

EDITORE / EDITOR

edifir
EDIZIONI FIRENZE

Sede / Headquarters
Via Fiume, 8
50123 Firenze (Italia)
Tel. +39 / 055289639
Fax +39 / 055289478
www.edifir.it
edizioni-firenze@edifir.it

Responsabile del progetto editoriale /
Editorial Project Manager
Simone Gismondi

Responsabile editoriale / Editorial Manager
Elena Mariotti

Stampa / Press
Pacini Editore Industrie Grafiche, Ospedaletto (Pisa)

Abbonamenti / Subscriptions
Paola Acquarelli
Tel. +39 / 055289506
pacquarelli@edifir.it

Pubblicità / Advertising
Simone Gismondi
Tel. +39 / 0552676961
marketing@edifir.it

Distribuzione nazionale / National Distribution
Per le librerie / Bookshop
Messengerie Libri

Distributore Internazionale /
International Distribution
Libro Co. Italia srl
Via Borromeo, 48
50026 San Casciano in Val di Pesa (FI)
tel. 055/8228461 – fax 055/8228462

In copertina / Cover



(photo © Kristof Lemp)

Space Cabins

A Darmstadt, nei pressi del noto complesso Jugendstil a Mathildenhöhe, dove all'inizio del Novecento s'insediò una colonia d'artisti tesa a sperimentare gli ideali del movimento Arts and Crafts, il collettivo italiano orizzontale ha progettato e realizzato in autocostruzione, con l'aiuto di 15 studenti, Space Cabins, tre alloggi per artista. Fabriques dall'aspetto giocoso integrate in un boschetto selvatico e realizzate con materiali di scarto, le cabine funzionano come seducenti macchine a reazione poetica. Il progetto si inserisce nell'ambito di Osthang project, iniziativa curata nel 2014 da Jan Liesegang di raumlaborberlin e che prevedeva l'organizzazione di una International summer school e di un Festival for Future Modes of Living Together in un lotto abbandonato a Osthang. Assieme a orizzontale (Roma), sono stati invitati a partecipare: atelier le balto (Berlino), collectif etc (Strasburgo), ConstructLab (Berlino/Parigi), Atelier Bow-Wow (Tokio), Martin Kaltwasser (Berlino), Umschichten (Stuttgart), m7red (Buenos Aires). Scelto come terreno di sperimentazione per nuovi modi del vivere insieme, un lotto in abbandono vicino al complesso storico è stato così trasformato in una sorta di piano di gioco collettivo dove esplorare idee e pratiche all'intersezione tra arte, architettura, progettazione paesaggistica.

In Darmstadt, near the well-known Art Deco complex of Mathildenhöhe where an artist colony settled at the beginning of the XX century to experiment a way of life based on the Arts and Crafts movement's ideas, the Italian collective orizzontale and 15 students have designed and built the Space Cabins project, three living spaces for artist residency. Playful-looking fabriques constructed with recycled materials and integrated into a natural wood, the three Cabins are fascinating *machine à réaction poétique*. The project was part of the 2014 Osthang project curated by Jan Liesegang (raumlaborberlin) consisting of an International Summer School and a Festival for Future Modes of Living Together organized in an abandoned lot in Osthang. The project have been part of the Osthang project curated by Jan Liesegang (raumlaborberlin), consisting of an International Summer School and Festival for Future Modes of Living Together. Together with orizzontale (Roma) have been invited to participate the following team: atelier le balto (Berlino), collectif etc (Strasburgo), ConstructLab (Berlino/Parigi), Atelier Bow-Wow (Tokio), Martin Kaltwasser (Berlino), Umschichten (Stuttgart), m7red (Buenos Aires). Selected as a site to explore new forms of living together, an abandoned lot has been transformed in a kind of collective play ground to experiment ideas and practices intersecting art, architecture, landscape design.

www.orizzontale.org/portfolio_page/space-cabins/

ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO



Rivista di **AIAPP**
Associazione Italiana
di Architettura del Paesaggio

Fondata da Alessandro Tagliolini

© AIAPP tutti i diritti riservati

Direttore responsabile e scientifico // Editor-in-chief
Anna Lambertini

Coordinatori di redazione // Editorial coordinators
Antonella Valentini, Simonetta Zanon

Comitato di redazione // Editorial Staff
Piemonte e Valle d'Aosta / Federica Cornalba;
Lombardia / Filippo Pizzoni; **Triveneto e Emilia Romagna /** Andrea Morsolin, Loredana Ponticelli, Simonetta Zanon;
Liguria / Adriana Gherzi; **Toscana, Umbria, Marche /** Tessa Matteini, Antonella Valentini; **Lazio, Abruzzo, Molise e Sardegna /** Monica Sgandurra; **Campania, Basilicata, Calabria /** Giulia de Angelis; **Puglia /** Federica Greco; **Sicilia /** Antonino Attardo

Comitato scientifico // Scientific Committee
Jordi Bellmunt I Chiva, Lucina Caravaggi, Lisa Diedrich, Gareth Doherty, Giorgio Galletti, Johanna Gibbons, Darko Pandakovic, Paolo Villa, Geeta Wahi Dua

Revisione testi in inglese e traduzioni //
Revision English Texts and Translations
Ann Desjardins

hanno collaborato a questo numero // contributors
Antonino Attardo, Alessio Bertini, Edoardo Cagnolati, Adele Caucci, Daniela Cinti, Maria Luisa Cipriani, collettivo FILO, Federica Cornalba, Giulia de Angelis, Ann Desjardins, Fabio di Carlo, Thilo Folkerts, Marti Franch, Lorenza Gasparella, Adriana Gherzi, Johanna Gibbson, Federica Greco, Biagio Guccione, Anna Lambertini, Tessa Matteini, Francesca Mazzino, Matteo Mazzoni, Andrea Morsolin, Francesca Nasetti, Antonella Pietrogrogrande, Laura Pirovano, Francesca Pisani, Filippo Piva, Loredana Ponticelli, Claudia Protti, Roberta Rotondi, Cristina Sciarrone, Monica Sgandurra, Antonella Valentini, Paolo Villa, Viola Villa, Susanne Isabel Yacoub, Simonetta Zanon

Progetto grafico /
Francesca Ameglio, Pulselli Associati

Rivista semestrale
Registrazione c/o Tribunale di Firenze n. 5989
Pubblicità inferiore del 45%



Organo ufficiale **AIAPP**
Associazione Italiana Architettura del Paesaggio

Membro **IFLA**
International Federation of Landscape Architects

Presidente / Luigino Pirola
Vicepresidente / Fabio Pasqualini
Segretario / Sara Pivetta
Tesoriere / Andrea Meli
Consiglieri / Marcella Minelli, Maria Cristina Tullio, Uta Zorzi (con delega IFLA)

35

Playtimes

Editoriale / Editorial Let's Play / 10

Lettere / Short Essays / 13

Divertirsi facendo. Il bello del gioco secondo Gilberto Oneto-Having fun while doing. Gilberto Oneto's concept of the nice thing about playing / Un'alleanza globale per la difesa dei giardini scolastici-A Global Alliance in Defence of School Grounds / Campi gioco: uno sguardo al passato pensando al futuro - Playgrounds: a look at the past, thinking about the future / Giocare contro il Muro di Berlino- Playing against the Berlin Wall

Progetti / Projects / 30

Urban Playspaces / 32

Giocare nel centro del quartiere-Play in the middle of the district / Ri-creazione urbana-Urban re-creation / Il gioco in comune-Playing Together / Narrazioni urbane: lo spazio ludico come *fil rouge*-Urban tales: playful spaces as central theme / Un Parco gioco di quartiere-A Neighborhood Playspace / Paesaggi ludico-ricreativi per la città compatta-Playful recreational landscapes for the Compact City / Gioco di rigenerazione urbana e culturale-A game of urban and cultural regeneration / Una superficie inclusiva-An inclusive surface

Play into the Wild / 60

Tre cassette-gioco nella pineta-Three playhouses in the pine trees / A passo di gioco-At the pace of play / Un parco giochi nel bosco-A park to play in the woods / Bambù ludico nella foresta pluviale-Bamboo playground in the rainforest

