i due contendenti.

M) ASSASSINO

Si può fare anche in piedi, e anche senza stare in cerchio, ma è più difficile. Una persona esce e si sceglie, nel gruppo, un assassino, che ucciderà in seguito facendo l'occholino alle sue vittime, che dovranno morire in modo molto teatrale. Lo scopo della persona uscita è quello di scoprire l'assassino e quello dell'assassino quello di «uccidere» la maggior parte dei partecipanti senza farsi scoprire. Il nome «assassino» può essere sostituito, con «stregone», ad esempio, che non «uccide», ma «addormenta» le sue vittime.

3.2. Giochi in cerchio, in piedi

Sempre il cerchio, ma comincia ad essere meno compatto. In posizione eretta è più facile muoversi, occupare più o meno spazio, stringere, allargare o distruggere il cerchio. In alcuni dei giochi seguenti anzi si fa proprio questo; si parte dal cerchio per arrivare ad una nuova situazione di occupazione dello spazio. Oppure, si utilizza la posizione eretta per eseguire meglio dei movimenti, come nel direttore d'orchestra. Da questa abbiamo escluso, perché ha un'importanza a parte, le danze e i canti che pure si fanno generalmente in cerchio.

A) DAMA E CAVALIERI

I ragazzi si dispongono in due cerchi uguali concentrici attaccati, in modo che i componenti del cerchio interno siano con la schiena a contatto

della pancia di quelli del cerchio esterno. Le coppie devono essere un po' distanziate le une dalle altre. I componenti del cerchio esterno sono i cavalieri, quelli del cerchio interno le dame. Una persona deve essere sola, un cavaliere senza dama. Egli deve, facendo l'occhiolino, chiamare a sé una delle dame associate ad un cavaliere. Questi deve accorgersi della cosa prima che avvenga e tenere presso di sé, acchiappandola, la propria dama.

B) SCOPA DESTRA-SINISTRA

Il conduttore, in mezzo al cerchio, ha in mano un bastone o una scopa. Deve passarla, senza tirarla, a un bambino, gridando «destra» o «sinistra»; il bambino dovrà prendere la scopa quindi con la destra o con la sinistra e così via.

C) SCOPA CON NUMERI

Come prima, ma questa volta i bambini sono «numerati» progressivamente. Si lascia cadere la scopa e si dice contemporaneamente il numero. Il bambino corrispondente dovrà prendere la scopa prima che essa cada a terra. Invece che numerare si possono scegliere dei colori, dei frutti, ecc.

D) GATTO E TOPO

I ragazzi stanno in cerchio, tenendosi per mano. Fra di essi si sceglie un gatto e un topo. Quelli che rimangono nel cerchio sono tutti topi. Il gatto viene posto all'esterno del cerchio e il topo all'interno. Il gatto deve tentare di prendere il topo, ma il cerchio non lo permette e aiuta il topo.

Ciò chiudendo con le braccia il passaggio quando il gatto tenta di entrare, o facendo uscire il topo se il gatto entra, imprigionando così il felino. Se il topo riesce a sfuggire sempre si può associare un altro gatto.

E) SPIRALE

Si forma un cerchio. Si spezza in un punto formando una catena (i ragazzi devono tenersi per mano). A questo punto una estremità della catena rimane ferma e l'altra comincia a ruotare intorno ad essa. Il risultato è che la catena si avvolgerà intorno al punto fermo, come una spirale. Il gioco continua sino a che non si è tutti avvolti e ben stretti. L'unica indicazione è quella di fare attenzione ai primi della fila, quelli che rimangono fermi, che devono essere piuttosto robusti.

F) SERPENTE

Si forma un cerchio tenendosi per mano. Chi conduce il gioco, anch'egli in cerchio, spezza da una parte il cerchio, formando così una sorta di serpente. Inizia quindi a camminare, passando sotto le braccia dei componenti la fila per quante volte vuole, ingarbugliando così il serpente. È importante che nessuno lasci mai la mano dei suoi vicini. Quando il tutto sembra ingarbugliato a sufficienza il conducente riprende la mano dell'ultimo della fila e si tenta di riformare il cerchio, passando uno sopra all'altro, o sotto, ecc.

G) CATENA (A CERCHI CONCENTRICI)

Si formano due cerchi concentrici, di egual numero di componenti. I componenti del cerchio più interno si siedono per terra e alzano le mani. Quelli del cerchio esterno allungano le mani davanti a loro (i due cerchi devono essere vicini). A questo punto tutti chiudono gli occhi. Chi conduce il gioco allora unisce le mani di quelli esterni con le mani di quelli interni, facendo in modo di ingarbugliarli (possono anche cercarsi le mani da soli, ad un comando dato, ma si può fare solo se il cerchio è piccolo). Fatto ciò tutti riaprono gli occhi, i componenti del cerchio interno si alzano e si deve provare, come nel gioco precedente, a formare un unico cerchio.

H) DIRETTORE D'ORCHESTRA

Una persona esce e si sceglie, fra i componenti il cerchio, il «Direttore d'Orchestra». Egli comanderà agli altri movimenti obbligati (tipo battere le mani, fare ciao, schioccare le dita, ecc.), cambiando movimento di tanto in tanto. Scopo della persona uscita, una volta richiamata, è quello di trovare il direttore (quando la persona rientra il cerchio già sta facendo qualcosa. Scopo del direttore è non farsi scoprire. Tutti, senza che sia troppo evidente, devono fare attenzione a quando il direttore cambia movimento).

I) LAGO DENTRO E FUORI

In cerchio, per mano. L'area dentro il cerchio delimita un lago fantastico che si può aprire secondo la volontà di chi conduce il gioco. Il lago può essere popolato da mostri, coccodrilli, ecc., a seconda che si voglia o no aumentare la tensione. Il conduttore del gioco è malvagio, perciò tenta di far cadere gli altri nel lago. Tale conduttore dirà «lago dentro» e allora il

lago è da considerarsi aperto, pertanto le persone del cerchio dovranno fare un passo indietro. Al contrario, al comando «lago fuori» il lago si richiuderà e tutti dovranno fare un passo verso l'interno. Il conduttore può fare quello che vuole, pertanto bisogna non guardarlo, ma solo fare il contrario di quello che dice. Anche questo gioco si può fare ad esclusione, ma può anche essere fatto come prova collettiva; dipende sempre da quale accento l'animatore vuole esaltare.

J) CAVALLI E CAVALIERI

Gioco molto indicato per gite sui prati o sulla spiaggia. Si formano due cerchi concentrici, di ugual numero di componenti, quelli più interni sensibilmente più robusti di quelli esterni. Questi ultimi saranno i cavalieri, mentre i primi sono i cavalli. Ad ogni cavallo è associato un cavaliere (uno e uno solo, il cavaliere non può, a meno che il conduttore non lo dica, cambiare cavallo durante lo svolgersi del gioco). Ad un segno del conduttore (generalmente una battitura di mani) i cavalieri cominciano a correre in senso orario o antiorario intorno al gruppo dei cavalli. Ad un secondo segnale (due battiture di mani) i cavalieri devono salire in groppa ai propri cavalli. Chi arriva ultimo è eliminato (cavallo e cavaliere). È proibito passare dentro al cerchio per raggiungere il proprio cavallo.

K) FLIPPER

In cerchio, con le gambe larghe a cono, i piedi devono toccarsi con quelli dei vicini, in modo da non lasciare spazi liberi. Si mettono le mani nella posizione del *bagher* (di pallavolo), o a maglio; una palla, per terra, è la pallina del *flipper*. I giocatori devono tirare la palla rasente al suolo (curvandosi) all'interno del cerchio, provando a farla passare in mezzo alle gambe degli altri, che, ovviamente devono invece pararla e rilanciarla. Se la palla passa in mezzo alle gambe il giocatore che ha subito il gol deve usare una mano sola, poi si deve girare e giocare al contrario utilizzando tutte e due le mani, poi ancora una mano sola e poi esce. Si va così ad esclusione sino a quando si ritiene necessario.

L) CERCHIO SEDUTO

Tutti per mano, ci si stringe il più possibile. Si lasciano le mani e ci si gira tutti a destra o a sinistra, in modo che la schiena di ognuno sia a

contatto con la pancia di quello dietro. Quando si è ben pressati, e in un cerchio quanto è possibile perfetto, lentamente, ci si siede ognuno sulle gambe di quello dietro; ciò si deve fare lentamente e tutti assieme. Se si fa bene non si cade; successivamente, partendo tutti con lo stesso tempo, si può provare a marciare. Lo scopo del gioco è quello di rimanere in piedi il più possibile.

3.3. Giochi con i nomi

Si usano, di solito, come giochi di conoscenza iniziali per gruppi appena costituiti (diversi gruppi in un campeggio, più centri che fanno una lunga gita assieme, ecc.), o durante un lungo viaggio, ecc.

A) NOMI PROGRESSIVI + POSSIBILI VARIAZIONI

I ragazzi dicono, uno alla volta, il loro nome. Il primo dice il suo, il secondo dice quello di chi l'ha preceduto e il suo, il terzo dice i nomi dei due che l'hanno preceduto e poi il suo; e così via. È bene farlo due volte in due direzioni diverse. Una variazione possibile, che non coinvolge i nomi ma solo la memoria è quella di associare a ciascuna persona uno strumento musicale o un verso d'animale o un frutto, ecc. In questo caso, si può fare anche un'altro gioco, non più progressivo, in cui ad ogni persona è associato un qualcosa e le persone si «chiamano» (facendo prima il loro verso e poi quello di un altro) quando qualcuno sbaglia e si confonde si cambia tutti di posto (ad esempio si scale tutti di un posto verso destra) e ognuno assume il verso (o il frutto, ecc.) della persona che prima occupava quel posto.

B) NOMI CON BOTTIGLIA

Si sta in cerchio e una persona in centro ha in mano una bottiglia di plastica o, meglio, un rotolo di carta crespata o di materiale leggero. Parte uno a caso e dice il nome di una persona del cerchio. Chi è in centro deve dirigersi verso quella persona e colpirlo (dolcemente) con l'oggetto che tiene in mano; la persona in questione va quindi in centro. Ha però una possibilità di uscita: se prima di venire colpita dice il nome di un'altra persona del cerchio, chi sta in centro deve dirigersi verso il nuovo obiettivo e così via.

C) SCOPA CON NOMI

Come il gioco «Scopa con i numeri» (3.3.c.), solo che si usano i nomi.

3.4. Giochi con le sedie

Sono giochi in cui servono delle sedie, o dove i posti che si occupano devono essere riconoscibili, per non dare interpretazioni ambigue alla posizione che si assume durante il gioco, che, in questo caso, è importante ai fini del gioco stesso.

A) SEDIE E BASTONE

Tutti seduti in cerchio sulle sedie. Una persona è in centro con un bastone o con un giornale arrotolato. Ad un segnale prestabilito, tutti scalano di un posto. Chi è in centro deve mettere il bastone o la carta sulla sedia prima che uno di quelli seduti ci si sieda sopra. Così facendo chi era in centro si siede e l'altro prende il suo posto, e così via.

B) APERTO-CHIUSO

Sempre tutti in cerchio e seduti. Chi conduce il gioco ha in mano due oggetti tipo due penne o due bastoncini. Egli dice: «Li prendo aperti (o chiusi)» e «Li do aperti (o chiusi)». E li passa al vicino, che deve dire come li prende e come li dà (ogni volta aperti o chiusi). Lo scopo è quello di capire il meccanismo. Esso dipende dalla posizione delle gambe quando si dice «Li prendo» e «Li do»: se esse sono incrociate si dice «chiusi»; se esse non sono incrociate o accavallate si dice «Aperti». Il trucco è quello di attirare l'attenzione sugli oggetti che si hanno in mano, mettendoli a contatto in maniera strana, così che si creda che il meccanismo risieda nella posizione degli oggetti che si hanno in mano.

