

## DESIGN E SIGNIFICATO DEL LOGO DELLA FESTA DEL DIRITTO AL GIOCO DI RAVENNA

### Alla ricerca di un logo inclusivo

*Il logo della Festa del diritto al gioco, così com'è oggi, piace molto tanto ai bambini/e che agli adulti; ma da qualche tempo a questa parte ci si è accorti che questo non è abbastanza.*

*Di Renzo Laporta - [ciao@dirittoalgioco.it](mailto:ciao@dirittoalgioco.it)*



Quest'anno a Ravenna sarà la sesta edizione della Festa di celebrazione del diritto al gioco, con una data che è stata sancita a livello mondiale intorno alla fine di maggio. Il progetto vede la Festa come momento culmine di un lungo percorso fatto di altri eventi minori disseminati nel "maggio in gioco", sia per praticare questo diritto e sia per coscientizzare al suo valore.

Tra questi si richiamano i percorsi di laboratorio dal titolo "Diritti in gioco", dedicati al secondo ciclo della scuola primaria. Tra le tante, una delle attività prevede di considerare il logo della Festa come occasione di riflessione sulle qualità del gioco, ed anche per proiettarsi su di una sua riprogettazione.

Mostrando ai gruppi classe l'immagine del logo, e chiedendo che cosa vedono in esso, voci diverse si levano dagli angoli della stanza; dapprima emergono i dettagli e poi un'immagine completa, che – tramite le correlazioni tra le diverse voci che si esprimono – costruiscono e danno senso ad un pensiero articolato. Notano il bambino con la palla e poi la bambina con la corda; notano che sono dentro ad un triangolo rosso, che è stretto e che opprime entrambe le figure, non permettendogli di giocare; e notano anche che sono proprio quel bambino e quella bambina che si danno da fare per liberarsi dalla costrizione, agendo non conformemente alle "norme", sia perchè rompono con la costrizione (fisica e culturale), e sia perchè è la bambina a tirare il calcio alla palla ed il bambino che gioca con la corda. In ogni gruppo classe incontrato era condivisibile il principio che *non ci sono giochi per maschi e giochi per femmine ma che c'è la libera scelta*.

In origine, ripercorrendo il momento della prima ideazione del logo, l'ispirazione è stata presa guardando la copertina del libretto dal titolo "Le piazze dei giochi e dei diritti naturali di bimbi e bimbe" di Gianfranco Zavalloni, edito dal Gruppo Ricerca Tecnologie Appropriate, stampato nel marzo del 2001 a Cesena.

E prima ancora, l'ispirazione per l'immagine di quella copertina fu tratta da un cartello stradale ungherese, di quei segnali stradali che sono usati nei pressi di scuole, parchi, aree residenziali, in cui è esplicito per l'automobilista l'invito a porre superiore attenzione alla sua guida in strada, in quanto nei pressi potrebbero esserci bambini/e che giocano, attraversano, conversano. E i bambini/e che giocano non sono prevedibili, è nel loro naturale comportamento ludico l'essere divergenti.

Ma le regole stradali non sono proprio qualcosa che si confà con il giocare, perciò sta molto nella sensibilità dell'automobilista tenere a cuore le proprie memorie d'infanzia, essenziale per fare un passo solidale con i bambini e le bambine di oggi.

Tra le persone di generazioni cresciute prima degli anni '80, si ricorda sovente che esisteva una diversa etica che permeava gli automobilisti: con maggiore facilità si concepiva ancora che la strada non era un luogo vissuto con esclusività, solo per loro. Oggi è una battaglia di civiltà tornare a concepire che la strada è un luogo pubblico, in cui più fruitori la devono condividere; ma questo è veramente arduo da comprendere. E' per questo che esistono molteplici forme di costrizioni urbanistiche che inducono l'automobilista a rallentare là dove c'è maggiore esigenza di fare questo.

Anche a conseguenza di un'indagine realizzata durante i laboratori con i bambini/e è nata la campagna

“Isole non zebre”, in cui si chiedeva ai bambini/e di indicare gli ostacoli al gioco all’aperto. Nelle tante liste raccolte e tra gli Ostacoli nominati, compare sempre una possibile non disponibilità dell’adulto ad accompagnare la prole al parco; e così, anche se si ha desiderio e tempo libero, il “minore” non può raggiungere il parco per i pericoli stradali o per una forma di non fiducia nelle capacità dei fanciulli/e di valutare rischi e pericoli. La campagna “isole e non zebre” chiede al Comune di rendere prioritario l’investimento economico verso la messa in massima sicurezza degli attraversamenti limitrofi al parco, dotandolo di isole pedonali (con le relative costrizioni urbanistiche che impongono all’automobilista di rallentare) e non di semplici strisce stradali. Questo potrebbe indurre con più facilità i genitori a permettere ai figli/e di andare da soli a giocare all’aperto. E per ogni cittadino/a sarà conseguenza scoprire che *ciò che è fatto a misura di bambino/a* diventa vantaggio anche le altre categorie di persone non più così “efficienti” come un adulto medio.

Come italiani/e ci stiamo lentamente abituando a decelerare e fermarsi se si vede un pedone in procinto di attraversare “le zebre”. E c’è ancora molto da fare per concepire e trasformare *le città in luoghi amici dei bambini e delle bambine*. Luoghi in cui i “minori” cessino di essere tali... e torni ad essere loro concesso di riappropriarsi di maggiore autonomia ed indipendenza dagli adulti, tanto negli spostamenti fuori casa, quanto nello scegliere dove, con chi e a cosa giocare.

Da un anno a questa parte e come team di lavoro che si occupa della progettazione della Festa del diritto al gioco, non siamo più così soddisfatti del nostro bel logo, perchè - e per fortuna - ci siamo accorti che dobbiamo promuovere un altro scatto di civiltà, includendo nell’immagine dei bambini/e che giocano anche coloro che poco sono rappresentati, per niente avvantaggiati a vivere la città, raramente presenti nelle aree verdi urbane. Ostacoli infrastrutturali e culturali sottendono alla questione: perchè nei nostri parchi cittadini è così raro vedere giocare un bambino/a in carrozzella?

La domanda è anch’essa diventata parte del percorso di laboratorio “Diritti in gioco”, affinché le “generazioni in erba” siano stimolate ad allargare gli orizzonti dell’inclusione sociale attraverso il giocare, a trovarsi coinvolte tanto nella ricerca di risposte a quella domanda e tanto ad ideare soluzioni pertinenti e soprattutto a loro accessibili, che cioè partano da loro e da loro possano essere agite.

Perciò, "Hei ragazzi e ragazze ci sono anch'io!" giustamente dice la persona in carrozzella, richiamando l’attenzione di tutti/e, a rappresentare coloro che oltre alla loro disabilità non debbano anche affrontare ostacoli insormontabili dell’ambiente fisico e di quello culturale che non include anche loro nel gioco.