Schoolyards and Play Garden / 72

Le regole del gioco-Rules of the Game / Giocando tra le case di legno-Playing among wooden houses / Paesaggi ludici-Playscapes / Giocare in un campo profughi-Playing in a refugee camp

Didactic-recreational Itineraries / 74

Giocare nei paesaggi del vino-Playing in wine landscapes / La forza dell'acqua-The Power of Water / Itinerario ludico in un paesaggio archeologico-A play itinerary in an archaeological landscape / Il labirinto di mais-The corn maze

Strumenti / Tools / 96

Elementi per il progetto / Design elements / 97
Alfabeti ludici / Play alphabet

Learning from / 100

Il progetto dei playground secondo Jacques Simon / The playground project according to Jacques Simon

Cultura del progetto / Design culture / 106

Aree gioco: dall'accessibilità all'inclusione / Playgrounds: from accessibility to inclusion

Rubriche / Columns / 108

Lettera al paesaggio-To the Landscape / In viaggio-On the road / Concorsi-Competitions / Libri-Books / Agenda

ISBN 978-88-7970-880-7

ISSN 1125-0259

Let's play

Anna Lambertini

La rivolta di homo ludens

Spazi organizzati per accogliere attività di gioco, i playground sono luoghi dal potenziale sovversivo. Lo sostiene, tra gli altri, Gabriela Burkalther, urban planner che dal 2008 si dedica a un accurato lavoro di ricerca sui campi gioco denominato *The Playground Project*. Sì, i playground sono luoghi dal potenziale sovversivo, proprio perché potenzialmente sovversiva è la dimensione ludica. Il gioco delinea, infatti, un campo di azione nel tempo e nello spazio, caratterizzato dall'esperienza del come se, che invita a produrre con l'immaginazione una realtà altra. È un'attività creativa che tende a circoscrivere un dominio di libera espressione, o comunque regolato da norme comportamentali (individuali e sociali) non usuali, tendenzialmente trasgressive rispetto a un ordine preesistente. E che accoglie il rischio, il caso, l'indeterminatezza come fattori generativi di vitali dinamiche relazionali. Nella dimensione ludica, «immaginazione e realtà si articolano in uno spazio di libertà che permea lo scambio interpersonale ed elabora creativamente i vincoli situazionali, sociali e culturali»¹.

Il gioco, non costituisce dunque solo un'essenziale azione vitale, ma è anche base e fattore di cultura ed è condizione della vita sociale. «Sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco»², afferma lo storico olandese Johan Huizinga nella prefazione di *Homo Ludens*. Pubblicato nel 1939, il saggio era destinato a diventare un riferimento imprescindibile negli studi sul ruolo e il valore dell'attività ludica. L'ampio dibattito internazionale innescato già all'indomani della sua uscita avrebbe coinvolto nel tempo figure come Emile Benveniste, Maurice Blanchot e Roger Caillois³. La tesi di Huizinga è nota: *homo ludens*, l'uomo che gioca, indica una funzione essenziale dell'esistenza umana e merita un posto accanto a *homo faber*, l'uomo artigiano che produce, che lavora.

Giocare è importante quanto lavorare, nella formazione del singolo individuo e nella costruzione della società.

Il saggio di Huizinga ha influenzato in maniera determinante anche il pensiero e il lavoro di più di una generazione di artisti e progettisti. In particolare è stato di grande ispirazione per molti di coloro che per primi si occuparono, a partire dal Secondo Dopoguerra, di riesaminare criticamente i principi fondatori della città funzionalista e che s'impegnarono nel difficile compito di trovare strumenti adeguati per ricostruire ambienti reali per la vita collettiva. Un filo robusto collega tra loro, ad esempio, la dimensione di *homo ludens*, la visione utopista elaborata dall'artista olandese Constant con *New Babylon*⁴ e il lavoro pioniero dell'architetto umanista Aldo van Eyck. Com'è noto, van Eyck, che all'amico Constant commissionò vari progetti di attrezzature ludiche, realizzò ad Amsterdam, nell'arco di quasi trent'anni, un sistema diffuso di *playground* concepito come un network di spazi aperti generativo sia di occasioni di gioco e divertimento per i bambini, sia di opportunità d'incontro e di relazioni sociali per gli adulti. Una lezione attualissima.

Si può affermare che, nel corso del XX secolo e XXI secolo, a ogni momento di crisi sociale, di revisione critica delle forme di trasformazione urbana, di messa in discussione del ruolo dello spazio pubblico, corrispon-

The Revolt of homo ludens

As spaces organised for playing, playgrounds are potentially subversive places. Or so says, as do others, Gabriela Burkalther, an urban planner who since 2008 has dedicated herself to a precise research project on playgrounds named *The Playground Project*. Yes, playgrounds are potentially subversive places for the very reason that play itself is potentially subversive. In fact play defines a field of action in time and space characterized by the experience of *what if* that invites the imaginary production of an alternative reality. It is a creative activity that tends to circumscribe a domain of free expression or at least one regulated by non-usual behavioural norms (both individual and social) tendentially transgressive with respect to a pre-existing order. And which embraces risk, chance, and indefiniteness as factors generating vibrant relational dynamics. In the dimension of play, «imagination and reality are articulated in a space where freedom permeates interpersonal exchange and creatively elaborates situational, social and cultural restraints»¹.

Play then is not only a vital action but is the basis and a determinant of culture and a condition of social life. «I am ever more firmly convinced that human society arises and develops through play, as play»², affirms the Dutch historian Johan Huizinga in the preface to *Homo Ludens*. Published in 1939, his essay was destined to become an essential reference for the study of the role and value of play and immediately sparked off a broad debate which eventually involved such figures as Emile Benveniste, Maurice Blanchot and Roger Caillois³. Huizinga's well-known thesis is that *homo ludens*, man who plays, indicates an essential function of human existence and deserves a place next to *homo faber*, man who makes, who produces and works.

Playing is as important as working in forming individuals and building a society.

Huizinga's book has also had a decisive influence on the thoughts and work of more than one generation of artists and project designers. In particular, it has greatly inspired many of those who first endeavored to critically re-examine the founding principles of the functionalist city after World War II and who were involved in the difficult task of finding adequate tools to reconstruct real environments for collective life. For example, a robust common thread runs through the dimension of *homo ludens*, the utopic vision elaborated by the Dutch artist Constant with *New Babylon*⁴, and the pioneering work of the humanist architect Aldo van Eyck. Van Eyck's well-known diffuse playground system built in Amsterdam over a period of nearly thirty years, for which he commissioned various projects for play equipment from his friend Constant, was conceived as a network of generative open spaces offering children occasions for play and amusement and adults opportunities for meeting and socialising. A pertinent lesson for today's world.

It could be said that over the XX and XXI centuries, every time there was a social crisis, a critical revision of urban transformation, or a reconsideration of the role of public spaces, there was a corresponding phase

da una rinnovata fase di rivolta dell'*homo ludens* e di necessità di riaffermazione del valore essenziale del gioco nella vita quotidiana di bambini e adulti.

Nell'arco degli ultimi 100 anni o poco più, prima e dopo l'uscita del saggio di Huizinga, la consapevolezza del potere rivoluzionario della dimensione ludica non solo ricorre nell'opera di artisti, architetti, paesaggisti interessati a sovvertire canoni estetici o a esplorare nuovi territori e strumenti di trasformazione creativa della realtà e degli spazi dell'abitare, ma si ritrova anche alla base di movimenti di protesta politica, di critica sociale e di lotta studentesca. In anni recenti, le attività di *homo ludens* ritornano a difesa di un'interpretazione di città come teatro dei corpi⁵, territorio di esperienza multisensoriale, sistema relazionale al servizio del benessere individuale e collettivo, e di un'idea di spazio pubblico come habitat eterogeneo e inclusivo della vita in comune. La rivolta di *homo ludens* tende a manifestarsi sia sotto forma di pratiche di disobbedienza pacifica, sia di azioni performative, pianificate o spontanee, di trasformazione (perlopiù temporanea) d'uso e significato di luoghi. Iniziative diffuse a livello internazionale come il *Park(ing) Day* o il movimento *Play Streets* appartengono proprio a quest'ultimo tipo di affermazione dell'esperienza ludica negli spazi del quotidiano.

