

Ludobook

Premessa e cenni 'storici'

Questo documento nasce dalla doppia esigenza di illustrare a chiunque sia interessato cosa è il Ludobus della Cooperativa Sociale Alekoslab e di aiutare gli operatori dell'area ludica di Alekoslab a fare chiarezza sul proprio operato.

L'esperienza accumulata in questi anni di attività con il Ludobus ci sembra necessiti, a questo punto del nostro lavoro, di una riflessione ad ampio raggio che dia un senso ed un ordine a pensieri e considerazioni fatti spesso nelle sedi meno 'ufficiali' ed appropriate (solitamente al rientro da un intervento o mentre si preparano i materiali e i giochi).

L'attività del Ludobus di Alekoslab inizia nel 2002 con un taglio decisamente animativo, per poi andare a mutare nel corso degli anni e a definirsi come qualcosa di profondamente differente. Prima di arrivare a fissare alcuni punti o parole – chiave è importante definire uno **sfondo** culturale e di senso entro cui comprendere l'attività del nostro ludobus e che è individuabile da una parte all'interno di Ali per Giocare (Associazione Italiana dei Ludobus e delle Ludoteche) e degli orientamenti culturali che essa esprime e dall'altra all'interno della storia di Alekos prima e Alekoslab poi, da sempre fortemente propensa ad *andare incontro* ai bisogni delle persone, siano esse 'pubblico' o attore di processi.

Dopo le prime esperienze che ripensate ora destano un benevolo sorriso, quando si creavano materiali ad hoc per ogni intervento che andavano poi dispersi o distrutti, e quando si coinvolgevano sei operatori per ogni uscita, preparando a lungo le 'parti' di ciascuno, siamo arrivati ora ad avere una nostra fisionomia e dimensione, per quanto sempre mutevole e cangiante.

Nel corso degli ultimi cinque anni abbiamo portato il gioco davvero ovunque, sia grazie ai contatti che siamo riusciti a stabilire come Alekoslab, sia avvalendoci degli stimoli, gli scambi e gli incroci nati internamente ad ALI.

Abbiamo battuto molti comuni più o meno piccoli della Provincia di Milano, parchi, piazze, cortili di case popolari nei quartieri più poveri e disastri di Milano, e qualche volta siamo riusciti a portare le ruote fuori dai confini nazionali.

In questi anni di interventi ludici abbiamo pian piano sviluppato una nostra identità di operatori del gioco, arrivando a mettere a fuoco alcuni punti cardine del nostro agire.

Soprattutto nell'ultimo periodo abbiamo capito che preferiamo non privilegiare il gioco fine a se stesso, ma ci piace portarlo all'interno di **situazioni complesse**, dove la dimensione ludica diventa sfondo grazie al quale determinare movimenti, relazioni, cambiamenti.

Ci stiamo soprattutto sforzando di lavorare in accordo con altre realtà che operano nel sociale, portando il nostro contributo ludico come strumento nella realizzazione di progetti più ampi, che toccano diverse dimensioni.

Sviluppo di comunità è la parola chiave più ricorrente nel nostro agire, in quanto ci capita spesso di portare il ludobus in dimensioni dove la priorità non è data al gioco, ma alla dimensione della

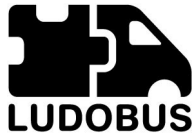


Cooperativa sociale a.r.l. ALEKOSLAB

Sede legale: via Bartolini 25, 20155 Milano | tel 02 92870088 fax 02 92870089

Sede operativa del VCO: p.zza S. Carlo 4, 28805 Vogogna (Vb) | tel. 3283281171

www.alekoslab.org | info@alekoslab.org



collettività che si incontra, che interagisce, che crea scambio, relazione, che libera potenzialità e sviluppa fantasie.

Da qualche anno ci capita infatti di portare il ludobus e i suoi giochi in realtà disgregate, dove si percepisce il netto bisogno di vivere esperienze positive che avvicinino la collettività.

E proprio in simili situazioni il gioco riesce ad esprimere tutto il suo potenziale, consentendo a persone di *diverse fasce di età, estrazione sociale, cultura e provenienza* di incontrarsi su un terreno comune costituito proprio dal gioco.

Sì perchè tutti giochiamo e tutti abbiamo giocato.

Il gioco diventa pertanto momento di scambio, occasione per provare insieme strani oggetti appena usciti dalla pancia del furgone, per sperimentare le proprie abilità, per divertirsi in modo diretto, spontaneo, immediato.

La ricerca

Uno dei principali motori che ci spinge a proporre giochi in parte autocostruiti ed in parte comprati dopo confronti, analisi e riflessioni, è la volontà di non creare mai un ambiente 'solito', di routine, e di poterci continuamente sperimentare.

