



**Il ludobus, ovvero
uno spazio ludico per
una città tutta da
ri-creare**

Il ludobus

Lo spazio del gioco è un universo preconstituito chiuso, protetto: uno spazio puro.

Il gioco non ha altro senso che in se stesso. Del resto, è proprio per questo che le sue regole sono imperative e assolute: al di là di ogni discussione. Non c'è alcuna ragione perché esse siano come sono piuttosto che in un altro modo. Chi non le ammette con questa peculiarità deve necessariamente giudicarle pura stravaganza.

Si gioca solo se si vuole, quando si vuole, per il tempo che si vuole. In questo senso, il gioco è un'attività libera. Esso è, inoltre, un'attività incerta. Il dubbio sulla sua conclusione deve sussistere fino alla fine.

L'invasione del mezzo televisivo nell'ambito della famiglia e il suo abbassamento di rilevanti time-budget nella vita quotidiana del bambino determinano la progressiva riduzione quantitativa e qualitativa dell'esperienza ludica infantile, rendendo di fatto il gioco "ostaggio" della televisione. Se fino a trent'anni fa i genitori erano soliti rimproverare i bambini perché trascorrevano troppo tempo fuori casa a giocare, oggi si è invertito l'atteggiamento e il problema è quello di bambini che non hanno tempo e opportunità per andare a giocare all'aperto.

Un punto centrale per una seria analisi è costituito dalla riappropriazione ludica degli spazi (qualunque spazio) e dall'integrazione nel gioco di tutti i soggetti presenti in quella porzione di territorio in cui temporaneamente e periodicamente l'azione ludica agisce.

Il ludobus può essere considerato come la proposta educativa più originale nel campo di una pedagogia extrascolastica urbana e metropolitana caratterizzata da forti istanze ambientaliste. Esso è animato dalla consapevolezza di un'"educazione all'ambiente vivibile e umano" che ha nel gioco uno dei suoi più importanti indicatori qualitativi.

Anche il ludobus affonda le sue radici in quella cultura dell'animazione alla quale ci siamo riferiti a proposito della ludoteca, ma cogliendone soprattutto gli aspetti festosi di un'animazione che si fa spettacolo attraverso un gioco-giocare in cui tutti sono contemporaneamente fruitori e attori. Utilizzando la doppia articolazione del gioco elaborata da Caillois, possiamo dire che il ludobus esprime soprattutto il carattere della *paidia* e la ludoteca quello del *ludus*. Nel primo caso cioè prevale il gioco libero e creativo, dove il corpo e lo spazio, il movimento e l'espressione sono i caratteri fondamentali e dove, per riferirci



ancora a Caillois, trovano spazio il simulacro e la vertigine. Il ludobus è portatore di una dimensione ludica che irrompe sul territorio, imponendo la propria visibilità e costruendo aggregazione e partecipazione in attività di gioco che assumono il di-vertimento nel suo significato etimologico.

Ha insieme qualcosa di antico, che ricorda i carrozzoni di giocolieri e girovaghi che animavano le piazze e le fiere di paese, ma anche qualcosa di assolutamente nuovo nelle tecniche e nei contenuti delle proposte ludiche: tutte all'insegna di attività creative che utilizzano i più diversi materiali, soprattutto non strutturati, macrostrutture gonfiabili per giochi motori, animazioni a tema ecc...

Il ludobus nasce e si diffonde come strumento di animazione negli anni in cui si afferma sul piano culturale e politico una sensibilità nuova alle tematiche della salvaguardia dell'ambiente a partire da una presa di coscienza ecologica che toccava, fra gli altri, i problemi del degrado urbano, dell'inquinamento, delle risorse energetiche. Tutto questo rappresenta una sorta di "sfondo culturale" nel quale il ludobus si muove assumendo il gioco non come supporto didattico a programmi di educazione ambientale in senso stretto, ma come elemento centrale di un'ecologia ludica nella quale *giocare* significa riconquistare un equilibrio corretto fra l'uomo e il proprio ambiente di vita.

Un analogo rapporto lo possiamo definire per ciò che riguarda l'identità professionale degli operatori dei due ambiti, entrambi caratterizzati dall'*animazione* e dall'*educazione*, ma se per il ludobus possiamo pensare a un operatore la cui competenza *major* è quella di animatore e *minor* quella di educatore, per la ludoteca è esattamente l'opposto.

Basta pensare a uno strumento di lavoro importante come la programmazione, per rendersi conto della radicale differenza che caratterizza l'impianto di programmazione di una ludoteca rispetto a quello di un ludobus.

Il gioco diventa così un'attività di riciclaggio creativo nella quale l'animazione consiste nell'investire sul "valore di scarto" di oggetti e materiali, recuperati a nuove, seppur provvisorie, dimensioni estetiche, simboliche, funzionali.