Invito al gioco. Progettare paesaggi urbani ludici

Negli ultimi due decenni, numerosi progetti di architettura del paesaggio e di riqualificazione urbana hanno rivelato un'attitudine all'espansione del campo ludico nello spazio pubblico e nei paesaggi del quotidiano.

L'utilizzo di materiali, colori, sollecitazioni d'uso e percettive, di alfabeti progettuali tradizionalmente associati ai playgrounds, è infatti alla base, di un consistente repertorio di interventi di riconfigurazione di luoghi e spazi aperti e pare costituire un promettente tema di ricerca del progetto contemporaneo, che si colloca all'intersezione tra arte, design, architettura, paesaggistica, sociologia dello spazio. Guardando al panorama internazionale può essere sufficiente citare alcuni esempi paradigmatici: il pluripremiato progetto del *Superkilen Park* a Copenaghen, di Big/Topotek1/Superflex; interventi dello studio Martha Schwartz Partners, come *Grand Canal Square* a Dublino, *Exchange Square* a Manchester, *Saint Mary's Churchyard Park*, a Londra; lavori del paesaggista canadese Claude Cormier, come *Sugar Beach*, a Toronto.

Modellato, piegato, mosso, scavato, graffiato, tatuato; ricoperto di strati cromatici, di terreno vegetale o di materiali inerti; reso morbido, elastico, compatto, liscio, poroso, allagabile, il suolo urbano a effetto ludico trasforma le superfici in sorprendenti e dinamiche topografie inclusive, in attrattive e gioiose interfacce reali attivabili liberamente in modi diversi. In Italia, la ricerca progettuale applicata alla reinvenzione in chiave ludica di spazi pubblici urbani, combinata a una naturale attitudine a prendere la vita in maniera giocosa, ha connotato l'opera di Gilberto Oneto, «progettista dalla mano felice e dalla testa finissima» di cui Paolo Villa ci restituisce nella sezione *Lecture* di questo numero un opportuno ricordo. Altri paesaggi ludici italiani, e non solo, si rivelano poi nella sezione *Progetti*, che dedica proprio alla categoria degli *Urban Playspaces* un itinerario in otto tappe, a cui si sommano quelle introdotte con *Didactic-recreational Itineraries* e *Play into the Wild*, per raccontare attraverso la descrizione di diverse specie di spazi aperti per il gioco, differenti possibilità di interpretazione di un luogo ludico aperto ad una fruizione multigenerazionale.

Un modo per sostenere il valore della diversità culturale che si rivela nel pluralismo di idee di spazio per il gioco e il divertimento all'aperto espresso dai vari progetti.

of renewed revolt of *homo ludens* and the need to reaffirm the essential role of play in the daily lives of adults and children.

In the little over 100 years before and after the publication of Huizinga's book, awareness of the revolutionary power of play has not only permeated the work of artists, architects, and landscape architects interested in subverting aesthetic canons or exploring new territories and tools able to creatively transform our world and living spaces, but is also the basis for movements of political protest, social criticism and student contestation. In recent years, the activity of *homo ludens* has come back to defending the interpretation of the city as a *theatre of bodies*⁵, a territory of multisensory experiences, a system of interpersonal relations at the service of collective and individual wellbeing, and the idea of public spaces as heterogeneous inclusive habitats for living together. The revolt of *homo ludens* tends to occur either in the form of civil disobedience; or as spontaneous, planned or executed actions; or as transformations (mostly temporary) of the use or significance of places. Widespread initiatives at an international level such as *Park(ing) Day* or the *Play Streets* movement belong to the latter type of affirmation of play in everyday spaces.

Invitation to play. Designing urban playscapes

In the last two decades, numerous landscape and urban regeneration projects have revealed a tendency to expand the field of play to public spaces and everyday landscapes.

The use of materials, colors, motory and sensory stimulation, and project languages traditionally associated with playgrounds is the basis for a substantial repertoire of reconfigured places and open spaces at an international level and an apparently promising research theme of contemporary projects that can be situated at the intersection of art, design, architecture, landscape design, and the sociology of space. A few paradigmatic examples from the international panorama might suffice: the multiaward-winning project of *Superkilen Park* in Copenhagen by Big/Topotek1/Superflex; interventions by the firm Martha Schwartz Partners such as *Grand Canal Square* in Dublin, *Exchange Square* in Manchester, and *Saint Mary's Churchyard Park* in London; works of the Canadian landscape architect Claude Cormier such as *Sugar Beach* in Toronto.

Molded, folded, undulated, hollowed, scratched, tattooed; covered with layers of color, vegetation or inert materials; made soft, elastic, compact, smooth, porous, floodable, urban ground for play transforms the surface into surprising and dynamic inclusive topography, in attractive playable real interfaces that are freely activatable in many ways. In Italy, project research applied to the reinvention of urban public spaces comprising elements of play combined with a natural tendency to approach life in a joyful way characterizes the work of Gilberto Oneto, «a designer with an adept hand and an acute mind» as Paolo Villa remembers him in the section *Lecture* of this issue. Other playscapes in Italy and elsewhere are revealed in the section *Progetti* which dedicates an eight-stage itinerary to the category of *Urban Playspaces*, which together with the ones introduced in *Didactic-recreational Itineraries* and *Play into the Wild*, describe different types of open play spaces illustrating various possibilities of interpreting play places used by multiple generations. The expression in the various projects of a plurality of ideas regarding the use of space in open-air play is also a way to lend support to the value of cultural diversity.



Exchange Square, Manchester, 2016 (photo © Anna Lambertini)



Playground, Nuovo Parco Centrale di Poblenou, Barcellona, 2016 (photo © Anna Lambertini)



Ambiance de Jeu, Constant, 1956



Une Journée dans la rue, Groupe de Recherche d'Art Visuel, 1969



Playscapes: New York 2015,
Lisbona 2011
(photo © Anna Lambertini)

Il ruolo dei playground

Così com'è opportuno riconoscere che la necessità dell'esperienza ludica non può essere considerata solo prerogativa dell'infanzia, è pur vero che un'attenzione speciale deve essere posta da amministrazioni pubbliche, pianificatori, progettisti, società civili, sulla relazione tra il bambino e il suo ambiente di vita quotidiano e sulla configurazione dei luoghi per il gioco dei bambini. Alle diverse tipologie di terreni per il gioco dei più piccoli, *Playtimes* dedica naturalmente ampio spazio. Interventi di riconfigurazione di cortili e giardini scolastici - che costituiscono un importante terreno di sperimentazione del ruolo del gioco nei processi di crescita e socializzazione del bambino, ma sono anche luoghi vocati a svolgere essi stessi una funzione educativa in senso ampio - sono illustrati nella sezione *Progetti*. Nelle *Letture* si parla dell'ISGA, un'associazione internazionale nata proprio per attuare progetti di trasformazione di anonimi spazi aperti scolastici in micro paesaggi naturali adatti anche ad accogliere attività di educazione ambientale. Ancora nelle *Letture*, i contributi complementari di Biagio Guccione e Fabio Di Carlo ci restituiscono un quadro dell'evoluzione delle idee di campo gioco messe in forma nel corso del Novecento. Quadro che viene arricchito dalla riproposizione, nella sezione *Strumenti*, di un testo di Jacques Simon. Si tratta di un estratto da un volume dai contenuti decisamente molto attuali, scritto a quattro mani dal paesaggista francese assieme a Marguerite Rouard e pubblicato negli anni Settanta. Ed è prendendo in prestito le parole di Simon che mi avvio alla chiusura di questo Editoriale. «Esiste il playground perfetto?» Il numero 35 di *Architettura del Paesaggio* «si propone di servire da ispirazione ai progettisti, di aiutarli a trovare un numero crescente di buone soluzioni. Ma le soluzioni non servono a niente se non sono messe in pratica. La domanda principale è: genitori, insegnanti, progettisti, architetti, consulenti del tempo libero e pianificatori, vogliono prendere davvero in considerazione i bisogni reali dei bambini nelle città del futuro, così come negli interventi di restauro che conservano le città del passato?». Rispetto al panorama italiano, dove, come cerca di dimostrare anche questo monografico, esistono professionisti e progettisti che al tema degli spazi per il gioco si dedicano da anni con grande competenza e capacità inventiva, pare opportuno rivolgere questa domanda in particolare alle amministrazioni pubbliche e a quanti si occupano, a livello legislativo, di orientare le politiche educative.

