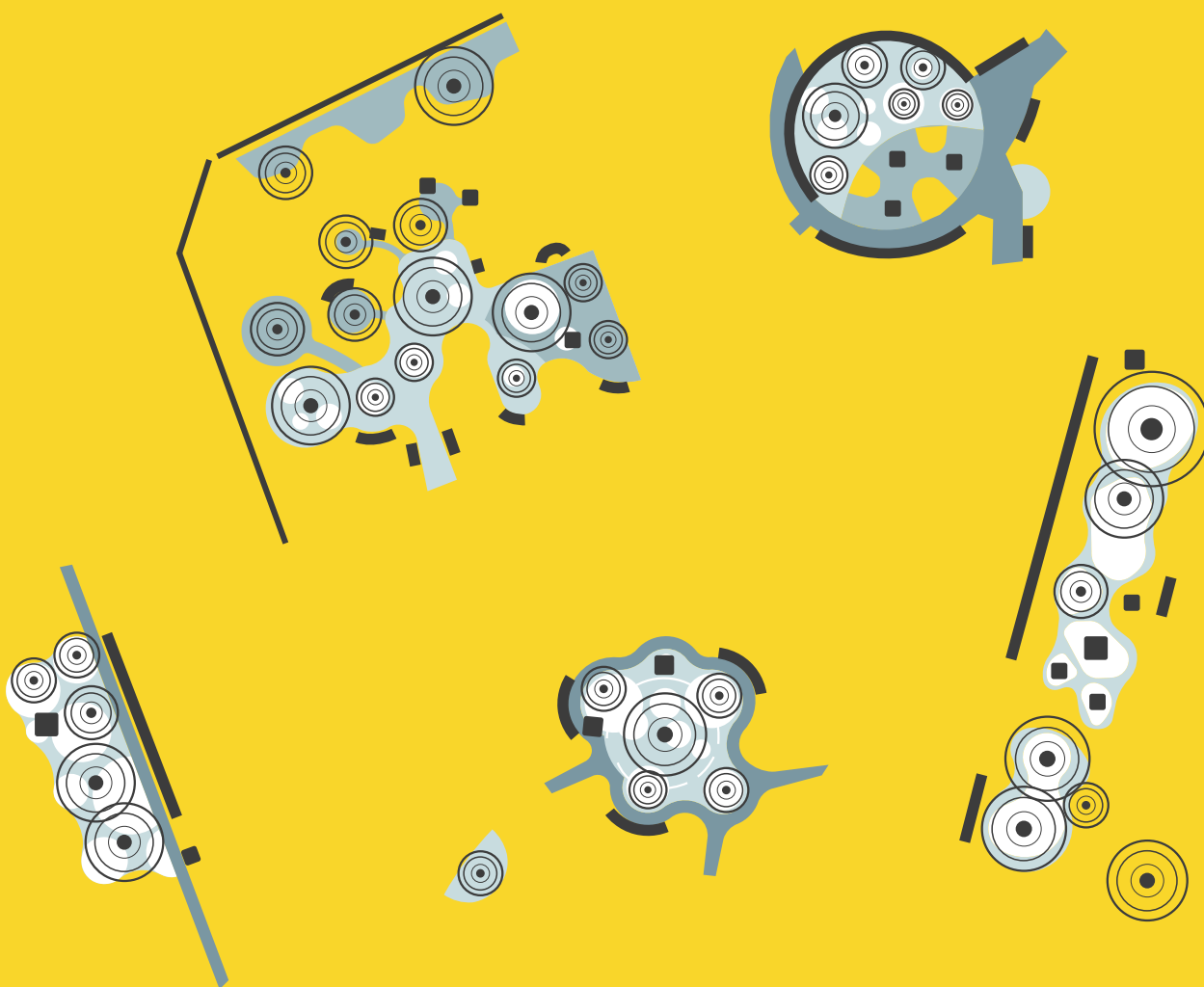


GIOCO AL CENTRO: un decalogo

Principi per la progettazione di aree gioco inclusive



Fondazione di Comunità Milano Città, Sud
Ovest, Sud Est e Adda Martesana:
Filippo Petrolati, Milena Lazza.

Dipartimento di Architettura e Studi Urbani
DASU-Politecnico di Milano:
Anna Moro (resp.), Gianfranco Orsenigo, Talita
Medina Amaral, Elena Acerbi, Egidio Giurdanella.