C) FRUTTI E MACEDONIA

Seduti in cerchio sulle sedie. Ogni persona assume il nome di un frutto a scelta. Una persona sta in centro e racconta una storia, menzionando dei frutti. Se, alla fine della storia (che decide lui quando terminare), dice: «Via» allora tutti i frutti menzionati devono cambiare di posto e chi era in centro deve tentare di sedersi, facendo così andare un altro al centro. Se alla fine della storia dice invece «Macedonia» tutti quelli seduti devono cambiarsi di posto e quello al centro deve sempre tentare di sedersi.

D) SEDIE E MUSICA

Il classico gioco dove ci sono un numero di ragazzi e lo stesso numero meno uno di sedie. Si gira a tempo di musica, quando la musica smette ci si siede, chi rimane in piedi è eliminato, si toglie un'altra sedia e si ricomincia, sino a che non rimane una persona sola. Ovviamente chi comanda la musica non deve guardare. Una variazione possibile è quella in cui ogni volta si toglie una sedia ma i partecipanti rimangono tutti in gioco, sedendosi in più di uno per ogni sedia. Alla fine tutti saranno seduti sulla stessa sedia e il conduttore del gioco, improvvisamente, la toglierà, facendo così cadere tutti per terra.

E) AMI I TUOI VICINI?

In cerchio, una persona in centro chiede a qualcuno: «ami i tuoi vicini?». Se la persona in questione dice di sì allora tutti, tranne la persona in oggetto e i suoi due vicini, devono alzarsi e cambiare di posto. Se dice di no allora deve anche dire chi vorrebbe come vicini, e i due vicini devono cambiare di posto con queste altre due persone. La persona che sta in centro, per non essere troppo facilitata, deve stare più o meno nel centro del cerchio e, comunque risponda l'interrogato, deve tentare di prendere il posto di una delle persone che si sono alzate, facendo andare lei in centro.

3.5. Giochi con la musica

Sono giochi che si fanno in maniera esplicita con la musica. A dire il vero potrebbero starci anche il gioco delle sedie e la bomba e i canti, ma abbiamo preferito mettere quei giochi in altri paragrafi. Questi, comunque, sono giochi a «schema libero», dove i ragazzi non mantengono posizioni particolari; anzi, è loro richiesto di ballare.

A) GRUPPI

I ragazzi ballano e la musica va. Quando la musica si ferma il conduttore grida un numero, ad esempio 3. Devono quindi formarsi gruppi da tre. Chi rimane fuori può essere eliminato o rientrare in gioco. Si possono fare tutti i numeri, anche quelli superiori al numero dei ragazzi, o 1 o 0.

B) GIORNALE

Si dividono i ragazzi a coppie e si aprono per terra tante pagine di gior-

nale quante sono le coppie. Le coppie ballano sul giornale, senza uscire dal giornale. Quando si ferma la musica si piega il giornale in due e si ricomincia a ballare, e così via. Le coppie che non riescono a stare sulla carta sono eliminate. Si può, ovviamente, stare uno in braccio dell'altro e cose simili.

C) PALLONCINO (ALLE CAVIGLIE O AL PETTO)

Si balla al tempo di musica. Ogni coppia ha un palloncino, gonfio di aria, che deve tenere fra petto e petto (non deve cadere e non si devono usare le mani). Quando la musica termina, senza farlo cadere e senza toccarlo con le mani, bisogna far scoppiare il palloncino.

Si può anche fare con un palloncino legato ad ogni caviglia. Quando la musica termina ognuno deve scoppiare il palloncino degli altri senza farsi scoppiare il suo. Questa seconda ipotesi è chiaramente una soluzione «più battagliera» della prima.

3.6. Giochi a squadre

La categoria è quella che include giochi in cui una delle squadre risulta alla fine vincitrice sull'altra. È buona norma rispettare sempre la sportività, ad esempio facendo in modo che la squadra vincitrice applauda a quella perdente.

A) CAVALLI E CAMMELLI (O RANE E RANOCCHI)

I ragazzi si dispongono in due file, di egual numero di partecipanti, che si fronteggiano a distanza ravvicinata (circa 2 metri). Si devono segnare i limiti esterni del campo, cioè la linea sorpassata la quale ogni squadra è in salvo. Una delle due file è quella dei cavalli e l'altra quella dei cammelli (o rane e ranocchi). L'animatore racconta una storia. Quando, parlando, dice «cammelli», allora la squadra dei cammelli deve scappare e quella dei cavalli deve prendere. Se i cammelli vengono toccati prima della linea di salvezza diventano cavalli. Se l'animatore dice cavalli la cosa si inverte (stessa cosa si fa con rane e ranocchi). Il gioco finisce quando una delle due squadre è eliminata, oppure si può far terminare prima, dichiarando vincitrice la squadra che ha più componenti in quel momento.

B) OROLOGIO

Due squadre. Una si dispone in cerchio, l'altra in fila, poco distante

dal cerchio. Al segnale di via la squadra disposta in cerchio comincia a passarsi, al proprio interno una palla, mano per mano, contando i passaggi fatti. Contemporaneamente l'altra squadra comincia una staffetta: parte il primo della fila, fa un giro intorno alla squadra disposta in cerchio, torna indietro, tocca la mano del secondo della fila che fa la stessa cosa. Quando tutti hanno fatto la staffetta si dà lo stop e si fermano anche quelli che si passavano la palla. Il numero dei passaggi fatti è una sorta di orologio del tempo impiegato dall'altra squadra a fare tutta la staffetta. A questo punto i ruoli fra le due squadre si invertono. Vince la squadra che fa la staffetta nel minor tempo possibile (= nel minor numero di passaggi della palla).

C) CARRO ARMATO

I ragazzi formano delle squadre, a seconda del numero totale del gruppo. Ogni squadra si dispone in cerchio, tutti curvati verso il centro (come nel football americano).

All'interno del cerchio di ogni squadra sta un bambino, che ha delle palline di carta (tutte le squadre hanno lo stesso numero di palline). Quelli che sono in cerchio devono proteggere colui che ha le palline, il quale, quando non attacca, deve stare accucciato dentro il cerchio. Lo scopo, per ogni squadra, è quello di colpire con una pallina di carta colui che, in un'altra squadra, lancia le palline. Ogni gruppo si comporta quindi come un «carro armato», che protegge il suo cannone e che tenta di colpire il cannone degli altri. La difesa viene effettuata chiudendosi a riccio sul «lanciatore. Se ad una squadra viene colpito «il cannone» essa è eliminata. Si continua sino ad esaurimento squadre o si contano le vittime fatte da ogni carro armato.

D) GALLETTO A SQUADRE

Come il galletto, solo che la coda di carta o di stoffa viene applicata all'ultima persona di una fila (il gioco si fa con almeno due file), e chi ha il compito di prenderla è la persona che sta in testa alla fila. In pratica è come se due grandi bruchi tentassero di acchiapparsi la coda l'un l'altro (a parte che i bruchi non hanno la coda). In ogni fila si deve stare tutti con le mani sulle spalle o sui fianchi gli uni degli altri, non ci si deve lasciare. Il primo della fila può usare tutte e due le mani. Se una fila si spezza quella squadra ha perso.

E) PALLA PRIGIONIERA

Due squadre, in egual numero. Si segnano due aree di gioco uguali, confinanti per l'asse di mezzeria del campo totale. Oltre le linee di fondo del campo di ogni squadra c'è un'area «prigione». Le due squadre si passano (o tirano) la palla. Se essa tocca un giocatore avversario egli viene fatto prigioniero e passa nell'area «prigione» dietro il campo avversario. Se un giocatore prende la palla senza lasciarla cadere allora è chi ha tirato la palla che viene fatto prigioniero. I prigionieri possono venir liberati, basta che un giocatore della loro squadra faccia passare la palla sopra la squadra avversaria e raggiunga la zona dove sono i prigionieri; se il prigioniero prende la palla senza farla cadere è libero (in tutti gli altri casi rimane prigioniero). Se però un giocatore della squadra avversaria intercetta, senza farla cadere, la palla lanciata per liberare un prigioniero, allora chi l'ha lanciata diviene anch'egli prigioniero; se l'intercettazione è parziale e la palla cade allora chi ha tentato di prendere la palla diviene prigioniero. Vince la squadra che elimina l'altra, o che, in un dato momento, ha il maggior numero di prigionieri.

F) FAZZOLETTO (CON VARIANTE A PIÙ DI UNA COPPIA)

Il gioco del fazzoletto, detto anche della bandiera. Due squadre si fronteggiano, composte dell'egual numero di partecipanti. Ogni partecipante di ciascuna squadra ha un numero. Le squadre sono poste in fila, ad una distanza stabilita. Lungo l'asse di mezzeria della loro distanza sta il conduttore, che tiene in mano un fazzoletto. Egli grida un numero. Le persone di ogni squadra che rispondono a quel numero devono correre verso il fazzoletto, prenderlo e portarlo verso la propria fila. Non è consentito andare oltre la propria «metà campo» (oltre la linea di mezzeria sulla quale sta la persona che tiene la bandiera), altrimenti si entra a far parte della squadra avversaria.

Se un componente di una squadra prende il fazzoletto l'altro può inseguirlo, sino a che non raggiunge e supera la fila costituita dalla squadra di appartenenza. Se lo tocca il giocatore entra a far parte della squadra avversaria. Se, in prossimità della linea di mezzeria, uno prende il fazzoletto e l'altro lo tocca, chi è stato toccato entra a far parte della squadra avversaria. Se invece uno viene toccato prima che di aver preso il fazzoletto allora è chi ha toccato che entra a far parte della squadra avversaria.

Una possibile variazione. Le regole sono le stesse, solo che vengono chiamate più coppie nello stesso momento. In entrambi i casi il gioco finisce quando una squadra viene eliminata o contando, in un dato momento, il numero dei partecipanti ad ogni squadra (chi ne ha di più vince).

G) CUCCHIAINO

Due squadre, di egual numero di partecipanti. Ogni squadra si mette in fila indiana. Per ogni squadra c'è un cucchiaino legato ad un lungo spago. A cominciare dal primo per ogni fila: si infila il cucchiaino sotto i vestiti, a cominciare da sopra (dalla camicia, maglietta o simili), per farlo uscire dalle gambe (pantaloni o gonna); il secondo, al contrario, inizia dal basso e si fa uscire il cucchiaino dall'alto. Si continua così sino all'ultimo della fila. La squadra che finisce per prima vince. Dopo di che si può far provare a marciare le file, i cui componenti sono così collegati fra loro.

H) TUTTE LE STAFFETTE POSSIBILI

Ce ne sarebbe da scrivere per pagine. Per staffette si intendono tutte quelle gare in cui, volta per volta, un partecipante per ogni squadra deve sostenere un percorso con prove particolari, terminato il quale, dopo un tocco della mano, parte il giocatore successivo.

Vince la squadra che finisce per prima. A titolo di esempio elenchiamo alcune staffette possibili:

- percorso con i sacchi;
- con un uovo o una pallina in un cucchiaino da tenere in mano o in bocca;
- percorso fatto con le sedie (tre sedie: si cammina su due, volta per volta tirando davanti a sé la terza);
- corsa semplice, in velocità, andata e ritorno;
- camminare tenendo oggetti in equilibrio sulla testa;
- a due a due, correre con le caviglie legate con uno spago;
- camminare tenendo in mano bicchieri o bacinelle piene d'acqua;
- altre prove, di abilità fisica o di altro tipo.

Di solito, quando, durante il percorso, il partecipante fallisce la prova (cade l'oggetto da tenere in bilico, ad esempio) si intende far rico-

minciare il percorso di quel partecipante da capo, ma si può anche far ricominciare dal punto dove si è interrotta la prova.

I) MIMI (CON BIGLIETTINI)

Ad ogni squadra viene data una serie di bigliettini sui quali sono indicati mestieri (o azioni o altro) da mimare. Al via inizia uno per ogni squadra a mimare l'azione scritta su un bigliettino. Chi indovina prende il suo posto e così via. Vince la squadra che esaurisce per prima tutti i biglietti.