Prediligiamo giochi che abbiano in sè più possibilità di utilizzo e i cui materiali siano possibilmente naturali, così da permettere un contatto piacevole e stimolante.

Abbiamo sperimentato in decine di interventi che i bambini molto spesso inventano modi insoliti di impiego dei giochi, che noi non avevamo immaginato, capaci di sorprenderci.

Anche all'interno dell'associazione Ali per Giocare, di cui come detto Alekoslab è socia, si è avviata una riflessione sulla qualità dei giochi, spesso in aperto contrasto con le linee dominanti in commercio, per cui il principio guida è che i giochi abbiano una presenza accattivante, siano di materiali scadenti e possibilmente di veloce distruzione, così da incrementarne il consumo.

La cultura ludica

La cultura che al contrario vorremmo promuovere è proprio quella dell'attenzione al materiale, ai particolari degli oggetti (spesso unici) che realizziamo, cercando di fare in modo che durino il più a lungo possibile nel tempo. Il materiale usato, spesso riciclato, ha in sè il duplice messaggio di far capire ad adulti e bambini come un qualsiasi oggetto o materiale possa diventare, grazie alla cura e alla fantasia, un nuovo gioco e al tempo stesso costituire un'esperienza piacevole per chi ne entra in contatto (meglio avere a che fare con calcetti o costruzioni di legno, dalle forme irregolari, stabilendo una relazione tattile con una superficie che ha una storia, piuttosto che il rapporto asettico che possiamo instaurare con un freddo elemento di plastica o pvc).

Anche rispetto ai giochi che compriamo c'è un lavoro di ricerca, di vero e proprio scandaglio delle offerte, perchè spesso bisogna orientarsi tra numerose proposte che dimenticano la qualità a favore

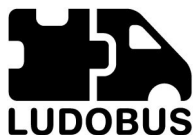


Cooperativa sociale a.r.l. ALEKOSLAB

Sede legale: via Bartolini 25, 20155 Milano | tel 02 92870088 fax 02 92870089

Sede operativa del VCO: p.zza S.Carlo 4, 28805 Vogogna (Vb) | tel. 3283281171

www.alekoslab.org | info@alekoslab.org



dell'uso immediato e della fascinazione a breve termine.

Solidità e qualità dei materiali sono due delle linee guida che utilizziamo per orientare i nostri acquisti che, spesso, avvengono fuori dall'Italia.

Senza voler essere estremisti ludici, vorremmo però arrivare ad avere giochi realizzati solo con materiali naturali e, laddove ci sia la plastica o altri derivati, che siano frutto del riuso creativo di materiali creati in origine per altri scopi.

Da alcuni anni ci appoggiamo ai centri Re Mida presenti sul territorio nazionale per il recupero di una parte dei materiali di cui abbiamo bisogno, perchè offrono opportunità uniche di procurarsi le più svariate tipologie di materie, e perchè offrono spunti per l'ideazione e la realizzazione di nuove proposte.

Stiamo anche pensando a collaborazioni con artigiani e artisti che ci aiutino a realizzare giochi che siano anche oggetti artistici, pezzi unici con una duplice valenza di opera d'arte e di gioco, per rendere fruibile, maneggiabile e vicino ciò che abitualmente si colloca in luoghi dell'inaccessibile.

Fondamentale è poi la possibilità di confrontarsi con le altre realtà ludiche italiane e internazionali, per trarre spunti da rielaborare e per scambiarsi saperi e pareri.

Più si è partecipi e attivi nella comunicazione e nell'osservazione, nonchè nella rielaborazione, più il movimento ludico riesce a trarre linfa per la propria continua crescita.

Questo è insieme un obiettivo da raggiungere ed una pratica che da alcuni anni conduciamo, anche attraverso concrete sperimentazioni di interventi elaborati a più teste e più mani.

In particolare abbiamo organizzato insieme ai Ludobus di Roma (Aprti Sesamo) e Firenze (Isola del tesoro) l'intervento del Convegno Nazionale ed Internazionale di Torino 2005 e uno di due giorni in Lussemburgo, all'interno della Manifestazione 'Kanner in the City', nel luglio 2006.

Queste esperienze ci hanno permesso di elaborare una modalità di ideazione e sviluppo del progetto anche a distanza, con una individuazione di ruoli chiari e la possibilità di compiere le proprie necessarie modifiche al canovaccio stabilito insieme.