GIOCO AL CENTRO: un decalogo

Principi per la progettazione di aree gioco inclusive

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

Gioco al Centro è promosso da:



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



Comune di
Milano

insieme a:



l'abilità
Associazione Onlus



Pio
Istituto
dei Sordi

UNIONE ITALIANA LOTTA
ALLA DISTROFIA MUSCOLARE



Il presente documento è stato elaborato all'interno dell'incarico "Gioco al Centro. Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco nella città di Milano" al Dipartimento di Architettura e Studi Urbani DASTU-Politecnico di Milano da parte di Fondazione di Comunità Milano.

Progetto grafico: Elena Acerbi

Maggio 2023

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

Filippo Petrolati, Milena Lazza.

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

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

Elena Grandi

Assessora all'Ambiente e al Verde - Comune di Milano

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

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

Nel 2017, il Comune di Milano ha adottato il "Regolamento per l'uso e la tutela del verde pubblico e privato". Uno dei suoi sessanta articoli, il ventunesimo, è dedicato esclusivamente alle aree gioco, considerate una parte importante dei nostri parchi. Cito il secondo comma: "L'Amministrazione Comunale si impegna ad assicurare l'accessibilità delle aree dedicate alle attività ludiche alle persone disabili e/o con ridotta mobilità e a realizzare, nel caso di aree in gestione a terzi, aree gioco fruibili e attrezzate per i bambini abili e disabili, con ridotta mobilità e disabilità sensoriali, avendo riguardo ai diversi bisogni che manifestano in ragione della disabilità e al contempo promuovendo una piena integrazione fra i bambini attraverso giochi fruibili da tutti, per un'area gioco inclusiva". Per aiutarci a conseguire concretamente questo lungimirante obiettivo e realizzare le prime sette aree giochi inclusive nei parchi pubblici della città (poi diventate nove, una per ogni Municipio) è stato fondamentale il ruolo di Fondazione di Comunità Milano che persino nel metodo di lavoro ha dato esempio di inclusività e collaborazione. Per ogni progetto sono stati infatti coinvolti i Municipi, le associazioni, le aziende. Nessuna area gioco è stata pensata come una monade separata dal contesto circostante; anzi, ognuna di esse è stata oggetto

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

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

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

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

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

Carlo Marchetti

Presidente Fondazione di Comunità Milano

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

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

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

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

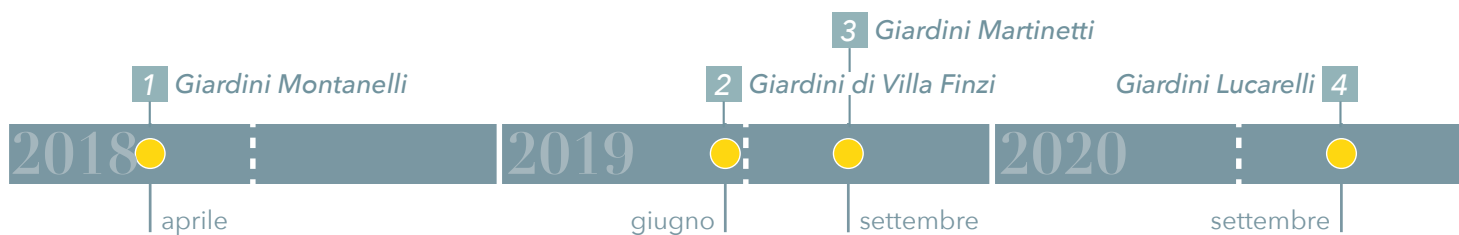
La Fondazione di Comunità ha inoltre promosso lo sviluppo di iniziative di animazione e cura dei parchi giochi inclusivi realizzati, volte a rafforzare le reti di solidarietà e di condivisione presenti sul territorio. Attraverso le attività proposte, oltre a promuovere l'inclusione delle bambine e dei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