La strada diventa emblematicamente il luogo in cui l'educatore si pone, mettendo in atto strategie che gli consentano di integrarsi in un determinato contesto di aggregazione, con l'obiettivo di costruire dall'interno una trama educativa.

Il ludobus diventa così da una parte il mondo di porsi del gioco *di* – o del gioco *in* – strada nelle forme, vivaci e provocatorie, dell'animazione-rappresentazione-installazione ludica. Dall'altra il dispositivo pedagogico con il quale attuare esperienze significative di coinvolgimento dei bambini e delle bambine nel loro stesso ambiente, raccogliendo contemporaneamente una serie di conoscenze sulle condizioni e le contraddizioni, le risorse e i disagi che un determinato ambiente presenta, in particolare dal punto di vista dell'infanzia. Il ludobus, oltre ad essere dotato di proprie risorse e di una propria identità progettuale, potrebbe caratterizzarsi in questo caso come una sorta di "braccio mobile" della ludoteca, con il quale portare esperienze di gioco e di animazione anche nelle realtà più periferiche e isolate



del territorio, allargando quindi l'accesso alle opportunità e alla cultura del gioco, di cui tutti i bambini e le bambine hanno diritto.

Ludobus. Le principali finalità dell'intervento pedagogico del ludobus si possono facilmente sintetizzare in cinque punti:

- aggregazione in quartieri rischio;
- stimolo culturale in paesi e frazioni;
- stimolo in quartieri dormitorio o deprivati culturalmente;
- occasione di contatto e raccordo tra scuola e territorio, biblioteche e territorio;
- intrattenimento ludico per località turistiche.

Il ludobus è uno strumento di animazione ideato in Germania e oggi presente in numerose nazioni europee. Il ludobus consente di essere presenti in qualsiasi luogo ove i ragazzi vivono e trascorrono il loro tempo, al fine di organizzare momenti di gioco, di festa, di partecipazione dei ragazzi ai riti della propria comunità per reintrodurre una cultura ludica che consenta l'uso autonomo degli spazi pubblici, sempre più riservati soltanto agli adulti.

È uno strumento di animazione che consente – con investimenti più ridotti rispetto a quelli necessari per gestire ludoteche, laboratori, centri per il tempo libero – di toccare un numero molto alto di bambini. Permette di andare a cercare i ragazzi, di attirare quelli che forse mai andrebbero spontaneamente in una ludoteca, nei laboratori o a fare sport, di raggiungere bambini e ragazzi che vivono di isolatamente, in casine, frazioni e piccoli paesi. Favorisce l'avvio di collaborazioni con le scuole, per introdurre idee, esempi di creatività, socializzazione, autonomia o per aiutare a fare festa (ludico sportiva, espressiva) in determinati periodi e occasioni dell'anno.

Il ludobus è fortemente "alternativo": con esso si può contrastare la dilagante passivizzazione ludica dei bambini, dovuta alla televisione e alla solitudine, perché si insegna a giocare insieme; si riportano i bambini agli spazi aperti, solitamente riservati al traffico e ai commerci. Esso si oppone all'invadente mercato dei giocattoli, perché si propone di giocare con materiali semplici, con attrezzi recuperati dall'uso comune o dallo scarto urbano; contrasta la dipendenza dagli adulti, offrendo esempi e regole di giochi da autogestire, educando all'autonomia e ricreando una cultura ludica infantile indipendente.

È inutile anzitutto precisare che con il termine ludobus si intende un veicolo che serve per il trasporto dei più diversi materiali ludici e che può essere utilizzato anche come luogo per giocare, grazie alla sua attrezzatura e al suo arredamento interno. I ludobus sono un'iniziativa concreta per compensare deficit di opportunità e spazi di gioco e per rendere possibili esperienze di gioco differenziate nell'ambiente di vita dei bambini.

Il ludobus, come progetto educativo, si situa nel campo della pedagogia extrascolastica anche se non si escludono collaborazioni con le scuole; in generale le sue attività si svolgono durante il tempo libero dei bambini, senza particolari condizioni di accesso per i partecipanti. L'elemento centrale dell'attività del ludobus è la sua mobilità, intesa in due dimensioni: esterna e interna.



Esteriormente, il problema è da una parte impostare il lavoro servendosi di un veicolo e stabilirne la tipologia; dall'altra aver chiaro l'importantissimo compito di riconquistare spazi di gioco perduti nel processo di urbanizzazione, ma anche occupare spazi destinati ad altre funzioni, usandoli e trasformandoli momentaneamente per scopi ludici.

 **Il posto per giocare**

 **Il tempo per giocare**

 **Gli strumenti per giocare**

i ludobus offrono la possibilità di fruire di spazi nella vita quotidiana dove è piacevole stare; il gioco viene utilizzato in tal senso, come strumento per dare soddisfazione nel presente. Mediante attività concrete, offerte di ruoli flessibili e modalità di comunicazione aperta, si cerca di far scoprire ai bambini la sensorialità dei fenomeni di cui essi non sono semplici fruitori, ma protagonisti attivi.