J) SILFIDI-MAGHI-GIGANTI

Due squadre si fronteggiano, a distanza molto ravvicinata, una fila davanti all'altra. Ogni squadra, volta per volta, decide se essere una squadra di Silfidi, di Maghi o di Giganti, senza farlo sapere all'altra. Successivamente le due squadre, una di fronte all'altra dicono, per tre volte, insieme: «Silfidi, Maghi, Giganti». Ciò accompagnandosi con movimenti: per i silfidi mani avanti, torso piegato e dita che si muovono, con voce in falsetto; per i maghi posizione eretta, stessi movimenti di braccia e dita, con voce un po' più cavernosa; per i giganti sulla punta dei piedi, stessi movimenti di braccia e dita, con voce molto cavernosa.

Il meccanismo è il seguente: i Silfidi prendono i maghi, i maghi prendono i giganti, i giganti prendono i silfidi. La quarta volta ogni squadra grida che cosa ha scelto di essere, e a seconda di ciò che è l'altra squadra deve scappare o prendere (viene segnata una linea oltre la quale ogni squadra è salva). Se uno viene preso diventa membro della squadra avversaria e così via. Vince la squadra che elimina l'altra o che, in un dato momento, ha il più alto numero di componenti.

K) SPARVIERO

Su un campo di gioco sul quale sono segnati o chiare le linee di inizio e di fine. Tutte le persone sono in fila lungo la linea di partenza, una persona è in centro ed è lo sparviero.

Egli grida: «Avete paura dello sparviero?» e gli altri rispondono di no e partono, tentando di raggiungere la linea dall'altra parte del campo senza farsi intercettare dallo sparviero. Egli deve prendere uno dei partecipanti, abbracciarlo e alzarlo da terra; il malcapitato diviene allora a sua volta un altro sparviero, e il gioco ricomincia. Vince quello che deve

essere catturato per ultimo. Una possibile variazione è il *Ragno*, in cui le persone non devono essere sollevate e i «ragni» (cioè chi sta in centro e prende gli altri) si tengono per mano formando una catena. Questa variazione va però giocata in un luogo molto largo, o con gruppi piccoli, per lasciare lo spazio a chi «scappa» di passare.

L) MASSACRO

Due squadre. Una si divide in due parti. Si segnano, sul campo, due linee, entro le quali deve stare la squadra che deve essere «massacrata». La squadra che si è divisa in due, che è la cacciatrice, sta oltre le due linee e, con la palla, deve colpire i componenti dell'altra squadra. La prima fase termina quando la squadra divisa in due ha «massacrato» l'altra. A questo punto i ruoli si invertono. Una persona tiene il tempo. Vince la squadra che ha «massacrato» l'altra nel minor tempo. Una possibile variazione è quella per cui la squadra da «massacrare» sta contro un muro e gli altri fanno il tiro al bersaglio che però, entro due limiti fissati, può muoversi.

3.7. Danze e/o canti

Sono canzoni, generalmente animate; momenti corali particolarmente indicati da usarsi alla fine di momenti di animazione, appunto per la loro coralità e per «l'esaltazione» che li accompagna. Di solito sono portatori di ilarità, dipende dalla capacità di adattamento dell'animatore. È impossibile scrivere la musica che accompagna le canzoni, l'unica cosa è ascoltare almeno una volta prima di riproporle.

A) OH ALELE

I ragazzi devono ripetere le parole, il tono, il volume e le azioni che le accompagnano. La canzone è (scritta come si pronuncia):

Oh Alele
Alele Cichetonga
Ambasa Ambasa Ambasa
Tango oh
Simbadibadi vudieh
Undaere unda ah
Oh Ale Baloa Baloe

Si consiglia di farlo più volte, seduti, in piedi, facendo il trenino, ecc., con volumi diversi, crescenti o calanti anche in una stessa volta, con toni via via seri, allegri, ecc.

B) FLI-FLA

Anche qui i ragazzi devono ripetere. La canzone è:

*Fli
Fli Fla
Fli Fla Io
Cumbala Cumbala, Cumbala Cumbala de Vista
Oh Oh che vista
(ripete)*

C) DANZA LABADÙ

Tutti in cerchio, si comincia tenendosi per mano, cantando la canzoncina e andando prima a destra e poi a sinistra (o viceversa). Quando si cambia direzione si fa un grido e si alza una gamba verso il centro del cerchio.

La canzoncina è:

È la danza Labadù, labadù, labadù (2 volte)

Poi il grido (tipo: «Uè»), e si cambia direzione, ripetendo ancora 2 volte la strofa.

Deve essere cantata seguendo il ritmo relativo ai passi fatti per spostarsi di lato. Si ripete quindi la stessa cosa più volte, via via tenendo le mani sulla testa dei vicini, le dita sul loro naso, sulla pancia, o tenendosi le ginocchia o le caviglie (andando sempre di lato e cantando).

D) CIUCCIUA

Tutti in cerchio. Il conduttore grida: «Mani in fuori» e tutti mettono le mani in fuori ripetendo il grido. In questa posizione, sculettando, si canta: «Ciucciua, ciucciua, ciucciua Uà Uà», per 2 volte. Segue un «la la...» con la musicchetta di *Brasil*, ballando con le mani in fuori e con le gambe che vanno a destra e a sinistra. Si continua, in maniera progressiva con «sedere in fuori», «piedi a pinguino», «lingua in fuori», ecc. (ogni volta si

ripete l'azione della volta precedente, prima di fare *Ciucciua* – ad esempio: «Mani in fuori, sedere i fuori», e poi *Ciucciua*).

E) QUESTA MAGLIETTA GIALLA...

Tutti in cerchio, il conduttore sta nel centro e grida a quelli che stanno in cerchio:

*Questa maglietta gialla, a strisce bianche e blu,
me la son messa io, mettila anche tu!*

Facendo seguire una canzoncina (impossibile qui riportarla).
Quelli nel cerchio devono invece dire:

*Nooo, questa maglietta bianca, a strisce gialle e blu,
me la son messa io, mettila anche tu*

E così via. È una specie di battaglia, nella quale ognuna delle due parti deve convincere l'altra che la sua maglietta è la più bella. Per far questo vanno utilizzati toni, facce ed espressioni diverse.

F) ONE BANANA...

Tutti in cerchio, devono ripetere le parole, i movimenti e le espressioni dell'animatore. Si tratta di banane, di vari tipi di banane e di una canzoncina che accompagna questa immaginaria mangiata (si raccomanda di far seguire alle parole una mimica adeguata). La canzoncina è in inglese e accompagna le varie fasi della «mangiata»

*One Banana... e si inizia a sbucciare
Two Banana... si continua a sbucciare
Three banana, four...*

al «three» si sbuccia per la terza volta, al «four» si mette in bocca

*Five banana... ci si pulisce la bocca
Six Banana... Ci si massaggia la pancia
Seven anymore... si getta all'indietro la buccia*

La cosa si ripete, con banane di diverso tipo (adeguando la mimica

caso per caso): c'è la banana piccolissima; la banana pesantissima; quella schifosa e marcia; quella appiccicosa.

G) UN AUSTRIACO FELICE

Canzoncina con mimica, si canta e si «recita» tutti assieme.

Un Austriaco Felice...

si fa come per attorcigliarsi i baffoni e si sorride sguaiatamente

Sulla Cima del Monte...

si fa un grossa cono con le mani

Quando vede un cuculo...

palmo della mano a visiera

Lui lo imita così...

A questo punto si fa un pezzo di *Jodel*, battendo le mani prima sulle ginocchia, poi fra di loro, poi a croce sul petto, poi ancora sulle ginocchia, fra di loro, poi facendo il verso cuculo (non spiegabile con parole); infine ancora una volta sulle ginocchia, fra di loro e poi allargando lentamente le braccia per terminare. Il pezzo di *Jodel*, fatto a tempo di battitura di mani, è il seguente:

Oilà la Titina...

Oilà la Cucù Cucù...

Oilà Titina Oh!

La canzone continua, sostituendo, via via: «Quando vede un gorilla/lui lo imita così»; «Quando vede una ragazza/lui la saluta così (con dei bacini)»; «Quando vede una valanga/lui la imita così (facendo “Shhh Shhh” con la bocca)»; «Quando vede Mike Bongiorno/lui lo imita così (“Allegria!”)».

Ogni volta il segno e le parole diverse si sommano dietro a quello del cuculo (es. la seconda volta si dirà: «Oilà la Titina/Oilà Cucù Cucù» + il verso del gorilla e così via).

H) IL BECCO DELL'ANATRA

Questa va cantata e mimata. Lasciamo all'esecuzione degli anima-

tori la scelta delle azioni per mimare, perché sarebbe troppo complicato scriverle. Ci limitiamo a dire che ogni azione e parte dell'anatra che viene detta va mimata, insieme ai ragazzi. Segue la canzone:

Chi ha mangiato il becco dell'anatra?

Me l'ho mangiato io, io, io

(ripetere 2 volte)

Rit.:

Becco mio, becco tuo,

becco su becco fa battibecco

Vieni con me, a mangiare l'anatra,

Vieni con me. Trallalla là!

Si prosegue con l'ala dell'anatra, con la coda, la coscia, ecc... Ogni volta si fa precedere la parte interessata a quelle dette prima, nel ritornello, per finire sempre con il becco (es. «Coda mia, coda tua/ala mia, ala tua/becco mio, becco tuo/ vieni con me...»).

I) VENTO SOTTILE

Si divide il gruppo in almeno due sottogruppi, per fare la canzone ad almeno due voci (si può fare anche a più di due voci). La canzone:

Vento Sottile

Vento del Mattino

Vento che scuoti la cima del mio pino

Vento che danzi, che canti

La gioia tu ci porti,

Vento Sottile

Si ripete con un «Lalla la la...» la melodia, mentre l'altro sottogruppo attacca con le parole.

J) CICI-COCÒ

Fondamentalmente è una marcetta. La storia.

Si narra che il Re Ferdinando II tentò di mettere insieme un esercito utilizzando dei campagnoli. L'esercito era però composto da straccioni,

villici, gente che non aveva studiato; non si riusciva nemmeno a farli marciare. Non capivano i segnali, non sapevano tenere il passo, nemmeno riconoscevano la destra.

Fu allora inventata una canzoncina, con qualche espediente, per farli marciare.

Fu preso innanzitutto una coda di coniglio (*u pilo*), e legata alla gamba destra di ogni «soldato».

La canzone-marcia inizia dunque così:

Cicì, Cocò, e Carmine u pazz (2 volte)

C'u' pilo, c'u' pilo,

c'u' pilo e senza pilo e chillo c'u' pilo sbattetelo in terra.

E così si poteva almeno marciare tenendo il passo con la destra.

Ma come fermarsi? A dire «ALT» neanche a parlarne!

Grande idea.

Fu inventato un comando: «*Attenti a u fossu*»; e tutti si fermarono.

Di seguito, per fare dietro-front, il comando: «Faccia a me e sedere a San Francesco» (perché le esercitazioni si facevano in una piazza di Napoli dove c'era una statua dedicata al Santo, e il capofila si metteva dal lato opposto a tale statua). Per sciogliere le righe il comando fu: «*U lione!*» (Il leone, e tutti via, a scappare).

Così si poteva marciare, fare dietro-front, sciogliere le righe.

Con i bambini si può fare tutta la storia e poi, alla fine, cantandola tutti (con il giusto ritmo), fare delle marcette.

Ma la cosa non finisce qui.

Venne il giorno della dimostrazione pubblica in Piazza, e i soldati insorsero perché volevano sapere quanto sarebbero stati pagati, e il compenso non sembrò loro sufficiente.

Si divide pertanto il gruppo in vari sottogruppi, che devono cantare ognuno una cosa ben precisa.

Il primo deve cantare: «E quanto mi viene a me», facendo il segno del violino.

Il secondo: «Una lira per uno», facendo il segno della gran cassa.

Il terzo: «È poco, è poco», facendo il trombone.