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

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

Linea del tempo delle realizzazioni dei parchi di Gioco al Centro

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



5 Giardini di Piazza Paci



Barona
Municipio 6
Febbraio 2021
530 mq

6 Giardini Bertoli

Gallaratese
Municipio 8
Settembre 2021
2.000 mq



7 Giardini di Piazza Ovidio



Forlanini
Municipio 4
Marzo 2022
2.300 mq

8 Giardini di Chiesa Rossa

Chiesa Rossa
Municipio 5
Novembre 2022
2.200 mq



6 Giardini Bertoli

Giardini di Santa Maria alla Fontana 9

5 Giardini di Piazza Paci

7 Giardini di Piazza Ovidio

8 Giardini di Chiesa Rossa

2021

febbraio

2022

settembre

2022

marzo

2023

novembre

9 Giardini di Santa Maria alla Fontana

Maciachini
Municipio 9
Giugno 2023
1.600 mq

I nove parchi localizzati nei nove Municipi della città di Milano

Municipio 1. Giardini Montanelli

Municipio 2. Giardini di Villa Finzi

Municipio 3. Giardini Lucarelli

Municipio 4. Giardini di Piazza Ovidio

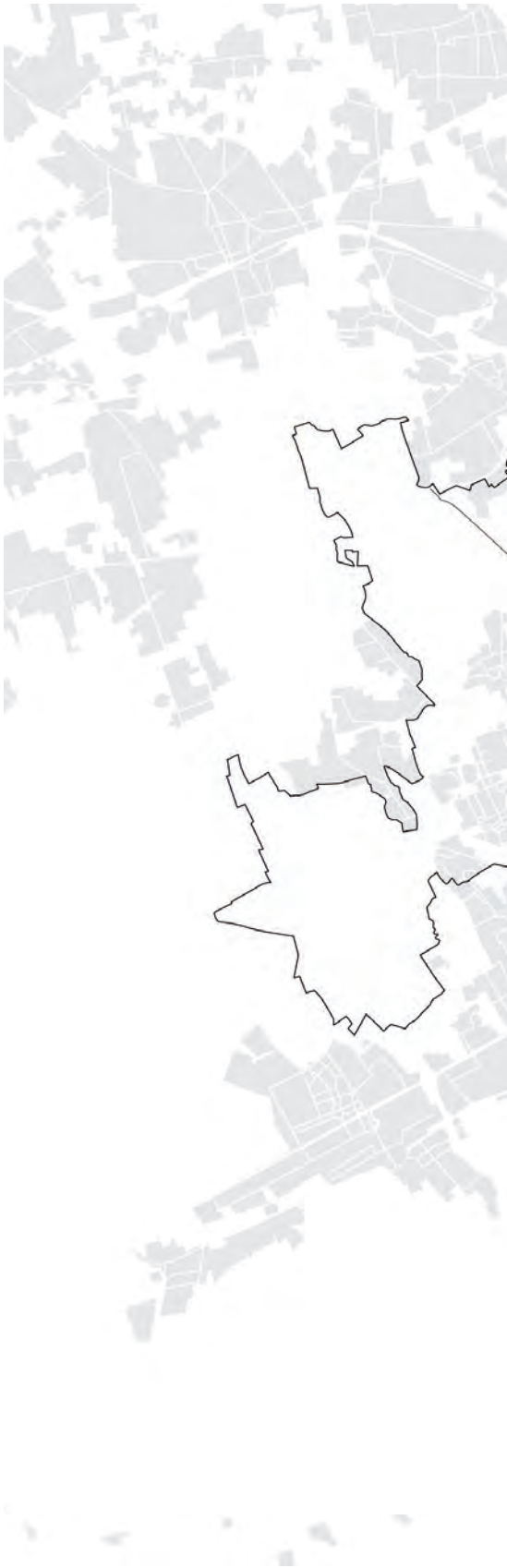
Municipio 5. Giardini di Chiesa Rossa

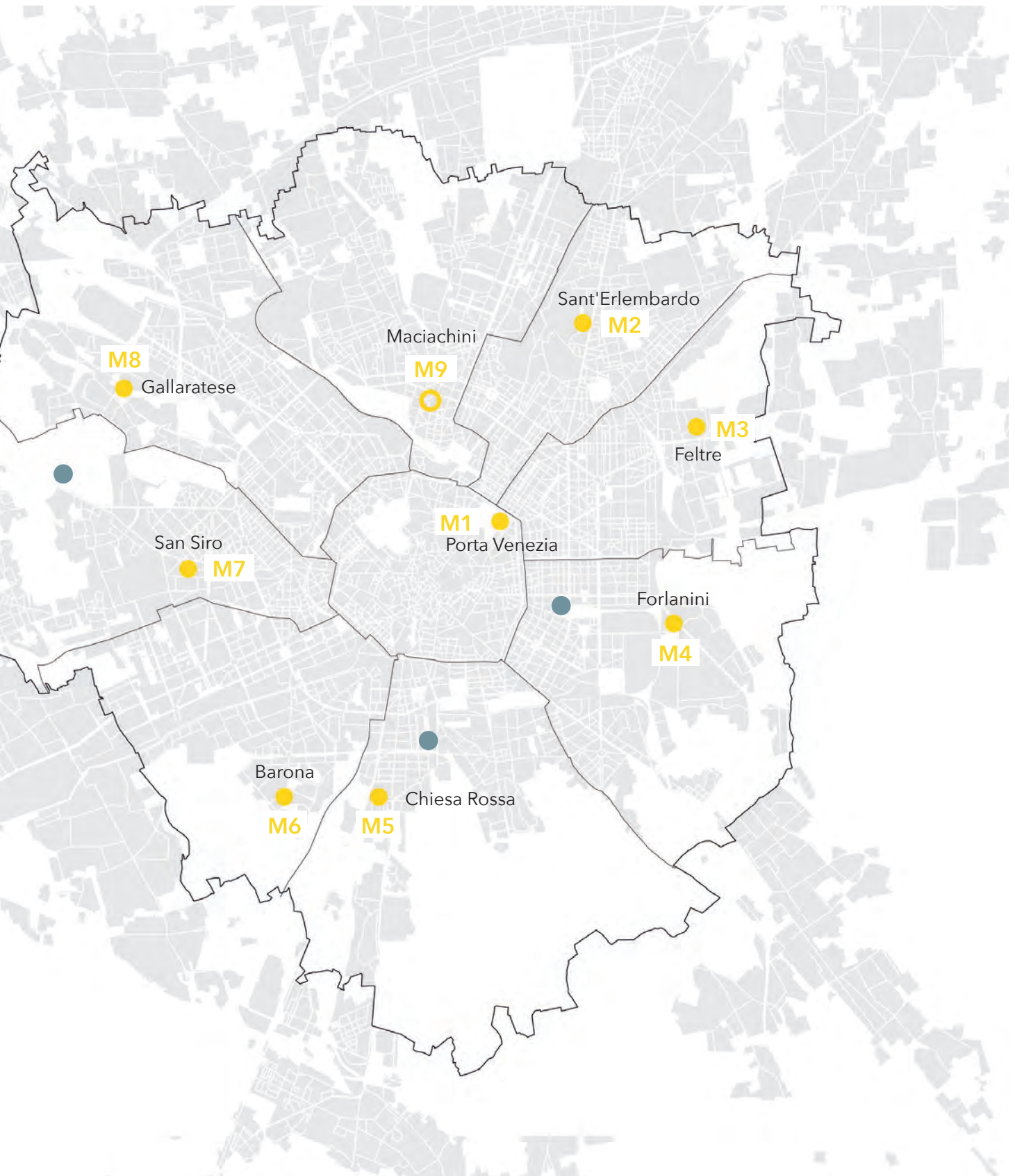
Municipio 6. Giardini di Piazza Paci

Municipio 7. Giardini Martinetti

Municipio 8. Giardini Bertoli

Municipio 9. Giardini di Santa Maria alla Fontana

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



Il decalogo per il progetto di spazi gioco inclusivi come esito della ricerca "Gioco al Centro"

Una ricerca per il monitoraggio e la valutazione degli spazi gioco nella città di Milano

Anna Moro
DAStU-Politecnico di Milano

