

**SPAZIO
ALL'IMMAGINAZIONE**
Le foto di queste pagine
ritraggono progetti di
Rosan Bosch, interior
designer e artista di
origine olandese, convinta
che gli spazi educativi
debbero motivare chi li
vive. Qui, l'Agora Madrid
International School.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600

Sguardi

Aiuta a crescere, imparare, immaginare e persino diventare più sicuri di sé. Lo sapevano i grandi maestri del design italiano e lo sanno i nuovi toy designer che al centro mettono il bambino e la sua libertà: giocare è una cosa seria

Testo di Manuela Ravasio - Foto di Kim Wendt



Fate il vostro
GIOCO

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600



IMPARARE DA SOLI
Per la St. Andrew's Scots School a Buenos Aires, Rosan Bosch ha realizzato paesaggi immaginari ispirati a quelli scozzesi, dalle spiagge alle Highlands, alle foreste. Il progetto incoraggia l'autonomia degli studenti.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600



Sguardi



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600

Sguardi



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600

CREARE IL FUTURO
Arkuos, a Langreo, nelle Asturie (Spagna) è un hub creativo che mette a disposizione a bambini e ragazzi esperienze di apprendimento innovative, per prepararli alle sfide che dovranno affrontare nel futuro.



«Il percorso di apprendimento mira ad attivare i sensi degli studenti: sono necessari colori vibranti, materiali tattili e design strategico»

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600



Sguardi

SULLO SCIVOLO
Go! Campus Zottegem, in Belgio è una scuola pubblica visionaria che incoraggia il gioco e l'apprendimento flessibile. Gli interni sono pensati per stimolare l'innata curiosità dei bambini e per far interagire gruppi di età diverse.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600

**«Non più aule e spazi separati,
ma luoghi aperti dove
i bambini si incontrano
liberamente»**



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600

Sguardi



MONTAGNE E GROTTA
I colorati interni del Liceo Europa a Saragozza, in Spagna, si ispirano alle montagne locali, con tanto di grotta, uno degli elementi ricorrenti dei progetti di Rosan Bosch che lo intende come uno spazio di riflessione e concentrazione.



«È sorprendente vedere come spazi aperti e fluidi migliorino le capacità creative degli studenti attraverso il gioco e la cooperazione»

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600



ALL TOGETHER
Il principio guida del progetto per l'International Sharing School in Portogallo, vicino a Lisbona, è imparare attraverso la condivisione. Gli spazi invitano dunque gli studenti a incontrarsi, a co-creare e a comunicare.



SCAFFALI MAGICI
Il gioco è il cuore della Children's Library di Billund, Danimarca, per la quale Bosch ha pensato a nuovi modi per fruire i libri, con arredi che favoriscono il movimento, l'interazione e la creatività.

Sguardi

SE IL DESIGN ITALIANO è un'eccellenza, il design italiano dedicato all'infanzia è un'eccellenza dimenticata. Eppure, i nomi importanti che hanno lavorato prendendo per mano lo sguardo dei bambini e delle bambine non mancano. Basti pensare a Bruno Munari, che ricevette il Compasso d'Oro per la Scimmietta Zizì nel 1954 (oggi rieditata da Corraini che pubblica anche i famosi libri illeggibili), e nel 1979 per il modulo abitabile per ragazzi che si montava con solo otto viti creato per Rexite; a Enzo Mari con il suo puzzle 16 animali, anno 1961, ancora oggi prodotto da Danese in 200 esemplari l'anno; o a Riccardo Dalisi che dal 1971 al 1974, nel rione Traiano di Napoli, tra design, pedagogia e artigianato, aprì i suoi laboratori ludico didattici. Certo, la Scimmietta Zizì, come si legge nella presentazione ufficiale, oggi «non è un giocattolo, ma un oggetto di modernariato da collezione», e il puzzle di Mari, un prodotto in edizione limitata in rovere serigrafato. Oggetti preziosi, insomma, che più che al gioco, sembrano invitare alla contemplazione.

«Culturalmente ereditiamo una concezione del gioco come perdita di tempo, di poco valore. Così ritorniamo spesso sulla nostra serietà adulta, dimenticando che il gioco è un fattore fondamentale nella crescita dell'essere umano»: Irene Guerrieri, architetta e toy designer, una menzione per il Compasso d'Oro 2002 con il design per la linea Zookids in legno e tessuto di Sevi/Trudi, e da poco in libreria con *Designing Educational Toys and Spaces* (Franco Angeli), sui lavori d'avanguardia di Cas Holman, Rosan Bosch, Rasu Watanabe, lavora da anni su un "gioco" inteso come gesto e strumento di crescita.