The role of playgrounds

While it should be recognized that the need for play is not only a prerogative of childhood, it is also true that special attention should be paid by public administrations, planners, designers, and society as a whole to the relationship between children and their daily environment and the configuration of places for them to play. To the various kinds of playgrounds for the young, *Playtimes* naturally dedicates ample space. Interventions reconfiguring schoolyards and gardens - important places fostering the role of play in children's growth and socialization, but also places whose function is to educate in a broader sense - are illustrated in the section *Progetti*. *Letture* talks about ISGA, an international association founded to carry out projects transforming anonymous open air scholastic spaces into micro-natural landscapes suitable for environmental education. Continuing in *Letture*, the complementary contributions of Biagio Guccione and Fabio Di Carlo show us the evolution throughout the 1900s of ideas regarding playgrounds, which is enriched in the section *Strumenti* by the reproposal of a text by Jacques Simon. The text is extracted from a volume published in the '70s, but whose contents are decisively modern, wrote by the French landscape architect together with Marguerite Rouard. And it is in borrowing the words of Simon that I would like to close this Editorial. «Is there a perfect playground?» Issue number 35 of *Architettura del Paesaggio* «proposes to serve as an inspiration to project designers to help them find an increasing number of good solutions. But solutions are useless if they are not carried out. The most important question is: are parents, teachers, designers, architects, recreational counsellors, and city planners willing to take the real needs of children into consideration in the cities of the future or in urban renewal projects preserving the cities of the past?». Considering the Italian situation where, as this issue attempts to demonstrate, there are professionals and project designers with great competence and inventive ability who have been dedicated to the theme of projects for playscapes for many years, it would seem more suitable to ask this question to the public administration and all those involved in orienting education policies at government level.

Translation by Ann Desjardins

Note / Notes

¹ Pierpaolo Limone, *L'accoglienza del bambino nella città globale*, Armando Editore, Milano, 2007, p. 42.

² Johan Huizinga, *Homo Ludens*, (1939), Einaudi, Torino 2002, p. XXXI.

³ Cfr. Stefano Bartezzaghi, *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie in "aut-aut"*, 337 *Indagini sul gioco*, gennaio-marzo / January-March 2008, pp. 3-4.

⁴ Si tratta di un progetto transdisciplinare sviluppato dal 1956 al 1974, con la finalità di promuovere un ambiente urbano pensato per consentire ai cittadini di utilizzare pienamente il loro potenziale creativo. / A transdisciplinary project developed from 1956 to 1974 to promote urban environment design allowing citizens to use their full creative potential.

⁵ Cfr. «Perché le città sono il teatro dei corpi e sono la scena dove essi possono giocare con il potere limitato e fortissimo che hanno, il potere di chi "sa stare"», Franco La Cecla, *Contro l'urbanistica*, Einaudi, Torino, 2014.

14 /

Divertirsi facendo.

**Il bello del gioco secondo
Gilberto Oneto**

**Having fun while doing.
Gilberto Oneto's concept
of the nice thing about
playing**

Paolo **Villa**

17 /

**Un'alleanza globale
per la difesa dei giardini
scolastici**

**A Global Alliance
in Defence of School Grounds**

Matteo **Mazzoni**

21 /

**Campi gioco:
uno sguardo al passato
pensando al futuro**

**Playgrounds: a look at the
past, thinking about the
future**

Biagio **Guccione**

26 /

**Giocare contro
il Muro di Berlino**

**Playing against the Berlin
Wall**

Fabio **Di Carlo**

“Genitori, insegnanti, progettisti, architetti e urbanisti vogliono prendere in considerazione i bisogni reali dei bambini nelle città del futuro?” La domanda che si poneva Jacques Simon quasi mezzo secolo fa è la stessa che ci ha guidato nel comporre la piccola antologia di *Letture* sul tema degli spazi progettati per il gioco. Una risposta secca e univoca evidentemente non c'è ma attraverso i racconti di Paolo Villa, Matteo Mazzoni, Biagio Guccione e Fabio Di Carlo possiamo meglio mettere a fuoco la questione, ripercorrendo alcune tappe significative della cultura europea degli spazi ludici, dai *junk playgrounds* degli anni Trenta del Novecento, fino alle più recenti iniziative e azioni partecipative per giardini, cortili e orti scolastici. Riallacciare passato, presente e futuro, confermando in questo modo l'approccio che ha sempre connotato il lavoro di Gilberto Oneto, può essere la chiave per affrontare un tema così importante, per il disegno delle nostre città e, in generale, per la società che vogliamo costruire.

“Are parents, teachers, designers, architects and city planners willing to take the real needs of a children into consideration in the cities of the future?”

The question posed by Jacques Simon almost half a century ago is the same one that guided us in composing the small anthology of short essays on the theme of playgrounds. There is no unequivocal answer, but the stories of Paolo Villa, Matteo Mazzoni, Biagio Guccione and Fabio Di Carlo better focus the subject by retracing some significant steps of the European culture of play spaces, from the *junk playgrounds* of the 1930s to the most recent initiatives and participatory actions for gardens, courtyards and school gardens. Reconnecting past, present and future, thus confirming the approach that has always characterized Gilberto Oneto's work, can be the key to tackling such an important issue, for the design of our cities and, in general, for the society we want to build.

Simonetta Zanon

URBAN PLAYSPACES

32 /
Giocare nel centro del quartiere
Play in the middle of the district
Adriana Ghersi



progetto / project
Openfabric, Dmau
Gridgrounds, Het Breed district,
Amsterdam, Netherlands

36 /
Ri-creazione urbana
Urban re-creation
Loredana Ponticelli
progetto / project
Polyform Arkitekter, Sangberg
Architects, Werk Arkitekter
Täby Torg, Stockholm, Sweden

40 /
Il gioco in comune
Playing Together
Monica Sgandurra
progetto / project
Lee and associate inc
NoMa 3rd & Street Park, Washington,
USA

42 /
Narrazioni urbane: lo spazio ludico come fil rouge
Urban tales: playful spaces as central theme
Federica Cornalba
progetti / projects
Alessandra Aires, Ferruccio Capitani,
Paolo Mighetto, Marco Minari
Diffuse system of public spaces, Turin,
Italy

46 /
Un Parco gioco di quartiere
A Neighborhood Playspace
Federica Greco
progetto / project
Studio Aut Miglietta associati; Studio
Brischetto – Amati e Atenastudio;
gruppoforesta; Studio Scrimieri; ARKI-
BiO Tafuro + Calzolaro architetti;
Onelia Greco; Roberta Lopalco;
Fabiano Spano
Il Parco dei Bambini, Lecce, Italy

50 /
Paesaggi ludico ricreativi
per la città compatta
Playful recreational landscapes
for the Compact City
Martí Franch, Federica Greco



progetto / project
EMF Martí Franch
Espai Germanetes, Barcelona, Spain

54 /
Gioco di rigenerazione
urbana e culturale
A game of urban
and cultural regeneration
Federica Cornalba
progetto / project
Cristina Mazzucchelli Green Design
Finestre di Mediterraneo, Eboli,
Salerno, Italy

58 /
Una superficie inclusiva
An inclusive surface
collettivo FILO, Alessio Bertini
progetto / project
FILO
Habitat, San Casciano Val di Pesa,
Italy

PLAY INTO THE WILD

60 /
Tre casette-gioco
nella pineta
Three playhouses
in the pine trees
Simonetta Zanon
progetto / project
Enrica Dall'Ara
Cervia Natural Park, Ravenna, Italy

64 /
A passo di gioco
At the pace of play
Lorenza Gasparella
progetto / project
Kreativagentur Bielov
MountainAdventureWorld, Racines-
Gjovo ski area, Italy

