

Un sogno in tre tappe

Autor(en): **Leonardi Sacino, Lorenza**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : la rivista di educazione fisica e sport**

Band (Jahr): **8 (2006)**

Heft 3

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1001475>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Un sogno in tre tappe

Inventore di giochi // Una professione inusuale scelta per passione. Toni Anderfuhren realizza i sogni ludici dei bambini. Il suo lavoro consiste nell'ideare e costruire degli spazi riservati al gioco e tutto con la partecipazione dei bambini ad ogni fase del progetto.

Lorenza Leonardi Sacino



I bambini sono i veri protagonisti di ogni fase di allestimento dei parchi-gioco.

1 Pianificazione

Toni Anderfuhren riserva una giornata per esplorare assieme ai bambini la superficie del futuro parco giochi per analizzarne la qualità dal punto di vista ludico (il bosco, il ruscello, una rovina, un deposito di ghiaia). Tre o quattro obiettivi bastano per rendere una giornata entusiasmante.

I bambini esplorano poi da soli ogni zona per circa 20-30 minuti. Ognuno porta con sé tre bandierine (colori diversi a seconda dell'età e del sesso) con l'invito di conficcarle nei tre luoghi che, secondo loro, si prestano maggiormente al gioco.

Le informazioni raccolte durante la giornata vengono valutate e usate per trovare i temi importanti del nuovo parco giochi. I ragazzi costruiscono poi dei modelli in scala sui vari temi e parlano all'«inventore di giochi» dei loro parchi giochi preferiti. Da queste indicazioni emergono le esigenze di ogni fascia d'età.

Poi è il turno degli adulti. Ai docenti, Toni Anderfuhren dedica un'intera giornata di formazione. Durante la visione di un centinaio di diapositive che ritraggono dei bambini che giocano, gli insegnanti sono invitati a prendere appunti, che sono poi analizzati «con gli occhi dei bambini». Ne risulta una classifica di temi (natura, arrampicata, avventura, creatività, ecc.), sulla base dei quali ognuno realizza uno schizzo su come dovrebbe essere concretamente il futuro parco giochi.

2 Preparazione

Grazie alla sua esperienza e alle sue conoscenze, Toni Anderfuhren elabora tutte queste informazioni e le riassume in una descrizione del progetto, da cui nasce un opuscolo completo di testi, di immagini sulla possibile messa in pratica e di uno schizzo. Si tratta di una sorta di orientamento sulla suddivisione, sulla topografia e sui punti principali della zona in cui intervenire.

Con un gruppo di lavoro, che si occupa di svariati compiti, si elabora un progetto di base, si riducono i contenuti e a determinate zone si attribuiscono dei modelli. «È importante scegliere i partner adatti. Non tutti i paesaggisti o i giardinieri, infatti, hanno conoscenze approfondite sugli spazi riservati ai bambini», sottolinea Toni Anderfuhren.

Il periodo più bello in assoluto è la costruzione vera e propria del parco giochi. Di questo «l'inventore di giochi» è più che convinto. I bambini collaborano attivamente con il giardiniere, da cui ricevono preziose informazioni e vengono esortati ad esprimere la loro opinione. L'impegno dei ragazzi è grande: lavorano sodo fra sassi, mucchi di ghiaia e tronchi d'albero rovesciati. A volte sono pure autorizzati a prendere i comandi della ruspa, oppure si issano sulla gru per osservare da vicino il volo degli uccelli.

3 Appropriazione

I consigli qui non servono. Infatti, una volta terminato, il parco giochi è semplicemente pronto ad essere invaso dalle grida, dall'entusiasmo e dalla voglia di giocare di piccoli e grandi. È invece d'obbligo una riflessione: «tutte queste cose, i bambini più tardi le classificheranno fra le esperienze più preziose vissute durante la loro infanzia. Dei valori che possono competere con il test di matematica e con il consumo di televisione. Dei valori fondamentali dell'infanzia».