THE POWER OF PLAY

«Ho scelto di raccontare i progetti di Holman, Bosch e Watanabe perché sono assoluti innovatori capaci di indicare con chiarezza il potere del gioco», continua Guerrieri. «Holman, per esempio, ha inventato Rigamajig, un kit di costruzioni simile al meccano ma a grandi dimensioni con assi di legno, ruote, pulegge, dadi, bulloni e funi, che permette di costruire ogni cosa. Lo scopo è trovare soluzioni tecniche progettuali, chiedersi "Come posso fare?" e farlo insieme agli altri. È un modo per stimolare l'immaginazione, il desiderio di far funzionare il proprio progetto, ma anche di imparare a cooperare. Una filosofia del gioco che abbraccio totalmente, come quella di Bosch, che da Copenaghen ha rivoluzionato il concetto di spazio educativo. Ovvero, non più aule e spazi separati, ma luoghi aperti dove i bambini si incontrano liberamente, possono scegliersi il gruppo di lavoro, l'angolo per giocare o raccogliersi in silenzio. Sono spazi didattici che parlano, attraverso arredi e architettura, il linguaggio del gioco, con angoli grotta, pozzi, rifugi, scivoli... E poi c'è la lezione di Watanabe dal Giappone, che ha inventato, dopo la terribile esperienza del terremoto e maremoto del 2011, una sorta di architettura per bambini smontabile in modo che siano loro i principali artefici dello spazio che abitano».

A MISURA DI BAMBINO

Come si progettano le "cose" da bambini: giocattoli, arredi, accessori, spazi interni ed esterni? Irene Guerrieri, esperta di design per l'infanzia, ne scrive nel libro *Designing Educational Toys and Spaces* edito da Franco Angeli, dedicato a tre figure molto rappresentative: la statunitense Cas Holman, l'europea Rosan Bosch e la giapponese Rasu Watanabe. Come loro, Guerrieri, madre di cinque figli con cui, dice, "ha giocato tantissimo e persino chiesto consigli per il suo lavoro", condivide la centralità del gioco per apprendere, esprimersi liberamente, sviluppare l'immaginazione e la cooperazione con gli altri.

Libertà, collaborazione, apprendimento, autodeterminazione: sembrano questi i principali strumenti per quello che Maria Montessori definiva "il lavoro del bambino". Il che fa supporre che quando si disegnano giochi bisogna avere un approccio particolare. «La differenza sta nella nostra sensibilità e capacità di osservazione. Bisogna progettare con la punta della matita e grande rispetto perché il gioco, in un certo senso, deve completarsi nelle loro mani. Per questo è importante disegnare oggetti "non finiti", figure non dettagliate, materiali neutri che facciano spazio alle emozioni e all'immaginazione del bambino o della bambina. Non è un caso che i giochi che durano nel tempo sono quelli "aperti", non strutturati, i giochi di costruzione su cui il bambino continua a inventare e a inventare... Il nostro compito in definitiva è solo quello di fornire un materiale per tirar fuori il potenziale ludico innato, perché giocare è una necessità di ogni essere vivente».

IL VALORE DEL RISCHIO

Una necessità che non chiede, in fondo, tante sovrastrutture. Basta una scopa per cavalcare un animale immaginario, carta o stracci per improvvisare una palla, un legno o una fune per inventarsi mondi. «Il problema è quando gli adulti confondono il giocattolo-prodotto con l'attività intorno al gioco o vi inseriscono la performance», dice Guerrieri. «Per questo la natura è ancora la più grande sala giochi che esista. Lo sa bene Cheng Xueqin che per i bambini cinesi ha inventato Anji Play adottando materiali della vita quotidiana e anche oggetti raccolti per caso, per realizzare strutture che consentano esplorazioni straordinarie che comprendono il rischio. Per noi

che siamo ossessionati dalla sicurezza, è un approccio che dovrebbe farci riflettere. Rischiare per imparare è utile, è un passo fondamentale per la crescita e diventare sicuri di sé. Ancora una volta, si dimostra che il gioco è una cosa seria ed è tanto più "divertente" ed efficace quante meno regole e istruzioni diamo». La filosofia di Cheng sta contagiando Africa e Stati Uniti, perché mentre se guardiamo al prodotto-gioco troviamo grande diversità nel mondo, quando si parla di attitudini, immaginazione, proiezione e desiderio, allora si gioca alla pari.

«I bambini attraverso il gioco imitano ed entrano nell'età adulta», conclude Guerrieri. «La bambola, ad esempio, è da sempre il gioco per imparare il significato della cura, e al di là della sua evoluzione consumistica, è importante considerarla un veicolo straordinario di concetti fondamentali. Non a caso oggi molte aziende, non solo abbandonano la destinazione a un genere specifico, ma propongono bambole con disabilità o altre diversità. Dare ai bambini una bambola da costruirsi da soli, come ho fatto in un laboratorio in Camerun, non significa solo permettere loro di rispecchiarsi in essa, ma dare la possibilità di immaginarsi un mondo proprio». *

© RIPRODUZIONE RISERVATA

«Il gioco è una cosa seria ed è tanto più divertente ed efficace quanto meno regole e istruzioni diamo»

