



8. GIOCO, ATTIVITÀ RICREATIVE E CULTURALI



In questi venti anni i diritti di cui all'articolo 31 CRC – gioco, riposo, tempo libero, attività culturali, ricreative e sportive – hanno sostanzialmente seguito le linee di sviluppo promosse anche tramite i finanziamenti della Legge 285/1997, nonché della Legge 59/1997 che ha affermato il principio dell'autonomia scolastica. Il gioco, le attività artistiche e culturali, e più in generale l'idea di ricreazione e tempo libero, vengono pressoché assorbiti dal sistema formativo extrascolastico, quasi come a segnare una separazione fra il tempo della scuola e il resto della vita, e sono messi al servizio dei bisogni di cura oltre che subordinati ai tempi di lavoro e famiglia di una società in trasformazione a causa dei nuovi ritmi del lavoro flessibile e globalizzato.

Nelle città, ma non solo, **la possibilità di muoversi in autonomia con i coetanei** di fatto non si è mai realizzata completamente, nonostante i tentativi di rendere gli spazi pubblici urbani più vivibili, ludici e sicuri per tutti; tentativi messi in atto dalla rete delle Città amiche dei bambini e degli adolescenti⁸⁷ e i progetti Pedibus, percorsi casa-scuola in sicurezza e a piedi, attivati da diversi istituti scolastici.

⁸⁷ Esperienza che nel tempo è andata perdendo visibilità e operatività.

Il tempo libero delle persone di minore età è visto tanto dalle famiglie quanto dalle istituzioni come un tempo da riempire con attività allettanti, formative e dirette da un adulto, e non come un tempo affrancato dagli impegni, non programmato ma autogestito, magari tra pari, in cui la scelta del se e come riempirlo spetta proprio al minorenni. Di fatto in questi anni la preoccupazione è stata di ridurre il tempo di gioco, considerato improduttivo, a favore di un'anticipazione della scolarizzazione⁸⁸ e di attività più formative, portando ad un'iperstrutturazione delle giornate dei minorenni, abituandoli sempre più a una vita simile a quella degli adulti⁸⁹. Grazie alla Legge 285/1997 si sono moltiplicate le strutture e i servizi dedicati specificatamente al tempo libero dei bambini; tuttavia, a volte, si è rinunciato a un coinvolgimento diretto di co-progettazione con bambini, adolescenti e famiglie, e si è persa la fondamentale alchimia che attraverso il gioco libero attiva quelle competenze indispensabili per sviluppare da un lato l'autonomia e dall'altro la partecipazione⁹⁰.

Inoltre, molte delle attività specializzate proposte nel tempo extrascolastico, con la diminuzione dei fondi pubblici per l'autonomia scolastica e per il Terzo Settore intervenuta negli ultimi anni, hanno iniziato ad avere un costo non sostenibile da tutte le famiglie, limitandone di fatto l'accesso.

Alla diminuzione dei fondi pubblici e alla mancanza di misure d'insieme specifiche per promuovere azioni a favore di un tempo libero partecipato e di qualità per tutti i bambini, a prescindere dalla condizione

⁸⁸ Per esempio nella scuola dell'infanzia pubblica, come in molte strutture private indirizzate alla fascia 0-6, il tempo del gioco libero è stato eroso a favore di attività strutturate in forma ludica per avvicinare precocemente alla scrittura, alla lettura e al calcolo.

⁸⁹ Peter Gray, come anche altri ricercatori in psicologia e neuroscienze, mette in guardia su come questa adultizzazione dell'infanzia porti ad adolescenti fragili, ansiosi, poco capaci di stare alle regole sociali e di provare empatia.

⁹⁰ Giocare insieme è una condivisione di esperienze in cui si esercitano in gruppo anche la presa di decisione e l'assunzione del rischio in un ambiente protetto, fittizio, dove il fallimento non ha risultati reali e definitivi, ma anzi è spunto per riflettere su strategie, comportamenti ed emozioni. Nel gioco, se di vero gioco si tratta, il fallimento non è mai definitivo né definitorio, bensì è uno degli esiti possibili.



economica, sociale e/o fisica, hanno in parte sopperito specifici bandi sia dello Stato, sia in larga parte di Enti e Fondazioni private⁹¹. Ciò di fatto ha incrementato la tendenza nel sociale a progettare non a partire dalle richieste di agio e benessere psicofisico espresse nei territori, ma dai temi e dalle esigenze messe in evidenza di volta in volta dai bandi e dalle occasioni di finanziamento più vantaggiose. Così ancora oggi in Italia continua a mancare tanto una visione di insieme basata sulla diffusione dei diritti, quanto un coordinamento nazionale attento alle diversità, ma capace di favorire una condivisione delle azioni e una valutazione globale di obiettivi e risultati sulle azioni messe in atto.