Le pagine che seguono costituiscono l'esito, più strettamente operativo e rivolto ai soggetti promotori di progettualità in relazione agli spazio del gioco, della ricerca "*Gioco al Centro. Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco nella città di Milano*" condotta dal Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano in collaborazione e con il supporto di Fondazione di Comunità Milano.

La ricerca ha avuto il compito di raccogliere e dare forma ad una serie di osservazioni, misurazioni, esperienze ed interlocuzioni realizzate dal gruppo di lavoro, formato da ricercatori esperti in progettazione e politiche urbane^[1], tra l'estate del 2021 e l'autunno del 2022, intorno ai luoghi e ai progetti delle nove aree gioco inclusive realizzate da Fondazione di Comunità Milano dal 2018 a oggi (quando è in corso il completamento dell'ultimo parco, previsto a giugno 2023).

Le attività, documentate in un report più esteso accessibile attraverso il sito della Fondazione, si sono composte secondo una metodologia di lavoro articolata. In ordine temporale, il lavoro si è focalizzato in primo luogo sull'approfondimento conoscitivo del processo che ha portato alla realizzazione dei parchi, per come Fondazione di Comunità Milano lo ha proposto, ovvero in stretta collaborazione con i molteplici attori coinvolti, dal Comune di Milano alle associazioni, proprio con l'intento di esplicitare l'approccio multidisciplinare e partecipato qui sperimentato.

Allo stesso tempo, su un piano diverso, si è sviluppata una lettura più tecnica degli spazi che ha voluto scomporre e mettere a confronto le dotazioni pubbliche realizzate nell'ottica di evidenziare un percorso di crescita e perfezionamento della progettazione e realizzazione degli stessi.