Il quarto: «Mi ribello, mi ribello», una tromba.

E l'ultimo: «E zitti, e zitti», facendo il segno dei piatti.

Ogni gruppo inizia un po' dopo gli altri, così si ha una vera orchestra.

3.8. *Giocchi sparsi*

Sono questi, nella nostra catalogazione, giochi che non rientrano in nessuna fra le altre voci. Sono giochi a squadre, ma con più di due squadre, o giochi nei quali è importante l'attenzione sensoriale (rumori, voci, toni, ecc.). Possono essere usati in varia forma e per vari scopi; si lascia alla cura dell'animatore la loro contestualizzazione in una serie più ampia di giochi.

A) CACCIATO E CACCIATORE (TRE E NON PIÙ DI TRE)

I ragazzi si dispongono a file di tre, a braccetto, in modo che due persone per ogni gruppo abbiano un braccio non collegato a nessuno. Due persone, esterne ai gruppi di tre, iniziano il gioco, con il ruolo, rispettivamente, di «cacciatore», che insegue e deve prendere, e «cacciato», che deve invece scappare e non farsi prendere. Il cacciato, quando è stanco, può unirsi a una persona posta di lato in uno qualsiasi dei gruppetti da tre (che sono sparsi in maniera irregolare). Quando ciò accade la persona che sta sull'altro lato del gruppetto deve entrare in gioco (il gruppetto ritorna ad essere formato da tre persone), assumendo però il ruolo di «cacciatore»; colui che era il cacciatore diviene allora cacciato e deve scappare. A sua volta egli può unirsi ad un altro gruppetto e il gioco continua. Attenzione, solo il «cacciato» può unirsi ai gruppetti, e quindi mettersi in salvo. Il cacciatore, a quel punto, deve cambiare ruolo e scappare.

B) ANIMALI

I ragazzi vengono divisi in coppie. Ogni coppia sceglie un animale, quindi il verso corrispondente. Si formano quindi due file, composte ognuna da uno dei due membri della coppia. Ad una fila tocca «chiamare» i membri dell'altra fila, che sono bendati (si può anche fare il gioco al buio). Seguendo il verso ogni coppia si deve riunire. Ogni ragazzo «chiamato» deve perciò seguire solo il verso corrispondente all'animale scelto, tralasciando gli altri.

C) CANE E PADRONE

Variante del gioco precedente. In ogni coppia uno fa il cane e l'altro

fa il padrone. In ogni coppia i membri scelgono rispettivamente un nome per il cane e un verso canino di risposta. I cani vengono quindi bendati (o si fa il gioco al buio) e portati lontani dai loro padroni. Questi devono chiamare i cani, con il nome prima scelto, che devono rispondere con il verso canino, cercando di raggiungere il padrone nel più breve tempo possibile.

D) Si-No

I partecipanti si dispongono su due file di egual numero, ad una data distanza. Una fila deve dire «Si» all'indirizzo dell'altra, la quale deve rispondere «No». Ciò accade come se ogni fila dovesse convincere l'altra del suo punto di vista. Le file si avvicinano fra di loro e alzano il tono della voce, finché non si arriva faccia a faccia.

E) ENTRARE NEL CERCHIO

Viene formato un cerchio, nel quale le persone si tengono strette, abbracciate. Una persona, esterna (o più di uno, a turno) devono tentare di entrare nel cerchio, dal basso, dall'alto, ecc.

F) SPINGI!

Due file, di egual numero di partecipanti, si fronteggiano. Ogni partecipante di ciascuna fila spinge, con le mani, il relativo partecipante dell'altra fila, sino ad un punto precedentemente fissato dietro ciascuna fila (questo gioco si può abbinare al «si-no», variando la forza della spinta a seconda del livello del tono della voce).

G) PRINCIPE E DRAGO

Una principessa è legata ad una sedia. Dietro alla sedia un drago la controlla, bendato. Un principe deve tentare di slegare la principessa in silenzio, senza frasi sentite dal drago, che tenta di toccarlo. Se ci riesce egli diventa il drago, e il gioco continua.

H) LE STATUE

Una o più persone escono. Uno scultore forma una scena con alcune persone. La persona uscita si fa entrare per un momento (pochi secondi) e le si fa visionare la composizione creata. Si scoglie quindi la composizione e la persona che l'ha visionata per pochi secondi deve ricrearla, il

più possibile uguale a quella di prima. Se le persone sono più di una si fa a turno.

I) I RULLI

Due o più file vengono formate dalle persone, che stanno sdraiate una accanto all'altra. I partecipanti che stanno alle estremità di ciascuna fila iniziano, sdraiandosi sugli altri partecipanti della stessa fila, perpendicolarmente rispetto ad essi. Le persone che stanno sotto devono quindi rotolare, facendo così muovere colui che sta sopra il quale, arrivato alla fine della fila, diventa anch'esso «rullo». Parte quello dopo e il gioco continua. Vince la squadra che fa rullare per prima tutti i suoi componenti.

J) GIOCO DELLE MOLLETTE

Un gioco di squadra. Ogni squadra ha a disposizione un puzzle, che recita una frase, oppure un disegno (basta che sia univoco). Un pezzo del puzzle viene dato ad ogni componente della squadra, che ha anche a disposizione due mollette. Lo scopo, per ogni squadra, è quello di prendere tutti i pezzi del puzzle all'altra squadra, ricostruirlo e dire all'arbitro, esattamente, di cosa si tratta. Le armi sono le mollette. Quando un partecipante viene «mollettato», cioè quando un altro gli attacca la sua molletta addosso, e questa non cade, deve consegnare il suo pezzo di puzzle. Ovviamente ognuno si può difendere, e anche se non ha più a disposizione il pezzo di puzzle, contribuire a prendere quello degli altri: ogni persona rimane in campo sino a quando ha mollette a disposizione (sino ad un massimo di due attacchi, quindi, nel caso si decida di fornire ogni partecipante con due mollette). Valgono solo gli scontri uno a uno o due a due, ecc. L'area del gioco può anche essere molto estesa, si possono formare delle basi per ogni squadra a cui portare i pezzi di puzzle catturati, con relative guardie. È anche concesso tentare di riprendersi il pezzo di puzzle che è stato sottratto, sempre che si abbiano a disposizione mollette.

K) ROULETTE RUSSA CON LE UOVA

Vengono preparate alcune uova sode, fatte raffreddare emesse in un cestino con altre uova, fresche. A turno, ogni partecipante (ci si dispone in cerchio) prende un uovo e, con un colpo secco, deve spiaccicarselo

sulla fronte. Ovviamente può trattarsi di un uovo fresco o di un uovo sodo, con le conseguenze che ne derivano.

L) FULMINE

Variante del «Ce l'hai». Una persona insegue tutte le altre e, quando le tocca, queste devono stare immobili con le braccia alzate. Quelli ancora liberi possono a loro volta liberarli toccandoli. Il gioco finisce quando sono tutti presi. Si può anche dichiarare vincitore il giocatore che rimane per ultimo da prendere.

M) INSULTI

Due file, composte di un egual numero di partecipanti. A turno, comanda uno per ogni fila. Egli deve scegliere un movimento con il quale «insultare», o provocare l'altra squadra. Tutta la fila deve quindi fare lo stesso movimento, o/e verso, avvicinandosi ad essa lentamente. L'altra squadra deve stare immobile, non reagire in alcun modo. Tocca di seguito ad essa provocare, sempre seguendo un «comandante», che sceglie il movimento da fare. Si ripassa quindi alla squadra di prima, cambiando comandante, ecc.

3.9. Giochi di fiducia (Trust Games)

Sono giochi di fiducia quelli per fare i quali i partecipanti devono avere, appunto, fiducia negli altri. Implicano movimenti per i quali è assolutamente necessario l'aiuto degli altri, sia per concludere il gioco che per non farsi male.

Possono essere molto pericolosi se fatti con gruppi di persone che si conoscono poco. Possono altresì servire, se usati in maniera «leggera» e graduale, per aumentare il senso di appartenenza al gruppo.

A) PASSARE SULLE MANI

Ne esistono di diversi tipi. Uno è quello di disporsi in fila per due, con le mani alzate e i palmi rivolti all'insù. Una persona quindi viene posta sopra e fatta passare, delicatamente, per tutta la lunghezza della fila. Questa persona deve stare abbastanza rigida, il passaggio deve essere fatto lentamente da coloro che stanno sotto, che la fanno avanzare delicatamente. Devono esserci persone sia all'inizio che alla fine per aiutare a salire e a scendere senza pericoli.

Un'altra versione è quella per cui si formano due file di egual numero di partecipanti, poste a distanza ravvicinata una di fronte all'altra, in modo che i componenti di ciascuna fila possano prendere ognuno le braccia di chi sta di fronte, saldamente, formando così una sorta di «rete» di braccia. Un partecipante viene quindi posto su questa «rete» e lo si fa avanzare facendogli compiere piccoli saltelli.

B) MOTO

A coppie: una persona sta davanti all'altra e quella dietro le copre gli occhi. Quella dietro deve quindi guidare quella davanti, parlandone o solo dirigendo i movimenti del proprio corpo. Una possibile variazione consiste nel condurre la persona bendata tenendo a contatto i palmi delle mani, o tenendosi per mano (in questo caso il «conducente» sta davanti).

C) CORRI CONTRO IL MURO

Una persona, con gli occhi chiusi corre verso un muro di altre persone le quali, a tempo debito, si spostano per fare passare il «corridore».

D) CADERE INDIETRO

A coppie: una persona si lascia cadere, rigida, e l'altra la prende prima che caschi a terra.

E) ONDEGGIANDO DENTRO IL CERCHIO

Un cerchio molto stretto. Una persona, al suo interno, ondeggia tenendo rigido il corpo. Gli altri, in cerchio, devono sostenerla e farla ondeggiare da un'altra parte, dove un'altra persona la sosterrà e così via.

3.10. Giochi con le parole

Molti sono i giochi che si possono fare con nomi, parole, iniziali. Ne riportiamo alcuni, che possono essere poi utilizzati con molte variabili. Vanno molto bene durante i viaggi, nei luoghi dove si deve passare molto tempo assieme in poco spazio.

A) DOPPI SENSI (PISELLO, BOTTE, ECC.)

Una o più persone escono; al loro rientro devono indovinare un oggetto, facendo delle domande ai presenti. Quest'oggetto ha un doppio signifi-

cato (questo ovviamente non viene detto). Una parte delle persone presenti deve rispondere secondo un significato, l'altra parte secondo l'altro significato. Ad esempio, per la parola «pisello», generalmente i maschi devono rispondere considerando il legume, le femmine considerando il nomignolo dato all'attributo sessuale. Possono crearsi situazioni divertenti dato che le risposte, ad un certo punto, possono essere contraddittorie a seconda di chi risponde (colore, forma, ecc.).

B) NOMI DEI GIORNALI

Stessa procedura, una o più persone escono e al loro rientro, facendo delle domande, devono capire il meccanismo utilizzato per rispondere, che in questo caso obbliga a rispondere nominando almeno un nome di giornale (di qualsiasi tipo).

C) ASSASSINO

Alla persona che fa le domande si dice che deve trovare tutto circa un omicidio appena commesso: assassino/i, movente, luogo, arma, identità del morto, dinamica, ecc.

Alle domande i presenti possono solo rispondere: «SI»; «NO»; «NON LO SO». Il meccanismo è semplice: se la domanda finisce con le lettere «A» o «E» si risponde di sì; se finisce per «I» o «O» si risponde di no; se finisce con «U» o con una consonante si risponde non lo so.

In questo caso la storia si crea da sola ed è poi necessario dare qualche aiuto.

D) VARI SUI MATTI

Variante dei giochi precedenti. Una persona fa delle domande e deve capire il meccanismo con il quale si danno le risposte. I meccanismi possono essere tanti: rispondere a seconda di chi sta sulla destra, o a seconda di quello a cui è stata fatta la domanda precedente, ecc.