Quasi tutti gli autoveicoli richiedono una ristrutturazione dell'interno per adattarsi alla loro nuova utilizzazione.

Una caratteristica che li accomuna tutti è senza dubbio il loro aspetto multicolore, che li rende facilmente distinguibili.

Quando sceglie un luogo come spazio di gioco, l'obiettivo più importante che si vuole raggiungere è abbattere il modello "riserve per bambini", per far uscire il gioco dalla condizione di isolamento protezione e recinzione in cui si trova e fargli riconquistare una visibilità sociale.

Alcuni ludobus scelgono di non ritornare per più di due o tre volte nello stesso luogo per un'animazione, in modo che questa possa costituire un evento straordinario di rottura della quotidianità. Altri visitano una serie di luoghi regolarmente una volta alla settimana: il lunedì animazione nel luogo A, il martedì nel luogo B ecc... Molti sono ludobus che si stanno lentamente orientando verso questo tipo di proposta, che si è dimostrata la più adatta a realizzare un'azione che non sia solo di animazione, ma anche e soprattutto educativa.

Il ludobus per questo affida al gioco e alla mobilità, i suoi elementi costitutivi e ontologici per eccellenza, il compito di estendere e visibilizzare questo ineludibile diritto e dare possibilità di movimentare nei termini più propriamente infantili lo spazio urbano che rischierebbe di apparire, come purtroppo spesso accade, in forma di "maligno paradosso".

Non è indifferente nella metodologia operativa di chi vuole operare con i ludobus la scelta della tipologia dei materiali ludici che si vanno di volta in volta a proporre (più strutturati come nel caso di grandi materassi gonfiabili o più semplici come nel caso dei copertoni e dei gessetti), dalla loro quantità, varietà e sistemazione, in quanto è indispensabile venga messa in moto una dinamica che permetta un approccio multidisciplinare e pluriespressivo con giochi, giocattoli e materiali in grado di sollecitare e scatenare differenti energie di gioco e



relazioni sociali, fino a considerare la gradualità tempistica del loro presentarli combinandoli in termini proporzionali al numero e le caratteristiche dei bambini e ragazzi presenti nello spazio di gioco.

I ludobus sono certamente efficaci nel garantire attività e animazione nel tempo libero dei ragazzi, quindi con una caratterizzazione prettamente ludica. La gran parte dell'attività di chi opera con essi, privati o pubblici che siano, si svolge infatti nel periodo estivo a ridosso di iniziative e manifestazioni rivolte all'infanzia.

Non è un caso che i committenti spesso usino il termine "replica" piuttosto che "intervento", quando richiedono attività di gioco e animazione attraverso il ludobus.

Siamo convinti, e lo abbiamo più volte sperimentato e verificato, che se il ludobus è messo in grado di agire in maniera corretta, ludicamente, gratuitamente, liberamente e, talvolta, provocatoriamente nella ridefinizione dello spazio, è comunque capace di mettere in moto straordinarie e sorprendenti dinamiche educative che il gioco stesso, come sappiamo bene, per sua natura determina.

Bateson (1977) paragona il gioco al sogno, così come il sognatore di solito non si rende conto di sognare, anche il giocatore spesso si deve ricordare che sta giocando. Ora, all'interno del sogno o della fantasia al sognatore risulta impossibile fare metaosservazioni, poiché si trova in una condizione di totale adesione. Solo al risveglio può rendersi conto che si trattava di un sogno e può quindi mettere una cornice metacomunicativa. Credo che il paradosso consista proprio nel fatto che nel gioco sono contemporaneamente presenti la comunicazione e la metacomunicazione, l'illusione e la realtà.

Non è assolutamente facile operare con i ragazzi senza gli strumenti di conoscenza adeguati. Tra l'altro i bambini avrebbero il diritto di non essere costantemente le cavie di esperimenti educativi impropri e gli incolpevoli protagonisti di tirocini professionali molto prolungati.

Il metodo degli appalti a durata limitatissima, tra l'altro, rende poco economico l'impegno formativo e fa abbassare notevolmente il livello della qualità delle prestazioni professionali.

In tale prospettiva, il gioco e il giocattolo sono pensati come la lampada per attivare il genio che è nel giocatore: in ogni giocatore, sulla base di una concezione "democratica" della creatività che riconosce e postula in ogni bambino il diritto a far valere la propria originalità, la singolarità del proprio vissuto, del proprio immaginario, dei propri desideri e timori.

Una bottega della fantasia da riscoprirsi continuamente da parte dell'utente a partire più dalla proiezione divergente del sé che non dall'analisi convergente dei dati oggettivi del servizio.

Questo è quanto si vorrebbe fare e si sta facendo come associazione Saltabanco.