Il gruppo di lavoro ha inoltre attivato, in più sessioni e momenti della giornata/settimana, il monitoraggio e l'osservazione degli

usi delle aree, ricostruendo un quadro di impressioni e opinioni che si sono via via depositate in relazione ai nuovi progetti da parte di abitanti e fruitori.

La ricerca ha voluto leggere i parchi entro uno spazio fisico e di relazione esteso oltre i propri confini, per coglierne accessibilità e ulteriori elementi di potenziamento.

Gli elementi conoscitivi così raccolti sono stati posti alla base di una valutazione di funzionalità e fruibilità delle aree, della loro integrazione attuale e potenziale nei contesti locali di riferimento, del processo di costruzione, sempre più ricco e articolato nel tempo. La valutazione ha definito un insieme di indicatori costruiti nell'ottica di un approccio all'inclusività in campo urbano a tutto tondo, che a loro volta possono essere utili ad esaminare altri spazi pubblici dedicati al gioco.

Linee guida per spazi inclusivi dedicati al gioco

Il percorso di approfondimento descritto, associato ad un confronto con esperienze nazionali ed internazionali, nell'interazione continua con Fondazione di Comunità Milano, ha portato ad estrarre dall'esperienza maturata una serie di indicazioni atte ad orientare processi e progetti di natura confrontabile a quella promossa dal progetto "Gioco al Centro". Si tratta di contesti omologhi le cui principali caratteristiche (e condizioni di applicabilità) sono: la scala medio-piccola dell'intervento, la dimensione significativa ma contenuta del finanziamento e, non da ultimo, la sinergia che necessariamente deve crearsi tra progettisti, amministrazioni, finanziatori, soggetti realizzatori e fruitori.

Queste indicazioni assumono la forma di linee guida, uno strumento aperto per essere implementato ed integrato nel tempo, pertinente rispetto a potenziali campi di applicazione sopra descritti, poichè "tratteggia orizzonti interpretativi e progettuali, senza però precludere la possibilità di percorsi ed esiti molteplici; [...] propongono uno stile di pensiero coerente e non una teoria stabile" (Aa.Vv. Laboratorio Città Pubblica (2010), *Linee guida per la riqualificazione urbana*, Bruno Mondadori, Milano. p.9).

In questo senso i dieci punti di seguito descritti rappresentano la lezione appresa nel corso di questo lungo e ricco percorso

di progettazione da un lato, valutazione dall'altro, che ha l'ambizione di invitare altri soggetti a ripercorrere l'esperienza tracciata arricchendola con nuove sperimentazioni sempre più aperte, partecipate e soprattutto inclusive.

La ricerca ha infine creato l'occasione di comporre una riflessione sulle forme ed il ruolo di tali spazi per la città. Essa cerca una relazione con il campo di ricerca più ampio sulle dotazioni pubbliche (o standard urbanistici) rispetto cui, un'idea di progetto inclusivo dedicato a categorie fragili e veicolato attraverso la dimensione esperienziale e ludica della relazione con la città, pensiamo possa dare un contributo interessante. Questo perché porta ad interrogare in modo più ampio politiche, progetti e tavoli nascenti sul tema dello spazio pubblico e della rigenerazione partecipata della città, su interventi urbanistici che includano bambini e giovani e che mettano al centro scuole e associazioni, in sintesi, sull'occasione del progetto urbano come veicolo di una cultura estesa di inclusività promossa attraverso una dimensione esperienziale e ludica della relazione con lo spazio urbano.

La realizzazione e diffusione del decalogo per principi risponde al desiderio di diffondere e moltiplicare, non necessariamente reiterare, iniziative simili a "Gioco al Centro": guidate da un'idea di progettazione allargata ai soggetti esperti, alle istituzioni, ai privati e anche potenzialmente agli utenti/alle loro famiglie.

10 principi guida

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

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

Dimensioni che articolano i principi

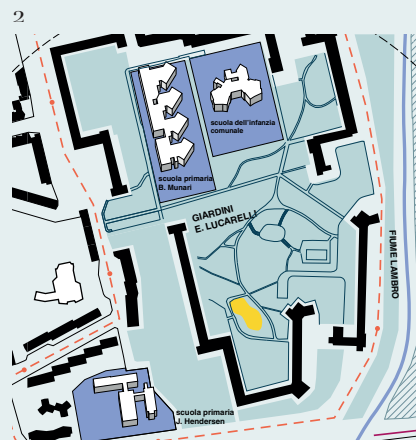
- 1 **Identificazione dell'area**
- 2 **Sistemi di spazi pubblici**
- 3 **Comunicazione**
- 4 **Uso di elementi naturali**
- 5 **Articolazione dello spazio gioco**
- 6 **Carattere di dispositivi e arredo**
- 7 **Gioco sfidante**
- 8 **Parco giochi per tutti**
- 9 **Un ampio processo**
- 10 **Un'azione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