3.11. Giochi notturni

Giochi che hanno bisogno del buio o che vengono particolarmente bene con esso. Ne citiamo due.

A) CAMMINARE LUNGO LA CORDA

Di notte, in un bosco o in un percorso accidentato si fa correre una

corda fra gli alberi, un po' bassa, un po' alta. Una per volta, si chiamano le persone a seguire la corda da soli, bendati. In genere non è necessario controllare, se non a distanza, per assicurarsi che non ci siano pericoli di cadute. Alle persone che seguono la corda sembrerà d'essere seguiti; faranno molta attenzione a tutti i rumori e così via. È un gioco molto suggestivo, indicato per i campeggi.

B) LE BANDIERE

È una vera e propria guerra a squadre. Si formano due squadre alle quali vengono date due bandiere, che esse devono tenere e proteggere ognuna in una propria base. I «guerrieri» hanno una torcia, una fascia del colore della bandiera della propria squadra e una sigla, su una fascia posta sulla fronte o sul petto. Scopo di ogni squadra è quello di impossessarsi della bandiera avversaria, senza perdere la propria. Si possono fare prigionieri, leggendo ad alta voce la sigla con la quale è contrassegnato ciascun giocatore (illuminandolo con la torcia); se il giocatore striscia o impedisce in qualunque altro modo (tranne che coprendo la sigla con le mani) di leggere la propria sigla può continuare la marcia. Non sono ammessi comportamenti scorretti tipo afferrare in più d'uno un giocatore per tenerlo fermo e leggere la sigla. I prigionieri devono essere portati nella propria base e possono essere liberati, se si riesce ad entrare senza essere «letti». I prigionieri, comunque, una volta presi, non possono contribuire alla cattura della bandiera sino a che non sono di nuovo liberi, fuori dalla base. La bandiera eventualmente catturata deve essere portata nella propria base, prima di dichiarare vittoria. È previsto l'ausilio di arbitri.

6. I giochi dal mondo

1. I pesciolini e la rete (Nuova Guinea)

Età minima 8 anni, minimo 10 partecipanti, si gioca all'aperto, anche in acqua. Il gruppo si divide in due cerchi, uno esterno, e uno interno. Il cerchio esterno rappresenta la rete, il cerchio interno i pesciolini. Il gioco di solito si effettua in acqua, ma funziona anche all'asciutto di un prato. I pesciolini devono cercare di scappare dalla rete passando tra le gambe dei compagni. Se un pesciolino ci riesce, si invertono i ruoli.

2. Abuhmil (Algeria)

Gioco di abilità, può essere realizzato in qualsiasi posto.

Si taglia un cerchio di cartoncino spesso, del diametro di venticinque-trenta centimetri e vi si ricava in mezzo un buco delle dimensioni di una grossa arancia. Si posa a terra (o su un tavolino basso) un mandarino. Si sbucciano altri due o tre mandarini, li si divide a spicchi e si dispongono gli spicchi, in bell'ordine, su un piatto piano. Si traccia a terra una riga a tre-quattro passi di distanza dal mandarino intero e il gioco può avere inizio.

A turno i giocatori, stando dietro la riga, lanciano il cerchio di cartoncino, cercando di far entrare il mandarino nel buco centrale. Se ci riescono guadagnano un punto e possono mangiare uno degli spicchi posati sul piatto. Per guadagnare il punto è necessario che tutto il mandarino attraversi il buco, permettendo così al cerchio di cartoncino di posarsi per intero a terra. Il gioco termina quando non ci sono più spicchi da mangiare. Vince il giocatore con il punteggio più alto: sarà lui a mangiare il mandarino intero.

Nella versione originale algerina si gioca coi fichi al posto dei mandarini e con una grossa foglia di fico bucata al posto del cerchio di cartoncino.

3. Águiur (Marocco)

Il primo giocatore lancia una pietra a non più di cinque passi di distanza. Il suo avversario cerca di colpirla, anche di rimbalzo, lanciandogliene contro un'altra. Se ci riesce, il compagno deve caricarselo sulle spalle, portarlo a recuperare la sua pietra e riportarlo indietro. In caso contrario, ognuno riprende la propria pietra e torna da solo al punto di partenza. In tutti i casi, dopo ogni coppia di lanci si invertono i ruoli dei due giocatori. Vince chi, dopo un certo numero di lanci, stabilito in precedenza, è riuscito a farsi portare più volte sulle spalle dall'avversario.

4. Wszystkie Dzieci Skamieniałe (Polonia)

Gioco movimentato, da fare in uno spazio ampio. I giocatori si dispongono in cerchio, in piedi e ad un passo uno dall'altro. Uno di loro si sposta in mezzo al cerchio con un pallone in mano. Il pallone viene lanciato in aria e i giocatori in cerchio gesticolano, saltellano, fanno buffe smorfie, il tutto senza muoversi dal loro posto. Mentre il pallone scende a terra, il giocatore in mezzo al cerchio grida: «Tutti fossilizzati!» Appena il pallone tocca terra (e solo in quel momento...) i giocatori in cerchio si immobilizzano di colpo, restando nelle posizioni più strane per mezzo minuto. Chi si muove viene eliminato e si allontana dal cerchio. Al termine dei trenta secondi i giocatori riprendono a muoversi, il pallone viene di nuovo lanciato in aria e così via. Vince il giocatore che viene eliminato per ultimo. Sarà lui nel proseguimento del gioco a lanciare il pallone e così via.

5. Sprette Lus (Norvegia)

Gioco movimentato, da fare contro un muro. I giocatori si schierano uno dietro l'altro ad un paio di metri dalla parete. Il primo giocatore lancia

la palla contro il muro. Mentre la palla torna indietro, la lascia rimbalzare una volta a terra e poi la salta prima che finisca nelle mani del compagno che lo segue nella fila. Se ci riesce, va a mettersi in fondo alla fila, mentre il secondo giocatore lancia la palla, la salta e così via. Chi sbaglia (lanciando male la palla, urtandola mentre torna indietro o non riuscendo a saltarla dopo il primo rimbalzo), viene eliminato e si sposta in disparte. L'ultimo giocatore rimasto in fila vince.

6. Pukkihyppy (Finlandia)

Gioco movimentato, viene di solito giocato all'aperto. Il primo giocatore si china in avanti, con le mani appoggiate sulle ginocchia. Il secondo lo salta e si ferma, nella stessa posizione, qualche passo più in là. Il terzo salta prima un compagno e poi l'altro e si ferma, anche lui chinato, a qualche passo di distanza, il quarto salta uno dopo l'altro tutti e tre e così via. Quando anche l'ultimo giocatore si è chinato, dopo aver scavalcato tutti i compagni, il primo si raddrizza, salta i compagni, si ferma qualche passo dopo l'ultimo e così via. Il gioco termina quando i giocatori sono troppo stanchi per continuare. Vince chi si diverte di più.

7. Ka Mina! (Estonia)

Tante sedie quanti sono i giocatori meno uno vengono disposte in cerchio. I giocatori si siedono, uno per sedia. Chi resta senza posto osserva i compagni e poi dice: «Cambia posto chi...», aggiungendo una caratteristica comune a due o più giocatori (colore della maglia, presenza degli occhiali, taglio dei capelli...). La caratteristica può anche non essere visibile (mese di nascita, numero di fratelli e sorelle, squadra di calcio preferita...). Chi ha la caratteristica richiesta deve alzarsi e correre a occupare un'altra sedia, scegliendola tra quelle che nel frattempo si sono liberate. Anche il giocatore solitario cerca di sedersi: se ci riesce, il suo posto in piedi viene preso da chi è rimasto senza sedia, mentre in caso contrario deve scegliere un'altra caratteristica e cercare di essere più veloce. Il gioco prosegue nello stesso modo, con sempre nuove caratteristiche. Vince chi si diverte di più.

8. Inelusul (Romania)

Gioco per i più piccoli, realizzabile ovunque. Un giocatore viene bendato. Una decina di compagni si affollano intorno a lui e toccano le sue braccia con il dito indice della loro mano destra. Il giocatore bendato afferra una delle dita che lo stanno toccando. Se pensa di sapere a chi appartiene, grida: «Via di qua!» e tutti i compagni, tranne quello preso, si allontanano di un paio di passi. Il giocatore bendato deve risalire con le mani lungo il braccio del compagno e cercare di riconoscerlo toccandogli la faccia e i capelli. Se ci riesce, vince. Se il giocatore bendato crede di non sapere a chi appartiene il dito che ha afferrato, può lasciarlo andare e prenderne un altro (e poi, eventualmente, un altro ancora). Il terzo dito che afferra non può più essere lasciato andare per prenderne un altro. In tutti i casi, quando grida: «Via di qua!» deve cercare di individuare il compagno che ha davanti in quel momento. Il gioco viene ripetuto più volte, fino a quando non sono stati bendati tutti i giocatori.

9. Anja Manja (Turchia)

Gioco di movimento, da fare in uno spazio ampio. Un giocatore (l'*ebe*, estratto a sorte) si appoggia ad un muro, nascondendo la faccia nell'incavo del braccio, in modo da non vedere i compagni. Gli altri giocatori (i ladri) si spostano a venti-trenta passi da lui e aspettano il «Via!» del conduttore. Al «Via!» si avvicinano all'*ebe*, cercando di non farsi vedere in movimento da lui, che può voltarsi quando vuole. Se l'*ebe*, girandosi, scopre un ladro in movimento, si scambia di posto e di compiti con lui e il gioco prosegue. Se un ladro riesce a toccare l'*ebe* su una spalla, tutti gli altri devono tornare di corsa sulla linea di partenza, inseguiti dall'*ebe* furibondo. Se un giocatore viene preso prima di essersi messo in salvo oltre la riga, si scambia di posto e di compiti con l'*ebe*, mentre in caso contrario l'*ebe* ritorna sconsolato al suo posto. In entrambi i casi il gioco riprende con tutti i ladri (compreso quello che ha toccato l'*ebe* sulla spalla) fermi sulla riga di partenza e così via. Vince chi si diverte di più.

10. Bulls e Cows (Gran Bretagna)

Gioco da tavolo, per due giocatori. Uno dei due scrive sul proprio foglio un numero di quattro cifre, che l'avversario deve cercare di indovinare. Ad ogni tentativo del secondo giocatore, il primo gli comunica quante delle cifre del numero proposto sono presenti al posto giusto nel numero da indovinare e quante sono presenti, ma al posto sbagliato. Quando il numero è stato indovinato, si contano i tentativi impiegati e si riprende il gioco a ruoli invertiti. Vince chi indovina il numero scelto dall'avversario con il minor numero di tentativi.

11. Ursa (Portogallo)

Gioco a squadre, rude e movimentato. I giocatori della prima squadra formano un cerchio, tenendo le braccia sulle spalle dei vicini, chinandosi in avanti e stringendo il cerchio, in modo da formare un gruppo compatto. A turno, i giocatori della seconda squadra saltano sul mucchio di avversari, gridando: «Ursa!» («Orsa!») e restano lì. A poco a poco si formerà così una montagna umana sempre più grossa. Se qualche giocatore della seconda squadra non trova posto o se qualcuno di loro cade prima che siano saliti tutti i suoi compagni, la squadra perde e il gioco ricomincia a ruoli invertiti. La stessa cosa succede se la prima squadra riesce a sostenere tutti i giocatori della seconda per dieci secondi. Se, invece, la prima squadra crolla a terra prima del dovuto, è lei a perdere e il gioco ricomincia senza scambio di ruoli.

12. Varelakia (Grecia)

Le squadre sono schierate una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra il conduttore posa a terra, a circa cinque passi una dall'altra, dieci strisce di stoffa. Il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa e si ferma, chinato, sulla prima striscia di stoffa. Parte il secondo giocatore, che salta il compagno appoggiandogli le mani sulla schiena e va a sistemarsi,

chinato, sulla seconda striscia di stoffa. Tocca ora al terzo giocatore, che salta i primi due, si ferma sulla terza striscia di stoffa e così via, finché tutti i giocatori della squadra non hanno attraversato il campo, spostandosi da una striscia all'altra e superando, ad uno ad uno, il traguardo. Nessuno può muoversi dal proprio posto fino a quando il compagno che lo precede non ha terminato la sua corsa, fermandosi su una striscia di stoffa o superando il traguardo. Vince la squadra il cui ultimo giocatore conclude per primo il suo percorso.