66 /
Un parco giochi nel bosco
A park to play in the woods
Giulia de Angelis



progetto / project
Christian Sölva, Günter Dichgans,
Marco Molon
Mondo Bimbi, Valdaora di Sopra, Italy

70 /
Bambù ludico
nella foresta pluviale
Bamboo playground
in the rainforest
Andrea Morsolin
progetto / project
Semillas, LAN-Laboratorio
architetture naturali, Ensusitio
Parquebambu, Jerusalén de Miñaro,
Perù

SCHOOLYARDS AND PLAY GARDEN

72 /
Le regole del gioco
Rules of the Game
Thilo Folkerts
progetto / project
100Landschaftsarchitektur,
Elisa Serra
Open Spaces Day Care Centre
"Sinneswandel", Berlin, Germany

76 /
Giocando tra le case di legno
Playing among wooden houses
Daniela Cinti
progetto / project
Giovanni Fumagalli, Silvia Galluzzi
Giardino dell'Istituto degli Innocenti,
Florence, Italy

78 /
Paesaggi ludici
Playscapes
Cristina Sciarbone
progetto / project
Linaria
Parco del traffico e Urban Atlas
Playground, Rome, Italy

82 /
Giocare in un campo profughi
Playing in a refugee camp
Antonella Valentini



progetto / project
Nicola Santini
Bourj El Barajne, palestinian camp,
Beirut, Lebanon

DIDACTIC- RECREATIONAL ITINERARIES

84 /
Giocare nei paesaggi del vino
Playing in wine landscapes
Adriana Ghersi



progetto / project
Métamorphose - Ariane Smythe,
Benoît Vignes
Champagne, France

88 /
La forza dell'acqua
The Power of Water
Antonino Attardo
progetto / project
Daniela Gerosa, Marco Olivieri
Giardino dell'acqua, Museo delle
Acque Italo Svizzere, Somma
Lombardo (VA), Italy

92 /
Itinerario ludico in un
paesaggio archeologico
A play itinerary in an
archaeological landscape
Tessa Matteini
progetto / project
Atelier delle Verdure
Natural Playground, Tuscolo
Archaeological Park, Monte Porzio
Catone, Rome, Italy

94 /
Il labirinto di mais
The corn maze
Biagio Guccione
progetto / project
Flavia Pastò
Le Messi, Labirinto di Jesolo, Jesolo,
Venezia, Italy

Progetti Projects

1. **Urban Playspaces** raccoglie differenti specie di spazi aperti pubblici urbani, dove la dimensione del gioco e l'attività ludica sono introdotte come opportunità per creare luoghi inclusivi, aperti e di incontro multigenerazionale. 2. **Play into the Wild** illustra strutture per il gioco e parchi avventura integrati in paesaggi naturali. 3. **Schoolyards and Play Garden** presenta cortili scolastici e giardini di centri educativi trasformati in micropaesaggi ludici, per favorire processi interattivi di apprendimento creativo, di libera espressione e di sviluppo del senso di sé nei bambini. 4. **Didactic-recreational Itineraries** propone progetti di percorsi esplorativi, didattici e conoscitivi di luoghi e paesaggi la cui fruizione è caratterizzata dall'esperienza ludica.

Alle 4 categorie progettuali può essere associata la seguente playlist: 1. *Games without frontiers*, Peter Gabriel; 2. *Wild, Wild Life*, Talking Heads; 3. *Teach your children*, Crosby Stills Nash/Where do the children play, Cat Stevens; 4. *That's Entertainment*, Fred Astaire/ *That's Entertainment*, The Jam.

1. **Urban Playspaces** includes various "species of spaces" and public urban places, where the dimension of play and games is introduced as an opportunity to create inclusive multigenerational meeting places. 2. **Play into the Wild** shows play and adventure park structures integrated into natural landscapes. 3. **Schoolyards and Play Garden** presents schoolyards and education centre gardens transformed into micropaesages fostering interactive processes of creative learning, free expression and the development of children's sense of self. 4. **Didactic-recreational Itineraries** proposes projects characterized by the experience of play having itineraries for the discovery, teaching and exploration of places and landscapes.

These 4 project categories can be associated with the following playlist: 1. *Games without frontiers*, Peter Gabriel; 2. *Wild, Wild Life*, Talking Heads; 3. *Teach your children*, Crosby Stills Nash/Where do the children play, Cat Stevens; 4. *That's Entertainment*, Fred Astaire/ *That's Entertainment*, The Jam.

94 /

ELEMENTI PER IL PROGETTO / DESIGN ELEMENTS

**Alfabeti ludici /
Play alphabet**

Antonella Valentini

98 /

LEARNING FROM

**Il progetto dei playground
secondo Jacques Simon /
The playground project
according to Jacques Simon**

a cura / edited by Simonetta Zanon

104 /

CULTURA DEL PROGETTO / DESIGN CULTURE

**Aree gioco: dall'accessibilità
all'inclusione /
Playgrounds: from
accessibility to inclusion**

Adele Caucci, Claudia Protti

Giocare è fondamentale per lo sviluppo armonico dei bambini, coinvolge tutti i sensi, aiuta a crescere e migliorare le capacità relazionali. Il progetto di spazi a ciò dedicati non è solo un atto tecnico che si risolve nel rispetto, per quanto importante, delle normative o nella scelta delle attrezzature da gioco, ma è qualcosa che diventa il pretesto per costruire scenari, reali e interiori. Nell'articolo che apre la sezione, alcuni playgrounds sono presi a prestito per declinare un alfabeto ludico che suggerisce alcuni di questi scenari, sotto forma di azioni (educare, prendersi cura, incontrare ...), ma anche di requisiti (versatilità, movimento, fantasia ...). L'importanza del gioco come parte essenziale dell'educazione si delinea dalle parole di Jacques Simon e Marguerite Rouard, testo scritto nel 1976 ma ancora attuale come un "vero e proprio manuale di progettazione". Il gioco come strumento anche per superare le differenze, emerge dall'articolo di Adele Caucci e Claudia Protti in cui alcune parole chiave ci guidano sul significato di inclusività, che implica non solo permettere ai bambini con disabilità di usare i giochi, ma giocare tutti insieme.

Playing is essential for the harmonious development of children. It involves all the senses, promotes growth and improves interpersonal skills. The design of spaces dedicated to it is not only a technical act obeying regulations, though this is important, nor simply a choice of playing equipment, but something that becomes a pretext for building real, inner scenarios. The article that opens the section presents some playgrounds suggesting the playful ABCs of some of these scenarios, involving both actions (educating, caring, meeting ...) and requisites (versatility, movement, fantasy ...). The importance of playing as educational mean emerges from the writings of Jacques Simon and Marguerite Rouard, text always current, although written in 1976, as a "real design manual". Play to cancel differences is the concept that comes from the article of Adele Caucci and Claudia Protti, in which key words guide us to understand the idea of inclusivity, that means not only facilitating equipment for children with disabilities, but actually playing together.

Antonella Valentini

ELEMENTI PER IL PROGETTO / DESIGN ELEMENTS

ALFABETI LUDICI / PLAY ALPHABET

Antonella Valentini

Per "parco giochi" esiste una definizione univoca – spazio attrezzato in cui i bambini possono liberamente giocare – ma moltissime declinazioni perché infiniti sono i modi di giocare. Diversificati non solo per le attrezzature e i materiali scelti per comporre il parco, per la tematizzazione del gioco o la categoria di utenti a cui è destinato, ma soprattutto perché l'esperienza del gioco è qualcosa che trascende i limiti, fisici e mentali, che gli sono posti. Il gioco è un concetto «dai contorni sfumati» (Wittgenstein, 1953), è strumento di conoscenza e di insegnamento, di appropriazione collettiva dello spazio e di incontro, di tensioni dinamiche che si trasformano in movimento, di illusione e di corrispondenze con il mondo.

Playground has a unique definition, a space where children can play freely, but there are many declarations because endless are the possibilities to play, diversified not only for the the choice of material and furnitures, the topic, the category of users. Above all, the experience of playing is something that transcends the limits, both physical and mental, that are given. Game is a concept of «outward contours» (Wittgenstein, 1953), is a tool of knowledge and teaching, of collective appropriation of space and of encounter, of dynamic tensions that turn into movement, illusion and correspondence to the world.