1 Identificazione dell'area

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

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

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



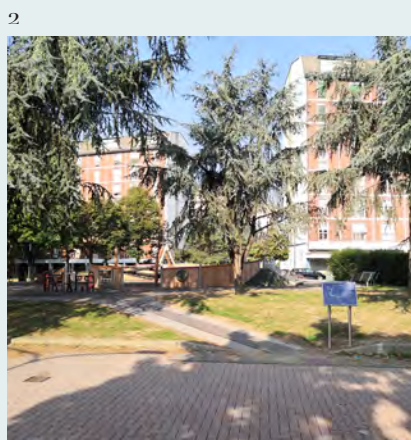
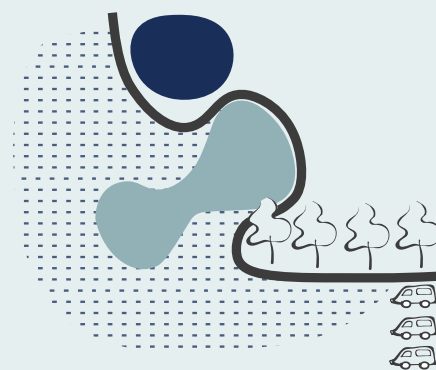
1. L'area gioco dei Giardini Montanelli è parte integrante del sistema di spazi e servizi pubblici (tra i quali dei musei) che caratterizzano i Giardini e il suo intorno.

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

2 Sistemi di spazi pubblici

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

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



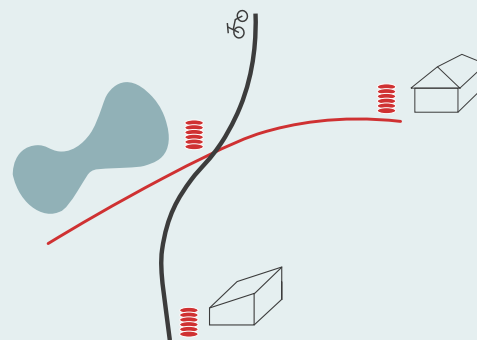
1. L'area gioco dei Giardini Bertoli è integrata nella rete di percorsi ciclo-pedonali della Spina Verde del Gallaratese.

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

3 Comunicazione

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

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



1



2



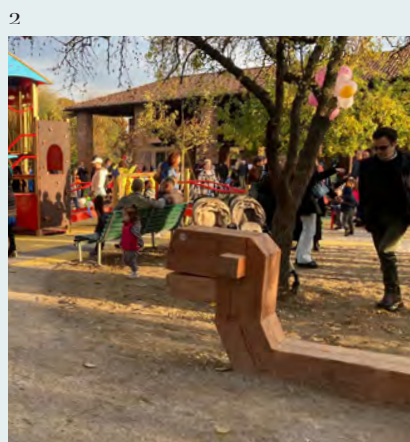
1. I pannelli descrittivi dell'area per ipovedenti dei Giardini di Villa Finzi e dei Giardini Lucarelli.

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

4 Uso di elementi naturali

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

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



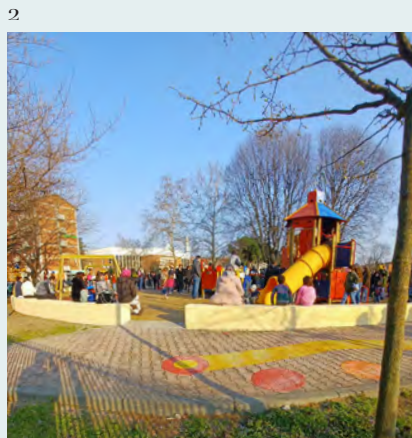
1. Il disegno dell'area gioco di via Martinetti integra la vegetazione preesistente per creare condizioni di gioco ombreggiate.

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

5 Articolazione dello spazio gioco

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

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



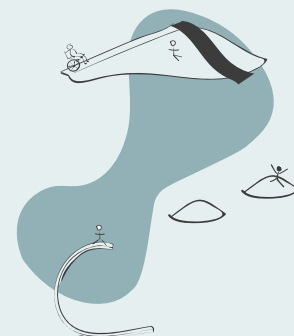
1. L'area gioco Bertoli è articolata in isole tematiche riconoscibili.