13. Szembekötős (Ungheria)

Un giocatore viene bendato e deve cercare di toccare qualcuno dei compagni, che fanno dei rumori (fischiano, battono le mani ecc.), ma poi si scansano per non essere presi. Se qualcuno viene preso, cambia posto col giocatore bendato. Variante: si deve indovinare chi si è preso.

14. Tri (Albania)

Gioco movimentato, da fare in uno spazio ampio. In mezzo al campo si traccia un cerchio: la prigione. I giocatori si spargono per il campo. Il conduttore chiama vicino a sé tre giocatori e li nomina guardie. Uno dei tre dovrà correre tenendo la mano sinistra sulla testa, un altro tenendola sul petto e il terzo sul fianco. Al «Via!» i giocatori sparsi per il campo scappano di qua e di là, cercando di non farsi toccare dalle guardie, che li inseguono. Chi viene toccato, deve entrare nella prigione e restarci, tenendo la mano sinistra nello stesso modo di chi l'ha catturato. Se un giocatore libero entra nel cerchio (volontariamente o per sbaglio, fa lo stesso) viene preso prigioniero, ma permette ad un compagno, a sua scelta, di lasciare la prigione. Il nuovo prigioniero deve prendere la posizione (mano sulla testa, sul petto o sul fianco) del compagno che ha liberato. Il gioco termina quando non rimangono più fuggitivi in giro per il campo. Vince, tra le guardie, quella che ha catturato il maggior numero di prigionieri. Il gioco riprende con gli ultimi tre fuggitivi al posto delle guardie e così via.

15. Dris Ath-Thalatha (Arabia Saudita)

Gioco da tavolo per due giocatori, di semplice realizzazione. Si disegna su un foglio un quadrato, se ne tracciano le due diagonali e si uniscono i punti centrali dei due lati opposti. Ogni giocatore ha tre monete differenti da quelle dell'avversario. Ciascun giocatore, a turno, posa una delle sue tre monete, alternandosi con l'avversario, su un punto di unione di due o più righe. Quando tutte e sei le monete sono in gioco i due giocatori, sempre alternandosi tra di loro, muovono una moneta di un posto, fermandosi in un punto di incontro di due o più righe libero. Non si possono saltare le altre monete (né le proprie né quelle dell'avversario). Vince chi riesce a disporre per primo le sue tre monete su di un'unica riga. Se la stessa serie di mosse viene ripetuta per tre volte consecutive, la partita viene considerata pari.

16. Kabadi (Afghanistan)

Gioco a squadre, da farsi in uno spazio ampio. Si tracciano a terra tre righe parallele, a dieci passi una dall'altra. I giocatori vengono divisi in due squadre e prendono posto dietro alle due righe esterne, uno di fianco all'altro, distanziati di un passo e voltati verso la linea centrale. Un giocatore della prima squadra grida «Kabadi!», si sposta sulla linea centrale e ci corre sopra, avanti e indietro a suo piacere. Appena lui raggiunge la linea, un avversario parte e, correndo rigorosamente in avanti, senza mai cambiare direzione, cerca di intercettarlo. Se non ci riesce (cosa quasi sicura, visto che il fuggitivo può spostarsi lungo la linea di metà campo e lui deve invece andare diritto davanti a sé), si ferma nel punto in cui il suo cammino incrocia la linea, pronto a catturare il fuggitivo se gli capita a tiro. Quando il primo giocatore della seconda squadra si è fermato, ne parte un altro e così via. Se la squadra è bene organizzata, lo spazio in cui l'avversario potrà muoversi diventerà sempre più stretto, finché qualche giocatore in agguato non riuscirà a catturarlo. Per coordinare meglio le partenze dei vari giocatori, può essere utile nominare un caposquadra, con il compito di toccare su una spalla chi deve, di volta in volta, dirigersi verso la linea di metà campo. Quando il primo giocatore è stato acchiappato, si conta quanti avversari hanno dovuto lasciare la propria squadra per catturarlo,

dopo di che tutti tornano al loro posto e il gioco riprende con un giocatore della seconda squadra che grida «Kabadi!» e si sposta sulla linea centrale. Quando tutti i giocatori hanno ricoperto, uno dopo l'altro e alternandosi con gli avversari, il ruolo di fuggitivi, il gioco termina. Si sommano, all'interno di ogni squadra, i giocatori che si sono messi, di volta in volta, in caccia dell'avversario di turno e si assegna la vittoria alla squadra che ha impiegato meno giocatori per catturare tutti gli avversari.

17. Magura (Iraq)

Gioco di abilità, viene di solito giocato all'aperto da un numero di giocatori variabile da due ad otto. Si scava nel terreno una buca di una ventina di centimetri di diametro. A quattro-cinque passi da questa buca si traccia a terra una riga dietro alla quale si schierano tutti i giocatori. Uno di loro, estratto a sorte, viene nominato guardiano e si sposta accanto alla buca. Ciascun giocatore (guardiano compreso) dispone di dieci noccioli di pesca (o noci, o sassi rotondi...). A turno, ogni giocatore lancia i suoi noccioli, cercando di farli entrare nella buca. Se ne finisce nella buca un numero pari, il giocatore si riprende i noccioli che hanno centrato il bersaglio, mentre il guardiano conquista quelli finiti fuori dalla buca. Se invece il numero dei noccioli nella buca è dispari, il giocatore si riprende quelli finiti fuori bersaglio e il guardiano quelli entrati nella buca. Quando tutti i giocatori (guardiano escluso) hanno effettuato i loro lanci, chi di loro ha più noccioli prende il posto del guardiano, che torna dietro la riga con gli altri per dare inizio ad una nuova serie di lanci e così via. Man mano che il gioco prosegue, il nuovo guardiano viene sempre scelto tra i giocatori che non hanno ancora ricoperto quel ruolo. Chi resta senza noccioli esce dal gioco, che termina dopo un numero di lanci deciso tutti insieme in precedenza. Vince chi conclude il gioco con più noccioli di pesca.

18. Siru Gathi (India)

Gioco movimentato, da fare in uno spazio ampio con non più di dieci giocatori per volta. Si prendono tanti fili d'erba, il più possibile uguali uno

all'altro, quanti sono i giocatori. All'estremità inferiore di uno di questi fili d'erba viene fatto un piccolo nodo. Un giocatore mescola i fili d'erba e li tiene in mano, in modo che il nodo rimanga ben nascosto. Tutti gli altri, contemporaneamente, ne afferrano uno e guardano la sua parte inferiore. Chi ha preso il filo d'erba col nodo deve inseguire gli altri. Chi viene toccato aiuta l'inseguitore nel suo compito. Il gioco termina quando anche l'ultimo giocatore è stato acchiappato. Chi viene preso per ultimo terrà in mano i fili d'erba nel giro successivo.

19. Salve, Re! (Israele)

Gioco tranquillo, viene di solito giocato in una stanza. Il Re (o la Regina), un giocatore estratto a sorte, si siede sul suo trono, una sedia con sopra una coperta colorata. Gli altri giocatori si mettono d'accordo su una fiaba (o una leggenda, un film, una canzone...) da rappresentare tutti insieme, dopo di che si presentano al Re: «Salve, Re!» Il Re ribatte: «Salve! Dove siete stati?» al che loro rispondo: «Lontano, lontano, nella foresta.» «Cosa ci siete andati a fare?» «Questo...» e i giocatori mimano la fiaba che hanno deciso di rappresentare. Se il Re (o la Regina) indovina di che fiaba si tratta, può rimanere al proprio posto. Se sbaglia, sceglie il suo successore tra gli altri giocatori. In tutti e due i casi il gioco riprende con una nuova fiaba da indovinare e così via. Vince chi si diverte di più.

20. Baspus Nar (Palestina)

Gioco di movimento, da farsi in un campo quadrato di almeno quattro passi di lato, con cinque giocatori per volta. Quattro giocatori occupano i quattro angoli del quadrato, in mezzo al quale sta il quinto. Al «Via!» i giocatori negli angoli cercano di scambiarsi di posto tra di loro più e più volte, mentre il giocatore in centro al quadrato fa di tutto per occupare un angolo rimasto libero prima che ci arrivi uno dei suoi quattro avversari. Se ci riesce, il giocatore rimasto senza un angolo in cui rifugiarsi si sposta in centro e così via. Vince chi sta per meno tempo in mezzo al quadrato.

21. Nalukauq (Canada)

Gioco a squadre, da farsi all'aperto, con il cielo per soffitto. Ogni squadra (di cinque-sei giocatori) afferra i bordi di una coperta in mezzo alla quale riposa Nalukauq (un orsacchiotto di *pelouche* o una bambola di stoffa o qualcosa di simile). Tutti insieme, i giocatori recitano una filastrocca di loro creazione. Alla fine di ogni riga della filastrocca la coperta viene tesa di scatto, in modo che Nalukauq salti in aria. Al termine della filastrocca Nalukauq va lanciato più in alto possibile, riprendendolo poi al volo con la coperta. La squadra che, in un momento qualsiasi del gioco, lascia cadere a terra il proprio Nalukauq viene eliminata. Vince la squadra che, al termine della filastrocca, fa volare più in alto il suo Nalukauq.

22. Pipeline (Stati Uniti d'America)

Gioco a squadre, da fare in uno spazio ampio. I giocatori vengono divisi in squadre di sei. A ognuno di loro viene consegnato un tubo lungo all'incirca un metro. Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. L'ultimo giocatore di ogni fila riceve un dado e il gioco può avere inizio. Al «Via!» l'ultimo giocatore di ogni squadra posa il dado in fondo al proprio tubo e lo fa rotolare in avanti, inclinando il tubo in modo da appoggiarne l'estremità anteriore contro quella posteriore del tubo del giocatore successivo. Mentre il dado scorre da un tubo all'altro, i giocatori si spostano in testa alla fila, in modo da essere pronti ad accoglierlo e a fargli continuare il viaggio. Se il dado esce dai tubi e cade a terra, il giocatore che in quel momento è davanti a tutti gli altri lo raccoglie, si sposta in fondo alla fila e lo fa ripartire. La stessa cosa succede se ci si aiuta con le mani per non far uscire il dado dai tubi. Vince la squadra che attraversa per prima l'intero campo di gioco, facendo cadere il dado al di là della linea di arrivo.

23. Il Giardino Fiorito (Cuba)

Gioco di memoria. I giocatori si siedono in cerchio. Ciascuno di

loro sceglie il nome di un fiore e lo comunica ai compagni. Un giocatore estratto a sorte incomincia il gioco dicendo: «Ho visto il giardino fiorito, ma la margherita (per esempio...) era sparita!» Il compagno chiamato in causa (quello che aveva scelto la margherita) deve intervenire immediatamente, dicendo: «La margherita non è sparita, l'ho vista nel giardino fiorito.» Il primo giocatore gli chiede: «E allora chi è sparita?» e il secondo gli risponde (sempre per esempio...): «La primula è sparita!» Tocca ora al giocatore che ha scelto la primula, difendere il proprio fiore («La primula non è sparita, l'ho vista nel giardino fiorito.»), chiamandone in causa un altro e così via. Le frasi vanno sempre pronunciate interamente, intervenendo al momento giusto. Man mano che il gioco va avanti, non si può chiamare un fiore già nominato da qualcuno in precedenza. Chi sbaglia, viene eliminato e si allontana dal cerchio. Quando tutti i fiori sono stati nominati, i giocatori eliminati ricevono una penalità e tornano in cerchio, dopo di che tutti quanti scelgono il nome di un animale (e poi di una città, di una nazione, di un fiume...) e il gioco riprende da capo, con un nuovo giocatore estratto a sorte. Vincono i giocatori che concludono il gioco con il minor numero di penalità.