© Jordi Surroca

A come APPARTENENZA

Piazza Ruggiero, Caserta / 2006

arch. Claudio Calabritto + ASUD architetturalartelpaesaggio

La riconfigurazione di uno spazio pubblico fatta in modo "ordinario" con gli strumenti dell'architettura del paesaggio, ripavimentando, inserendo sedute, una nuova illuminazione e alberi, ha però un valore straordinario, che invia un preciso messaggio sociale. Spazio riconquistato alle auto (era un parcheggio abusivo ma fortemente voluto da commercianti e residenti), diventa un playground a scala urbana. La piazza è ora usata in modo flessibile dalla popolazione per attività ludiche, ricreative, artistiche e culturali.

The reconfiguration of an "ordinary" public space with landscaping tools, rewriting, seating, lighting and trees, however, has an extraordinary value that sends a precise social message. Space recaptured to cars (it was abusive parking but strongly wanted by merchants and residents), it becomes an urban-scale playground. Population now flexibly uses the square for recreational, artistic and cultural activities.



© Claudio Calabritto

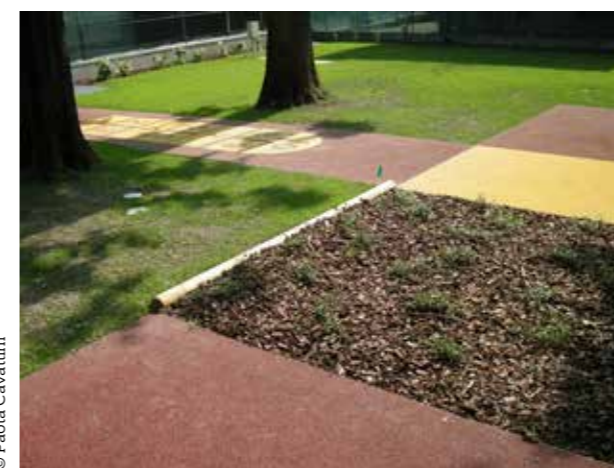
C come CURA

Asilo Monumento, Sorbolo (PR) / 2015

A+C_Architettura e Città studio associato (arch. Paola Cavallini, arch. Stefano Della Santa)

Il progetto del giardino scaturisce da precise scelte pedagogiche, permettere ai bambini di usare gli spazi esterni anche dopo la pioggia. La pavimentazione antitrauma posta su un terreno che spesso è fangoso per il ristagno d'acqua e la fitta ombra, realizza un nuovo disegno di suolo, a colori e geometrie variabili con spessori differenziati in relazione ai giochi presenti e scandito dai tigli esistenti che danno il ritmo anche alla posizione delle sedute.

The garden project comes from precise pedagogical choices, allowing children to use outdoor spaces even after rain. Anti-trapping paving on a soil that is often muddy for water stagnation and dense shade, creates a new soil design, color and variable geometries with different thicknesses in relation to the games. The new soil design is marked by the existing lime trees that give the rythm also to the sittings.



© Paola Cavallini

LEARNING FROM

IL PROGETTO DEI PLAYGROUND SECONDO JACQUES SIMON THE PLAYGROUND PROJECT ACCORDING TO JACQUES SIMON

a cura di / edited by Simonetta Zanon



Marguerite Rouard,
Jacques Simon,
Children's Play Spaces.
From sandbox to
adventure playground,
The Overlook Press,
Woodstock, New York,
1977, copertina / cover

Il celebre paesaggista francese Jacques Simon (1926-2015) ha lasciato un'importantissima testimonianza, teorica e pratica, anche sul tema dei *playground*, al quale si è dedicato già a partire dagli anni Sessanta. I suoi lavori compongono una vero e proprio manuale di progettazione, che comprende luoghi concepiti per il gioco, spesso poco costosi ma capaci di stimolare la creatività, realizzati nei cortili condominiali e in aree di risulta tra i palazzoni delle periferie (si vedano i vari lavori nei dintorni di Reims), ma anche lungo strade sottratte al traffico (come nel marciapiedi di Roubaix), sui tetti pensili di garage sotterranei (Cité de la Croix Rouge, Reims) e in molti altri spazi urbani per i quali Simon suggeriva – quasi mezzo secolo fa! – interventi di riciclo, anche a carattere temporaneo. I suoi scritti sono straordinariamente attuali, con indicazioni puntuali ancora valide che si rifanno a un pensiero sempre profondo sul senso e l'importanza del mestiere del paesaggista e del suo ruolo sociale e nel campo dell'educazione. Per questo pubblichiamo un estratto dal suo celebre libro/album *Espaces de jeux*, scritto con Marguerite Rouard, pubblicato in Francia nel 1976 e in edizione inglese l'anno successivo (mai tradotto in Italia), come strumento utile, oggi come ieri, per un approccio sensibile, intelligente ed etico a questo tema.

The famous French landscape architect Jacques Simon (1926-2015) left important testimony, both theoretical and practical, also on the theme of playgrounds which he started working on in the 1960s. His works make up a true design manual and include places designed for play, often inexpensive but able to stimulate creativity, built in courtyards and in areas between buildings in the suburbs (see many works around Reims), but also along streets reclaimed from traffic (as in the Roubaix sidewalk), over the roofs of underground garages (Cité de la Croix Rouge, Reims) and in many other urban areas for which Simon suggested - almost half century ago! - recycling interventions, even of a temporary nature. His writings are extraordinarily up to date, with precise indications that are still valid, based on long reflection on the meaning and importance of the work of the landscape architect and his social and educational role. This is the reason we are publishing an excerpt from his famous book/album *Espaces de jeux* written with Marguerite Rouard, published in France in 1976 and in an English edition the following year (never translated into Italian), as a useful tool, today as yesterday, for a sensitive, intelligent and ethical approach to this theme.

Simonetta Zanon

GLI SPAZI GIOCO DEI BAMBINI. DALL'AIOLA DI SABBIA AL PARCO AVVENTURA CHILDREN'S PLAY SPACES. FROM SANDBOX TO ADVENTURE PLAYGROUND

Marguerite Rouard, Jacques Simon

Il gioco - una parte fondamentale dell'educazione

[...] Giocare è parte fondamentale dell'educazione; la concezione del gioco va ben oltre la semplice sistemazione di spazi. [...] Per il bambino come per l'adulto, il tempo libero è parte essenziale dell'educazione e della crescita culturale. [...]

Playing - an integral part of education

[...] Play is an integral part of education; its conception goes far beyond the mere arranging of spaces [...]. Yet in reality, for the child as well the adult, leisure time is an essential part of education and cultural development. [...]

Prime considerazioni sulla progettazione delle aree gioco e delle attrezzature per il gioco

Una volta i bambini potevano giocare quasi ovunque in condizioni di relativa sicurezza. Quando divenne necessario provvedere ad aree gioco specifiche per loro, i bambini vennero confinati in piccoli spazi che non potevano essere utilizzati per scopi più redditizi, come l'edilizia o i parcheggi. Architetti e appaltatori incaricati di costruire i *playgrounds* li hanno considerati elementi secondari e hanno messo in campo il solito armamentario di scivoli, aiole di sabbia e sbarre da scimmie che compongono l'idea comune di area gioco.

First considerations in planning playgrounds and playground equipment

Formerly children were able to play almost anywhere in relative safety. When it became necessary to provide specific play areas for them, children were banished into small spaces not used for more lucrative purposes, such as housing and parking lots. Architects and contractors commissioned to build playgrounds thought them secondary problems and installed the usual paraphernalia of slides, sandboxes, and monkeybars which has formed the commonplace concept of the playground.