E' importante evidenziare che all'interno del mondo dei ludobus non esiste il copyright, e cio' permette di 'copiare' le trovate più interessanti, cercando però – almeno questo è il nostro approccio – di rielaborarle attraverso la propria sensibilità, il proprio gusto e la propria cifra stilistica.

La relazione ludica

Il bambino e i suoi pari

I bambini sono abituati fin dai primi anni di vita a sperimentare i molteplici usi possibili di qualsiasi oggetto e gioco (vi siete mai chiesti perchè i bambini salgono sullo scivolo al rovescio?) per mettere alla prova sè stessi ed il rapporto con gli altri; la cultura del gioco commercializzato va in direzione opposta privando i bambini di questa esperienza formativa e relazionale molto importante.¹

E' in questa cornice culturale che vanno ad inserirsi i giochi proposti dal ludobus con l'obiettivo di aiutare i giocatori a riappropriarsi dell'esperienza ludica in quanto azione di sperimentazione

¹ (...) L'individuo cui da piccolo è stata evitata l'esperienza della noia, molto legata a quella della ricerca, della costruzione e della scoperta, rischia, da grande, di essere una personalità più "debole" e dipendente dagli altri. (Claudio Risè, 2003)



Cooperativa sociale a.r.l. ALEKOSLAB

Sede legale: via Bartolini 25, 20155 Milano | tel 02 92870088 fax 02 92870089

Sede operativa del VCO: p.zza S. Carlo 4, 28805 Vogogna (Vb) | tel. 3283281171

www.alekoslab.org | info@alekoslab.org



relazionale. L'azione dei giochi proposti dal ludobus non si ferma qui: infatti il bambino che partecipa ad un intervento di ludobus, oltre che con i suoi pari, entra in relazione anche con il mondo adulto, e l'ambiente che lo circonda.

Il bambino e l'adulto

Differentemente dalla quotidianità il bambino si relaziona con gli adulti da un punto di forza, è lui che spiega all'adulto il funzionamento del gioco, è lui che conduce la relazione; diventa indispensabile la presenza attiva dell'adulto che mettendosi in gioco è costretto a scendere a compromessi (condividere le regole del gioco).

Il bambino e l'ambiente

I bambini sono oggi abituati ad avere campi da gioco sempre più limitati (le strade sempre più pericolose, gli spazi verdi sempre più ridotti) o estremamente circoscritti (pensiamo alle 'gabbie' per bambini nei centri commerciali).

In questo modo non viene sviluppata nel bambino la coscienza dello spazio che viene completamente negato (non calpestare l'erba, non andare in strada, non giocare in cortile) o in cui tutto è lecito perchè immutabile (castelli gonfiabili, gabbie, piscine di palline). In un intervento di ludobus il bambino scopre come utilizzare in modo diverso ogni tipo di ambiente messo a sua disposizione e ha esperienza diretta di come sia indispensabile, per potersi divertire, avere la giusta cura dello spazio in cui agisce: per fare determinati giochi dovrà trovare pavimenti perfettamente regolari, per farne altri necessiterà di manti erbosi, capirà come e dove poter utilizzare una palla piuttosto che un monopattino.

In quest'ottica è il bambino che per la prima volta, grazie all'apporto del ludobus, trasforma e cura lo spazio che lo circonda per poterlo sfruttare al massimo, ricrea su propria misura l'arredo urbano e detta le regole di chi agisce in tale spazio.

Gli operatori

In principio è fondamentale l'allestimento, che segue criteri condivisi di massima accessibilità a tutti i giochi.

Quasi sempre accade che dal momento dell'apertura del furgone si desti l'interesse dei bambini già presenti, che spesso iniziano a giocare da subito, ancor prima che un reale allestimento dello spazio sia avvenuto.

Per comodità e logica, cerchiamo di dividere i giochi per zone, così da avere i calcetti, i bilardini e i giochi su cavalletti in un punto, i giochi di movimento (trampoli, carretti, palloni per saltare, bici) in un altro, e così via.

Una volta disposti i giochi, solitamente lasciandosi influenzare dalle caratteristiche del luogo dove siamo chiamati ad intervenire, l'operatore dovrebbe cercare di 'sparire', o in ogni caso di assumere un ruolo di facilitatore e di osservatore attento ma mai di animatore – conduttore.

Questa propensione alla scomparsa degli operatori si acquisisce con la pratica perchè inizialmente risulta difficile pensare all'autonomia del proprio 'pubblico', legati alla logica della fornitura di un servizio dove la presenza di personale qualificato ed esperto si deve avvertire.