24. Ceritos (Portorico)

Gioco da tavolo, per un numero di giocatori variabile da due a quattro.

Su di un foglio di carta bianca si disegna una fila di dieci numeri zero, distanziati di un dito uno dall'altro. Sotto questa fila se ne disegnano altre nove uguali, anche loro distanziate di un dito una dall'altra. Sul foglio ci saranno così cento zeri, suddivisi in dieci file da dieci. A turno, i giocatori uniscono due di questi zeri, scegliendoli in modo che siano vicini (in orizzontale o in verticale, ma non in diagonale).

Chi riesce a completare un quadratino di un dito di lato ci scrive dentro le proprie iniziali. Il gioco prosegue finché tutti e cento i quadratini non sono stati completati (e, quindi, conquistati...) da qualcuno. Vince il giocatore che è riuscito a mettere le proprie iniziali nel maggior numero di quadratini.

25. Puluc (Guatemala)

Gioco da tavolo, per due giocatori. Si posano sul tavolo dieci matite, una di fianco all'altra, distanziate di tre dita. I due giocatori (uno munito di cinque pedine bianche e l'altro di cinque pedine nere) si siedono alle due estremità della fila di matite, prendono quattro monete uguali e decidono insieme a quale delle due facce associare il colore giallo e a quale il colore nero. (In origine il *puluc* veniva giocato usando al posto delle monete quattro chicchi di granoturco con una faccia bruciacchiata: da questo derivano i due colori simbolici, il giallo e il nero.) Il primo giocatore lancia sul tavolo le quattro monete. Una faccia gialla e tre nere non gli fanno conquistare nessun punto, due facce gialle e due nere gli assegnano due punti, tre facce gialle e una nera tre punti, quattro facce gialle cinque punti e quattro facce nere quattro punti. Una volta lanciate le monete, il giocatore muove una delle sue pedine di tanti posti quanto è il punteggio ottenuto, avanzando negli spazi compresi tra una matita e l'altra (contando come spazio anche quello di partenza, prima della prima matita, spazio in cui non si fermerà nessuna delle sue pedine, visto che è impossibile guadagnare un solo punto). Le quattro monete e il gioco passano al secondo giocatore. Man mano che il gioco prosegue, ciascun giocatore può decidere di muovere una pedina già sul percorso o di farne entrare un'altra. Non ci possono essere due pedine dello stesso colore nello stesso spazio. Se una pedina si ferma in uno spazio già occupato da una pedina avversaria, la prende prigioniera: viene posata sopra all'altra e la porta con sé lungo il percorso. È possibile catturare (con le stesse regole di prima) anche mucchietti di due o più pedine. Il possessore di un gruppetto di pedine, sovrapposte e alternate, può così cambiare più volte: ogni volta cambierà anche il senso di marcia del mucchietto. Se una pedina solitaria arriva senza intoppi in fondo al percorso (raggiungendo o superando anche lo spazio oltre l'ultima matita...), torna alla partenza e riparte. Se in fondo al percorso arriva invece un mucchietto di pedine, quelle che sono arrivate a destinazione tornano alla partenza e ripartono, mentre quelle che sono state trascinate all'indietro vengono tolte dal gioco. Vince il giocatore che riesce a far uscire dal gioco tutte le pedine dell'avversario.

26. El Chivo Perdido (Argentina)

Gioco per un numero dispari di giocatori, metà dei quali si siede a terra in ordine sparso. L'altra metà e il giocatore avanzato formano un grande cerchio intorno ai compagni seduti. È bene che tra un giocatore seduto e l'altro ci siano un paio di passi di distanza. Al «Via!» dato dal conduttore, i giocatori in piedi incominciano a girare, in senso orario, intorno ai compagni. Quando il conduttore grida: «Seduti!» ogni giocatore in piedi deve sedersi di fronte a un compagno seduto e afferrare le mani che l'altro tiene davanti a sé. Chi resta senza compagno, viene eliminato ed esce dal gioco. Chi si è seduto per primo (a giudizio insindacabile del conduttore) si riposa per un giro. Questo serve a rendere di nuovo dispari i giocatori e viene fatto un giro sì e uno no, visto che il rientro del giocatore a riposo ha lo stesso effetto.

Il gioco riprende a ruoli invertiti: il compito di girare intorno ai compagni tocca ora ai giocatori che prima erano seduti a terra (sono loro, adesso, a essere uno in più degli altri) e così via.

Vincono gli ultimi quattro giocatori (due di un gruppo e due dell'altro) rimasti in gara.

27. Tipa (Brasile)

Gioco di abilità, viene giocato, di solito all'aperto, dai bimbi indios della tribù Walapiti. Si traccia a terra un cerchio di un passo di diametro (più grande con giocatori alle prime armi, più piccolo con giocatori esperti). I giocatori, a turno, lanciano in aria cinque sassolini servendosi di un grosso cucchiaino di legno. I sassolini vanno lanciati tutti insieme il più in alto possibile, purché, cadendo, si fermino all'interno del cerchio. Chi riesce nel suo intento lanciando i sassolini più in alto dei compagni conquista un punto. Se nessuno riesce a far fermare tutti e cinque i sassolini nel cerchio, il punto non viene assegnato. Man mano che il gioco va avanti, si cambia l'ordine di lancio: i giocatori che lanciano per ultimi hanno il vantaggio di sapere cosa sono riusciti a fare gli avversari... Vince il giocatore che raggiunge per primo un determinato punteggio, stabilito tutti insieme prima dell'inizio del gioco.

28. Travesía del Río (Venezuela)

Gioco a squadre, da fare in uno spazio ampio. Si tracciano a terra due righe parallele, a dieci passi una dall'altra. I giocatori di ogni squadra si dividono in due gruppi e si dispongono in altrettante file, una di fronte all'altra, al di là delle due righe tracciate sul terreno. Il primo giocatore di ogni fila a sinistra del conduttore (fermo tra le righe) riceve tre mattoni e il gioco può avere inizio. Al «Via!» il primo giocatore di ogni squadra attraversa il fiume (lo spazio compreso tra le due righe) spostandosi sui tre mattoni: posa i piedi sui primi due, sposta il terzo un po' più avanti, ci appoggia un piede sopra, sposta un po' più avanti il mattone rimasto libero e così via. Se tocca terra con qualsiasi parte del corpo, deve risalire sui mattoni e restare immobile per dieci secondi. Quando raggiunge l'altra riga, consegna i tre mattoni al primo dei suoi compagni di squadra, che attraversa il fiume a sua volta e così via. Vince la squadra il cui ultimo giocatore termina per primo la sua traversata.

29. Birray (Australia)

Un giocatore viene bendato e nominato *puuny* (tafano). Deve cercare di acchiappare gli altri che gli gironzolano intorno. Quando ne acchiappa uno (toccandolo), gli dà un pizzicotto (la puntura del *puuny*), gli ronza fastidiosamente in un orecchio (imitando il ronzio dell'insetto) e si scambia con lui di posto e di compiti.

30. Kuhai (Papua Nuova Guinea)

Gioco movimentato, da farsi su un terreno soffice, in grado di attutire eventuali cadute. Si prendono i gusci di quattro noci di cocco tagliate a metà, li si buca al centro della parte curva e si fa passare nel buco (dall'interno verso l'esterno del guscio) uno spago grosso, lungo un metro e venti, con in fondo un nodo che gli impedisca di uscire completamente dal buco. Quattro giocatori per volta si schierano, a piedi nudi, sulla linea di partenza. Ciascuno di loro sale su due gusci (appoggiati a terra col bordo piatto

in basso e la parte curva in alto), facendo passare le corde (tenute tese con le mani) tra gli alluci e gli indici dei due piedi. Al «Via!» i quattro giocatori attraversano il campo usando i gusci delle noci di cocco a mo' di calzature. Per far questo devono riuscire a coordinare i passi col movimento delle mani che tengono tese le corde, alzando e abbassando le due calzature. L'alluce e l'indice stretti intorno allo spago non servono solo a non far scivolare il piede, ma anche a dirigere il guscio dalla parte giusta. Vince il giocatore che raggiunge per primo il traguardo.

31. Sticks (Nuova Zelanda)

Gioco tranquillo, può essere giocato anche in uno spazio limitato (ma non troppo...). I giocatori vengono divisi in coppie. Ciascuno di loro riceve due bastoni lunghi circa mezzo metro e dal diametro di due-tre centimetri e si inginocchia a terra di fronte al proprio compagno. Al «Via!» ogni giocatore, seguendo il ritmo scandito dal conduttore («Uno, due, cambio! Uno, due, cambio! Uno, due...»), deve battere i due bastoni, tenuti verticalmente, in aria («Uno...»), poi batterli entrambi a terra («Due...») e infine scambiarli con il proprio compagno, incrociando le braccia (il bastone tenuto con la mano destra deve andare nella destra del compagno e, nello stesso tempo, quello tenuto con la mano sinistra deve finire nella sinistra del compagno). Chi commette qualche errore (sbagliando la sequenza di movimenti, perdendo il ritmo o lasciando cadere un bastone), viene eliminato, portando con sé anche il proprio compagno di coppia. I due posano a terra i loro bastoni e incrociano le braccia. La coppia che resta in gioco più a lungo, guadagna un punto, dopo di che il gioco riprende con tutti i giocatori di nuovo in gara e con un nuovo ritmo, diverso da quello di prima, scandito dal conduttore. Vince la coppia con il punteggio più alto dopo dieci-quindici minuti di gioco.

Il questionario

Il questionario somministrato nell'ambito della ricerca

Il Centro Studi «Carlo Pagliarini» ha promosso una ricerca volta ad esplorare alcuni aspetti legati al gioco: quali sono gli spazi dove si gioca, come si raggiungono e quali sono i giochi preferiti dai bambini e ragazzi. Le tue risposte ci serviranno per capire dove, come e quanto si gioca nel tuo quartiere e nella tua città.

Età

Genere M F

Dove vivi? Quartiere/Via.....

Luogo dell'intervista:

- a) scuola/classe
- b) per strada, all'aperto
- c) ai giardini
- d) al centro educativo/centro giochi/ludoteca/oratorio/
parrocchia/arciragazzi
- e) altro:

Dove gioco e cosa faccio

1. Dove giochi di solito? (dai una sola risposta)

- a) a casa mia
- b) a casa di altri
- c) ai giardini pubblici
- d) in strade poco trafficate
- e) nel cortile
- f) al centro educativo/centro giochi/ludoteca/oratorio/
parrocchia/arciragazzi
- g) in luoghi di lavoro dei familiari
- h) in campi o prati
- i) in piazza
- l) a scuola
- m) nelle zone in costruzione/nei cantieri
- n) altro:

2. In alternativa, qual è l'altro spazio dove giochi? (dai una sola risposta)

- a) a casa mia
- b) a casa di altri
- c) ai giardini pubblici
- d) in strade poco trafficate
- e) nel cortile
- f) al centro educativo/centro giochi/ludoteca/oratorio/
parrocchia/arciragazzi
- g) in luoghi di lavoro dei familiari
- h) in campi o prati
- i) in piazza
- l) a scuola
- m) nelle zone in costruzione/nei cantieri
- n) altro:

3. Che giochi fai più di tutti? (massimo 3 risposte)

- | | |
|--|---|
| a) <input type="checkbox"/> automobiline | m) <input type="checkbox"/> costruire/riparare |
| b) <input type="checkbox"/> bambole | n) <input type="checkbox"/> giochi da tavolo |
| c) <input type="checkbox"/> disegnare | o) <input type="checkbox"/> stickers |
| d) <input type="checkbox"/> costruzioni/puzzles | p) <input type="checkbox"/> collezionare oggetti |
| e) <input type="checkbox"/> pupazzi | q) <input type="checkbox"/> giocare con le figurine |
| f) <input type="checkbox"/> giocare a pallone | r) <input type="checkbox"/> strumenti musicali |
| g) <input type="checkbox"/> giochi di movimento | s) <input type="checkbox"/> giochi di ruolo |
| h) <input type="checkbox"/> far finta di cucinare,
lavare, stirare... | t) <input type="checkbox"/> mostri |
| i) <input type="checkbox"/> plastilina, pongo, ecc. | u) <input type="checkbox"/> videogiochi/computer |
| l) <input type="checkbox"/> con animali domestici | v) altro: |