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

6 Carattere di dispositivi e arredo

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

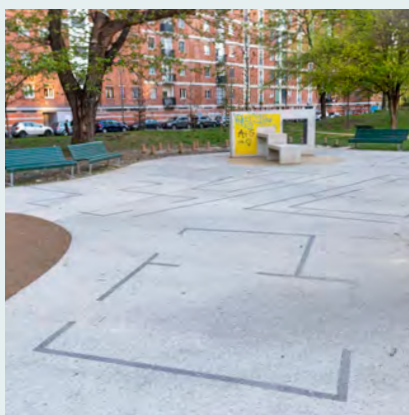
Nella scelta e nel progetto delle attrezzature per il gioco si dovrà tenere conto della reale inclusività verso tutti favorendo occasioni di confronto e relazione tra bambine e bambini o, in generale, tra i fruitori. Ciò può essere promosso combinando le attrezzature per il gioco "a catalogo" con ulteriori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



1



2



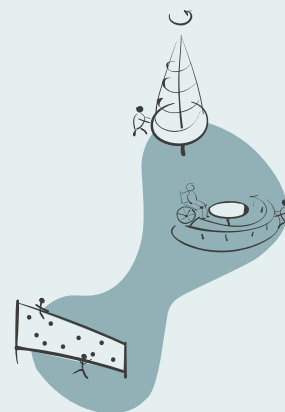
1. Una struttura ad anello nell'area gioco di piazza Paci organizza e mette in relazione tra loro ambiti e attrezzature per il gioco.

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

7 Gioco sfidante

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

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



1



2



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

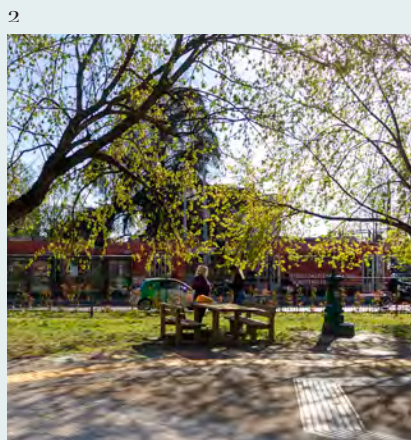
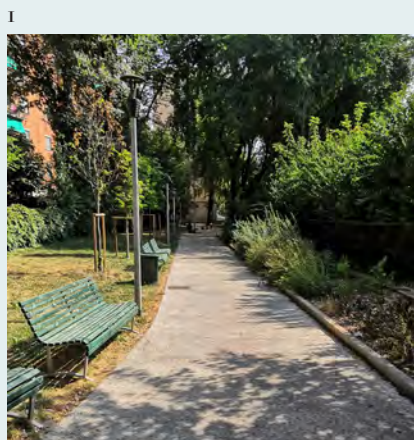
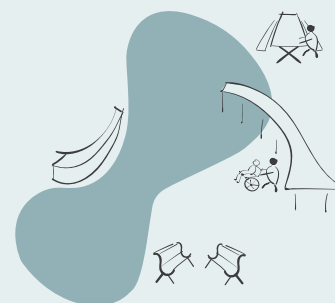
2. Diverse tipologie di altalene articolano lo spazio dei Giardini di Piazza Ovidio.

8

Parco giochi per tutti

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

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



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

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

9 Un ampio processo

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



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



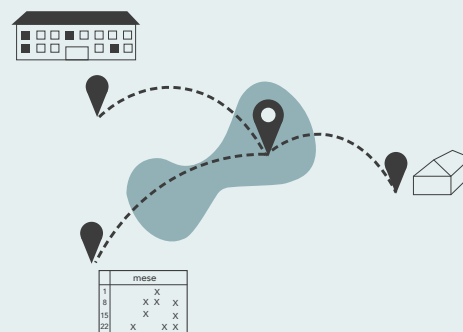
1. All'interno dei Giardini di Villa Finzi la presenza di associazioni che trattano la disabilità e di servizi scolastici e ricreativi è una risorsa per un processo di ideazione e accompagnamento condiviso.

2. L'area gioco di piazza Paci è un nodo della rete di spazi usati dal progetto BaronAbilia per diffondere il tema dell'inclusività in quartiere.