Dal 2005 inizia ad esempio a diffondersi la Carta dei diritti dei bambini e delle bambine in ospedale, ed è dell'anno successivo la Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità⁹², che promuove la piena inclusione⁹³ e all'articolo 30, comma 5, lett. D, ribadisce l'importanza dell'accesso paritario alle opportunità di gioco e svago.

Tuttavia, nonostante i passi fatti con la realizzazione di parchi inclusivi⁹⁴ e di giocattoli ispirati all'*Universal*

*Design*⁹⁵, manca, anche a livello professionale, una vera conoscenza del gioco; gioco che genitori, insegnanti ed educatori tendono a sacrificare, a prescindere dalla condizione psicofisica della persona, in favore di apprendimenti ritenuti più utili, dimenticando che **giocare e avere la possibilità di gestire il proprio tempo libero, confrontandosi in un gruppo eterogeneo di pari, è in sé apprendimento.**

La ludoteca pubblica, come luogo dedicato al gioco e alla cultura ludica dei bambini, in Italia si sviluppa a partire dagli anni '70, con molti progetti d'eccellenza capaci di lavorare in sinergia con scuola e territorio⁹⁶. Tuttavia, nel nuovo secolo non riesce ad affermarsi come servizio pubblico, nonostante sia del 2011 la Carta nazionale delle ludoteche italiane con le Linee guida per la qualità del servizio⁹⁷. Tale impossibilità è da ricondursi tanto alla carenza di investimenti pubblici, quanto alla mancanza di una vera cultura del gioco. Pesa inoltre l'assenza di una norma a livello nazionale che definisca il servizio: questo vuoto permette di chiamare ludoteca molti servizi privati che in realtà sono altro, dal pub al *baby-parking*. Anche i Ludobus, furgoni attrezzati con strutture ludiche, dopo un avvio brillante in molti progetti finanziati dalla Legge 285/1997, sono attualmente poco sfruttati nella loro potenzialità di creare comunità e partecipazione portando il gioco in quegli spazi pubblici dove solitamente non c'è.

Nel 2013 il Comitato ONU pubblica il Commento Generale n. 17 all'art. 31 in cui esplicita la non secondarietà del diritto al gioco, motivandone l'essenzialità per il benessere, l'educazione e lo sviluppo della persona.

91 Ad esempio, nel campo del pubblico, il bando "Periferie" (http://www.governo.it/sites/governo.it/files/Bando_periferie_urbane.pdf); nel campo delle fondazioni, "Con i Bambini" (<https://www.conibambini.org/>), Fondazione San Zeno (<https://www.fondazione sanzено.org/chi-siamo>) e Fondazione Banco di Napoli (<http://www.fondazionebanconapoli.it/>).

92 L'idea dirompente di questo documento, scritto in prima persona anche da persone con disabilità, è un nuovo modo di vederle non più focalizzato sulla menomazione, ma che proietta dinamicamente le disabilità nel contesto culturale, ambientale e sociale di vita; contesto a cui è chiesto di modificarsi in linea con la nuova idea di disabilità introdotta dall'OMS nel 2003 con l'approvazione dell'ICF, che nella versione specifica per i minorenni (ICF-CY) valorizza il gioco come ambiente privilegiato per lo sviluppo e la valutazione del funzionamento (cfr. 4° Rapporto CRC).

93 L'inclusione, partendo dal principio che ciascuno ha propri specifici bisogni e in qualsiasi momento della vita può incorrere in una disabilità personale, mira a creare la piena partecipazione di tutti rendendo accessibile la società, l'ambiente, la cultura e riconosce come le barriere, di qualsiasi tipo, siano fonte di discriminazione perché sottolineano il limite.

94 Qui una panoramica aggiornata dei parchi inclusivi italiani: <http://www.parchipertutti.com/giochi-parchi-inclusivi-italia/>.

95 Anche il Commento Generale n. 17 auspica una maggiore considerazione per questo modo di progettare. La definizione "Universal Design" (traducibile con "Progettazione globale") è stata coniata da Ronald Mace per definire la progettazione degli elementi che costituiscono l'ambiente urbano nella sua globalità, in modo che siano esteticamente coerenti e utilizzabili il più possibile da tutti, indipendentemente dall'età, dalle abilità o dallo status sociale.

96 Il Progetto Gioco della città di Torino, le ludoteche della Regione Sardegna, quelle di Nonantola e di Sezze, per esempio.

97 Frutto di un Tavolo di lavoro tra le ludoteche storiche italiane coordinate da ALI per Giocare: http://www.alipergiocare.org/images/Carta_Naz._delle_Ludoteche_italiane.pdf.