In realtà, quanto più si acquisisce esperienza e competenza ludica, tanto più si impara a lasciare libertà di interazione con i giochi, anche perchè spesso i bambini, i ragazzi o chi sta giocando è capace



Cooperativa sociale a.r.l. ALEKOSLAB

Sede legale: via Bartolini 25, 20155 Milano | tel 02 92870088 fax 02 92870089

Sede operativa del VCO: p.zza S.Carlo 4, 28805 Vogogna (Vb) | tel. 3283281171

www.alekoslab.org | info@alekoslab.org



di suggerire nuovi utilizzi per giochi pensati con scopi differenti, aprendo visioni nella mente degli operatori.

Aumentando l'esperienza cresce anche la capacità di tenere sotto controllo tutto il quadro d'insieme senza perdersi nell'estenuante rincorsa di giochi che rischiano di perdersi, o di fare una brutta fine, e senza il bisogno di far avvertire la propria presenza normativa.

Il vero ruolo dell'operatore diventa pertanto quello di facilitare l'utilizzo di giochi magari non immediatamente comprensibili, di spiegare come si può procedere, lasciando poi assoluta libertà a ciascuno di rielaborare a proprio modo gli input ricevuti.

Contemporaneamente l'operatore deve essere in grado di cogliere gli spunti che arrivano da chi gioca, di annotare i limiti o le potenzialità di una determinata proposta, così da trarne i suggerimenti necessari per l'intervento successivo.

L'atteggiamento secondo noi più corretto è quello di totale apertura di fronte al pubblico, al proprio ruolo, ai propri gusti in materia ludica, alle proprie competenze educative e animative, perchè l'attività di ludobus richiede continui ripensamenti, modifiche in itinere, capacità di lettura delle situazioni e di cambiamento in corso d'opera.

E' naturalmente necessaria anche la volontà di mettersi in gioco, e di sperimentarsi in situazioni ludiche dove tutte le nostre difese saltano e dove spesso riescono anche ad azzerarsi le differenze, di qualsiasi natura esse siano.

Bibliografia ludica

Qui di seguito una bibliografia di testi che hanno a che fare con il gioco, assolutamente non esaustiva e, come tutto il lavoro ludico, bisognosa di continui aggiornamenti, richiami, ripensamenti.

- R. Barthes, *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 1974 (1952)
- G. Bateson, *Questo è un gioco*, Milano, Raffaello Cortina, 1996 (1956)
- G. Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1977 (1972)
- J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973 (1939)
- S. Benni, *La compagnia dei Celestini*, Milano, Feltrinelli, 1992
- R. Callois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1981
- A. Di Pietro, *Ludografie riflessioni pratiche per lasciare tracce con il gioco*, Molfetta, Edizioni la meridiana, 2003
- E. Euli, *I dilemmi (diletti) del gioco*, Molfetta, Edizioni la meridiana, 2004
- E. Euli, *Casca il mondo! Giocare con la catastrofe. Una nuova pedagogia del cambiamento*, Molfetta, Edizioni la meridiana, 2007
- P. Marcato, C. Del Guasta, *Gioco e dopogioco. Con 48 giochi di relazione e comunicazione*, Molfetta, Edizioni la meridiana, 2007
- A. Mori, *In giro giocando. Ludobus, animazione e territorio*, Molfetta, Edizioni la meridiana, 2002
- B. Munari, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977
- B. Munari, *Da cosa nasce cosa*, Bari, Laterza, 1996
- G. Reali, N. Barbiero, *Il giardino dei giochi dimenticati Manuale di giochi in via di estinzione*, Milano,



Cooperativa sociale a.r.l. ALEKOSLAB

Sede legale: via Bartolini 25, 20155 Milano | tel 02 92870088 fax 02 92870089

Sede operativa del VCO: p.zza S. Carlo 4, 28805 Vogogna (Vb) | tel. 3283281171

www.alekoslab.org | info@alekoslab.org



Salani, 2002

- G. Rodari, *Grammatica della fantasia Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino, Einaudi, 1997 (1973)
- G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 2002
- P. Turano, *Enciclopedia dei giochi tradizionali*, Cosenza, Jonia Editrice,
- *Va' dove ti porta il gioco*, Atti del 5° incontro nazionale dei Ludobus, Udine 24 - 28 aprile 2002
- W. Winnicott, *Gioco e realtà*, Roma, Armando Editore, 2001 (1971)

Documento elaborato da
David Guazzoni
Simone Martinoli



Cooperativa sociale a.r.l. **ALEKOSLAB**

Sede legale: via Bartolini 25, 20155 Milano | tel 02 92870088 fax 02 92870089

Sede operativa del VCO: p.zza S.Carlo 4, 28805 Vogogna (Vb) | tel. 3283281171

www.alekoslab.org | info@alekoslab.org