Spazi per il gioco a Nangis / Playgrounds in Nangis (Jacques Simon, 1970) (tratta da / taken from *Children's Play Spaces*, p. 63)

CULTURA DEL PROGETTO / DESIGN CULTURE

AREE GIOCO: DALL'ACCESSIBILITÀ ALL'INCLUSIONE PLAYGROUNDS: FROM ACCESSIBILITY TO INCLUSION

Adele Caucci, Claudia Protti

Garantire l'accessibilità ad un'area giochi significa assicurare la sua percorribilità a tutti gli utenti con difficoltà motorie, sensoriali e intellettive; è quanto sancisce il DPR. 503 del 24/07/1996 specificato nella norma UNI 11123 da rispettare nelle opere pubbliche. Accessibilità non significa poter utilizzare tutta l'area ed i relativi giochi. Il diritto al gioco per tutti i bambini, indipendentemente dalle condizioni fisiche e psichiche, è sancito dalla Convenzione ONU 1989 sui diritti dell'infanzia (ratificata dall'Italia con legge n. 176 del 27/05/1991) e specificato nell'art. 31 della Convenzione. Per tale motivo si definisce *inclusiva* un'area che garantisce questo diritto nella maggior parte dei suoi spazi. Claudia Protti e Raffaella Bedetti hanno raccolto e sistematizzato le migliori esperienze di progettazione e realizzazione inclusiva nel sito www.parchipertutti.com. Realtà in continuo aggiornamento, è possibile trovarvi l'archivio delle aree gioco dichiarate *inclusive*, su segnalazione e classificate per Regione, o con almeno una struttura gioco accessibile; la codifica dei termini correntemente utilizzati; la sistematizzazione dei requisiti richiesti alle strutture ed alle aree per esigenze specifiche (*carenze motorie gravi/lievi, visive, uditive, sensoriali in genere, altro*); eventi formativi e divulgativi e interazione con Enti Locali e associazioni di settore per l'unificazione delle procedure, legislazione. Il percorso progettuale per la costruzione di queste aree, sperimentato nel parco "Tutti a bordo!" di Rimini (progetto di Fabio Casadei), parte da obiettivi condivisi tra gli specialisti di settore e si fonda su due azioni: far partecipare tutti i soggetti interessati alla progettazione e creare un prodotto per tutti, pensato con tutti. La progettazione inclusiva è un processo di fasi consequenziali imprescindibili che possono essere riassunte in: 1. Ascolto e partecipazione come punto di partenza; 2. Creazione del team di esperti e skateholder; 3. Strutturazione collettiva del progetto; 4. Assistenza alla realizzazione; 5. Monitoraggio e segnalazione disfunzioni.

To assure accessibility to a playground means ensuring its accessibility to all users with mobility impairments, sensory and mental disabilities; this is established by the DPR. 503 of the 24/07/1996, specified in the UNI 11123 to be observed in public works. Accessibility does not mean that you can use the whole area and its games. The right to play for all children, regardless of the physical and mental conditions, is enshrined in the 1989 UN Convention on the rights of the child (ratified by Italy with law No. 176 of 27/05/1991) and specified in article 31 of the Convention. Due to this reason, we define inclusive growth an area that guarantees this right in most of its spaces. Claudia Protti and Raffaella Bedetti have collected and systematized the best experiences of inclusive design on the site constantly updated www.parchipertutti.com. Here, it is possible to find the archive of the declared inclusive playgrounds, upon reporting and related to different Italian regions or at least a play structure accessible. Here, you can find the encoding of terms currently in use; the systematization of the requirements to facilities and areas for specific needs (*serious/minor motor deficiencies, visual, auditory, sensory generally, other*); training events and outreach and interaction with local authorities and industry associations for the unification of procedures, legislation. The design process for the construction of these areas, experienced in Rimini's "All on Board" park (Fabio Casadei's project), is based on shared goals among industry specialists and is based on two actions: involving all stakeholders into the design and creating a product for everyone, thought with everyone. Inclusive planning is a *process of indispensable consequential phases* that can be summarized in: 1 Listening and Participation as a starting point; 2 Creating team of experts and skateholders; 3 Collective design of the project; 4 Assistance to the realization; 5 Monitoring and reporting malfunctions.

REQUISITI MINIMI / MINIMUM REQUIREMENTS

1. FRUIBILITÀ / USABILITY

Inclusiva deve essere l'intera area giochi e non le singole strutture che la compongono; strutture specifiche, utilizzabili solo da utenti speciali, non sono sinonimo di area inclusiva e tendono ad isolare maggiormente il bambino dagli altri. L'area giochi deve esplicitare un progetto organico che inserisca le strutture in un sistema gioco utilizzabile nella sua totalità. I caratteri essenziali sono: un terreno liscio e pianeggiante che permette agli utenti con ridotta capacità motoria di muoversi agevolmente e con il minimo sforzo; percorsi LOGES e altri riferimenti tattili, colori a contrasto che facilitino l'orientamento di persone cieche o ipovedenti, mappa tattile in Braille che illustra le strutture presenti nell'area e come raggiungerle; recinzione dell'area (non necessariamente con staccionata), che trattiene all'interno bambini e ragazzi con la tendenza a correre e scappare; cartellonistica in CAA per facilitare chi non utilizza la comunicazione verbale ad esprimere richieste.

Inclusive should be the whole play area and not only the individual structures; specific structures that can only be used by special users are not synonymous of inclusive area and they tend to isolate the child more from others. The play area must explicitly design an organic project that inserts the structures into a playable system in its entirety. Essential characters are: smooth and flat terrain that allows users with reduced motor skills to move smoothly and with minimal effort; LOGES and other tactile references, contrasting colors that facilitate the orientation of blind or visually impaired people, a tactile Braille map that illustrates the structures in the area and how to reach them; fence of the area, which holds inside children with the tendency to run and run away; signs in CAA to facilitate those who do not use verbal communication to make requests.

2. GIOCO – DIVERTIMENTO E CRESCITA / GAME – FUN AND GROWTH

Attraverso il gioco, il bambino esprime la propria fantasia ed i giochi che stimolano la creatività sono quelli che implicano azioni di partecipazione attiva e non guidate, come avviene nelle strutture predisposte per azioni specifiche (altalena= dondolare; scivolo = scivolare; scala=salire), azioni che stimolano la sola emozione derivante dall'azione fisica. I giochi di scoperta, di modifica e di creazione quali sabbie, giochi d'acqua, di esplorazione, costruzione, di ruolo, da fare da soli o più spesso in compagnia, implicano invece il coinvolgimento delle proprie capacità, il modo di relazionarsi con gli altri, il gioco di squadra, la scoperta, il superamento dei propri limiti. Non necessariamente debbono essere utilizzate strutture commerciali, spesso è sufficiente organizzare alcuni spazi con muretti, sedute, pavimentazioni, quinte e piante in modo da creare un ambiente stimolante che nella fantasia del bambino possa essere trasformato in una giungla per i leoni, una riserva indiana e tanti altri scenari dove calarsi nei panni dei propri personaggi prediletti.

Through the game, the child expresses his own fantasy and the games that stimulate creativity are those that involve active and unguided participation actions, as for structures tailored for specific actions (swing = swinging, sliding = sliding, stairs = climbing), actions that stimulate the only emotion arising from physical action. Discovery, modification and creation games such as sandboxes, water games, exploration, construction, role-play, alone or, more often, in company, imply the involvement of their abilities, the way they relate to the others, team playing, discovery, overcoming their limits. Not necessarily commercial structures must be used, it is enough to arrange some spaces with walls, seats, floorings, backgrounds and plants to create a stimulating environment that in the fantasy of the child can be transformed into a jungle for lions, an Indian reserve or many other scenarios where to fall in the shoes of their favorite characters.

3. SOCIALIZZAZIONE – SOLIDARIETÀ / SOCIALIZATION – SOLIDARITY

Le aree individuate per i giochi di gruppo e le strutture progettate per essere utilizzate da più bambini contemporaneamente (casette, giostre) devono consentire l'accesso e l'uso a tutti i bambini in modo che, attraverso il gioco, ognuno di loro possa esprimere liberamente il proprio istinto di aggregazione che spesso si trasforma in coinvolgimento e aiuto nei confronti di chi ha limiti di fruizione. E' in questi spazi che la solidarietà si manifesta di più, il bambino si libera dai condizionamenti esteriori degli adulti e delle convenzioni sociali ed è portato a integrare nel gioco spontaneo chiunque sia presente. Strutture tipo galeoni, casette o in generale spazi di ambientazione dove svolgere giochi di ruolo devono permettere l'accesso e fruizione per i diversi tipi di limitazione motoria e sensoriale; strutture in elevazione devono avere percorsi diversi di accesso con arrivo unico per consentire la fruizione di tutti; gli scivoli saranno ampi per consentire ad accompagnatori o altri bambini (sorelle, fratelli, amici) di scendere insieme a chi non può farlo da solo.