Entrare nel mondo dei bambini

► **«mobile»:** «Spielträumer» (che in italiano si potrebbe tradurre con «inventore di giochi») è una professione a dir poco atipica. Cosa l'ha spinto ad intraprendere una strada così singolare? Toni Anderfuhren: l'interesse che nutro nei confronti della realizzazione di parchi giochi, da quelli classici a quelli all'insegna dell'avventura, passando per gli spazi ludici riservati ai bambini risale ai tempi della mia gioventù. Il progetto di parco giochi denominato Holzwurm, che costruii a Uster, mi permise di entrare in contatto con numerosi altri temi di questo tipo. Nel mio settimo anno di attività cominciai ad uscire dal seminato e a mescolare tutte le esperienze condotte sino a quel momento e ad impegnarmi per rendere ancor più bello il mondo dei bambini.

La caratteristica principale della sua attività consiste nel coinvolgere i bambini in ogni fase di realizzazione dei progetti. In che modo pianifica il lavoro? Con i partecipanti, suddivido a tappe la visione collettiva del luogo ideale, la quale viene poi disegnata, calcolata e rappresentata in modelli in scala. Spesso ci lanciamo anche nell'opera di convincimento

dei finanziatori; in questo modo in uno o due anni generalmente riusciamo a raccogliere i fondi necessari.

Senza il contributo dei bambini sarebbe impossibile ottenere gli stessi risultati? I bambini mi portano nei luoghi che amano in spedizioni condotte come dei veri e propri avventurieri. È così che nascono e vengono valutati accuratamente i parchi giochi ideali e le immagini di visioni ludiche. La riserva di fieno del contadino, un sistema di grotte come entrata di un parco giochi, delle impronte di dinosauro sono solo alcuni dei numerosissimi esempi che scaturiscono dalla fantasia dei bambini e che da solo non sarei mai in grado di immaginare.

Ci può svelare qualcosa sui suoi nuovi progetti in corso? Certo. Attualmente sto realizzando un cortile per la ricreazione di una scuola superiore. In questo progetto i giovani esprimono le loro richieste, dopodiché elaboriamo insieme delle proposte e le mettiamo in pratica. Sto anche redigendo un libro sui parchi giochi ideali, che verrà pubblicato nella primavera del 2007. Ma collaboro anche alla stesura di un lavoro di diploma sul tema degli spazi sociali, impartisco corsi e tengo seminari e conferenze. Senza dimenticare che in ambito di spazi dedicati ai bambini e al gioco ci sono sempre da cinque a otto progetti in corso.

La sua attività si concentra esclusivamente nella Svizzera tedesca oppure esporta anche altrove il suo talento? Il mio campo d'azione si sta ampliando. Lavoro in Germania, in Austria, nel Lussemburgo, in Danimarca e nel Principato del Liechtenstein. Ho dei contatti anche in Italia, in Romania e in Gran Bretagna, con qualche possibilità di penetrazione anche in Ticino, mentre in Romandia sono più scarse.

Lei è l'unico «Spielträumer» al mondo? Se dovessi basarmi sui risultati di un'indagine condotta velocemente con un motore di ricerca qualsiasi la risposta sarebbe sì. Tuttavia gli innumerevoli contatti che intrattengo con la scena internazionale del gioco testimoniano che, sebbene sia l'unico ad essermi attribuito questa denominazione, ci sono parecchie persone che stanno cambiando il mondo dei bambini in modo assolutamente creativo. E nel loro cuore, molti di loro sono dei veri e propri «Spielträumer». //

› Toni Anderfuhren, classe 1954, lavora come «inventore di giochi» (Spielträumer) da 25 anni.
Contatto: toni.anderfuhren@tiscalinet.ch



A diretto contatto con la natura. Un valore da salvaguardare e che lascia tracce indelebili nella memoria dei bambini.

**Superfici ottimali per prestazioni speciali:
pavimenti sportivi per le più grandi esigenze**



www.qualifloor.ch

QUALI FLOOR®
Sport
Industria
Engineering