10 Un'azione culturale

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

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



1



2



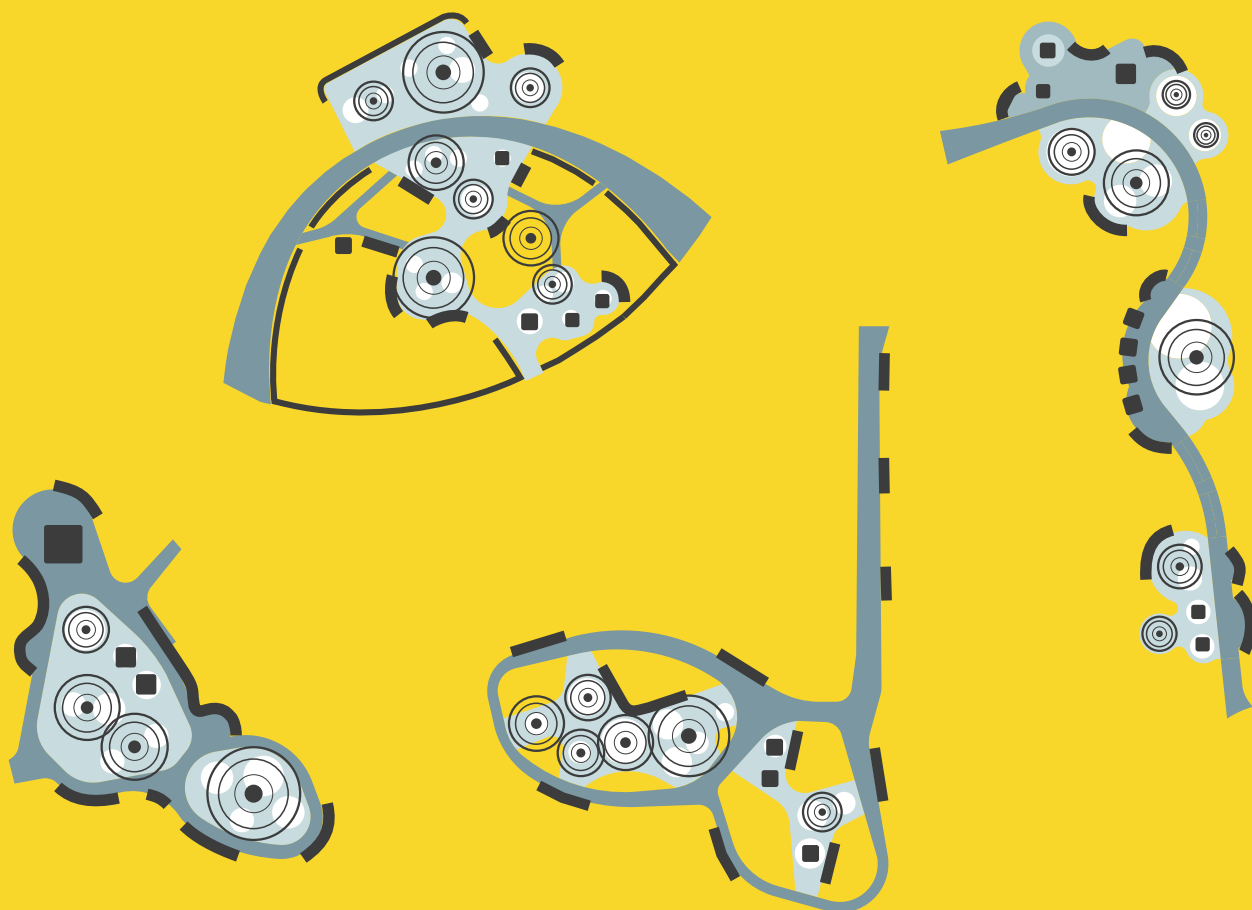
1. L'area gioco Bertoli è l'epicentro del progetto "Liberi di Essere" promosso da una rete di associazioni per promuovere la cultura dell'inclusività.

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

Stampato nel maggio 2023

Documentazione relativa all'evento *Giochiamo insieme? Il decalogo del parco giochi inclusivo*, 26/05/2023, Casa dei Diritti, Milano; a cura di Fondazione di Comunità Milano.

Il presente documento raccoglie un insieme di criteri e spunti per la progettazione di spazi pubblici inclusivi dedicati al gioco, come esito del processo progettuale e di ricerca intorno a nove aree gioco inclusive nella città di Milano, una per Municipio, realizzate da Fondazione di Comunità Milano in collaborazione con il Comune di Milano e svariate associazioni di esperti sui temi delle disabilità – L'abilità Onlus, ANFFAS Milano, Inter Campus, Pio Istituto dei Sordi, UICI Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus, UILDM Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare e Fondazione Housing Sociale. La ricerca, portata avanti dal Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano, apre ad un'idea degli spazi gioco come epicentri di inclusività fisica, relazionale e culturale, e auspica una diffusione, più ampia possibile, del decalogo e della sua applicazione e articolazione in nuovi contesti.



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



POLITECNICO
MILANO 1863

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
E STUDI URBANI