Questo documento, per ora solo in inglese⁹⁸, coglie l'essenza del gioco e dei suoi legami con l'espressione del Sé, con l'arte, la natura e il paesaggio, prendendo una posizione chiara: il gioco non è un **setting** terapeutico, né uno strumento a disposizione dell'adulto per il potenziamento nell'infanzia di determinate competenze, bensì è la condizione naturale per il benessere e lo sviluppo della persona.

Si può dire che in Italia il diritto al gioco, al riposo e alle attività culturali è poco promosso e poco conosciuto; lo dimostrano ad esempio i molti divieti di gioco che permangono sia in luoghi pubblici, sia negli spazi comuni privati⁹⁹, o la consuetudine per molti insegnanti di consentire o negare l'intervallo in base al comportamento della classe¹⁰⁰. In questi anni di monitoraggio abbiamo registrato una costante mancanza di dati sulle abitudini di gioco dei minorenni e sugli atteggiamenti in proposito delle loro famiglie, tanto che nel Rapporto CRC 2018 sui dati Regione per Regione il tema del gioco libero e/o negli spazi pubblici non è presente.

L'emergenza sanitaria e il conseguente lockdown sono stati un ulteriore rilevatore di disuguaglianze economiche, sociali e culturali¹⁰¹ e hanno reso più evidente la mancanza di un coordinamento e di una sintesi metodologica sulle azioni necessarie per tutelare il diritto al gioco e allo svago in situazioni di crisi. Se da un lato con la chiusura delle scuole e dei servizi educativi e ricreativi i bisogni di bambini e degli adolescenti sono stati totalmente ignorati dai decreti che si sono susseguiti di mese in mese, dall'altro mai come in questa primavera si è tanto sentito parlare di loro e del loro diritto al gioco e alla socialità. Sono fiorite lettere alle istituzioni, raccolte

di firme, iniziative e testimonianze che sollecitavano la politica a prendere atto del problema e a trovare soluzioni allo stato di confinamento in cui si sono trovati anche i bambini e i ragazzi.

Con l'avvio della riapertura graduale delle attività¹⁰² e dei luoghi di aggregazione, sono usciti bandi e linee di intervento anche esplicitamente dedicati alla promozione del gioco¹⁰³, sebbene appaiano inadeguate a garantire qualità e continuità.

Pertanto, **il Gruppo CRC raccomanda:**

1. All'**Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza**, al **Dipartimento per le politiche della famiglia** per il tramite del **Centro Nazionale per l'Infanzia e l'Adolescenza** di avviare monitoraggi sulle occasioni di gioco, sia analogico che digitale, aggiornando gli indicatori messi a disposizione dall'ISTAT, fermi al 2011;
2. All'**Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza** di dare visibilità e diffondere i contenuti del Commento Generale n. 17 al fine di favorire una corretta comprensione del significato dei diritti sanciti all'articolo 31;
3. Al **Ministero dell'Istruzione** e al **Ministero dell'Università e della Ricerca** di promuovere il gioco e la cultura ludica nei curricula formativi di insegnanti, educatori, docenti e animatori.

98 ConCittadini – Assemblée legislativa Emilia Romagna ha in programma per novembre 2020 la pubblicazione della traduzione italiana curata dalla Libera Università del Gioco. Si veda: <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6Qk-G1d%2fPPRiCAqhKb7yhsglKirKQZLK2M58RF%2f5F0vF-w58qKy0NsTuVUIOzAukKtwGqGgFkAgArTuTdZZUuSZObAaH-CoPsdppxu9L6un29TyD4Jyrk0F22kRyLCMeCVm>.

99 Cfr. 8° Rapporto di aggiornamento CRC.

100 Cfr. 9° Rapporto di aggiornamento CRC.

101 È impossibile in questa sede dare conto delle singole iniziative che hanno offerto occasioni di gioco a distanza o suggerimenti di attività ludiche da fare in famiglia.

102 Tra le prime attività della riapertura a ridosso dell'estate segnaliamo per significatività i Centri Estivi, per i quali sono state emanate specifiche Linee guida, sia nazionali (http://famiglia.governo.it/media/1933/20200516_linee-guida-centri-estivi_2115.pdf), sia Regionali, che indicavano specifici rapporti numerici educatore-minorenni e davano istruzioni igienico-comportamentali, suggerendo in alcuni casi attività e argomenti da affrontare.

103 Cfr. <http://www.vita.it/it/article/2020/06/10/35-milioni-per-far-tornare-i-bambini-a-giocare-ecco-il-bando/155806/>; cfr. EduCare: <http://www.governo.it/it/articolo/avviso-educare/14732>.