4. Com'è lo spazio dove giochi di più? (massimo 3 risposte)

- | | |
|---|---|
| a) <input type="checkbox"/> bello | l) <input type="checkbox"/> brutto |
| b) <input type="checkbox"/> pulito | m) <input type="checkbox"/> sporco |
| c) <input type="checkbox"/> profumato | n) <input type="checkbox"/> puzzolente |
| d) <input type="checkbox"/> sicuro | o) <input type="checkbox"/> pericoloso |
| e) <input type="checkbox"/> sorvegliato da adulti | p) <input type="checkbox"/> non sorvegliato da adulti |
| f) <input type="checkbox"/> troppo piccolo | q) <input type="checkbox"/> troppo grande |
| g) <input type="checkbox"/> si può far rumore | r) <input type="checkbox"/> non si può far rumore |
| h) <input type="checkbox"/> si può correre | s) <input type="checkbox"/> non si può correre |
| i) <input type="checkbox"/> ci possono andare tutti | t) <input type="checkbox"/> non ci possono andare tutti |

5. Dove giochi ci sono divieti od ostacoli al gioco? (massimo 3 risposte)

- a) no
- b) il posto non è adatto/attrezzato a giocare
- c) cartelli di divieto del gioco
- d) ragazzi più grandi
- e) pericolo di danno ad oggetti
- f) pericolo di danno a persone
- g) traffico
- h) adulti

Con chi gioco, come, quando

6. Con chi giochi di solito? (massimo 3 risposte)

- a) fratelli/sorelle
- b) madre
- c) padre
- d) nonno
- e) nonna
- f) cugini
- g) compagni di scuola
- h) amici
- i) insegnanti
- l) educatori/animatori
- m) baby-sitter
- n) da solo
- o) altro:

7. In che momento della giornata giochi di più? (dai una sola risposta)

- a) a scuola
- b) nel pomeriggio dopo la scuola
- c) prima di cena
- d) dopo cena

8. Quanto tempo giochi di solito? (dai una sola risposta)

- a) meno di mezz'ora
- b) 1 ora
- c) da 1 a 2 ore
- d) 2 o 3 ore
- e) più di 3 ore

9. Come sono i giochi che fai? (massimo 3 risposte)

- a) divertenti
- b) calmi
- c) sportivi
- d) creativi o artistici
(disegni, laboratori..)
- e) avventurosi
- f) noiosi
- g) di movimento

Come vado a giocare

10. *Come vai nel luogo dove giochi? (dai una sola risposta)*

- a) a piedi
- b) in bicicletta
- c) in autobus
- d) con la macchina

11. *Con chi ci vai di solito? (dai una sola risposta)*

- a) da solo/a
- b) con amici
- c) con genitori
- d) con altri parenti (nonno, nonna, zio, zia, ecc...)
- e) con baby-sitter
- f) con animatori, educatori

12. *Quanto tempo ci metti per andarci? (dai una sola risposta)*

- a) meno di 5 minuti
- b) un quarto d'ora
- c) mezz'ora
- d) oltre mezz'ora

13. *Come è il percorso che fai? (massimo 3 risposte)*

- a) divertente
- b) sicuro
- c) facile
- d) noioso
- e) pericoloso
- f) non facile

Domande «difficili»

14. *Qual è il tuo gioco preferito?*

.....

15. *Secondo te giochi abbastanza?*

- a) sì
- b) no

16. *Chi sceglie dove giocare? (dai una sola risposta)*

- a) io
- b) io con gli amici
- c) io con i genitori
- d) i genitori

17. *Ci sono luoghi di cui hai paura quando giochi?*

- a) sì
- b) no

Se sì, quali?

18. *Giocare è un tuo diritto?*

- a) sì
- b) no

19. *Hai idee, proposte, suggerimenti per giocare meglio?*

.....

.....



Il Centro di Servizi per il Volontariato di Palermo, CeSVoP, opera dal novembre 2001 per promuovere la cultura della solidarietà e sostenere la crescita e il consolidamento delle organizzazioni di volontariato delle province di Agrigento, Caltanissetta, Palermo e Trapani, mediante l'erogazione di servizi e l'organizzazione di attività a titolo gratuito.

Oltre al **CeSVoP** in Sicilia sono attivi il Centro di Servizio per il Volontariato Etneo (**CSVE**), che ha competenza per le province di Catania, Enna, Ragusa, Siracusa, e il **CeSV Messina**, che opera nell'ambito della città e della provincia dello Stretto.

I Centri di Servizio (CSV) sono sorti in Italia con la legge quadro sul volontariato, la 266 del 1991, che prevede all'art. 15 la nascita di strutture in grado di garantire servizi gratuiti alle associazioni di volontariato, iscritte e non iscritte nei registri nazionali e regionali. Hanno, dunque, come destinatari le organizzazioni impegnate a dare risposte ai bisogni del territorio, soprattutto con riferimento alle fasce della società più deboli ed emarginate, ma sono gestiti dalle stesse organizzazioni di volontariato a cui si rivolgono ispirandosi al concetto di autogestione dei Centri da parte del volontariato, che il legislatore ha posto nell'art. 15 della legge 266/91, là dove dice che i Centri sono «**a disposizione delle organizzazioni di volontariato e da queste gestiti, con la funzione di sostenerne e qualificarne l'attività**».

I compiti dei Centri comprendono iniziative per la crescita della cultura della solidarietà, la promozione del volontariato, la consulenza per le organizzazioni di volontariato, iniziative di formazione per i volontari, attività di documentazione sul volontariato, pubblicazioni specialistiche, studi e ricerche, sostegno alla progettualità e accompagnamento alla costruzione di reti sociali fra le organizzazioni di volontariato.

Sono quindi una risorsa importantissima e consona allo stile operativo dei volontari. Infatti i Centri non erogano contributi ma servizi e questi sono elaborati dai volontari stessi con il supporto necessario di personale professionale.

Inoltre, i fondi di cui dispongono i CSV non derivano direttamente da processi decisionali di livello politico. Fatto molto importante che salvaguarda l'autonomia del volontariato e della solidarietà. Ciò non significa che i Centri e le associazioni non possano esprimere opinioni sulla politica sociale o se ne sentano estranei. Infatti i CSV possono aiutare le associazioni a incontrarsi e crescere nelle competenze tecniche per analizzare la politica sociale nel territorio e diventare soggetto di proposta, e, se necessario, di interlocuzione critica in difesa degli interessi dei più deboli.

Collana «Studi e Ricerche» del CeSVoP

1. ANTONIO LA SPINA-FABIO MASSIMO LO VERDE (A CURA DI), *La valutazione nelle organizzazioni del volontariato siciliano. Una ricerca condotta dal CeSVoP in collaborazione con il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università di Palermo*, CeSVoP, Palermo 2007, pp. 128.
2. BARBARA GATTO, *Crescita endogena e misurazione del Capitale Umano: il caso del Mezzogiorno in Italia*, CeSVoP, Palermo 2008, pp. 120.
3. SALVATORE LA ROSA-EVA LO FRANCO (A CURA DI), *Atti del Convegno «L'umanizzazione e il miglioramento della qualità nell'assistenza pediatrica». VII Convegno Scientifico Nazionale del Network «Gli Ospedali di Andrea». 5-6-7 dicembre 2007, Carini – Palermo*, CeSVoP, Palermo 2008, pp. 320.
4. AA.VV., *Atti del Convegno «L'autopsia psicologica nella prevenzione del suicidio. La ricerca del passato come metodica per la prevenzione del suicidio». 15 maggio 2007 – Palermo, Palazzo Chiaramonte Steri – Piazza Marina*, CeSVoP, Palermo 2008, pp. 160.
5. AA.VV., *Atti del Seminario nazionale «Detenuti in attesa di giudizio. Carcerazione preventiva e società». 6 novembre 2008 – Palermo*, CeSVoP, Palermo 2009, pp. 96.
6. PIERGIORGIO DEL CASTILLO-ALBERTO GIAMPINO (A CURA DI), *Volontariato e programmazione dei servizi sociali in Sicilia: il rapporto con gli enti locali e le pubbliche amministrazioni. Report conclusivo delle attività di ricerca*, CeSVoP, Palermo 2009, pp. 336.

Per conoscere tutte le pubblicazioni del CeSVoP e per eventuali richieste di volumi si può visitare l'area comunicazione/editoria del sito www.cesvop.org.

L'esperienza del gioco attraversa trasversalmente l'esistenza di ogni uomo. Non solo l'infanzia, ma pure gli aspetti più tipici dell'età adulta.

Questa constatazione serve per evidenziare quanto non sia secondario il diritto al gioco. Non solo per il ruolo che ha nel benessere dei bambini e degli adolescenti, ma anche per quanto esso si rivela fondamentale nella costruzione umana dell'individuo e della comunità.

Benessere e socialità si armonizzano nel gioco, aiutano la persona a conoscersi nel rapporto con gli altri, le fanno oltrepassare i limiti dell'ordinarietà, la formano a ben utilizzare le energie anche al servizio del compagno, l'esercitano all'impegno, all'osare qualcosa di nuovo e diverso. Dunque, togliere il gioco dall'orizzonte di un individuo significa condannarlo alla "solitudine civile" e contribuire pesantemente alla disgregazione della collettività.

Si tratta di una riflessione che tocca temi (quali la cittadinanza, la partecipazione, la solidarietà, il senso della comunità, la gratuità...) molto cari al volontariato. Ecco perché il Comitato direttivo del CeSVoP ha accettato di buon grado la collaborazione con il Circolo Arciragazzi di Palermo e ha curato la pubblicazione di questa "guida" alla riscoperta del diritto al gioco per l'infanzia e l'adolescenza. Un volume che è il frutto dell'impegno educativo tipico dell'Arciragazzi nazionale e siciliano e della ricerca-riflessione condotta dal Centro Studi «Carlo Pagliarini».

Arciragazzi è un'associazione educativa nata nel 1983, il cui Presidente fondatore è Carlo Pagliarini. Ha carattere nazionale ed è federata all'Arci. Laica, senza fini di lucro che si avvale in modo determinante e prevalente dell'impegno personale e volontario dei propri aderenti per fini di solidarietà sociale. Arciragazzi si ispira al principio laico della tolleranza e agli ideali della democrazia partecipativa come processo educativo che fa proprio il principio della inclusione nel rispetto delle minoranze, interpretati alla luce dei valori della solidarietà e della giustizia sociale.

Il Centro Studi «Carlo Pagliarini» nasce dall'idea di un gruppo di volontari (giovani e adulti) che hanno condiviso percorsi ed esperienze all'interno dell'associazione di volontariato Arciragazzi Palermo, e che hanno concretizzato il desiderio di sperimentarsi in attività di progettazione e realizzazione di percorsi partecipativi, mirati ad arricchire il dibattito pedagogico sulle nuove generazioni. Il Centro Studi sviluppa la sua finalità di promozione del benessere, inteso non semplicemente come assenza di malattia, ma come benessere sociale, psicologico e fisico, declinandola in tre linee d'azione: ricerca, formazione e documentazione.

Il CeSVoP - Centro di Servizi per il Volontariato di Palermo, nato nel 2001 ai sensi della legge 266/1991, ha lo scopo di sostenere e qualificare il volontariato con servizi gratuiti offerti alle associazioni delle province di Agrigento, Caltanissetta, Palermo e Trapani.



CE.S.VO.P.

Centro di Servizi per il Volontariato di Palermo



via Maqueda 334 - 90134 Palermo
tel. 091331970 - fax 091 3815499 - numero verde 840702999
www.cesvop.org - info@cesvop.org