Areas for group games and facilities designed to be used by more than one child at the same time (cottages, rides) must allow access and use to all children so that, through the game, each of them can express freely their aggregation instinct that often turns into involvement and help towards those who have limits of fruition. In these spaces solidarity manifests itself more, the child is free from the external conditioning of adults and social conventions and is brought to integrate into a spontaneous play anyone is present. Galleons, lodges or general settings spaces where acting role play, must allow access and enjoyment for different types of motor and sensory limitations; elevated structures must have different access routes with unique arrival to allow everyone to enjoy; the slides will be large to allow companions or other children (sisters, brothers, friends) to go down with those who can not do it alone.

4. GRADUALITÀ DELLE STRUTTURE GIOCO / GAME STRUCTURE GRADUATION

Le strutture gioco sono il fulcro delle aree dove i bambini si ritrovano per svolgere il loro "lavoro", ovvero giocare. È importante che queste strutture siano pensate in modo tale che tutti i bambini possano fruirne senza limitazione o, quantomeno, che vi siano vicino sia strutture classiche che altre fruibili da tutti. Alcune strutture gioco possono essere utilizzate anche da bambini con disabilità motoria, sensoriale, intellettiva, con alcuni accorgimenti. Castelli, navi e torrette con scivolo che si sviluppano in altezza dovrebbero avere più di un accesso: scale, parete di arrampicata e una rampa. Le altalene dovrebbero essere almeno due: una con seduta classica e una con schienale e/o cinture di sicurezza. Nei giochi a molla almeno uno potrebbe essere dotato di protezioni laterali e sostegno per busto e testa. Sabbie rialzate, vasche con pompa dell'acqua e casetta possono favorire il gioco di gruppo utile per conoscersi e fare amicizia. Pannelli verticali e orizzontali e tubi parlanti posizionati alla giusta altezza possono essere utilizzati anche da chi è in carrozzina.

Game structures are at the center of the areas where children find themselves doing their "work": playing. It is important that these structures are designed so that all children can enjoy unlimited or, at least, that there are both classical and other structures that can be enjoyed by everyone. Children with motor, sensory, intellectual disabilities can use some game structures. Castles, ships and turrets with slides that grow in height should have more than one access: stairs, climbing wall and a ramp. Swings should be at least two: one with classic seat and one with backrest and / or seat belts. Any spring games (at least one) could be equipped with side protectors and support for bust and head. Raised sandblasters, water tank and cabin can help the group playing to know and make friends. Children with wheelchair can also use vertical and horizontal panels and speaker tubes placed at the right height.



Tutti a Bordo! playground, Rimini
(© Claudia Protti)



Parco giochi inclusivo / Inclusive playground in Via delle Acacie, Fontanafredda (PD) (© Claudia Protti)



Parco della Resistenza playground, Riccione (© Claudia Protti)



Tutti a Bordo! playground, Rimini (© Monja Pasolini)



Struttura inclusiva / Inclusive structure, Scuola dell'infanzia Italo Calvino, Terranova Bracciolini (AR) (© Adele Caucci)



Struttura inclusiva / Inclusive structure, Scuola dell'infanzia Italo Calvino, Terranova Bracciolini (AR) (© Luca Menguzzato)

Mapa in braille all'ingresso del parco Tutti a bordo! / Braille map at the park entrance Tutti a bordo! (All on Board!) (© Claudia Protti)

Pavimentazione accessibile ma non inclusiva / Accessible, but not inclusive flooring (Officine Galileo playground, Firenze) (© Adele Caucci)

109 /

LETTERA AL PAESAGGIO / TO THE LANDSCAPE

Play

Johanna Gibbons

110 /

IN VIAGGIO / ON THE ROAD

Il giardino tra gioco
e creatività ludica /
The garden between
play and creativity

Laura Pirovano

112 /

CONCORSI / COMPETITIONS

a cura di / edited by
Federica Greco

114 /

LIBRI / BOOKS

a cura di / edited by
Federica Cornalba

118 /

AGENDA

a cura di / edited by
Coordinamento di redazione

LETTERA AL PAESAGGIO / TO THE LANDSCAPE

a cura di / edited by Simonetta Zanon

Johanna Gibbons

Play



Adventure Playground a / in Holland Park, London, anni Ottanta / 1980s (www.rbkcllocalstudies.wordpress.com)



Junk Playground a / in Telford Road, Nothing Hill, London, realizzato fine anni Cinquanta, foto anni Sessanta / built late 1950s, photos 1960s (www.rbkcllocalstudies.wordpress.com)

L'infanzia è una cosa preziosa. Oggi più che mai.

Il gioco di avventura nasce da quell'eccitazione legata al rischio che si corre nelle aree in costruzione e negli ambienti sconfinati.

Il concetto di 'junk playgrounds' si adattava naturalmente a una Londra devastata dalla guerra, quando i bambini giocavano liberamente nei luoghi danneggiati dai bombardamenti e il primo venne aperto a Londra nel 1948.

Il disegno di questi spazi gioco riguardava il riconoscimento del valore di spazi ambigui e la creazione di meccanismi di gestione adeguata. Per progettare ambienti di gioco significativi, devi essere in grado di ricordare cosa si prova ad essere un bambino, qualcosa che molti trovano difficile da fare (forse perché ora c'è una vera "estinzione dell'esperienza" di gioco libero, che ci rinvia indietro di un paio di generazioni). Da bambina, io e le mie sorelle andavamo a raccogliere le more, ce le spalavamo addosso fingendo di avere delle ferite. Sapevamo cosa-era-cosa si trovava nei boschi; le prugne (*Prunus spinosa*) diventavano crostate, la belladonna (*Atropa belladonna*) ti avrebbe mandata in ospedale, e con le bacche di sambuco (*Sambucus nigra*) si preparava un buon drink.

Credo che il nostro ruolo sia quello di progettare con la natura, poiché le esperienze sensoriali che offre il gioco libero in habitat semi-naturali sono profonde: collezionare, osservare, scoprire. Interazioni che stimolano l'immaginazione, accrescono l'autostima e liberano dall'ansia, con effetti duraturi.

Traduzione di Simonetta Zanon

Childhood is a precious thing. Now more than ever.

Adventure play came from noticing the excitement of risk taking in more undone and open-ended environments. The concept of 'junk playgrounds' naturally fitted war-torn London when children played freely in the bomb-damaged sites with the first such opening in London in 1948. Design of these play spaces was about recognising the value of ambiguous space, coupled with creating mechanisms of appropriate stewardship.

To design meaningful play environments, you have to be able to remember what it felt like to be a child, something many find difficult to do (perhaps that's because there's an actual 'extinction of experience' of free play now that goes back a couple of generations). As a child, my sisters and I would muck about picking blackberries, smearing them on our bodies to fake lacerations. We knew what-was-what in the woods; sloes (*Prunus spinosa*) were tart, deadly nightshade (*Atropa belladonna*) would put you in hospital, and elderberries (*Sambucus nigra*) made a good drink.

I believe our role is to design with nature, as the sensory experiences that free play in semi-natural habitats provides, is profound: collecting, observing, discovering. Interactions that stimulates the imagination, heightens self-esteem and releases anxiety, with lasting effects.

Link

Storia del Gioco Avventura a Londra / History of Adventure Play in London:

https://www.londonplay.org.uk/content/29961/play_in_london/adventure_play_in_london/history/the_history_of_adventure_play

Estinzione dell'esperienza / Extinction of experience:

<http://www.u-tokyo.ac.jp/en/utokyo-research/research-news/accelerating-loss-of-human-nature-interactions.html>

Giocare nella natura e luoghi educativi / Nature Play & Learning Places:

<http://naturalstart.org/resources/nature-play-and-learning-places-creating-and-managing-places-where-children-engage-natur-0>