



Tutti i bambini/e hanno il diritto di giocare, ma quanti di loro lo sanno?

OGGETTO: Presentazione del progetto-laboratorio sul diritto al gioco in preparazione alla festa del 25 maggio, Festa Mondiale del diritto al gioco.

Sono quattro i principi fondamentali della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza:

- a) **Non discriminazione** (art. 2): i diritti sanciti dalla Convenzione devono essere garantiti a tutti i minori, senza distinzione di razza, sesso, lingua, religione, opinione del bambino/adolescente o dei genitori.
- b) **Superiore interesse** (art. 3): in ogni legge, provvedimento, iniziativa pubblica o privata e in ogni situazione problematica, l'interesse del bambino/adolescente deve avere la priorità.
- c) **Diritto alla vita, alla sopravvivenza e allo sviluppo** del bambino (art. 6): gli Stati decidono impegnare il massimo delle risorse disponibili per tutelare la vita e il sano sviluppo dei bambini, anche tramite la cooperazione tra Stati.
- d) **Ascolto delle opinioni del minore** (art. 12): prevede il diritto dei bambini a essere ascoltati in tutti i processi decisionali che li riguardano, e il corrispondente dovere, per gli adulti, di tenerne in adeguata considerazione le opinioni.

L'Italia ha ratificato la Convenzione con **Legge n. 176 del 27 maggio 1991** e ha fino ad oggi presentato al Comitato sui Diritti dell'Infanzia quattro Rapporti.

Tutti i bambini hanno il diritto di giocare, ma quanti di loro lo sanno? Questo percorso per le classi quarte e quinte della scuola primaria di Ravenna è stato costruito prendendo spunto dalla Carta dei Diritti Internazionali del Bambino, redatta dall'UNICEF, in base ai principi elencati sopra. Facendo riferimento al diritto dei bambini di essere interpellati sulle questioni che li riguardano (art.12) e di avere un ruolo attivo in queste stesse decisioni, essendo informati tramite proposte di contenuti realizzati per loro in un linguaggio e un codice comprensibile, si è pensato a un progetto di co-costruzione partecipata del senso del *gioco* per i bambini finalizzato all'ottenimento di slogan da riprodurre su cartelloni esposti in vari punti della città.

Il progetto si articola in **tre fasi**, che costituiscono i tre incontri con ogni classe, della durata di due ore ciascuno. Il periodo preso in considerazione va da inizio Aprile alla prima settimana di Maggio 2014. L'andamento dell'esperienza segue la linea della massima condivisione e dell'apprendimento cooperativo e dell'educazione tra pari, si tratta di condurre l'esperienza e il pensiero del gruppo di bambini, verso una stimolazione condivisa del pensiero sul tema del gioco.

Il primo incontro viene preceduto dalla richiesta alle maestre di chiedere ai bambini di documentarsi su che giochi facevano i loro genitori da piccoli, per parlarne già dal primo incontro.

Il primo incontro prevede, poi, una componente cinetica, ovvero si organizza insieme ai bambini un gioco strutturato che preveda una configurazione ambientale e dei ruoli condivisi ed accettati. Trasferire questo gioco da tavolo in un ambiente significa: creare uno spazio di movimento con percorsi in palestra (in alternativa la classe), avere dei punti-bambini/e disposti sul percorso. La testa del serpente viaggiando nel percorso ingloba punti-bambini/e divenendo sempre più lungo. Quando il serpente cresce in lunghezza diventa più difficile procedere senza che il serpente incontri parti del suo corpo sul percorso.

Saranno i bambini/e, supportati dai conduttori, a dover regolare il proprio gioco in funzione di semplici regole necessarie a far funzionare il meccanismo.

Questo primo passaggio permette di esprimere al massimo le operazioni cognitive dei piccoli, le loro mappe spazio- temporali, le mappe concettuali, il confronto con l'altro, la capacità di riconoscere ed accettare la regola in un'ottica di divertimento e sospensione della richiesta.

Nel **secondo incontro**, avrà maggior spazio la parte multimediale dell'esperienza, si proietterà un filmato: THIS IS ME Article 31 and a Child's Right to Play, che mostra vari momenti di gioco, accompagnati da semplici slogan sulla libertà di gioco, la seconda parte sarà costituita dalla lettura animata di una favola.

La favola prescelta è tratta e riadattata dal libro "Il vero vincitore" e parla della collaborazione nel gioco, nella capacità di stare-con-l'altro. In questa storia due personaggi, due animaletti, uno competitivo e l'altro più generoso e collaborante, che devono riuscire a trovare delle strategie per concludere alcune attività, più o meno ludiche, in coppia.

Dopo questa "preparazione" ai bambini viene chiesto di esporre gli ostacoli riscontrate nel gioco, nella consegna ricevuta per casa alla fine del primo incontro, sia per i genitori, che per loro stessi. Si raccolgono le varie risposte in alcuni cartelloni.

Identificare spontaneamente gli ostacoli del gioco, sarà quindi realizzato mettendoli per iscritto direttamente dalla voce viva dei piccoli, per delimitare e definire gli impedimenti alla riuscita corretta del gioco.

Lo scopo è quello di raggiungere la consapevolezza di star "giocando per giocare" senza pressioni esterne, ma con lo scopo di perseguire un intento comune: lo slogan.

Nel **terzo incontro** il gruppo dei bambini deve rispondere ad un "mandato" istituzionale: viene detto loro, in maniera solenne ed ufficiale, di aver ricevuto dal Sindaco il compito di costruire dei manifesti da affiggere per la città di Ravenna. In base al materiale raccolto, alle difficoltà emerse, alle esperienze fatte, si dovranno costruire dei cartelloni in formato 70x100 contenenti degli slogan, motti e informazioni, riguardanti il diritto al gioco, perché giocare, cosa impedisce il loro gioco e come aggirare gli impedimenti a questa attività.

I bambini vengono divisi in sottogruppi di lavoro per realizzare i manifesti, ogni sottogruppo verrà seguito, ma lavorerà in autonomia con le tecniche di uso del colore per creare lo sfondo (gocciolatura, soffiatura di colore, spugna) sul quale poi inserire lo slogan scelto.

I bambini/e, anche in questa fase, avranno la massima libertà espressiva e creativa nelle loro azioni. L'insegnante resta sempre esterno, nel monitorare l'andamento del lavoro.

Si sta valutando la possibilità di rilevare copia di questi manifesti affinché possano essere raccolti ed affissi dal Comune, e comunque trovare momento di mostra presso i locali del Comune, sicuramente durante la festa del 25 maggio.

Questa fase chiude un percorso permettendo al punto di vista dei bambini/e sulla questione gioco, di essere socializzato nella città.

Durante tutta l'esperienza – in alcune classi - verrà prodotta una documentazione filmata delle varie fasi del lavoro, al fine di testimoniare, il 25 maggio, il processo di laboratorio.

ciao@dirittoalgioco.net – www.dirittoalgioco.net

